ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ମୁକ୍ତ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ, ସମ୍ବଲପୁର, ଓଡ଼ିଶା
Odisha State Open University, Sambalpur, Odisha
Established by an Act of Government of Odisha.

ସାମ୍ବାଦିକତା ଓ ଗଣଯୋଗାଯୋଗ

JMC-14

ବ୍ଲକ୍-୦୪

ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ସମୂହ ଏବଂ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମା

ୟୁନିଟ୍-୧	ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ସମୂହ
ୟୁନିଟ୍ -୨	ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ- ଉପନ୍ୟାସୀୟ ଏବଂ ଅଣ-ଉପନ୍ୟାସୀୟ
ୟୁନିଟ୍ -୩	ଫିଲ୍ମ ଜେନର୍ (ଶୈଳୀ)
ୟୁନିଟ୍ -୪	ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ଫିଲ୍ମ ସମୂହ

ବିଶେଷଜ୍ଞ କମିଟି

ଡ. ମୃଣାଳ ଚାଟାର୍ଜୀ
ପ୍ରଫେସର ଓ ମୁଖ୍ୟ, ଭରାତୀୟ ଜନସଂଚାର ସଂସ୍ଥାନ, ଢେଙ୍କାନାଳ **-ଅଧ୍ୟକ୍ଷ**

ଡ. ଆଶିଷ କୁମାର ଦ୍ୱିବେଦୀ, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର (କମ୍ୟୁନିକେସନ୍ ଷ୍ଟଡ଼ିଜ୍), ଶିକ୍ଷା ଓ ଅନୁସନ୍ଧାନ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ, ଭୁବନେଶ୍ୱର **-ସଭ୍ୟ**

ଶ୍ରୀ ସୁଧୀର ପଟ୍ଟନାୟକ,ସଂପାଦକ, ସମଦୃଷ୍ଟି **-ସଭ୍ୟ**

ଶ୍ରୀ ସୁଜିତ କୁମାର ମହାନ୍ତି, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର, ସାମ୍ବାଦିକତା ଓ ଗଣ ଯୋଗାଯୋଗ ବିଭାଗ,
ଓଡ଼ିଶା କେନ୍ଦ୍ରୀୟ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ, କୋରାପୁଟ**-ସଭ୍ୟ**

ଡ. ଦୀପକ ସାମନ୍ତରାୟ
ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ, ନେସ୍‌ନାଲ ଏକାଡେମୀ ଅଫ୍ ବ୍ରଡ଼କାଷ୍ଟିଂ ଆଣ୍ଡ ମଲ୍‌ଟିମିଡ଼ିଆ, ଭୁବନେଶ୍ୱର**-ସଭ୍ୟ**

ଡଃ ଜ୍ୟୋତି ପ୍ରକାଶ ମହାପାତ୍ର, ସାମ୍ବାଦିକତା ଓ ଗଣ ଯୋଗାଯୋଗ ବିଭାଗ,
ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ମୁକ୍ତ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ, ସମ୍ବଲପୁର **-ଆବାହକ**

ମୂଳ ଇଂରାଜୀ   ଅନୁବାଦ   ସମ୍ପାଦନା

ଡଃ ସୁଦର୍ଶନ ଯାଦବ,ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର, ଡିପାର୍ଟମେଣ୍ଟ୍ ଅଫ୍ ମାସ୍ କମ୍ୟୁନିକେସନ,ସେଣ୍ଟ୍ରାଲ ୟୁନିଭର୍ସିଟି ଅଫ ଝାଡ଼ଖଣ୍ଡ   **(ୟୁନିଟ୍-୧)**
ଅଶ୍ୱିନୀ କୁମାର, ରିସର୍ଚ୍ଚ ସ୍କଲାର, ଡିପାର୍ଟମେଣ୍ଟ୍ ଅଫ୍ ଜେଏମ୍‌ସି, ବନାରସ ହିନ୍ଦୁ ୟୁନିଭର୍ସିଟି, ବାରାଣସୀ   **(ୟୁନିଟ୍-୨)**
ଡଃ ସୌମ୍ୟ ଦତ୍ତ, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର,ଡିପାର୍ଟମେଣ୍ଟ ଅଫ ଜର୍ଣ୍ଣାଲିଜିମ୍ ଆଣ୍ଡ ମାସ୍‌କମ୍ୟୁନିକେସନ୍,ଲୋରେଟୋ କଲେଜ,କୋଲକାତା **(ୟୁନିଟ୍-୩)**
ଅଭିଷେକ ପରିଜା, ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟଡିଜ୍ ସ୍କଲାର, ଡିପାର୍ଟମେଣ୍ଟ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟଡିଜ୍, ଯାଦବପୁର ୟୁନିଭର୍ସିଟି, କୋଲକାତା   **(ୟୁନିଟ୍-୪)**

ଅନୁବାଦ- ଅରବିନ୍ଦ ପରିଡା, ସମ୍ପାଦକୀୟ ପରାମର୍ଶଦାତା, ନିତିଦିନ

ସମ୍ପାଦନା- ସଂବିତ ମିଶ୍ର, ଶୈକ୍ଷିକ ପରାମର୍ଶଦାତା, ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ମୁକ୍ତ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ

ସାମଗ୍ରୀ ଉତ୍ପାଦନ

ଡ. ମାନସ ରଞ୍ଜନ ପୂଜାରୀ
କୁଳସଚିବ
ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ମୁକ୍ତ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ, ସମ୍ବଲପୁର

OSOU, 2020. *Film Theories & Regional Cinema* is made available under a Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0
http://creativecommons.org/licences/by-sa/4.0

Printed by :

ୟୁନିଟ– ୧: ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ସମୂହ

୧.୦: ବିଷୟର ଗଠନ
୧.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ
୧.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ
୧.୩: ଫର୍ମାଲିଷ୍ଟ (ଲୌକିକତା/ଆନୁଷ୍ଠାନିକ) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ
୧.୪: ରିଅଲିଷ୍ଟ (ବାସ୍ତବବାଦୀ) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ
୧.୫: ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ
୧.୬: ଅଟିଅରିଷ୍ଟ (ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ-ପ୍ରଧାନ) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ
୧.୭: ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣାତ୍ମକ
୧.୮: ନାରୀବାଦୀ
୧.୯: ଆପାରାଟସ୍ (ସରଞ୍ଜାମ) ତତ୍ତ୍ୱ
୧.୧୦: ବିଷୟ ସାରାଂଶ
୧.୧୧: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା
୧.୧୨: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

୧.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଏହି ୟୁନିଟ୍‌ର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି:

(କ) ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ତାତ୍ତ୍ୱିକ ପଠନର ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ କିପରି ଏକ କଳା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ ତଥା ଏହା କିପରି ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କଳା ଓ ସମାଜକୁ ରୂପରେଖ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ ସମ୍ପର୍କରେ ବୁଝିବା ।

(ଖ) ବିଭିନ୍ନ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକୁ ଏହାର ବିକାଶ ଓ ପ୍ରାସଙ୍ଗିକ ଉଦାହରଣ ସହିତ ଆଲୋଚନା କରିବା ଏବଂ

(ଗ) ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପର୍କରେ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ ସହିତ ଏଗୁଡ଼ିକୁ ବିଭିନ୍ନ ଐତିହାସିକ ଏବଂ ସାମାଜିକ ଓ ସମାଜତାତ୍ତ୍ୱିକ ବିକାଶ ସହିତ ସମ୍ପର୍କିତ କରାଇବା ଏବଂ ଏହିସବୁ ତତ୍ତ୍ୱର ପ୍ରଚଳନ ସିନେମାକୁ କିପରି ଏକ କଳାର ରୂପ ପ୍ରଦାନ କରିଛ, ତାହା ଜାଣିବା।

୧.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ଏହି ୟୁନିଟ୍‌ର ନାମକରଣରୁ ଆପଣମାନେ ଏଇ ସିଦ୍ଧାନ୍ତରେ ଉପନୀତ ହେଉଥିବେ କି ଆମେମାନେ ଫିଲ୍ମ ସମ୍ପର୍କିତ ବିଭିନ୍ନ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଯାଉଛେ। ଏହିସବୁ ତତ୍ତ୍ୱ ସିନେମା ଓ ଏହାର ରୂପରେଖ ସମୂହର ସଂଜ୍ଞା ନିରୂପଣ କରିବା ସହିତ ଫିଲ୍ମକୁ ଏକ କଳା

ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ବିଚାର କରିଛନ୍ତି। ଏହି ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକରୁ ଅଧିକାଂଶ ମୁଖ୍ୟତଃ କଳା, ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ସମାଜ ବିଜ୍ଞାନରୁ ନିଆଯାଇଛି ଯାହା କଳା, ସମାଜ, ମାନବ- ଏଗୁଡ଼ିକର କର୍ମ ଏବଂ ଆନ୍ତଃସମ୍ପର୍କର ଜଟିଳତାକୁ ନିରୂପଣ କରିଥାଏ। ସିନେମା ସମାଜର ଏକ ଅଂଶ ହୋଇ ଥିବାରୁ ପରଦାରେ ସମାଜକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରାଇବାରେ ଏହା ଏକ ଦର୍ପଣ ସଦୃଶ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ। ଏକ ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ସିନେମାର ଆବିର୍ଭାବ ଘଟିବା ପରେ ବିଦ୍ୱାନ ମଣ୍ଡଳୀ ଏବଂ କଳା ସମାଲୋଚକମାନେ ଏଥିପ୍ରତି ଆକୃଷ୍ଟ ହୋଇ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାର ସଂଜ୍ଞା ନିରୂପଣ କରିବାକୁ ଓ ଏହାକୁ ତତ୍ତ୍ୱଭୁକ୍ତ କରିବାକୁ ଉଦ୍ୟମ ଆରମ୍ଭ କରିଦେଲେ। ସିନେମାକୁ କଳାର ମର୍ଯ୍ୟାଦା ପ୍ରଦାନ କରିବା ପାଇଁ କଠିନ ପରିଶ୍ରମ କଲେ। ଏହାକୁ ସପ୍ତମ କଳା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ: ଏହା ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ କଳାର ସମ୍ମିଶ୍ରଣ, କିନ୍ତୁ ସ୍ୱାଧୀନ ଏବଂ ଅନନ୍ୟ କାରଣ ଏହା ବିଶ୍ୱର ଅବ୍ୟବସ୍ଥା ଓ ନିରର୍ଥକତାକୁ ଏକ ସ୍ୱ-ପରିପୋଷଣୀୟ/ ନିଜସ୍ୱ ସାମର୍ଥ୍ୟ ବଳରେ ଚାଲି ପାରୁଥିବା ସଂଗଠନ ଓ ଛନ୍ଦରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରିଦେଲା। ଫିଲ୍ମରେ ଏକ ତତ୍ତ୍ୱ ପ୍ରକାଶ କରିବାରେ କବି ଭାଚେଲ ଲିଣ୍ଡସେ ହେଉଛନ୍ତି ପ୍ରଥମ ଆମେରିକୀୟ (ଦ ଆର୍ଟ ଅଫ ଦ ମୁଭିଂ ପିକ୍‌ଚର୍, ୧୯୧୬) ଏବଂ ସେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ ଦର୍ଶାଇଲେ ଯେ ସିନେମାରେ ସ୍ଥାପତ୍ୟକୁ ମିଶାଇ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସବୁ କଳାର ଗୁଣାବଳୀ ରହିଛି।

ଆହୁରି ମଧ୍ୟ ରିକ୍କିଓଟୋ କାନୁଡୋ ଏବଂ ଲୁଇସ୍ ଡିଲ୍ଲକ୍‌ଙ୍କ (ଫରାସୀ ଅଗ୍ର-ଦଳ ଅବନ୍ତ-ଗାର୍ଡେ ଫିଲ୍ମ ସମୂହର ନେତୃତ୍ୱ ନେଇଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷ)ଙ୍କ ମତକୁ ଅନୁସରଣ କରୁଥିବା ସିନେପ୍ରେମୀ ଓ ସମାଲୋଚକମାନେ ସିନେମାକୁ ଏକ କଳା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରିବା ନେଇ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରିଥିଲେ। ଏହି ନୂତନ କଳା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ନିଜର ଧାରଣାକୁ ସଂକ୍ଷେପରେ ପ୍ରକାଶ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଡିଲ୍ଲକ 'ଫଟୋଜେନି' ଶବ୍ଦର ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ। ଏହା ସୂଚାଇ ଥିଲା ଯେ ସିନେମାରେ ଏକ ବିଶେଷ ଗୁଣ ରହିଛି ଯାହା ଥରେ ମାତ୍ର ଦୃଷ୍ଟିପାତରେ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱ ଓ ମଣିଷକୁ ରୂପାନ୍ତରିତ କରିଦିଏ।

ଏହିଭଳି ଭାବରେ ତେଣୁ କଳା ଏବଂ ସମାଜ ବିଜ୍ଞାନର ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ଫିଲ୍ମକୁ ମଧ୍ୟ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା। ଏହି ୟୁନିଟ୍‌ରେ ଆମେମାନେ ବିଶ୍ୱର ବହୁବିଧ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ସେସବୁର ଉଦାହରଣ ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଆପଣମାନେ ଉତ୍ତମ ରୂପେ ସେସବୁକୁ ବୁଝି ପାରିବା ନିମନ୍ତେ ଭାରତୀୟ ସିନେମା ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ସେସବୁର ଉପଯୋଗିତା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିବା। ଆସନ୍ତୁ ୟୁନିଟ୍ (ଏକକ) ଆରମ୍ଭ କରିବା।

୧.୩: ଫର୍ମାଲିଷ୍ଟ (ରୀତିବାଦୀ) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

କଳା ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ରୀତିବାଦ ଚାକ୍ଷୁଷ କଳାର ମୂଲ୍ୟବୋଧକୁ ବିଚାରକୁ ନେଇଥାଏ ଯାହା ବିଷୟବସ୍ତୁର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ଗୁଣାବଳୀ ସମୂହ ପରିବର୍ତ୍ତେ ଲୌକିକ ଗୁଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକରେ ସନ୍ନିହିତ ଥାଏ। ଉଭୟ ସମାଜ ବିଜ୍ଞାନ ଏବଂ ମାନବିକତା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଶୃଙ୍ଖଳା ବା ଅଧ୍ୟୟନରେ ରୀତିବାଦକୁ ଉଲ୍ଲେଖ ତଥା ପରୀକ୍ଷା କରାଯାଇଥାଏ। ଏଥିରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ବିବିଧତାଭରା ଉପାଦାନ ରହିଥାଏ। ରୀତିବାଦ ଏକ ମତ/ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ବୁଝାଏ ଯାହା ବିଶ୍ୱର ଏକ ଦିଗର ରୂପ ବା ଦୃଶ୍ୟମାନତାରେ ଆପେ ଆପେ ରହିଥାଏ। ଏହାକୁ ବେଳେବେଳେ ଏକ ସ୍ପଷ୍ଟୀକରଣ, ତର୍ଜମା ବା ବୋଧଗମ୍ୟତା ଭାବରେ ଦେଖା ଯାଇଥାଏ ଯାହା କୌଣସି

ବିଷୟବସ୍ତୁ ବା ପ୍ରସଙ୍ଗର ମୌଳିକ ଦିଗଗୁଡ଼ିକ ଅପେକ୍ଷା ଉପରଠାଉରିଆ ଦିଗ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ତେଣୁ ରୀତିବାଦ କହିଲେ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ପାଦଗୁଡ଼ିକର ଗଠନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ବୁଝାଏ ଆଉ ସେଥିପାଇଁ ଏହା ସ୍ୱଭାବ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣାତ୍ମକ।

ରୀତିବାଦ ମଧ୍ୟ 'ନବ ସମାଲୋଚନା' ଭାବରେ ପରିଚିତ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସାହିତ୍ୟିକ ପାଠ୍ୟ କଳାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକର ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟଗତ ସଂଯୋଜନା ଯଥା ରୂପ, ଭାଷା, ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ଏବଂ ଶୈଳୀ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା କରାଯାଇଥାଏ। ରୀତିବାଦୀ ବିଚାରରେ ବିଶ୍ୱାସ କରାଯାଏ ଯେ- କଳାତ୍ମକ ବସ୍ତୁକୁ ସାମାଜିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ ଏବଂ ଐତିହାସିକ ପ୍ରଭାବ ସମୂହରୁ ଅଲଗା କରି ଏକ ସ୍ୱୟଂସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବସ୍ତୁ ଭାବରେ ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା ଓ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରାଯାଇପାରିବ। ବିଦ୍ୱାନମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି ଯେ ରୀତିବାଦ ଅଧୀନରେ ଏହାର ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ସଂରଚନା ଓ ଭାଷାର ମଧ୍ୟ ଏକ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରାଯାଇପାରିବ। ରୀତିବାଦୀ ପଦ୍ଧତି ବିଷୟବସ୍ତୁ ଓ ପ୍ରାସଙ୍ଗିକତା ଅପେକ୍ଷା ପାଠ୍ୟର ରୂପ, ଗଠନ ଶୈଳୀ ବା ଆକୃତି ତଥା ବୈଷୟିକ ବିଶେଷତ୍ୱଗୁଡ଼ିକୁ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବିବେଚନା କରେ।

ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱର ଅବବୋଧ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଏ ଯେ ଫିଲ୍ମ କେବଳ ବାସ୍ତବତାର ଏକ ପୁନଃଉପସ୍ଥାପନ ଅପେକ୍ଷା ବସ୍ତୁତଃ ଏକ କଳା। ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଲୋକପ୍ରିୟ ହୋଇ ପାରିଥିଲା ଯେହେତୁ ଏଗୁଡ଼ିକ ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ବାସ୍ତବବାଦର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପରୀକ୍ଷଣଠାରୁ ଭିନ୍ନ ଥିଲା ଯାହାକି ଯେମିତି ସବୁ ଘଟିଥିଲା, ତାର ଠିକ୍ ସେମିତି ବିବରଣୀ ରଖିଥିଲା। ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ କାହାଣୀ ଥିଲା ଏବଂ କପୋଳକଳ୍ପିତ କାହାଣୀ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରୁଥିଲା। ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଯାଏ ଯେ ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ସେମାନଙ୍କର କୁଶଳୀ ପରିଚାଳନା ଦ୍ୱାରା କାହାଣୀ ଓ ଭାବପ୍ରବଣତା ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱାରୋପ କରିଥାନ୍ତି।

ରୀତିବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱ ଫିଲ୍ମର ସ୍ୱଭାବ ସମ୍ପର୍କିତ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକର ତଥା ଏହାର ରୁଚିବୋଧ କିପରି ଅର୍ଥକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିଥାଏ, ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ପରୀକ୍ଷଣ କରିଥାଏ। ସାଧାରଣ ରୀତିବାଦୀ ପଦ୍ଧତିରେ ଶୈଳୀ ଓ କାହାଣୀ ତଥା ସାହିତ୍ୟିକ ଓ କଳାତ୍ମକ ସମାଲୋଚନା ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଥାଏ। ଯଦିଓ ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟରେ ଏକ ଏକକ, 'ଶୁଦ୍ଧ' ଜଟିଳ ପ୍ରଣାଳୀ ଭାବରେ 'ରୀତିବାଦୀ' ପଦ୍ଧତି ଆଉ ନାହିଁ। ରୀତିବାଦ ଅଧୀନରେ ବିଭିନ୍ନ ମତ ରହିଛି ଯେପରିକି ନବ-ବାସ୍ତବବାଦ, ବାସ୍ତବବାଦ ବିରୋଧୀ, ବାସ୍ତବବାଦୀ ଓ ବାସ୍ତବବାଦ-ବିରୋଧୀ ଏବଂ ଅବନ୍ତ ଗାର୍ଦେ (ନୂତନ-କୌଶଳ ପ୍ରୟୋଗ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅଗ୍ରଣୀ)। ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାଙ୍କ ଉଦାହରଣ ହେଉଛନ୍ତି ଜର୍ଜ୍ ମେଲିସ୍। ଭାରତ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ କୁମାର ସାହାଣୀଙ୍କୁ ରୀତିବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଭାବରେ ପରିଗଣିତ କରାଯାଏ।

୧.୪: ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

ଏହି ତତ୍ତ୍ୱ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ସମାଲୋଚକ ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ। ବାସ୍ତବବାଦ ହେଉଛି ଏକ କଳାତ୍ମକ (ଫିଲ୍ମ) ମାଧ୍ୟମ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଜୀବନର ପୁନଃସୃଜନ/ ଜୀବନ ଯେମିତି ଅଛି, ତାକୁ ସେହିଭଳି ଭାବରେ ଧରି ରଖିବାର ଏକ ଉଦ୍ୟମ। କଳାକାରର କାମ ହେଉଛି ସେ ଯାହା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରୁଛି,

ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ମୁକ୍ତ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟ,ସମ୍ବଲପୁର
ODISHA STATE OPEN UNIVERSITY, SAMBALPUR

ତାକୁ ଯେତେଦୂର ସମ୍ଭବ ଠିକ୍ ସେହିଭଳି ଭାବରେ ଏବଂ ସୂକ୍ଷ୍ମାତିସୂକ୍ଷ୍ମ ଭାବରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବା। ଏକ କଳାତ୍ମକ ଆନ୍ଦୋଳନ ଭାବରେ ବାସ୍ତବବାଦ ୧୮ଶହ ଶତାବ୍ଦୀରେ ୟୁରୋପ ଏବଂ ଆମେରିକାରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ବାସ୍ତବବାଦୀ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ କଳାର ପ୍ରାଚୀନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଏବଂ ରୋମାଞ୍ଚକର ପରମ୍ପରା ଭଳି ପ୍ରାଚୀନତା ବିରୁଦ୍ଧରେ ଏକ ବିପ୍ଳବ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ଯେତେବେଳେ କି ଜଣେ ବିଶ୍ୱାସ କରିଥାଏ ଯେ ଜୀବନ ବାସ୍ତବରେ ଅଧିକ ବିବେକଶୀଳ ଏବଂ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣଟି ପ୍ରକୃତରେ ଯେତିକି ହୋଇଥାଏ, ଭାବପ୍ରବଣତା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ତା'ଠାରୁ ଜୀବନକୁ ଅଧିକ ସନ୍ତୋଷଜନକ ଦୃଷ୍ଟିରେ ଦେଖିଥାଏ। ବାସ୍ତବବାଦ କ୍ଷେତ୍ରରେ କଳାକାରମାନଙ୍କୁ କଳାଠାରୁ ସେମାନଙ୍କର ନିଜର ପୂର୍ବକଳ୍ପିତ ଧାରଣାଗୁଡ଼ିକୁ ଦୂରରେ ରଖିବା ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ।

ଐତିହାସିକ ଭାବରେ ଆଧୁନିକ ବିଜ୍ଞାନର ଉତ୍‌ଥାନ ସହିତ ବାସ୍ତବବାଦର ବିକାଶ ଘଟିଥିଲା। ଆଧୁନିକ ବିଜ୍ଞାନ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ, ବିବରଣୀର ସଠିକ୍ ଲିପିବଦ୍ଧକରଣ ଏବଂ ପ୍ରାକୃତିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତତ୍ତ୍ୱ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱାରୋପ କରୁଥିଲା।

ଏହି ସମୟରେ ହିଁ କେବଳ ଲେଖକମାନେ ଏକ ସାମାଜିକ ପରୀକ୍ଷଣ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଦେଇଥିଲେ, ସମାଜର ଖରାପଗୁଡ଼ିକୁ ସମାଲୋଚନା କରିବା ସହିତ ସଂସ୍କାର ଆଣିବାକୁ କହିଥିଲେ।

ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷ ବେଳକୁ ଯେତେବେଳେ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି ଉତ୍ତୋଳନ କରିବା କ୍ୟାମେରାର ଉଦ୍ଭାବନ ହେଲା, ଏହା ସବୁ ଦିଗରୁ ବାସ୍ତବ ଜୀବନକୁ ତୋଳି ଧରିବାରେ ସମର୍ଥ ହେଲା। 'ଆରାଇଭାଲ୍ ଅଫ୍ ଦ ଟ୍ରେନ୍' ଏବଂ 'ୱାର୍କର୍ସ୍ ଲିଭିଂ ଦ ଲ୍ୟୁମିଅର୍ ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍' ଭଳି ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଅବସ୍ଥାର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ବାସ୍ତବତାକୁ ଧରି ରଖିବାରେ ଏହି ଉତ୍ସାହକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରୁଥିଲା। ଏହି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ପ୍ରଥମ ସର୍ବକାଳୀନ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ଯେହେତୁ ଏଗୁଡ଼ିକର ନାମକରଣ ଓ ବିଷୟବସ୍ତୁ ସମାନ ଥିଲା। ଏହା କିନ୍ତୁ 'ଏ ଟ୍ରିପ୍ ଟୁ ଦ ମୁନ୍' ଫିଲ୍ମର ବିପରୀତ ଥିଲା ଯାହା ଏକ କପୋଳକଳ୍ପିତ ବିଜ୍ଞାନଭିତ୍ତିକ ଫିଲ୍ମ ଥିଲା। ଆରମ୍ଭ ହେବା ଦିନଠାରୁ ସିନେମା ଜଗତ ଏ ଦୁଇଟି ଫିଲ୍ମ ଆଭିମୁଖ୍ୟ, ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ କାଳ୍ପନିକ/କପୋଳକଳ୍ପିତ ଫିଲ୍ମ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ଆସିଛି। ଏହିସବୁ ବାସ୍ତବବାଦ ହିଁ ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଏକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ପରମ୍ପରା ଭାବରେ ବିକଶିତ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ବାସ୍ତବତାକୁ ଧରି ରଖିବାର ଉତ୍ସାହ ସହିତ କାଳ୍ପନିକତାକୁ ମିଶାଇ ଧରି ରଖିବାର ଅନ୍ୟ ଏକ ଦିଗ, ନବ- ବାସ୍ତବବାଦୀ ପରମ୍ପରା ଦିଗକୁ ବାଟ କଢ଼ାଇ ନେଇଥିଲା।

ଫିଲ୍ମ ସମାଲୋଚକ ଓ ତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ମାନେ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିବାର ପ୍ରଥାକୁ ସମର୍ଥନ କରିଛନ୍ତି। ୧୯୩୦ ଦଶକରେ ରୁଡ୍‌ଲ୍‌ଫ୍ ଆର୍ଣ୍ଣହେଇମ୍ ମନ୍ତବ୍ୟ ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ ଯେ ଫିଲ୍ମ 'ପ୍ରକୃତିର ଯାନ୍ତ୍ରିକ ନକଲ' କରିବାର ସମ୍ଭାବନା ପ୍ରଦାନ କରିଛି। ସେ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଇ ଥିଲେ ଯେ ଏହି ନକଲକରଣରେ ମୂଳ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଏବଂ ଏହାର ନକଲ ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ଆଖିରେ ପୃଥକ୍ ପୃଥକ୍ ବିବେଚିତ ହୋଇ ପାରୁ ନଥିଲା। ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍ ହିଁ ଏହି ଅବବୋଧକୁ ଏକ ଆପ୍ତବାକ୍ୟରେ ପରିଣତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଦୃଢ଼ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥଲେ ଏବଂ ଏହି ସିନେମା ଶୈଳୀରେ ବାସ୍ତବବାଦକୁ ରକ୍ଷା କରିଥିଲେ।

ବେଜିନ୍ ଦର୍ଶାଇ ଥିଲେ ଯେ ରବର୍ଟ ବ୍ରେସନ, ଡି ସିକା, ରେନଏର୍, ରୋଜେଲିନ୍, ଏବଂ ଅର୍ସନ୍ ୱେଲସ୍‌ଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସାଧାରଣ ସୂତ୍ରଟି ଥିଲା ସିନେମାକୁ ବାସ୍ତବତାର ମୌଳିକ ବିଶ୍ୱାସର ସେବାରେ ସନ୍ନିବେଶିତ କରିବା। ଏକ ଫିଲ୍ମର ଶ୍ରେଷ୍ଠତ୍ୱ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ ଛବି ଓ ଏହାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ ରହିଥିବା ପରିଚୟରୁ ଆସିଥାଏ। ନିଜର ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଆଲେଖ୍ୟ 'ଦ ଅଣ୍ଟୋଲୋଜିକାଲ ରିଅଲିଜମ୍ ଅଫ ଦ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ଇମେଜ୍' (ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ଛବିର ଲିଖନ ବାସ୍ତବବାଦ) (୧୯୪୫)ରେ ବେଜିନ୍ ବାସ୍ତବତାବାଦର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ନିମନ୍ତେ ମନୁଷ୍ୟର ଆତୁରତାର ପରିପୂର୍ତ୍ତି ପାଇଁ ସିନେମାକୁ ଏକ ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ଦେଖିଛନ୍ତି। କେତେକ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ ଯଥା ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଚିତ୍ରୋଉଳନ, ଗଭୀର ଧ୍ୟାନ, ସୀମିତ ସଂପାଦନା ଏବଂ ଯେତେବେଳେ ସମ୍ଭବ ଅଣ-ପେସାଦାର ବା ନିହାତି କମ୍‌ରେ ଆପାତତଃ ଅଜଣା କଳାକାରଙ୍କ ବ୍ୟବହାର ଦ୍ୱାରା ସେ ଏହି ଶୈଳୀକୁ ଚିହ୍ନିତ କରିଥିଲେ।

୧.୫: ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଫରାସୀ ଉଦ୍ଭାବକ ଏବଂ ଅନ୍ୱେଷକମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମାଣ କରାଯାଇଥିଲା। ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ନୂତନ ଯୁଗରେ ନୂତନ ବିକାଶ ସହିତ ସିନେମାର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାର ସେଇ ବିଶେଷତ୍ୱ ଫରାସୀ ସମାଲୋଚକ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କ କ୍ଷେତ୍ରରେ ରହିଲା। ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍, ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଗୋଦାଦ୍‌ଙ୍କ ଭଳି ପରାସୀ ସମାଲୋଚକମାନେ ଫରାସୀ ସିନେମାର ପୁନଃସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କଲେ। ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗର ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମଟି ଭାବରେ ଯାହା ସର୍ବସାଧାରଣଙ୍କ ସମ୍ମୁଖକୁ ଆସିଲା, ତାହା କାହିଅରସ୍ ଡୁ ସିନେମାର ଏକ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସମାଲୋଜକଙ୍କ ଗୋଷ୍ଠୀ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା। ସେମାନେ ଥିଲେ କ୍ଲାଉଡେ ଚବ୍ରାଲ୍, ଜିନ୍-ଲକ୍ ଗୋଡାର୍ଡ୍, ଜ୍ୟାକ୍ସ୍ ରିଭେଟ୍, ଏରିକ୍ ରୋମର୍ ଏବଂ ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍। ଏହି ସିନେମା ଏଭଳି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲେ ଯେଉଁମାନେ କି କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ସହକାରୀ ବୋଲି କହିବା ଭଳି ସାଧାରଣ ପଦ୍ଧତିରେ ସୁଦ୍ଧା ଗତି କରି ନଥିଲେ।

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସେଇମାନଙ୍କ ନେତୃତ୍ୱରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଏହି ଯୁଗରେ ଆନ୍ଦୋଳନ ଶୈଳୀ, ପ୍ରଭାବ ଏବଂ ସିନେମାର ଭାଷା ଇତ୍ୟାଦି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ପରୀକ୍ଷଣକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ କରିଥିଲା। ଫ୍ରେଞ୍ଚ୍ ନଭେଲ୍ ଭେଗ୍ ସାରା ବିଶ୍ୱରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଫିଲ୍ମ ଆନ୍ଦୋଳନ ଯଥା ତାଇୱାନ୍ ନ୍ୟୁ ୱେଭ୍, ସ୍ୱିଡ଼ିଶ୍ ନ୍ୟୁ ୱେଭ୍, ଜାପାନିଜ୍ ନ୍ୟୁ ୱେଭ୍ ଭଳି ଆନ୍ଦୋଳନକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥିଲା। ପୁନଶ୍ଚ ଫ୍ରେଞ୍ଚ ନ୍ୟୁ ୱେଭ୍ ସିନେମା ପରେ ଫରାସୀ ସିନେମାରେ ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ପରୀକ୍ଷଣ କରାଗଲା ଯାହାକୁ ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ବୋଲି କୁହାଯାଇଥାଏ। ଅତି ବାସ୍ତବବାଦ କର୍ପୋରିଆଲ ସିନେମା (ଇନ୍ଦ୍ରିୟଗୁଡ଼ିକର ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ସିନେମା), ଫ୍ରେଞ୍ଚ୍ ଇକୋ ସିନେମା, ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗୋଡାର୍ଡ୍‌ଙ୍କ ପରୀକ୍ଷଣ ଏବଂ ଆଗ୍ନେସ ଭର୍ଦାଙ୍କ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଭଳି ପରୀକ୍ଷଣ ସମୂହ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ (ନଭେଲ୍ ଭେଗ୍)କୁ ଏକ ଶିଖର ସ୍ତରକୁ ନେଇ ଯାଇଥିଲା।

ଫ୍ରେଞ୍ଚ୍ ନ୍ୟୁ ୱେଭ୍ ହେଉଛି ଫ୍ରାନ୍ସରେ ହୋଇଥିବା ଏକ ଫିଲ୍ମ ଆନ୍ଦୋଳନ ଯାହା ୧୯୫୦ ଦଶକରେ ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧରେ ହୋଇଥିଲା । ଏହି ତରଙ୍ଗଙ୍କୁ ଉପର ବର୍ଣ୍ଣିତ ମତେ ଫିଲ୍ମ ସମାଲୋଚକରୁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ପାଲଟି ଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିମାନେ କାହିଅରସ୍ ଡି ସିନେମାଙ୍କ ସହଯୋଗରେ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ । ସେମାନେ ଫରାସୀ ସିନେ ସଂସ୍କୃତି ଓ ସିନେ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ରହିଥିବା ଅବସ୍ଥାରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ଉପରାନ୍ତ ବିଚାରଧାରାର ପ୍ରବେଶ କରାଇ ଫରାସୀ ସିନେମାର ଗୁଣାତ୍ମକ ମାନ ପ୍ରତି ଆହ୍ୱାନ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲେ ।

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଦର୍ଶକଙ୍କର ପସନ୍ଦ ହୋଇଥିଲା । ଏହାର ଅର୍ଥ ମଧ୍ୟ ଥିଲା ଯେ ୧୯୫୦ ଦଶକର ଉତ୍ତର ଭାଗରେ ନିର୍ମାତାମାନେ ଯୁବ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ କଳାକାରମାନଙ୍କ ସହିତ କାମ କରିବାକୁ ଇଚ୍ଛା ପ୍ରକାଶ କରୁଥିଲେ । ନବ ତରଙ୍ଗ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ଏଭଳି ଚାହିଦା ୧୯୩୦-୫୦ ଦଶକର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନଙ୍କ ଭିତରେ ରହିଥିବା ପିଢ଼ିର ଅନ୍ତର ଯୋଗୁଁ ମଧ୍ୟ ଅନେକାଂଶରେ ବଢ଼ିଥିଲା ।

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ଏମିତି ଫିଲ୍ମସବୁ ନିର୍ମାଣ କରୁଥିଲା ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକୁ ୧୯୫୦ ଦଶକର ଲୋକପ୍ରିୟ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକୁ ଜବାବ ଦେବା ଭଳି ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଉଥିଲା । ଏହି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ଫିଲ୍ମରେ ଅଟିଅର (ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ-ପ୍ରଧାନ) ତତ୍ତ୍ୱ ଏବଂ ମିଜେ-ଏନ୍-ସିନସ୍ (ଦୃଶ୍ୟସଜ୍ଜା) ରହିବାରେ ବିଶ୍ୱାସ କରିବା ସହିତ ତା' ସପକ୍ଷରେ କହୁଥିଲେ । ନଭେଲ୍ ଭେଗ୍ (ନବ ତରଙ୍ଗ) ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ପରମ୍ପରା ଓ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି: କମ୍ ଅର୍ଥ ବ୍ୟୟ, ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ଫିଲ୍ମ ସୁଟିଂ (ଦୃଶ୍ୟୋତ୍ତଳନ) କରିବା, ମୁକ୍ତ ଶୈଳୀରେ ସମ୍ପାଦନା, ହାଲକା ଫୁଲକା ଭାବରେ ବର୍ଣ୍ଣନା/ କାହାଣୀ, ସ୍ୱତଃପ୍ରବୃତ୍ତତା, ଏବଂ ଅଣରାଜନୀତିକ ସିନେମା । ସିନେମା ଇତିହାସରେ ନଭେଲ୍ ଭେଗ୍‌ର ଦୁଇଥର ଆବିର୍ଭାବ ଘଟିଛି । ପ୍ରଥମ ନବ ତରଙ୍ଗ ୧୯୫୮-୬୨ ଭିତରେ ଘଟିଥିବା ବେଳେ ଦ୍ୱିତୀୟଟି ୧୯୬୬-୬୮ ମଧ୍ୟରେ ଘଟିଥିଲା ।

୧.୬: ଅଟିଅରିଷ୍ଟ (ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ-ପ୍ରଧାନ) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

'ଅଟିଅର' ଶବ୍ଦ ଏକ ଫରାସୀ ଶବ୍ଦରୁ ଆସିଅଛି ଯାହାର ଅର୍ଥ ଲେଖକ । ଯେମିତି ଏକ ପୁସ୍ତକ ବା ବହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସାହିତ୍ୟିକ ରୂପ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଜଣେ ଲେଖକ ରହିଥାନ୍ତି ଯିଏ କି ଏକ ପ୍ରସଙ୍ଗର ଅବଧାରଣ/ ସଂକଳ୍ପନା କରିଥାନ୍ତି, ତାକୁ ସଂଗଠିତ କରିଥାନ୍ତି ଏବଂ ସବୁଯାକ ଅବଧାରଣାକୁ ଲେଖିକରି ଉପସ୍ଥାପନ କରିଥାନ୍ତି, ସେମିତି ସିନେମା କ୍ଷେତ୍ରରେ ମଧ୍ୟ ସମାନ କଥା ଘଟିଥାଏ ଯେଉଁଠି ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କର ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ ଫିଲ୍ମରେ ରୂପାନ୍ତରିତ ହୋଇଥାଏ । ଏହି ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ ଅଧିକାଂଶ କ୍ଷେତ୍ରରେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ବୋଲି କୁହାଯାଇଥାଏ । କିନ୍ତୁ ସିନେମାକୁ ଏକ ସହଯୋଗମୂଳକ କଳା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଇଥାଏ ଯେଉଁଠି ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ପେସାଦାର ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସୃଜନଶୀଳ ଅବଦାନ ସର୍ବଶେଷ କଳାର ଉତ୍ପାଦନ କରିଥାଏ । ତଥାପି ଏ ସବୁକିଛି ସେହି ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କର ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀକୁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି ଘଟିଥାଏ ଅର୍ଥାତ୍ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଯିଏକି ଅଟିଅର୍ ଅଟନ୍ତି, ତାଙ୍କରି କଥା ଅନୁସାରେ ହୋଇଥାଏ ।

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗରେ ଆବିର୍ଭୂତ ପ୍ରମୁଖ ବ୍ୟକ୍ତି ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍ ପ୍ରଥମେ ଅଟିଅର୍ ଶବ୍ଦ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ। ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ତତ୍କାଳୀନ ପ୍ରମୁଖ ପଦ୍ଧତି ଯାହା ଅଧିକତଃ ପରଦାରେ ସାହିତ୍ୟର ମହାନ ସୃଷ୍ଟିଗୁଡ଼ିକୁ ରୂପାୟିତ କରୁଥିଲା, ତା'ର ସମାଲୋଚନା କରିବା ପାଇଁ ଟ୍ରଫଟ୍ ଏହି ଶବ୍ଦର ପ୍ରୟୋଗ କରିଥିଲେ। ଟ୍ରଫଟ୍ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଇ ଥିଲେ ଯେ କେବଳ ସେହିସବୁ ଫିଲ୍ମ କଳା ବୋଲି କୁହା ଯିବାର ହକ୍‌ଦାର ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକରେ ଉତ୍ପାଦନ/ ନିର୍ମାଣରେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରହିଛି: ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ କେବଳ ପଟ୍ଟକଥା ଲେଖନ୍ତି ନାହିଁ, ବରଂ ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ମଧ୍ୟ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ପ୍ରଦାନ କରନ୍ତି। ସେ ମନ୍ତବ୍ୟ ଦେଇଥିଲେ ଯେ କେବଳ ଏହିଭଳି ଭାବରେ ନିର୍ମିତ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ କଳାର ମର୍ଯ୍ୟାଦା ପାଇବାକୁ ହକ୍‌ଦାର।

ଆଣ୍ଡ୍ର୍ୟୁ ସାରିସ୍, ଆମେରିକୀୟ ଫିଲ୍ମ ଗବେଷକ ଏବଂ ସମୀକ୍ଷକ ଟ୍ରଫଟ୍‌ଙ୍କ ତତ୍ତ୍ୱକୁ ଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ଅଧ୍ୟୟନକୁ ଏକ ଶୈକ୍ଷିକ ଶୃଙ୍ଖଳା ଭାବରେ ବୈଧତା ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ। ସେ ଅଟିଅର ତତ୍ତ୍ୱକୁ ଫିଲ୍ମ ମୂଲ୍ୟାୟନର ଏକ ତତ୍ତ୍ୱ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରିଥିଲେ। ସେ ଜଣେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କର ସମଗ୍ର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ଅଧ୍ୟୟନ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱାରୋପ କରିଥିଲେ।

ଅଟିଅର ତତ୍ତ୍ୱର କେତେକ ସମାଲୋଚନା ମଧ୍ୟ ରହିଛି। ଅଟିଅର ତତ୍ତ୍ୱର ସର୍ବାଧିକ ସାଧାରଣ ଏବଂ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ସମାଲୋଚନା ହେଉଛି ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ଉପରେ ଏହାର ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ। ଦେଖାଯାଇଛି ଯେ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯାଇଥିବା ଅଧିକାଂଶ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଉତ୍ତମ ରୂପେ ସଂଜ୍ଞାଭୁକ୍ତ ପରିସର ମଧ୍ୟରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥିଲେ। ତେଣୁ ସେମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ଉତ୍ପାଦନର ବୃହତ୍ତର ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ରଖି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ବୁଝିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଥିଲା। କିନ୍ତୁ ଏହା କଳା ସୃଷ୍ଟିର ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଅଧୀନରେ ଘଟୁ ନଥିଲା।

ତେଣୁ ଅଟିଅର ତତ୍ତ୍ୱ ଫିଲ୍ମର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କୁ ଏହାର ଶୈଳୀ ଏବଂ ଅର୍ଥ ନିମନ୍ତେ ଦାୟୀ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରୁଥିଲା ଯଦ୍ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଫିଲ୍ମର ଲେଖକ ହୋଇ ଯାଉଥିଲେ। ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ରହିଛନ୍ତି ଯେଉଁମାନଙ୍କୁ ଅଟିଅର ଆଭିମୁଖ୍ୟ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବହୁବାର ବିଶ୍ଲେଷଣ କରାଯାଇଛି। ଏମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଜିନ୍- ଲକ୍ ଗୋଦାଦ୍, ରବର୍ଟ ବ୍ରେସନ୍, ଫେଡେରିକୋ ଫେଲିନି, ପାୟର ପାଓଲୋ ପାସୋନଲିନି, ଜେନ୍ କାମ୍ପିଅନ୍, ଆକିରା କୁରୋସୱା, ଆନ୍ଦ୍ରେଇ ଟାର୍କୋଭସ୍କି ଇତ୍ୟାଦି ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ।

୧.୭: ମନୋବିଶ୍ଲେଷକ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

ଏହି ତତ୍ତ୍ୱ ସିଗ୍‌ମଣ୍ଡ୍ ଫ୍ରଏଡ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦତ୍ତ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ତତ୍ତ୍ୱ ମନୋବିଶ୍ଲେଷଣରୁ ଏହାର ନାମକରଣକୁ ଗ୍ରହଣ କରିଛି। ଏହି ଶବ୍ଦଟିରୁ ପ୍ରମାଣିତ ତଥ୍ୟ ଅନୁସାରେ ଏହା ଦୁଇଗୋଟି ଶବ୍ଦ ସାଇକ୍ (ମନ/ମାନସିକ) ଏବଂ ବିଶ୍ଲେଷଣକୁ ନେଇ ଗଠିତ। ଏହାକୁ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ସାଇକ୍ (ମନ)କୁ ତାଙ୍କର ଚିନ୍ତା କରିବାର ପଦ୍ଧତି, ବ୍ୟବହାର ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ବିଶ୍ଲେଷଣ କରି ବୁଝିବା ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ। ଏହି ସମାନ ତତ୍ତ୍ୱକୁ ସିନେମାକୁ ଏହାର କୁହାଯାଇଥିବା କାହାଣୀର ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ, ସମ୍ପୃକ୍ତ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିରୁ, କଳାର ଯେଉଁମାନେ ଶେଷ ରୂପ ଦେଇଛନ୍ତି, ସେମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏବଂ ବିଷୟବସ୍ତୁ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବୁଝିବା ନିମନ୍ତେ ଅଣାଗଲା।

ମାନବ ମନର ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଅସଚେତନ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ପଛରେ ରହିଥିବା ଅବୁଝା/ ପ୍ରହେଳିକାପୂର୍ଣ୍ଣ କଥା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତଦନ୍ତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଏକ ପ୍ରଣାଳୀ, ସାଇ-ଫାଇ, ଭୟ ଓ ଉତ୍ତେଜନା ସୃଷ୍ଟିକାରୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଦେଖିବାର ପ୍ରଭାବ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଗବେଷଣା କରିବା ନିମନ୍ତେ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏକ ନୂତନ କ୍ଷେତ୍ର ସୃଷ୍ଟି ହେଲା ଯେଉଁଠି ସଜ୍ଞାନାତ୍ମକ ସାମର୍ଥ୍ୟକୁ ମସ୍ତିଷ୍କରେ ଦୃଶ୍ୟାବଳୀର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା। ଏହି ଧରଣର ସମସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ଏବଂ ଦର୍ଶକ ପରଦା ସମ୍ପର୍କ 'ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ' ନିମନ୍ତେ ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶନ କଲା।

ଏକଥା ପ୍ରମାଣିତ ଯେ ଫିଲ୍ମରେ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ୧୯୩୦-୪୦ ଦଶକରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା, କିନ୍ତୁ ୧୯୭୦ ଦଶକରେ ଏହା ପୂର୍ଣ୍ଣାଙ୍ଗ ରୂପ ନେଇଥିଲା। ଏହି ସମୟରେ ହିଁ ସିନେମାର ମନ ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ତତ୍ତ୍ୱ ରୂପ ପରିଗ୍ରହ କରିବାକୁ ଲାଗିଲା। ସିଗ୍‌ମଣ୍ଡ ଫ୍ରଏଡ୍ ଏବଂ ଜ୍ୟାକ୍ ଲାକାନ୍ ନିରବଚ୍ଛିନ୍ନ ଭାବରେ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଲାଗିଲେ।

ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସିଗ୍‌ମଣ୍ଡ ଫ୍ରଏଡ୍‌ଙ୍କ ତତ୍ତ୍ୱ ଆରମ୍ଭ ହୁଏ ମନୁଷ୍ୟର ମନକୁ ବୁଝିବାରୁ ଯାହା ଦୋଷୀଭାବ ଯୋଗୁଁ ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ କାମନାଗୁଡ଼ିକୁ ପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବା ଆତ୍ମଦୟା ଏବଂ ଆତ୍ମଅସନ୍ତୋଷକୁ ବୁଡ଼ାଇ ଦେବା ନିମନ୍ତେ ଉଦ୍ୟମ କରୁଥାଏ। ଏହିସବୁ ଧରଣର ଅନୁଭବ ଯାହା ଜଣେ ମଣିଷର ଅର୍ଦ୍ଧସଚେତନ ମନ ଭିତରେ ଗଭୀରତମ ପ୍ରଦେଶରେ ପୋତିହୋଇ ରହିଥାଏ, ଅସଚେତନ ଭାବରେ ତା'ର ପୁନଃପ୍ରକାଶ ଘଟିଥାଏ ଯାହାକୁ ସ୍ୱପ୍ନ କୁହାଯାଏ।

ଫ୍ରଏଡ୍‌ଙ୍କ ମତରେ ମନୁଷ୍ୟ ମନରେ ତିନି ପ୍ରକାରର ମନୋବସ୍ଥା ରହିଛି, ଇଦ୍ (ଆଇଡି- ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ), ଇଗୋ (ଅହଂକାର- ରିପ୍ରେସ୍‌ଡ୍-ସ୍ତମ୍ଭୀତ) ଏବଂ ସୁପର ଇଗୋ (ଇଦ୍ ଏବଂ ଇଗୋ ଉପରେ ସର୍ବୋଚ୍ଚ କର୍ତ୍ତା)। ଫ୍ରଏଡ୍ ଏହି ଦୁଇ ପ୍ରକାରର ଇଗୋକୁ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଏବଂ ଆତ୍ମକାମୀ ଭାବରେ ସଂଜ୍ଞାଭୁକ୍ତ କରିଛନ୍ତି। ଆମେ ସାଧାରଣ ଭାବରେ ଜଣେ ନାର୍ସିଷ୍ଟ (ଆତ୍ମକାମୀ) ବ୍ୟକ୍ତିର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରି ପାରିବା ଯେ ସେହି ବ୍ୟକ୍ତି ଯିଏକି ଅତ୍ୟଧିକ ଭାବରେ ଆତ୍ମ-କୈନ୍ଦ୍ରିକ ବା ଅନ୍ୟ ଭାବରେ କହିଲେ ନିଜକୁ ନିଜେ ଭଲ ପାଉଥାନ୍ତି। କିନ୍ତୁ ମନସ୍ତତ୍ତ୍ୱ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଜଣେ ନାର୍ସିଷ୍ଟର ଅର୍ଥ ସେହି ବ୍ୟକ୍ତି ଯେ ଉତ୍ତେଜନା ସୃଷ୍ଟିକାରୀ ଗୁଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକରେ ଭୂଷିତ, ସ୍ୱାର୍ଥପରତା, ଆବେଗଶୀଳତା ଏବଂ ଦର୍ପଣର ପ୍ରେମରେ ପଡ଼ିଥାନ୍ତି।

ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ଦୁଇଗୋଟି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କ୍ରମରେ ଘଟିଥିଲା। ପ୍ରଥମ କ୍ରମ ୧୯୬୦ ଦଶକର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧ ଏବଂ ୧୯୭୦ର ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟ କ୍ରମ ୧୯୮୦ ଦଶକର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧ ଓ ୧୯୯୦ ଦଶକର ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ପ୍ରଥମଟିର ସିନେମାର ଆଦର୍ଶବାଦର ପ୍ରସାର ନେଇ ଏକ ଆନୁଷ୍ଠାନିକ ସମାଲୋଚନା ରହିଥିଲା। ଏହା ବିଶେଷକରି ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସିନେମା ସରଞ୍ଜାମଗୁଡ଼ିକର ଭୂମିକା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥିଲା।

ଏହି କ୍ରମ ସହିତ ସଂଶ୍ଳିଷ୍ଟ ଫିଲ୍ମ ବିଦ୍ୱାନମାନେ ଥିଲେ ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍ ମେଜ୍, ଜିନ୍-ଲୁଇ ବଦ୍ରି ଏବଂ ଲରା ମଲ୍‌ଭେ। ସେମାନଙ୍କର କୃତି ସମୂହ ଫରାସୀ ମନୋବିଶ୍ଳେଷକ ଜ୍ୟାକ୍ ଲାକାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଥିଲା।

ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱର ଦ୍ୱିତୀୟ କ୍ରମ ମଧ୍ୟ ଲାକାନ୍‌ଙ୍କ ଚିନ୍ତାଧାରା ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା। ଏହି ସମୟରେ ସିନେମାର ଆଦର୍ଶବାଦ କର୍ମ ଉପରୁ ସିନେମା ଏବଂ ଟ୍ରମା (ଆଘାତ/କ୍ଷତି) ଯାହା ଆଦର୍ଶବାଦକୁ ନଷ୍ଟ କରିଦେଇଥାଏ, ତା' ମଧ୍ୟରେ ଥିବା ସମ୍ପର୍କ ଆଡ଼କୁ ଢଳିଥିଲା। ଏହି କ୍ରମର ପ୍ରମୁଖ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷମାନେ ହେଲେ ଜୋଆନ୍ କୋପ୍‌ଜେକ୍ ଏବଂ ସ୍ଲାଭୋଜ୍ ଜାଇଜେକ୍। କେତେକ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଭିତ୍ତିକ ଫିଲ୍ମ ହେଉଛି: ଆଲଫ୍ରେଡ୍ ହିଚକକ୍‌ଙ୍କ ସ୍ପେଲବାଉଣ୍ଡ (୧୯୪୫), ଚାର୍ଲସ କ୍ରିଚଟନ୍‌ଙ୍କ ଦ ଥାର୍ଡ ସିକ୍ରେଟ୍ (୧୯୬୪), ଜୋନାସ୍ ପାଟେଙ୍କ ସ୍ରିଙ୍କ (୨୦୦୯) ଏବଂ ମେଲ ଷ୍ଟୁଆର୍ଟଙ୍କ ୱିଲି ୱଙ୍କା ଏବଂ ଦ ଚକୋଲେଟ୍ ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍ରି (୧୯୭୧)। ଭାରତରେ ମହଲ, ରମଣ ରାଘବ ଭଳି ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଅନୁରାଗ କାଶ୍ୟପଙ୍କର କେତେଗୁଡ଼ିଏ ସୃଷ୍ଟିକୁ ଏହି ବର୍ଗରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ।

୧.୮: ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ

ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ରୂପେଲୀ ପରଦାରେ ନାରୀମାନଙ୍କର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱକୁ ତଥା ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ କଳାରେ ବିଶେଷକରି ନାରୀମାନଙ୍କ ସ୍ଥିତି ସମ୍ପର୍କରେ ପରଖି ଥାଏ; ସେମାନଙ୍କୁ କେଉଁ ଧରଣର ଭୂମିକା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଛି ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ତୁଳନାରେ ସେମାନଙ୍କୁ କିପରି ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଉଛି, ସାମାଜିକ ଉତ୍ସବାନୁଷ୍ଠାନ, ପୁରୁଷମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ, ବିପରୀତ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ, କଳାକାରମାନଙ୍କର ପାରିଶ୍ରମିକ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ସେମାନଙ୍କର ସ୍ଥାନ ତଥା ମହିଳା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ମିଶାଇ ସବୁକିଛି ଏହା ମଧ୍ୟରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ।

ଏହି ତତ୍ତ୍ୱ ୧୯୭୦ ଦଶକର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଭାଗରେ ସମ୍ମୁଖକୁ ଆସିଲା। ଏହା ସିନେମାକୁ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରଥା ଭାବରେ ବୁଝିବା ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥିଲା ଯାହା ମହିଳା ଏବଂ ନାରୀବାଦ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପୁରାଣ/ କଳ୍ପିତ କଥା/ ଧାରଣାକୁ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ଏବଂ ପୁନଃ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିଥାଏ। ଏହି ତତ୍ତ୍ୱ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ/ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ସିନେମାକୁ ମହିଳାମାନଙ୍କୁ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରିବା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଗତାନୁଗତିକତାକୁ ଅବଲମ୍ବନ କରୁଥିବାରୁ ସମାଲୋଚନା କରୁଥିଲା। ଏହା ମଧ୍ୟ ଫିଲ୍ମରେ ନାରୀମାନଙ୍କ ଆତ୍ମବାଦ ଓ ଇଚ୍ଛାର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରାଯିବାର ସମ୍ଭାବନା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରୁଥିଲା। ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ଅଧ୍ୟୟନଗୁଡ଼ିକ ମହିଳା ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ତଥା ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ମହିଳାମାନଙ୍କ ସ୍ଥିତି ସମ୍ପର୍କରେ ଅଧ୍ୟୟନ କରିବା ନିମନ୍ତେ ସମାଜତାତ୍ତ୍ୱିକ ଆଭିମୁଖ୍ୟ ଆପଣାଇ ଥିଲା। ଆଦର୍ଶବାଦ, ସାଙ୍କେତିକତା, ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଏବଂ ବିଖଣ୍ଡନର ଏକ ମାର୍କ୍ସବାଦୀ ସମାଲୋଚନାମୂଳକ ଅନ୍ତର୍ଦୃଷ୍ଟିକୁ ବ୍ୟବହାର କରି ନାରୀବଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ଦାବିକରେ ଯେ ସିନେମା କେବଳ ସାମାଜିକ ସମ୍ପର୍କର ପ୍ରତିଫଳନଠାରୁ ଯଥେଷ୍ଟ ଅଧିକ। ଫିଲ୍ମ ସକ୍ରିୟ ଭାବରେ ଲିଙ୍ଗଗତ ପାର୍ଥକ୍ୟ ଏବଂ ଯୌନବାଦର ଅର୍ଥକୁ ନିର୍ମାଣ କରିଥାଏ।

ଏହିଭଳି ଭାବରେ ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ଏକ ଫିଲ୍ମର ଅର୍ଥକୁ ପଢ଼ିବାଠାରୁ ଆଗକୁ ଯାଇ କିପରି ଅର୍ଥ ନିର୍ମାଣ କରାଯାଏ, ତାହାର ଗଭୀର ସଂରଚନାକୁ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗଲା।

ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ୧୯୭୦ରୁ ୧୯୮୦ ଦଶକ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ମହତ୍ତ୍ୱ ଲାଭ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କଲା ଯାହା କଳା, ସଂସ୍କୃତି ଓ ଜୀବନର ସବୁ ପ୍ରକାର ରୂପକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥିଲା। କଳାରେ ମହିଳାମାନଙ୍କର ସକାରାତ୍ମକ ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ନିମନ୍ତେ ଏହା ଦୃଢ଼ ଭାବରେ ଯୁକ୍ତି କରିଥିଲା। ଏହା ଫିଲ୍ମରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଉଥିବା ପୁରୁଷର ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ ଏବଂ ମହିଳାମାନଙ୍କର ଗତାନୁଗତିକ ଛବି (ମା', ପ୍ରେମିକା, ପତ୍ନୀ ଏବଂ ବାରାଙ୍ଗନା)ଗୁଡ଼ିକୁ ସମାଲୋଚନା କରିଥିଲା। ନାରୀବାଦୀ ବିଦ୍ୱାନମାନେ ସିନେମାରେ ମହିଳାମାନଙ୍କର ସକାରାତ୍ମକ ଛବିକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିବା ସହିତ ବର୍ତ୍ତମାନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର କଳା ରୂପରେ ରହିଥିବା ଯୌନବାଦୀ ଯୋଜନାଗୁଡ଼ିକୁ ବିପରୀତ ଢଙ୍ଗରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଉଥିଲେ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଏହିସବୁ ଫିଲ୍ମରେ ମହିଳାମାନଙ୍କ ଉପରେ ସିନେମାରେ କରାଯାଉଥିବା କିମ୍ବା ପ୍ରଚାର କରାଯାଉଥିବା ହିଂସାର ନିନ୍ଦା କରିଥିଲା। ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଯାଉଥିଲା ଯେ ମହିଳାମାନଙ୍କର ଏହିଭଳି ଆପତ୍ତିଜନକ ପୁନରାବୃତ୍ତି କରାଯାଉଥିବା ଗତାନୁଗତିକ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ମହିଳା ଦର୍ଶକଙ୍କ ଉପରେ ନକାରାତ୍ମକ ପ୍ରଭାବ ପକାଇବାର କାରଣ ପାଲଟିଛି। ପୁନଶ୍ଚ, ଏହା ବଦ୍ଧମୂଳ ହୋଇ ରହିଥିବା ସଂରଚନା ଉପରକୁ ପ୍ରଶ୍ନବାଚୀ ଉଠାଇ ଥିଲା ଯେଉଁଥିରେ ଏହି ଧରଣର ହିଂସା ବିଦ୍ୟମାନ ରହିଥିଲା ଓ ସଂଘଟିତ କରାଯାଉଥିଲା।

୧୯୮୦ରୁ ୨୦୦୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ନାରୀବାଦୀ ଆନ୍ଦୋଳନ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଚିନ୍ତାଧାରାକୁ ସ୍ୱୀକାର କରିଥିଲା। ଏହା ହଲିଉଡ୍ ଶୈଳୀର ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣାତ୍ମକ ଯଥା ରୋମାଞ୍ଚକର, ଫିଲ୍ମ- ନଏର (ନିରାଶାବାଦୀ), ଭୟ ଉଦ୍ରେକକାରୀ, ବିଜ୍ଞାନ- ଉପନ୍ୟାସ ଏବଂ ଶାରୀରିକ ବଳବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନକାରୀ ଆକ୍ସନ ମୁଭିରୁ ଯୌନଗତ ପାର୍ଥକ୍ୟର ଦ୍ୱିମୁଖୀ ବୁଝାମଣାଠାରୁ ବହୁବିଧ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ, ଶଙ୍କରଜାତୀୟ ବା ହାଇବ୍ରିଡ ପରିଚିତ ଏବଂ ସମ୍ଭାବ୍ୟ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥିଲା। ଏହା ଜାତୀୟତା, ପୌରୁଷ/ ପୁରୁଷପ୍ରବଣତା ଏବଂ ବିଚିତ୍ର ଧରଣର ଯୌନବାଦକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ଦେଇଥିଲା। ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ କଳାର ନିଷ୍ପାଦନା/ଅଭିନୟ ଅଧ୍ୟୟନ ଏବଂ ଘଟଣା ଅଧ୍ୟୟନ ତଥା ଡିଲ୍ୟୁଜିଆନ ଅଧ୍ୟୟନଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ୍ୟ ନାରୀବାଦୀ ଆନ୍ଦୋଳନରେ ସାମିଲ କରାଗଲା। ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ବିଦ୍ୱାନମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଲରା ମଲ୍ଭୀ ହେଉଛନ୍ତି ଜଣେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷ। ନାରୀବାଦୀ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କେତେକ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଫିଲ୍ମ ହେଉଛି ଜେନ୍ କାମ୍ପିଅନ୍‌ଙ୍କ 'ଦ ପିଆନୋ' ଋତ୍ୱିକ୍ ଘଟକଙ୍କ 'ମେଘେ ଢାକା ତାରା',ସତ୍ୟଜିତ୍ ରାୟଙ୍କ 'ଚାରୁଲତା ଏବଂ ଦେବୀ', ସାଇ କବୀରଙ୍କ 'ରିଭଲଭର୍ ରାଣୀ' ଶ୍ୟାମ ବେନେଗଲଙ୍କ 'ମାମୋ ଓ ଭୁମିକା' ଜର୍ଜ ମିଲରଙ୍କ 'ମ୍ୟାଡ୍ ମ୍ୟାକ୍ସ: ଫରି ରୋଡ୍'।

୧.୯: ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱ

ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱ ଆଂଶିକ ଭାବରେ ମାର୍କ୍ସବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ, ସାଙ୍କେତିକତା ଏବଂ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ତତ୍ତ୍ୱରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି। ଏହା ଉଲ୍ଲେଖ କରେ ଯେ ସିନେମା ସ୍ୱଭାବତଃ ଆଦର୍ଶବାଦୀ କାରଣ ବାସ୍ତବତାକୁ

ପ୍ରତିପାଦିତ କରିବା ପାଇଁ ଫିଲ୍ମଗୁଡିକ ସୃଷ୍ଟି କରାଯାଇଥାଏ। ଏହାର ଯାନ୍ତ୍ରିକ ବିଦ୍ୟା ଭିତରେ କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ସଂପାଦନା ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ବିଷୟବସ୍ତୁ ରଚନାର ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ମଧ୍ୟରେ ଉଦ୍ୟୋଗର ମୁଖ୍ୟ ସ୍ଥିତି ମଧ୍ୟ ଆଦର୍ଶବାଦୀ।

ଫିଲ୍ମ ବିଦ୍ୱାନ ବଡ୍ରି (୧୯୭୦) ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱବିତ୍‌ମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ପ୍ରଥମ ବ୍ୟକ୍ତି ଥିଲେ ଯିଏକି ସିନେମା ଉପକରଣ ବା ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳର ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଉପରେ ପଡୁଥିବା ଆଦର୍ଶଗତ ପ୍ରଭାବ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ। ଫିଲ୍ମର ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱ ହେଉଛି ଏକ ଧାରଣା ଯାହା ଏକ ଫିଲ୍ମକୁ ବିଶ୍ଳେଷଣ ଯଥା ଏହାର ଦୃଶ୍ୟୋତ୍ତଳନ ପାଇଁ ହୋଇଥିବା ବ୍ୟବସ୍ଥା/ ସ୍ଥାନ (ସେଟ୍), କ୍ୟାମେରାର ଅବସ୍ଥିତି ଏବଂ କମ୍ପ୍ୟୁଟରରେ ସୃଷ୍ଟି କରା ଯାଉଥିବା କାଳ୍ପନିକ ଛବି ଯାହା ଆଦର୍ଶବାଦୀ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଏବଂ ଫିଲ୍ମଟିର ବାସ୍ତବତାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥାଏ, ସେସବୁର ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା ତତ୍ତ୍ୱ। ଦର୍ଶକମାନେ ଯାହା ସାଧାରଣ ଭାବରେ ଦେଖିଥାନ୍ତି, ଏହା ତାକୁ ବଦଳାଇ ଦେଇଥାଏ। ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ସାଧାରଣ କହିଲେ ସେମାନେ ଯେଉଁଠି ରହିଥାଆନ୍ତି ବା ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରତି ଯେଉଁ ପାର୍ଥିବ ନିୟମ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଥାଏ, ତାକୁ ହିଁ ବୁଝାଏ।

ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱ ସପ୍ତମ କଳା ଅର୍ଥାତ୍ ସିନେମାର 'ଯନ୍ତ୍ରପାତି' ଗୁଡ଼ିକର ଅଧ୍ୟୟନ କରିବାକୁ ବୁଝାଏ। ଏହା ଦର୍ଶକମାନେ ଏହି ମାଧ୍ୟମ ସହିତ ଯେତିକି ସମ୍ପର୍କ ରକ୍ଷା କରିଥାନ୍ତି, ତା' ତୁଳନାରେ କ୍ୟାମେରା, ପ୍ରୋଜେକ୍ଟର, ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟକ୍, ସଂପାଦନା କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଏବଂ ପ୍ରୟୋଗଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଅଧିକ କାରବାର କରିନଥାଏ। ଏହା ସିନେମାର ଅନୁଭୂତିକୁ ରୂପରେଖ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିବା ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଏବଂ ସାମାଜିକ କ୍ରିୟାକଳାପ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥାଏ। ବିସ୍ତାରିତ ଭାବରେ କହିଲେ ଏହା ବିଶ୍ୱ ପ୍ରେକ୍ଷାପଟ୍ଟରେ ଫିଲ୍ମ ଧରି ରଖୁଥିବା ଶକ୍ତିକୁ ବୁଝାଏ ଯେଉଁଥିରେ ଏହା କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ ବା ଏହାକୁ କାମରେ ଲଗାଯାଇଥାଏ।

ସିନେମାକୁ କିପରି ଦେଖାଯାଏ, କଳ୍ପନା ଶକ୍ତି ପାଇଁ ଏହା କ'ଣ କରେ ଏବଂ କେଉଁଭଳି ଭାବରେ ଏହାକୁ ଉପଭୋଗ କରାଯାଏ, ମନେ ରଖାଯାଏ, ବର୍ଗୀକୃତ କରାଯାଏ ଏବଂ ଏପରିକି ଏହାକୁ ପାସୋରି ଦିଆଯାଏ, ସେସବୁ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱ ଉପରେ ରହିଥିବା ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ମତବାଦ ବିଚାର କରିଥାଏ। ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଅନୁସାରେ ସରଞ୍ଜାମ କହିଲେ ଧାରଣାର ଦର୍ଶକ ଏକ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ପରଦା ଯାହା ଉପରେ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବିଗୁଡ଼ିକର ଅବବୋଧ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଥାଏ ଏବଂ ସ୍ଥାପିତ କରାଯାଇଥାଏ, ତା' ମଧ୍ୟରେ ରହିଥିବା ଅନ୍ତରଙ୍ଗ ସମ୍ପର୍କର ଏକ ଜଟିଳ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଭାବରେ ବୁଝାଯାଏ।

ସଂକ୍ଷେପରେ କହିଲେ ସିନେମା ସରଞ୍ଜାମଗୁଡ଼ିକ ଆଖି ଏବଂ କାନ ସମ୍ମୁଖରେ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଛବି ଓ ଶବ୍ଦଗୁଡ଼ିକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିଥାନ୍ତି। କିନ୍ତୁ ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ସ୍ଥିର କରେ ଯେ ସେଗୁଡ଼ିକ କିପରି ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ କ୍ରମରେ ଏକତ୍ର ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଇ ପାରିବ। ଦର୍ଶକର ମୁଖ୍ୟ/କେନ୍ଦ୍ରୀୟ ଅବସ୍ଥିତି ଆଦର୍ଶଗତ କାରଣ ଏହା ଏକ ପୁନରୁତ୍‌ଥାପିତ ବାସ୍ତବତା।

ଖ୍ରୀଷ୍ଟୋଫର ନୋଲାନଙ୍କ **ଇନ୍‌ସେପ୍‌ସନ** ସରଞ୍ଜାମ ତତ୍ତ୍ୱର ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଅନ୍ୟତମ। ଡୋମିନିକ୍ କବ୍ ଆଣ୍ଡ ଆର୍ଥର ଫିଲ୍ମରେ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ବହିଷ୍କାରକ। ସେମାନେ ପରୀକ୍ଷାମୂଳକ ଭାବରେ ସାମରିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ସେମାନଙ୍କ ଲକ୍ଷ୍ୟର ଅର୍ଦ୍ଧସଚେତନତାକୁ ପ୍ରବେଶ କରାଇବା ଓ ସ୍ୱପ୍ନକୁ ବାଣ୍ଟିବା ବେଳେ ସୂଚନାକୁ ଖୋଜି ବାହାର କରିବା ନିମନ୍ତେ କର୍ପୋରେଟ୍ ଗୁଇନ୍ଦାଗିରି କରିଛନ୍ତି। ସେମାନଙ୍କ ଦଳରେ ମଧ୍ୟ ଜଣେ ସ୍ଥପତି ରହିଛି ଯାହାର କାମ ହେଉଛି ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଯେଉଁଠି ସ୍ୱପ୍ନଗୁଡ଼ିକ ସଂଘଟିତ ହେବ। ଅନ୍ୟ କେତୋଟି ଉଦାହରଣ ହେଉଛି, ଜେମସ୍ କ୍ୟାମେରୁନ୍‌ଙ୍କ 'ଅବତାର' ଏବଂ ଜର୍ଜ ମିଲରଙ୍କ 'ମ୍ୟାଡ୍ ମ୍ୟାକ୍ସ: ଫରି ରୋଡ୍'।

୧.୧୦: ବିଷୟ ସାରାଂଶ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ଆପଣ ଜାଣନ୍ତି ଯେ ଆମେ ସିନେମା ସମ୍ପର୍କିତ ବିଭିନ୍ନ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିସାରିଛେ। ଆମେ କେବଳ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିନାହେଁ, ବରଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ବିକାଶ ଲାଭ କରିଥିବା ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ତା'ର ଫଳ ସ୍ୱରୂପ ବିକାଶ ଲାଭ କରିଥିବା ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିଛେ। ଆମେମାନେ ଏଇ ଧାରଣା ସହିତ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ ଯେ ସିନେମାର ଆରମ୍ଭ ହେବା ପରଠାରୁ କଳା ଓ ସାମାଜିକ ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ଏହାର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରାଯିବାକୁ ମଧ୍ୟ ଉଦ୍ୟମ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଏହିଭଳି ଭାବରେ ବିଭିନ୍ନ କଳା ଓ ସାମାଜିକ ବିଜ୍ଞାନରୁ ଆନୀତ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣଗୁଡ଼ିକୁ ଓ ଏହାର ମହତ୍ତ୍ୱକୁ ଦର୍ଶାଇବା ନିମନ୍ତେ ସିନେମାର ପରିସର ମଧ୍ୟକୁ ଅଣାଗଲା, ଆମେମାନେ ରୀତିବାଦୀ ଏବଂ ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଆଲୋଚନାକୁ ଆରମ୍ଭ କରି ପରେ ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ସମୂହ, ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ -ପ୍ରଧାନ (ଅଟିଅରିଷ୍ଟ) ଏବଂ ମନୋ ବିଶ୍ଳେଷଣାତ୍ମକ ତତ୍ତ୍ୱ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ଆମେମାନେ ମଧ୍ୟ ସିନେମାର ନାରୀବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱ ଓ ପରେ ସରଞ୍ଜାମବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ଏହା କରିବା ସମୟରେ ଆମେମାନେ ମଧ୍ୟ ଭାରତୀୟ ତଥା ବିଶ୍ୱ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଉଦାହରଣମାନ ଉପସ୍ଥାପନ କଲେ। ରୀତିବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱ ବାସ୍ତବବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱର ବିପରୀତ ଭାବରେ ସିନେମାକୁ ଏକ କପୋଳ-କଳ୍ପିତ କାହାଣୀ ବା ଉପନ୍ୟାସର ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାଏ। ଏହା ସିନେମାର ରୂପ ଏବଂ କିପରି ଏହି ସମଷ୍ଟି ଅର୍ଥ ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ, ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅନୁଧ୍ୟାନ କରିଥାଏ।

ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ଜୀବନର ବାସ୍ତବତାକୁ ଧରି ରଖିବା ଏବଂ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ଅବସ୍ଥିତିର ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ଘେରି ରହିଥିବା ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପ୍ରଶ୍ନ ପଚାରିବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଫିଲ୍ମକୁ ଏକ ଉପକରଣ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିଥାଏ। ଆମ୍ଭେମାନେ ମଧ୍ୟ ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କଲେ ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ଆନ୍ଦୋଳନ ଏବଂ ୧୯୫୦ ଦର୍ଶକର ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଫିଲ୍ମ ସମାଲୋଚକ ଯେଉଁମାନେ କି ବିକାଶ ଲାଭ କରିବା ପରେ ସିନେମାର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିଥିଲେ, ତା'ର ଫଳଶ୍ରୁତି ଥିଲା।

ଏହି ୟୁନିଟ୍‌ରେ ଅଟିଅର (ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ-ପ୍ରଧାନ) ତତ୍ତ୍ୱ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଛି ଯାହା ମଧ୍ୟ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ଆନ୍ଦୋଳନ ସମୟରେ ବାହାରକୁ ଆସିଥିଲା। ଏହା ଫିଲ୍ମର ସୃଜନକୁ ସାହିତ୍ୟ ରଚନା ସହିତ ସମାନ ଦୃଷ୍ଟିରେ ଦେଖେ ଯେଉଁଠି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଟିଏ ଲେଖକର ଭୂମିକାକୁ ଓହ୍ଲାଇ ଆସେ ଯାହାଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ ଅନୁସାରେ ଫିଲ୍ମର ରୂପରେଖ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ହୋଇଥାଏ। ପୁନଶ୍ଚ, ମନ, ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ବ୍ୟବହାର ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଫ୍ରଏଡ୍‌ଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଦିଗରୁ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ବିଶ୍ଳେଷଣ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ତତ୍ତ୍ୱ ଆଲୋଚନା କରିଛେ। ଅଟିଅର (ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ-ପ୍ରଧାନ) ତତ୍ତ୍ୱ ସାହିତ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଲେଖକଙ୍କ ଭଳି ଫିଲ୍ମ କ୍ଷେତ୍ରରେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କୁ ଏହାର ଲେଖକର ମାନ୍ୟତା ପ୍ରଦାନ କରିଛି। ନାରୀବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱରେ ଆମେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ମହିଳାମାନଙ୍କ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ଆହୁରି ମଧ୍ୟ ଦର୍ଶକମାନେ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ଧାରଣା ପ୍ରଦାନ କରିବାରେ ଫିଲ୍ମ କିପରି ଏକ ସରଞ୍ଜାମ ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରେ, ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ତେଣୁ ଜଣେ ଜାଣି ପାରିବେ ଯେ ଆମେମାନେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ସମୟର ବିଭିନ୍ନ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିଛେ ଯାହା ସିନେମାର ବିକାଶକ୍ରମ ନିମନ୍ତେ ପଥ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଛି।

୧.୧୧: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ବାସ୍ତବବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟଗୁଡ଼ିକ କ'ଣ କ'ଣ ?

----

୨. ଅଟିଅର କହିଲେ କ'ଣ ବୁଝ ?

----

୩. ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣ ଧାରାର କେତେଜଣ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନଙ୍କ ନାମ ଉଲ୍ଲେଖ କର।

୧.୧୨: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- ରିଅଲିଜମ୍, http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Realism-THEORIES-OF-REALISM.html#ixzz650bJ0j6F
- ଫେମିନିଷ୍ଟ ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ, The Wiley Blackwell Encyclopedia of Gender and Sexuality Studies, 2016
- ଷ୍ଟାନ୍‌ଫୋର୍ଡ ଏନ୍‌ସାଇକ୍ଲୋପିଡ଼ିଆ ଅଫ୍ ଫିଲୋସଫି, ଫିଲୋସଫି ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ, *First published Wed Aug 18, 2004; substantive revision Thu Jul 30, 2015*; https://plato.stanford.edu/entries/film/#FilAut
- ଫେମିନିଷ୍ଟ ଥିଓରୀ ଆଣ୍ଡ ପପ୍‌କଲଚର୍ ଆଡ୍ରିଏନ୍ ଟ୍ରାୟର-ବନିକ୍ (ସଂପାଦିତ), Sense Publishers. Vol.5, 2015.
- କନ୍‌ଲ ଟି (୨୦୧୮), ଆପାରାଟସ୍ ଥିଓରୀ, ପ୍ଲେନ୍ ଆଣ୍ଡ ସିମ୍ପଲ. ଇନ୍ ଏଚ୍ ଭଗନ୍ ଆଣ୍ଡ ଟି. କନଲି(ସଂ) In H. Vaughan & T. Conley (Eds.), The Anthem Handbook of Screen Theory (pp. 145-156). Anthem Press. 2018 https://www.cambridge.org/core/books/anthem-handbook-of-screen-theory/apparatus-theory-plain-and-simple/5DFAFD2E825C3D96D1FA05C559EFCC5A
- ରିଅଲିଜମ୍, ରବର୍ଟ ମ୍ୟାନ କନେଲ୍, ୧୯୯୭, http://faculty.salisbury.edu/~axsharma/MyWebs/EFP/realism.htm
- ଟଡ୍ ମ୍ୟାକ୍ ଗୋୱାନ୍, ସାଇକୋ ଆନାଲିଟିକ୍ ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ, LAST REVIEWED: 06 MAY 2016, DOI: 10.1093/OBO/9780199791286 0052,https://www.oxfordbibliographies.com/view/document/obo-9780199791286/obo-9780199791286-0052.xml; https://www.researchgate.net/publication/227584959_Psychoanalytic_Film_Theory
- ସିନେମାଟିକ୍ ଆପାରାଟସ୍, http://faculty.washington.edu/cbehler/glossary/cinematicapparatus.html
- ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ ଆଣ୍ଡ ଲାଙ୍ଗୁଏଜ୍, http://media.edusites.co.uk/category/c/apparatus-theory/
- ଲାକାନ, ଜ୍ୟାକ୍, ୧୯୮୯ ଏକ୍ରିଟସ୍: ଏ ସିଲେକ୍ସନ, Translated by Alan Sheridan. London: Routledge.
- ମେଜ୍, ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍,୨୦୦୦, ‘ଦ ଇମାଜିନାରୀ ସିଗ୍‌ନିଫାୟାର’ ଇନ୍ ଫିଲ୍ମ ଆଣ୍ଡ ଥିଓରୀ: ଆନ୍ ଆନ୍ଥୋଲୋଜୀ,ସଂପାଦନା- ରବର୍ଟ ଷ୍ଟାମ୍ ଏବଂ ଟବି ମିଲର୍,ଅମ୍ସଫୋର୍ଡ, ବ୍ଲାକ୍‌ୱେଲ୍ ପୃଷ୍ଠା-୪୦୩-୪୩୫
- ରିଭିଜିଟିଂ ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍ ମେଜ୍ ‘ଆପାରାଟସ୍ ଥିଓରୀ’, ଏ ଡାଏଲଗ୍ , http://www.academia.edu/4399707/Revisiting_Christian_Metz_Apparatus_Theory._A_Dialogue

- ପାଟ୍ରିସିଆ ଲଭି (ସିରିଜ୍ ଏଡ଼ିଟର) ଫେମିନିଷ୍ଟ ଥିଓରୀ ଆଣ୍ଡ ପପ୍‌କଲଚର୍, ଆଡିଏନ୍ ଟ୍ରାୟର-ବିନିକ୍ (ସଂ). ଇଲ୍ୟୁମ୍,.୨୦୧୫ ସେସନ୍ସ ପବ୍‌ଲିଶର୍ସ, ରୋଟରଡ୍ୟମ୍, ନେଦରଲ୍ୟାଣ୍ଡସ୍
- ଆନ୍ନେକେ ସ୍ମେଲିକ୍, ଫେମିନିଷ୍ଟ ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ,ଦି ୱିଲେ ବ୍ଲାକୱେଲ୍ ଏନସାଇକ୍ଲୋପିଡିଆ ଅଫ୍ ଜେଣ୍ଡର୍ ଆଣ୍ଡ୍ ସେକ୍ସୁଆଲିଟି ଷ୍ଟଡିଜ୍, ୨୦୧୬, Doi: 10.1002/9781118663219.wbegss148; https://www.academia.edu/37389785/Feminist_Film_Theory.
- ୱର୍ଲଡ ଫିଲ୍ମମେକର୍ସ: ଏ କ୍ରିଟିକାଲ ଲିଷ୍ଟ ଅଫ-ବୁକସ୍: ଏସ୍ଥେଟିକ୍ ଅର୍ ଫର୍ମାଲିଷ୍ଟ ଥିଓରୀ, ମାର୍କ ଏମନସ୍ ଆଣ୍ଡ ଅଡ୍ରା ବେଲ୍‌ମୋର, https://alachoice.libguides.com/c.php?g=457077&p=3123842Read more: http://www.filmreference.com/encyclopedia/Independent-Film-Road-Movies/Realism-THEORIES-OF-REALISM.html#ixzz650bJ0j6F
- ୱଲର୍ଡ ଫିଲ୍ମ ମେକର୍ସ: ଏ କ୍ରିଟିକାଲ ଲିଷ୍ଟ ଅଫ୍ ବୁକସ୍, (ଫେବୃଆରୀ ୨୦୧୩); ଆଟିଅର୍ ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ- ମାର୍କ ଇମନ୍ସ ଆଣ୍ଡ୍ ଅଡ୍ରା ବେଲମୋର୍, https://alachoice.libguides.com/c.php?g=457077&p=3123836
- କ୍ଲୋଜର, ଆଲେକ୍ସ ଇ. ସାଇକୋ ଆନାଲିଟିକ୍ ଫିଲ୍ମ ଥିଓରୀ,ଇଙ୍ଗିଶ୍୪୧୧୦/୫୧୧୦ ଲିଟେରାରୀ କ୍ରିଟିସିଜିମ୍. ଜର୍ଜିଆ କଲେଜ୍ ଆଣ୍ଡ୍ ଷ୍ଟେଟ୍ ୟୁନିଭର୍ସିଟି; ମିଲେଡଗେଭିଲି, ଜିଏ.୨୧ଅଗଷ୍ଟ ୨୦୧୩, କ୍ଲାସ୍ ଲିଟରେଚରhttp://alexeblazer.com/4110/13-FA-Lectures.pdf
- http://filmtheory.org/psychological-film-theory/
- https://juat.weebly.com/apparatus-theory.html
- ଜୁଲିଆ ସଲଜର, ଏଲିଆନ୍ ଅର୍ଟିଜ୍, ମେରିଆ ପିକିଏକି https://prezi.com/usnlcqz5shss/apparatus-theory/
- http://faculty.salisbury.edu/~axsharma/MyWebs/EFP/film_theory.htm
- https://www.filmtheory.org/french-new-wave/

ୟୁନିଟ୍ – ୨: ଉତ୍ତର-ଉପନିବେଶବାଦୀ ଭାରତୀୟ ସିନେମା

୨.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୨.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୨.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

୨.୩: ବିବରଣୀର ଇତିହାସ

୨.୪: କାଳ୍ପନିକ ଏବଂ ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ

୨.୪.୧: କାଳ୍ପନିକ

୨.୪.୨: ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ

୨.୫: ବିବରଣୀର ତାତ୍ପର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ସାଂଗଠନିକ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ

୨.୫.୧: ବିବରଣୀର ମୌଳିକ ଉପାଦାନ

୨.୫.୨: ପରିବେଶ

୨.୫.୩: ଚରିତ୍ର

୨.୫.୪: ସଂଳାପ

୨.୫.୫: ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ

୨.୫.୬: କଥାବସ୍ତୁ

୨.୬: କାହାଣୀ ଓ କଥାବସ୍ତୁ

୨.୭: କଥାବସ୍ତୁ ନିର୍ମାଣର ନୀତି: ବିଶଦ ବିବରଣୀର ନିର୍ବାଚନ ଏବଂ ନିଷ୍କାସନ

୨.୮: ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ

୨.୯: ଅସ୍ୱାଭାବିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା

୨.୯.୧: ବୁକରଙ୍କ ସାତଗୋଟି ମୌଳିକ ପ୍ଲଟ୍ (କଥାବସ୍ତୁ)

୨.୯.୨: ଦ ହିରୋ ଓ ଜର୍ଣ୍ଣି (ନାୟକର ଯାତ୍ରା)

୨.୯.୩: ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଶୈଳୀ-ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କଥାବସ୍ତୁ

୨.୧୦: ଅଣ ରୈଖିକ କାହାଣୀ ପରିବେଷଣ

୨.୧୧: ବିଷୟ ସାରାଂଶ

୨.୧୨: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୨.୧୩: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

୨.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଏହି ୟୁନିଟ୍ ପାଠ କରି ସାରିବା ପରେ ଶିକ୍ଷାର୍ଥୀମାନେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ବିଷୟଗୁଡିକ ଜାଣିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ;

(କ) ବିବରଣୀ ଓ ବିବରଣୀ ସଂରଚନାର ଧାରଣାକୁ ବୁଝି ପାରିବେ;

(ଖ) ଏକ ବିବରଣୀ ପଢ଼ିବା ଓ ଲେଖିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ବିକାଶ କରି ପାରିବେ;

(ଗ) ଏକ କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍)କୁ ପାଠ କରିବା ନିମନ୍ତେ ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଭାବରେ କାମ କରିବାର ଏବଂ ଏକ କାହାଣୀର କଥାବସ୍ତୁ ନିର୍ମାଣ କରିବାର ପଦ୍ଧତି ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରି ପାରିବେ; ଏବଂ

(ଘ) ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର କଥାବସ୍ତୁର ସଂରଚନା ତଥା ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ ପରିବେଷଣର ବ୍ୟବହାରଗୁଡ଼ିକୁ ବୁଝି ପାରିବେ।

୨.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

'ଜଣେ କବି ହେଉଛନ୍ତି ସେହି ବ୍ୟକ୍ତି ଯିଏ ଗୋଟିଏ ମାତ୍ର ଛବିକୁ ସାର୍ବଜନୀନ ବାର୍ତ୍ତା ପ୍ରଦାନ ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରି ପାରନ୍ତି'- କହିଥିଲେ ଆନ୍ଦ୍ରେଇ ଟାର୍କୋଭ୍‌ସ୍କି।

ବିବରଣୀ ହେଉଛି ଏକ କାହାଣୀର ଗୋଟିଏ ଘଟଣା ବା କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଘଟୁଥିବା ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଉପସ୍ଥାପନା। ଏହା ଫିଲ୍ମ, ଡ୍ରାମା, ଅପେରା, ସଙ୍ଗୀତ, ଚାକ୍ଷୁଷ କଳାର ଏକ ରୂପରେ ହୋଇପାରେ। ଏହା ଜଣେ ବା ଦୁଇଜଣ ବା ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନକାରୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରେରଣ କରାଯାଇପାରେ। ବିବରଣୀ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଏକ ଅସ୍ଥାୟୀ ବା ସାମୟିକ ଢଙ୍ଗରେ ଯୋଡ଼ା ଯାଇପାରେ। ଆମେ ବିବରଣୀକୁ 'ଅନୁଭୂତି ଓ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ସଂଗଠିତ କରି ରଖିବାର ଏକ ଉପାୟ' ବୋଲି କହିପାରିବା। ବିବରଣୀର ଅଧ୍ୟୟନକୁ 'ନ୍ୟାରେଟୋଲୋଜି' (ବିବରଣୀ ତତ୍ତ୍ୱ) ବୋଲି କୁହାଯାଏ ଏବଂ ଏହି ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ସୃଷ୍ଟି।

ବିବରଣୀ ଏକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଯାହା ଏକ କାହାଣୀକୁ ବିଧିବଦ୍ଧ ଉପାୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବାରେ ମନୁଷ୍ୟକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରେ। ଏହା ପରସ୍ପର ସହିତ ସଂଯୁକ୍ତ ହୋଇଥିବା ଘଟଣାକ୍ରମଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଢଙ୍ଗରେ ପରିବେଷଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ସଜାଇ ଥାଏ। ବିବରଣୀ ହେଉଛି ଗଳ୍ପ କଥନର ଏକ ବ୍ୟାପକ ପ୍ରକ୍ରିୟା। ସେହିଭଳି ଏକ କାହାଣୀ ବା ଫିଲ୍ମର ସଫଳତା ଦର୍ଶକ/ଶ୍ରୋତାଙ୍କ ସମ୍ମୁଖରେ ଏହାର ପରିବେଷଣ ବା ଉପସ୍ଥାପନ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ।

ଫିଲ୍ମ ବିବରଣୀ କହିଲେ ଏକ କାହାଣୀର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ପରସ୍ପର ସହିତ ଭାବ ବିନିମୟକୁ ବୁଝାଏ। ବିବରଣୀର କେତେଗୁଡ଼ିଏ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ହେଉଛି:

- କାହାଣୀ ଘଟଣାକ୍ରମର କ୍ରମାନ୍ୱୟତା/ ଶୃଙ୍ଖଳାରେ ପୂର୍ଣ୍ଣଚ୍ଛେଦ ପକାଇ ପାରେ, ପଶ୍ଚାଦାଲୋକନ ବା ଆଗୁଆ କୁହାଯାଇପାରେ।
- କାହାଣୀର ଅବଧିରେ ଅଦଳବଦଳ କରାଯାଇପାରେ।
- ଏକା ସମୟରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇପାରେ।
- ଅଧିକ ବା କମ୍ ସୂଚନାତ୍ମକ ହୋଇପାରେ।
- କୌତୂହଳ, ଉତ୍କଣ୍ଠା, ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ ଇତ୍ୟାଦି

ଯେ କୌଣସି କାହାଣୀକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ପାଇଁ ଚାକ୍ଷୁଷ ଦୃଶ୍ୟଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଅତ୍ୟଧିକ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହୋଇଥାଏ। ଚାକ୍ଷୁଷ ବିବରଣୀ ଏକ କାହାଣୀକୁ ପରିବେଷଣ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ

ଦର୍ଶନୀୟ ଛବିକୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିଥାଏ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଦର୍ଶନୀୟ-କାହାଣୀ–କଥନ କୁହାଯାଇଥାଏ। ଗୁମ୍ଫାରେ ହୋଇଥିବା ଚିତ୍ରକଳାଠାରୁ ଆଧୁନିକ ସମୟର ଡିଜିଟାଲ ଫିଲ୍ମ ସବୁକିଛି ଦର୍ଶନୀୟ ବିବରଣୀର ଏକ ଅଂଶ। ଏହା ଦର୍ଶନୀୟ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ବୁଝାଏ ଯାହା ଗତିଶୀଳ ବା ସ୍ଥିର ଅବସ୍ଥାରେ କାହାଣୀ ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ ଯଥା, ଇତିହାସ, ଚିତ୍ର, ଫିଲ୍ମ, ଛବିଳ କାହାଣୀ, ଆନିମେସନ, ଚିତ୍ରାଙ୍କିତ କାହାଣୀ, କମିକସ୍ (ହାସ୍ୟୋଦ୍ଦୀପକ ଚିତ୍ର) ଇତ୍ୟାଦି। ଏହା ଚାକ୍ଷୁଷ ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏକ ଉପ-ଶୈଳୀ। ଦର୍ଶନୀୟ ବିବରଣୀକୁ ଦୁଇଗୋଟି ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ:

- ସ୍ଥିର ଦର୍ଶନୀୟ ବିବରଣୀ (ଷ୍ଟେଟିକ୍ ଭିଜୁଆଲ ନ୍ୟାରେଟିଭ୍-ଏସ୍‌ଭିଏନ୍)- ଏହା ସ୍ଥିର ବା ସ୍ଥାୟୀ ଦର୍ଶନୀୟ ଛବି/ଦୃଶ୍ୟକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିଥାଏ ଯାହା ଦ୍ୱି-ଆକାର ବା ତ୍ରି-ଆକାରବିଶିଷ୍ଟ ଯଥା, ଫଟୋ, ଚିତ୍ର, ସ୍ଥାପତ୍ୟ ଇତ୍ୟାଦି ହୋଇଥାଏ। ସ୍ଥିର ଦର୍ଶନୀୟ ବିବରଣୀ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟଭିତ୍ତିକ ହୋଇ ନଥାଏ।

ଗତିଶୀଳ ଦର୍ଶନୀୟ ବିବରଣୀ (ଡାଇନାମିକ୍ ଭିଜୁଆଲ ନ୍ୟାରେଟିଭ୍-ଡିଭିଏନ୍)- ଗତିଶୀଳ ଦର୍ଶନୀୟ ଛବି/ଦୃଶ୍ୟ ଯାହା ଏକ ଅର୍ଥପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀକୁ ପରିବେଷଣ କରିବା ପାଇଁ କିଛି ଶୃଙ୍ଖଳା ବା କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ପରିବେଷିତ ହୋଇଥାଏ। ଏହାର ସମୟ ସୀମା ରହିଛି।

୨.୩: ବିବରଣୀର ଇତିହାସ

ଏବେ ବିବରଣୀର ଇତିହାସ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିବା- ଏହା କିପରି ବିକଶିତ ହେଲା ଏବଂ ଏହାର ସାଙ୍ଗଠନିକ ରୂପ କିପରି ସୃଷ୍ଟି ହେଲା। ମାନବ ସମାଜର ଇତିହାସରେ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ବିଭିନ୍ନ ଉପାୟ ଓ ମାଧ୍ୟମ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସାରିତ ହୋଇଥିବା ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ। ସେଗୁଡ଼ିକ ଅନେକ ଗୁଡ଼ିଏ ରୂପରେ ଏବଂ ଯେ କୌଣସି ସମୟରେ, କାଳରେ, ସ୍ଥାନରେ, ସମାଜରେ ଏବଂ ଶ୍ରେଣୀରେ ବିଦ୍ୟମାନ। କାହାଣୀ କଥନ ମନୁଷ୍ୟର କ୍ରମବିକାଶର ଏକ ଅଙ୍ଗ। ଏକ ମାନବ ଇତିହାସ ବିଭିନ୍ନ ଯୁଗରେ ବିଭିନ୍ନ ଶୈଳୀରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଉଥିଲା ବା କରାଯାଉଛି। ମନୁଷ୍ୟମାନେ ପରସ୍ପର ସହିତ ସେମାନଙ୍କର ଅନୁଭୂତି ଓ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ବିନିମୟ କରିଥାନ୍ତି, କେବେ କେବେ ଯାହା ଯେମିତି ଘଟିଥାଏ, ସେହିପରି ଭାବରେ ବା କେବେ କେମିତି ଅନ୍ୟମାନେ ଯେପରି ବିଶ୍ୱାସ କରିବାକୁ ଚାହାନ୍ତି, ସେହିପରି ଭାବରେ। ମଣିଷମାନେ ଯେ କୌଣସି ପ୍ରସଙ୍ଗ ବା ଘଟଣାକୁ ଏମିତି ଢଙ୍ଗରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରିଦିଅନ୍ତି ଯେ ତା'ର ପରିଣତି ସମ୍ପର୍କରେ ଭବିଷ୍ୟବାଣୀ କରିହୁଏ ନାହିଁ। ଏହା କାହାଣୀ କହିବାର ବିବରଣାତ୍ମକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ଜନ୍ମ ଦେଲା।

ନିଜର ପୋଏଟିକ୍‌ସରେ ବିବରଣୀ ଶୈଳୀର ପ୍ରୟୋଗ କରିବାରେ ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ପ୍ରଥମ ବ୍ୟକ୍ତି ଥିଲେ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ବିବରଣାତ୍ମକ ସଂରଚନା ଏବଂ ଉପାଦାନ ସମୂହ ଚିହ୍ନଟ କରିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଥମ ବ୍ୟକ୍ତି ଥିଲେ। ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ ମୁଖ୍ୟତଃ ଦୁଃଖ/ ବିଷାଦ ଏବଂ ଏହାର ଛଅଗୋଟି ଉପାଦାନ: କାର୍ଯ୍ୟ, ଚରିତ୍ର, ଚିନ୍ତାଧାରା, ଭାଷା, ଶୈଳୀ ଏବଂ ନିଷ୍ପାଦନ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥିଲେ।

ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ ନିଷ୍ପାଦନକୁ ଦୁଇଗୋଟି ମୁଖ୍ୟ ଧାରଣା ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ: ମୁଥୋସ୍ (ପ୍ଲଟ୍-କଥାବସ୍ତୁ) ଏବଂ ମିମେସିସ୍ (ଅନୁକରଣୀୟ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ)। ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ ମିମେସିସ୍‌ର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାକୁ ଯାଇ ଏହାକୁ କାର୍ଯ୍ୟର ଉପସ୍ଥାପନ ବା ପ୍ରଦର୍ଶନ ବୋଲି କହିଥିବା ବେଳେ ମୁଥୋସ୍‌କୁ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଆୟୋଜନ ଯାହା ବିବରଣୀର ସାମୂହିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନାକୁ ରୂପ ଦେଇଥାଏ ବୋଲି ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ।

ଇତିହାସରୁ ଯେ କୌଣସି ପୁସ୍ତକ, ଉପନ୍ୟାସ, ଛବି ବା ଦର୍ଶନୀୟ ଉପସ୍ଥାପନା ବିବରଣୀର ଏକ ଉଦାହରଣ। ସେହିଭଳି ବିଶ୍ୱର ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଂସ୍କୃତି ଓ ସମାଜ ତା'ର ଇତିହାସ, ପୁରାଣ, ଲୋକକଥା, ଘଟଣା, ଦେବଦେବୀ ମୂର୍ତ୍ତି ଏବଂ ରାଜ୍ୟ ବିଜେତାଙ୍କର ବିବରଣୀ ରଖିଛି। ଏହା ଗୋଟିଏ ପିଢ଼ିରୁ ଅନ୍ୟ ପିଢ଼ିକୁ ବିଭିନ୍ନ ସୂଚନା ବା ତଥ୍ୟର ପରିବହନ ହେବା ସମ୍ବନ୍ଧିତ ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିଛି। ଏପରିକି ବର୍ତ୍ତମାନ ମଧ୍ୟ ବିବରଣୀ ସର୍ବତ୍ର ବିଦ୍ୟମାନ ଏବଂ ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରୁଛି।

୨.୪: କାଳ୍ପନିକ ଏବଂ ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ

ବିବରଣୀର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ରଚନା ପଦ୍ଧତି ଓ ଶୈଳୀ ରହିଛି, କିନ୍ତୁ କାଳ୍ପନିକ କଥାବସ୍ତୁ ତଥା ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ କଥାବସ୍ତୁକୁ ବୁଝିବା ଓ ମୂଲ୍ୟାୟନ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଆମ ପାଇଁ କଳ୍ପନା ବା ବିଶ୍ୱାସ କରିବାର ବିବରଣାତ୍ମକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ରଖେ।

୨.୪.୧: କାଳ୍ପନିକ

କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ ଲେଖକଙ୍କର କଳ୍ପନା ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ ଯଥା: ପରୀ କାହାଣୀ, ବିଜ୍ଞାନ କଥା, ଆନିମେଟେଡ୍ (ସଜୀବ କରାଯାଇଥିବା) ଫିଲ୍ମ, ଉପନ୍ୟାସ ଏବଂ ପୌରାଣିକ କଥା। ଏହା ମଧ୍ୟ ଉପନ୍ୟାସ ଭାବରେ ପରିଚିତ। ଅନ୍ୟ ଭାବରେ କହିଲେ, ଏହା ହେଉଛି ଏକ ବିବରଣୀ ଯାହା ସତ୍ୟ ନୁହେଁ ବା ମନଗଢ଼ା କାହାଣୀ। ଏହା ସେହିସବୁ ଘଟଣା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ ଯାହା ଘଟିପାରେ କିମ୍ବା ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ କଳ୍ପନା କରାଯାଇପାରେ, ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ମୂଳଭିତ୍ତି ବାସ୍ତବ ବା କାଳ୍ପନିକ ହୋଇପାରେ।

କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀର ସାହିତ୍ୟ କାଳ୍ପନିକ ଏବଂ ମନଗଢ଼ା। କାଳ୍ପନିକ କଥାରେ କାହାଣୀର ପରିବେଶକୁ ବାସ୍ତବ ଜୀବନର ଘଟଣାବଳୀରୁ ନିଆଯାଇପାରେ ଯେହେତୁ ଏହା ଲେଖକଙ୍କର ସମ୍ଭାବିତ ଇଚ୍ଛା। କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ ସ୍ୱଭାବତଃ ବ୍ୟକ୍ତିନିଷ୍ଠ ହୋଇଥାଏ, ଆଉ ସେଥିପାଇଁ ଏହାର ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀ ରହିପାରେ। କାଳ୍ପନିକ କାହାଣୀର ପରିବେଶ ଗଭୀର ଭାବରେ ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣଭିତ୍ତିକ ହୋଇଥାଏ। କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ କାହାଣୀକୁ ଅଧିକ ଆକର୍ଷଣୀୟ କରିବା ପାଇଁ ନାଟକୀୟତା, ହାସ୍ୟରସ, ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନ, ଉତ୍ତେଜନା ଏବଂ ଉତ୍କଣ୍ଠା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଭଳି ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ଯୋଗ କରି ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ କୌଶଳ ପ୍ରୟୋଗ କରିଥାଏ।

୨.୪.୨: ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ

ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ ତଥ୍ୟଭିତ୍ତିକ ଏବଂ ଏହା ପ୍ରକୃତ ଘଟଣାବଳୀ ଯଥା ଇତିହାସ, ସମ୍ବାଦ, ବୃତ୍ତଚିତ୍ର/ ନଥିପତ୍ର ଏବଂ ଜୀବନୀ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀଗୁଡ଼ିକର ସାହିତ୍ୟ ସହାୟକ ଉପାଦାନଭିତ୍ତିକ ଏବଂ ଏଥିରେ ଯଦି କିଛି ମନଗଢ଼ା ବା କପୋଳକଳ୍ପିତ କଥାର ସମ୍ମିଶ୍ରଣ ଘଟେ, ତା'ହେଲେ ଏହା ତା'ର ମର୍ଯ୍ୟାଦା ହରାଏ। ଏହାକୁ ଅଣ-ଉପନ୍ୟାସ ବୋଲି ମଧ୍ୟ କୁହାଯାଏ। ଅଣ-ଉପନ୍ୟାସ ସ୍ୱଭାବତଃ ବସ୍ତୁନିଷ୍ଠ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଏହାର କେବଳ ଲେଖକୀୟ ମତ/ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ରହିଥାଏ। ଅଣ-ଔପନ୍ୟାସିକ ବିବରଣୀ ଅଧିକାଂଶ ଭାବରେ ବାହାରର ବସ୍ତୁ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥାଏ।

ଆଜିର ସମୟରେ ଅଣ-ଔପନ୍ୟାସିକ ବିବରଣୀଗୁଡ଼ିକ ଅଧିକ ଆନନ୍ଦଦାୟକ ଏବଂ ମନୋମୁଗ୍ଧକର କରିବା ପାଇଁ ଏଥିରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଔପନ୍ୟାସିକ କୌଶଳ ଯଥା ହାସ୍ୟରସ, ବିସ୍ମୟ, ଉତ୍କଣ୍ଠା, ନାଟକୀୟତା, ପୁନଃ ଅଭିନୟ ଯୋଗ କରାଯାଉଛି।

୨.୫: ବିବରଣୀର ଗୁରୁତ୍ୱ ଏବଂ ସାଂଗଠନିକ ଉପାଦାନ ସମୂହ

ବିବରଣୀ ହେଉଛି ଏକ ଅର୍ଥ ପ୍ରକାଶ କରିବା ପାଇଁ ବାସ୍ତବ ବା ପ୍ରତୀୟମାନ ବାସ୍ତବତାର ପୁନଃଉପସ୍ଥାପନ। ଏହା ଅତୀତର ସୃଜନଶୀଳ ବା କାଳ୍ପନିକ ଘଟଣାବଳୀ/ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଘଟଣାବଳୀର କ୍ରମାନ୍ୱୟତା ଯାହା ସାମ୍ପ୍ରତିକ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ କିଛି ଅର୍ଥ ଯୋଗକରିଥାଏ। ବିବରଣୀ ହେଉଛି ଅନୁଭୂତି ବା ବିଭିନ୍ନ ସମୟର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବାର ପ୍ରାଥମିକ ମାଧ୍ୟମ। ମନୋନୟନ/ ନିର୍ବାଚନ ଏବଂ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ସଜ୍ଜୀକରଣ ବିବରଣୀ ନିର୍ମାଣର ଦୁଇଗୋଟି ପ୍ରମୁଖ କର୍ମ। ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନକାରୀ ବା ଲେଖକଙ୍କ ସାମୂହିକ ସ୍ମୃତିକୁ ସଂଗଠିତ କରିବା ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ। ଯେ କୌଣସି ବିବରଣୀର ତର୍ଜମା ସଂସ୍କୃତି ବା ଭାଷାରୁ ଭାଷା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ହୋଇଥାଏ।

ବିବରଣୀର କାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଢଙ୍ଗରେ ଭାବ ପ୍ରଦାନ କରିବା ଏବଂ ମାନବୀୟ ଅନୁଭୂତିର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗକୁ ପ୍ରକାଶ କରିବା। ବିବରଣୀକୁ ଏକ କ୍ରିୟାପଦ 'କହିବା', 'ଦେଖାଇବା' ଏବଂ 'ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଇବା' ଭାବରେ ଚିନ୍ତା କରାଯାଇପାରେ। ଏହା ଇତିହାସରୁ ସ୍ଥାନ ଏବଂ ସମୟକୁ ଉନ୍ମୋଚିତ କରିଥାଏ।

୨.୫.୧: ବିବରଣୀର ମୌଳିକ ଉପାଦାନ

ଆସନ୍ତୁ ବିବରଣୀର ବିଭିନ୍ନ ମୌଳିକ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ୱନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିବା। ବିବରଣୀର ମୌଳିକ ଉପଦାନଗୁଡ଼ିକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ ବା ବଦଳ କରିହେବ ନାହିଁ ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟେକ କାହାଣୀରେ ନାଟକୀୟ ସ୍ପର୍ଶ ଦେବା ନିମନ୍ତେ ଏହା ଆବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ। ଏହି ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକର ମଧ୍ୟ କିଛି ଦିଗ ରହିଥାଏ ଯଥା:

୨.୫.୨: ପରିବେଶ

ଏକ ବିବରଣୀର ପରିବେଶ ସୀମିତ, କିନ୍ତୁ ଇଂରାଜୀ ଅକ୍ଷର 'ଡବ୍ଲ୍ୟୁ' ରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ। ଯଥା, କେଉଁଠି (ହ୍ୱେୟାର), କାହିଁକି (ହ୍ୱାଇ), ଏବଂ କ'ଣ (ହ୍ୱାଟ୍) (ପରିସ୍ଥିତି ବା ସାଂସ୍କୃତିକ ବିଷୟବସ୍ତୁ)। ଏସବୁ ଅଞ୍ଚଳ, ଶତାବ୍ଦୀ, ଦଶନ୍ଧି, ପାର୍ଥିବ ପରିବେଶ, ସ୍ଥାନୀୟ ଉଚ୍ଚାରଣ ଶୈଳୀ, ପୋଷାକ, ଶତାବ୍ଦୀ, ବର୍ଷ, ଘଣ୍ଟା, ଦିନ, ମାସ, ପ୍ରଥା, ବକ୍ତୃତା, ମାନସିକ ଅବସ୍ଥା, କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ପରିସ୍ଥିତି ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ କରିଥାନ୍ତି।

୨.୫.୩: ଚରିତ୍ର

ଅଭିନେତା/ ଅଭିନେତ୍ରୀ, ସହାୟକ ଅଭିନେତା/ ଅଭିନେତ୍ରୀ ଏବଂ ଖଳନାୟକ/ ଖଳନାୟିକା କାହାଣୀର ଚରିତ୍ର ଭାବରେ ପରିଚିତ। ଏହାକୁ ଦୁଇଗୋଟି ବର୍ଗରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରାଯାଇଛି:

ନାୟକ: କାହାଣୀ ବା ବିବରଣୀରେ ମୁଖ୍ୟ ଅଭିନେତା/ଅଭିନେତ୍ରୀ, ସାଧାରଣତଃ ସମଗ୍ର କାହାଣୀ ତାଙ୍କ (ପୁରୁଷ/ନାରୀ) ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ଘୂରିଥାଏ ବା ତାଙ୍କୁ ନେଇ ହିଁ ହୋଇଥାଏ।

ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ: କାହାଣୀ ବା ବିବରଣୀରେ ଖଳନାୟକ। ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସୃଷ୍ଟି କରିବାରେ ସେ (ପୁରୁଷ/ନାରୀ) ହେଉଛନ୍ତି ପ୍ରମୁଖ କାରଣ।

୨.୫.୪: ସଂଳାପ

କାହାଣୀର ବିଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ବ୍ୟବହୃତ ମୌଖିକ ବକ୍ତବ୍ୟ ସଂଳାପ ଭାବରେ ପରିଚିତ। ଏହା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଚରିତ୍ର ଓ ଅବସ୍ଥାକୁ ବୁଝିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ। ଏହା କାହାଣୀର ଗତିଶୀଳତାକୁ ସ୍ଥିର କରେ ଏବଂ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ସଜାଡ଼ି ଥାଏ। କାହାଣୀକୁ ବିଶ୍ୱାସଯୋଗ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅଧିକତଃ ପ୍ରକୃତ ଭାଷାକୁ ସଂଳାପ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇଥାଏ।

୨.୫.୫: ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ

କାହାଣୀର ଘଟଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନାକାରୀଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ କୁହାଯାଏ। ତିନିଗୋଟି ମୁଖ୍ୟ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ହେଉଛି:

- ପ୍ରଥମ ପୁରୁଷ: ବର୍ଣ୍ଣନାକାରୀ ତାଙ୍କ (ପୁରୁଷ/ନାରୀ) ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କାହାଣୀଟିଏ କୁହନ୍ତି।
- ଦ୍ୱିତୀୟ ପୁରୁଷ: ବର୍ଣ୍ଣନାକାର ପାଠକ ବା ଦର୍ଶକଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କାହାଣୀଟିଏ କୁହନ୍ତି; ଏବଂ
- ତୃତୀୟ ପୁରୁଷ: ବର୍ଣ୍ଣନାକାର ଲୋକମାନଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କାହାଣୀଟିଏ କୁହନ୍ତି।

ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ପାଠକ ବା ଦର୍ଶକଙ୍କ ପାଇଁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଅନୁଭୂତି ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ। କାହାଣୀର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ପାଠକ କିପରି ବୁଝି ଥାଆନ୍ତି, ତା' ଉପରେ ଏହାର ଗଭୀର ପ୍ରଭାବ ରହିଛି। ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନକାରୀ ବା ଲେଖକ କାହାଣୀଟିକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ପାଇଁ ତାଙ୍କର(ପୁରୁଷ/ନାରୀ) ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବା ନିମନ୍ତେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଚରିତ୍ର ସମ୍ବନ୍ଧରେ ମଧ୍ୟ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଥାନ୍ତି।

୨.୫.୬: କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍)

ଏକ କାହାଣୀରେ ଯେଉଁସବୁ ଘଟଣା ଘଟେ, ତାକୁ ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁ କୁହାଯାଏ। କଥାବସ୍ତୁ ହେଉଛି ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଏକ ସଂରଚନା/ ସଂଗଠନ ଯାହା କାହାଣୀର ଗତିକୁ ସମୟ; ଚରିତ୍ର ସମୂହ ଏବଂ ପରିବେଶ ମଧ୍ୟରେ ସୁସଂହତ ଭାବରେ ଚଳାଇ ରଖେ। ଏହା ସାଂଗଠନିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସରଳ ବା ଜଟିଳ ହୋଇପାରେ। ଏକ ଭଲ ପ୍ଲଟ୍ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ କ'ଣ ଘଟିବ, ତାହା ଜାଣିବା ନିମନ୍ତେ କାହାଣୀ ସହିତ ସଂଶ୍ଳିଷ୍ଟ କରି ରଖେ।

୨.୬: କାହାଣୀ ଏବଂ କଥାବସ୍ତୁ

କାହାଣୀର ଅବବୋଧ ବା ଧାରଣା ଏବଂ ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁ ଉପରେ ବିଶଦ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ପାଇଁ ସମୟ ଉପଗତ ହୋଇଛି। କାହାଣୀର ଧାରଣା ଏବଂ ପ୍ଲଟ୍ ସହିତ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ମନୋଭାବ ସଂଶ୍ଳିଷ୍ଟ ହୋଇ ରହିଛି। ଲେଖକମାନେ ଯେତେବେଳେ କାହାଣୀଟିଏ ସୃଷ୍ଟି କରନ୍ତି, ସେମାନେ କିଛି ଧାରଣା ବା ଏକ ବାର୍ତ୍ତା ପ୍ରଦାନ କରିବାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ନେଇ ତାହା ଆରମ୍ଭ କରିନ୍ତି। ପ୍ରତ୍ୟେକ ଧାରଣା ବା ବାର୍ତ୍ତାଟିଏ ଏକ କାହାଣୀର ରୂପରେଖ ନେବା ପାଇଁ ଏକ ବାସ୍ତବ ବା କାଳ୍ପନିକ ଚରିତ୍ର ବା ବସ୍ତୁଟିଏର ଘଟଣାର କ୍ରମାନ୍ୱୟତା ଆବଶ୍ୟକ କରେ। ଏହି କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ଗୋଟିଏ ବା ଅଧିକ ଚରିତ୍ର ବା ଘଟଣା ଚାରିପଟେ ସଂଗଠିତ ହୋଇଥାନ୍ତି।

ଏକ 'କାହାଣୀ' ମୂଳତଃ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଏକ ସମଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ ଯାହା ବାସ୍ତବ ବା କାଳ୍ପନିକ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ଏକ କାହାଣୀକୁ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ମାଧ୍ୟମ ରହିଛି ଯଥା ଫିଲ୍ମ, ବହି, ଥିଏଟର, ନାଟକ ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତ ଭିଡିଓ।

ବିଭିନ୍ନ ସଂସ୍କୃତି ଓ ସମାଜର କାହାଣୀ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ ଭାବରେ ରହି ଆସିଛି। କାହାଣୀଟିଏ ଛୋଟ ବା ଲମ୍ୱା ହୋଇପାରେ। କାହାଣୀଟିଏ ସଦାସର୍ବଦା ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଥାଏ। ସବୁ ସମୟରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ସ୍ଥାନରେ କାହାଣୀଟିଏ ଘଟୁଛି। ଏକ କାହାଣୀ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଶେଷ ହୋଇଥାଏ।

ଏକ କାହାଣୀର ମୌଳିକ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି; ପରିବେଶ / ସମାୟୋଜନ, ଚରିତ୍ର, କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍) ଏବଂ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ।

- ପରିବେଶ ହେଉଛି ଏକ କାହାଣୀର ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ରହିଥିବା ସମୟ ଓ ସ୍ଥାନ ସମ୍ବନ୍ଧିତ ସୂଚନା
- ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛନ୍ତି କାହାଣୀର ଅଭିନେତା/ ଅଭିନେତ୍ରୀ
- ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁ ହେଉଛି ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବରେ ସଜା ହୋଇଥିବା ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ସମାହାର
- ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ହେଉଛି ଏକ ସମସ୍ୟା ବା ସଂଘର୍ଷ ଯାହା ଅଧୀନରେ ସମଗ୍ର କାହାଣୀ ଘୁରିଥାଏ।

'କଥାବସ୍ତୁ' (ପ୍ଲଟ୍) ଏକ କାହାଣୀକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ସଂଗଠିତ ଘଟଣାବଳୀ। ଏହି ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଗୋଟିଏରୁ ଅନ୍ୟଟିକୁ ଗତି କରିଥାନ୍ତି। ଏକ କାହାଣୀର କଥାବସ୍ତୁ କାହାଣୀଟିର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ନିଜ ଭିତରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିଥାଏ ଏବଂ ମୁଖ୍ୟ ବାର୍ତ୍ତା ଓ ବିବରଣୀ ଅର୍ଥକୁ ଜଣାଇ ଦେଇଥାଏ। ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀରେ ଘଟୁଥିବା ଘଟଣା ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟଭିତ୍ତିକ ସମାହାର। ଏକ ବିବରଣୀରେ ଥିବା ଯେ କୌଣସି କଥାବସ୍ତୁର ମୂଳ ହେଉଛି ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ବା ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସମୂହ, ଅର୍ଥାତ୍ କାହାଣୀର ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସଂଘର୍ଷ ଓ ଅରାଜିପଣିଆ। ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁକୁ ମଧ୍ୟ ବେଳେବେଳେ ଷ୍ଟୋରୀଲାଇନ୍ ବା କାହାଣୀରେଖା କୁହାଯାଏ।

ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟତାକୁ ସ୍ଥିର କରିଥାଏ ଯାହା କାହାଣୀର ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ବା ସଂଘର୍ଷକୁ ସମାଧାନ ଦିଗକୁ ଆଗେଇ ନେଇଥାଏ। ଯେ କୌଣସି କାହାଣୀର ମୌଳିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା ସମାନ ହୋଇଥାଏ। ସବୁ ଶୈଳୀରେ ଯଥା ବିଜ୍ଞାନ-କଳ୍ପନା/ ଉପନ୍ୟାସ, ହାସ୍ୟରସ, ରୋମାଞ୍ଚ, ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନକାରୀ, ଇତିହାସ, ଜୀବନୀ, ନାଟକ, ସଜୀବ କରାଯାଇଥିବା ଛବି ଇତ୍ୟାଦିରେ ଏହା ସମାନ ଧରଣର ଗଠନ ପ୍ରଣାଳୀକୁ ଅବଲମ୍ବନ କରିଥିବ। ଫିଲ୍ମରେ ଅଧିକାଂଶ ବିବରଣୀ ଚରିତ୍ର- ପ୍ରଚୋଦିତ ହୋଇଥାଏ, କାରଣ ବିନା ଚରିତ୍ରରେ କାହାଣୀରୁ କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍)ଟିଏ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଆଦୌ ସମ୍ଭବପର ନୁହେଁ। 'କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା' (ପ୍ଲଟ୍ ଷ୍ଟ୍ରକ୍‌ଚର) କହିଲେ ଏକ କଥାବସ୍ତୁ ଏବଂ କାହାଣୀର ଘଟଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକର ପଶ୍ଚାଦାବଲୋକନରେ (ଫ୍ଲାସ୍‌ବ୍ୟାକ୍), ଅଗ୍ରଗତି (ଫ୍ଲାସ୍ ଫରୱାର୍ଡ), ସମୟର ବିରତି ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଶୈଳୀକୁ ବୁଝାଏ। କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା, କଥାବସ୍ତୁକୁ ଯେଉଁ ଢଙ୍ଗରେ ପରିବେଷିତ କରାଯାଇଥାଏ, ତାହାକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରେ। ବିବରଣୀ କାହାଣୀକୁ ଉପସ୍ଥାପିତ କରୁଥିବା ଶୈଳୀ ସହିତ ତା'ର ସେତେ କିଛି ସମ୍ପର୍କ ନଥାଏ। କଥାବସ୍ତୁ-ସଂରଚନା (ପ୍ଲଟ୍ ଷ୍ଟ୍ରକ୍‌ଚର)ର ଏକ ଉଦାହରଣ ହେଉଛି ଜେନ୍ ସ୍ମାଇଲିଙ୍କର ଚାରିଗୋଟି ଅଂଶ ପ୍ରଦର୍ଶନ/ ପ୍ରତିପାଦନ, ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟା, ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ଏବଂ ଅବରୋହଣ।

୨.୭: କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍) ନିର୍ମାଣର ନୀତି ସମୂହ: ନିର୍ବାଚନ ଏବଂ ନିଷ୍କାସନ

ଏକ କାହାଣୀରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ସଂଗ୍ରହ/ ସମାହାର କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍) ନିର୍ମାଣ ନିମନ୍ତେ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ। ଏକ କାହାଣୀର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ମନୋନୟନ/ ନିର୍ବାଚନ, ବହିଃଷ୍କରଣ/ ନିଷ୍କାସନ ଏବଂ ଆୟୋଜନ ଏକ କଥାବସ୍ତୁର ମୂଳଦୁଆ ପକାଇଥାଏ।

ଏକ ଫିଲ୍ମ ବିବରଣୀରେ ପ୍ଲଟ୍ ଦର୍ଶକଙ୍କ ବୁଝିବା/ ବୋଧଗମ୍ୟତା ନିମନ୍ତେ ଉତ୍ସର୍ଗୀକୃତ ହୋଇଥାଏ। ଏକ ପ୍ଲଟ୍‌ରେ ଏକ ଉପକ୍ରମ, ଉର୍ଦ୍ଧ୍ୱମୁଖୀ କର୍ମ, ଚରମୋତ୍କର୍ଷ, ନିମ୍ନଗାମୀ କର୍ମ ଏବଂ ସମାଧାନ ରହିଥାଏ। କେତେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହାକୁ ତିନିଗୋଟି ଅଂଶରେ ରଖା ଯାଇଥାଏ ଯେଭଳି ଆରମ୍ଭ, ମଧ୍ୟଭାଗ ଏବଂ ସମାପ୍ତି ବା ଶେଷ। ଚିତ୍ର ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହାକୁ ଏକ ତୋରଣ ଆକୃତିରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଇଥାଏ।

ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁର ସାମ୍ପ୍ରତିକ ଛାଞ୍ଚ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାରେ ଜନୈକ ପ୍ରଥମ ଏବଂ ସର୍ବାଧିକ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ବ୍ୟକ୍ତି ଥିଲେ ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଜର୍ମାନ ଲେଖକ ଗୁସ୍ତାଭ୍ ଫ୍ରେଟାଗ୍ ଯିଏକି ପରାମର୍ଶ

ଦେଇଥିଲେ ଯେ କଥାବସ୍ତୁ ନିର୍ମାଣ ପାଞ୍ଚଗୋଟି ସ୍ତରରେ ବିଭାଜିତ କରାଯାଇ ପାରିବ: ପ୍ରଦର୍ଶନ/ ପ୍ରତିପାଦନ, ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱମୁଖୀ କ୍ରିୟା, ଚରମୋତ୍କର୍ଷ, ନିମ୍ନମୁଖୀ କ୍ରିୟା ଏବଂ ସମାଧାନ (ଅବରୋହଣ)। ଫ୍ରେଟାଗ୍ ମୂଳତଃ ଏହି ତତ୍ତ୍ୱକୁ ନାଟକଗୁଡ଼ିକର କଥାବସ୍ତୁକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାର ଏକ ପଦ୍ଧତି ଭାବରେ ବିକଶିତ କରିଥିଲେ ଯେତେବେଳେକି ଅଧିକାଂଶ ନାଟକ ପାଞ୍ଚଗୋଟି ଅଙ୍କରେ ବିଭକ୍ତ କରା ଯାଉଥିଲା, କିନ୍ତୁ ତାଙ୍କର ପଞ୍ଚ-ସ୍ତରୀୟ 'ପିରାମିଡ୍' ଉପନ୍ୟାସ, କ୍ଷୁଦ୍ରଗଳ୍ପ, ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ ସୋ (କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ)କୁ ମିଶାଇ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରକାରର କଥାବସ୍ତୁକୁ ମଧ୍ୟ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା।

କାହାଣୀର ଏକ କଥାବସ୍ତୁକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରୁଥିବା ପାଞ୍ଚଗୋଟି ଅଙ୍କ ହେଉଛି:

ପ୍ରଦର୍ଶନ/ପ୍ରତିପାଦନ: ପ୍ରଦର୍ଶନ ହେଉଛି କାହାଣୀର ଆରମ୍ଭ। କଥାବସ୍ତୁର ଏହି ଅଂଶ କାହାଣୀ କିପରି ଆରମ୍ଭ ହୋଇଛି, ତାହା କହିଥାଏ। ଏହି ସ୍ତରରେ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ପରିଚୟ, ପରିବେଶ ଏବଂ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱକୁ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଘଟଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକ ଜରିଆରେ ପ୍ରତିପାଦିତ କରାଯାଇଥାଏ। କାହାଣୀର ଅବଶିଷ୍ଟ ଭାଗ ଏହି ସୂଚନା ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରଦର୍ଶନ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କାହାଣୀର ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଧୀରେ ଧୀରେ ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗତି ଆପଣାଇଥାଏ, ଏବଂ ଏହାର ସାହାଯ୍ୟକାରୀ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ୍ୟ ପରିଚିତ କରାଯାଇଥାଏ। ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଅତୀତ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ କାହାଣୀର ଅବସ୍ଥା ସହିତ ସେମାନଙ୍କୁ ଯୋଡ଼ିବାକୁ ତଥା ଚରିତ୍ରର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଗୁଆ ଅନୁମାନ ଲଗାଇବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ।

କଥାବସ୍ତୁର ଯେ କୌଣସି ସ୍ତରରେ ଅର୍ଥାତ୍ ଆରମ୍ଭରେ କିମ୍ବା ଶେଷରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ/ ବ୍ୟାଖ୍ୟାକୁ ରଖାଯାଇପାରେ। ଆରମ୍ଭରେ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଏକ ବଳିଷ୍ଠ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାରକରୀ ପ୍ରଭାବ ଯୋଗାଇଥାଏ, ଆତ୍ମବିଶ୍ୱାସରେ ଭରା ବକ୍ତବ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ନିମନ୍ତେ ସହାୟତା ପ୍ରଦାନକାରୀ ଭିତ୍ତିଭୂମି ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ। ଶେଷରେ,ଏକ ବିଳମ୍ବିତ ପ୍ରଦର୍ଶନ/ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ପୂର୍ବ ଘଟଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଗ୍ରହ ଜାତ କରାଏ ଏବଂ ବଳିଷ୍ଠ ପ୍ରସ୍ତାବନାକୁ ବିଳମ୍ବିତ କରାଇବା ପଥର ପଥିକ କରାଇଥାଏ। ତିନିଗୋଟି ସାଧାରଣ ପ୍ରଦର୍ଶନୀଗତ ସମ୍ଭାବନା ରହିଛି।

- ପ୍ରାଚୀନ ପରୀକାହାଣୀ: ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପ୍ରଦର୍ଶନର ପ୍ରୟୋଗ କରିଥାଏ ସବୁଯାକ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପ୍ରଥମ ବା ଦ୍ୱିତୀୟ ଦୃଶ୍ୟକୁ ନେଇ ଆସିଥାଏ।

- ଗୁଇନ୍ଦା କାହାଣୀ: ବିଳମ୍ବିତ ମନୋନିବିଷ୍ଟ ପ୍ରଦର୍ଶନୀର ପ୍ରୟୋଗ କରିଥାଏ: ଶେଷ ହେବା ପାଖାପାଖି ଏକ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଦୃଶ୍ୟ ବା ଘଟଣା ଯାହା ଅପରାଧ ଆଡ଼କୁ ବାଟ କଢ଼ାଇ ନେଇଥାଏ; ଏବଂ
- ନିରନ୍ତର ପ୍ରଦର୍ଶନ: ଉଭୟ ବିଳମ୍ବିତ ଏବଂ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପ୍ରଦର୍ଶନ ନୀତିକୁ ନେଇ ଗଠିତ: ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀ ସାରା ବଜାୟ ରହିଥାଏ।

ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟା: ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟା ଏକ ଘଟଣା ସହିତ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ ଯାହା ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ପାଇଁ କିମ୍ବା କାହାଣୀର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ଏକ ସମସ୍ୟା ବା ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସୃଷ୍ଟିକରେ। ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟା କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍)ର ସର୍ବାଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ କାରଣ ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟା ବିନା କାହାଣୀର ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ଏବଂ ପରିଣତି ସଂଘଟିତ ହୋଇ ପାରିବ ନାହିଁ। ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀରେ ଘଟଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟଭିତ୍ତିକ ଅନୁକ୍ରମ ଯାହା ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତଥା ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ଅଧିକ ଜାଣିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ।

ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱମୁଖୀ କ୍ରିୟା ପ୍ରତ୍ୟେକଟି ଘଟଣାକୁ ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ଆଡ଼କୁ ନେଇଥାଏ। ପ୍ରମୁଖ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତିପାଦିତ ହୋଇଥାନ୍ତି। ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ଘଟଣାକ୍ରମ ଜଟିଳ ହେବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରିଥାଏ ଏବଂ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ପରିସ୍ଫୁଟନ ଘଟିଥାଏ। ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱମୁଖୀ କ୍ରିୟାର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ମୁଖ୍ୟତଃ ଉପକ୍ରମ ଏବଂ ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ହୋଇଥାଏ।

ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ: ମୁଖ୍ୟ ସମସ୍ୟା ଯାହାର ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ସମଗ୍ର କାହାଣୀ ଗତିଶୀଳ ହୋଇଥାଏ। କଥାବସ୍ତୁ ପାଇଁ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଅତ୍ୟାବଶ୍ୟକ ଏବଂ କାହାଣୀ ସହିତ ଏହା ଚାଲିଥାଏ। ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ର ବା ନାୟକର ସଂଘର୍ଷ ହୋଇପାରେ। ଦୁଇ ପ୍ରକାରର ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ରହିଛି।

- ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ: ନିଜର ଆତ୍ମା, ଶାରୀରିକ ସୀମିତତା, ପସନ୍ଦ ଇତ୍ୟାଦି ଭିତରେ ସଂଘର୍ଷ।
- ବାହ୍ୟ: ଅନ୍ୟ ଚରିତ୍ର, ପ୍ରକୃତି ବା ସମାଜ ଇତ୍ୟାଦି ସହିତ ସଂଘର୍ଷ।

ଚରମୋତ୍କର୍ଷ (କ୍ଲାଇମାକ୍ସ): ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସ୍ତର ଯେଉଁଠି ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଅତ୍ୟଧିକ/ ଚରମ ଅବସ୍ଥାରେ ପହଞ୍ଚିଥାଏ, କାହାଣୀର ମୋଡ଼ ଭାବରେ ମଧ୍ୟ ପରିଚିତ। ଏଠାରେ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ପରିଣତି ସମ୍ପର୍କରେ ସ୍ଥିର ହୋଇଥାଏ। କାହାଣୀର ସର୍ବାଧିକ ଆଗ୍ରହଜନକ ଘଟଣା ଘଟିଥାଏ। ଦର୍ଶକମାନେ କାହାଣୀର ପରବର୍ତ୍ତୀ ଘଟଣା ବା କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପର୍କରେ ଚିନ୍ତା କରିଥାନ୍ତି। ଆସନ୍ତୁ ଏବେ ଚରମୋତ୍କର୍ଷକୁ ଏକ ତ୍ରିମୁଖୀ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରିବା:

- ନାୟକ ନୂଆ ସୂଚନା ପାଏ
- ନାୟକ ସୂଚନାକୁ ଗ୍ରହଣ କରେ
- ନାୟକ ଏହି ସୂଚନା ଆଧାରରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରେ

ନିମ୍ନଗାମୀ କ୍ରିୟା: ଘଟଣାବଳୀ ସମୂହ ଯାହା ମଧ୍ୟରେ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଭିତରେ ହେଉଥିବା ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ପରିସମାପ୍ତି ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ହୋଇଥାଏ। ଏଠାରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ମୁଖ୍ୟତଃ ପ୍ରମୁଖ ଚରିତ୍ରର କ୍ରିୟା ଏବଂ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାକୁ ନେଇ ଗଠିତ ହୋଇଥାଏ। ନିମ୍ନଗାମୀ କ୍ରିୟା ହେଉଛି ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ଅଭିମୁଖେ ଗତି କରୁଥିବା ଘଟଣାକ୍ରମ ସମୂହ, ଯାହା ସମାଧାନରେ ଶେଷ ହୋଇଥାଏ।

ଏକ କାହାଣୀର ନିମ୍ନଗାମୀ କ୍ରିୟାରେ କାହାଣୀର କେନ୍ଦ୍ରୀୟ/ମୁଖ୍ୟ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିବା ଉତ୍ତେଜନା କମି କମି ଯିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରେ ଏବଂ କାହାଣୀ ଏହାର ସମାପ୍ତି / ଶେଷ ଆଡକୁ ଗତି କରେ।

ନିମ୍ନଗାମୀ କ୍ରିୟା ସମ୍ପର୍କରେ କେତେକ ଅତିରିକ୍ତ ପ୍ରମୁଖ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ:

- ନିମ୍ନଗାମୀ କ୍ରିୟା ହେଉଛି ଏକ କାହାଣୀର ସାମୂହିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନାର କେବଳ ମାତ୍ର ଏକ ଅଂଶ, ଏବଂ କାହାଣୀରେ ଉତ୍ତେଜନାର ଚରମ/ ଶୀର୍ଷସ୍ଥାନୀୟ ମୁହୂର୍ତ୍ତ।
- ଏହା ହେଉଛି ଊର୍ଦ୍ଧ୍ୱଗାମୀ କ୍ରିୟାର ବିପରୀତ, ଯାହା ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ସଂଘଟିତ ହୋଇଥାଏ।
- ବେଳେବେଳେ ଏହା ନୂଆ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱକୁ ପରିଚିତ କରାଇଥାଏ।

ସମାଧାନ: ଏଠାରେ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱଗୁଡ଼ିକର ସମାଧାନ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଉତ୍ତର ମିଳିଥାଏ। ଏହା କାହାଣୀର ଶେଷ ବାର୍ତ୍ତା ବା ଫଳାଫଳକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଥାଏ। ଏହା କାହାଣୀର ଶେଷ ଭାଗ, ଯେଉଁଠି ସବୁ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱର ସମାଧାନ ଘଟିଥାଏ। କାହାଣୀର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଶେଷ ପରିଣତ ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ଦିଆଯାଇଥାଏ ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ଭବିଷ୍ୟତ ସମ୍ପର୍କରେ ଏକ ଧାରଣା ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ। କାହାଣୀର ଏହି ଭାଗଟି ସାଧାରଣତଃ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ହୋଇଥାଏ।

୨:୮: ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ

ଏକ ଉପ କଥାବସ୍ତୁ (ସବ୍‌ପ୍ଲଟ୍) ହେଉଛି କେତେଗୁଡ଼ିଏ ଘଟଣାର ସମାହାର ଯାହା ଏକ ବିବରଣୀ ବା କାହାଣୀର ମୁଖ୍ୟ କଥାବସ୍ତୁଠାରୁ କମ୍ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ । ଏହା ଏକ ସମାନ୍ତରାଳ କଥାବସ୍ତୁ ଯାହା ମୁଖ୍ୟ କାହାଣୀ ବା କଥାବସ୍ତୁ ସହିତ ଚାଲୁ ରହିଥାଏ । ଏହି କଥାବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ସହାୟକ କାହାଣୀ ଭାବରେ ଦେଖାଯାଇପାରେ । ଏହା ମଧ୍ୟ ଗୌଣ କାହାଣୀ ବା ଦ୍ୱିତୀୟ କାହାଣୀ ଭାବରେ ପରିଚିତ। କଥାବସ୍ତୁ ଜଣେ ନାୟକର କାହାଣୀକୁ ଅନୁସରଣ କରେ, କିନ୍ତୁ କଥାବସ୍ତୁ ମଧ୍ୟରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ ରହିଥାଏ ଯାହା ନାୟକ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସମ୍ପର୍କିତ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ସମ୍ପର୍କରେ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ । ଏହା ସାଧାରଣତଃ ଫିଲ୍ମ, ନାଟକ, ଉପନ୍ୟାସ, କ୍ଷୁଦ୍ରଗଳ୍ପ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ।

ଏହା ମୁଖ୍ୟ କଥାବସ୍ତୁକୁ ଗଭୀରତା ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ ଏବଂ ଏଥି ସହିତ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟ ଓ ଉତ୍କଣ୍ଠା ଭଳି ମଜାଦାର ଅବସ୍ଥାକୁ ଯୋଡ଼ିଥାଏ । ଏହା ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ବିବରଣୀ ବା କାହାଣୀ ଆଡ଼କୁ ଆକୃଷ୍ଟ କରିଥାଏ। ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ କାହାଣୀର ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ ଯଦ୍ୱାରା ଏହା ବାସ୍ତବ ବା ପ୍ରତୀୟମାନ ଜଗତ ସହିତ ଯୋଡ଼ି ହୋଇଥାଏ । ଏକ ଉପ-କଥାବସ୍ତୁରେ ଗୋଟିଏ ଚରିତ୍ର ବା ପଞ୍ଚାଏ ଚରିତ୍ରଙ୍କୁ କାହାଣୀର ମୁଖ୍ୟ କଥାବସ୍ତୁର ଦଳର ଏକ ଅଂଶ ଭାବରେ ବିବେଚିତ କରାଯାଇପାରେ । ଏହା ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ଶିଷ୍ଟାଚାର ଗୁଣକୁ ବଢ଼ାଇବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ଏବଂ ଚରିତ୍ରର ଜୀବନ ଏବଂ ପରିବେଶ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ମଧ୍ୟ ତଥ୍ୟ ଆବିଷ୍କାର କରିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରେ ।

ଏହା କାହାଣୀରେ ଜଟିଳତାକୁ ଯୋଡ଼େ ଏବଂ କାହାଣୀରେ ଉତ୍ତେଜନା/ ଉତ୍କଣ୍ଠାକୁ ବୃଦ୍ଧି କରାଏ ଯାହା ସମଗ୍ର ବିବରଣୀ ସମୟରେ ଦର୍ଶକର ଧ୍ୟାନକୁ ବାନ୍ଧି ରଖିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ । ଏହା ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗକୁ ଦର୍ଶାଇ ଥାଏ ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ କାହାଣୀ ସହିତ ଯୋଡ଼ି ରଖେ ।

ଏକ ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ ମୁଖ୍ୟ କାହାଣୀକୁ ଅଧିକ ଅର୍ଥପୂର୍ଣ୍ଣ କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାଏ। ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀ ମଧ୍ୟରେ ଏକ କାହାଣୀ।

ଆସନ୍ତୁ ଉଦାହରଣଟିଏ ନେବା:

ଏକ ରୋମାଞ୍ଚକର / ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ବିବରଣୀ ବା ଫିଲ୍ମରେ କଥାବସ୍ତୁ ନାୟକର ପ୍ରେମ ବ୍ୟାପାର, ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକୁ ଆଧାର କରିଥାଏ। ଏହି ପ୍ଲଟ୍ ବା କଥାବସ୍ତୁ ଭିତରେ ସବ୍-ପ୍ଲଟ୍ ବା ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ ପୂର୍ବର ପ୍ରେମ ବ୍ୟାପାର ବା ପୂର୍ବ-ସ୍ୱାମୀ ବା ପୂର୍ବ-ସ୍ତ୍ରୀ ବା ସାବତ ପୁଅ କି ସାବତ ଝିଅ ଇତ୍ୟାଦି ହୋଇପାରେ।

୨:୯: ଅସ୍ୱାଭାବିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା

କଥାବସ୍ତୁର ସାଧାରଣ ସଂରଚନାକୁ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ସହିତ ଆହୁରି ଅନେକ ପ୍ରକାରର କଥାବସ୍ତୁ ରହିଛି ଯାହା କେତେଗୁଡ଼ିଏ ବିବରଣୀର ଭିତ୍ତି ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ। ଆସନ୍ତୁ ସେହିସବୁ ଅସ୍ୱାଭାବିକ/ ବିଚ୍ୟୁତ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନାଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୨.୯.୧: ବୁକରଙ୍କ ସାତଗୋଟି ମୌଳିକ କଥାବସ୍ତୁ (ପ୍ଲଟ୍)

ଏହାକୁ ମଧ୍ୟ ମେଟା-ପ୍ଲଟ୍ (ବ୍ୟାପକ କାହାଣୀ ରେଖା) କୁହାଯାଏ। ବୁକର ଯୁକ୍ତ ଦର୍ଶାନ୍ତି ଯେ କଥାବସ୍ତୁକୁ ନିମ୍ନଲିଖିତ ସାତଗୋଟି ବର୍ଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ। ବୁକର ଏହିସବୁ ପ୍ରକାରର କଥାବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଅଧିକାଂଶକୁ ବହୁ ପୁରାତନ ଲେଖକଙ୍କ ସୂତ୍ରରୁ ଉଦ୍ଧାର କରିଛନ୍ତି ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକର କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନାକୁ ପୁନଃସଂଯୋଜିତ କରିଛନ୍ତି। ଏହି ସାତଗୋଟି ପ୍ରକାର ହେଉଛି:

- ହାସ୍ୟରସ (କମେଡ଼ି): ହେରାଫେରି, ବୋଲ ବଚ୍ଚନ, ମୁନ୍ନାଭାଇ ଏମ୍‌ବିବିଏସ୍, ଗୋଲ୍‌ମାଲ୍
- ଦୁଃଖାନ୍ତକ (ଟ୍ରାଜେଡ଼ି): ରଙ୍ଗ୍‌ଦେ ବସନ୍ତୀ, ଗୁରୁ, ତାରେ ଜମିନ୍ ପର୍
- ପୁନର୍ଜନ୍ମ (ରିବାର୍ଥ): କରନ୍ ଅର୍ଜୁନ୍, ମଧୁମତୀ, ଓମ୍ ଶାନ୍ତି ଓମ୍, କର୍ଜ
- ରାକ୍ଷସକୁ କାବୁ କରିବା (ଓଭରକମିଂ ଦ ମନ୍‌ଷ୍ଟର୍): କ୍ରିଚର ୩ଡି, ଜୁନୁନ୍, ଶାପିତ, ଗଡ୍‌ଜିଲ୍ଲା
- ଗରିବରୁ ଧନୀ (ର୍‍ୟାଗସ୍ ଟୁ ରିଚେସ୍): ସ୍ଲମ୍‌ଡଗ୍ ମିଲିଓନାୟାର୍, ଲାୟନ୍
- ଅନ୍ୱେଷଣ (ଦ କ୍ୱେଷ୍ଟ): ପିକେ, କୋଇ ମିଲ୍ ଗୟା, ରା- ଓ୍ୱାନ୍, ୧୨୭ ଘଣ୍ଟା/ଆଓ୍ୱାର୍ସ
- ଜଳଯାତ୍ରା ଏବଂ ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ (ଭୟେଜ୍ ଆଣ୍ଡ ରିଟର୍ଣ୍ଣ): ଜୁରାସିକ ପାର୍କ, ଜର୍ଣ୍ଣି ଟୁ ଦ ସେଣ୍ଟର ଅଫ୍ ଆର୍ଥ

୨.୯.୨: ଦ ହିରୋ'ସ୍ ଜର୍ଣ୍ଣି (ନାୟକର ଯାତ୍ରା)

ନାୟକର ଯାତ୍ରା ଏକ ସାଧାରଣ ଧରଣର କଥାବସ୍ତୁ ଯେଉଁଥିରେ ନାୟକର ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ପ୍ରକାରର ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ଏବଂ ସଂରଚନା ରହିଥାଏ। ଏହା ଜଣେ ନାୟକର ଜଣାରୁ ଅଜଣାକୁ ଏବଂ ପୁଣିଥରେ ଜଣା ଜଗତକୁ ଫେରିବାର ନାୟକର ଯାତ୍ରାକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିଥାଏ। ନାୟକର ଯାତ୍ରା ସଂରଚନାର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ତର ରହିଛି, ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି:

- **ସାଧାରଣ ଜଗତ:** କାହାଣୀ ଆରମ୍ଭ ହେଲାବେଳେ ନାୟକ ଆପାତତଃ ଅତି ସାଧାରଣ ଜୀବନ ବିତାଉ ଥିବା ସାଧାରଣ ଲୋକଟିଏ ହୋଇଥାଏ।
- **ଦୁଃସାହସିକ କାର୍ଯ୍ୟ ପାଇଁ ଆହ୍ୱାନ:** ନାୟକର ସାଧାରଣ ଜୀବନଯାପନରେ ବ୍ୟାଘାତ ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ ଏବଂ ନାୟକକୁ କିଛି ଗୋଟେ ଖୋଜି ବାହାର କରିବାକୁ ବା କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କୁ ଖୋଜିବାକୁ କୁହାଯାଏ ଅଥବା ଜଣେ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଶତ୍ରୁକୁ ପରାସ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ବା ଦୁଃସାହସିକ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ କୁହାଯାଏ।
- **ଆହ୍ୱାନ/ଡାକରାକୁ ପ୍ରତ୍ୟାଖ୍ୟାନ କରିବା/ମନା କରିବା:** ନାୟକମାନେ ସାଧାରଣତଃ ପ୍ରଥମେ ପ୍ରଥମେ ସେମାନଙ୍କର ଯାତ୍ରାରମ୍ଭ କରିବାକୁ କୁଣ୍ଠାବୋଧ ପ୍ରକାଶ କରିଥାନ୍ତି, କିନ୍ତୁ ଅନ୍ୟ ଏକ ଘଟଣା ନାୟକକୁ ଆହ୍ୱାନକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିଥାଏ।
- **ଗୁରୁଙ୍କ ସହିତ ସାକ୍ଷାତ:** ନାୟକ ଜଣେ ଗୁରୁଙ୍କୁ ଭେଟିଥାଏ ଯିଏକି ଯାତ୍ରା ଆରମ୍ଭ ହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ନାୟକକୁ ଶିକ୍ଷା ଓ ସୁରକ୍ଷା ପ୍ରଦାନ କରିଥାନ୍ତି।
- **ସୀମାରେଖା ଅତିକ୍ରମ କରିବା:** ନାୟକ ସାଧାରଣ ଜଗତକୁ ପଛରେ ପକାଇ ସୀମାରେଖା ଅତିକ୍ରମ କରେ ବା ଏକ ଅପରିଚିତ ଜଗତରେ ପ୍ରବେଶ କରେ।
- **ପରୀକ୍ଷା, ମେଣ୍ଟ କରିବା ଏବଂ ଶତ୍ରୁ:** ନାୟକ ଅସୁବିଧାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୁଏ କିନ୍ତୁ ଅସ୍ଥାୟୀ ଆହ୍ୱାନଗୁଡ଼ିକୁ ଅତିକ୍ରମ କରିବା ପାଇଁ ବନ୍ଧୁମାନଙ୍କୁ ପାଏ।
- **ସର୍ବାଧିକ ଆଭ୍ୟନ୍ତରୀଣ ଗୁମ୍ଫାରେ ପହଞ୍ଚିବା:** ନାୟକ ଯାତ୍ରାର ସର୍ବଶେଷ ଆହ୍ୱାନକୁ ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୁଏ।
- **ଅଗ୍ନିପରୀକ୍ଷା:** ନାୟକ ସର୍ବଶେଷ ପରୀକ୍ଷାକୁ ସାମ୍ନା କରେ।
- **ପୁରସ୍କାର:** ନାୟକ ଯେ କୌଣସି ପ୍ରକାରର ପୁରସ୍କାର ପାଇଥାଏ।
- **ଫେରିବାର ରାସ୍ତା:** ନାୟକ ଘରକୁ ଫେରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରିଥାଏ।
- **ପୁନରୁତ୍ଥାନ:** ନାୟକ ଆଉ ଏକ ଆହ୍ୱାନକୁ ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବା ପାଇଁ ସବୁଯାକ ଶକ୍ତି ଓ ଜ୍ଞାନର ପ୍ରୟୋଗ କରିଥାଏ।
- **ହର୍ଷୋଲ୍ଲାସ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ:** ନାୟକ ସାଧାରଣ ବିଶ୍ୱରେ ପୁଣିଥରେ ପ୍ରବେଶ କରେ।

୨.୯.୩: ଅନ୍ୟ ଶୈଳୀ-ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ କଥାବସ୍ତୁ

'ନାୟକର ଯାତ୍ରା' ଓ ବୁକରଙ୍କ ସାତଗୋଟି ମୌଳିକ କଥାବସ୍ତୁ ବ୍ୟତୀତ ଆଉ କେତେଗୁଡ଼ିଏ ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ ସାଧାରଣ କଥାବସ୍ତୁର ପ୍ରକାର ରହିଛି।

ରହସ୍ୟ: ଏକ କାହାଣୀ ଯାହା ଅପରାଧ ବା ଏକ ହତ୍ୟା ଉପରେ କେନ୍ଦ୍ରିତ ହୋଇଥାଏ। ରହସ୍ୟର କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା ପ୍ରାୟତଃ ଫ୍ରେଟ୍ୟାଗ୍‌ଙ୍କ ପିରାମିଡ଼୍ ବ୍ୟବହାର କରିଥାଏ, କିନ୍ତୁ ରହସ୍ୟଗୁଡ଼ିକର କଥାବସ୍ତୁ ଅଧିକ ଶୈଳୀ-ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ପ୍ରଥାକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାଏ। ଏକ ରହସ୍ୟ କଥାବସ୍ତୁରେ ମୁଖ୍ୟ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ବା ସଂଘର୍ଷ ସୃଷ୍ଟି ନହେବା ପୂର୍ବରୁ ପ୍ରମୁଖ ଚରିତ୍ର ସମୂହ ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇନଥାଏ।

ଅଭିବୃଦ୍ଧିମୂଳକ (ବିଦଙ୍ଗସ୍ରୋମ୍ୟାନ୍): ଏକ କାହଣୀ ଯାହା ଜଣେ ତରୁଣ ନାୟକର ବାଲ୍ୟାବସ୍ଥାରୁ ପ୍ରାପ୍ତବୟସ୍କ ଅବସ୍ଥାକୁ ଯାତ୍ରା କରିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଦର୍ଶାଇଥାଏ। ଚରମୋତ୍କର୍ଷ ନିଛକ ଭାବରେ ନାୟକର ପରିପକ୍ୱତା ଲାଭ କରିବା ସହିତ ଖାପ ଖାଇଥାଏ।

୨.୧୦: ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ

ଏକ ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ ହେଉଛି ଏକ କାହାଣୀରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାର କୌଶଳ ଯେଉଁଥିରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ନଥାନ୍ତି ଏବଂ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଭିତରେ ସମ୍ପର୍କ ପ୍ରକୃତ ଶୃଙ୍ଖଳାକୁ ଅନୁସରଣ କରେ ନାହିଁ। ବ୍ୟାପକ ଭାବରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିବା କାହାଣୀ କଥନର ଶୈଳୀଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ଥ୍ରିଲର (ଉତ୍ତେଜନା ସୃଷ୍ଟିକାରୀ), ହରର୍ (ଭୟ ଉଦ୍ରେକକାରୀ), କ୍ରାଇମ୍ (ଅପରାଧ), ଆକ୍ସନ୍ (ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନ)। ଏକ ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ କୌଶଳ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଜଟିଳ। ଏକ କାହାଣୀର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ କ୍ରମାନ୍ୱୟତା ବଜାୟ ରଖିବାରେ ସାମାନ୍ୟ ବିଚ୍ୟୁତି ଏହାକୁ ବୁଝିବାରେ କଷ୍ଟକର କରି ଦେଇଥାଏ।

ଏକ ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ କୌଶଳ ଶ୍ରୋତା, ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ସଂପୃକ୍ତ କରି ରଖିବା ପାଇଁ ତଥା ଅବିଶ୍ରାନ୍ତ କରି ରଖିବା ପାଇଁ କାହାଣୀର ମୁଖ୍ୟ କଥାବସ୍ତୁର ସୂଚନାକୁ ଧରି ରଖିଥାଏ। ସମାନ କାହାଣୀକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ପାଇଁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ପ୍ରକାରର ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ ଶୈଳୀ ରହିଛି ଯଥା ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ଉପରେ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେବା ପାଇଁ କେତେଗୁଡ଼ିଏ ଘଟଣାକୁ ବାଦ୍ ଦେବା ବା ଏକ ନୂତନ ଭାବନା ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ପୁନର୍ବାର ସଜାଇବା/ ଏକତ୍ରିତ କରିବା। ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ସଜାଇବା ହେଉଛି ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନର ଏକ ପ୍ରମୁଖ ଉପାଦାନ। ଘଟଣାକ୍ରମର କେତେକ ଶୈଳୀ ହେଉଛି:

- **ଆକ୍ରୋନି (ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ରୂପ):** ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ସମୟ ବା ସମୟର ଫାଶରେ ଯାହିତାହି ଭାବରେ ସଜା ଯାଇଥାଏ।
- **ଆନାଲେପସିସ୍ (ପ୍ରାକ୍‌କଥନ):** ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଏ ଯାହା ପୂର୍ବରୁ ଘଟି ସାରିଥାଏ ବା ପଶ୍ଚାଦାବଲୋକନ ବା ପଛ କାହାଣୀ।

- **ପ୍ରୋଲେପ୍‌ସିସ୍ (ଭବିଷ୍ୟକଥନ):** ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଯାହା ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଘଟିବାକୁ ଥାଏ ବା ଆଗୁଆ ଝଲକ ଭାବରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ।
- **ରେଟ୍ରୋଗ୍ରେଡ୍ (ଓଲଟ ସଜା):** ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ଓଲଟା କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ।
- **ସିଲେପ୍‌ସିସ୍ (ଗୋଷ୍ଠୀକରଣ):** କେତେକ ଆବଶ୍ୟକତା ଅନୁସାରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ଦଳଭୁକ୍ତ କରାଯାଇଥାଏ ବା ବହୁବିଧ କାହାଣୀ ରେଖାରେ ରଖାଯାଇଥାଏ।
- **ଜିଗ୍‌ଜାଗ୍ (ଅଙ୍କାବଙ୍କା):** ଗୋଟିଏ ସମୟର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକୁ ଅନ୍ୟ ସମୟରୁ ନିଆଯାଇଥାଏ ଯେହେତୁ ସେଗୁଡ଼ିକ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ଭାବରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଥାଏ।

୨:୧୧: ୟୁନିଟ୍‌ର ସାରାଂଶ

ବିବରଣୀର ଅଧ୍ୟୟନ ପଛରେ ଦୀର୍ଘ ଇତିହାସ ରହିଛି। ବିବରଣୀ ବର୍ଣ୍ଣନା ବା କାହାଣୀ କଥନ ମାନବ ସଂସ୍କୃତି ଓ ଅନୁଭୂତିର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ। ଆରିଷ୍ଟୋଟଲଙ୍କଠାରୁ ଗୁସ୍ତାଭ୍ ଫ୍ରେଟ୍ୟାଗ୍‌ଙ୍କ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମୟ ମଧ୍ୟରେ, କାହାଣୀ କଥନର ଶୈଳୀରେ ଅନେକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇଛି। ବିଶ୍ୱର ପ୍ରତ୍ୟେକ ସଂସ୍କୃତି ଓ ସମାଜର ନିଜସ୍ୱ କାହାଣୀଟିଏ ରହିଛି ଏବଂ କାହାଣୀର ମୌଳିକ ଉପାଦାନର ସମାନ ଢାଞ୍ଚା ମଧ୍ୟ ରହିଛି। ସବୁ ଘଟଣା ଏବଂ ମାନବୀୟ ଅନୁଭୂତି ଏକ ବାସ୍ତବ ବା କାଳ୍ପନିକ କାହାଣୀର ରୂପ ନେଇଥାଏ। ଜଣେ ଲେଖକଙ୍କ ଔପନ୍ୟାସିକ ଏବଂ ଅଣ-ଔପନ୍ୟାସିକ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ଏକ ବିବରଣୀ ଯଥେଷ୍ଟ ଗୁରୁତ୍ୱ ରଖେ। ଏହା ହେଉଛି କାହାଣୀର ଆରମ୍ଭ ଯେଉଁଠି ଆମେମାନେ ମୁଖ୍ୟ ଚରିତ୍ରକୁ ଭେଟୁ, ପରିବେଶକୁ ବୁଝିଥାଉ ଏବଂ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱକୁ ଆହରଣ କରିପାରିଥାଉ। ଏହିସବୁ କାହାଣୀର ପ୍ରଭାବ ଏହା ଯେଉଁଭଳି ବର୍ଣ୍ଣନା ଶୈଳୀକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାଏ, ତାରି ଅନୁସାରେ ମୂଲ୍ୟାୟନ/ ଆକଳନ କରାଯାଇପାରେ।

ଏକ କଥାବସ୍ତୁ ଏବଂ ଉପ-କଥାବସ୍ତୁରେ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ଏକ ରୂପରେ ଆୟୋଜନ ଯେ କୌଣସି ବିବରଣୀର ସଫଳତାକୁ ନିର୍ଣ୍ଣୟ କରିଥାଏ। ଉପ-କଥାବସ୍ତୁ ନିଶ୍ଚିତ କରାଇଥାଏ ଯେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଚରିତ୍ର, ଅବସ୍ଥା ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପର ବିବରଣୀ ଉପଯୁକ୍ତ ଭାବରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଛି ଯାହା ଫଳରେ ଦର୍ଶକମାନେ କାହାଣୀଟିକୁ ଅନୁମାନ ଲଗାଇ ପାରିବେ ଓ ସେଥିରୁ କିଛି ଶିକ୍ଷା ଆହରଣ କରିବାର ଆଶା ପୋଷଣ କରିପାରିବେ।

ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ କଥାବସ୍ତୁ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର କ୍ରମାନ୍ୱୟତାକୁ ସ୍ଥିର କରିଥାଏ ଯାହା କାହାଣୀର ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱକୁ ସମାଧାନ ଆଡ଼କୁ ନେଇ ଯାଇଥାଏ। ଯେ କୌଣସି କାହାଣୀର ମୌଳିକ କଥାବସ୍ତୁ ସଂରଚନା ଲେଖକଙ୍କ ପସନ୍ଦ ଅନୁସାରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଧରଣର ହୋଇଥାଏ। ସବୁ ଶୈଳୀରେ ଯଥା ବିଜ୍ଞାନ, ଉପନ୍ୟାସ, ହାସ୍ୟରସ, ରୋମାଞ୍ଚ, ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନ, ଇତିହାସ, ଜୀବନୀ, ନାଟକ ଇତ୍ୟାଦିରେ ଏହା ସେହି ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ ସଂରଚନା ପଦ୍ଧତିକୁ ବହନ କରିଥାଏ, କିନ୍ତୁ ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ ପରେ ବିବରଣୀଗୁଡ଼ିକ ଘଟଣାବଳୀର ଅତିରିକ୍ତ ସ୍ତରଗୁଡ଼ିକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିଛି।

୨.୧୨: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ପ୍ଲଟ୍ (କଥାବସ୍ତୁ) କ'ଣ ?

----

୨. ଏକ ବିବରଣୀର ସାଂଗଠନିକ ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

୩. ଅଣରୈଖିକ କାହାଣୀ କଥନ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କର।

୨.୧୩: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- ଡେଭିଡ୍ ବୋର୍ଡୱେଲ, ପଲିଟକ୍ସ୍ ଅଫ୍ ସିନେମା (ଥ୍ରୀ ଡାଇମେନସନସ୍ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ନ୍ୟାରେଟିଭ୍),ରଡଲେଜ୍, ୨୦୦୮
- ମ୍ୟାଟ୍ ଗ୍ରାଣ୍ଟ, ଦ ଡିଫରେନ୍ସ ବିଟୁଇନ୍ ଫିକ୍ସନ୍ ଆଣ୍ଡ ନନ୍-ଫିକ୍ସନ,୨୦୧୭ https://bookriot.com/2017/11/02/difference-between-fiction-and-nonfiction
- ସୁଜାନେ କିନ୍, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ ଫର୍ମ, ୨୦୧୫
- ପଲ୍ ହେଜେଲ, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ ଫର୍ମ, ପାଲଗ୍ରେଭ୍ ମ୍ୟାକମିଲନ୍,୨୦୧୫
- ପଲ୍ ହାଜେଲ୍, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ : ଆନ୍ ଇଣ୍ଟ୍ରଡକ୍ସନ,୨୦୦୭
- ଆନ୍ଥୋନୀ ମୋରିସ୍, ଇଟସ୍ ଅଲ୍ ଏ ପ୍ଲଟ୍ , ୨୦୦୮
- ଢିଭୋନ୍ ଷ୍ଟିନମେଟଜ୍-ଆର୍ଡାସିର୍, ଦି ଇମୋଟାନ୍ସ ଅଫ୍ ଦି ସବପ୍ଲଟ୍ ଆଜ୍ ଏ କନଭେନ୍ସନ ଇନ୍ ଇଂଲିଶ୍ ରେଂନେସା ଡ୍ରାମା, ୟୁନିଭର୍ସିଟି ଅଫ୍ ବର୍ମିଙ୍ଗହାମ୍, ୧୯୯୪

- ନାମ୍ ଉକ୍ କିମ୍, ବେଞ୍ଜାମିନ୍ ବ୍ୟାଚ୍, ହିଜିଲମ୍, ସାସା ସ୍କ୍ରାଇବର୍, ମାର୍କସ୍ ଗ୍ରସ୍, ହାଂସପିଟରପିଫିଷ୍ଟର, ଭିଜୁଆଲାଇଜିଙ୍ଗ୍ ନନ୍ଲିନିଅର୍ ନ୍ୟାରେଟିଭସ୍ ୱିଥ୍ ଷ୍ଟୋରୀ କର୍ଭସ୍, ୨୦୧୭
- ଏଡୱାର୍ଡ ସେଗେଲ୍ ଆଣ୍ଡ ଜେଫ୍ରୀ ହିର୍, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ ଭକ୍ସୁଆଲାଇଜେସନ୍: ଟେଲିଙ୍ଗ୍ ଷ୍ଟୋରୀଜ୍ ୱିଥ୍ ଡାଟା, ୨୦୧୦
- ଡ୍ୟାଭିଡ୍ ବୋର୍ଡୱେଲ୍, ପ୍ରିନସିପ୍ଲ୍ ଅଫ୍ ନ୍ୟାରେସନ୍, ୨୦୦୫
- ସ୍ୟାଣ୍ଡି ଲୁଚାର୍ଟ ଆଣ୍ଡ୍ ରୁଥ୍ ଆଏଲେଟ୍, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ ଥିଓରୀ ଆଣ୍ଡ୍ ଇମରଜେଣ୍ଟ୍ ଇଣ୍ଟରଆକ୍ଟିଭ୍ ନ୍ୟାରେଟିଭ୍, ୨୦୦୪
- ଏନ୍ ଜେ ଲୋୱି, ଦି କ୍ଲାସିକାଲ୍ ପ୍ଲଟ୍ ଆଣ୍ଡ୍ ଦି ଇନଭେନସନ୍ ଅଫ୍ ୱେଷ୍ଟନ୍ ନ୍ୟାରେଟିଭ୍, କେମ୍ବ୍ରିଜ୍ ୟୁନିଭର୍ସିଟି ପ୍ରେସ୍, ୨୦୦୦

ୟୁନିଟ୍- ୩: ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀ

୩.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୩.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୩.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

୩.୩: ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀ: ସଂଜ୍ଞା

୩.୩.୧: ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀର ପ୍ରକାର

୩.୩.୨: ଫିଲ୍ମ ନଏର (ନିରାଶାବାଦଭିତ୍ତିକ)

୩.୩.୩: ସାମାଜିକ ନାଟିକା

୩.୩.୪: ପ୍ରେମ-ପ୍ରସଙ୍ଗମୁକ୍ତ/ ରୋମାଞ୍ଚକର

୩.୩.୫: ଆତଙ୍କ ସୃଷ୍ଟିକାରୀ

୩.୩.୬: ହାସ୍ୟରସ

୩.୩.୭: ଔପନ୍ୟାସିକ/ କାଳ୍ପନିକ ଏବଂ ବିଜ୍ଞାନ- ଔପନ୍ୟାସିକ/ କାଳ୍ପନିକ

୩.୩.୮: ଆନିମେସନ

୩.୩.୯: ମହାକାବ୍ୟ

୩.୪: ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି

୩.୪.୧: ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମ

୩.୪.୨: ବୃତ୍ତଚିତ୍ର

୩.୪.୩: ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ

୩.୪.୪: ଫିଲ୍ମ ଦର୍ଶକ

୩.୪.୫: ସୂତ୍ର ଫିଲ୍ମ (ଫର୍ମୁଲା ଫିଲ୍ମ) (ମସାଲା ମୁଭି)

୩.୫: ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ବ୍ୟବସ୍ଥା (ସେନ୍ସରସିପ୍) ଏବଂ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ

୩.୫.୧: ସିବିଏଫ୍‌ସି

୩.୫.୨: ବିବାଦ

୩.୫.୩: ମାମଲାର ଅଧ୍ୟୟନ

୩.୮: ୟୁନିଟର ସାରାଂଶ

୩.୯: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୩.୧୦: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

୩.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଏହି ୟୁନିଟ୍ ପାଠ କରି ସାରିବା ପରେ, ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ ନିମ୍ନଲିଖିତ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକ ଜାଣିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ:

କ) ସଂଜ୍ଞା ବୁଝି ପାରିବେ ଏବଂ ଫିଲ୍ମର ଶୈଳୀଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଜାଣି ପାରିବେ;

ଖ) ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ ଓ ଫିଲ୍ମ ଦର୍ଶକଙ୍କ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବୁଝି ପାରିବେ;

ଗ) ସେନ୍ସରସିପ୍ ଏବଂ ସିବିଏଫ୍‌ସି ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଶିକ୍ଷା ଲାଭ କରି ପାରିବେ ଏବଂ ତାକୁ ବିଭିନ୍ନ ମାମଲା ଜରିଆରେ ବୁଝି ପାରିବେ।

୩.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ପ୍ରଥମେ ଏହି ଶୈଳୀର ସଂଜ୍ଞା ଏବଂ ଏହାର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଯଥା, ଫିଲ୍ମ ନଏର (ଅପରାଧମୂଳକ), ସାମାଜିକ ନାଟକ, ରୋମାଞ୍ଚକର (ରୋମାଣ୍ଟିକ୍), ହରର୍ (ଭୟ/ଆଶଙ୍କା ସୃଷ୍ଟିକାରୀ), ହାସ୍ୟରସ (କମେଡି), ଆନିମେସନ୍ ଏବଂ ଏପିକ୍ (ମହାକାବ୍ୟ) ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଛି। ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ମୁଖ୍ୟତଃ ଦୁଇ ଭାଗରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ: କାଳ୍ପନିକ ଏବଂ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର, ଗୋଟିଏ ବିଶ୍ୱରୁ ପ୍ରେରଣା ପାଇ ପ୍ରସ୍ତୁତ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକୁ ନେଇ, କିନ୍ତୁ ଅନ୍ୟଟି ତଥ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ପରିବେଷଣ କରେ ଏବଂ ବାସ୍ତବ ବିଶ୍ୱର ନଥିଭୁକ୍ତ କରେ। ପୁନଶ୍ଚ, ଆମେମାନେ ସାରା ବିଶ୍ୱର ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା। ଫିଲ୍ମ ଏକ ସ୍ଥାନ, ଲୋକ ଏବଂ ଦେଶର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରିଥାଏ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଫିଲ୍ମ ଦର୍ଶକ ଏବଂ ସେମାନେ ଯେଉଁ ପ୍ରକାରର ସିନେମା ସବୁ ଦେଖନ୍ତି, ତାହା ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥାଏ। ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ମନକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବାନ୍ଧି ରଖୁଥିବା ଏକ ପ୍ରକାରର ଫିଲ୍ମ ଯାହାକୁ ଦର୍ଶକମାନେ ପସନ୍ଦ କରନ୍ତି, ତାହା ହେଉଛି ମସାଲା ମୁଭି। ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ନିକଟରେ ଫିଲ୍ମଟିଏ ପହଞ୍ଚିବା ପାଇଁ ଫିଲ୍ମଟିଏ ଭାଇଚାରା ଏବଂ ଯେଉଁ ଦେଶରେ ଏହା ସର୍ବସାଧାରଣଙ୍କ ଦେଖିବା ପାଇଁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେବ, ସେହି ଦେଶ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ କେତେକ ନିୟମ କାନୁନକୁ ମାନିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଏହି ସମଗ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ସେନ୍ସରସିପ୍‌ର ଭାର ସେଣ୍ଟ୍ରାଲ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସାର୍ଟିଫିକେସନ୍ (ସିବିଏଫ୍‌ସି) ଦ୍ୱାରା ସମ୍ପନ୍ନ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବା ସହିତ ଯେଉଁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଫିଲ୍ମକୁ ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରାଯିବା ଏବଂ କଟକଣା ଜାରି କରା ଯିବାକୁ ନେଇ ବିବାଦ ଏବଂ ମାମଲା ଉଠିଛି, ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବ। ଆସନ୍ତୁ ଆମେ ଏସବୁରୁ ପ୍ରତ୍ୟେକକୁ ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୩.୩: ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀ/ପ୍ରକାର (ଜେନ୍‌ର): ସଂଜ୍ଞା

ଆସନ୍ତୁ ପ୍ରଥମେ 'ଜେନର୍' (ଶୈଳୀ/ପ୍ରକାର) ଶବ୍ଦର ସଂଜ୍ଞା ସହିତ ଆରମ୍ଭ କରିବା। 'ଜେନର୍' ଶବ୍ଦର ଅର୍ଥ ହେଉଛି ଏକ ଧରଣର ବା ପ୍ରକାରର ଯାହା ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ବର୍ଗ ବା ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ପାଦ କ୍ଷେତ୍ରରେ ହାଲ୍‌କା ଭାବରେ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଥାଏ। ନିମ୍ନଲିଖିତ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ଥିବା ଯେ କୌଣସି ବର୍ଗ ବା ବିଷୟବସ୍ତୁ ପ୍ରତି 'ଜେନର୍' ଶବ୍ଦ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇ ପାରିବ।

- ✓ ଏହାର ସାମୂହିକ ପରିଚୟ ଏହାର ଉତ୍ପାଦନକର୍ତ୍ତା ଏବଂ ଶ୍ରୋତା/ଦର୍ଶକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରାୟତଃ ସମାନ ଭାବରେ ସ୍ୱୀକୃତି ହୋଇଥାଏ।

- ✓ ପରିଚୟ ସୂଚନା କରିବା ତଥା ମନୋରଞ୍ଜନ କରିବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ସମ୍ବନ୍ଧିତ ଅଟେ; ଏହା ରୂପ (ଲମ୍ବା, ଗତି, ସଂରଚନା ଇତ୍ୟାଦି) ଏବଂ ଅର୍ଥ ଅଟେ।
- ✓ ପରିଚୟ ଏକ ସମୟର ଅବଧି ଧରି ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇ ସାରିଛି ଏବଂ ଏହା ପରିଚିତ ପ୍ରଥାକୁ ଅନୁସରଣ କରୁଛି।
- ✓ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଶୈଳୀ ଏକ ଆଶା କରାଯାଉଥିବା ବିବରଣୀ ବା କ୍ରିୟାକଳାପ/ କର୍ମର କ୍ରମାନ୍ୱୟକୁ ଅନୁସରଣ କରିଥାଏ। ଆମେମାନେ ଶୈଳୀ ଶବ୍ଦ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିଛେ।

୩.୩.୧ : ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀର ପ୍ରକାର

ଆସନ୍ତୁ ଏବେ ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଶୈଳୀ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ଯାହା ନିମ୍ନରେ ଦିଆଯାଇଛି।

୩.୩.୨ : ଫିଲ୍ମ ନଏର୍

ଫିଲ୍ମ ନଏର୍ ହେଉଛି ଏକ ଶବ୍ଦ ଯାହାକୁ ପ୍ରଥମେ ଫରାସୀ ସମାଲୋଚକ ବିନୋ ଫ୍ରାଙ୍କ ୧୯୪୬ରେ ହଲିଉଡ୍‌ର ଅପରାଧମୂଳକ ଉତେଜନା ସୃଷ୍ଟିକାରୀ ଫିଲ୍ମ ଯଥା ଦ ମାଲ୍‌ଟିସ୍ ଫାଲକନ୍, ମର୍ଡର, ମାଇଁ ସୁଇଟ୍ ଆକା ଫେୟାରୱେଲ୍, ମାଇଁ ଲଭ୍‌ଲୀ, ଡବଲ ଇଣ୍ଡେମ୍‌ନିଟି ଏବଂ ଲରା ଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ ବୋଲି ଧରି ନିଆଯାଏ। ଏହି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଜଟିଳ ବର୍ଣ୍ଣନା ଏବଂ ନୈତିକ ଦ୍ୱିଧା ରହିଥିଲା। ଫିଲ୍ମ ନଏର୍ ସେଗୁଡ଼ିକର ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟ ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ କରାଯାଇଥାଏ ଯାହା ଅଧିକତଃ ଆଧୁନିକ ସହାରାଞ୍ଚଳର ଅସ୍ତବ୍ୟସ୍ତ ଜିଲ୍ଲା, ସେମାନଙ୍କର ଦୃଷ୍ଟିଭଙ୍ଗୀର ଶୈଳୀ ଯାହା ଏକ ଅନ୍ଧକାରମୟ ବିଶ୍ୱ, ରାତ୍ରିକାଳୀନ ସହରାଞ୍ଚଳର ସଡ଼କ ସମୂହ ଏବଂ ଛାୟାଚ୍ଛାଦିତ କ୍ଷୀଣ-ଆଲୋକରେ ଆଲୋକିତ ଗୃହାଭ୍ୟନ୍ତର, ସେଗୁଡ଼ିକର ବିଷୟବସ୍ତୁ ଏବଂ ଚରିତ୍ର ସମୂହ ଯାହା ଅପରାଧ ଏବଂ ତଦନ୍ତର ପରିସର ଭିତରେ ଘୂରିଥାଏ। ଏଥିରେ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବିବ୍ରତ ପୁରୁଷ ଏବଂ ଛଳନାମୟୀ ମହିଳା, ଜଟିଳ (ବୁଲେଇ ବଙ୍କେଇ) ତଦନ୍ତ କରା ଯାଉଥିବା ପଟ୍ଟକଥା (ପ୍ଲଟ୍), ପ୍ରଥମ-ପୁରୁଷ ବିବରଣୀ-କୃତ ବର୍ଣ୍ଣନା, ପଶ୍ଚାଦାବଲୋକନ (ଫ୍ଲାସ୍‌ବ୍ୟାକ୍), ଅସ୍ଥାୟୀ ବିରତି ଏବଂ ପ୍ରାୟତଃ ଦ୍ୱିଧାଯୁକ୍ତ ସମାପ୍ତିକୁ ବର୍ଣ୍ଣନାର କୌଶଳ ଏବଂ ଏକ କୁଟିଳତାପୂର୍ଣ୍ଣ ସାଧାରଣ ମନୋବସ୍ଥା ରହିଥାଏ। ନ୍ୟୁୟର୍କର ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ଅଫ୍ ମଡର୍ଣ୍ଣ ଆର୍ଟ୍‌ରେ ୧୯୭୨ ମସିହାରେ ଏହାର ଏକ ପଶ୍ଚାଦାବଲୋକନ କରାଯିବା ପରେ ତଥା ଏଥି ସହିତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ସମାଲୋଚକ ପଲ୍ ସ୍କ୍ରେଡରଙ୍କର ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ/ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ପ୍ରବନ୍ଧ ସଂଲଗ୍ନ ହେବା ପରେ ଏହି ଶବ୍ଦଟି ବହୁଳ ଭାବରେ ପ୍ରସାରିତ ହେଲା। ଫିଲ୍ମ ନଏରକୁ ଏହାର ଅନ୍ଧକାରପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ନିରାଶାବାଦୀ ଅନ୍ତଃସ୍ରୋତ ଦ୍ୱାରା ଅଧିକତଃ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇଥାଏ। ଫିଲ୍ମ ନଏରର ଏକ ପ୍ରାଚୀନତମ ଉଦାହରଣ ହେଉଛି ହକ୍‌ଙ୍କ 'ଦ ବିଗ୍ ସ୍ଲିପ୍' ଯାହା ୧୯୪୬ରେ ମୁକ୍ତଲାଭ କରିଥିଲା। ନିକୋଲାସ୍ ରାୟଙ୍କ 'ଦେ ଲିଭ୍ ବାଇ ନାଇଟ୍' ଏହି ଶୈଳୀର ଏକ ସର୍ବାଧିକ ସ୍ମରଣୀୟ ଫିଲ୍ମ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି।

୧୯୫୦ରେ ମୁକ୍ତିଲାଭ କରିଥିବା 'ଦ ଆସ୍‌ଫାଲଟ୍ ଜଙ୍ଗଲ' ପ୍ରଭୂତ ଭାବରେ ସହରାଞ୍ଚଳର ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟକୁ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲା ଯାହା ଏହି ଶୈଳୀର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ। ଫିଲ୍ମ ନଏରର ସଂଜ୍ଞା ମଧ୍ୟ 'କଠୋର ମଣିଷ' (ଟଫ୍ ଗାଏ) ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନଙ୍କର ଫିଲ୍ମକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରେ ଯେଉଁମାନେ କି ୧୯୫୦ ଦଶକରେ ପ୍ରସିଦ୍ଧି ଅର୍ଜନ କଲେ। ସହରୀ, ନିରାଶାଜନକ, ଗୁଇନ୍ଦା ଶୈଳୀ ୫୦ ଦଶକର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଭାଗରେ ନିର୍ମିତ ଜ୍ୟାକ୍ ୱେବଙ୍କ 'ଡ୍ରାଗନେଟ୍'ଠାରୁ ୧୯୭୦ ଦଶକର 'କୋଜାକ୍' ଏବଂ 'କଲମ୍ବୋ' ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଆମେରିକୀୟ ଟେଲିଭିଜନ୍‌ରେ ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କରିଥିଲା। ମାଇକେଲ୍ ମାନ୍ ଆଧୁନିକ ଶୈଳୀର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସିରିଜ୍ (ଶୃଙ୍ଖଳା/ଅନୁକ୍ରମ) 'ମିଆମି ଭାଇସ୍' ଫିଲ୍ମ ନଏରକୁ ରଙ୍ଗୀନ କରିଥିଲେ। ୧୯୯୦ ଦଶକରେ ଡିକ୍ ୱୁଲ୍‌ଫ୍ 'ଲ' ଆଣ୍ଡ ଅର୍ଡର' ଏବଂ 'କ୍ରାଇମ ଆଣ୍ଡ ପନିସ୍‌ମେଂଟ୍'ରେ ଏହାକୁ ବୌଦ୍ଧିକୀକରଣ ଏବଂ ଆନୁଷ୍ଠାନିକୀକରଣ କରାଇଲେ ଏବଂ ନୋଚେକା ଟେଲିଭିଜନରେ 'ଏନ୍‌ୱାଇପିଡି ବ୍ଲୁ' ସହିତ ଏହାକୁ ଏକ ନୂତନ ସ୍ତରକୁ ନେଇଗଲେ।

ଭାରତରେ ଫିଲ୍ମ ନଏର୍‌ର ମୂଳ ଖୋଜି ବାହାର କରିବା ନିମନ୍ତେ ଉଦ୍ୟମ କରିବା ସମୟରେ ଲଳିତା ଗୋପାଳନ୍ କୋରି କ୍ରିକମରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ହିନ୍ଦୀ ଫିଲ୍ମ 'ସିଆଇଡି'ର ଅଧ୍ୟୟନ କରିଥିବା କଥାକୁ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ। ଆଉ ଦୁଇଗୋଟି ଫିଲ୍ମ ଯାହା ଫିଲ୍ମ ନଏର୍‌ର ଅତି ନିକଟତର ହୋଇଥିବା ଗୋପାଳନ୍ ଚିହ୍ନଟ କରିଥିଲେ, ସେଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ବିଧୂ ବିନୋଦ ଚୋପ୍ରାଙ୍କର 'ପରିନ୍ଦା' ଏବଂ ଆଦିତ୍ୟ ଭଟ୍ଟାଚାର୍ଯ୍ୟଙ୍କ 'ରାଖ୍'। ଉଭୟ ଫିଲ୍ମରେ ନଏରର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ମୌଳିକ ଉପାଦାନ ଭାବରେ ବିବେଚିତ ଆଲୋକ ଏବଂ ଛାୟାର ପ୍ରଦର୍ଶନ ରହିଥିଲା। ଭାରତୀୟ ସିନେମାରେ ଆହୁରି ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଫିଲ୍ମ ଅଛି ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଏହି ଶୈଳୀ ଅଧୀନରେ ଆସିଥାଏ। ରାମ ଗୋପାଳ ବର୍ମାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ 'ସତ୍ୟ' ମୁମ୍ବାଇ ନଏର୍‌କୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରାଇ ଥିଲା।

୩.୩.୩: ସାମାଜିକ ନାଟିକା

ଏକ ନାଟିକା ହେଉଛି ଏକ ରୂପ ଯାହା ସହିତ ସଙ୍ଗୀତ ରହିଥାଏ ଏବଂ ଦର୍ଶକଙ୍କଠାରୁ ଭାବପ୍ରବଣତାପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଉଦ୍ରେକ କରାଇବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ରଖେ। ୧୯୧୦ରୁ ୧୯୫୦ ମଧ୍ୟରେ ଯେଉଁସବୁ ଫିଲ୍ମରେ ସମ୍ବେଦନା, ଉତ୍‌ତେଜନା ଏବଂ ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନ ରହୁଥିଲା, ସେଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତି ଏହି ଶବ୍ଦର ପ୍ରୟୋଗ କରା ଯାଉଥିଲା। ଏହା ମଧ୍ୟରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଥିଲା ଅପରାଧମୂଳକ, ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଏବଂ ଯୁଦ୍ଧ ଫିଲ୍ମ ସମୂହ। ୧୯୬୦ ଦଶକଠାରୁ ଏହା ସଂକୀର୍ଣ୍ଣ ଅର୍ଥ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କଲା: ଯେଉଁ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଅତ୍ୟଧିକ ପରିମାଣରେ ଭାବପ୍ରବଣତା-ଉତ୍‌ଥାନ ପତନ ସହିତ ପଟ୍ଟକଥା ଅତ୍ୟଧିକ ନାଟକୀୟତା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥିବା ନୈତିକ ଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱ ଏବଂ ସଂଘର୍ଷ ଯାହା ସାଧାରଣତଃ ପାରିବାରିକ ପରିସ୍ଥିତିକୁ ନେଇ ଗଠିତ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଅଧିକ କଥନର ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟବୋଧ ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ ହୋଇଥାଏ, ତା'ର ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ଘୂରିଥାଏ। ସେଗୁଡ଼ିକୁ 'ଲୋତକ ପ୍ଲାବନକାରୀ' ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ଅତ୍ୟଧିକ ଭାବପ୍ରବଣତା ବିଜଡ଼ିତ ଭାବୁକତାପୂର୍ଣ୍ଣ ସାମାଜିକ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ଥିଲା ଏହି ଶୈଳୀର ବିଶେଷ ଲକ୍ଷଣ।

ହଲିଉଡ୍ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଯୁଗର ଯେଉଁ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ସାମାଜିକ ନାଟକ (ମେଲୋଡ୍ରାମା) ସହିତ ସଂଶ୍ଳିଷ୍ଟ, ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଭିନ୍‌ସେ଼୍ ମିନ୍ନେଲି ଏବଂ ଡଗ୍‌ଲାସ୍ ସିର୍କ୍ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ସାମାଜିକ ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟସମ୍ପନ୍ନ ସାମାଜିକ ନାଟକ ବିଭିନ୍ନ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ସିନେମାରେ ଲୋକପ୍ରିୟ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ଏସିଆ ମହାଦେଶରେ ଏହା ବିଶେଷ କରି ଭାରତ, ଜାପାନ ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣ କୋରିଆରେ ଲୋକପ୍ରିୟ। ମଧ୍ୟ ପ୍ରାଚ୍ୟରେ ଇଜିପ୍ଟ ଏବଂ ଇରାନ୍ ଏବଂ ଲାଟିନ୍ ଆମେରିକାରେ ବ୍ରାଜିଲ୍, ମେକ୍ସିକୋ ଏବଂ ଭେନେଜୁଏଲା ଭଳି ଦେଶମାନଙ୍କରେ ମଧ୍ୟ ଏହି ଶୈଳୀର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ବେଶ୍ ପସନ୍ଦ ରହିଛି। ସବୁ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ସିନେମାରେ ଗୋଟିଏ ସାଧାରଣ ବିଶେଷତା ହେଉଛି ଯେ ସାମାଜିକ ନାଟକଗୁଡ଼ିକ ବିଷୟବସ୍ତୁର ନାଟକୀୟତା ପାଇଁ ସ୍ଥାନୀୟ ସାକ୍ଷର ଲୋକ ଏବଂ ଲୋକପ୍ରିୟ ରୂପ ଓ ପରମ୍ପରା ଗୁଡ଼ିକରୁ ଉପାଦାନ ଆହରଣ କରିଥାଏ ଯାହା ମଧ୍ୟରେ ପାରିବାରିକ ବ୍ୟବସ୍ଥା, ଲିଙ୍ଗ, ଆଧୁନିକୀକରଣ ଏବଂ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ପରିଚୟ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ୧୯୯୦ ଦଶକଠାରୁ ଆବେଗପୂର୍ଣ୍ଣ ନାଟକୀୟତା ସମ୍ପନ୍ନ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାଚୀନ ସିନେମା ଏବଂ ଆଧୁନିକତାର ସଂଶୋଧନାତ୍ମକ ଇତିହାସର ବିଷୟବସ୍ତୁ ଭାବରେ ତଥା ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରୋତ୍ସାହନ/ଉନ୍ନତି ଏବଂ ଗ୍ରହଣର ଅଧ୍ୟୟନ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟରେ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ, ଅର୍ନ୍ତରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ଏବଂ ବିଶ୍ୱ ସ୍ତରୀୟ ସିନେମାରେ ମେଲୋଡ୍ରାମା (ଆବେଗ)ର ଅଧ୍ୟୟନ ଅଣ-ହଲିଉଡ୍ ମେଲୋଡ୍ରାମା ଐତିହାସିକ ଏବଂ ଜଟିଳ ଆବିଷ୍କାରଗୁଡ଼ିକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିଥିବା ବେଳେ ଏହା ପ୍ରାୟତଃ ନୃତତ୍ତ୍ୱ ଏବଂ ଅଧ୍ୟୟନର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ର ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ କରାଯାଉଛି। ଭାରତୀୟ ସିନେମାରେ ମେଲେଡ୍ରାମା ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିଛି। ମେଲୋଡ୍ରାମାକୁ ନେଇ ବଲିଉଡ୍ ଦୀର୍ଘ ବର୍ଷ ଧରି ପରୀକ୍ଷା ଚଳାଇଛି। ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ନୃତ୍ୟ ମେଲୋଡ୍ରାମାଟିକ (ଆବେଗପୂର୍ଣ୍ଣ) ଆବେଦନକୁ ଶିଖରକୁ ନେବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଛି। ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ 'ପ୍ୟାସା', 'ହମ୍ ସାଥ୍ ସାଥ୍ ହେଁ ', 'ଅବତାର' (ରାଜେଶ ଖାନ୍ନା) ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ରହିଛି।

୩.୩.୪: ପ୍ରେମପ୍ରବଣ (ରୋମାଣ୍ଟିକ)

ପ୍ରେମପ୍ରବଣ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ଲୋକପ୍ରିୟ କାଳ୍ପନିକ କାହାଣୀ/ ଉପନ୍ୟାସର ଏକ ତେରଛା-ମାଧ୍ୟମ ଶୈଳୀ ଯେଉଁଥିରେ ପୁରୁଷ-ନାରୀର ପ୍ରେମ ସମ୍ପର୍କ ପଟ୍ଟକଥା/କାହାଣୀ (ପ୍ଲଟ୍)ରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ଲାଭ କରିଥାଏ। ଏଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ମନୋବସ୍ଥା ଅଧିକତଃ ଆବେଗପ୍ରବଣ ବା ଭାବପ୍ରବଣ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ପ୍ରେମକୁ ତ୍ରାଣକର୍ତ୍ତା ଭାବରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରାଯାଇଥାଏ। ସାରା ବିଶ୍ୱର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଏବଂ ନିରବ ସିନେମା ପ୍ରେମ କାହାଣୀ-କୈନ୍ଦ୍ରିକ ଥିଲା। ପ୍ରାଚୀନ ହଲିଉଡ୍ ସିନେମାର ଏକ ଆକଳନ ଅନୁସାରେ ବିପରୀତ ଲିଙ୍ଗୀ ପ୍ରେମକାହାଣୀ ଦଶଟିରୁ ନଅଟି ଫିଲ୍ମର ପ୍ରଚ୍ଛଦପଟ କାହାଣୀରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିଲା। ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପରେ ଇଂରାଜୀଭାଷୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ବିଶୁଦ୍ଧ ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ନିମ୍ନଗତି ଧାରଣ କଲା। ତେବେ ଭାରତରେ ଏହି ରୂପ ବିଦ୍ୟମାନ ଅଛି ଏବଂ ବଲିଉଡ୍ ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରୁଥିବା ମସାଲା ବା ମିଶ୍ରିତ ଶୈଳୀର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରମୁଖ ଉପାଦାନ ହୋଇ ରହିଛି। ଫିଲ୍ମ ଅଧ୍ୟୟନରେ ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ମିଶ୍ରିତ ହାସ୍ୟରସ ଅପେକ୍ଷା ବିଶୁଦ୍ଧ ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ଉପରେ କମ୍ ଅଧ୍ୟୟନ କରାଯାଇଥାଏ ଯଦିଓ ସିନେମାର

ଅଧ୍ୟୟନରେ ଏହା ଅଧିକତଃ ପରିଲକ୍ଷିତ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ଭିତ୍ତିକ ହାସ୍ୟରସ, ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମର ଏକ ଉପଶୈଳୀ ଭାବରେ ଏକ ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ ଭାବରେ ପ୍ରେମ ଉପରେ ହିଁ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରେମ କାହାଣୀମୂଳକ ହାସ୍ୟରସରେ ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମର ଆନୁଷ୍ଠାନିକ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଯଥା କଣ୍ଠସ୍ୱରର କୋମଳତା ଏବଂ ଏକ ବର୍ଣ୍ଣନାତ୍ମକ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଯାହା ସ୍ନେହ, ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟ, ପୁନର୍ମିଳନ/ ଭାଗ୍ୟକୁ ଆଦରି ନେବା ଏବଂ ସୁଖ ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳିତ ହୋଇଥାଏ। ଏହିସବୁ ଫିଲ୍ମରେ 'ପୁଅ-ଭେଟେ-ଝିଅକୁ' କାହାଣୀ ପ୍ରାୟତଃ ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥାଏ, ବିପରୀତଲିଙ୍ଗୀ, ମଧ୍ୟବିତ୍ତ ଶ୍ରେଣୀର ଦମ୍ପତ୍ତି ଶେଷରେ ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରେମାନ୍ତକ ମିଳନ ପାଇଁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ବାଧାବିଘ୍ନ ସଙ୍ଗେ ସଫଳତାର ସହିତ ସଂଘର୍ଷ କରିବା ରହିଥାଏ। ୧୯୩୪ରୁ ୧୯୪୨ ମସିହାର ସମୟ ଅବଧି ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରେମ କାହାଣୀମୂଳକ ହାସ୍ୟରସରେ ଅନେକ ଭିନ୍ନତା ଆମେରିକୀୟ ସିନେମାର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଶୈଳୀ ହୋଇଗଲା। ପ୍ରେମକାହାଣୀମୂଳକ ହାସ୍ୟରସ ଅଧିକାଂଶ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଦୁଇଜଣ ନାୟକଙ୍କୁ ମଜାଦାର ସ୍ଥିତିରେ ଅବସ୍ଥାପିତ କରିଥାଏ ଏବଂ ପ୍ରକୃତ ପ୍ରେମ ଭଳି ପ୍ରେମ କାହାଣୀର 'ଆଦର୍ଶ' ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରେମକାହାଣୀ ମୂଳକ ହାସ୍ୟରସର କେତେକ ଉଦାହରଣ ହେଉଛି ହ୍ୱେନ୍ ହ୍ୟାରି ମେଟ୍ ସ୍ୟାଲି, ନକ୍ଡ୍ ଅପ୍ ଏବଂ ଫେଲ୍ୟୁୟର୍ ଟୁ ଲଞ୍ଚ୍। ବଲିଉଡ୍ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ମୁଗଲ୍-ଏ-ଆଜମ୍, ଦିଲ୍‌ୱାଲେ ଦୁଲ୍‌ହନିଆ ଲେ ଯାଏଙ୍ଗେ, ଦିଲ୍ ତୋ ପାଗଲ୍ ହେ ଏବଂ ମୋହବତେଁ।

୩.୩.୫ ଆତଙ୍କ (ହରର୍)

ଏକ ବହୁସଂଖ୍ୟକ ଏବଂ ବିଜାତୀୟ ଗୋଷ୍ଠୀର ଫିଲ୍ମ ଯାହା ବିବ୍ରତ ସୃଷ୍ଟିକାରୀ ତଥା ଅନ୍ଧକାରପୂର୍ଣ୍ଣ ବିଷୟବସ୍ତୁର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରେ, ଉଦ୍ୟମ କରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ମନରେ ଆତଙ୍କ, ଅଶ୍ୱସ୍ତିବୋଧ, ଆଘାତ/ଧକ୍‌କା, ଉତ୍କଣ୍ଠା ଏବଂ ଆତଙ୍କ ଉଦ୍ରେକ କରାଇବାକୁ। ହରର୍‌କୁ ବହୁରୂପୀ ଶୈଳୀର ଫିଲ୍ମ ଭାବରେ ବିଚାର କରାଯାଏ ଯାହା ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଉପ-ଶୈଳୀ ଏବଂ ଶଙ୍କରଜାତୀୟ ବିବିଧତା ଯଥା ବର୍ବର ଆତଙ୍କ, ଅତିମାନବୀୟ ଆତଙ୍କ, ରାକ୍ଷସ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର, ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଆତଙ୍କ, ଛିଟ୍‌କା ମାରିବା ଭଳି ଫିଲ୍ମ, ତୀର୍ଯ୍ୟକ୍ ଫିଲ୍ମ, ଶାରୀରିକ ଆତଙ୍କ, ହାସ୍ୟରସ ଆତଙ୍କ ଏବଂ ଉତ୍ତର ଆଧୁନିକ ଆତଙ୍କ ରହିଛି। ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାରେ ୧୯୨୦ ଦଶକରେ ମଧ୍ୟଭାଗରେ ଆତଙ୍କ ସୃଷ୍ଟି କଲା ଭଳି ଦର୍ଶନୀୟ/ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ଫିଲ୍ମ ଫ୍ୟାଂଟମ୍ ଅଫ୍ ଦ ଅପେରା (୧୯୨୫) ବେଶ୍ ଲୋକପ୍ରିୟ ଥିଲା। ଏହା ୧୯୩୦ ଦଶକରେ ପ୍ରଥମ ଭାଗରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଲୋକପ୍ରିୟ ରାକ୍ଷସ ସିନେମା ପ୍ରଦର୍ଶନକୁ ପଥ ଦେଖାଇ ଥିଲା। ଏହି ଶୈଳୀର ଅଳ୍ପ କେତେକ ଫିଲ୍ମର ନାମ ହେଉଛି, ଡ୍ରାକୁଲା, ଫ୍ରାଙ୍କେନ୍‌ଷ୍ଟାଇନ୍, ଦ ମମ୍ମି ଏବଂ ଫିକ୍ସ୍ ଆତଙ୍କ ଶୈଳୀରେ ଅତିମାନବୀୟ ଶକ୍ତି, ରାକ୍ଷସ/ଦୈତ୍ୟ/ଶାରୀରିକ ରୂପାନ୍ତରଣ, ପାପ କରିବା/ ଆଇନ ଉଲ୍ଲଙ୍ଘନ କରିବା, ଅନ୍ୟ ପ୍ରତି ଏବଂ ମୃତ୍ୟୁକୁ ଭୟ ଏବଂ ଚିଆରେସ୍କୁରୋ (ଆଲୋକ ଏବଂ ଅନ୍ଧକାର ଭିତରେ ବଳିଷ୍ଠ ବୈଷମ୍ୟ, ସାଧାରଣତଃ ସମଗ୍ର ରଚନାକୁ ସାହସିକ ବୈଷମ୍ୟ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏର ଆକର୍ଷଣ ରହିଥାଏ। ହରର୍‌କୁ ଏକ ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ ଶୈଳୀ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରଯାଇଥାଏ। ଆଲ୍‌ଫ୍ରେଡ୍ ହିଚ୍‌କକ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟ 'ସାଇକୋ'କୁ ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏକ ବିହନ ଭାବରେ ଗଣନା କରାଯାଏ। ଜାପାନ, ଇଟାଲୀ ଏବଂ ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଭାଗରେ ବହୁ ବର୍ଷ ଧରି ହରର୍ ଏକ ଶୈଳୀ ଭାବରେ ରହି ଆସିଛି।

୧୯୭୦ ଦଶକଠାରୁ ହରର୍ ଫିଲ୍ମ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଶୈକ୍ଷିକ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମମାନ ଚାଲି ଆସିଛି। ସାଂସ୍କୃତିକ ଐତିହାସିକମାନଙ୍କ ମତରେ ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ସମୟର ସାମୂହିକ ଭୟ ସମ୍ପର୍କରେ ଏକ ଧାରଣା ଏହି ଶୈଳୀରୁ ନିଶ୍ଚିତ କରାଯାଇପାରେ। ହରର୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଅପ୍ରୀତିକର ଅନୁଭୂତିମାନ ପ୍ରଦାନ କରିଥାଏ, କିନ୍ତୁ ସାଧାରଣତଃ ଏପରି ଶୈଳୀରେ କରିଥାଏ ଯାହା ଅନୁଭୂତିକୁ ଆନନ୍ଦଦାୟକ ଏବଂ ନିରାପଦ କରିଥାଏ। ଜାପାନରେ (ଜେ-ହରର୍), ଦକ୍ଷିଣ କୋରିଆ (କେ-ହରର୍) ଏବଂ ଥାଇଲ୍ୟାଣ୍ଡ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଧରଣର ହରର୍ ଫିଲ୍ମର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ପୂର୍ବ ଏସୀୟ ହରର ଫିଲ୍ମର ନିରନ୍ତର ସଫଳତା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ଦିଏ।

ଭାରତରେ ହିନ୍ଦୀ ସିନେମା 'ମହଲ' ନିର୍ମିତ ହେବା ପରଠାରୁ ହରର୍ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହେବା ସିନେମାର ପରିସର ମଧ୍ୟରେ ଏକ ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ବିଗତ ବର୍ଷଗୁଡ଼ିକ ଭିତରେ ହରର୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଭାରତର ସାମାଜିକ, ରାଜନୀତିକ, ଅର୍ଥନୀତିକ, ଲିଙ୍ଗଭିତ୍ତିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଗଠନର ଅଭିଲେଖାଗାର ସୃଷ୍ଟି କରିବାରେ ସମର୍ଥ ହୋଇଛି ଯାହା ଗଭୀରତମ ଜଟିଳ ବିଶ୍ଳେଷଣକୁ ସହାୟତା ଯୋଗାଉଛି। ଭାରତରେ ହରର୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ହିନ୍ଦୀ ହରର୍ ଫିଲ୍ମ ସହିତ ସମାନ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଅନ୍ୟ ଭାଷାରେ ଯଥା ତାମିଲ, ମାଲାୟାଲାମ, ତେଲୁଗୁ, ମରାଠୀ, କନ୍ନଡ ଏବଂ ବଙ୍ଗଳା ଭାଷାରେ ମଧ୍ୟ ହରର୍ ଫିଲ୍ମମାନ ରହିଛି। ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ୧୯୨୦, ବିରାନା, ରାଜ୍, ଆନ୍ନାବେଲ୍ଲି।

୩.୩.୬: ହାସ୍ୟରସ (କମେଡି)

ହାସ୍ୟରସ ବା କମେଡ଼ି ହେଉଛି ଏକ ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀ ଯାହାର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ପରିମାଣର ବିବିଧତା, ପରିସର ଏବଂ ବ୍ୟବସାୟିକ ସଫଳତା ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ କରାଯାଇଥାଏ ଯାହାକି ଅଧିକାଂଶ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ସିନେମାରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କଠାରୁ ଏହା ଯେଉଁ ଧରଣର ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଉଦ୍ରେକ କରାଇବାରେ ସମର୍ଥ ହୋଇଥାଏ, ସେହି ଅନୁସାରେ ଏହାର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଏହାର ଆବେଦନରେ ହାଲ୍‌କାପଣ ଏବଂ ଆତ୍ମାରେ ଏକ ନିଷ୍ପତ୍ତି ରହିଥାଏ ଯାହା ସହାବସ୍ଥାନ, ବୁଝାମଣା ଏବଂ ସୁଖ/ଖୁସି ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳିତ ହୋଇଥାଏ। ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ଏକ ବ୍ୟାପକ, ଆଙ୍ଗିକ ହାସ୍ୟରସ ଆଡ଼କୁ ଟାଣି ନିଆଯାଉଥିଲା ଯାହା ଏକ ଥଟ୍ଟମଜା, ମିଛଧୋକା ଏବଂ କଠିନ ପରିସ୍ଥିତି ସ୍ଖଳନ ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ଘୂରି ବୁଲୁଥିଲା। ଏକ ପ୍ରାଚୀନ ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମ ଥିଲା ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ଏଲ' ଆରୋସିଅର୍ ଆରୋଜ/ଦଓ୍ୱାଟରର୍ ଓ୍ୱାଟର୍ଡ (୧୮୯୫)। କୌଶଳପୂର୍ଣ୍ଣ ଫିଲ୍ମ (ଟ୍ରିକ୍ ଫିଲ୍ମ) ଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଲୋକାଦୃତ ହୋଇଥିଲା ଯେପରିକି ସଙ୍ଗୀତ ଓ ପରିବେଷଣକାରୀ ଗୃହମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏବଂ ମୁଖାନାଚ ପରମ୍ପରା (ବଦେଭିଲ୍‌ଟ୍ରାଡିସନ୍) ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ତମାସା (ସ୍ଲାପ୍‌ଷ୍ଟିକ୍) ଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କରିଥିଲା। ହାସ୍ୟରସ, ପ୍ରେମକାହାଣୀ ଏବଂ ଆବେଗପୂର୍ଣ୍ଣ କାହାଣୀର ସଙ୍ଗମ/ଏକତ୍ରିକରଣ ଯାହା ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ୟୁରୋପୀୟ ସାହିତ୍ୟ ଏବଂ ଥିଏଟର ଦ୍ୱାରା ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇଥିଲା, ତାହା ଅନେକ ଗୁଡ଼ିଏ ଦେଶରେ ବେଶ କିଛି ସଂଖ୍ୟା ହାସ୍ୟରସକୁ ପଥପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲା। ନିରବ/ ମୂକ ଯୁଗ ଏବଂ ୧୯୩୦ ଦଶକରେ ସେସିଲ ବି, ଡିମିଲ୍ଲେ ଏବଂ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାର ଆର୍ଣ୍ଣେଷ୍ଟ ଲୁଇସ୍, ପର୍ତ୍ତୁଗାଲର ଲିସ୍‌ବନ୍ ହାସ୍ୟରସ ଏବଂ ପ୍ରେମ କାହାଣୀ ଭିତ୍ତିକ ହାସ୍ୟରସ ଶୈଳୀର

ଉତ୍ଥାନ ହାସ୍ୟରସକୁ ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ ସ୍ତରରେ ଲୋକପ୍ରିୟ କରାଇବାର ଆଭିମୁଖ୍ୟ ବହନ କଲା। ପାରସ୍ଥିତିକ ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମ ଏହାର ହାସ୍ୟରସ ଆଗ୍ରହକୁ ଦ୍ୱନ୍ଦ, ଜଟିଳ ବିବରଣୀରୁ ସୃଷ୍ଟ ଅସୁବିଧା ଏବଂ ଭୁଲ୍ ତ୍ରୁଟିରୁ ସୃଷ୍ଟି କରାଇଥାଏ ଏବଂ ତାପରେ ଶେଷରେ ତାହାକୁ ଏକ ଶୃଙ୍ଖଳିତ ସମାଧାନ/ପରିସମାପ୍ତି ଆଡ଼କୁ ନେଇଯାଇଥାଏ। ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାୟତଃ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଧରଣର ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀ ସହିତ ସମ୍ପର୍କିତ ହୋଇଥାଏ। ଅରାଜକ ହାସ୍ୟରସ ଉପଶୈଳୀ ବ୍ୟାପକ ସଚେତନତାସମ୍ପନ୍ନ ପରିହାସ ବ୍ୟବହାର କରିଥାଏ ଯାହା ନିରର୍ଥକ କଥା ଭଳି ମନେ ହୋଇଥାଏ। ଏହି ଶୈଳୀରେ ଚରିତ୍ର ଓ ଅବସ୍ଥାଗୁଡ଼ିକୁ ଅତିରଞ୍ଜିତ ଭାବରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ତାମ୍ସା ହାସ୍ୟରସ ପ୍ରାୟତଃ ଏହାର ଏକ ଅଂଶ ହୋଇଥାଏ। ଅରାଜକ ହାସ୍ୟରସ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଅଧିକାଂଶ ସମୟରେ ଏହାର ପରିହାସ/ ମଜାଦାର ଘଟଣାର ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀକୁ ବୁଝାଇବା ନିମନ୍ତେ ବିବରଣୀଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରି ନଥାନ୍ତି। ମୋଂଟି ପାଇଥନ୍, ଦ ହୋଲି ଗ୍ରେଲ୍ ଏବଂ ବ୍ଲେଜିଂ ସ୍ୟାଡଲସ୍ ଏହି ଶୈଳୀର ଉଦାହରଣ। ଆକ୍ସନ୍ କମେଡି (ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀ ସାହାଯ୍ୟରେ ହାସ୍ୟରସ ପରିବେଷଣ) ଉପଶୈଳୀ ହାସ ପରିହାସ ସହିତ ଅଙ୍ଗଭଙ୍ଗୀକୁ ମିଶାଇ ଥାଏ ଏବଂ ହାସ ପରିହାସ ପାଇଁ ଏହାର ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଉପରେ ନିର୍ଭର କରିଥାଏ। ପାରମ୍ପରିକ ଆକ୍ସନ୍ (ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ ପ୍ରଦର୍ଶନକାରୀ) ଫିଲ୍ମ ତୁଳନାରେ ଏଥିରେ ଆକ୍ସନ୍ ସ୍ୱଳ୍ପ ଗୁରୁତ୍ୱସମ୍ପନ୍ନ ହୋଇଥାଏ। ଭାରତରେ ହାସ୍ୟରସାତ୍ମକ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ବହୁବର୍ଷ ଧରି ଲୋକପ୍ରିୟ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ପଡ଼ୋଶନ୍ (୧୯୬୮), ଗୋଲ୍‌ମାଲ୍ (୧୯୭୯), ଚୁପ୍‌କେ ଚୁପ୍‌କେ (୧୯୭୫), ଅଙ୍ଗୁର (୧୯୮୨), ଜାନେ ଭି ଦୋ ଯାରୋ (୧୯୮୩), ହେରାଫେରି (୨୦୦୦) ଏହିଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଅଳ୍ପ କେତୋଟି ଅଟନ୍ତି।

୩.୩.୭: କାଳ୍ପନିକ/ ଔପନ୍ୟାସିକ ଏବଂ ବିଜ୍ଞାନ- ଔପନ୍ୟାସିକ

ଆମେରିକୀୟ ଫିଲ୍ମ ଇନ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍‌ର ସଂଜ୍ଞା ଅନୁସାରେ ଏକ କାଳ୍ପନିକ ଚଳତ୍ ଚିତ୍ର ହେଉଛି ଏକ ଫିଲ୍ମ ଯାହା ସିନେମା ଭାବରେ ବିବେଚିତ ହେବାକୁ ହେଲେ ଚାଳିଶ ମିନିଟ୍ ବା ତା'ଠାରୁ ଦୀର୍ଘ ସମୟର ହେବା ଆବଶ୍ୟକ। ତେବେ ସ୍କ୍ରିନ୍ ଆକ୍ଟର୍ସ୍ ଗିଲ୍ଡ ଅନୁସାରେ ଏହା ଅଶୀ ମିନିଟ୍ ବା ତା'ଠାରୁ ଅଧିକ ସମୟର ହେବା ଆବଶ୍ୟକ। ଏକ କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମ ମାନସିକ ଭାବରେ କଳ୍ପନା କରାଯାଇଥିବା ଏକ କାହାଣୀ କୁହେ ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ଏହା ବାସ୍ତବ ବୋଲି ବୁଝାଇବା ନିମନ୍ତେ ବିଶ୍ୱାସଯୋଗ୍ୟ କାହାଣୀ ଓ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କର ଉପଯୋଗ କରିଥାଏ। ଏହିସବୁ ଫିଲ୍ମରେ କ୍ୟାମେରା ଚାଳନା ଏବଂ ଆଲୋକ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିଥାଏ। ବାସ୍ତବବାଦର ଏକ ଧାରଣାକୁ ବଜାୟ ରଖିବା ପାଇଁ ପଟ୍ଟକଥାର ପରଦାୟନରେ ବିଶଦ ବିବରଣୀର ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଥାଏ। ବାସ୍ତବ ଘଟଣା ବା ଲୋକମାନଙ୍କ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ସୂଚନା ନାଟକୀୟତା ଏବଂ ପ୍ରଭାବ ଆଡ଼କୁ ଆଗେଇ ଯାଇଥାଏ ଯାହା ଭ୍ରମ/ମାୟାକୁ ମଧ୍ୟ ବାସ୍ତବ ଭାବରେ ପ୍ରତୀୟମାନ କରାଏ। କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ କାଳ୍ପନିକ ଜଗତକୁ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରୁଥିବା କାହାଣୀର ଚାରିପାଖେ ଘୂରିଥାଏ। କାଳ୍ପନିକ ଜଗତଗୁଡ଼ିକ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟମୂଳକ ସୃଜନ ଏବଂ ଚରିତ୍ର, ଘଟଣା ବା ବିଭିନ୍ନ ବ୍ୟାପାରର ଅବସ୍ଥା ଭଳି ଅଜଣା ଗୁଣାବଳୀଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ପ୍ରକୃତ ଜଗତ ଭଳି ଅନେକାଂଶରେ ସତ୍ୟ ହୋଇଥାଏ।

କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ କାଳ୍ପନିକ ଜଗତକୁ ବୁଝାଇ ଥାଏ ଯେତେବେଳେ କି ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରକୃତ ବିଶ୍ୱକୁ ବୁଝାଇଥାଏ।

ଏହା ହେଉଛି ଏକ ଅବସ୍ଥା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ବ୍ୟାପାର ଯାହା ବାସ୍ତବରେ ଘଟି ନଥାଏ। ଫିଲ୍ମ 'ମହେଞ୍ଜୋଦାରେ' ହେଉଛି ମହେଞ୍ଜୋଦାରୋ ସଭ୍ୟତାର ଏକ କାଳ୍ପନିକ ବିବରଣୀ ଏବଂ ଚରିତ୍ର ସମୂହ ଓ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ କାଳ୍ପନିକ। ବେଳେବେଳେ ଏକ ଅଣ-କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମ ମଧ୍ୟରେ ପାର୍ଥକ୍ୟର ଏକ ସୂକ୍ଷ୍ମ ରେଖା ରହି ଆସିଛି। 'ଅଲ୍ ଦ ପ୍ରେସିଡେଣ୍ଟ'ସ୍ ମେନ୍' (୧୯୭୬)ର ବାସ୍ତବତା ସହିତ ଏକ ଘନିଷ୍ଠ ସମ୍ପର୍କ ରହିଛି ଏବଂ ଏକ କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମ ହୋଇଥିଲେ ସୁଦ୍ଧା ଅନେକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏହା ତଥ୍ୟଭିତ୍ତିକ। କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରକୃତ ବିଶ୍ୱରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଏକ ବାସ୍ତବବାଦୀ ତତ୍ତ୍ୱରେ ତାତ୍ତ୍ୱିକୀ/ ବସ୍ତୁରୂପ ବିଜ୍ଞାନ ଭାବରେ ଶେଷ ହୋଇଥାଏ। 'ଅଲ୍ ଦ ପ୍ରେସିଡେଣ୍ଟ'ସ୍ ମେନ୍' ତଥ୍ୟଭିତ୍ତିକ ବିବରଣୀ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଏଥିରେ କାଳ୍ପନିକ ଉପାଦାନମାନ ରହିଛି ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଅବସ୍ଥାରେ ଓ ସଂଳାପରେ ରହିଛି ଏବଂ ପ୍ରକୃତ ବୋଲି କାହାଣୀରେ ଆଶ୍ୱସ୍ତ କରାଯାଇଛି।

ବୈଜ୍ଞାନିକ କାଳ୍ପନିକ ଫିଲ୍ମ ଅନ୍ୟ ଏକ ଉପଶୈଳୀ ଯାହା ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ମନରେ ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ନିମନ୍ତେ ବିଜ୍ଞାନକୁ ଏକ କାହାଣୀ ରୂପରେ ପରିବେଷଣ କରିଥାଏ। ଏହା ଏକ ସର୍ବାଧିକ ଲୋକପ୍ରିୟ ଶୈଳୀ। ଏହା ଜର୍ଜ୍ ମେଲିସ୍‌ଙ୍କ 'ଏ ଟ୍ରିପ୍ ଟୁ ଦ ମୁନ୍'ରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ବର୍ତ୍ତମାନ ଆମେମାନେ ଜୁରାସିକ୍ ପାର୍କ୍, ଅବତାର, ଆଭେଞ୍ଜର୍ସ୍ ଏବଂ ଆହୁରି ଅନେକ ଉଦାହରଣ ଉପସ୍ଥାପନ କରି ପାରିବା।

୩.୩.୮: ଆନିମେସନ୍

ଆନିମେସନ୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଫିଲ୍ମ ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଅଣ-ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ପ୍ରଣାଳୀ ଯଥା ହାତଅଙ୍କା ଚିତ୍ର, ସିଲହଟ୍ (ଛାୟା) ଆନିମେସନ୍, ସେଲ୍ (ସିଇଏଲ୍- ଛାଞ୍ଚ) ଆନିମେସନ୍, ଷ୍ଟପ୍ ମୋସନ୍ (ଗତିହୀନ) ଆନିମେସନ୍ ଏବଂ କମ୍ପ୍ୟୁଟର ଆନିମେସନ୍‌ର ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। ଚଳନଶୀଳତାର ପ୍ରଭାବ ଗୋଟିଏ ଫ୍ରେମ୍ ବା ଛାଞ୍ଚରୁ ଆଉ ଗୋଟିଏ ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ସାମାନ୍ୟ ପ୍ରଗତିଶୀଳ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଜରିଆରେ ସୃଷ୍ଟି କରାଯାଇଥାଏ। ଆନିମେସନ୍ କୌଶଳ ପ୍ରୟୋଗ କରି ନିର୍ମାଣ କରାଯାଉଥିବା ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାୟତଃ ଯୁବ ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ ରଖି ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥାଏ। ୧୯୮୦ ଦଶକରେ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାର ସମ୍ବାଦପତ୍ରଗୁଡ଼ିକରେ ଦ ୟେଲୋ କିଡ୍ ଭଳି ବ୍ୟଙ୍ଗଚିତ୍ର ପଟି, ହାତରେ ଟଣା ଯାଉଥିବା ସ୍ଲାଇଡ୍‌କୁ ବ୍ୟବହାର କରି ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି ଭଳି ଏମିଲି ରେୟନଡ୍‌ଙ୍କ ପ୍ରାଥମିକ ଗବେଷଣା, ଜର୍ଜ୍ ମେଲିସ୍‌ଙ୍କ କୌଶଳପୂର୍ଣ୍ଣ ଫିଲ୍ମସମୂହ, ଜେ. ଷ୍ଟୁଆର୍ଟ୍ ବ୍ଲାକ୍‌ଟନ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଉତ୍ତୋଳିତ ମ୍ୟାଚି ସହିତ ପରୀକ୍ଷଣ, ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାରେ ଓ୍ୱିଣ୍ଡସର୍ ମ୍ୟାକ୍‌କେ'ଙ୍କର ଏବଂ ଫ୍ରାନ୍ସରେ ଏମିଲି କୋହଲ୍‌ଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ରୁଷିଆରେ ଲେଡିସ୍‌ଲ ଷ୍ଟେୟାରଓ୍ୱିକ୍‌ଜ୍‌ଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଆନିମେସନ୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ମାର୍ଗଦର୍ଶକ ଭାବରେ ବିଚାର କରାଯାଏ।

୧୯୨୦ ଦଶକର ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧରେ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିବା କେତେକ ଆନିମେଟର ମ୍ୟାକ୍ସ ଫ୍ଲେଇସର୍‌ଙ୍କ କେକୋ ଦ କ୍ଲାଉନ୍, ପାଟ୍ ସୁଲିଭାନ୍ ଏବଂ ଅଟୋ ମେସ୍‌ମର୍‌ଙ୍କ ଫେଲିକ୍ସ

ଦ କ୍ୟାଟ୍ ଏବଂ ପଲ୍ ଟେରିଙ୍କ ଏଇସପ୍'ସ୍ ଫେବଲ୍ସ୍ ଭଳି କେତେକ କୃତୀ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଛାପର ବିକାଶ କରାଇ ଥିଲା। ସେହି ସମାନ ସମୟରେ ଅବନ୍ତ ଗାର୍ଡେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ନିର୍ମାଣରେ ଜର୍ମାନ୍ କଳାକାର ଭାଇକିଙ୍ଗ୍ ଏଗେଲିଂ ଏବଂ ଓସ୍କାର୍ ଫିସିଙ୍ଗର ଆନିମେସନ୍ କୌଶଳକୁ ନେଇ ପରୀକ୍ଷା କରିଥିଲେ। ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ଏବଂ ଜିଗା ଭର୍ଟୋଭ୍ ପ୍ରାଚୀନ ଆନିମେସନ୍‌ର ଏହି ବିକାଶ ପ୍ରତି ଆକର୍ଷିତ ହେଲେ। ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱବିତ୍ ଥିଓଡୋର୍ ଆଡୋର୍ଣ୍ଣୋ ଆନିମେସନ୍‌କୁ ଆଧୁନିକ କଳା ପାଇଁ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସହାୟକ ଭାବରେ ଦେଖୁଥିଲେ। ୧୯୨୦ ପରଠାରୁ ଆନିମେସନ୍ ଚୀନ୍ ଏବଂ ଜାପାନ୍‌ରେ ଲୋକପ୍ରିୟ ହେବାକୁ ଲାଗିଲା ଯେଉଁଠି 'ଆନିମେ' ଏକ ବଳିଷ୍ଠ ରୂପରେ ବିକାଶ ଲାଭ କଲା। ୧୯୩୦ ଦଶକରେ ପୋପେୟେ ଏବଂ ବେଟି ବୁପ୍ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିବା ଫ୍ଲେଇସର୍ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଆନିମେସନ୍‌ର ସଫଳ ନିର୍ମାତା ହୋଇ ପାରିଥିବା ବେଳେ ସେମାନେ ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ୱାଲ୍ଟ ଡିଜ୍‌ନୀ କମ୍ପାନୀ ପକ୍ଷରୁ ତୀବ୍ର ପ୍ରତିଯୋଗିତାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେଲେ ଯାହା ସୁସଂହତ ଶବ୍ଦଯୁକ୍ତ କାର୍ଟୁନ୍ ବା ବ୍ୟଙ୍ଗଚିତ୍ର ଜରିଆରେ ମିକି ମାଉସ୍‌କୁ ବିଶ୍ୱରେ ପରିଚିତ କରାଇ ଥିଲା, ଷ୍ଟିମ୍‌ବୋଟ୍ ୱିଲି (୧୯୨୮)। ଡିଜ୍‌ନୀ ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ଟେକ୍ନିକଲର ଭଳି ନୂତନ ଫିଲ୍ମ କୌଶଳକୁ ଆବିଷ୍କାର କଲେ ଏବଂ ଗ୍ରହଣ କଲେ ଯାହାକୁ ସ୍ନୋ ହ୍ୱାଇଟ୍ ଏବଂ ସେଭେନ୍ ଡ୍ୱାର୍ଫସ୍ (୧୯୩୭), ପିନୋକ୍କିଓ (୧୯୪୦), ଡମ୍ବୋ (୧୯୪୧) ଏବଂ ଫାଣ୍ଟାସିଆ (୧୯୪୦)ରେ ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା। ରୁଷିଆରେ ଅବନ୍ତ ଗାର୍ଡେ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ଏବଂ ଲୋକକାହାଣୀକୁ ଭିତ୍ତି କରି ଅଙ୍କିତ ଚିତ୍ରଦ୍ୱାରା ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ଶୈଳୀର ଆନିମେସନ୍ ସୃଷ୍ଟି ହେଲା। ଇଭାନୋଭ୍ ଭାନୋଙ୍କ କୋନେକ୍-ଗୋର୍‌ବୁନକ୍/ ଦ ଲିଟିଲ୍ ହମ୍ପ୍‌ବ୍ୟାକଡ୍ ହର୍ସ୍ (୧୯୪୭) ଏବଂ ନର୍ସ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ସ୍କାଜ୍‌କାସ୍କାଜୋକ୍/ ଟେଲ୍ ଅଫ୍ ଟେଲ୍ସ୍ (୧୯୭୯) ଗୁଡ଼ିକୁ ସର୍ବକାଳୀନ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ପୂର୍ବ ୟୁରୋପ୍‌ରେ ମଧ୍ୟ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଧରଣର ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ପରମ୍ପରାର ସୃଷ୍ଟି ହେଲା ଯାହା ମଧ୍ୟରେ ହଙ୍ଗେରୀରେ ଜିରିଟର୍ଣ୍ଣକା ଏବଂ ଚେକୋସ୍ଲୋଭାକିଆରେ ଜାନ୍ ଭାଙ୍କ୍‌ମାଜେର୍; ୟୁଗୋସ୍ଲାଭିଆରେ ଦସନ୍ ଭୁକୋଟିକ୍ ଏବଂ ଜାଗ୍ରେବ୍ ସ୍କୁଲ, ରୋମାନିଆରେ ପୋପେସ୍କୁ-ଗୋପୁ ଏବଂ ଆନିମା ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟୁଡିଓଜ୍ ଏବଂ ବୁଲ୍‌ଗେରିଆରେ ଟୋଡୋର ଡିନୋଭ୍ ଏବଂ ବୁଲ୍‌ଗେରିଆନ୍ ଆନିମେସନ୍ ସ୍କୁଲ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ୧୯୫୦ ଦଶକରେ ମୁଖ୍ୟସ୍ରୋତର ଆନିମେସନ୍ ସିନେମା ପରଦାରୁ ଟେଲିଭିଜନକୁ ସ୍ଥାନାନ୍ତରିତ ହୋଇଗଲା। ୱାର୍ଣ୍ଣର ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟ, ଏମ୍‌ଜିଏମ୍, ଟେକ୍ସ ଆଭେରୀ, ହାନ୍ନା-ବାର୍ବେରା ଛୋଟ ପରଦା ପାଇଁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ବ୍ୟଙ୍ଗଚିତ୍ର ବା କାର୍ଟୁନ୍ ନିର୍ମାଣ କଲେ। ୧୯୯୦ ଦଶକରେ ଡିଜ୍‌ନୀ ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ ସ୍ତରରେ ସଫଳ ଆନିମେଟେଡ୍ ଫିଚର ଫିଲ୍ମ ପ୍ରସ୍ତୁତ କଲା ଯାହା ମଧ୍ୟରେ **ଦ ଲିଟିଲ୍ ମର୍ମେଡ୍** (୧୯୮୯), **ଆଲ୍ଲାଦିନ୍** (୧୯୯୨) ଏବଂ **ଦ ଲାୟନ୍ କିଙ୍ଗ୍** (୧୯୯୪) ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ପିକ୍ସାର୍‌ଙ୍କ **ଟୟ ଷ୍ଟୋରି**ର ସଫଳତା ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟରେ ଡିଜିଟାଲ ଆନିମେସନ୍‌ର ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର ପାଇଁ ପଥ ପରିଷ୍କାର କରିଥିଲା।

ଦାଦାସାହେବ୍ ଫାଲ୍‌କେ, ଭାରତୀୟ ସିନେମାର ଜନକ ମଧ୍ୟ ଦେଶର ପ୍ରଥମ ଆନିମେଟର। ୧୯୧୪ରେ ସେ ଏକ ମଟର ଛୁଇଁ ଗଛର ଏକ ଉଦ୍ଭିଦ ଭାବରେ ଅଭିବୃଦ୍ଧି ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଷ୍ଟପ୍ ମୋସନ୍ (ଗତିହୀନ) ଆନିମେସନ୍ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ଏକ ଆନିମେସନ୍ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ।

୧୯୫୬ରେ ଫିଲ୍ମସ୍ ଡିଭିଜନ୍ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ଦେଶର ପ୍ରଥମ ଆନିମେସନ୍ ଷ୍ଟୁଡିଓ ପାଇଁ ଆନିମେସନ୍‌ରେ ଆନିମେଟରମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଶିକ୍ଷଣ ଦେବାକୁ ଡିଜ୍‌ନୀ ଷ୍ଟୁଡିଓର ଜଣେ ଆନିମେଟର କ୍ଲେୟାର୍ ୱିକ୍‌ସ୍‌ଙ୍କୁ ଆମନ୍ତ୍ରିତ କରିଥିଲା। ୧୯୫୭ରେ ନିର୍ମିତ ଦ ବାନିୟନ୍ ଡିଅର୍ ହେଉଛି ଭାରତର ପ୍ରଥମ ଆନିମେଟେଡ୍ ଫିଲ୍ମ। ଜଣେ ଜାପାନୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ସାକୋ ଏବଂ ପ୍ରବୀଣ ଭାରତୀୟ ଆନିମେଟର ରାମ ମୋହନ ଏକ ମହାକାବ୍ୟ ଆନିମେଟେଡ୍ ସିନେମା 'ରାମାୟଣ-ରାଜକୁମାର ରାମଙ୍କ କିମ୍ବଦନ୍ତୀ' ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ ଯାହାକୁ ଅତି ଗୌରବର ସହିତ ପ୍ରଶଂସା କରାଯାଏ। ବିଗତ ବର୍ଷମାନଙ୍କରେ ଭାରତୀୟ ଆନିମେଟେଡ୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ସମୟ ସହିତ ତାଳଦେଇ ପରିବର୍ତିତ ହୋଇଛି ଏବଂ ବର୍ତମାନ ସମୟରେ ବିଶ୍ୱରେ ଆଦୃତ ହେଉଥିବା ନିର୍ମାଣଗୁଡ଼ିକ କରିବା ସହିତ ହଲିଉଡ୍‌ର ବଡ଼ ବଡ଼ ନିର୍ମାଣକାରୀ ସଂସ୍ଥା ଏବଂ ଷ୍ଟୁଡିଓଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଏହା ସହବନ୍ଧିତ ହୋଇଛି।

୩.୩.୯: ମହାକାବ୍ୟ

ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଯୁଦ୍ଧ, ଏକ ଅନ୍ୱେଷଣ, ଜଳଯାତ୍ରା ବା ଏକ ସାମାଜିକ ସଂଘର୍ଷ ଭଳି ବଡ଼ ଧରଣର ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରା ଚିହ୍ନିତ ହୋଇଥାଏ। ଏହି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଦର୍ଶନୀୟ ଏବଂ ଅତ୍ୟଧିକ ବ୍ୟୟବହୁଳ ମଞ୍ଚ ପରିବେଷଣ ରହିଥାଏ ଏବଂ ସିନେମା ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ଯଥା ବଡ଼ ପରଦା, ୩ଡି ଏବଂ କମ୍ପ୍ୟୁଟରଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟ କାଳ୍ପନିକ ଚିତ୍ର (ସିଜିଆଇ) ରହିଥାଏ। ପ୍ରାଚୀନ ଜଗତର ପରିବେଶରେ ରହିଥିବା ଐତିହାସିକ ଘଟଣାବଳୀସମ୍ପନ୍ନ ଇତିହାସ ଏହିଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପାଇଁ ସାଧାରଣ ଯଦିଓ କପୋଳ କଳ୍ପିତ କଥା, ବିଜ୍ଞାନ କଳ୍ପନା, ଯୁଦ୍ଧ ଏବଂ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ କାହାଣୀଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାୟତଃ ମହାକାବ୍ୟ ଆକାରରେ ପରିବେଷଣ କରାଯାଇଥାଏ। ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ମଧ୍ୟରେ ଅଧ୍ୟାୟଭିତ୍ତିକ ବିବରଣୀ, ଉଚ୍ଚାକାଂକ୍ଷୀ ସାମୟିକ ସ୍ଥାନାନ୍ତରଣ ଏବଂ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ ଚଳନ ସମୟ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ଘଟଣାବଳୀର ମାତ୍ର ମଧ୍ୟ ମହାକାବ୍ୟ ଅନୁପାତର ଯଥା ହଜାର ହଜାର ସଂଖ୍ୟକ ତଥା ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ନାମକରା ତାରକାଙ୍କ ଭଳି ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ସମାହାର ହୋଇଥାଏ। ଇଟାଲୀର ପ୍ରାଚୀନ ସିନେମାର ଏକ ମହାକାବ୍ୟ ପରମ୍ପରା ଥିଲା। ଗ୍ଲିଅଲ୍ଟିମିଜିଓର୍‌ନି ଦି ପମ୍ପେଲି/ ଦ ଲାଷ୍ଟ୍ ଡେ'ଜ୍ ଅଫ୍ ପମ୍ପେଲି, କୋ ଭେଡିସ୍ ଏବଂ କ୍ୟାବିରିଆ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ନିର୍ମାଣ ଭାବରେ ବିବେଚିତ ହୋଇ ଆସିଛି। ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାରେ ଦ ବାର୍ଥ୍ ଅଫ୍ ଏ ନେସନ୍ ଏବଂ ଦ ଟେନ୍ କମାଣ୍ଡମେଣ୍ଟ୍‌ସ୍ ଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଏକ ବଳିଷ୍ଠ ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମ ପରମ୍ପରାର ଅଗ୍ରଦୂତ। ଫ୍ରାନ୍ସରେ ଫିଲ୍ମ ନେପୋଲିଅନ୍ ପରମ୍ପରାର ଶୁଭାରମ୍ଭ କରିଥିଲା ଏବଂ ୟୁଏସ୍‌ଏସ୍‌ଆର୍ (ରୁଷିଆ)ରେ ସର୍ଗେଇ ଏସେଇନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ଇଭାନ୍ ଗ୍ରୋଜ୍‌ନି/ ଇଭାନ୍ ଦ ଟେରିବଲ୍ ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ବିପ୍ଲବାତ୍ମକ ଅନୁପାତରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରି ଦେଇଥିଲା। ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଇତିହାସର ଆଶ୍ରୟ ନେଇଥାନ୍ତି ଏବଂ କପୋଳ କଳ୍ପିତ/ କିମ୍ବଦନ୍ତୀମୂଳକ କାହାଣୀ ଏହାକୁ ଏକ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ପରିଚୟ ପ୍ରଦାନ କରିବାରେ ପ୍ରମୁଖ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥାଏ। ୧୯୯୦ ଦଶକର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧଠାରୁ ସ୍କିଣ୍ଡଲର୍ସ ଲିଷ୍ଟ୍, ବ୍ରେଭ୍‌ହାର୍ଟ୍, ଟାଇଟାନିକ୍, ଗ୍ଲେଡିଏଟର, ଦ ଲର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଦ ରିଙ୍ଗସ୍ ଟ୍ରାଇଲୋଜି, ଟ୍ରୟ ଏବଂ ୩୦୦ ଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଏହି ଶୈଳୀକୁ ଅଧିକ ବଳିଷ୍ଠ କରିଛନ୍ତି।

ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଏସୀୟ ସିନେମାର ମଧ୍ୟ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଂଶ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ଚାଇନା ନିର୍ମିତ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଫିଲ୍ମ ହେଉଛି ଯି ଜିଆଙ୍ଗଚୁନ୍‌ସୁଁଇଜିଆଙ୍ଗ୍ ଡଙ୍ଗ୍ ଲିୟୁ/ ଏ ସ୍ପ୍ରିଙ୍ଗ୍ ରିଭର ଫ୍ଲୋଜ୍ ଇଷ୍ଟ୍। ଆଧୁନିକ ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀରେ ନାୟକ ରାଷ୍ଟ୍ର ବା ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଅନୁଷ୍ଠାନ ବିରୁଦ୍ଧରେ ଛିଡ଼ା ହୋଇଥାଏ। ଏହି ଢାଞ୍ଚାର ଉଦାହରଣ ମଧ୍ୟରେ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ମିଷ୍ଟର ସ୍ମିଥ୍ ଗୋଜ୍ ଟୁ ୱାଶିଂଟନ୍ ଏବଂ ଦ ପିପଲ୍ ଭର୍ସେସ୍ ଲ୍ୟାରି ଫ୍ଲିଣ୍ଟ୍। ସମସାମୟିକ ଯୁଦ୍ଧ ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀ ଗୁଡ଼ିକ ସାଧାରଣତଃ ଯୁଦ୍ଧର ବିରୋଧ କରିଥାଏ ବା ଯୁଦ୍ଧ ନିରର୍ଥକ ବୋଲି ଦର୍ଶାଇ ଥାଏ। ଭାରତରେ ଦେଶର ଜାତୀୟତାବାଦ ସୂଚକ ମହାକାବ୍ୟମୂଳକ ନାଟକ ହେଉଛି ନୟା ଦୌର୍/ ଦ ନ୍ୟୁ ଏଜ୍ ଏବଂ ମଦର ଇଣ୍ଡିଆ ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଉତ୍ତର ଆଧୁନିକ ଦେଶ ବିଭାଜନର ଦୁଃଖଦ ମନୋବସ୍ଥାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିଥାଏ। ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି ଲଗାନ୍, ଯୋଦ୍ଧା ଆକବର ଏବଂ ପଦ୍ମାବତ୍।

୩.୪: ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି

ଫିଲ୍ମ ଅଧ୍ୟୟନ ଭଳି ଏକ ବିଶାଳ ବିଷୟବସ୍ତୁର ଏକ ଅଂଶ ଭାବରେ ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି ଗତିଶୀଳ ଛବିର ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ବ୍ୟକ୍ତିନିଷ୍ଠ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଅନୁଭୂତି ସହିତ ସମୟକ୍ରମେ ଗତି କରିଥିବା ସିନେମାକୁ ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଓ ପ୍ରଭାବର ଅଧ୍ୟୟନ ସହିତ ଜଡ଼ିତ। ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ଭାଷା ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଦେଶରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ହୋଇ ଆସିଛି, ତେବେ ଆଜିର ସମୟରେ ଆମେ ଯାହାକୁ ଲୋକପ୍ରିୟ ସିନେମା ବୋଲି ଜାଣୁଛୁ, ତାହା ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷ ଭାଗରେ ପ୍ୟାରିସ୍‌ରେ ଲୁମିଅର୍ ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ବିଗତ କିଛି ବର୍ଷ ଧରି ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି ବିକଶିତ ହୋଇ ଆସିଛି ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ପରିସରରେ ଯାହା କିଛି ନୂତନ ବିକାଶ ଘଟିଛି, ତାକୁ ନିଜ ଦେହରେ ସନ୍ନିବେଶିତ କରିଛି। ସମାନ କାହାଣୀକୁ ବିଭିନ୍ନ ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ମୂଲ୍ୟବୋଧ ଭିତ୍ତିରେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରେ। ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତିର ମୂଳ ଫିଲ୍ମର ଇତିହାସରେ ନିହିତ। ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତିକୁ ବୁଝିବାକୁ ହେଲେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବାର କାର୍ଯ୍ୟରୁ ଆରମ୍ଭ କରାଯିବା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ। ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବାର କାର୍ଯ୍ୟ ବ୍ୟକ୍ତିନିଷ୍ଠ, ଅନାସକ୍ତ, ଆକସ୍ମିକ, ମପାଚୁପା, ସୂଚନା ପ୍ରାପ୍ତ ଏବଂ ବିନା ସୂଚନା ପ୍ରାପ୍ତ। ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉପାଦାନ ଭାବରେ ଅର୍ଥ-ପ୍ରସ୍ତୁତିରେ ଫିଲ୍ମର ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିଥାଏ। ଫିଲ୍ମ, ସଂସ୍କୃତି, ଆଦର୍ଶବାଦ ଏବଂ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଭିତରେ ଏକ ଜଟିଳ ଏବଂ ମଜାଦାର ସମ୍ପର୍କ ରହିଛି। ଅଧିକାଂଶ ଫିଲ୍ମ ଏକ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାରକାରୀ ଆଦର୍ଶବାଦ ଏବଂ ରାଜନୀତିର ଫଳଶ୍ରୁତି/ ପରିଣତି। ରାମ୍ବୋ ଭଳି ଏକ ହଲିଉଡ୍ ଫିଲ୍ମକୁ ଏହାର ସାମ୍ରାଜ୍ୟବାଦୀ ଆଦର୍ଶବାଦ ଏବଂ ପୁଞ୍ଜିବାଦୀ ସ୍ୱାର୍ଥ ପାଇଁ କିପରି ଦକ୍ଷିଣ ପୂର୍ବ ଏସିଆ, କେନ୍ଦ୍ର ଆମେରିକା ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅଞ୍ଚଳଗୁଡ଼ିକୁ ଆକ୍ରମଣ କରାଯିବାକୁ ବୈଧ କରାଯାଇଛି, ସେହି ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ। ସେହି ସମୟର ଦକ୍ଷିଣପନ୍ଥୀ ଆଦର୍ଶବାଦଗୁଡ଼ିକ ଫିଲ୍ମଟିରେ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବେ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିହୁଏ। ଏହି ଫିଲ୍ମକୁ ମଧ୍ୟ ଶ୍ରମିକ ଶ୍ରେଣୀଙ୍କ ଶୋଷଣର ଉପସ୍ଥାପନାର ରୂପ ଭାବରେ ବିଶ୍ଲେଷଣ କରାଯାଇପାରେ। ଫିଲ୍ମ ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ମାଧ୍ୟମ; ଏହା ଯେଉଁ ସଂସ୍କୃତିରେ କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପାଦନ କରେ, ତାହାକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏହାର ରହିଥାଏ। ଭାରତରେ ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି ବଲିଉଡ୍ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ଆସିଛି।

ଭାଷା ଓ ଅଞ୍ଚଳ ନିର୍ବିଶେଷରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ତଥା କଳାତ୍ମକ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ଦୃଢ଼ ଉପସ୍ଥିତି ମଧ୍ୟ ଦେଶର ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତିର ଏକ ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ ହୋଇ ରହି ଆସିଛି।

୩.୪.୧: ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମ

ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମ (କ୍ରସ୍ଓଭର ଫିଲ୍ମ) ସିନେମାର ଏକ ରୂପର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଏ ଯାହାର ଅବଧାରଣା ଏବଂ ନିର୍ମାଣ କରାଯିବା ସମୟରେ ତାହା ସାଂସ୍କୃତିକ ସୀମାସବୁକୁ ଅତିକ୍ରମ କରିଥାଏ ତଥା ଏହାର ବିତରଣ ଏବଂ ଗ୍ରହଣ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମଧ୍ୟ ସୀମା ଅତିକ୍ରମ କରିଥାଏ। ସାଂସ୍କୃତିକ ଭାବ ବିନିମୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ନିର୍ମାଣ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବହୁସଂସ୍କୃତିସମ୍ପନ୍ନ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ବିଷୟବସ୍ତୁର ଉପାଦାନଗୁଡ଼ିକୁ ମଧ୍ୟ ଗଭୀର ଭାବରେ ବୁଝିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି। ଏହି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ସାର୍ବଜନୀନ ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତ ଏବଂ ଧାରଣା ରହିପାରେ ଯାହା ସମସାମୟିକ ସାମାଜିକ-ରାଜନୀତିକ ପରିସ୍ଥିତି ସମ୍ପର୍କିତ ହୋଇପାରେ। ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ମୂଳ ପାରମ୍ପରିକ ଭାବରେ କୌଣସି ଗୋଟିଏ ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ/ସାଂସ୍କୃତିକ ବା ଜାତିଗତ ଉତ୍ସରେ ରହି ନଥାଏ। ଏହି ଶବ୍ଦଟିର ପ୍ରଥମ ବ୍ୟବହାର ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରଥମ ଭାଗରେ ହୋଇଥିଲା ବୋଲି କୁହାଯାଇପାରେ ଯେତେବେଳେ କି ଗୁରିନ୍ଦର ଚଢ୍ଢାଙ୍କ ଭଳି ପ୍ରବାସୀ ଭାରତୀୟ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ 'ବେଣ୍ଡ୍ ଇଟ୍ ଲାଇକ୍ ବେକ୍‌ହାମ୍' ଏବଂ ମୀରା ନାୟାରଙ୍କ 'ମନ୍‌ସୁନ୍ ୱେଡିଂ' ଏବଂ 'ନେମ୍‌ସେକ୍' ସୀମାପାର କରି ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କଲା। ବଲିଉଡ୍ ମଧ୍ୟ ଏହି ଶବ୍ଦକୁ ଏହାର ବିଶ୍ୱସ୍ତରୀୟ, ନବଉଦାରବାଦୀ ଖ୍ୟାତି ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କଲା। ତେବେ ବଲିଉଡ୍‌ର ଆଭିମୁଖ୍ୟକୁ ପ୍ରତିବାଦ କରାଯାଇଛି। ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପାଠ୍ୟ, ଅର୍ନ୍ତପାଠ୍ୟ ଏବଂ ବାହ୍ୟପାଠ୍ୟ ଭାବରେ ସାଂସ୍କୃତିକ ଭିନ୍ନତାର ସମନ୍ୱୟ। ଏଭଳି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଭାବରେ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦର୍ଶକଙ୍କ ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ହୋଇ ନଥାଏ, ବରଂ ବହୁବିଧ ସାଂସ୍କୃତିକ ସମ୍ପର୍କରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଦର୍ଶକ ଏହାକୁ ଦେଖିବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ବହନ କରିଥାଏ ଯେଉଁମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦର୍ଶକ ସାମିଲ ହେବା ଏକ ସମ୍ଭାବନା ମାତ୍ର। ଡାନି ବୟେଲଙ୍କ ସ୍ଲମ୍‌ଡଗ୍ ମିଲଓନାୟାର୍ ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀର ଏକ ପ୍ରକୃଷ୍ଟ ଉଦାହରଣ। ଏହି ଫିଲ୍ମର ବଳିଷ୍ଠ ବହୁ- ସାଂସ୍କୃତିକ ସମ୍ପର୍କ ରହିଛି। ସାଂସ୍କୃତିକ ସମନ୍ୱୟ ବହନ କରୁଥିବା ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଉଭୟ ବିଶ୍ୱର ବିଭିନ୍ନ ଦେଶର ତଥା ସ୍ଥାନୀୟ ଲୋକଙ୍କ ମନକୁ ଛୁଇଁ ପାରୁଥିବା ଭଳି ହେବା ବେଶ୍ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଏବଂ ଏହା କେବଳ ସମ୍ଭ୍ରାନ୍ତ ଶ୍ରେଣୀର ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦର୍ଶକଙ୍କ ନିମନ୍ତେ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ହେବା ଉଚିତ ନୁହେଁ। ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ସଂସ୍କୃତି ନିର୍ବିଶେଷରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଗ୍ରହଣୀୟତା, ଡିଜିଟାଲ ବିତରଣ ମଞ୍ଚ ଏବଂ ବିପଣନ କୌଶଳ ଆବଶ୍ୟକ କରନ୍ତି। ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ମୁଖ୍ୟସ୍ରୋତର ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତିରେ ଅଧିକ ଗ୍ରହଣୀୟତା ଲାଭ କରୁଛନ୍ତି। ମାଲୟେସିଆରେ ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମର ଭାରତୀୟ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ସହିତ ମିଳିତ ଅଭିଯାନ ବିଦେଶର ଦେଶମାନଙ୍କରେ ଫିଲ୍ମର ମୁକ୍ତିଲାଭ ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ, ଦେଶ ଭିତରକୁ ଏକ ମୋଟା ଅଙ୍କର ପାଣ୍ଠିର ଆଗମନ ତଥା ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ସୁବିଧା ସୁଯୋଗ ଉପଲବ୍ଧ କରାଇବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ନୂଆ କୌଶଳ ଆବିଷ୍କାର କରିବାରେ ମାଲୟେସିଆ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ସଶକ୍ତ କରାଇଛି। ଭାରତୀୟ ଫିଲ୍ମର ବିଦେଶୀ ଫିଲ୍ମ କାରବାର ଦୃଷ୍ଟିରୁ ମାଲୟେସିଆ ସବୁ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଏକ ଉଜ୍ଜ୍ୱଳ ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ପ୍ରତୀୟମାନ ହୋଇଛି

ଯାହାର ଫଳ ସ୍ୱରୂପ ପାରସ୍ପରିକ ବୁଝାମଣା ଯୋଗୁଁ ଉତ୍ପାଦନ, ବିତରଣ ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶନର ସ୍ତରରେ ବୃଦ୍ଧି ଘଟିଛି।

୩.୪.୨: ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ

ଏହା ଏକ ପ୍ରକାରର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ଯାହା ପ୍ରକୃତ ଏବଂ ତଥ୍ୟଗତ ପ୍ରସଙ୍ଗ, ଅନୁଷ୍ଠାନ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କୁ ନେଇ ଶିକ୍ଷିତ କରାଇବା, ସୂଚନା ପ୍ରଦାନ କରିବା, ବାର୍ତ୍ତା ବିନିମୟ କରିବା, ପ୍ରବର୍ତାଇବା, ଏକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ସଚେତନତା ବୃଦ୍ଧି କରାଇବା କିମ୍ବା ଜନସାଧାରଣଙ୍କ କୌତୂହଳକୁ ସନ୍ତୁଷ୍ଟ କରାଇବା ଲକ୍ଷ୍ୟରେ ନିର୍ମାଣ କରାଯାଇଥାଏ। ଏଥିରେ ଯେଉଁ ପ୍ରଣାଳୀର ଅବଲମ୍ବନ କରାଯାଇଥାଏ, ତାହା ହେଉଛି, 'ପ୍ରକୃତ ଲୋକମାନଙ୍କୁ' ସେମାନେ ଯେମିତି ଅଛନ୍ତି ସେହିଭଳି ପ୍ରକୃତ ସ୍ଥାନରେ ପ୍ରାକୃତିକ ଆଲୋକ ଏବଂ ପାରିବେଶିକ ଶବ୍ଦର ଉପଯୋଗ କରି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିବା। ଏହି ଧରଣର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ସିନେମା ପ୍ରସ୍ତୁତିର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ବର୍ଷମାନଙ୍କରେ ହେଉଥିଲା, ତେବେ, ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଶବ୍ଦଟି ୧୯୨୦ ଦଶକରେ ଜନ୍ ଗ୍ରିଅରସନ୍ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟି କରାଗଲା ଯିଏକି ଏହାକୁ 'ବାସ୍ତବିକତାର ସୃଜନଶୀଳ ବ୍ୟବହାର' ବୋଲି ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିଥିଲେ। ରବର୍ଟ୍ ଫ୍ଲାହର୍ଟିଙ୍କ 'ନାନୁକ୍ ଅଫ୍ ଦ ନର୍ଥ୍' ଏକ ଅଗ୍ରଗଣ୍ୟ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଫିଲ୍ମ ଥିଲା। ଆହୁରି ମଧ ୟୁରୋପ୍ର ସହରାଞ୍ଚଳରେ ହେଉଥିବା ସଙ୍ଗୀତ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଏବଂ କବିତା ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ତଥା ୧୯୨୦ ଓ ୧୯୩୦ ଦଶକର ପରେ ୱାଲ୍ଦର ରଟ୍ଟମ୍ୟାନ୍, ଆଲ୍ବର୍ଟୋ କାଭାଲ୍କାଣ୍ଟି, ଜିଗା ଭର୍ଟୋଭ୍, ଜୋରିସ୍ ଇଭେନ୍ସ୍, ହେନ୍ରୀ ଷ୍ଟର୍କ୍ ଏବଂ ବେସିଲ ରାଇଟ୍ଙ୍କ ଭଳି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କ କୃତିଗୁଡ଼ିକ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ। ସେହି ସମୟରେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଏକ ସରକାରୀ ନୀତି ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରାଗଲା, କାରଣ ସରକାରୀ ଏବଂ ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ନିମନ୍ତେ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ କର୍ପୋରେସନ୍- ପ୍ରାୟୋଜିତ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ୟୁନିଟ୍ଗୁଡ଼ିକ ତଥା ଶ୍ରମିକ ୟୁନିଅନ୍ମାନ ଓ ରାଜନୀତିକ ଦଳମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଚାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରାଯିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ହାଲ୍କା କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ଶବ୍ଦ ରେକର୍ଡିଂ କରିବାର ଉପକରଣ ସମୂହ ସହିତ ଦ୍ରୁତ ଗତିରେ ଚାଲି ପାରୁଥିବା ଫିଲ୍ମ ଯାହାକି ଉପଲବ୍ଧ ହେଉଥିବା ଆଲୋକରେ ନିର୍ବିରୋଧରେ ସୁଟିଂ (ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ) କରିବାରେ ସହାୟକ ହେଉଥିଲା ଭଳି ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକର ଉପଲବ୍ଧତା ଯୋଗୁଁ ୧୯୬୦ ଦଶକର ପ୍ରଥମ ଭାଗ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ର ଯଥେଷ୍ଟ ଅଗ୍ରଗତି ପ୍ରଦର୍ଶନ କଲା। ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ ସ୍ତରରେ ବିଶେଷକରି ଅଣ-ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦେଶମାନଙ୍କରେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ରର ବିଭିନ୍ନ ରୂପ ବିକଶିତ ହୋଇଛି ଯଥା ଟେଲିଭିଜନ ପାଇଁ ରିପୋର୍ଟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଏବଂ ଜୀବନ ଓ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣମୂଳକ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର। ୧୯୭୦ ଦଶକରୁ ଭିଡିଓ ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ ଭିଡିଓର ଉପଲବ୍ଧତା ସାମରିକ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ ଆନ୍ଦୋଳନକୁ ସୁଗମ କରାଇଲା। କେନ୍ଦ୍ର ଆମେରିକା ଓ ଲାଟିନ୍ ଆମେରିକାର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଯଥା ମାର୍ଟା ରଡ୍ରିଗ୍ୱେଜ୍ ଏବଂ କଲମ୍ବିଆର ଜର୍ଜ୍ ସିଲ୍ଭା, ବଲିଭିଆର ସାଞ୍ଜାଇନସ୍ଙ୍କ ଉକାମାଉ ଦଳ ଏବଂ ପାଟ୍ରିସିଓ ଗୁଜ୍ମ୍ୟାନ୍ ଯିଏକି ଲା ବାଟଲ୍ଲା ଡି ଚାଇଲ/ ଦ ବ୍ୟାଟଲ୍ ଅଫ୍ ଚିଲି ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ, ଏମାନେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଅଗ୍ରଗଣ୍ୟ ଅବଦାନ ରଖିଛନ୍ତି। ସାମରିକ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ମଧ୍ୟରେ କେଣ୍ଟୁକୀର ଖଣି କର୍ମଚାରୀଙ୍କ ହରତାଳ ସମ୍ବନ୍ଧିତ ଶ୍ରମିକ ଆନ୍ଦୋଳନର ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଏବଂ ଭିଏତ୍ନାମ୍- ବିରୋଧୀ ଯୁଦ୍ଧର ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ।

୧୯୮୦ ଦଶକଠାରୁ ସରକାରୀ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ ସଂସ୍ଥାମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପାଣ୍ଠି ଯୋଗାଣ ଫଳରେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣରେ ପୁନରୁତ୍ଥାନ ଦେଖା ଦେଇଛି।

ଭାରତରେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣର ମାର୍ଗଦର୍ଶନ ତିନିଜଣ ୟୁରୋପ୍-ପ୍ରଶିକ୍ଷିତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ପି.ଭି. ପାଠୀ, ଡି.ଜି. ତେନ୍ଦୁଲକର ଏବଂ କେ.ଏସ୍.ହିରେଲକରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହୋଇଥିଲା। ସେମାନେ ସମ୍ପାଦନା, ଏକ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ପ୍ରଦାନ ଶୈଳୀ, ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ଶବ୍ଦର ପ୍ରଭାବ ସମୂହର ପ୍ରଚଳନ କରିଥିଲେ। ୧୯୪୭ରେ ଫଲି ବିଲିମୋରିଆଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ପଲ୍ ଜିଲସ୍ ଡକ୍ୟୁମେଣ୍ଟାରୀ ୟୁନିଟ୍ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିଥିଲେ। ରାଜସ୍ଥାନ ସିରିଜ୍ ୧- ଜୟପୁର ହେଉଛି ପ୍ରଥମ ଭାରତୀୟ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଯାହା ଏକ ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ ସ୍ତରର ପୁରସ୍କାର ଲାଭ କରିଥିଲା।

୩.୪.୩: ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ

ଆସନ୍ତୁ ଏବେ ଆମେ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଥିବା ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନାକୁ ଆସିବା। ପରିଚୟ ହେଉଛି ଏକ ଜଟିଳ ଏବଂ ବହୁମୁଖୀ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଯାହାକୁ ମନସ୍ତତ୍ତ୍ୱ, ଜୀବ ବିଜ୍ଞାନ, ଜାତୀୟତା, ସମାଜ ତତ୍ତ୍ୱ, ଭୂଗୋଳ, ଶ୍ରେଣୀ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ମାନଦଣ୍ଡ ଜରିଆରେ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିବାକୁ ପ୍ରୟାସ କରିହେବ ଯେହେତୁ ଏସବୁଯାକ ଆଦର୍ଶବାଦ ସହିତ ସହକ୍ରିୟାଶୀଳ ଭାବରେ ମୁହାଁମୁହିଁ ହୋଇଥାନ୍ତି। ସିନେମା ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ପାଦ ଭାବରେ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ ଯାହା ଏହାର ଆଦର୍ଶଗତ ଢାଞ୍ଚା ଏବଂ ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକର ବାସ୍ତବତାକୁ ପୁନରୁତ୍ଥାପନ କରିଥାଏ। ସିନେମାକୃତ ପରିଚୟଗୁଡ଼ିକ ଜଟିଳ ଆଦର୍ଶଗତ ତାଳମେଳର ଫଳଶ୍ରୁତି। ସିନେମା ଏବଂ କଳା ହେଉଛି ଆଦର୍ଶବାଦର ଶାଖା ଏବଂ ଏକ ବୃହତ୍ତର ଢାଞ୍ଚାର ଏକ ଅଂଶ। ଜିନ୍-ଲକ୍ କୋମୋଲି ଏବଂ ଜିନ୍ ନାର୍ବୋନିଙ୍କ ମତରେ ସିନେମା 'ବାସ୍ତବ' ଜଗତ ସହିତ ସମ୍ପର୍କିତ ଏବଂ 'ବାସ୍ତବତା'ର ପୁନଃଉପସ୍ଥାପନ କରିଥାଏ। ଫିଲ୍ମ ଚାରିକଡ଼ରେ ଥିବା ବିଶ୍ୱର ଛବିକୁ ପୁନଃଉପସ୍ଥାପନ କରିବାର ଉଦ୍ୟମ କରିଥାଏ। ଏହା ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିବା ଆଦର୍ଶବାଦର ତାଳରେ ବାସ୍ତବତାକୁ ପରିଷ୍କୃତ କରିଥାଏ। ଫିଲ୍ମ, ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା, ପ୍ରଯୋଜକ, ଷ୍ଟୁଡିଓ ଏବଂ ସରକାର/ ପାଣ୍ଠି ଯୋଗାଣକାରୀ ଏଜେନ୍ସିମାନେ ଅସଚେତନ ଭାବରେ ଅବସ୍ଥାକୁ ଆକୃତି ପ୍ରଦାନ କରି ପୁନଃଉପସ୍ଥାପିତ କରନ୍ତି ଯେଉଁଥିରେ ପରିଚୟ ଏବଂ ଆତ୍ମୀୟତା ସଂସ୍କୃତି ଭିତରେ ପରିସ୍ଫୁଟନର ସୁଯୋଗ ପାଇଥାଏ। **ଦ ବାର୍ଥ ଅଫ୍ ଏ ନେସନ୍** ଏବଂ **ଦ ବ୍ୟାଟେଲସିପ୍ ପୋଟେମ୍‌କିନ୍** ଭଳି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଆଦର୍ଶବାଦ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସ୍ୱାଭାବିକ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଭରସା କରିଥିଲେ ଯାହା କିପରି ଜଣେ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବୟସ, ଶ୍ରେଣୀ, ଲିଙ୍ଗ, ରାଜନୀତିକ ବିଶ୍ୱାସ, ଜାତି, ଯୌନାଚାରରେ ବିଶ୍ୱାସ ରଖୁଥିବା ଲୋକଙ୍କଠାରୁ ଘରେ ଏବଂ ବାହାରେ ବ୍ୟବହାର ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବାର ଆଶା କରାଯାଏ ଏବଂ ତାଙ୍କୁ କେଉଁ ଦୃଷ୍ଟିରେ ଦେଖାଯାଏ। ବିଗତ ବର୍ଷମାନଙ୍କରେ ସିନେମା ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିବା ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ଉପକରଣ ପ୍ରତି ରାଜନୀତିକ ଏବଂ ଆଦର୍ଶଗତ ଆନୁଗତ୍ୟ ପ୍ରକାଶ କରି ଆସିଥିବା ଦେଖାଯାଇଛି। ଅକ୍ଟ୍ୟାବ୍ର/ ଅକ୍ଟୋବର: ଟେନ୍ ଡେ'ଜ୍ ଦ୍ୟାଟ୍ ସୁକ୍ ଦ ୱର୍ଲଡ୍ ଭଳି ସୋଭିଏତ୍ ଫିଲ୍ମ, ଟ୍ରିମ୍ଫ୍ ଡେସ୍ ୱିଲେନ୍ସ/ ଟ୍ରିମ୍ଫ୍ ଅଫ୍ ଦ ୱିଲ୍ ଭଳି ୧୯୩୦ ଏବଂ ୧୯୪୦ ଦଶକର ଫାଶୀବାଦୀ ୟୁରୋପୀୟ ଫିଲ୍ମ, ବାଓ ମାଓ ନୁ/ ଦ ହ୍ୱାଇଟ୍ ହେୟାରଡ୍

ଗାର୍ଲ୍ ଭଳି ଚୀନ୍‌ର ମାଓ- ପ୍ରଧାନ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଆଇ ୱାଜ୍ ଏ କମ୍ୟୁନିଷ୍ଟ୍ ଫର୍ ଦ ଏଫ୍‌ବିଆଇ ଭଳି ୧୯୫୦ ଏବଂ ୧୯୬୦ ଦଶକର ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାର କମ୍ୟୁନିଷ୍ଟ୍-ବିରୋଧୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଦୃଢ଼ ରାଜନୀତିକ ଏବଂ ଆଦର୍ଶବାଦ ଲଙ୍ଗର ରହିଥିଲା। ଆଦର୍ଶ ରୂପରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ଯେତେବେଳେ ଅନ୍ୟ ଏକ ଆଦର୍ଶବାଦ ସହିତ ମୁହାଁମୁହିଁ ହୁଅନ୍ତି ଯାହାକି ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥାଏ, ଯାହାର ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପରିଚୟ ଏବଂ କାମନା ରହିଥାଏ, ସେତେବେଳେ ସେଗୁଡ଼ିକ ଅଧିକ ପ୍ରଭାବ ହାସଲ କରିଥାନ୍ତି।

୧୯୭୦ ଦଶକଠାରୁ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ଅଧିକ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝିବା ରହି ଆସିଛି। ଫିଲ୍ମକୁ ତର୍ଜମା କରିବା ସହିତ ଏହାର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ ପାଇବା ନିମନ୍ତେ ଭାଷା, ଭାଷାଗତ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ, ସାଂଗଠନିକ, ଲାକ୍ଷଣିକ, ମନୋବିଶ୍ଳେଷଣାତ୍ମକ ଏବଂ ନୃତାତ୍ତ୍ୱିକ ଉଦାହରଣଗୁଡ଼ିକ ବ୍ୟବହାର ହୋଇ ଆସିଛି। ବିଂଶ ଏବଂ ଏକବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ଅଧିକ ଗଣତାନ୍ତ୍ରିକ ହେବା ସହିତ ପୂର୍ବରୁ ଅବହେଳିତ ହୋଇ ଆସିଥିବା ଦଳ ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କୁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିବା ଏବଂ ପରଦାରେ ପରିଚୟ ଓ ଆଦର୍ଶବାଦର ବିକଳ୍ପ ନମୁନା ଆବିଷ୍କାର କରିବାର ଖୋଲାଖୋଲି ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କଲା। ଫିଲ୍ମ ଆନ୍ଦୋଳନର ନବ ତରଙ୍ଗ ଜରିଆରେ ନୂଆ ପରିଚିତି ପ୍ରଦର୍ଶନ କରି ପାରୁଥିବା ଅନେକ ପ୍ରକାରର ନୂଆ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ସୃଷ୍ଟି ହେଲା। ଉତ୍ତର-ଉପନିବେଶବାଦ ସମୟର ଦ ଥାର୍ଡ ସିନେମା (ତୃତୀୟ ସିନେମା), ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ଅଞ୍ଚଳର ମଧ୍ୟ ଏବଂ ଅର୍ନ୍ତରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ ସିନେମା, ଅଜବ ଧରଣର ସିନେମା ଏବଂ ଅବହେଳିତ ଉପସଂସ୍କୃତିଗୁଡ଼ିକର ଅସନ୍ତୋଷ ପ୍ରକାଶ କରୁଥିବା ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପରଦାରେ ନୂଆ ଚରିତ୍ର ଏବଂ ପରିଚୟକୁ ଉପସ୍ଥାପନ କଲେ। ସିନେମାର ମାଧ୍ୟମ ଏବଂ ଢାଞ୍ଚାରେ ନୂଆ ପରିବର୍ତନ ସିନେମା ଓ ପରିଚୟ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ନୂଆ ଆଭିମୁଖ୍ୟ ନେଇ ଦେଖିବାର ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଉଦାହରଣମାନ ଉପସ୍ଥାପନ କଲା। ଜିନ୍ ବଦ୍ରିଲାର୍ଡ୍, ଜ୍ୟାକ୍ ଡେରିଡା ଏବଂ ଜିଲିସ୍ ଡିଲ୍ୟୁଜ୍‌ଙ୍କଦ୍ୱାରା ଅନୁପ୍ରେରିତ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରତି ଉତ୍ତର- ସାଂଗଠନିକ ଆଭିମୁଖ୍ୟ ପରଦାରେ ପରିଚୟ ଓ ଆଦର୍ଶବାଦ ପ୍ରସଙ୍ଗଗୁଡ଼ିକର ବିବେଚନା କରିବାର ପାଇଁ ନୂତନ ସମ୍ଭାବନା/ ପରିସର ସୃଷ୍ଟି କଲା। ନାରୀବାଦୀ ଫିଲ୍ମ ତତ୍ତ୍ୱ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ପୁରୁଷଙ୍କ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ତଥା ମହିଳା ଦର୍ଶକ ଏବଂ ପରଦାରେ ମହିଳାମାନଙ୍କର ବାସ୍ତବବାଦୀ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାକୁ ଉଦ୍ୟମ କରିଛି।

୩.୪.୪: ଫିଲ୍ମ ଦର୍ଶକ

ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତିର ଅନ୍ୟ ଏକ ଦିଗ ହେଉଛି ଏହି ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ପାଦ ପ୍ରତି ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ପ୍ରକାଶ କରୁଥିବା ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ପ୍ରକାର। ଫିଲ୍ମ ଇତିହାସ ଏହି ମାଧ୍ୟମର ଇତିହାସ ନୁହେଁ, ବରଂ ଏହି ମାଧ୍ୟମ କିପରି ଏକ ସମୂହ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ରୂପାନ୍ତରିତ ହୋଇଛି ଯେଉଁମାନଙ୍କର କି ନିଜର କାମନା ଓ ଚାହିଦା ଅଛି, ତା'ର ଏକ କାହାଣୀ। ୧୮୯୫ରୁ ୧୯୨୦ ମଧ୍ୟରେ ବ୍ରିଟେନ୍‌ରେ ଭ୍ରମଣକାରୀ ନାଟକ ପ୍ରଦର୍ଶନକାରୀ ବା ନାଟ୍ୟଦଳ ଏବଂ ସିନେମା ପରିଚାଳକମାନେ ଏଭଳି ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ସାମ୍ନା କରୁଥିଲେ ଯେଉଁମାନେ କି ଚାହିଁଥିଲେ ବିରୋଧ ଭାବ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରି ପାରିଥାନ୍ତେ, କିନ୍ତୁ ସେମାନଙ୍କର ପୃଷ୍ଟପୋଷକତା ହିଁ ସମଗ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ସମର୍ଥନ ଯୋଗାଇ ଥିଲା।

ଆମେରିକୀୟ ଫିଲ୍ମ ଐତିହାସିକ ବିବରଣୀ ଅନୁସାରେ ଫିଲ୍ମର ଦର୍ଶକମାନେ ସାଧାରଣତଃ ଥିଲେ ଶ୍ରମିକ ଶ୍ରେଣୀର ଲୋକ ଯେଉଁମାନେ କି ହୁଏତ ଯାଯାବର ଶ୍ରେଣୀୟ/ ପ୍ରବାସୀ କିମ୍ବା ପ୍ରଥମ ପିଢ଼ିର ଆମେରିକୀୟ ଥିଲେ। ଶ୍ରମିକ ଶ୍ରେଣୀ ଏବଂ ପ୍ରବାସୀ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ଅବସର ବିନୋଦନର ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ଦୃଷ୍ଟିରେ ରଖି ଫିଲ୍ମର ଚରିତ୍ର ଚିତ୍ରଣ ୧୯୦୭ରେ ଦେଶରେ ପ୍ରଚଳିତ ଥିବା ସେହି ସମୟର ନିକଲୋଡିଅନ୍ ବୁମ୍ (ଅପ୍ରତ୍ୟାଶିତ ଲାଭ) ସମ୍ବନ୍ଧିତ ଲେଖାଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ହେଉଥିଲା। ତେବେ ଅଧିକାଂଶ କାହାଣୀ ନ୍ୟୁୟର୍କ୍ ନଗରୀ ଓ ଏହାର ଆଖପାଖ ଅଞ୍ଚଳ ଉପରେ କେନ୍ଦ୍ରିତ ହେଉଥିଲା। ସାଧାରଣ ଜନତାଙ୍କ ମନରେ ନିକଲୋଡିଅନ୍ ଥିଲା ଏକ ଛୋଟ, ଅନ୍ଧକାରପୂର୍ଣ୍ଣ ୟିହୁଦୀ ବସ୍ତିର ଦୋକାନ ସାମ୍ନାର ଛବିଳ ଦୃଶ୍ୟ ଯେଉଁଠି ଗରିବ ୟିହୁଦୀ ଏବଂ ଇଟାଲୀୟ ନବାଗତମାନେ ଯେଉଁମାନେ କି ଅନୁଭବହୀନ ଏବଂ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ସଂଖ୍ୟକ ଆମେରିକୀୟ ଜୀବନଶୈଳୀ ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିବାକୁ ଉତ୍ସୁକ ଦର୍ଶକ ଥିଲେ। ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ ଫିଲ୍ମରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଏହା ଏକ ସାର୍ବଜନୀନ ଭାଷାରେ ପରିଣତ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା ଯାହା ରାଷ୍ଟ୍ରୀୟ, ସାଂସ୍କୃତିକ ଏବଂ ସାମାଜିକ ସୀମାକୁ ଅତିକ୍ରମ କରି ସବୁ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକଙ୍କ ନିକଟରେ ପହଞ୍ଚି ପାରୁଥିଲା। ବାମପନ୍ଥୀ ଐତିହାସିକମାନେ ମୌଳିକ ଭାବରେ ପ୍ରଗତିଶୀଳ ହୋଇଥିବା ଏକ ପ୍ରାକ୍- ହଲିଉଡ୍ ସିନେମା ପାଇଛନ୍ତି। ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ସେହିସବୁ ଆମେରିକୀୟ ସମାଜର ନିମ୍ନତମ ଏବଂ ଅଦୃଶ୍ୟ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ସମର୍ଥନ ଲାଭ କରୁଥିଲା । ପ୍ରାକ୍- ହଲିଉଡ୍ ସିନେମାର ସଂଶୋଧନବାଦୀ ତର୍ଜମା ଆଧିପତ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିବା କୌଶଳର ବୁଝାମଣାକୁ ପରିଷ୍କୃତ କରିଥିଲେ ଯାହା କି ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ଦ୍ୱାରା ଏକ ଆଧୁନିକ ଗଣମନୋରଞ୍ଜନ ସଂସ୍କୃତି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଉଥିଲା। କଲିକତାରେ ଉପନିବେଶବାଦୀ ଶାସନ ସମୟରେ ଦୁଇଗୋଟି ପୃଥକ୍ ପୃଥକ୍ ମନୋରଞ୍ଜନ ଜିଲ୍ଲା ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା। ମନୋରଞ୍ଜନର ୟୁରୋପୀୟ କେନ୍ଦ୍ର ଯାହା ୟୁରୋପୀୟ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ କେନ୍ଦ୍ର କରି ଡେଲ୍‌ହାଉସି ଛକର ଦକ୍ଷିଣକୁ ଚୌରଙ୍ଗୀ ରୋଡ୍‌ରେ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇଥିଲା। ୟୁରୋପ୍ ଏବଂ ଆମେରିକାରରୁ ଭ୍ରାମ୍ୟମାଣ ଥିଏଟର ଏବଂ ନାଟିକା ଦଳଙ୍କୁ ଉତ୍ସାହିତ କରାଯାଉଥିଲା। ବିଡନ୍ ଷ୍ଟ୍ରିଟ୍ ପାଖାପାଖି ରହିଥିବା ଥିଏଟରଗୁଡ଼ିକରେ ସ୍ଥାନୀୟ ବଙ୍ଗାଳୀ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ସିନେମା ସହିତ ପରିଚିତ କରାଯାଇଥିଲା। ଗତିଶୀଳ ଛବି ଫିଲ୍ମ ସୋ'ଗୁଡ଼ିକ ଉଭୟ ୟୁରୋପୀୟ ଏବଂ ସ୍ୱଦେଶୀ ସହରଗୁଡ଼ିକର ଥିଏଟରଗୁଡ଼ିକରେ ଆୟୋଜିତ ହେଉଥିଲା। ମୈଦାନ୍‌ରେ ଜେ.ଏଫ୍.ମଦନଙ୍କ ତମ୍ବୁ ସିନେମା କଲିକତାର ସବୁ ଶ୍ରେଣୀର ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଆକର୍ଷିତ କରୁଥିଲା। ସିନେମାଗୁଡ଼ିକୁ ଶ୍ରେଣୀ ଭିତିକ ପାର୍ଥକ୍ୟ ଆଧାରରେ ବର୍ଗୀକରଣ କରିବାର ଉଦ୍ୟମ କରାଯାଉଥିଲା ବେଳେ ବାସ୍ତବରେ କିନ୍ତୁ ସହରର ଅଧିକାଂଶ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକରେ ଦର୍ଶକମାନେ ମିଶ୍ରିତ ଭାବରେ ସବୁ ଶ୍ରେଣୀର ରହୁଥିଲେ। ସିନେମା ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକର ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଭିତରେ ବିଭାଜନ ଅଖଣ୍ଡନୀୟ ନଥିଲା।

ବର୍ତ୍ତମାନ ଡିଜିଟାଲ ଯୁଗରେ ଲୋକମାନେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ମୋବାଇଲ ଫୋନ୍‌ରେ ଦେଖି ପାରୁଛନ୍ତି। ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟରେ ଏକ ଦର୍ଶକ ଗୋଷ୍ଠୀଙ୍କର ଅଭ୍ୟୁଦୟ ଘଟିଛି ଯେଉଁମାନେ ଛୋଟ-ପରଦାରେ ଯେ କୌଣସି ଜିନିଷ ଦେଖିବାରେ ଖୁସି।

ଦେଖିବାର ଏହି ରୂପକୁ ସମାଲୋଚନା କରାଯାଇ ଆସିଛି କାରଣ ମୋବାଇଲକୁ ଏକ ବହୁବିଧ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ବ୍ୟବହାର କରିହେବା ଭଳି ଉପକରଣ ଯାହା ଦେଖିବାର ସ୍ୱଚ୍ଛନ୍ଦତାକୁ ଗୁରୁତ୍ୱହୀନ କରି ଦେଇଥାଏ। ତେବେ ମୋବାଇଲ ଫୋନ୍‌ଗୁଡ଼ିକରେ ଦେଖିହେବା ଭଳି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବରେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ନିର୍ମାଣ କରାଯିବା ପରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ସ୍ୱଭାବରେ ମଧ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଘଟୁଛି।

୩.୪.୪: ଫର୍ମୁଲା ଫିଲ୍ମ (ମସାଲା ମୁଭି)

ଫର୍ମୁଲା ଫିଲ୍ମ ବା ମସାଲା ମୁଭି ବଲିଉଡ୍‌ରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ଫିଲ୍ମକୁ ବ୍ୟବସାୟିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ସଫଳ କରାଇବା ପାଇଁ କେତେକ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ସୂତ୍ର ବା ସେଟ୍ ଫର୍ମୁଲାର ଆଶ୍ରୟ ନେଇଛନ୍ତି। ଏହି ଫର୍ମୁଲାର ଏକ ପ୍ରାଥମିକ ଉପାଦାନ ହେଉଛି ଗାଉଁଲି/ ଅସଭ୍ୟ ଏବଂ ସ୍ଥାନୀୟ ସେଟିଂ ବା ପରିବେଶ। ନାୟକ ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବରେ ଗରିବ ଓ ଗାଁ ଅଞ୍ଚଳର ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ନାୟିକା ମଧ୍ୟ ଗାଁର ହୋଇଥାଏ। ଅଗ୍ନିପଥ, ଇସକ୍‌ଜାଦେ, ରାଓ୍ୱଡି ରାଠୋର ଏବଂ ଦବଙ୍ଗ ଭଳି ଫିଲ୍ମର ନାୟକମାନେ ମେଟ୍ରୋ ବା ବଡ଼ ବଡ଼ ସହରର ଅଧିବାସୀ ନୁହନ୍ତି, ବରଂ ଛୋଟ ଛୋଟ ସହରର ନାୟକ ଯେଉଁମାନଙ୍କୁ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ପ୍ରଶଂସା ଲାଭ କରିଛନ୍ତି। ପୁଲିସ- ଚୋର ମଧ୍ୟ ଏକ ନିରାପଦ ଫର୍ମୁଲା ବା ସୂତ୍ର ଯାହା ଉପରେ ନିର୍ଭର କରାଯାଇ ଆସିଛି। ଦବଙ୍ଗରେ ଚୁଲ୍‌ବୁଲ୍ ପାଣ୍ଡେ ଏବଂ ସିଂହମ୍‌ରେ ବାଜିରାଓ ଜଣେ ଜଣେ ପୁଲିସ। ଲଢ଼େଇ, ନାଟକୀୟତା ଏବଂ ଶାରୀରିକ ବଳ ବିକ୍ରମ/ କୌଶଳ ପ୍ରଦର୍ଶନଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପାଦାନ ସମୂହ। ନାୟକ ଏକା ଏକା ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ବଦ୍‌ମାସ/ ଗୁଣ୍ଡା ଶ୍ରେଣୀୟ ଲୋକଙ୍କ ସାଙ୍ଗେ ଲଢ଼େଇ କରେ ଏବଂ ଏକା ଏକା ସେମାନଙ୍କୁ ମାରପିଟ୍ କରି ଘଉଡ଼ାଇ ଦିଏ। ସମ୍ପ୍ରତି ଆଉ ଏକ ହିଟ୍ ଫର୍ମୁଲା ହେଉଛି ଦକ୍ଷିଣୀ ସିନେମାର ରିମେକ୍ ବା ପୁନଃପ୍ରସ୍ତୁତି। ଓ୍ୱାଣ୍ଟେଡ୍- ଏକ ଦକ୍ଷିଣ ଭାରତୀୟ ସିନେମାର ପୁନଃପ୍ରସ୍ତୁତିରେ ପ୍ରଭୁଦେବା ସଫଳତା ପାଇବା ପରେ ସେ ରାଓ୍ୱଡି ରାଠୋର ଫିଲ୍ମ ପ୍ରସ୍ତୁତ କଲେ ଯାହା ବିକ୍ରମାର୍କୁଡୁ ସିନେମାର ହିନ୍ଦୀ ରୂପ। ଏହିଭଳି ଫିଲ୍ମରେ ଆଇଟମ୍ ଗୀତ ରହିବା ଆବଶ୍ୟକ। ଗୀତ ଏବଂ ଗରମାଗରମ ଆଇଟମ୍ ଗାର୍ଲ୍ (ସୁନ୍ଦରୀ ନର୍ତ୍ତକୀ) ପ୍ରାକ୍- ମୁକ୍ତିଲାଭ ପ୍ରଚାର ପ୍ରସାର ପାଇଁ ଅତ୍ୟାବଶ୍ୟକ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଏହିସବୁ ଆଇଟମ୍ ନମ୍ବର୍ସ୍ ବା ନାଚ ଗୀତ ମସାଲା ମୁଭିଗୁଡ଼ିକରେ ଅପରିହାର୍ଯ୍ୟ। ନାୟକ ପାଇଁ ନିଶ ଏବଂ ବିମାନ ଚାଳକ ସନ୍‌ଗ୍ଲାସ୍ ବା ଚଷମା ଏବଂ ହିରୋଇନ୍ ପାଇଁ ଲେହେଙ୍ଗା ଫର୍ମୁଲା ଫିଲ୍ମର ଏକ ଅଂଶ। ପଛପଟକୁ କେଶବିନ୍ୟାସ, କଲର ଟେକା ଏବଂ ଏକାଧିକ ରଙ୍ଗବିଶିଷ୍ଟ ପ୍ୟାଣ୍ଟ୍ ପରିଧାନ କରିବା ଏକ ଗାଉଁଲି ହିରୋ/ ନାୟକର ପ୍ରମୁଖ ଲକ୍ଷଣ। ହିରୋଇନ୍/ ନାୟିକା ଲେହେଙ୍ଗା ପରିହିତା ଗାଉଁଲୀ ତରୁଣୀ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଟିକେ ଲଜ୍ଜାଶୀଳା ମନେହୁଏ। ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦେଶମାନଙ୍କରେ ରହୁଥିବା ଭାରତୀୟମାନଙ୍କୁ ବଲିଉଡ୍ ଲକ୍ଷ୍ୟଭୁକ୍ତ କରିବା ପରେ ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ସଂଖ୍ୟକ ଗୀତର ଦୃଶ୍ୟ ବିଦେଶରେ ସୁଟିଂ ହେବାକୁ ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ଏହିସବୁ ସିନେମା ୧୯୮୦ ଦଶକର ସ୍ମୃତିକୁ ତାଜା କରାଇ ଦିଏ ଏବଂ ୨୦୦୯ରେ ପୁଣି ଏହାର ପ୍ରତ୍ୟାବର୍ତ୍ତନ ଘଟିଛି।

ମସାଲା ମୁଭିଗୁଡ଼ିକର ସଫଳତାର ଶ୍ରେୟ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ ଭାରତୀୟ ଦର୍ଶକଙ୍କର ପଳାୟନପନ୍ଥୀ ମନୋଭାବକୁ ଯେଉଁମାନେ କି ନିଜର ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନରେ ସବୁ ପ୍ରକାରର ପ୍ରତିକୂଳ ପରିସ୍ଥିତି ସହିତ

ଲଢ଼େଇ କରୁଛନ୍ତି ଏବଂ ସେମାନଙ୍କର ସମସ୍ତ ଅସୁବିଧାରୁ କିଛି ମୁହୂର୍ତ୍ତରେ ନିସ୍ତାର ପାଇବା ନିମନ୍ତେ ଏହିସବୁ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକୁ ଏକ ଉତ୍ସ ଭାବରେ ଦେଖିଥାନ୍ତି।

୩.୫: ନିୟନ୍ତ୍ରଣ (ସେନ୍ସରସିପ୍) ଏବଂ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ ଆସନ୍ତୁ ଏବେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ସେନ୍ସରସିପ୍ ବା ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ବ୍ୟବସ୍ଥା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା। ଯେହେତୁ ଫିଲ୍ମ ଏକ ସାଂସ୍କୃତିକ ଉତ୍ପାଦ ତେଣୁ ଏଥିରେ ଧାରଣା, ଚିନ୍ତାଧାରା, ଘଟଣା ଏବଂ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ହୋଇଥିବା ଉପସ୍ଥାପନା/ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ ସମ୍ବନ୍ଧରେ କେତେକ ସାମାଜିକ-ରାଜନୀତିକ- ସାଂସ୍କୃତିକ କଟକଣା ମଧ୍ୟ ଜାରି କରାଯାଇଥାଏ।

ଏହି କଟକଣାଗୁଡ଼ିକ କେବେ କେବେ ସରକାରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳିତ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ତ ଆଉ କେବେ ଚାପ ସୃଷ୍ଟିକାରୀ ଗୋଷ୍ଠୀ/ ପ୍ରେସର ଗ୍ରୁପ୍ ଦ୍ୱାରା ଏବଂ ଅଧିକାଂଶ ସମୟରେ ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଜାରି କରାଯାଇଥାଏ। ଏବେ ଆମେ ଏ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିସ୍ତୃତ ଭାବରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

ଅକ୍ସଫୋର୍ଡ ଡିକ୍ସନାରୀ ଅନୁସାରେ ସେନ୍ସରସିପ୍‌ର ସଂଜ୍ଞା ହେଉଛି ପୁସ୍ତକ, ଫିଲ୍ମ, ସମ୍ବାଦ ଇତ୍ୟାଦିର ଯେ କୌଣସି ଅଂଶକୁ ଚାପିଦେବା ବା ନିଷେଧ କରିବା ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ରାଜନୀତିକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ଅଗ୍ରହଣୀୟ, ଅଶ୍ଳୀଳ ଏବଂ ସୁରକ୍ଷା ପ୍ରତି ବିପଦ ଭାବରେ ବିଚାର କରାଯାଏ। ସେନ୍ସରସିପ୍‌ର ସଂଜ୍ଞା ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରି ଏନ୍‌ସାଇକ୍ଲୋପିଡିଆ ବ୍ରିଟାନିକା କୁହେ ଯେ ସେହିସବୁ ଲେଖାର ଦମନ ବା ନିଷିଦ୍ଧକରଣ ଯାହା ସର୍ବସାଧାରଣଙ୍କ ଭଲ ପାଇଁ ହାନିକାରକ ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। ସେନ୍ସରସିପ୍‌କୁ ସୂଚନା ଓ ଧାରଣାଗୁଡ଼ିକର ଉପଲବ୍ଧତାରେ ସାଧାରଣ ଲୋକଙ୍କ ଭଲ ପାଇଁ ଆଇନାନୁସାରେ କାଣ୍ଟଛାଣ୍ଟ କରାଯିବା ବୁଝାଯାଏ ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଚାକ୍ଷୁଷ, ମୌଖିକ ବା ଛାପା ମାଧ୍ୟମରେ ପରିବାହିତ ହୋଇଥାଏ। ଏହାର ସର୍ବାଧିକ ସାଧାରଣ ପାରମ୍ପରିକ ରୂପରେ ତଥା ସୀମିତ ବ୍ୟବହାରରେ ଏହା ଏକ ଫିଲ୍ମକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିଷେଧାଦେଶ ଜରିଆରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବା କିମ୍ବା କାହାଣୀରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିବା ନିମନ୍ତେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ଦେବା ଅଥବା ଶେଷ ହୋଇଥିବା ଫିଲ୍ମକୁ ସରକାରଙ୍କ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗର ସ୍ୱୀକୃତିପ୍ରାପ୍ତ ବୋର୍ଡ୍‌ର ଅନୁମୋଦିତ ନିର୍ଦ୍ଦେଶାନୁସାରେ କାଣ୍ଟଛାଣ୍ଟ କରିବା କାର୍ଯ୍ୟକୁ ବୁଝାଏ।

ପ୍ରାଚୀନ ରୋମ୍‌ରେ ସେନ୍ସର କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ୪୪୩ ବି.ସି.ଇ.ରେ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇଥିଲା। ପ୍ରାଥମିକ ଅବସ୍ଥାରେ ସେନ୍ସରଗୁଡ଼ିକର କାମ ଥିଲା ଜନଗଣନା କରିବା, ତେବେ ସମୟକ୍ରମେ ସେମାନେ ଯେଉଁ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ସେମାନେ ଗଣନା କରିଥିଲେ, ସେମାନଙ୍କର ନୈତିକତାକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବାର କ୍ଷମତା ସେମାନେ ପାଇଲେ। ପ୍ରାଚୀନ କାଳରେ ସମ୍ପ୍ରଦାୟର ସାମୂହିକ ମଙ୍ଗଳ ତୁଳନାରେ ବ୍ୟକ୍ତି ସ୍ୱାଧୀନତାକୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ମାନ୍ୟତା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିଲା। ନବଜାଗରଣ (ରେନାସାଁ) ସମୟରେ ସେନ୍ସର୍‌ସିପ୍ ବା କଟକଣା ଉପରକୁ ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠିବା ଆରମ୍ଭ କଲା କାରଣ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅଧିକ ସଚେତନତାର ଅୟମାରମ୍ଭ ଘଟିଲା।

୧୯୨୨ରେ ଫିଲ୍ମ ଅଭିନେତାମାନଙ୍କର ଯୌନ କେଲେଙ୍କାରୀରେ ସମ୍ପୃକ୍ତି ଥିବା ଅଭିଯୋଗ ଉଠିବା ପରେ ନୈତିକତାର ଉଲ୍ଲଙ୍ଘନ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ହଲିଉଡ୍‌ରେ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ହେଲା ମୋସନ୍ ପିକ୍‌ଚର ପ୍ରଡ୍ୟୁସର୍ସ୍ ଆଣ୍ଡ୍ ଡିଷ୍ଟ୍ରିବ୍ୟୁଟର୍ସ୍ ଅଫ୍ ଆମେରିକା ଅର୍ଗାନାଇଜେସନ୍ (ଏମ୍‌ପିପିଏ)। ଏହା ଏକ ନିର୍ମାଣ କୋଡ୍ (ସଂହିତା) ତିଆରି କଲା; ୧୯୩୦ ଏବଂ ୧୯୩୪ ପରଠାରୁ ଏହି କୋଡ୍‌କୁ କଡ଼ାକଡ଼ି ଭାବରେ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କରାଗଲା ଏବଂ ମାର୍ଗଦର୍ଶିକାର ଏକ ସେଟ୍ ମଧ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଗଲା। ୧୯୧୨ରେ ବ୍ରିଟେନ୍‌ରେ ବ୍ରିଟିଶ୍ ବୋର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସର୍ସ୍ ଦ୍ୱାରା ଆତ୍ମ-ନିୟନ୍ତ୍ରଣ (ସେଲ୍ଫ ସେନ୍ସରସିପ୍) ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ୧୯୫୧ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବ୍ରିଟିଶ୍ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ଇଂରାଜୀ ଅକ୍ଷର 'ୟୁ' (ୟୁନିଭର୍ସାଲ- ସାର୍ବଜନୀନ), 'ଏ' (ଆଡଲ୍ଟ- ପ୍ରାପ୍ତବୟସ୍କ) କିମ୍ବା 'ଏଚ୍' (ହରିଫିକ୍- ଭୟଙ୍କର) ମାନ୍ୟତା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିଲା। 'ଏଚ୍' ପ୍ରମାଣପତ୍ର ସେହିସବୁ ଫିଲ୍ମକୁ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିଲା ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଷୋଳ ବର୍ଷ ବୟସରୁ କମ୍ ବୟସର ପିଲାମାନଙ୍କୁ ଅତ୍ୟଧିକ ହିଂସା ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ କରାଇବାକୁ ନିଷେଧ କରାଯାଉଥିଲା। ୧୯୫୧ରେ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଯୌନାଚାର ଅଧିକ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେବାରୁ 'ଏଚ୍'କୁ ହଟାଇ ତା' ସ୍ଥାନରେ 'ଏକ୍ସ' ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା।

ଭାରତରେ ସିନେମା ଆରମ୍ଭ ହେବା ଦିନଠାରୁ ଏହାକୁ ରାଜନୀତିକ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ବିଚାର କରାଯାଇ ଆସିଛି ଏବଂ ଉପନିବେଶବାଦୀ ଶାସକମାନେ ଜାତୀୟତାବାଦୀ ଅଭିଳାଷ, ବିପ୍ଳବାତ୍ମକ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଗଣତାନ୍ତ୍ରିକ ଆକାଂକ୍ଷା ପ୍ରକଟିତ ହେବାର ଆଶଙ୍କା କରୁଥିଲେ। ଭାରତୀୟ ଏବଂ ବିଦେଶୀ ନିର୍ମାଣଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରଦର୍ଶନ ଉପରେ କଟକଣା ଲାଗୁ କରିବାକୁ ସେନ୍ସରସିପ୍ ବା ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଏକ ଉପକରଣ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିଲା। ଭାରତରେ ଆନୁଷ୍ଠାନିକ ଭାବରେ ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସରସିପ୍ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବା ନିମନ୍ତେ ୧୯୧୮ ମସିହାର ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ ଆଇନ୍ ପ୍ରଣୟନ କରାଗଲା। ସ୍ୱାଧୀନତା ପରେ ବ୍ରିଟିଶ୍ ଶାସନ କାଳର ସ୍ୱାଧୀନ ଆଞ୍ଚଳିକ ସେନ୍ସର ବ୍ୟବସ୍ଥାକୁ ହଟାଇ ଦିଆଗଲା। ସବୁଯାକ ଆଞ୍ଚଳିକ ସେନ୍ସରକୁ ବମ୍ବେ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସରସ୍ ଅଧୀନରେ ଏକତ୍ରିତ କରି ଦିଆଗଲା। ୧୯୫୨ ମସିହାର ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ ଆଇନ୍ ବଳରେ ଏହି ବୋର୍ଡ୍‌କୁ ସେଣ୍ଟ୍ରାଲ ବୋର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସର୍ସ୍ ନାମକ ନୂତନ ନାମରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରାଗଲା।

୩.୫.୧: ସିବିଏଫ୍‌ସି

ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ (ସାର୍ଟିଫିକେସନ୍- ପ୍ରମାଣପତ୍ର) ନିୟମାବଳୀଗୁଡ଼ିକ ୧୯୮୩ରେ ସଂଶୋଧନ କରାଗଲା ଏବଂ ସେବେଠାରୁ ଏହା ସେଣ୍ଟ୍ରାଲ ବୋର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସାର୍ଟିଫିକେସନ୍ (ସିବିଏଫ୍‌ସି) ଭାବରେ ପରିଚିତ। ସିବିଏଫ୍‌ସିର ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟ ହେଉଛି ଯେଉଁ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ସର୍ବସାଧାରଣଙ୍କ ଦେଖିବା ନିମନ୍ତେ ଉପଯୁକ୍ତ, ସେଗୁଡ଼ିକୁ ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିବା। ଫିଲ୍ମଟିକୁ ଦେଖି ସାରିବା ପରେ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ଏହାକୁ ଇଂରାଜୀ ଅକ୍ଷର 'ୟୁଏ' ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିପାରେ ଯଦି ଏହା ଅନିୟନ୍ତ୍ରିତ ଭାବରେ ସର୍ବସାଧାରଣଙ୍କ ଦେଖିବା ନିମନ୍ତେ ଉପଯୁକ୍ତ ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। 'ଏ' ପ୍ରମାଣପତ୍ର ଯଦି ଏହା କେବଳ ପ୍ରାପ୍ତବୟସ୍କଙ୍କ ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ବୋଲି ଏବଂ 'ଏସ୍' ଯଦି ଏହା କୌଣସି ପେସାର କୌଣସି ବ୍ୟକ୍ତି ବା ଏକ ଶ୍ରେଣୀର ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ପାଇଁ ନିଷିଦ୍ଧ ହୋଇ ନଥାଏ ଏବଂ ସର୍ବସାଧାରଣରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ନିମନ୍ତେ ଉପଯୁକ୍ତ

ହୋଇଥାଏ। ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ମଧ୍ୟ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ଫିଲ୍ମରୁ କେତେକ ଅଂଶକୁ ବାଦ୍ ଦେବା ପାଇଁ କିମ୍ବା ବିଷୟବସ୍ତୁରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ପ୍ରଦାନ କରି ପାରିବ ଯଦି ସେମାନେ ଭାବନ୍ତି ଯେ ସେହି ବିଷୟବସ୍ତୁର ପ୍ରଦର୍ଶନ ଶାନ୍ତି ଭଙ୍ଗ କରିବ ବା ଧାର୍ମିକ ଭାବନା ପ୍ରତି ଆଘାତ ପହଞ୍ଚାଇବ। ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ଯଦି ଅନୁଭବ କରନ୍ତି ଯେ କୌଣସି ଏକ ଫିଲ୍ମର ପ୍ରଦର୍ଶନ ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ବଜାୟ ଥିବା ଶାନ୍ତି ଓ ସୌହାର୍ଦ୍ଦ୍ୟକୁ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ପରିମାଣର କ୍ଷତି ପହଞ୍ଚାଇବ, ତା'ହେଲେ ସେହି ଫିଲ୍ମର ମୁକ୍ତିଲାଭକୁ ମଧ୍ୟ ମନା କରି ଦେବାର ଅଧିକାର ତାଙ୍କର ରହିଛି। ସିବିଏଫ୍‌ସିର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ ଆଇନ୍ (୧୯୫୨) ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ (ପ୍ରମାଣପତ୍ର) ନିୟମାବଳୀ ୧୯୮୩ ଅନୁସାରେ ଉତ୍ତମ ଏବଂ ସୁସ୍ଥ ମନୋରଞ୍ଜନ ଯୋଗାଇ ଦେବା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ନିଶ୍ଚିତ କରାଇବା। ବୋର୍ଡ୍‌ର ଲକ୍ଷ୍ୟ ହେଉଛି ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ସ୍ୱଚ୍ଛ ଏବଂ ଦାୟିତ୍ୱସମ୍ପନ୍ନ କରାଇବା, ଉପଦେଷ୍ଟା ମଣ୍ଡଳୀର ସଦସ୍ୟବୃନ୍ଦ, ଗଣମାଧ୍ୟମ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ ନିମନ୍ତେ ରହିଥିବା ମାର୍ଗଦର୍ଶିକା ଏବଂ ସାମ୍ପ୍ରତିକ ଅବସ୍ଥା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସଚେତନତା ସୃଷ୍ଟି କରିବା, ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟା ନିମନ୍ତେ ଆଧୁନିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବା, ବୋର୍ଡର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପଗୁଡ଼ିକରେ ସ୍ୱଚ୍ଛତା ରକ୍ଷା କରିବା ଏବଂ ସିବିଏଫ୍‌ସିକୁ ଏକ ଉତ୍କର୍ଷ କେନ୍ଦ୍ର ଭାବରେ ବିକଶିତ କରାଇବା। ବୋର୍ଡ୍ ବେସରକାରୀ ସଦସ୍ୟ ସମୂହ ଏବଂ ଜଣେ ଚେୟାରପର୍ସନ୍ (ଅଧ୍ୟକ୍ଷ)ଙ୍କୁ ନେଇ ଗଠିତ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ସମସ୍ତେ କେନ୍ଦ୍ର ସରକାରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିଯୁକ୍ତ ହୋଇଥାନ୍ତି। ବୋର୍ଡ୍‌ର ମୁଖ୍ୟ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ମୁମ୍ବାଇଠାରେ ଥିବା ବେଳେ ନଅଗୋଟି ଆଞ୍ଚଳିକ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ମୁମ୍ବାଇ, କୋଲକାତା, ଚେନ୍ନାଇ, ବାଙ୍ଗାଲୋର, ତିରୁଅନନ୍ତପୁରମ୍, ହାଇଦ୍ରାବାଦ, ନୂଆଦିଲ୍ଲୀ, କଟକ ଏବଂ ଗୁଆହାଟୀରେ ରହିଛି। କେନ୍ଦ୍ର ସରକାର ତାଲିକାଭୁକ୍ତ ନାମଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ବିଭିନ୍ନ ବର୍ଗର ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ନାମକୁ ମନୋନୟନ କରି ଦୁଇବର୍ଷ ନିମନ୍ତେ ବୋର୍ଡ୍‌ର ସଦସ୍ୟମାନଙ୍କୁ ମନୋନୀତ କରିଥାନ୍ତି।

୩.୫.୨: ବିବାଦ

ସରକାରଙ୍କ ମତରେ ଅଶୋଭନୀୟ/ ସମାଜରେ ବିଶୃଙ୍ଖଳା ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ଆଶଙ୍କା ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଫିଲ୍ମରେ କିଛି ଯୋଗ କରିବା ବା ବାଦ୍ ଦେବାକୁ ନେଇ ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ ଏବଂ ସେନ୍ସରସିପ୍ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ବିବାଦକୁ ଜନ୍ମ ଦେଇଛି। ଏବଂ ସେଂଟ୍ରାଲ ବୋର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସର୍ସ୍ ଅନେକ ବିବାଦରେ ଝଗଡ଼ାର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇ ଆସିଛି। ଗୁରମିତ୍ ରାମ୍ ରହିମ୍ ସିଂହଙ୍କ ଅଭିନୀତ ମେସେଞ୍ଜର ଅଫ୍ ଗଡ୍ ଫିଲ୍ମର ଅନୁମୋଦନ ତତ୍କାଳୀନ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ମୁଖ୍ୟ ଲୀଲା ସାମ୍‌ସନ୍‌ଙ୍କୁ ମନ୍ତ୍ରଣାଳୟ ଦ୍ୱାରା ନିଯୁକ୍ତ ପ୍ୟାନେଲ ସଦସ୍ୟ ଏବଂ ଅଧିକାରୀମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହସ୍ତକ୍ଷେପ, ଚାପ ପ୍ରୟୋଗ ଏବଂ ଦୁର୍ନୀତିର କାରଣ ଦର୍ଶାଇ ଇସ୍ତଫା ପ୍ରଦାନ କରିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବାଟ କଢ଼ାଇ ନେଇଥିଲା। ପହଲାଜ୍ ନିହାଲ୍‌ନୀ ଯେତେବେଳେ ଚେୟାରପର୍ସନ୍ ଥିଲେ, ସେ ସମୟରେ ସିବିଏଫ୍‌ସି ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ବିବାଦ ରହିଥିଲା। ଫିଲ୍ମର ଅନେକ ସଂଖ୍ୟକ ଦୃଶ୍ୟ ଏବଂ ସଂଳାପକୁ ବାଦ୍ ଦେବା ଏବଂ ଏପରିକି ଅଳ୍ପ କେତେକ ଫିଲ୍ମର ମୁକ୍ତିଲାଭକୁ ନିଷେଧାଦେଶ ପ୍ରଦାନ କରିବା ଯୋଗୁଁ ସେ ଆକ୍ରୋଶର ଶିକାର ହୋଇଛନ୍ତି। ସେ ଉଡ୍‌ତା ପଞ୍ଜାବ୍ ଫିଲ୍ମର ଶୀର୍ଷକରୁ ପଞ୍ଜାବ୍ ଶବ୍ଦକୁ ବାଦ୍ ଦେବା ସହିତ ଫିଲ୍ମରେ ଅଣାନବେଟି ଅଂଶକୁ କାଟିବାକୁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ କହିଥିଲେ।

ଶେଷରେ ଅନେକ ସମାଲୋଚନା ପରେ ସେ ଏହି କାଟିବାର ସଂଖ୍ୟାକୁ ୧୩କୁ କମାଇ ଥିଲେ କିନ୍ତୁ ଫିଲ୍ମକୁ 'ଏ' ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ। ସେ ପୁଣିଥରେ 'ଲିପ୍‌ଷ୍ଟିକ୍ ଅଣ୍ଡର ମାଇଁ ବୁର୍ଖା' ଫିଲ୍ମ ନିମନ୍ତେ ନିଜର ବିବାଦୀୟ ମନ୍ତବ୍ୟକୁ ନେଇ ବିବାଦର ଘେରକୁ ଆସିଥିଲେ। ଏହି ସିନେମାକୁ ସେ ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିବାକୁ ମନା କରି ଦେଇଥିଲେ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ବୋର୍ଡ ବିରୋଧରେ ଟ୍ରିବ୍ୟୁନାଲରେ ନିବେଦନ କରି ଏହାର ମୁକ୍ତିଲାଭ ପାଇଁ ମାମଲାରେ ବିଜୟୀ ହେବାକୁ ପଡ଼ିଥିଲା। ଅନୁଷ୍କା ଶର୍ମାଙ୍କ **ଏନ୍ଏଚ୍୧୦**ରେ ସେ ନଅଟି ଦୃଶ୍ୟ ବାଦ୍ ଦେବାକୁ ଆଦେଶ ଦେଇଥିଲେ ଏବଂ ଏହାକୁ ଏକ 'ଏ' ପ୍ରମାଣପତ୍ର ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ। ଫିଲ୍ମରେ ଏକ ହିଂସାତ୍ମକ ଦୃଶ୍ୟରୁ ତିରିଶ ପ୍ରତିଶତ କମାଇବାକୁ ଅନୁଷ୍କାଙ୍କୁ ଆଦେଶ ଦିଆ ଯାଇଥିଲା ଯାହା ବିବାଦର ସୂତ୍ରପାତ କରାଇ ଥିଲା। ବିବାଦଗୁଡ଼ିକର ମାତ୍ରା ବଢ଼ି ଚାଲିବା ପରେ ପହଲାଜ ନିହାଲ୍‌ନୀଙ୍କୁ ପଦରୁ ବହିଷ୍କାର କରାଯାଇଥିଲା ଏବଂ ପ୍ରସୂନ ଯୋଶୀ ଚେୟାରପର୍ସନ୍ ହୋଇଥିଲେ। ବିବାଦ ପଦ୍ମାବତ୍ (ମୂଳତଃ ପଦ୍ମାବତୀ) ଫିଲ୍ମର ମୁକ୍ତିଲାଭକୁ ବିଳମ୍ବିତ କରାଇ ଥିଲା ଏବଂ କର୍‌ନୀ ସେନାର ହିଂସାତ୍ମକ ପ୍ରତିବାଦ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ସିବିଏଫ୍‌ସି ଏହାର ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ଫିଲ୍ମର ନାମରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶ ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ। କର୍‌ନୀ ସେନା ଫିଲ୍ମଟିକୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରିବାକୁ ଦାବି କରିଥିଲେ ଯେହେତୁ ସେମାନେ ଅନୁଭବ କରୁଥିଲେ ଯେ ଏହା ରାଜପୁତ ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ନିମନ୍ତେ ଅମର୍ଯ୍ୟାଦାର କାରଣ ପାଲଟିବ। ଶେଷରେ ଫିଲ୍ମଟିର ମୁକ୍ତିଲାଭ ପାଇଁ ସୁପ୍ରିମ୍‌କୋର୍ଟଙ୍କୁ ହସ୍ତକ୍ଷେପ କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥିଲା। ନାମକୁ ପଦ୍ମାବତ୍‌କୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବାକୁ ହୋଇଥିଲା।

୩.୫.୩: ମାମଲାର ଅଧ୍ୟୟନ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ସେନ୍ସରସିପ୍ ସମ୍ବନ୍ଧିତ କିଛି ମାମଲାର ଯଦି ଆମେ ଆଲୋଚନା କରି ପାରିବା, ତା'ହେଲେ ଏ ବିଷୟକୁ ଆମେ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝି ପାରିବା। ଆପଣମାନଙ୍କ ବୋଧଗମ୍ୟତା ପାଇଁ ନିମ୍ନରେ କେତେକ ମାମଲା ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଛି।

ବ୍ୟାଣ୍ଡିଟ୍ କୁଇନ୍- ଏହି ଫିଲ୍ମ ଫୁଲନ୍ ଦେବୀଙ୍କ ଜୀବନ ଉପରେ ଆଧାରିତ। ଫୁଲନ୍ ଦେବୀ ଜଣେ ଭୟଙ୍କର ଡକାୟତରୁ ରାଜନେତ୍ରୀ ପାଲଟି ଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଯାହାଙ୍କୁ ଅତି କମ୍ ବୟସରେ ଦୁଇଜଣ ପୁରୁଷଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ଯୌନ ନିର୍ଯାତନା ଭୋଗିବାକୁ ପଡ଼ିଥିଲା ଏବଂ ଶେଷରେ ସେ ନିଜର ମର୍ଯ୍ୟାଦା ଫେରି ପାଇବା ନିମନ୍ତେ ଏକ ଅପରାଧିକ ଦଳ ଗଠନ କରିଥିଲେ। ଏହି ସିନେମାଟିକୁ ସେତେବେଳ ସମୟରେ ଏହାର ଯୌନାଚାର ସମ୍ପର୍କିତ ବିଷୟବସ୍ତୁ, ଅଶ୍ଳୀଳ ଭାଷା ଏବଂ ନଗ୍ନତା ଯୋଗୁଁ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍ ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳନା କରିବା ଅତ୍ୟନ୍ତ କଷ୍ଟକର ହୋଇଥିଲା। ଏହି ସିନେମାର ମୁଖ୍ୟ ବିଷୟବସ୍ତୁ 'ଅଶ୍ଳୀଳତା'ଜନିତ ବିବାଦର ଛାୟାରେ ଆବୃତ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା ଏବଂ ଏହା ସେନ୍ସରସିପ୍‌ର ସମ୍ମୁଖୀନ ହୋଇଥିଲା।

ଫାୟାର- ଦୀପା ମେହେଟାଙ୍କ ସିନେମା ଯଦିଓ ବିଦେଶରେ ଅନେକ ତର୍ଜମାମୂଳକ ପ୍ରଶଂସା ହାସଲ କରିଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଭାରତରେ ସେନ୍ସରସିପ୍‌କୁ ସାମ୍ନା କରିଥିଲା। ଏଥିରେ ଏକ ହିନ୍ଦୁ ପରିବାରର ଦୁଇ ମହିଳାଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସମକାମୀ ସମ୍ପର୍କକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇଥିଲା। ପ୍ରେମହୀନ ବିବାହରୁ ସେମାନଙ୍କର ମୁକ୍ତିକୁ ପରଦାରେ ଅତି ଗମ୍ଭୀର ଭାବରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇଥିଲା।

ଏହା ଭାରତର ଏକ ବର୍ଗର ଦର୍ଶକଙ୍କ ପକ୍ଷରୁ ପ୍ରତିବାଦର ଶିକାର ହୋଇଥିଲା ଯେଉଁମାନେ କି ଏହାର ପ୍ରଦର୍ଶନକୁ ନିଷିଦ୍ଧ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଦୃଢ଼ ସ୍ୱରରେ ଦାବି ଉଠାଇ ଥିଲେ।

ୱାଟର- ୱାଟର ହେଉଛି ଦୀପା ମେହେଟାଙ୍କର ଅନ୍ୟ ଏକ ଫିଲ୍ମ ଯାହା ୧୯୩୮ରେ ଯେତେବେଳେ ମହାତ୍ମା ଗାନ୍ଧୀଙ୍କ ଦର୍ଶନ ସାରା ଦେଶରେ ଢେଉ ତୋଳୁଥିଲା, ସେହି ସମୟରେ ଭାରତର ଏକ ଆଶ୍ରମରେ ବିଧବା ମହିଳାମାନଙ୍କ ଦୁର୍ଦ୍ଦଶାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିବାର ଉଦ୍ୟମ କରିଥିଲା। ବିଧବାମାନଙ୍କ ଅବସ୍ଥାକୁ ଅତି ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ଭାବରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇଥିଲା। ବିଧବା ହେବା ପରେ ସେମାନଙ୍କୁ ଅପବିତ୍ର/ ଅଛୁଆଁ ଭାବରେ ପରିତ୍ୟାଗ କରି ଦିଆଯିବା ପରେ ସାମାଜିକ ବାଧା ବନ୍ଧନ ବାହାରେ ପ୍ରେମ ଓ ଜୀବନ ପାଇଁ ସେମାନଙ୍କର ଆତୁରତା ପ୍ରଚଳିତ ସାମାଜିକ ପ୍ରଥା ବିରୋଧରେ ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠାଇ ଥିଲା। କେତେକ ବର୍ଗ ଧାର୍ମିକ ଭାବନାକୁ ଆଘାତ ପହଞ୍ଚୁ ଥିବାର ଅଭିଯୋଗ ଉଠାଇବା ପରେ ଏଥିରେ ସେନ୍ସରସିପ୍‌ର କଥା ଉଠିଥିଲା। ବିସ୍ଫୋରକ ପରିସ୍ଥିତି ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ସେଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକରେ ନିଆଁ ଲଗାଇ ଦିଆଯାଇଥିଲା। ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶା ଯାଇପାରେ ଯେ ଜୀବନ ଏବଂ ସମ୍ପତି ପ୍ରତି ବିପଦର ଆଶଙ୍କା ଫିଲ୍ମର ପଛରେ ରହିଥିବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଉପରେ ଅବିଶ୍ୱାସ ସମ୍ଭବତଃ ସେନ୍ସରସିପ୍ ପାଇଁ ବାଟ କଢ଼ାଇ ନେଇଥିଲା।

୩.୬: ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ

ଏହି ମାଧ୍ୟମର ଆରମ୍ଭରୁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଶୈଳୀର ବିବର୍ତନ ହୋଇଛି। ଫିଲ୍ମ ନଏରର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟକୁ ଏକ ଜଟିଳ ବିବରଣୀ ଏବଂ ନୈତିକ ଦ୍ୱିଧାଗ୍ରସ୍ତତା ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଣ୍ଣିତ କରାଯାଇଛି ଯେଉଁଥିରେ ସେଟିଂ ବା ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ ସ୍ଥଳୀ ଅଧିକତଃ ଆଧୁନିକ ସହରାଂଚଳର ବୀଜ/ ଖୋରାକ ଯୋଗାଣକାରୀ ଜିଲ୍ଲା, ସେମାନଙ୍କର ଚାକ୍ଷୁଷ ଶୈଳୀ ଯାହାକି ଏକ ଅନ୍ଧକାରପୂର୍ଣ୍ଣ ଜଗତ, ରାତ୍ରିକାଳୀନ ସହରାଞ୍ଚଳର ସଡ଼କ, ଛାୟାବୃତ୍ତ କ୍ଷୀଣ- ଆଲୋକସମ୍ପନ୍ନ ଗୃହାଭ୍ୟନ୍ତର ଏବଂ ଧୂର୍ତ୍ତ ଚରିତ୍ର ସମୂହ ଯେଉଁମାନେ ଏହି ଶୈଳୀକୁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କରିବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥାନ୍ତି। ସାମାଜିକ ନାଟକ ଏକ ବିତର୍କିତ ଶୈଳୀ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ପ୍ରେମ କାହାଣୀମୂଳକ, ଆତଙ୍କ ସୃଷ୍ଟିକାରୀ, ହାସ୍ୟରସ ଏବଂ କାଳ୍ପନିକ- ଏସବୁ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱର ଦର୍ଶକଙ୍କୁ ଆକୃଷ୍ଟ କରି ଆସିଛନ୍ତି। ମହାକାବ୍ୟ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଯୁଦ୍ଧ, ଅନ୍ୱେଷଣ, ଜଳଯାତ୍ରା ବା ସାମାଜିକ ସଂଘର୍ଷ ଭଳି ବଡ଼ ବଡ଼ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ସିନେମା ଶୈଳୀରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ ହୋଇଛି। ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ ଏକ ଅତ୍ୟନ୍ତ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଶୈଳୀ ଭାବରେ ବିବେଚିତ ହୋଇ ଆସିଛି ଏବଂ ବିଦେଶୀ ସିନେମା ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବରେ ଏକ ନୂତନ ରୂପ ଯାହା ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଭାବରେ ଆଗ୍ରହ ସୃଷ୍ଟି କରାଉଛି। ଫିଲ୍ମ ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ ଏହି ମାଧ୍ୟମର ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିଚୟ ସହିତ ସମ୍ପର୍କ ହେଉଛି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କ୍ଷେତ୍ର ଯାହା ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକର ଅଧ୍ୟୟନକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥାଏ। ଭାରତ ଏହାର ମସାଲା ମୁଭିଗୁଡ଼ିକ ଯୋଗୁଁ ଏକ ବିଶେଷ ରୁଚି ସୃଷ୍ଟି କରି ପାରିଛି ଯାହା ବଲିଉଡ୍ ପ୍ରତି ବର୍ଷ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରୁଛି। ବିଭିନ୍ନ ଶୈଳୀ ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ସେଗୁଡ଼ିକର ଗ୍ରହଣୀୟତା ସ୍ୱୟଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ଅଧ୍ୟୟନ କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ଉପଲବ୍ଧ କରାଉଛି। ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକୁ ସେନ୍ସରସିପ୍ ଏବଂ ସେନ୍ସର ବୋର୍ଡ୍‌ର ସମ୍ମୁଖୀନ ହେବାକୁ ପଡ଼ିଥାଏ।

ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ଯେଉଁ ବିବାଦଗୁଡ଼ିକ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଏ, ତାହା ବୋର୍ଡର କର୍ତ୍ତୃତ୍ୱର ପରିସର କ'ଣ ହେବା ଉଚିତ ଏବଂ ଜଣେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାଙ୍କର କେତେ ସ୍ୱାଧୀନତା ରହିବା ଉଚିତ, ସେହି ବିତର୍କ ଦିଗରେ ଆଗେଇ ନେଇଥାଏ ।

୩.୭: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ସଂକ୍ଷେପରେ ପ୍ରମୁଖ ଫିଲ୍ମ ଶୈଳୀଗୁଡ଼ିକ ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କର ।

----

୨. ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ସଂସ୍କୃତି କିପରି ପରସ୍ପର ସହିତ ସମ୍ପର୍କିତ, ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କର ।

----

୩. ଫିଲ୍ମ ଦର୍ଶକମାନେ କିପରି ଏହି ମାଧ୍ୟମକୁ ରୂପାନ୍ତରିତ କରିଛନ୍ତି, ତାହା ବର୍ଣ୍ଣନା କର ।

----

୪. ସେନ୍ସରସିପ୍ ଏବଂ ସେନ୍ସରସିପ୍ ସମ୍ପର୍କରେ ସିବିଏଫ୍‌ସି ନିର୍ବାହ କରୁଥିବା ଭୂମିକା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କର ।

୩.୮ : ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- ଆଡ୍‌ମିନ୍. (୨୦୧୪, ଜୁଲାଇ ୦୪)। ଇଭଲ୍ୟୁସନ୍ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ଆନିମେସନ୍- MAAC India Academy Animation & VFX Industry Blog – MAAC India Institute. Retrieved from https://www.maacindia.com/blog/evolution-of-indian-animation
- ଆଲେକ୍‌ଜାଣ୍ଡର, ଏ. (୨୦୧୫)। ଆନ୍ ଇଣ୍ଟ୍ରଡକ୍ସନ୍ ଟୁ ଫିଲ୍ମ କଲ୍‌ଚର୍, UK: OCA.
- ବଲିଉଡ୍: ଦ ଓଭରପାୱାରିଂ ଫ୍ଲେଭର ଅଫ୍ ମସାଲା, n.d.). Retrieved June 22, 2019, from https://the-artifice.com/bollywood-masala/
- ଚିଅଙ୍ଗ, ଆର୍., ଆଣ୍ଡ ଫ୍ଲେମିଂ, ଡି.ଏଚ୍. (୨୦୧୦) ସିନେମାଜ୍, ଆଇଡେଣ୍ଟିଟିଜ୍ ଆଣ୍ଡ ବିୟୋଣ୍ଡ, Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars.
- କ୍ରିଷ୍ଟି, ଆଇ. (୨୦୧୪)। ଅଡିଏନ୍ସେସ୍ ଡିଫାଇନିଂ ଆଣ୍ଡ ରିସର୍ଚ୍ଚିଂ ସ୍କ୍ରିନ୍ ଏଣ୍ଟରଟେନ୍‌ମେଣ୍ଟ ରିସେପ୍ସନ୍, Amsterdam: Amsterdam University Press.
- ଧୂପଡେଲ୍, ଭି. (୨୦୧୫ ଫେବ୍ରୁଆରୀ)। ଦ ରୋଲ୍ ଅଫ୍ ସେଣ୍ଟ୍ରାଲ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ସାର୍ଟିଫିକେସନ୍, Retrieved June 22, 2019, from https://www.researchgate.net/publication/271701097_The_role_of_Central_Board_of_Film_Certification_CBFC_with_reference_to_Right_to_Freedom_of_Speech_and_Expression_in_the_Indian_Film_Industry
- ଧୂସିଆ, ଏମ୍. (୨୦୧୪)। ଲେଟ୍ ଦ ଘଷ୍ଟ ସ୍ପିକ୍: ଏ ଷ୍ଟଡି ଅଫ୍ କଣ୍ଟେମ୍ପୋରାରୀ ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ହରର୍ ସିନେମା, Retrieved June 24, 2019, from http://widescreenjournal.org/index.php/journal/article/download/77/121
- ଗୋପାଲନ୍, ଏଲ୍. (୨୦୧୫)। ବମ୍ବେ ନଏର୍ , *Journal of the Moving Image*,64-90. Retrieved from http://jmionline.org/article/bombay_noir
- ଖୋରାନା, ଏସ୍. (୨୦୧୩) 'କ୍ରସ୍‌ଓଭର ସିନେମା: ଏ କନ୍‌ସେପ୍‌ଚୁଆଲ୍ ଆଣ୍ଡ ଜିନିଓଲୋଜିକାଲ ଓଭରଭ୍ୟୁ' ଇନ୍ ଏସ୍. ଖୋରାନା।, *Crossover Cinema: Cross-Cultural Film from Production to Reception*, New York: Routledge, pp. 3-13.
- ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ପପୁଲାର ସିନେମା (୨୦୦୭, ମାର୍ଚ୍ଚ ୧୮), Retrieved June 22, 2019, from http://shodhganga.inflibnet.ac.in/jspui/bitstream/10603/163962/11/11_chapter 7.pdf
- କୁହନ୍, ଏ. ଆଣ୍ଡ ୱେଷ୍ଟୱେଲ୍, ଜି. (୨୦୧୨)। ଏ ଡିକ୍ସନାରୀ ଅଫ୍ ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟଡିଜ୍, ଅକ୍ସଫୋର୍ଡ , Oxford University Press.
- କୁମାର, କେ.ଜେ. (୨୦୧୭)। ମାସ୍ କମ୍ୟୁନିକେସନ୍ ଇନ୍ ଇଣ୍ଡିଆ, ମୁମ୍ବାଇ, Jaico Publishing House.
- ମ୍ୟାକ୍‌କ୍ୱେଲ୍, ଡି. (୨୦୧୨)। ମ୍ୟାକ୍‌କ୍ୱେଲସ୍ ମାସ୍ କମ୍ୟୁନିକେସନ୍ ଥିଓରୀ, Los Angeles: SAGE.
- ମୋନାକୋ, ଜେ. (୨୦୦୯)। ହାଓ ଟୁ ରିଡ୍ ଏ ଫିଲ୍ମ, New York: Oxford University Press.

- ଅନ୍‌ଲାଇନ୍, ଏଫ୍. (୨୦୧୭, ଅଗଷ୍ଟ ୧୧)। ହ୍ୱାଏ ୱ୍ୱାଜ୍ ଦ ସିବିଏଫ୍‌ସି ଚିଫ୍ ପହଲାଜ୍ ନିହାଲ୍‌ନୀ ସ୍ୟାକ୍‌ଡ୍, 5 controversies that led to his downfall. Retrieved June 22, 2019, from https://www.financialexpress.com/entertainment/why-was-cbfc-chief-pahlaj-nihalani-sacked-5-controversies-that-led-to-his-downfall/804716/
- ସେଲର୍ସ୍, ସି.ପି.। ହ୍ୱାଟ୍ ଇନ୍ ଦ ୱ୍ୱର୍ଲଡ୍ ଡିଷ୍ଟିଙ୍ଗୁଇସେସ୍ ଫିକ୍ସନ୍ ଫ୍ରମ୍ ନନ୍- ଫିକ୍ସନ୍ ଫିଲ୍ମ, Retrieved June22,2019,from https://www.academia.edu/5905592/What_in_the_World_Distinguishes_Fiction_from_Nonfiction_Film

ୟୁନିଟ୍-୪: ସିନେମାରେ ସାମାଜିକ ଆନ୍ଦୋଳନ

୪.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୪.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୪.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

୪.୩: ସିନେମାର ଉଦ୍ଭବ ଓ ବିକାଶ

୪.୪: ପୂର୍ବ ଭାରତରେ ଫିଲ୍ମର ଆରମ୍ଭ

୪.୪.୧: ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ

୪.୪.୨: ଆସାମ (ଅସୋମ)

୪.୪.୩: ଓଡ଼ିଶା

୪.୫: ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳ ରାଜ୍ୟଗୁଡ଼ିକରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣକୁ ନେଇ ସମସ୍ୟା

୪.୬: ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାର ସମସ୍ୟା

୪.୭: ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ

୪.୭.୧: ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୪୯-୫୮)

୪.୭.୨: ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୫୯-୧୯୬୯)

୪.୭.୩: ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୭୦-୭୯)

୪.୭.୪: ଚତୁର୍ଥ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୮୦-୮୯)

୪.୭.୫: ପଞ୍ଚମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୯୦ରୁ ବର୍ତ୍ତମାନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ)

୪.୮: ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ପ୍ରୋତ୍ସାହନ ପାଇଁ ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ପଦକ୍ଷେପ

୪.୮.୧: ଓଡ଼ିଶା ଫିଲ୍ମ ଉନ୍ନୟନ ନିଗମ (ଓଏଫ୍‌ଡିସି)

୪.୮.୨: କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ

୪.୮.୩: ବିଜୁ ପଟ୍ଟନାୟକ ଫିଲ୍ମ ଆଣ୍ଡ ଟେଲିଭିଜନ୍ ଇନଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ ଓଡ଼ିଶା (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ)

୪.୯: ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ

୪.୧୦: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୪.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଏହି ଏକକକୁ ପଢ଼ି ସାରିବା ପରେ ପାଠକମାନେ ଜାଣି ପାରିବେ-

(କ) ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ଫିଲ୍ମର ଆରମ୍ଭ ତ୍ୱରାନ୍ୱିତ ହେବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଐତିହାସିକ, ସାମାଜିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ କାରଣ, ଏହା ସମ୍ପର୍କିତ ସମସ୍ୟା ଏବଂ ଭାରତର ଦୁଇ କିମ୍ବା ତିନୋଟି ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ବୃଦ୍ଧି ପାଉଥିବା ମନୋମୁଖୀ ବଜାର ଅଂଶଧନରେ ନିଜର ସ୍ଥିତିକୁ ଜାହିର କରିବା ପାଇଁ ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାକୁ ସାମ୍ନା କରିବାକୁ ପଡୁଥିବା କଠିନ ପରିସ୍ଥିତି ସମ୍ପର୍କରେ ଏହା ସୂଚନା ପ୍ରଦାନ କରିବ।

(ଖ) ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ଏବଂ ଯେଉଁ ଅର୍ଥନୈତିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ବଳ ଏହାକୁ ଅତୀତରେ ସହାୟକ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ଆଜି ଏହାର ଅବସ୍ଥିତି ସମ୍ପର୍କରେ ସୁବିସ୍ତାର ବର୍ଣ୍ଣନା।

(ଗ) ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାକୁ ସହାୟତା ଦେବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ଉଦ୍ୟମ ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା।

୪.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀଗଣ, ଯେହେତୁ ଆମର ଏହି ବିଷୟ ଐତିହାସିକ ଏବଂ ପ୍ରକୃତିଗତ ଭାବରେ ଯନ୍ତ୍ରାଂଶଭିତ୍ତିକ ନୁହେଁ, ତେଣୁ ଏହାର ସାରକଥାକୁ ଦୃଢ଼ତାର ସହିତ ପ୍ରାଥମିକ ଭାବେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିବା ସମ୍ଭବପର ନୁହେଁ। ଯଦିଓ ଆମେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ବିଷୟକୁ ବିସ୍ତୃତ ଭାବେ ଆଲୋଚନା କରିଛେ, ତଥାପି ଅନେକ ଉପଶୀର୍ଷକରେ ଆଗକୁ ବିସ୍ତାରରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା। ଏଥିପାଇଁ ଆମେ ସ୍ୱାଧୀନତା ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ଭାରତୀୟ ସିନେମାରେ ଆଧୁନିକତା ଏବଂ ବମ୍ବେ ଭଳି ପରିବେଶରେ ଏହାର ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ ଏବଂ ଶେଷରେ ଏହାର ଦ୍ରୁତ ଅଭିବୃଦ୍ଧି ହୋଇ ପୂର୍ବ ଭାରତର ଆକର୍ଷଣୀୟ ବଜାରରେ ପହଞ୍ଚିବାର ବିକାଶକ୍ରମକୁ ବିଶଦ ଭାବରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା। ସେଠାରୁ ଆମେ ପର୍ଯ୍ୟାୟକ୍ରମେ ବିଭିନ୍ନ ବିଭାଗରେ ଏଥି ସମ୍ପର୍କିତ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ର ବିଷୟରେ ଜାଣିବା ଏବଂ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୩: ସିନେମାର ଉଦ୍ଭବ ଏବଂ ବିକାଶ

ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ବିଷୟର ମୂଳକୁ ଯିବା ସହିତ ଏହା ବିଷୟରେ ଜାଣିବା ପାଇଁ ସିଧାସଳଖ ଜଟିଳ ଏବଂ ବିବିଧ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବୁଡ଼ିଯିବା ପୂର୍ବରୁ ସିନେମାର ମୂଳ ସମ୍ପର୍କରେ ବିସ୍ତୃତ ତଥ୍ୟ ଜାଣିବା ପୂର୍ବରୁ ଏହି ପାଠ ଆମକୁ ତାର ସାରକଥା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ଦେବ। ଏକ ଆଧୁନିକ ଯନ୍ତ୍ର ଭାବେ ସିନେମାର ଆବିଷ୍କାର ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ଏହାର ଦ୍ରୁତ ପ୍ରଚାର ଓ ପ୍ରସାର ଏବଂ ଶେଷରେ ଏହା ଭାରତରେ ପହଞ୍ଚିବା ସମ୍ପର୍କରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଛି। ଯଦିଓ ପୂର୍ବ ଏକକ ଗୁଡ଼ିକରେ ଆମେ ଏହି ବିଷୟରେ ଆଲେଚନା କରିଛେ, କିନ୍ତୁ ସଂକ୍ଷେପରେ ଏହାର ସାରକଥା ଏହି ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଆମକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବ।

ସିନେମା ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ପଡ଼ିଆ ବା ବାଡେବିଲ୍ (କାମିକ ନାଟକ)ରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଏହା ଯାତ୍ରା ପଡ଼ିଆରେ ହେଉଥିବା ବିଭିନ୍ନ ମନୋରଞ୍ଜନ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମର ଅଂଶବିଶେଷ ଥିଲା। ଜଣେ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ସିନେ ବିଦ୍ୱାନ ଟମ୍ ଗନିଂ ଏହାକୁ 'ସିନେମା ଅଫ୍ ଆଟ୍ରାକ୍ସନ' ଅର୍ଥାତ୍ 'ଆକର୍ଷଣର ସିନେମା' ଭାବରେ ନାମିତ କରିଛନ୍ତି। ନିବେଶକ ଏବଂ ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତିରେ ନୂତନ ଅନ୍ୱେଷଣ କରୁଥିବା ଉଦ୍ଭାବକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଏହି ସ୍ଥାନ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ମନୋରଞ୍ଜନ ପ୍ରଦାନ କରିବାର ସୁଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲା। ଆମର ସ୍ମୃତିପଟରେ ରହିଥିବା କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ଭଳି ଯେତେବେଳେ ଆମର ସିନେମାବାଲା (ବାଇସ୍କୋପୱାଲା) ବହୁତ ବର୍ଷ ତଳେ ଆମ ଅଞ୍ଚଳକୁ ସେମାନଙ୍କ ଯନ୍ତ୍ରପାତି ଧରି ଆସୁଥିଲେ ଏବଂ ଆମେମାନେ ଅତି ଆଗ୍ରହର ସହିତ ଆମର ଆଖିକୁ ପିନ୍‌ହୋଲ୍ (କ୍ଷୁଦ୍ରରନ୍ଧ୍ର)ରେ ଲଗାଇ ରଖି ଅନେକ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ସ୍ଥାନର ସ୍ଥିର ଚିତ୍ର ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ଚାଲୁ ଥିବାର ଦେଖୁଥିଲେ।

ଏକ ପୁରୁଣା ପ୍ରୋଜେକ୍ଟରର ବା ମ୍ୟାଜିକ୍ ଲଣ୍ଠନ ଯାହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରି ପାରଦର୍ଶୀ କାଚର ଉପରି ଭାଗରେ ରଙ୍ଗ ଦେବା, ପ୍ରିଣ୍ଟ କରିବା କିମ୍ବା ଫଟୋଗ୍ରାଫ ବାହାର କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରା ଯାଉଥିଲା। ଏଭଳି ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା ଶେଷରେ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍‌ର ଉନ୍ନତ ରୂପ ନେଲା, ଯାହା ଫଳରେ ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମ ତିଆରି କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କର ଫିଲ୍ମ 'ଦ ଆରାଇଭାଲ୍ ଅଫ୍ ଏ ଟ୍ରେନ୍ ଆଟ୍ ଦ ଲା ସିଓଟାଟ୍ ଷ୍ଟେସନ୍' (୧୮୯୫), 'ୱାର୍କର୍ସ ଲିଭିଂ ଦ ଲୁମିଅର ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍ରି' (୧୮୯୫) ହେଉଛି କେତେକ ଉଦାହରଣ ଯାହାକୁ ଜନସାଧାରଣ ଟଙ୍କା ଦେଇ ଦେଖିଥିଲେ।

ଯେତେବେଳେ ବିଶ୍ୱ ଜଟିଳ ସ୍ଥିତି ଦେଇ ଗତି କରୁଥିଲା, ସେତେବେଳେ ସିନେମା ଉନ୍ନତ ହେବାରେ ଲାଗିଥିଲା। ପଶ୍ଚିମ ୟୁରୋପରେ ଏବଂ ପରେ ଆମେରିକାରେ ଔଦ୍ୟୋଗିକ କ୍ରାନ୍ତି ଏହି ସୂକ୍ଷ୍ମ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ମାଧ୍ୟମକୁ ମାର୍ଗ ଦର୍ଶନ କରାଇବାରେ ସହାୟକ ହୋଇଥିଲା। ଏହିସବୁ ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ବିପୁଳ ଜନସମାଗମ ହୋଇଥିବା ଅଡିଟୋରିୟମ୍ ଭିତରେ ରଖାଯାଉଥିଲା ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରା ଯାଉଥିଲା। ୧୯୨୭ ମସିହାରେ ଶବ୍ଦ ଆସିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସିନେମା ଏହାର ଯନ୍ତ୍ରାଂଶର ପ୍ରକୃତି ପାଇଁ ଦୃଶ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ଉପସ୍ଥାପନ ଶୈଳୀ ଯୋଗୁଁ ଅତ୍ୟାଧୁନିକ ମାଧ୍ୟମରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇ ପାରିଥିଲା। ଯେହେତୁ ଭାରତ ବ୍ରିଟିଶ ସାମ୍ରାଜ୍ୟର ଏକ ଉପନିବେଶ ଥିଲା, ତେଣୁ ଏଠାରେ ସିନେମା ପହଞ୍ଚିବାକୁ ବେଶି ଡେରି ହୋଇ ନଥିଲା।

ଆମର ସିନେ ସମର୍ଥକ ପୂର୍ବଜମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଧୁନ୍ଦିରାଜ ଗୋବିନ୍ଦ ଫାଲ୍‌କେ (ଦାଦାସାହେବ ଫାଲ୍‌କେ ଭାବେ ଲୋକପ୍ରିୟ) ଚିତ୍ରକଳାର ଉଭୟ ଭାରତୀୟ ଏବଂ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ପରମ୍ପରାରେ ତାଲିମ୍‌ପ୍ରାପ୍ତ ହୋଇଥିଲେ। ସେ ପ୍ରଥମେ ଜେ. ଜେ. ସ୍କୁଲ୍ ଅଫ୍ ଆର୍ଟ୍ସ ଏବଂ ବରୋଦା ଫାଇନ୍ ଆର୍ଟ୍ସ ସ୍କୁଲ (କଳା ଭବନ) ରେ ଚିତ୍ରକଳା ଶିକ୍ଷାଲାଭ କରିଥିଲେ। ଫାଲ୍‌କେ ଫଟୋଗ୍ରାଫି, ଅନ୍ଧକାର ଗୃହରେ ପ୍ରିଣ୍ଟ ତିଆରି କୌଶଳ ଏବଂ ଯାଦୁର କୌଶଳରେ ନିଜକୁ କଠୋର ଏବଂ ଅନୁଶାସନପୂର୍ଣ୍ଣ ତାଲିମ୍ ଦେଇଥିଲେ। ସେ ଏକ ଛାପାଖାନା ଖୋଲିଥିଲେ, ଯାହା କିଛି ଦିନ ପାଇଁ ସଫଳତାର ସହ ଚାଲିଥିଲା। ଏହା ପରେ ସେ ରଙ୍ଗୀନ ଛାପାଖାନା ଯନ୍ତ୍ରପାତି ଆଣିବା ପାଇଁ ଜର୍ମାନୀ ଯାଇଥିଲେ। ପରିଶେଷରେ ସେ ଛାପାଖାନା ବ୍ୟବସାୟ ଛାଡ଼ିଦେଲେ, ବୀମା ପଲିସିକୁ ବନ୍ଧକାକାରରେ ରଖି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ପ୍ରାଥମିକ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଜ୍ଞାନ ପାଇଁ ଦୁଇ ସପ୍ତାହ ନିମନ୍ତେ ଲଣ୍ଡନ ଚାଲି ଯାଇଥିଲେ। ସେଠାରେ ସେ ୱାଲଟନ୍ ଷ୍ଟୁଡିଓରେ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ସେସିଲ୍ ହେପ୍‌ୱର୍ଥଙ୍କୁ ଭେଟିଲେ। ସେ ତାଙ୍କ ଷ୍ଟୁଡିଓର ବିଭିନ୍ନ ବିଭାଗ ଏବଂ ଏହାର କାମ ଓ ଫିଲ୍ମର ଡେମୋନଷ୍ଟ୍ରେସନ୍ ମଧ୍ୟ ଦେଖାଇ ଥିଲେ। ସେ ୫୦ ପାଉଣ୍ଡ ଦେଇ ଏକ ୱିଲିୟମ୍‌ସନ୍ କ୍ୟାମେରା କିଣିଲେ ଏବଂ କୋଡାକ୍‌ର ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ପର୍ଫୋରେଟର (ଛିଦ୍ର କରିବା ଡ୍ରିଲ ମେସିନ୍) ପାଇଁ ଅର୍ଡର ଦେଇଥିଲେ। ଏପ୍ରିଲ ପହିଲା ୧୯୧୨ରେ ସେ ଭାରତକୁ ଫେରିଲେ ଏବଂ ସେହି ଦିନ 'ଫାଲ୍‌କେ ଫିଲ୍ମସ୍' ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିଥିଲେ। ୧୯୧୩ରେ 'ରାଜା ହରିଶ୍ଚନ୍ଦ୍ର' ଆସିଲା ଓ ତା' ପରର କଥାସବୁ ଇତିହାସ। ଫାଲ୍‌କେଙ୍କର ନିଷ୍ଠା ଏବଂ ଅଧ୍ୟବସାୟ ବିନା ଭାରତର ବମ୍ବେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦଶନ୍ଧିଗୁଡ଼ିକରେ ଏକ ଉନ୍ନତ ଓ ଫଳପ୍ରଦ ସିନେମା ବ୍ୟବସାୟ ଦେଖିପାରି ନଥାନ୍ତା।

୪.୪: ପୂର୍ବ ଭାରତରେ ଫିଲ୍ମର ପ୍ରାରମ୍ଭ

ଏବେ ପୂର୍ବ ଭାରତରେ ଫିଲ୍ମର ପ୍ରାରମ୍ଭ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା। ଯଦି ଜଣେ ପୂର୍ବତନ ବ୍ରିଟିଶ ଶାସିତ ଭାରତରେ ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳର ସିନେ ବ୍ୟବସାୟର ଉତ୍ପତ୍ତିସ୍ଥଳ ଥିବା ସମ୍ପର୍କରେ ଅବଲୋକନ କରେ, ତା'ହେଲେ ସେଥିରେ କିଛି ଅସୁବିଧା ନାହିଁ। ୧୯୧୧ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବ୍ରିଟିଶ ଶାସିତ ଭାରତର ରାଜଧାନୀ ଥିବା କଲିକତା ହିଁ ଏଥିପାଇଁ ଯୋଗ୍ୟ ଥିଲା। ଭାରତୀୟ ସିନେମାକୁ ଆଗଧାଡ଼ିକୁ ଆଣିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ଯୁକ୍ତି ବି ଉପସ୍ଥାପନ କରାଯାଇପାରେ ଯେ ଭାରତୀୟ ପୁରାତନ ଚିତ୍ରକଳା, ଯଥା:- ଛାୟା କଣ୍ଢେଇ, ପଟ୍ଟଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣର ଲୋକ ପରମ୍ପରା ଇତ୍ୟାଦି ଅଗ୍ରଣୀ ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିଛନ୍ତି। ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଛବିଗୁଡ଼ିକୁ ପର୍ଯ୍ୟାୟକ୍ରମେ ଏକ ଲମ୍ବା ସ୍କ୍ରଲ୍‌ରେ ରଖା ଯାଇଥିଲା ଏବଂ ଚିତ୍ରକର ତଥା ବ୍ୟାଖ୍ୟାକାର ଏହା ପାଖରେ ଠିଆ ହୋଇ ବୁଝାଉ ଥିଲେ। କୋଲକାତା ଯୁବାବସ୍ଥାରେ ଥିବା ଏକ ଆର୍ଥିକ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ, ବୃହତ ସହର ଥିଲା ଯେଉଁଠାରେ ବୃହତ ବଜାର ସ୍ଥଳୀ ରହିଥିଲା । ଅତି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ କହିବାକୁ ଗଲେ ଏଠାରେ ବିତ୍ତଶାଳୀ, ବ୍ୟବସାୟୀ ଓ ଧନୀକ ଶ୍ରେଣୀର ଲୋକମାନେ ରହୁଥିଲେ ଯେଉଁମାନେ କି ଏହି ନୂଆ ମାଧ୍ୟମରେ ନିବେଶ ତଥା ଏହାର ପ୍ରଚାର ପ୍ରସାର ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଥିଲେ। ସେହି ସମୟରେ ବମ୍ବେ ଓ ମାଡ୍ରାସ ସହିତ କଲିକତା ଭାରତର ତିନିଟି କ୍ରମାଗତ ବର୍ଦ୍ଧିତ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ମଧ୍ୟରେ ସୀମିତ ହୋଇ ଥିଲା। ଏହି ଯୁକ୍ତି ଅନୁସାରେ ପୂର୍ବ ଭାରତରେ 'ଫିଲ୍ମର ଶୁଭାରମ୍ଭ'କୁ ଯଦି ବିଚାରକୁ ନିଆଯାଏ, ତେବେ ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କଲିକତାରେ ପ୍ରଥମେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା। କିନ୍ତୁ ଆମେ ଏହି ଭୁଲ୍ କରିବା ନାହିଁ ଯେ କେବଳ କଲିକତାରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା, ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳର ତିନିଟି ରାଜ୍ୟ ଯଥା- ଆସାମ (ବର୍ତ୍ତମାନର ଅସୋମ), ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ (ସେ ସମୟରେ ସମ୍ମିଳିତ ବଙ୍ଗ) ଏବଂ ଓଡ଼ିଶାରେ ୧୯୩୦ ବେଳକୁ ନିରବ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ନିର୍ମିତ ହୋଇ ସାରିଥିଲା।

୪.୪.୧: ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ

ସିନେମାର ଇତିହାସ ବେଙ୍ଗଲରେ ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରାରମ୍ଭରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା। ସେ ସମୟର ଯୁଗ ପ୍ରବର୍ତ୍ତକମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ କଲିକତାର ଜାମସେଦଦୀ ଫ୍ରାମଜୀ ମଦନ ଅନ୍ୟତମ। ସେ ଜଣେ ଥିଏଟର ମାଲିକ ଏବଂ ବିତ୍ତଶାଳୀ ବ୍ୟବସାୟୀ ଥିଲେ। ପାଖାପାଖି ୧୯୦୨ ବେଳକୁ ସେ ବାୟୋସ୍କୋପ ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। (କଥାକୁହା ଫିଲ୍ମ ଆସିବା ପୂର୍ବରୁ ଯାହା ଭାରତରେ ସିନେମା ଭାବେ ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କରିଥିଲା)। ମାତ୍ର କିଛି ବର୍ଷ ଭିତରେ ତାଙ୍କ ପରିଚାଳନାରେ ମଦନ ଥିଏଟର୍ସ ଲିମିଟେଡ୍ ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ବ୍ରିଟିଶ ଶାସିତ ଭାରତବର୍ଷରେ ଏକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ, ବିତରଣ ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶନ ସଂସ୍ଥା ଭାବେ ମଦନ ଥିଏଟର୍ସ ଲିମିଟେଡ୍ ନିଜର ସାମ୍ରାଜ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିଥିଲା। ପ୍ରଦର୍ଶନ ଏବଂ ବିତରଣ ନେଟୱର୍କ୍ ବୃଦ୍ଧି କରିବା ସହିତ ମଦନ କଲିକତାର ଏଲଫିନ୍‌ଷ୍ଟୋନ୍ ପିକ୍‌ଚର ପ୍ୟାଲେସ୍‌ଠାରେ ୧୦୯୭ରେ ସେ ଏକ ସ୍ଥାୟୀ ଥିଏଟର ଖୋଲିଥିଲେ। ମଦନ ଥିଏଟର କ୍ଷୁଦ୍ର ବାସ୍ତବିକ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ସହରରେ ରାଜନୈତିକ ଏବଂ ସମାଜିକ ଘଟଣାର ପ୍ରଲେଖନ କରାଯାଉଥିବା ନିଉଜ୍ ରିଲ୍ ପ୍ରଦର୍ଶନରେ ପ୍ରଭୁତ୍ୱ ଜାହିର କରିଥିଲା।

ପରେ ମଦନ କଲିକତାରେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ। ସେ 'ସତ୍ୟବାଦୀ ରାଜା ହରିଶ୍ଚନ୍ଦ୍ର' (୧୯୧୭) ଏବଂ 'ବିଲ୍ୱମଙ୍ଗଳ' (୧୯୧୯) ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଏହା ବେଙ୍ଗଲର ପ୍ରଥମ ନିରବ ଫିଲ୍ମ ଭାବେ ଜଣାଶୁଣା। ଏମିତିକି ସେ ୟୁରୋପୀୟ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନଙ୍କୁ ଏକତ୍ର କରି ବିଦେଶ ବଜାରରେ ମଧ୍ୟ କାମ କରିଥିଲେ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଅଭିଯୋଗ ହୁଏ ଯେ ମଦନ ବେଙ୍ଗଲରେ ବେଶୀ ବେଙ୍ଗଲୀ ବା ବଙ୍ଗାଳୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରି ନଥିଲେ। ଏଠାରେ ଉଲ୍ଲେଖଯୋଗ୍ୟ ଯେ କଲିକତାର ମଦନ ଥିଏଟର୍ସ ସହିତ ତାଳ ଦେଇ ଜଣେ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଫିଲ୍ମ ତିଆରି କରୁଥିଲେ। ଫାଲକେଙ୍କ ଭଳି ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଜଣେ ଯୁଗାନ୍ତକାରୀ ବ୍ୟକ୍ତି ହୀରାଲାଲ ରୟାଲ ବାୟୋସ୍କୋପ୍ କମ୍ପାନୀର ସହପ୍ରତିଷ୍ଠାତା ଥିଲେ, ଯିଏକି ନିଜର ସ୍ତର ଏବଂ ଆର୍ଥିକ ପରିସ୍ଥିତି ଯୋଗୁଁ ବଜାରରେ ହଜି ଯାଇଥିଲେ। ସେ ପାଖାପାଖି ୪୦ଟି କ୍ଷୁଦ୍ର ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଅଳ୍ପ କିଛି ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଏକ ଅଗ୍ନିକାଣ୍ଡରେ ତାଙ୍କର ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଜଳି ନଷ୍ଟ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା। ସେହି ବର୍ଷ ହୀରାଲାଲ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରିଥିଲେ।

ଏହା ପରେ ଆମେ ବେଙ୍ଗଲୀ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗର ଅୟମାରମ୍ଭ ସମ୍ପର୍କରେ ଯଦି ଆଲୋଚନା କରିବା, ତେବେ ଜଣେ ଅଭିନେତା, ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଧୀରେନ୍ଦ୍ରନାଥ ଗାଙ୍ଗୁଲି (ଧୀରେନ୍ ଗାଙ୍ଗୁଲି) ଯିଏକି ୧୯୨୯ରେ ପ୍ରମଥେଶ ଚନ୍ଦ୍ର ବରୁଆଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ୧୯୨୯ରେ ବ୍ରିଟିଶ ଡୋମିନ୍ଅନ୍ ଫିଲ୍ମ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିଥିଲେ। ପ୍ରମଥେଶ ବରୁଆ ୧୯୩୫ରେ 'ଦେବଦାସୀ' ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ, ଯାହା ରାଜ୍ୟ ତଥା ରାଜ୍ୟ ବାହାରେ ଚାଞ୍ଚଲ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲା। ତାଙ୍କ କମ୍ପାନୀ ବି.ଏନ୍. ସରକାରଙ୍କ ନ୍ୟୁ ଥିଏଟର ସହିତ ଆଗାମୀ ବର୍ଷମାନଙ୍କରେ ବେଙ୍ଗଲୀ ସିନେମାକୁ ନିଜ ନିୟନ୍ତ୍ରଣରେ ରଖିଥିଲା।

୪.୪.୨: ଆସାମ (ଅସୋମ)

ଆସାମରେ ଏକ ମଜାଦାର କଥାରୁ ଫିଲ୍ମର ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଜଣେ କବି, ନାଟ୍ୟକାର, ଲେଖକ ଯିଏକି ତାଙ୍କ ପ୍ରଶଂସକମାନଙ୍କ ପାଖେ ରୂପକନୱର ଜ୍ୟୋତି ପ୍ରସାଦ ଅଗ୍ରୱାଲା ଭାବେ ପରିଚିତ ଥିଲେ, ପ୍ରଥମେ ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ସେ ରାଜସ୍ଥାନରେ ମାରୱାରରେ ଏକ ଅଗ୍ରୱାଲା ପରିବାରରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କ ପରିବାରର ଚିତ୍ରକଳା ଓ ସ୍ୱାଧୀନତା ସଂଗ୍ରାମ ସହିତ ସଂପୃକ୍ତି ଥିଲା। ସେ ଅର୍ଥନୀତି ପଢ଼ିବା ପାଇଁ ୧୯୨୬ରେ ଏଡିନବର୍ଗ ବିଶ୍ୱବିଦ୍ୟାଳୟକୁ ଯାଇଥିଲେ।

ସେଠାରୁ ଫେରିବା ବାଟରେ ଅଗ୍ରୱାଲା ଜର୍ମାନୀର ୟୁନିଭର୍ସମ ଫିଲ୍ମ ଏକଟିଏନ୍ ଗେସେଲସ୍କାଫ୍ଟ (ୟୁଏଫ୍ଏ ଷ୍ଟୁଡିଓ)ଠାରେ ସାତମାସ ଧରି ରହିଥିଲେ ଏବଂ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର କଳା ଶିଖିଥିଲେ। ସେ ଆସାମକୁ ଫେରି ଆସିବା ପରେ ଭାରତୀୟ ସ୍ୱାଧୀନତା କ୍ଷେତ୍ରରେ ତାଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟକଳାପକୁ ଜାରି ରଖିଥିଲେ। ସେହି ସମୟରେ ସେ ଭୋଲାଗୁରି ଟି' ଇଷ୍ଟେଟ୍‌ଠାରେ ଚିତ୍ରକଳା ଷ୍ଟୁଡିଓ ସ୍ଥାପନ କରିଥିଲେ ଏବଂ ୧୯୩୩ରେ ପ୍ରଥମ ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ 'ଜୟମାଟି'ର ନିର୍ମାଣ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। ଏହି ଫିଲ୍ମ ୧୯୩୫ରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଥିଲା। ଅଗ୍ରୱାଲା ଏହାପରେ ମାତ୍ର ଆଉ ଏକ ଫିଲ୍ମ 'ଇନ୍ଦ୍ରମାଳତୀ' (୧୯୩୯) ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଏହି ଫିଲ୍ମ ପାଇଁ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଆସାମୀ ସଙ୍ଗୀତଜ୍ଞ ଭୂପେନ୍ ହଜାରିକା ସଙ୍ଗୀତ ଲେଖିଥିଲେ।

ଅଗ୍ରୱାଲାଙ୍କ ମୃତ୍ୟୁ ପରେ କିଛି ବର୍ଷ ପାଇଁ ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ବନ୍ଦ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା। କିନ୍ତୁ ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ଶେଷ ହେବା ବେଳକୁ ଏଥିରେ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଦେଖା ଦେଇଥିଲା। ରୋହିଣୀ ବରୁଆ, ପାର୍ବତୀ ପ୍ରସାଦ ବରୁଆ, କମଲ ନାରାୟଣ ଚୌଧୁରୀ, ଫଣି ଶର୍ମା ଏବଂ ଅସିତ ସେନ୍‌ଙ୍କ ଭଳି କିଛି ବ୍ୟକ୍ତି ବିଳମ୍ବିତ ୧୯୪୦ ମସିହା ବେଳକୁ ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରିଦେଲେ। ୧୯୫୦ ମସିହା ବେଳକୁ ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କଳାତ୍ମକ ଷ୍ଟାଇଲ୍‌ର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅଗ୍ରଗତି କରୁଥିଲା। ସମସାମୟିକ ଭାରତୀୟ ଫିଲ୍ମ ଦୃଶ୍ୟପଟରେ ଏହା ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ପୁନରୁତ୍‌ଥାନ କରାଇ ଥିଲା। ପରେ ବିଶ୍ୱ ସ୍ତରରେ ଯେଉଁ କିଛି ଆସାମୀ ଫିଲ୍ମ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ପ୍ରସିଦ୍ଧି ଲାଭ କରିଥିଲେ ସେମାନେ ହେଲେ ଭବେନ୍ଦ୍ର ନାଥ ସାଇକିଆ, ମୁନିନ୍ ବରୁଆ, ଭୂପେନ ହଜାରିକା, ଜାହ୍ନୁ ବରୁଆ, ରିମା ଦାସ।

୪.୪.୩: ଓଡ଼ିଶା

ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗର ନିଜସ୍ୱ ଇତିହାସ ରହିଛି। ଏହି ଏକକରେ ଯେହେତୁ ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ନେଇ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅଧ୍ୟାୟ ରହିଛି। ଭାରତର ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ସିନେମାର ବିକାଶ ଉପରେ ବିସ୍ତାରରେ ସେଥିରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଛି। ଆସ ଏବେ ପୂର୍ବ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ସମ୍ପର୍କିତ ବିଭିନ୍ନ ସମସ୍ୟା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୫: ପୂର୍ବ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ସମ୍ପର୍କିତ ସମସ୍ୟା

ପୂର୍ବ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣକୁ ନେଇ ଦେଖା ଦେଇଥିବା ସମସ୍ୟା ସମ୍ପର୍କରେ ଆମେ ଆଲୋଚନା କରିବା ପୂର୍ବରୁ ଏହି ସମସ୍ୟା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଭଲ ଭାବେ ବୁଝିବା ପାଇଁ କିଛି ଜିନିଷକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବା ଉଚିତ।

- ପୂର୍ବ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ସିନେମାର ଆରମ୍ଭ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବାଠାରୁ ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଏହା କେଉଁ ସବୁ ସମସ୍ୟା ଦେଇ ଗତି କରିଥିଲା, ସେ ବିଷୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବା ଅନିବାର୍ଯ୍ୟ। ସିନେମାର ଏପରି ଏକ ମାଧ୍ୟମ ଯାହାର ପ୍ରକ୍ରିୟା ସୃଷ୍ଟି ଏବଂ ତିଷ୍ଠି ରହିବା ବ୍ୟୟବହୁଳ। ଏହା ପୂର୍ବ ଭାରତରେ ତିଷ୍ଠି ରହିବାର କାରଣ ହେଉଛି ଅଧିକାଂଶ ବିତ୍ତଶାଳୀ, ବ୍ୟବସାୟୀ, ବଣିକ ଗୋଷ୍ଠୀ କିମ୍ବା ପାରମ୍ପରିକ ଏବଂ ଆଞ୍ଚଳିକ ଧନୀ ଲୋକମାନଙ୍କର ଏହା ପ୍ରତି ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ। ଯାହା ଫଳରେ କଲିକତାରେ ଏକ ପ୍ରସାର ଷ୍ଟୁଡିଓ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ହୋଇ ପାରିଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଏହି ଘଟଣା କେବଳ କଲିକତା ଭିତରେ ସୀମିତ ଥିଲା। ପ୍ରାକ୍ ସ୍ୱାଧୀନତା କାଳରେ ଉତ୍ତର- ପୂର୍ବ ଭାରତର ପାହାଡ଼ିଆ ଅଞ୍ଚଳରେ ଏକ ପ୍ରସ୍ଫୁଟିତ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ଅକଳ୍ପନୀୟ ଥିଲା। ପ୍ରଯୋଜନା ପାଇଁ କିଛି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଢାଞ୍ଚା ଉପରେ ନିର୍ଭରଶୀଳତା ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ରାଜ୍ୟ ସମୂହର ପ୍ରାଥମିକ ସମସ୍ୟା ଥିଲା।

- ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଯେ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଭାରତରେ ଯନ୍ତ୍ରପାତି ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇ ନଥିଲା, ବିଦେଶରୁ ଆମଦାନୀ କରାଯାଉଥିବା ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ଉପରେ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ନିର୍ଭର କରୁଥିଲା। ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ଉପରେ ଦୁଇଟି ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧର ବହୁତ ପ୍ରଭାବ ପଡ଼ିଥିଲା। ଏହା ଫଳରେ କଲିକତା, ବମ୍ବେ, ଏବଂ ମାଡ୍ରାସରେ ବଡ଼ ବଡ଼ ଷ୍ଟୁଡିଓ ବନ୍ଦ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା। ସେମାନେ ପରେ ଆଉ ଭାରତୀୟ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ନିର୍ମିତ ସେଟ୍‌କୁ ଆକର୍ଷିତ କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହୋଇ ନଥିଲେ।

ଯଦିଓ ଉପରବର୍ଣ୍ଣିତ ସମସ୍ତ ସମସ୍ୟା ସମୁଦାୟ ଭାରତୀୟ ସିନେମାର ସ୍ୱାସ୍ଥ୍ୟ ଉପରେ ପ୍ରଭାବ ପକାଇ ନଥିଲା, ଆମେ କେବଳ ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳ ବିଷୟ ଏଠାରେ ପ୍ରକାଶ କରିଛେ। ସେଠାରେ ପହଞ୍ଚିବା ପାଇଁ ପୂର୍ବ ଭାରତ ସହିତ ସେମାନଙ୍କର ସଂଯୋଗ ସମ୍ପର୍କରେ ବୁଝିବା। ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଯେଉଁ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଦକ୍ଷତାର ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ଯନ୍ତ୍ରାଂଶରେ ଅଭାବ, ସିନେମାରେ ନିବେଶର ପରିମାଣ କମ୍ ହେବା ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣକୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥିଲା। ବମ୍ବେରେ ବୃହତ୍ ଷ୍ଟୁଡ଼ିଓଗୁଡ଼ିକ ପାର୍ସୀ ନିବେଶକମାନଙ୍କ ଅର୍ଥରେ ପରିଚାଳିତ ହେଉଥିଲା ଏବଂ ସେମାନେ ଏହା ଉପରେ ନିଜର ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରୁଥିଲେ। ବମ୍ବେରେ ନିର୍ମିତ ହିନ୍ଦୀ ସିନେମାରେ ପାର୍ସୀ ଥିଏଟରର ପାରମ୍ପରିକ ପ୍ରଭାବ ରହୁ ଥିବାରୁ ସେମାନେ ଅଧିକ ଅର୍ଥ ନିବେଶ କରୁଥିଲେ।

ଏଠାରେ ସୂଚିତ କରାଯାଇପାରେ ଯେ ପାରିପାର୍ଶ୍ୱିକ ପରିସ୍ଥିତି ଏବଂ ଆଗ୍ରହ ଯୋଗୁଁ ବମ୍ବେର ସିନେମା ଯାହା ସମଗ୍ର ଭାରତବର୍ଷରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଥିଲା, ତାହା ମାଧ୍ୟମରେ ସାରା ଭାରତରେ (ପ୍ୟାନ-ଇଣ୍ଡିଆ) ସିନେମାରେ ହିନ୍ଦୀ ଭାଷାଭାଷୀ ଫିଲ୍ମର ଭାଗିଦାରୀତା ଅଧିକ ଥିଲା। ବଜାରରେ ଚାହିଦା ମଧ୍ୟ ଏହି ମାଧ୍ୟମକୁ ପରିଚାଳିତ କରୁଥିଲା। ପୂର୍ବଭାରତୀୟ ରାଜ୍ୟ ଏବଂ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ଅଧିକାଂଶ କ୍ଷେତ୍ରରେ ନିଜ ରାଜ୍ୟର ସୀମା ଭିତରେ ହିଁ ରହୁଥିଲା। ଏହି ଅଞ୍ଚଳଗୁଡ଼ିକ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ ଦେଇ ଗତି କରୁଥିଲେ, କାରଣ କମ୍ ସଂଖ୍ୟକ ଦର୍ଶକ ଏହି ଉତ୍ପାଦ ପାଇଁ ଅର୍ଥ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲେ। ତେଣୁ ଏଭଳି ଦୁର୍ଜୟ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ ସହିତ ପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱିତା କରି ତିଷ୍ଠି ରହିବା ପାଇଁ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମା ପାଇଁ ବହୁତ କମ୍ ସୁବିଧା ଥିଲା। ଯଦିଓ ବେଙ୍ଗଲୀ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପରେ ବହୁତ ଭଲ ଅଭିବୃଦ୍ଧି କରି ପାରିଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଏହା ବେଶୀ ଦିନ ତିଷ୍ଠି ରହିପାରି ନଥିଲା ଏବଂ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗର ଆକାର କମ୍ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା।

୪.୬: ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାରେ ସମସ୍ୟା

ଆମେ ଯାହା ଆଲୋଚନା କଲେ, ସେହି ଅନୁସାରେ ପୂର୍ବାଞ୍ଚଳ ରାଜ୍ୟ ସମୂହରେ ସିନେମା ନିର୍ମାଣକୁ ନେଇ ଯେଉଁ ସମସ୍ୟା ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା, ତାହା ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମା ସହିତ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବେ ଜଡ଼ିତ। ଆମେ ପୂର୍ବ ଅଧ୍ୟାୟରେ ଏହାର ସାମାଜିକ ଏବଂ ଆର୍ଥିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରି ସାରିଛେ। ଏହି ଅଧ୍ୟାୟରେ ଆମେ ସେହି ସମାନ ଆଭିମୁଖ୍ୟକୁ ନେଇ ଏହାର ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରିବା।

- ବଜାରର ଅର୍ଥନୈତିକ ଏକାଧିକାର ଏବଂ ବିତରଣ ନେଟୱର୍କ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଭାରତକୁ ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଦ୍ୱିତୀୟାର୍ଦ୍ଧରେ ଏକ ତୃତୀୟ-ଚତୁର୍ଥାଂଶ ଆର୍ଥିକ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ କରି ଗଢ଼ି ତୋଳିଥିଲେ। ଆମେ ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପଛ ଅର୍ଦ୍ଧେକ ଭାଗ ବିଷୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଛୁ କାରଣ ଏହି ସମୟରେ ୧୯୯୦ ବେଳକୁ ଯେତେବେଳେ ଆର୍ଥିକ ଉଦାରୀକରଣ ହେଲା, ତାହା ପରେ ପରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗର ଆକାର କମ୍ ହେବାରେ ଲାଗିଲା। ୧୯୭୦ ବେଳକୁ ଏଫ୍‌ଟିଆଇଆଇ (ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ ସଂସ୍ଥା, ଭାରତ) ଅର୍ଥ ପ୍ରଦାନକାରୀ ନିଗମ ଏଫ୍‌ଏଫ୍‌ସି (ଫିଲ୍ମ ଫାଇନାନ୍‌ସିଂ କର୍ପୋରେସନ୍) ଏବଂ ଏନ୍‌ଏଫ୍‌ଡିସି (ଜାତୀୟ ଫିଲ୍ମ ବିକାଶ ନିଗମ) ଭଳି ସଂସ୍ଥାଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପଦକ୍ଷେପ ଯୋଗୁଁ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମାର ଯେଉଁ ପୁନରୁଥାନ ହୋଇଥିଲା। ପରେ ସେହି ଭଳି ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହି ଅଞ୍ଚଳଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବିଫଳ ହୋଇଥିଲେ।
- ଏହା ଫଳରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ସେମାନଙ୍କ ଭୂମି, ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ କାହାଣୀ କହିବାର ପରମ୍ପରାକୁ ଛାଡ଼ି ଦେଇଥିଲେ। ସେମାନେ ହିନ୍ଦୀ ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣ ଭାରତୀୟ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାର ଢାଞ୍ଚାକୁ ନକଲ କରିବାର ଧାରାକୁ ଗ୍ରହଣ କରି ନେଇଥିଲେ। ସ୍ଥାନୀୟ ଦର୍ଶକ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମା ବଦଳରେ ସେମାନଙ୍କ ପାଖାପାଖି ପ୍ରଦର୍ଶିତ ଉତ୍ତମ ଗୁଣବତ୍ତା ସମ୍ପନ୍ନ ହିନ୍ଦୀ ସିନେମା ଦେଖିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରିବା ସ୍ୱାଭାବିକ କଥା ଥିଲା।
- ଏହିଭଳି ପରିସ୍ଥିତି ସ୍ୱାଭାବିକ ଭାବରେ ଅନେକ ସମସ୍ୟା ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ, ଯଥା: ଅଳ୍ପ କିଛି ସିନେମା ହଲ୍ ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା, ବିତରକ ଏବଂ ହଲ୍‌ମାନଙ୍କର ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶନ ନେଇ ଅନାଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରିବା। ଏହି ସମୟରେ ମାତ୍ର ୩ରୁ ୪ଟି ଉଦୀୟମାନ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରୁ ଭାରତୀୟ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମା ଫିଲ୍ମ ଫେଷ୍ଟିଭାଲ୍‌କୁ ଯାଇ ପାରୁଥିଲା। ଏହି ଦଶନ୍ଧିରେ ଧୀରେ ଧୀରେ ଭାରତୀୟ ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ସେମାନଙ୍କର ଗୁରୁତ୍ୱ ଏବଂ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପରିଚୟ ସୃଷ୍ଟି କରି ପାରିଥିଲେ।

୪.୭: ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ

୨୦୧୧ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଓଡ଼ିଶା ଭାବେ ଜଣାଶୁଣା ଏବର ଓଡ଼ିଶା ୧୯୩୬ ଏପ୍ରିଲ ପହିଲାରେ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ରାଜ୍ୟର ମାନ୍ୟତା ଲାଭ କଲା। ଆମେ ସମସ୍ତେ ଜାଣିଛେ, ପୂର୍ବରୁ ଏହା ବଙ୍ଗ ପ୍ରଦେଶର ଏକ ଅଂଶ ଥିଲା। ବର୍ତ୍ତମାନର କୌତୂହଳପ୍ରଦ ପ୍ରଶ୍ନ ହେଉଛି, ଓଡ଼ିଆ ଭାଷାର ସିନେମା କିପରି ଏହା ଭିତରେ ନିଜର ସ୍ଥାନ ତିଆରି କରି ପାରିଥିଲା। ଓଡ଼ିଆ ସଂଗଠନର ଭାଷା ଆନ୍ଦୋଳନ ଯୋଗୁଁ ଏହା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭୌଗୋଳିକ ସ୍ଥାନ ପାଇ ପାରିବା ଏକ ନିଜସ୍ୱ ଇତିହାସ ବହନ କରେ। ଏଠାରେ ଏହି ଆନ୍ଦୋଳନକୁ ନେଇ ଚିନ୍ତା କରିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ନାହିଁ, କିନ୍ତୁ ଏହାକୁ ଏଠାରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିବାର କାରଣ ହେଉଛି, ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ ଏବଂ ଆସାମରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା।

ସେହି ରାଜ୍ୟର ବିତ୍ତଶାଳୀ ଗୋଷ୍ଠୀ ସିନେମାରେ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରୁଥିଲେ। ଓଡ଼ିଶା (ଯାହାକି ବଙ୍ଗ ପ୍ରଦେଶର ଏକ ଉପନିବେଶ ଥିଲା)ରେ ଜଣେ ଶିକ୍ଷିତ, ବେଙ୍ଗଲୀ ପୁରୋହିତ, ଯାହାଙ୍କ ପରିବାର ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ବହୁ ଦିନରୁ ବସବାସ କରି ଆସୁଥିଲେ, ସେ ଏଠାରେ ସିନେମାର ବୀଜ ବପନ କରିଥିଲେ। ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ସ୍ରଷ୍ଟା ମୋହନ ସୁନ୍ଦର ଦେବ ଗୋସ୍ୱାମୀ ପ୍ରଥମ ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ 'ସୀତା ବିବାହ' (୧୯୩୯)ରେ କଲିକତାର ଜଣେ ଫିଲ୍ମ ବିତରକ ପ୍ରିୟନାଥ ଗାଙ୍ଗୁଲିଙ୍କ ସହାୟତାରେ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ବିଳମ୍ବିତ ୧୯୪୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏହା ଓଡ଼ିଶାର ଏକମାତ୍ର ଫିଲ୍ମ ଥିଲା ଏବଂ ସେହି ସମୟରେ ଦ୍ୱିତୀୟ ଓ ତୃତୀୟ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା। ୧୯୩୬ରେ, ଯେଉଁ ବର୍ଷ ଓଡ଼ିଶା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପ୍ରଦେଶର ମାନ୍ୟତା ପାଇଲା, ସେହି ବର୍ଷ ନିର୍ମିତ 'ସୀତା ବିବାହ' ଏକ ପୌରାଣିକ କଥାବସ୍ତୁ ଆଧାରିତ ଫିଲ୍ମ ଥିଲା ଏବଂ ଏହାକୁ ଜଣେ ବୈଷ୍ଣବ ଅଭିନେତା ଏବଂ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଏହା ଉତ୍କଳ ଗୌରବ ମଧୁସୂଦନ ଦାସଙ୍କ ଜୟନ୍ତୀ ଅବସରରେ ୧୯୩୬ ଏପ୍ରିଲ ୨୮ରେ ପୁରୀର ଲକ୍ଷ୍ମୀ ଟକିଜ୍‌ଠାରେ ସର୍ବସାଧାରଣରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଥିଲା। ଯଦିଓ ଏହି ଫିଲ୍ମ କଲିକତାର ଜଣେ ବିତରକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ, ଆର୍ଥିକ ଭାବେ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ସେ ଏହାର ବିତରଣ କରିଥିଲେ, ତଥାପି ମଧ୍ୟ ଏହି ଫିଲ୍ମ ଏମିତି ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା ଯାହାର ଏହି ମାଟି ଏବଂ ସଂସ୍କୃତି ଉପରେ ଜ୍ଞାନ ଥିଲା। ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ଆରମ୍ଭ ପୌରାଣିକ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନାରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ପ୍ରଥମ ତିନିଟି ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଭୁ ଜଗନ୍ନାଥଙ୍କ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା। ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଔଦ୍ୟୋଗିକ, ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଏବଂ ପରିଚାଳନା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ସମସ୍ୟା, ସୀମିତ ଥିଏଟର ପରଦା ଏବଂ ପ୍ରତିକୂଳ ମନୋରଞ୍ଜନ ଟିକସ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଯୋଗୁଁ ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ଅତି କ୍ଷୁଦ୍ର ଅବସ୍ଥାରେ ରହିଛି। ରାଜ୍ୟ ନିୟମାବଳୀରେ ଦୃଢ଼ତାର ଅଭାବ ଏବଂ ଅର୍ଥାଭାବ ଯୋଗୁଁ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗରେ ବିକଳ୍ପ ସମାନ୍ତରାଳ ଫିଲ୍ମ ଆନ୍ଦୋଳନ ହୋଇପାରି ନାହିଁ। ଆମେ ଓଡ଼ିଶାର ଫେନିକ ଓ ଜଟିଳ ସିନେମା ଇତିହାସକୁ ନିମ୍ନରେ ପାଞ୍ଚଟି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଉପସ୍ଥାପିତ କରିଛୁ।

୪.୭.୧: ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୪୯-୫୮)

ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ୧୩ ବର୍ଷ ପରେ, ୧୯୪୮ରେ ପରେ ଦିଆ ଯାଇଥିବା ଦୁଇଟି ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା। ସେହି ଦୁଇଟି ଥିଲା 'ଲଳିତା' ଏବଂ 'ଶ୍ରୀଜଗନ୍ନାଥ'। ଏହାର ଦୁଇ ବର୍ଷ ପରେ 'ରୋଲସ୍ ଟୁ ଏଇଟ୍' ଏବଂ 'ସପ୍ତଶଯ୍ୟା' ନିର୍ମିତ ହେଲା। ୧୯୫୯ ବେଳକୁ ବିଭିନ୍ନ ନିର୍ମାତାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆଉ ୪ଟି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା। ଯଥା- ଆମରି ଗାଁ ଝିଅ ଏବଂ ଭାଇ ଭାଇ ଇତ୍ୟାଦି। ଏହି ପ୍ରକଳ୍ପଗୁଡ଼ିକ ସେମାନଙ୍କର ଦୁଃସାହସିକ ପଦକ୍ଷେପ ସ୍ୱରୂପ ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା। ସେମାନେ ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ମାଧ୍ୟମରେ ଓଡ଼ିଶାର ସାଂସ୍କୃତିକ ଓ ସାମାଜିକ ଅବସ୍ଥା ଉପସ୍ଥାପନ କରିବା ପାଇଁ ଯତ୍ନଶୀଳ ପ୍ରଚେଷ୍ଟା କରିଥିଲେ।

୪.୭.୨: ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୫୯-୧୯୬୯)

ଏହି ଯୁଗକୁ ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବେ ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ସମୟର ଦୃଢ଼ ସମୟ ବୋଲି କୁହାଯାଇପାରେ। କବିରାଜ କୃଷ୍ଣଚନ୍ଦ୍ର ତ୍ରିପାଠୀ ଶର୍ମା ସାରା ରାଜ୍ୟର ରେଡିଓ କଳାକାରମାନଙ୍କୁ ଏକାଠି କରି

ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରଥମ ସମବାୟ ସମିତି ଆନୁକୂଲ୍ୟରେ ଉତ୍କଳ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ପ୍ରତିଷ୍ଠାନ ବ୍ୟାନରରେ ତାଙ୍କର ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମ 'ଶ୍ରୀ ଶ୍ରୀ ମହାଲକ୍ଷ୍ମୀ ପୂଜା' ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ୧୯୬୦-୬୯ ମଧ୍ୟରେ ଅଧିକାଂଶ ବ୍ୟକ୍ତି ଶ୍ରୀ ତ୍ରିପାଠୀ ଶର୍ମାଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ଫିଲ୍ମରେ କାମ କରିଥିଲେ। ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଶରତ ପୂଜାରୀ ଅନ୍ୟତମ। ସେହି ଦଶନ୍ଧିରେ ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିବା ୧୫ଟି ଫିଲ୍ମ ମଧ୍ୟରୁ ଅଧିକାଂଶ ଜାତୀୟ ପୁରସ୍କାର ଲାଭ କରିଥିଲେ। ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ହେଲା ମଲାଜହ୍ନ, କା, ଅରୁନ୍ଧତୀ, ମାଟିର ମଣିଷ ଏବଂ ଅଦିନ ମେଘ।

୪.୭.୩: ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୭୦-୭୯)

୧୯୭୦ ମସିହା ବେଳକୁ ଓଡ଼ିଶାରେ ଯେଉଁସବୁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହେଲା, ସେଗୁଡ଼ିକର ସୁବିଧା ପାଇଁ ଏଠାରେ ନିଜସ୍ୱ ଉତ୍ତମ ଭିତ୍ତିଭୂମି ଗଠନର ଆବଶ୍ୟକତା ସୃଷ୍ଟି ହେଲା। ଏହା ଫଳରେ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗର କଲିକତା ଉପରେ ନିର୍ଭରଶୀଳତା କମ୍ ହୋଇ ପାରିବ। ଏହି ସମୟରେ ପଡ଼ୋଶୀ ରାଜ୍ୟର ସଫଳ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଏବଂ ବିତରକମାନେ ଅନୁଭବ କଲେ ଯେ କଲିକତାର ଯେଉଁ ବିତରକମାନେ ଓଡ଼ିଶାରେ କେବଳ ହିନ୍ଦୀ ଏବଂ ବେଙ୍ଗଲୀ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରୁଥିଲେ, ସେମାନେ ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ନିର୍ମାଣ ଏବଂ ବିତରଣ ପାଇଁ ଇଚ୍ଛୁକ ହେଲେ। ଏହି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନେ ସଫଳ ତେଲୁଗୁ, ତାମିଲ୍ ଏବଂ ହିନ୍ଦୀ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଓଡ଼ିଆରେ ରିମେକ୍ କରିବାର କୁପ୍ରଥା ଆରମ୍ଭ କରିଦେଲେ। ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କ ଦାବି ଅନୁସାରେ ଇଆଇଏମ୍‌ପିଏ (ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ସଂଘ)ର ଏକ ଶାଖା ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ଉପଯୁକ୍ତ ବିତରଣକୁ ନିୟନ୍ତ୍ରିତ କରିବା ପାଇଁ କଟକଠାରେ ୧୯୭୦ରେ ଖୋଲିଲା। କଲିକତାର ବିତରକମାନଙ୍କ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ ପୃଷ୍ଠପୋଷକତାରେ କଟକଠାରେ ଅନେକ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ଚାଲୁ ହୋଇଗଲା। ଇଆଇଏମ୍‌ପିଏ ଏହି ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟାରେ ଦରମରା ହୋଇଥିଲା। ଏହି ପ୍ରକାରର ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଏବଂ ବିପଦପୂର୍ଣ୍ଣ ବିତରଣ ନେଟୱର୍କ ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗରେ କଳା ଚୋରିର ଜୀବାଣୁକୁ ପ୍ରବେଶ କରାଇ ଥିଲା। ଏହା ସ୍ୱାଭାବିକ ଭାବେ ଓଡ଼ିଶାର ସୃଷ୍ଟି ଏବଂ ମୌଳିକତାରେ ଅକାଳ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲା, ଯେଉଁଥିରୁ ଏ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗ ବାହାରି ପାରି ନାହିଁ।

ଏହି ସମୟର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି, ଘର ସଂସାର, ନାଗଫାଶ, ସୁନା ସଂସାର, ଯଯାବର ଏବଂ କୃଷ୍ଣ ସୁଦାମା। ଏହି ସମୟରେ ପ୍ରଥମ ରଙ୍ଗୀନ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର 'ଗପ ହେଲେ ବି ସତ' ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା।

୪.୭.୪: ଚତୁର୍ଥ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୮୦-୮୯)

ଏହି ସମୟରେ ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗରେ କାର୍ଯ୍ୟଧାରାରେ ରାଜ୍ୟ ସରକାର ଏକ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ହସ୍ତକ୍ଷେପ କରିଥିଲେ। ଓଡ଼ିଶା ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଉନ୍ନୟନ ନିଗମ (ଓଏଫ୍‌ଡିସି) ଏବଂ ଭୁବନେଶ୍ୱରରେ କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ ସ୍ଥାପନ କରାଯିବା ସହିତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ରିହାତି ଦରରେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରାଗଲା, ଫଳରେ ବାର୍ଷିକ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ସଂଖ୍ୟା ବୃଦ୍ଧି ହେବ। ଯଦିଓ ବାର୍ଷିକ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ସଂଖ୍ୟା ବୃଦ୍ଧି ପାଇଲା ଓ

ସେହି ଦଶନ୍ଧିରେ ୧୫୬ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ମୁକ୍ତିଲାଭ କଲା, ତନ୍ମଧ୍ୟରୁ ମାତ୍ର ୩୦ଟି ଉତ୍ତମ ମାନର ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ।

ଏହା ଫଳରେ ଅଧିକାଂଶ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଏବଂ ହଲ୍ ପ୍ରଚୁର ଆର୍ଥିକ କ୍ଷତି ସହିଲେ, ସେମାନେ ଖର୍ଚ୍ଚ କରିଥିବା ଟଙ୍କା ବୁଡ଼ିଗଲା ଏବଂ ସେମାନେ ଓଏଫ୍‌ଡିସିରୁ ଧାର ଆଣିଥିବା ଟଙ୍କା ଅନେକ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିଶୋଧ କରିପାରି ନଥିଲେ। ଏହି ସମୟରେ ଅନେକ ବିଶୃଙ୍ଖଳା ଦେଖା ଦେଇଥିଲା ଏବଂ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗ କ୍ରମେ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ ଆଡ଼କୁ ଗତି କଲା।

ଏହି ସମୟର କିଛି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଫିଲ୍ମ ହେଉଛି ତପସ୍ୟା, ଦଣ୍ଡାବାଳୁଙ୍ଗା, ଭୁଖା, ସୁନା ଚଢ଼େଇ, ଏଇ ଆମ ସଂସାର, ଛ'ମାଣ ଆଠଗୁଣ୍ଠ, ମାୟାମିରିଗ ଏବଂ ଶାସ୍ତି।

୪.୭.୫: ପଞ୍ଚମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୯୦-ବର୍ତ୍ତମାନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ)

ପୂର୍ବ ତିନି ଦଶନ୍ଧି ଧରି ଓଡ଼ିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗରେ ସମସ୍ୟା ଲାଗି ରହିଥିଲା। ୧୯୯୦ରେ ଦେଶରେ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗ ଏକ ଉଦାରୀକରଣ ସମୟ ଦେଇ ଗତି କଲା। ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗ ସେତେବେଳକୁ ଅଂଶଧନର କୁପରିଚାଳନା, ଋଣଗ୍ରସ୍ତ ହେବା ଭଳି ବୋଝରେ ବୁଡ଼ି ଯାଇଥିଲା ଏବଂ ସିନେମା ହଲ୍‌ଗୁଡ଼ିକ କ୍ଷତିରେ ଚାଲୁଥିଲେ। ଅଧିକାଂଶ ପ୍ରଯୋଜକ ଏବଂ ବିତରକ ନିୟମିତ ଭାବେ ଫିଲ୍ମର କାହାଣୀ ଚୋରି କରିବା କାମ ଚାଲୁ ରଖିଥିଲେ, ସେତେବେଳେ କିଛି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏକ ଉତ୍ପାଦର ଖଣ୍ଡ ଖଣ୍ଡ ଅଂଶକୁ ଏକାଠି କରି ରଖିବାର କାର୍ଯ୍ୟନିର୍ବାହୀରେ ପରିଣତ ହୋଇ ସାରିଥିଲେ। ଯଦିଓ କିଛି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ବିଳମ୍ବିତ ୧୯୮୦-୧୯୯୦ରେ ସକ୍ରିୟ ଥିଲେ ଯେଉଁମାନେକି ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାକୁ ବିଶ୍ୱ ମାନଚିତ୍ରରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସ୍ଥାନ ଦେଇଥିଲେ, ସେମାନେ ବିଶ୍ୱର ବିଭିନ୍ନ ଫିଲ୍ମ ଫେଷ୍ଟିଭାଲକୁ ଯାଉଥିଲେ, ଯଦିଓ ସେମାନଙ୍କ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଓଡ଼ିଶାରେ କେବେ ବି ମୁକ୍ତିଲାଭ କରିପାରି ନାହିଁ। ସେମାନେ ଥିଲେ ନୀରଦ ମହାପାତ୍ର, ମନମୋହନ ମହାପାତ୍ର, ଏ.କେ. ବୀର ଏବଂ ସୁଶାନ୍ତ ମିଶ୍ର। ଭୁବନେଶ୍ୱରର କିଛି ବଛା ବଛା ଧନୀକ ଶ୍ରେଣୀ, ବିଦ୍ୱାନ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଭିତରେ ସେମାନଙ୍କର ସଫଳତାର ଶ୍ରେୟ ସୀମିତ ହୋଇ ରହିଛି।

ଯଦି ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗର ୮୦ ବର୍ଷର ଇତିହାସକୁ ଦେଖାଯାଏ, ତେବେ ମାତ୍ର ୧୫ଟି ନଭେଲ୍/ କ୍ଷୁଦ୍ରଗଳ୍ପ ସିନେମା ପରଦାକୁ ଆସି ପାରିଥିଲା। ଏଠାରେ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠେ ଯେ, ସାରା ଦେଶରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ଏବଂ ଉପଯୁକ୍ତ ପରିବେଶ ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ୍ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଉନ୍ନତ ହେବା ସତ୍ତ୍ୱେ ଓଡ଼ିଆ ସିନେମା କାହିଁକି ଉପଯୁକ୍ତ ଦିଗରେ ଅଗ୍ରସର ହୋଇପାରି ନଥିଲା ? କିଛି ନୂତନ ପ୍ରଯୋଜନା ସଂସ୍ଥା ଯଥା-: ସାର୍ଥକ ସଙ୍ଗୀତ ଏବଂ ତରଙ୍ଗ ଟେଲିଭିଜନ୍ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ନିର୍ମାଣରୁ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ଏବଂ ବିତରଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ। ଏହି ସଂସ୍ଥା ତାରକାମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଅଧିକ ନିବେଶ କଲେ ଏବଂ ବଡ଼ ବଜେଟ୍‌ର ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କଲେ, ଯଦିଓ ସେମାନେ ଦକ୍ଷିଣୀ ଫିଲ୍ମକୁ ନକଲ କରୁଥିଲେ। କେବେ କେବେ ଏଭଳି ବୃହତ୍ ଆର୍ଥିକ ପ୍ରୟାସ ଓଡ଼ିଆ ସିନେମା ମାଧ୍ୟମରେ ଆମ ରାଜ୍ୟ ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରକୃତି, ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ ସାମାଜିକ-ରାଜନୈତିକ ସତ୍ୟତାକୁ ଲୋକଙ୍କ ପାଖରେ ପହଞ୍ଚାଇ ପାରିଛି।

ଏହି ଯୁଗର କିଛି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ସିନେମା ହେଉଛି, ଇନ୍ଦ୍ରଧନୁର ଛାଇ, ଆଦି ମୀମାଂସା, ଅରଣ୍ୟ ରୋଦନ, ସୁନା ପଞ୍ଜୁରୀ, ସୁଭଦ୍ରା, ଧଉଳି ଏକ୍ସପ୍ରେସ, ଚକୋଲେଟ୍, ଆକାଶେ କି ରଙ୍ଗ ଲାଗିଲା, ଅଭିମନ୍ୟୁ ଏବଂ ହେଲୋ ଆର୍‌ସି।

୪.୮: ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ପ୍ରୋତ୍ସାହନରେ ରାଜ୍ୟର ପଦକ୍ଷେପ

ଆମେ ଏଠାରେ ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ପ୍ରୋତ୍ସାହନରେ ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ପଦକ୍ଷେପକୁ ତିନିଟି ଘଟଣାକ୍ରମରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରି ପାରିବା।

(କ) ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ବିକାଶ ନିଗମ (ଓଏଫ୍‌ଡିସି) (ଖ) କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ, ଭୁବନେଶ୍ୱର ଏବଂ (ଗ) ବିଜୁ ପଟ୍ଟନାୟକ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ୍ ସଂସ୍ଥା (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ) କଟକ। ଆମେ ଏହି ସଂସ୍ଥାର କାର୍ଯ୍ୟକୁ ଅଲଗା ଅଲଗା ଉପସ୍ଥାପନ କରିବା।

୪.୮.୧: ଓଡ଼ିଶା ଫିଲ୍ମ ବିକାଶ ନିଗମ (ଓଏଫ୍‌ଡିସି)

ଓଏଫ୍‌ଡିସି ଲିମିଟେଡ୍ ଓଡ଼ିଶା ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କର ଏକ ସରକାରୀ ଉଦ୍ୟୋଗ, ଯାହା କଟକର ବକ୍ସିବଜାରସ୍ଥିତ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଭବନ ପରିସରରେ ଏକ ନୋଡାଲ ଏଜେନ୍ସି ଭାବେ ୧୯୭୬ରେ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ହୋଇଥିଲା। ଏହା ଓଡ଼ିଆ ସିନେମା ଉଦ୍ୟୋଗର ଅଭିବୃଦ୍ଧିକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିବା ପାଇଁ ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ଯୋଜନାକୁ ଲାଗୁ କରିଥାଏ। ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାକୁ ସହଯୋଗ କରିବା ସହିତ ଉପଯୁକ୍ତ ତଥା ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଭାବେ ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ସହାୟତାରେ ନିୟମ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ଏବଂ ଏହାକୁ ଲାଗୁ କରିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥାଏ।

ଏହାର ମୁଖ୍ୟ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି, ପ୍ରଯୋଜକମାନଙ୍କୁ ଆର୍ଥିକ ସହାୟତା ପ୍ରଦାନ, କମ୍ ସୁଧ ଏବଂ ସୁବିଧାରେ ଋଣ ପ୍ରଦାନ, ସିନେମା ଗୃହଗୁଡ଼ିକର ନବୀକରଣ ପାଇଁ ଋଣ ପ୍ରଦାନ, ଧାର୍ଯ୍ୟ ସମୟ ପାଇଁ ସିନେମା ହଲ୍‌ରେ ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶନ ବାଧ୍ୟତାମୂଳକ କରିବା ଏବଂ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଭବନଠାରେ ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ଇତିହାସ ଏବଂ ଐତିହ୍ୟକୁ ସଂରକ୍ଷିତ କରି ରଖିବା ପାଇଁ ସିନେମା ଆର୍କାଇଭ୍ ନିମନ୍ତେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ନିର୍ମାଣ କରିବା ଭଳି କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଛି।

୧୯୮୦ରେ ଓଏଫ୍‌ଡିସିର ହସ୍ତକ୍ଷେପ ଫଳରେ ଭୁବନେଶ୍ୱରର କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ ସ୍ଥାପନ କରାଗଲା। ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସମସ୍ତ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ପୂରଣ କରିବା ପାଇଁ ଏହା ଏକ ସ୍ୱନିର୍ଭରଶୀଳ ଷ୍ଟୁଡିଓ। ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କର ସମସ୍ତ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ଏବଂ ସାଜସଜ୍ଜା ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ପୂରଣ କରିବା ପାଇଁ ଚେନ୍ନାଇର ପ୍ରସିଦ୍ଧ ପ୍ରସାଦ ପ୍ରଯୋଜନା ସଂସ୍ଥା ସହଯୋଗରେ ଏଠାରେ ସବୁ ଉପଲବ୍ଧ କରାଗଲା। ଏଠାରେ ପ୍ରସାଦ କଳିଙ୍ଗ ଫିଲ୍ମ ଲାବୋରେଟୋରୀ ନାମରେ ଏକ ରଙ୍ଗ ପ୍ରକ୍ରିୟାକରଣ ଲାବୋରେଟୋରୀ ୧୯୮୯ରେ ସ୍ଥାପନ କରାଗଲା।

୪.୮.୨: କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ

ଏହି ଷ୍ଟୁଡିଓ ୧୯୮୦ରେ ସ୍ଥାପିତ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ଏହାର ବାଣିଜ୍ୟିକ ପରିଚାଳନା ୧୯୮୦ରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଏଠାରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ୧୬ ଏମ୍ ଏମ୍ ଏବଂ ୩୫ ଏମ୍ ଏମ୍‌ର ଫିଲ୍ମ, ଏଡିଟିଂ, ଡବିଂ ଏବଂ ମ୍ୟୁଜିକ୍ ରେକର୍ଡିଂ କରିବା ସୁବିଧା ସହିତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭିତ୍ତିଭୂମି ଯୋଗାଇ ଦିଆଗଲା। ୧୯୯୪ରେ ଏହି ଷ୍ଟୁଡିଓରେ ଭିଡିଓ ଫର୍ମାଟ ସୁଟିଂ ଏବଂ ଏଡିଟିଂ ପାଇଁ ‘ୟୁ- ମେଟିକ୍’ ଭିଡିଓ ସେଟ୍ ଅପ୍ କରାଗଲା।

ଏହା ଯେତେବେଳେ ଶିଖରରେ ଥିଲା, ସେତେବେଳେ ପଶ୍ଚିମବଙ୍ଗ ଏବଂ ବାଂଲାଦେଶର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଓ ପ୍ରଯୋଜକମାନଙ୍କୁ ଫିଲ୍ମ ସୁଟିଂ ପାଇଁ ଆକର୍ଷିତ କରି ପାରିଥିଲା। ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ସଦୃଢ଼ କରିବା ସହିତ ସରକାରୀ- ଘରୋଇ ଭାଗୀଦାରିତାରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହା ଏକ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ଉଦାହରଣ ହୋଇ ପାରିଥିଲା। ଯଦିଓ ଏହି ଷ୍ଟୁଡିଓ ଏବେ କ୍ଷତବିକ୍ଷତ ହୋଇ ପଡ଼ିଛି, ତଥାପି ଉଦ୍ୟୋଗ ଭିତରେ ଭିତରେ ତା’ର ଅସ୍ତିତ୍ୱ ପାଇଁ ଲଢ଼େଇ ଜାରି ରଖିଛି।

ଅଧିକାଂଶ ପ୍ରଯୋଜକ ଓଏଫ୍‌ଡିସିକୁ ଠିକ୍ ସମୟରେ ଋଣ ପରିଶୋଧ କରିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରି ନଥିଲେ, ଯେଉଁ ଚେକ୍‌ସବୁ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲେ ତାହା ବାଉନ୍ସ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା। ନିଗମ ଏବଂ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଋଣରେ ଚାଲିଲା ଏବଂ ପ୍ରଯୋଜକମାନେ କଳାକାର ଏବଂ ଟେକ୍ନିସିଆନ୍‌ମାନଙ୍କୁ ଋଣ ପ୍ରଦାନ କରିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ବିଳମ୍ବ କଲେ।

କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ ବିକାଶଧାରାରେ ସାମିଲ ନ ହୋଇ ପାରିବାର ପ୍ରାଥମିକ କାରଣ ହେଉଛି ଏଠାରେ ଫିଲ୍ମ ଭାଇଚାରାରେ ବୃତ୍ତିଗତ ମାନସିକତାର ଅଭାବ। ବର୍ତ୍ତମାନ ସରକାର ଜଣେ ଅଧିକାରୀଙ୍କ ସୁପାରିସକ୍ରମେ କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ ପାଇଁ ଯେଉଁ ୨୫ ଏକର ଜମି ଦିଆ ଯାଇଥିଲା, ସେହି ଜମିକୁ ଏକ ନୂଆ ସ୍ପୋର୍ଟ୍ସ କମ୍ପ୍ଲେକ୍ସରେ ମିଶାଇ ଦେବା ପାଇଁ ଚାହୁଁଥିଲେ। ଏହାକୁ ଭୁବନେଶ୍ୱରଠାରେ ଓଡ଼ିଶାର ସିନେ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱମାନେ ବିରୋଧ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ।

୪.୮.୩: ଓଡ଼ିଶା ବିଜୁ ପଟ୍ଟନାୟକ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ୍ ସଂସ୍ଥା (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ)

ଏହି ସଂସ୍ଥା ଓଡ଼ିଶାରେ ସିନେମା ଓ ଟେଲିଭିଜନ ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବୈଷୟିକ ତାଲିମ୍‌ପ୍ରାପ୍ତ କୁଶଳୀ ବୃତ୍ତିଧାରୀମାନଙ୍କର ଆବଶ୍ୟକତା ବୃଦ୍ଧି ଯୋଜନାରେ ୧୯୯୮ରେ ବିଶ୍ୱ ବ୍ୟାଙ୍କର ସହାୟତାରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ଏହି ସଂସ୍ଥା ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫି, ସାଉଣ୍ଡ ଆଣ୍ଡ ଟିଭି ଇଞ୍ଜିନିୟରିଂ, ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଭିଡିଓ ଏଡିଟିଂରେ ତିନି ବର୍ଷିଆ ଡିପ୍ଲୋମା କୋର୍ସ ପ୍ରଦାନ କରୁଛି। ଜଣେ ଏହି ସଂସ୍ଥାରେ ତା’ର ଯୁକ୍ତଦୁଇ ପାଠ୍ୟକ୍ରମ ପରେ ଯୋଗ ଦେଇପାରିବ। ଏହି ସଂସ୍ଥା ଏବେ ସୁଦ୍ଧା କଟକରେ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ ଅଛି ଏବଂ ଏହି କ୍ଷୁଦ୍ର ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ତାଲିମପ୍ରାପ୍ତ ବୃତ୍ତିଧାରୀମାନଙ୍କୁ ଯୋଗାଇ ଆସୁଛି। ଯଦିଓ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗର ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଢାଞ୍ଚା ଯୋଗୁଁ ଏଠାର ଛାତ୍ରମାନେ କିଛି ମୌଳିକ, ରଚନାତ୍ମକ ଏବଂ ଆଗକୁ ତିଷ୍ଠି ରହିବା ଭଳି କାର୍ଯ୍ୟ କରିପାରୁ ନାହାନ୍ତି। ଅଧିକାଂଶ ସ୍ନାତକ, ଯେଉଁମାନେ ଭଲ କାମ କରୁଛନ୍ତି, ମୁମ୍ବାଇରେ ଭଲ ସୁଯୋଗ ପାଇଲେ ଚାଲି ଯାଉଛନ୍ତି।

୪.୯: ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ

ଏହି ଶେଷ ଅଧ୍ୟାୟରେ ଆମେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଏକକର ପ୍ରତି ବିଷୟର କିଛି ମୁଖ୍ୟ ପଏଣ୍ଟ ଉପରେ ଆଲୋକପାତ କରିବା। ଏହା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଏକକର ସମୁଦାୟ ସାରକଥା ଜଣେଇ ଦେବ। ପ୍ରତି ଏକକର କିଛି ମୁଖ୍ୟ ପଏଣ୍ଟକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିଦେଲେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଏକକ ପଢ଼ିବା ପରେ ଏହା ଏକ ଦରକାରରେ ଆସିବ। କେବଳ ଏହି ଏକକକୁ ପଢ଼ିଲେ ଏହି ଏକକ ଯେଉଁ କାରଣରୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଛି, ଆମେମାନେ ତାହା ଜାଣିବାରେ ହାରିଯିବା।

- ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ବିଳମ୍ବିତ କାଳରେ ଫିଲ୍ମ ଆରମ୍ଭ ଏକ ଆଧୁନିକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ପାଲଟି ଥିଲା। ପରିଶେଷରେ ଏହି ପ୍ରଦର୍ଶନୀ ପଢ଼ିଆର ପ୍ରସଙ୍ଗ ଏକାଠି ଅନେକ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ସାଉଁଟି ପାରିଥିଲା। ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ କିମ୍ବା ସିନେ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ଭଳି ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ମାଧ୍ୟମରେ କାହାଣୀ କଥନର ପାରମ୍ପରିକ ଛାପ ଛାଡ଼ି ଯାଇଥିଲେ।
- ଦାଦାସାହେବ ଫାଲ୍‌କେଙ୍କୁ ଭାରତୀୟ ସିନେମାର ଜନକ ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। ଭାରତରେ ବ୍ରିଟିଶ ଶାସନ ଚାଲିଥିବା ବେଳେ ଯେଉଁ ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍ ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଥିଲା, ସେଥିରୁ ସେ ଅନୁପ୍ରେରିତ ହୋଇ ପରଦାରେ ଭାରତୀୟ ପ୍ରତିଛବିକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିବା ପାଇଁ ଯେଉଁ ଇଚ୍ଛା ରଖିଥିଲେ, ସେଥିରୁ ତାଙ୍କ କାମ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ପୌରାଣିକ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କରି ସେ ସେହି ସଫଳତା ପାଇ ପାରିଥିଲେ। ପ୍ରଥମ ଭାରତୀୟ ସିନେମା ହେଉଛି 'ରାଜା ହରିଶ୍ଚନ୍ଦ୍ର'।
- ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ସିନେମା ଆସିବାର କାରଣ ହେଉଛି ବଜାରରେ ଦୃଢ଼ତା, ଭାଇବ୍ରେନ୍ସି (କମ୍ପନ) ଏବଂ କଲିକତାରେ ଆର୍ଥିକ ସହାୟତା ମିଳିବା ଫଳରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ଏବଂ ସାଂସ୍କୃତିକ ଅଭିବୃଦ୍ଧିରେ ଏହା ସହାୟକ ହେଲା। ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଆମେ ଦୁଇଟି ରାଜ୍ୟ ଯଥା:- ସଂଯୁକ୍ତ ବଙ୍ଗ ଏବଂ ଆସାମକୁ ଉଦାହରଣ ଆକାରରେ ନେଇ ପାରିବା।
- ମଦନ ଥିଏଟର, ନ୍ୟୁ ଥିଏଟର, ରୟାଲ ବାୟୋସ୍କୋପ କମ୍ପାନୀ ଏବଂ ବ୍ରିଟିଶ ଡୋମିନିଅନ୍ ଫିଲ୍ମ ଯଥାକ୍ରମେ ଜାମସେଦଜୀ ମଦନ, ବି.ଏନ୍ ସରକାର, ହୀରାଲାଲ ସେନ୍, ଧୀରେନ୍ଦ୍ରନାଥ ଗାଙ୍ଗୁଲି ଓ ପ୍ରମଥେଶ ବରୁଆଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପରିଚାଳିତ ହେଉଥିଲା। ବେଙ୍ଗଲରେ ଫିଲ୍ମ ଆରମ୍ଭ ହେବାରେ ଷ୍ଟୁଡିଓ, କମ୍ପାନୀ ଏବଂ ଲୋକମାନଙ୍କର ଏହି ଭଳି ଅବଦାନ ରହିଛି।
- ଆସାମରେ ସିନେମା ଆରମ୍ଭ କରିଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ଜ୍ୟୋତି ପ୍ରସାଦ ଅଗ୍ରୱାଲା ରାଜସ୍ଥାନର ମାରୱାରର ଏକ ବ୍ୟବସାୟୀ ପରିବାରରୁ ଆସିଥିଲେ ଏବଂ ଆସାମରେ ବଡ଼ ହୋଇଥିଲେ। ୧୯୪୦ରେ ତାଙ୍କର ମୃତ୍ୟୁ ହେବା ପରେ କିଛି ବର୍ଷ ଧରି ଅଟକି ରହିଥିବା ଆସାମୀ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ପାର୍ବତୀ ପ୍ରସାଦ ବରୁଆ ସେହି ଦଶନ୍ଧିର ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଆଗେଇ ନେଇଥିଲେ।
- ପୂର୍ବ ଭାରତୀୟ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିବା ସମସ୍ୟା ସମୂହର ସାରାଂଶ ସମ୍ପର୍କରେ ସମ୍ୟକ ସୂଚନା।

- ପୂର୍ବ ଭାରତରେ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ସମ୍ପର୍କରେ କହିବାକୁ ଗଲେ ଏହି ଭଳି ଭାବେ ସମସ୍ୟାକୁ ସାମ୍ନା କରିଥିଲେ। ସିନେମା ଏକ ଆଧୁନିକ, ମହଙ୍ଗା ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ବ୍ୟବହାର ହେଉଥିବା ମାଧ୍ୟମ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଏହାର ସୃଷ୍ଟି ଏବଂ ସ୍ଥିତି ବଜାୟ ରଖିବା ଭଳି ସମସ୍ୟା ଦେଖା ଦେଇଥିଲା। ସମାଜର କିଛି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ବର୍ଗର ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ପାଖରେ ଏହାର ମାଲିକାନା ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱ ରହିଥିବା ବେଳେ ଏହାର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି କେବଳ ବୃହତ୍ ସହର ଗୁଡ଼ିକରେ ସମ୍ଭବ ଥିଲା। କଲିକତା ପୂର୍ବ ଭାରତର ସେହିଭଳି ଏକମାତ୍ର ସହର ଥିଲା। ଅଧିକନ୍ତୁ ଦୁଇଟି ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପରେ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଉପରେ ବୈଷୟିକ କୌଶଳ ଏବଂ ମନୁଷ୍ୟ ଜ୍ଞାନ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ନିର୍ଭରଶୀଳତା ଯୋଗୁଁ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗ ବହୁଳ ଭାବେ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଥିଲା।
- ବଜାରରେ ଅର୍ଥନୈତିକ ଦକ୍ଷତା ଉପରେ ଏକାଧିକାର ଯୋଗୁଁ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ସମଗ୍ର ଦେଶରେ ଠିକ୍ ଭାବେ ବିତରଣ ହୋଇପାରୁ ନଥିଲା ଏବଂ ମାତ୍ର ୨ରୁ ୩ଟି ଆର୍ଥିକ ଭାବେ ସଶକ୍ତ ଉଦ୍ୟୋଗ ହାତରେ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମାର ସମସ୍ତ ଲାଭ ଅନିୟମିତ ଭାବେ ରହୁଥିଲା।
- ଓଡ଼ିଶାର ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ୟୋଗ ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ପୁରୀର ଜଗନ୍ନାଥ ସଂସ୍କୃତିର ବୈଷ୍ଣବ ପରମ୍ପରା ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା। କଲିକତାର ବିତରକ ପ୍ରିୟନାଥ ଗାଙ୍ଗୁଲିଙ୍କ ସହାୟତାରେ ମୋହନ ସୁନ୍ଦର ଦେବ ଗୋସ୍ୱାମୀ ୧୯୩୬ରେ ପ୍ରଥମ ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ସୀତା ବିବାହ (ସୀତାଙ୍କର ବିବାହ) ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ବିଳମ୍ବିତ ୧୯୪୦ ଦଶକ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅନ୍ୟ କୌଣସି ଓଡ଼ିଆ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ହୋଇ ନଥିଲା। ଏହା ପରେ ଯେଉଁ ଫିଲ୍ମ ହେଲା, ତାହା ମଧ୍ୟ ଭଗବାନ ଜଗନ୍ନାଥଙ୍କ ଉପରେ ଆଧାରିତ ପୌରାଣିକ ପିଲ୍ମ ଥିଲା।।
- ପଚାଶ ଦଶନ୍ଧି ବେଳକୁ, ଏହି ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ଅନେକ ପ୍ରଯୋଜକ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କଲେ, ଏମିତିକି ୪ଟି ଲେଖାଏଁ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କଲେ। ସେହି ଲୋକମାନେ ଓଡ଼ିଶା ସଂସ୍କୃତିର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗ ଉପରେ ସିନେମା ମାଧ୍ୟମରେ ଆଲୋକପାତ କଲେ। ଷାଠିଏ ଦଶକ ବେଶ୍ ଘଟଣା ବହୁଳ ଥିଲା। କୃଷ୍ଣଚନ୍ଦ୍ର ତ୍ରିପାଠୀ ଶର୍ମା ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରଥମ ପ୍ରଯୋଜକମାନଙ୍କର ସମବାୟ ସଂସ୍ଥା ଉତ୍କଳ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ପ୍ରତିଷ୍ଠାନ ଗଠନ କରି 'ଶ୍ରୀ ମହାଲକ୍ଷ୍ମୀ ପୂଜା' ନାମରେ ଏକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କଲେ।
- ସତୁରି ଦଶକ ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ପାଇଁ ଶୋଷଣର ଯୁଗ ଥିଲା। ବେଙ୍ଗଲ ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣର ପ୍ରଯୋଜକ ଏବଂ ବିତରକମାନେ ଏଠାରେ ଅବିକଶିତ ବଜାରକୁ ଦେଖିବା ପରେ ଏଠାରେ ହିନ୍ଦୀ ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣ ଭାରତୀୟ ସଫଳ ସିନେମାରୁ ଓଡ଼ିଆ ନକଲ କରି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରି ଶୋଷଣ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। ୧୯୮୦ରେ ରାଜ୍ୟର ଭାଗିଦାରୀତା ଫଳରେ ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ପ୍ରୋତ୍ସାହନରେ ଏକ ନୂତନ ଯୁଗର ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ରାଜ୍ୟ ସରକାର କଟକରେ ଓଡ଼ିଶା ଫିଲ୍ମ ବିକାଶ ନିଗମ ଏବଂ ଭୁବନେଶ୍ୱରରେ କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡ଼ିଓ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଯଦିଓ ଏହି ସମ୍ବଳ ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ବେଶି ଦିନ ସାହାଯ୍ୟ କରିପାରି ନଥିଲା, କାରଣ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ଦୀର୍ଘ

ଦିନ ଧରି ଲଢ଼େଇ ଚାଲିଥିବା ବେଳେ ରାଜ୍ୟରେ ବହୁତ ଋଣ ଖିଲାପି ହୋଇ ଯାଇଥିଲେ। ୧୯୯୦ ଦଶକରେ ମଧ୍ୟ କିଛି ଉତ୍‌ଥାନ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥିଲା, ଏହି ଦଶନ୍ଧିରେ କଟକରେ ଏକ ଫିଲ୍ମ ସ୍କୁଲ (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ) ଗଠନ ହେଲା। ଭୁବନେଶ୍ୱର ଏବଂ କଟକରେ ନୂଆ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଏବଂ କମ୍ପାନୀ ତିଆରି ହେଲା, ସିନେମା ତିଆରି ବୃଦ୍ଧି ପାଇଲା, ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାରେ ନୂଆ ମାଧ୍ୟମମାନେ ନିବେଶ କଲେ, କିନ୍ତୁ ଏସବୁ ସତ୍ତ୍ୱେ ଅନ୍ୟ ଆଞ୍ଚଳିକ ସିନେମା ଉଦ୍ୟୋଗର ବିସ୍ତାର ତୁଳନାରେ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗର ଉତ୍ତମ ଗୁଣବତ୍ତାସମ୍ପନ୍ନ ବିକାଶ ଅତି ନଗଣ୍ୟ। ଆର୍ଥିକ ଏବଂ ବଜାର ଏକାଧିକାର ପ୍ରସଙ୍ଗ ବ୍ୟତୀତ ଏହି ପରିସ୍ଥିତି ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗର ଢାଞ୍ଚାଗତ ସମସ୍ୟା ଉପରେ ଅଧିକ ପରିମାଣରେ ନିର୍ଭର କରେ। ଯଦିଓ ଏଠାରେ ବହୁଳ ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ ଏବଂ ବର୍ତ୍ତମାନ ସୁଦ୍ଧା ଅନେକ ସିନେମାର ନକଲ କରାଯାଇଛି, ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ଏବେ ବି ପରିଚିତି ପାଇପାରି ନାହିଁ।

- ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ପ୍ରୋତ୍ସାହନରେ ରାଜ୍ୟର ପଦକ୍ଷେପକୁ ୩ଟି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବିଭକ୍ତ କରି ଆଲୋଚନା କରାଯାଇପାରେ।

୧୯୭୬ରେ ଓଡ଼ିଶା ଫିଲ୍ମ ବିକାଶ ନିଗମ (ଓଏଫ୍‌ଡିସି), ୧୯୮୨ରେ କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଏବଂ ୧୯୯୮ରେ ଫିଲ୍ମ ଆଣ୍ଡ ଟେଲିଭିଜନ୍ ଇନ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ୍ ଓଡ଼ିଶା (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ) ସ୍ଥାପନ କରା ଯାଇଥିଲା। ଯଦିଓ ଏମାନଙ୍କର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟତା ରହିଛି, ଏହି ସଂସ୍ଥାଗୁଡ଼ିକ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ଗୋଟିଏ ସୀମା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଅବଦାନ ଦେଇ ପାରିଥିଲେ। ଓଡ଼ିଆ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ଏହି ରାଜ୍ୟ ସରକାରଙ୍କ ସଂସ୍ଥା ସହିତ ମିଶି କାମ କରିବାରେ, ଦାୟିତ୍ୱ ନେବାରେ ଏବଂ ଏହାକୁ ସାହାଯ୍ୟ କରିବାରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଅସଫଳ ହୋଇଥିଲେ। ଓଡ଼ିଆ ସିନେମାର ଲିଭି ଯାଇଥିବା ଦୀପକୁ ଏହା ଆଂଶିକ ଭାବରେ ତେଜିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ଭାରତ ଏବଂ ଭାରତ ବାହାରେ ସିନେମାକୁ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରାଇବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲା।

୪.୧୦: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ଓଡ଼ିଶାର ପ୍ରଥମ ସିନେମାର ନାମ ଲେଖ ?

----

୨. ଆଞ୍ଚଳିକ ଭାଷାଭାଷୀ ସିନେମା କେଉଁ ସମସ୍ୟା ଦେଇ ଗତି କରୁଥିଲେ, ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

୩. ଓଏଫ୍‌ଡିସି ଉପରେ ସଂକ୍ଷେପରେ ଲେଖ।

୪.୧୧: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- ଦି ସିନେମା ଅଫ୍ ଆଟ୍ରାକ୍ସନ: ପୁସ୍ତକ: ଆର୍ଲି ସିନେମା, ସ୍ପେଶ୍, ଫ୍ରେମ୍ ନ୍ୟାରେସନ୍ (୧୯୯୦, ବ୍ରିଟିଶ୍ ଫିଲ୍ମ ଇନଷ୍ଟିଟ୍ୟୁଟ) ସମ୍ପାଦନା: ଥୋମାସ୍ ଏଲସାଇଜର
- ଏସେ-ଷ୍ଟୁଡିଓ: ଏରିକ୍ ବାର୍ଣ୍ଣୋ ଏବଂ ଏସ୍ କିଷ୍ଣାମୂର୍ତ୍ତି (ଭାରତୀୟ ଫିଲ୍ମ, ଦ୍ୱିତୀୟ ଏଡିସନ, ଅକ୍ସଫୋର୍ଡ ୟୁନିଭରସିଟି ପ୍ରେସ୍,୧୯୮୨)
- ଆୱାର ଆଇଜ୍ (୧୯୧୨-୧୯୩୪) ସମ୍ପାଦନା: ସୁରେଶ ଛାବରିଆ, ନୂଆଦିଲ୍ଲୀ, ନିୟୋଗୀ ବୁକ୍ସ, ୨୦୧୩
- କାର୍ତ୍ତିକ କୁମାର ଘୋଷ (୧୯୮୪) ଓଡିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ଇତିହାସ, ଓଡ଼ିଶା ବୁକ୍‌ଷ୍ଟୋର, କଟକ
- ଭୀମ ସିଂହ (୨୦୦୮), ଓଡିଆ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଅଜ୍ଞାତ ଅଧ୍ୟାୟ, ଶିତଳେଶ୍ୱରୀ ପ୍ରକାଶନ, କଟକ
- ସଂବିତ ମିଶ୍ର (୨୦୧୬) ପ୍ରସଙ୍ଗ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର: ଓଡିଶା ଷ୍ଟେଟ୍ ବ୍ୟୁରୋ ଅଫ୍ ଟେକ୍ସଟବୁକ୍ ପ୍ରିପାରେସନ ଆଣ୍ଡ ପ୍ରଡକ୍ସନ, ପୁସ୍ତକ ଭବନ, ଭୁବନେଶ୍ୱର

- ଏନସାଇକ୍ଲୋପିଡ଼ିଆ ଅଫ୍ ଇଣ୍ଡିଆନ୍ ସିନେମା, ଆଶିଷ ରାଜଧ୍ୟକ୍ଷ, ପଲ ୱିଲିୟମ୍, ବ୍ରିଟିଶ୍ ଫିଲ୍ମ ଇନଷ୍ଟିଟ୍ୟୁଟ୍, ୧୯୯୪
- ସରକାରୀ ୱେବସାଇଟ୍; ଏଫଟିଆଇଆଇ, ଓଏଫ୍ଡ଼ିସି, କଳିଙ୍ଗ ଷ୍ଟୁଡିଓ, ବିଜୁ ପଟ୍ଟନାୟକ ଫିଲ୍ମ ଏବଂ ଟେଲିଭିଜନ ସଂସ୍ଥାନ, ଓଡିଶା (ବିପିଏଫ୍‌ଟିଆଇଓ), ଏନ୍‌ଏଫ୍‌ଡିସି।

Odisha State Open University, Sambalpur
www.osou.ac.in
e-mail: info@osou.ac.in