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-୦୧

ସିନେମାର ଇତିହାସ ଓ ବିକାଶ

ୟୁନିଟ୍ -୧ ଚିତ୍ରକଳା ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱର ଇତିହାସ
ୟୁନିଟ୍ -୨ କ୍ୟାମେରାର ଇତିହାସ ଏବଂ ବିକାଶ
ୟୁନିଟ୍ -୩ ନିରବ ସିନେମାର ଯୁଗ
ୟୁନିଟ୍ -୪ ବାସ୍ତବବାଦର ଧାରଣା

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 ପ୍ରେରଣା ଶ୍ରୀମାଲ୍, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର, ମିଡ଼ିଆ ଷ୍ଟଡିଜ୍, କ୍ରିଷ୍ଟ୍ ୟୁନିଭର୍ସିଟି , ବାଙ୍ଗାଲୋର୍ (**ୟୁନିଟ୍-୧**)
ଡଃ ଅଜୟ କୁମାର, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର, ମିଡ଼ିଆ ଷ୍ଟଡିଜ୍, କ୍ରିଷ୍ଟ୍ ୟୁନିଭର୍ସିଟି , ବାଙ୍ଗାଲୋର୍ (**ୟୁନିଟ୍-୧,୨**)
ମିସ୍ ଅଙ୍କିତା, ନ୍ୟାସନାଲ୍ ଇନଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ୍ ଇଭେଣ୍ଟ୍ ମ୍ୟାନେଜମେଣ୍ଟ,ନ୍ୟାସନାଲ୍ ଇନଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ୍ ଫ୍ୟାସନ୍ ଟେକ୍ନୋଲୋଜୀ,ପାଟନା (**ୟୁନିଟ୍-୩,୪**)

ଅନୁବାଦ- ଶ୍ରୀମତୀ ସୌମ୍ୟା ସାରସ୍ୱତା ପଣ୍ଡା, ଆସିଷ୍ଟାଣ୍ଟ ପ୍ରଫେସର, ନକ୍ଷତ୍ର ଇନ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ୍ ମିଡିଆ ଷ୍ଟଡିଜ୍, ଭୁବନେଶ୍ୱର

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

ସାମଗ୍ରୀ ଉତ୍ପାଦନ

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

OSOU, 2020. ***History & Development of 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: ଚିତ୍ରକଳା ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱର ଇତିହାସ

୧.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୧.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୧.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

୧.୩: ଚିତ୍ରକର ଏବଂ ବୃହଦାକାର ହାତୀ ଶୀକାରୀ

୧.୪: କଳାର ଅର୍ଥ ଉପରେ ଆଲୋଚନା

୧.୫: ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ବର୍ଦ୍ଧିତ ପରିସୀମା

୧.୬: ଭାରତରେ 'ଆବିଷ୍କାର'ର ଯୁଗ

୧.୭: ଭାରତରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଗବେଷଣାର ପୂର୍ବପଦ: ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ଅଧ୍ୟୟନ

୧.୮: ଚିତ୍ର ଏବଂ ସ୍ଥାପତ୍ୟକୁ କଳାଭାବେ ପ୍ରତିପାଦନ

୧.୯: ବିଷୟ ସାରାଂଶ

୧.୧୦: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଆମେ ଏହି ବିଷୟ ପଢ଼ିସାରିବା ପରେ ଏହା ଜାଣିବା ଯେ-

- ଚିତ୍ରକଳାର ବିଭିନ୍ନ ବିଭାଗ ଯଥା:- ଚିତ୍ରକଳା, ଭାସ୍କର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ସ୍ଥାପତ୍ୟର ଐତିହାସିକ, ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଏବଂ ଜଟିଳ ସମାଧାନ ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିବା।
- ଯେଉଁଠାରେ ସମ୍ଭବ ଚିତ୍ରକଳାର କାର୍ଯ୍ୟ ଉପରେ ଗବେଷଣା ଓ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରି ପ୍ରାଥମିକ ଅଭିଜ୍ଞତା ଅର୍ଜନ କରିବା।
- ସମାଜ, ସଂସ୍କୃତି, ପ୍ରଯୁକ୍ତି, ରାଜନୀତି ଏବଂ କଳା ମଧ୍ୟରେ ସମ୍ପର୍କକୁ ବୁଝିବା।
- ପ୍ରାଚୀନ ଏବଂ ବର୍ତ୍ତମାନ ସମାଜରେ କଳାକୁ କେଉଁ ଭଳି ବ୍ୟବହାର ତଥା ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରାଯାଉଥିଲା ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିବା।
- କଳାକାରମାନଙ୍କର ପ୍ରଭାବ ଏବଂ ଅବଦାନ ଏବଂ ପ୍ରମୁଖ ଐତିହାସିକ ଶବ୍ଦାବଳୀ, ପ୍ରସଙ୍ଗ ଏବଂ ସମସ୍ୟାର ବର୍ଣ୍ଣନା।
- ଛବିର ଭାଷାକୁ କିପରି କଳାକାରମାନେ ସେମାନଙ୍କର ବିଚାର, ଯଥା:- ଔପଚାରିକ ବିଶେଷଣ, ବସ୍ତୁ, ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ଶୈଳୀ, ପ୍ରକ୍ରିୟା ପାଇଁ ଉପଯୋଗ କରୁଥିଲେ ବୁଝିପାରିବ।

୧.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ପ୍ରାୟ ୪୦,୦୦୦ରୁ ୩୦,୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବେ ୟୁରୋପୀୟମାନେ ସେମାନଙ୍କର ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱକୁ ଅଧିକ ସଜାଇବା ନିମନ୍ତେ ପ୍ରଥମେ ଗହଣା ତିଆରି କରି ପିନ୍ଧିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ ଯଥା ମାଳି, ଲକେଟ୍, ପଶୁର ଦାନ୍ତରେ ଛିଦ୍ର କରି ତାକୁ ଲଗାଇବା । ସେହି ସମୟରେ କ୍ରୋ-ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ (ପୁରାତନ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗ ପୂର୍ବର ମନୁଷ୍ୟ)ମାନେ ଗୁମ୍ଫାର କାନ୍ଥରେ ପଶୁପକ୍ଷୀ, ଚିହ୍ନ ଏବଂ ମାନବରୂପୀ ଚିତ୍ରକଳା ଆଙ୍କିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ । ଚିତ୍ରକଳାର ଆରମ୍ଭ ଏବଂ ଏହାର ଚମତ୍କାର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ସମ୍ପର୍କରେ ସମ୍ୟକ୍ ଭାବେ ବୁଝିବା ପାଇଁ ଆସନ୍ତୁ ଆମେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଗୋଟିଏ ପରେ ଗୋଟିଏ ପଢ଼ିବା ।

- କେବଳ ୟୁରୋପରେ ନୁହେଁ, ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଅବସ୍ଥାରେ ଅଷ୍ଟ୍ରେଲିଆ ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣ ଆଫ୍ରିକାରେ କାନ୍ଥରେ ଚିତ୍ର ଅଙ୍କା ଯାଇଥିବା ଦେଖାଯାଏ । ୨୫,୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବେ ବରଫ ଯୁଗର ଶୀର୍ଷ ଭାଗରେ ଚିତ୍ରକଳା ଏକ ବିଶ୍ୱସ୍ତରୀୟ ଘଟଣା ଥିଲା ।
- କିନ୍ତୁ ପ୍ରାକ୍-ଐତିହାସିକ ଚିତ୍ରକଳାର ଆବିଷ୍କାର ଜାଣିବା ସହିତ ସେଥିରେ ଓତଃପ୍ରୋତ ଭାବେ ମଜ୍ଜି ରହିବା ବେଶ୍ ମଜାଦାର ।
- ୧୮୭୫ ମସିହାରେ ସ୍ପେନ୍‌ର ଜଣେ ଭଦ୍ରବ୍ୟକ୍ତି ମାର୍ସେଲିନୋ ଡି ସଟୋଲା ଉତ୍ତର ସ୍ପେନର ଅଲଟାମିରାଠାରେ ଥିବା ତାଙ୍କ ଇଷ୍ଟେଟ୍ ବା ରାଜ୍ୟ ଭିତରେ ଥିବା ଏକ ଗୁମ୍ଫାରେ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗର କଳାକୃତିକୁ ଖୋଳି ବାହାର କରିବା ପାଇଁ ନିଷ୍ପତ୍ତି ନେଇଥିଲେ । ତାଙ୍କ ଝିଅ ମାରିଆ ବହୁ ପୂର୍ବରୁ ଲୁପ୍ତ ହୋଇ ସାରିଥିବା ବହୁ ବର୍ଣ୍ଣରେ ଚିତ୍ରିତ ଏକ ଚମରୀ ଗାଈର ଛବି ଏକ ପାଖ କୋଠରୀରୁ ଆବିଷ୍କାର କରିଥିଲା ।
- ବିଶେଷଜ୍ଞମାନେ ସଟୋଲାଙ୍କୁ ବିଦ୍ରୂପ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଚମରୀ ଗାଈର ଚିତ୍ରଟି ଯାହାକୁ ସେ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗର କଳାକାରମାନଙ୍କର କୃତି ବୋଲି ଦାବି କରୁଥିଲେ, ତାହା ନକଲି ବୋଲି ଅଭିଯୋଗ କରିଥିଲେ ।
- ସଟୋଲା ମରିବାର ଦୀର୍ଘକାଳ ପରେ ୧୯୦୪ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସଟୋଲାଙ୍କ ଉପରେ ଦୋଷାରୋପ ବଳବତ୍ତର ରହିଥିଲା ଯେତେବେଳେ କି ଅଲ୍‌ଟାମିରାରୁ ମିଳିଥିବା ଚିତ୍ର ଭଳି କିଛି ଚିତ୍ର ଦକ୍ଷିଣ ପଶ୍ଚିମ ଫ୍ରାନ୍ସର ଲେସ୍ ଇଜିଜ୍ ନିକଟବର୍ତ୍ତୀ ଲା ମାଉଥେ ନାମକ ଏକ ବନ୍ଦ ଥିବା ଗୁମ୍ଫାରୁ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇ ବାହାରକୁ ଆସିଥିଲା ।
- ସେବେଠାରୁ କ୍ରୋ-ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ଚିତ୍ରକଳାକୁ ବିଶ୍ୱରେ ଚିତ୍ରକଳାର ପରମ୍ପରାରେ ସର୍ବ ପୁରାତନ ବୋଲି ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଇଛି ।
- ଚିତ୍ରକଳାର ହଠାତ୍ ଦୃଶ୍ୟମାନ ହେବା ମାନବର ସଜ୍ଞାନାତ୍ମକ ତରଳତାର ବିକାଶ ସହିତ ସଂଯୋଗ ହୋଇପାରେ ।

- ତେବେ ଏହା କଳା ପାଇଁ କଳା ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ନଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଥିଲା ଏକ କଳା ଯାହାର ଥିଲା ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଅର୍ଥ ସହିତ ଏହା ପଛରେ କିଛି ଚିହ୍ନ ବା ସଙ୍କେତ ରହିଥିଲା।
- କ୍ରୋ-ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ କଳାକୃତି ଥିଲା ଜୀବନ୍ତ ଏବଂ ଆଧ୍ୟାତ୍ମିକ ଜଗତ ଭିତରେ ଏକ ସେତୁ, କିନ୍ତୁ ଏହାର ବ୍ୟାଖ୍ୟାକୁ ନେଇ ଅନେକ ବିବାଦ ରହିଛି।
- କ୍ରୋ- ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ କଳାକୃତି ଦୁଇଟି ବ୍ୟାପକ ରୂପରେ ଆସିଛି- ଗୋଟିଏ ହେଉଛି ଭ୍ରାମ୍ୟମାଣ ଚିତ୍ରିତ କଳାକୃତି ତନ୍ମଧ୍ୟରୁ ଅଧିକାଂଶ ପର୍ବପର୍ବାଣି ସମୟରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ ଏବଂ ଅନ୍ୟଟି ହେଉଛି ଗୁମ୍ଫା ଚିତ୍ରକଳା- ଖୋଦିତ ଏବଂ ଚିତ୍ରିତ କଳା

ଏହି ପୃଷ୍ଠଭୂମି ଅନୁସାରେ ବିଚାର କରାଯାଇପାରେ ଯେ କ୍ରୋ- ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ମାନବମାନେ ଚମତ୍କାର ଚିତ୍ରକର ଥିଲେ। ସେମାନେ ବିଭିନ୍ନ ଜିନିଷ ଯଥା- ପଥର, ଶିଙ୍ଗ, ହାଡ଼, କାଦୁଅ, ହାତୀଦାନ୍ତ ଏବଂ ସମ୍ଭବତଃ କାଠକୁ ନେଇ ମଧ୍ୟ ସେମାନେ ଚିତ୍ର କରୁଥିଲେ ଯେଉଁଥିରୁ ଅଧିକାଂଶ ଧ୍ୱଂସ ପାଇଯାଇଛି। କିନ୍ତୁ ୟୁରୋପ୍, ୟୁରାସିଆ ଏବଂ ସାଇବେରିଆର ବରଫ ଯୁଗୀୟ ସ୍ଥାନରୁ ୧୦,୦୦୦ରୁ ଅଧିକ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ଏବଂ ଖୋଦିତ ସାମଗ୍ରୀ ମିଳିବା ଏହାର ପ୍ରମାଣ ଦିଏ। ପ୍ରାକ୍-ଐତିହାସିକ ଲୋକମାନେ ସେମାନଙ୍କର ମୁନା, ବର୍ଚ୍ଛା, ତେଣ୍ଟା ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅସ୍ତ୍ରଶସ୍ତ୍ରଗୁଡ଼ିକରେ ବନ୍ୟ ପଶୁଜନ୍ତୁଙ୍କର ଚିତ୍ରକୁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ପ୍ରାକୃତିକ ଶୈଳୀରେ ଖୋଦେଇ କରୁଥିଲେ ଯେଉଁଥିରେ ଆଖିର ବିବରଣୀ ସହିତ ସରୁ ସରୁ କେଶରାଶିର ଖୋଦେଇ ଦର୍ଶା ଯାଉଥିଲା। କିନ୍ତୁ କ୍ରୋ-ମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ମାନବ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରସ୍ତର କଳାକୃତି ଯଥା- ଦକ୍ଷିଣ ଫ୍ରାନ୍ସ ଏବଂ ସ୍ପେନରେ ରହିଥିବା ଗଭୀର ଗୁମ୍ଫାମାନଙ୍କର ଚିତ୍ରକଳା ଏବଂ ଖୋଦିତ କଳା ପାଇଁ ବେଶ୍ ପ୍ରସିଦ୍ଧ। ଉତ୍ତର ସ୍ପେନ୍‌ର ପାହାଡ଼ର ନିମ୍ନରେ ଥିବା ଗୁମ୍ଫାରେ ଗର୍ଭରେ ଅଲ୍‌ଟାମିରାଠାରେ ଚିତ୍ରକରମାନେ ପଥର ଉପରେ ଚମରୀ ଗାଈର ଯେଉଁ ବିଚିତ୍ର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କିଛନ୍ତି ସେଥିରେ ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରାକୃତିକ ସୃଜନଶୀଳତା ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ଅଲ୍‌ଟାମିରା ସମ୍ଭବତଃ ପ୍ରାୟ ୧୩,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ ଚିତ୍ରିତ ହୋଇଥିବା ବେଳେ ଦକ୍ଷିଣ ପଶ୍ଚିମ ଫ୍ରାନ୍ସର ଲାସକକ୍ସଠାରେ ବୃହତ୍ ଷଣ୍ଢ, ଶିଙ୍ଗାଳ ହରିଣ ଏବଂ ଚମରୀ ଗାଈର ଯେଉଁ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ଚିତ୍ରସବୁ ରହିଛି ତାହା ପାଖାପାଖି ୧୫,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ବୋଲି ଜଣାଯାଏ। କିନ୍ତୁ ଦକ୍ଷିଣ ପୂର୍ବ ଫ୍ରାନ୍ସର ସବୁଠାରୁ ନାଟକୀୟ ଚିତ୍ରିତ କାନ୍ଥ, ଗ୍ରଟେ ଡି ଚଭେଟ୍ ମାତ୍ର ୧୯୯୪ ମସିହାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଛି। ଏହାର କୋଠରୀଗୁଡ଼ିକରେ ୩୧,୦୦୦ରୁ ୨୪,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ସିଂହୀ, ଜଳହସ୍ତୀ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପଶୁମାନଙ୍କର ସୁନ୍ଦର ଚିତ୍ର ରହିଛି। ଏହି ପୁରୁଣା କଳାକୃତି, କଳା ପାଇଁ କରା ଯାଉଥିବା କାରିଗରୀର ପ୍ରମାଣ ଦିଏ ଏବଂ ଏହା ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବାର ସୁଯୋଗ ଦେଇଥାଏ। ଏକଥା ସ୍ପଷ୍ଟ ଯେ ପୁରାତନ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗର ୪୦,୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ଏଭଳି କଳାକୃତି ରହିଥିଲା, ଯଦିଓ ଏହା ମଧ୍ୟ ସମ୍ଭବ ଯେ ଏହା ପୂର୍ବରୁ ବି ଏସବୁର ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା। ୨୦୧୮ ମସିହା ସେପ୍ଟେମ୍ବର ମାସରେ ବୈଜ୍ଞାନିକମାନେ ହୋମୋ ସାପିଏନ୍ସମାନଙ୍କର ଚିତ୍ରକଳାକୁ ଆବିଷ୍କାର କରି ଜଣାଇ ଥିଲେ। ଏହା ପ୍ରାୟ ୭୩୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ବୋଲି ଅଟକଳ କରାଯାଏ। ଏହା ୪୩,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ଆବିଷ୍କୃତ ପୁରାତନ ଆଧୁନିକ ମଣିଷର ଚିତ୍ରକଳାଠାରୁ ମଧ୍ୟ ବହୁ ପୁରୁଣା।

୧.୩: କଳାକାର ଓ ବୃହଦାକାର ହାତୀ ଶିକାରୀ

ମଣିଷର ଭାବକୁ ପ୍ରକାଶ କରିବା ପାଇଁ ଯେତେ ସବୁ ମାଧ୍ୟମ ରହିଛି, ପ୍ରସ୍ତର କଳା ସେଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ଏକ ପୁରାତନ କଳା (ଚକ୍ରବର୍ତ୍ତୀ ୨୦୦୯: ୯୪)। ତେବେ ଆମର ଏହି ଉତ୍ତରାଧିକାରକୁ ନିର୍ଦ୍ଧାରିତ କରିବା ଦିଗରେ ଆମର ଉପଲବ୍ଧତା ଏବଂ ବୁଝାମଣାର ଯାହା ଗତିରୋଧ କରେ ସେହି ତତ୍ତ୍ୱ ଏବଂ ଉତ୍ତରାଧିକାରର ଚିନ୍ତାଧାରା ରସ୍ (୨୦୦୧:୫୪୩)ଙ୍କ ଭାଷାରେ 'ଆମେରିକୀୟ ଓ ୟୁରୋପୀୟ ଆଦର୍ଶବାଦଗୁଡ଼ିକର ଅଧିକାର ଏବଂ ଉପନିବେଶବାଦର ଜଟିଳତା' ବୋଲି କହିଛନ୍ତି, ଯାହା ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଗବେଷଣାକୁ ଅଧିକୃତ ଲୋକମାନଙ୍କର ସୃଷ୍ଟିର ବିବରଣୀ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରିଛି, ଯେଉଁମାନେ କି ଅତୀତରେ ଅଜଣା ଏବଂ ଅନଧିକୃତ ସୀମାଗୁଡ଼ିକରେ ଯାଯାବର ଭଳି ଲକ୍ଷ୍ୟହୀନ ଭାବରେ ଘୂରି ବୁଲୁଥିଲେ। ପୁରାତନ ପ୍ରସ୍ତରଯୁଗୀୟ ସମୟରେ ଅରିଗ୍ନାସିଆନ୍ ସଂସ୍କୃତିରେ ଏହା ଧରି ନିଆଯାଇଛି ଯେ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ କଳା ସେହିଠାରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲା। ଯଦିଓ ୧୦୦,୦୦୦ରୁ ୫୦,୦୦୦ବର୍ଷ ତଳେ 'ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟବୋଧ'ର ବିଚାର ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥାଇପାରେ ବୋଲି ପ୍ରମାଣ ରହିଛି, କିନ୍ତୁ ଏହା ଉପରେ ବାରମ୍ବାର ଆଲୋଚନା ହୋଇ ଚାଲିଛି। ବିଶେଷତଃ ମଧ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତରଯୁଗୀୟ କଳାର ଭାବାନ୍ତରୀକରଣ ଯାହାକୁ କଳାତ୍ମକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ସ୍ଥପତିମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରନ୍ତି। ସେମାନେ ଏହାକୁ ଏଭଳି ଭାବେ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବାର କାରଣ ହେଲା, ସେହି ଚିତ୍ରକଳାର ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ, ଯେମିତିକି ଏଚୁଲିଆନ୍ ହାତ କଟୁରୀ ଏବଂ ଲରେଲ ପଏଣ୍ଟ୍ସ ଯାହାକି ଚିତ୍ରକଳାକୁ ଅତି ଉଚ୍ଚତର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ମାଧ୍ୟମ ଭାବେ ନେଇ ତା'ଉପରେ ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରୁଛନ୍ତି। ଏମିତିକି ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଜ୍ୟାମିତିକ ଆକୃତି ମଧ୍ୟ ସାର୍କ ଦାନ୍ତ (ହୋମୋ ଇରେକ୍ଟସ୍) ଅଙ୍କାଯାଇଛି ଯାହାକି ପୁରାତନ ଚିତ୍ରକଳାର ଭାବ ପ୍ରକାଶର ପ୍ରମାଣ ଦେଉଛି (୨୦୧୪ରେ ଫେରିଛି)।

ଆହୁରି ମଧ୍ୟ ମଧ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତରଯୁଗୀୟ ସ୍ଥାପତ୍ୟର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଦାବି ରହିଛି ଯାହାକୁ 'ଭେନସ୍ ଅଫ୍ ଟାନ୍ ଟାନ୍' (୩୦୦ କ୍ୟା ପୂର୍ବରୁ) ଏବଂ 'ଭେନସ୍ ଅଫ୍ ବରେଖାତ୍ ରାମ୍' (୨୫୦ କ୍ୟା) କୁହାଯାଏ। ବିଶେଷଜ୍ଞମାନଙ୍କ ମତ ହେଲା ହୋମୋ ସାପିଏନ୍ସମାନେ କୌଣସି କଥାର ସାରମର୍ମ ବାହାର କରିବାର କ୍ଷମତା ରଖୁଥିଲେ, ତେଣୁ ସେମାନେ ସାରକଥା ଏବଂ ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଚିତ୍ରକଳା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ପାରୁଥିଲେ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ୨୦୦୨ରେ ଦକ୍ଷିଣ ଆଫ୍ରିକାର ବ୍ଲୋମ୍ବୋସ୍ ଗୁମ୍ଫାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ପ୍ରସ୍ତରର କ୍ରସ୍-ହ୍ୟାଚ୍ (ଖୋଦେଇ କରି ଛନ୍ଦାଛନ୍ଦି ହୋଇଥିବା) ଶୈଳୀର କଳାକୃତି, ଦକ୍ଷିଣ କୋରିଆର ଟୁରୋବଙ୍ଗ ଗୁମ୍ଫାରେ ମିଳିଥିବା ଚିତ୍ରିତ ହରିଣ ହାଡ଼ ତଥା ମଣିଷର ଅବଶେଷ ସହିତ ହରିଣର ସଚିତ୍ର ବର୍ଣ୍ଣନା ଇତ୍ୟାଦି ପ୍ରାୟ ୪୦,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର। ସେହିପରି ସୋକ୍‌ଚାଙ୍ଗ-ରିଠାରେ ପ୍ରାଥମିକ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗ ସମୟର ଆବିଷ୍କୃତ ହରିଣ ଓ ବାରହାର ଚିତ୍ର ଏବଂ ଶୈଳୀସମ୍ପନ୍ନ ପାତ୍ର (ପ୍ରାଚୀନ ଜାପାନ କାମ ସହିତ ସମାନ) ଯାହା ଜେଜୁ ଦ୍ୱୀପର କୋଶନ-ରିଠାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଛି, ଯାହାକି ସମୁଦ୍ରର ନିମ୍ନ ସ୍ତର ଯୋଗୁଁ ଜାପାନରୁ ଉପଲବ୍ଧ ହେବାର ସମ୍ଭାବନା ରହିଛି ମିଳିଛି; ସେସବୁକୁ ସେଇ ସମାନ କଥାର ପ୍ରମାଣ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ। କିନ୍ତୁ ରିଚାର୍ଡ କ୍ଲେଇନ୍‌ଙ୍କ ଭଳି କିଛି ପ୍ରସିଦ୍ଧ ପୁରାତତ୍ତ୍ୱବିତ୍ ଏହି ପ୍ରକାରର କଳାକୃତିକୁ ପ୍ରକୃତ ଚିତ୍ରର ଉଦାହରଣ ଭାବେ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ କୁଣ୍ଠା ପ୍ରକାଶ କରିଥାନ୍ତି।

ଅପର ପକ୍ଷରେ ମେସୋଲିଥିକ୍ ଏବଂ ଉତ୍ତର- ପୁରାତନ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗ (ପ୍ରାୟ ୧୦,୦୦୦- ୧୨,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ)ର ମିଳିଥିବା ପୁରୁଣା ଚିତ୍ରକଳା କଳାତ୍ମକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ନିର୍ବିବାଦୀୟ ପ୍ରମାଣ। ସେଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ସର୍ବପୁରାତନ ଆଫ୍ରିକୀୟ ପଥର ଚିତ୍ରକଳା ଯାହାକୁ ଆନୁମାନିକ ପ୍ରାୟ ୧୦,୦୦୦ ବର୍ଷର କଳାକୃତି ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଏ, ତନ୍ମଧ୍ୟରେ ମଣିଷମାନଙ୍କର ପ୍ରାକୃତିକ ଚିତ୍ରସବୁ ରହିଛି ଯାହା ୮୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ ନୀଳନଦୀର ଉପତ୍ୟକାଠାରୁ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଛି ଯାହା ସେତେବେଳେ ପଶ୍ଚିମରେ ମାଲି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତୃତ ଥିଲା ବୋଲି ଦେଖାଯାଏ। ଏହିସବୁ ମଧ୍ୟରେ ଦକ୍ଷିଣ ଆଲଜେରିଆର ତାସିଲି ଏନ୍'ଆଜେର (ଦକ୍ଷିଣ ଆଲ୍‌ଜେରିଆ), ତାଦ୍ରାର୍ତ୍ତ ଆକାକସ୍ (ଲିବ୍ୟା) (ଏକ ୟୁନେସ୍କୋ ବିଶ୍ୱ ଐତିହ୍ୟସ୍ଥଳ), ଦକ୍ଷିଣ ଆଫ୍ରିକାର ୱଣ୍ଡରୱେର୍କ୍ ଗୁମ୍ଫାର ପ୍ରସ୍ତର ଖୋଦେଇ, ଉତ୍ତର ଚାଦ୍‌ର ଟିବେଷ୍ଟି ପର୍ବତମାଳାକୁ କେତେକ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ସ୍ଥଳ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। କିନ୍ତୁ ସେହି ସମାନ ସମୟରେ ତାଞ୍ଜାନିଆ, ନାମ୍ବିଆର ଆପୋଲୋ ୧୧ ଗୁମ୍ଫା ଗୃହ, ଯାହାକି ଆନୁମାନିକ ୨୯,୦୦୦ରୁ ୨୭,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ବୋଲି କୁହାଯାଏ, ତାହା ବିବଦମାନ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଇଥାଏ। ତୁର୍କୀର ଗୋବେକଲି ତେପେଠାରେ ଇଂରାଜୀ ଅକ୍ଷର 'ଟି' ଆକାରର ବିଶାଳାକାୟ ପ୍ରସ୍ତର ସ୍ତମ୍ଭ, ଯାହାକି ପ୍ରାୟ ୧୦ବ ସହସ୍ରାବ୍ଦୀ ବିପିର ବୋଲି କୁହାଯାଏ, ବିଶ୍ୱର ସର୍ବପୁରାତନ ବୃହତ୍ ପଥର କଳାକୃତି ଅଟେ। ଏହି ସବୁ ସ୍ତମ୍ଭଗୁଡ଼ିକରୁ ଅଧିକାଂଶ ମଧ୍ୟ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ସାରକଥା, କିଛି ରହସ୍ୟମୟ ଚିତ୍ର ଏବଂ ଖୋଦେଇରେ ପରିପୂର୍ଣ୍ଣ ଯାହାକି ବିଶ୍ୱର ପୁରାତନ ସଂସ୍କୃତିରେ ଉପଲବ୍ଧ ପୁରାତନ କଳାତ୍ମକ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିକୁ ପୁନର୍ବାର ମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିବା ପାଇଁ ଆମମାନଙ୍କୁ ବାଧ୍ୟ କରିଥାଏ।

ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ କଥା ହେଉଛି ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ଗବେଷଣା ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ସ୍ଥିର ରହିଗଲା। କେବଳ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ସ୍ଥଳୀ ସମ୍ପର୍କରେ ତଥ୍ୟ ସଂଗ୍ରହ ଓ ଉପସ୍ଥାପନ ଉପରେ ଅଧିକ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦିଆଗଲା। ଏହାକୁ ନେଇ ସୈଦ୍ଧାନ୍ତିକ ଏବଂ ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଗବେଷଣା ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ଅବ୍ୟବସ୍ଥିତ ବୋଲି ପ୍ରମାଣିତ ହେଲା।

ଏହି ୟୁନିଟରେ ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳା କିଭଳି ବିଚ୍ଛୁରିତ ହୋଇ ରହିଛି, ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ତଥା ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଉତ୍ପାଦନ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱାରୋପ କରାଯିବ ସହିତ ଏହାର କାଳକ୍ରମ ଏବଂ ବ୍ୟାଖ୍ୟା ଉପରେ ହୋଇଥିବା ଆଲୋଚନା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରାଯାଇଛି। ଏଥିରେ ପୁରାତତ୍ତ୍ୱବାଦକୁ ନେଇ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚିତ କରାଯିବା ସହିତ ଦେଶର ବିଭିନ୍ନ ସ୍ଥାନରେ ସମାନ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ନିହିତାର୍ଥକୁ କିଭଳି ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରାଯାଇଛି, ସେ ବିଷୟରେ ଉଲ୍ଲେଖ ରହିଛି।

ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଗବେଷଣାରେ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଭାବେ ଯଦି ଭାରତର ପୃଷ୍ଠଭୂମିକୁ ନେଇ ଆଲୋଚନା କରାଯାଏ, ତେବେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଆବିଷ୍କାରକୁ ନେଇ ଅନେକ ଦାବି କରାଯାଇଛି। ଆଗକୁ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର କେଉଁ ସମୟର ବୋଲି ଜାଣିବା ପାଇଁ ଯେଉଁ ସମସ୍ୟା ଦେଖାଦେଇଛି ଏବଂ ଏଥି ସମ୍ପର୍କିତ କାର୍ଯ୍ୟ ପ୍ରଣାଳୀ ଏବଂ ସିଦ୍ଧାନ୍ତମୂଳକ ସମସ୍ୟା ଉପରେ ପୁନର୍ବାର ବିଚାର କରିବା ଉଚିତ। ଏହା ପରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ଆଲୋଚନା ପାଇଁ ପ୍ରୟାସ କରିବା ଏକ ପରିଦୃଶ୍ୟ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ।

ଏହା ପ୍ରସ୍ତର କଳା ସମ୍ପର୍କିତ ତଥ୍ୟକୁ ଭଲଭାବେ ବୁଝିବା ଏବଂ ସଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ସହିତ ଏହା କେବଳ ଯେ ମାନବ ଜାତି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଆବର୍ତ୍ତୀ ବିଚାର ନୁହେଁ, ତାହା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରିଛି। ଏହି ୟୁନିଟ୍ ମଧ୍ୟ ଶଙ୍କା ପ୍ରକଟ କରିଛି ଯେ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଗବେଷଣାର ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଓ କାର୍ଯ୍ୟ ପ୍ରଣାଳୀ ମଜଭୁତିକୁ ପୁନଃମୂଲ୍ୟାଙ୍କନ କରିବା ପାଇଁ ଯୁକ୍ତି ଉପସ୍ଥାପନ କରିଛି। ତେଣୁ ଆମେମାନେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାକୁ କେବଳ ସାଂସ୍କୃତିକ ପରିକଳ୍ପିତ ଚିତ୍ରକଳା ଭାବେ ବିଚାର ନକରି ଏହା ଆଞ୍ଚଳିକ ଭିତ୍ତିରେ ବ୍ୟାପ୍ତ ହେବା ଉଚିତ୍। ଯେମିତିକି ଛୋଟ ବସ୍ତୁର ସାରାଂଶରେ ପରିଣତ ହୋଇ ଚିତ୍ରକଳାକୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହେବା ଏବଂ ଏହିପରି ଅସ୍ତିତ୍ୱ ରହିଥିବା ଦାବି କରିବା ତଥା ନିଜର ଭିନ୍ନ ଏବଂ ସ୍ୱାଧୀନ ପରିଚୟ ସୃଷ୍ଟି କରିବା।

୧.୪: କଳାର ଅର୍ଥକୁ ନେଇ ଆଲୋଚନା

ପୁରାତନ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଅନୁସାରେ ଏହି କଳାକୁ କଳା ପାଇଁ ସୃଷ୍ଟି କରା ଯାଇଥିଲା କିମ୍ବା ଏହା କେବଳ 'ସହାନୁଭୂତିଶୀଳ ଶିକାରର ଯାଦୁ' ବୋଲି ବିଚାର କରୁଥିଲା। କିନ୍ତୁ ସ୍ୱଷ୍ଟ ଭାବେ ଦେଖିବାକୁ ଗଲେ କଳାର ବହୁତ ଗଭୀର ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଅର୍ଥ ରହିଛି। ଅଧିକାଂଶ ବିଦ୍ୱାନ ଭାବନ୍ତି ଯେ କଳା ସାମାନ (ଯାଦୁକର/ଗୁଣିଆ)ମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଅଙ୍କା ଯାଇଥିଲା। ଅଧିକାଂଶ ଅନ୍ଧାରୁଆ ଗୁମ୍ଫା ଭିତରେ ଏକାନ୍ତ ଦୃଷ୍ଟିର ଅନ୍ୱେଷଣ ପାଇଁ ଏହା ଆଙ୍କୁଥିଲେ। ଯେତେବେଳେ ସେମାନଙ୍କ ସ୍ମୃତି ସଜୀବ ଥାଏ, ସେମାନେ ନିଜର ଅନ୍ୱେଷଣର ଫଳ ସ୍ୱରୂପ ସେତେବେଳେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଚିହ୍ନ, ପଶୁମାନଙ୍କର ଚିତ୍ର ଆଙ୍କୁଥିଲେ। 'ସାମାନ' ଶବ୍ଦଟି ସାଇବେରୀୟ ଶବ୍ଦ 'ସମନ'ରୁ ଆସିଅଛି। ଏହାର ଅର୍ଥ ଆଧିଭୌତିକ ମାଧ୍ୟମ, ଲୋକମାନେ ଯେଉଁମାନଙ୍କ ପାଖରେ ଆଧିଭୌତିକ ଶକ୍ତି ରହିଥିଲା, ସେମାନେ ଏହି ଶକ୍ତି ମାଧ୍ୟମରେ ଜୀବନ୍ତ ଅବସ୍ଥାରେ ଆଧିଭୌତିକ ବିଶ୍ୱକୁ ଚାଲିଯାଇ ପାରୁଥିଲେ। ସେମାନେ ଜୀବନ୍ତ ମନୁଷ୍ୟ ଏବଂ ପ୍ରକୃତି ଏବଂ ପଶୁଙ୍କ ଶକ୍ତି ମଧରେ ମଧ୍ୟସ୍ଥତା କରୁଥିଲେ।

କିନ୍ତୁ କ୍ରୋମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ମାନବର କଳାକୃତି ସବୁ ଆଧୁନିକ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା, ଯେମିତିକି ଦକ୍ଷିଣ ଆଫ୍ରିକାର ଶିକାର-ଏକାଠି କରୁଥିବା କଳା, ଯାହା ଉପରେ ଏବେ ଗବେଷଣା ଜାରି ରହିଛି। ସେମାନେ ଯୁକ୍ତି କରନ୍ତି ଯେ ଏହି କଳା ସାମାନ୍‌ମାନେ ଅନ୍ଧାରୁଆ ସ୍ଥାନରେ ଆଙ୍କୁଥିଲେ। ସେମାନେ ନିଜର ଅଭିଜ୍ଞତା ପାଇଁ ଏବଂ ଯେଉଁ ପଶୁମାନଙ୍କୁ ଶିକାର କରୁଥିଲେ, ସେମାନଙ୍କଠାରୁ ଆଧିଭୌତିକ ଶକ୍ତି ପାଇବା ପାଇଁ ଯେଉଁ ପର୍ବ ପାଳନ କରୁଥିଲେ ସେଥିପାଇଁ ଏହା ଆଙ୍କୁଥିଲେ। କ୍ରୋମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ମାନବ ଏବଂ ସେମାନେ ଶିକାର କରୁଥିବା ପଶୁମାନଙ୍କ ଭିତରେ ସମ୍ପର୍କ ହୁଏତ ଅଧିକ ଅନ୍ତରଙ୍ଗ ରହିଥିଲା। ଏବଂ ଏହା ଅନ୍ଧାରୁଆ ଗୁମ୍ଫା ଭିତରେ କୌଣସି ପର୍ବ ତଥା ପ୍ରଥା ପରମ୍ପରା ମାଧ୍ୟମରେ କରାଯାଉଥିଲା।

ସେହି ସମୟରେ, ଆମେମାନେ କୌଣସି ସିଦ୍ଧାନ୍ତମୂଳକ ମତାମତ ସମ୍ପର୍କରେ ପଢ଼ିବା ବେଳେ ନିଶ୍ଚୟ ଯତ୍ନବାନ୍ ହେବା ଉଚିତ। କାରଣ ଏଠାରେ କେବଳ ଯେତିକି ତଥ୍ୟ ମିଳିଛି, ତାହାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରାଯାଇଛି, କିନ୍ତୁ ଏହା ପଛର ଇତିହାସ ଏବଂ ଅର୍ଥକୁ ବୁଝାଯାଇ ନାହିଁ।

କାରଣ, ଆମେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ କ୍ରୋମ୍ୟାଗ୍ନନ୍ ମାନବର ଆଧିଭୌତିକ ଶକ୍ତି ସମ୍ପର୍କରେ କେବେ ବି ଜାଣି ପାରିବା ନାହିଁ, କିନ୍ତୁ ପୁରୁଣା କାଳରେ ବହୁ ସଂଖ୍ୟକ ସମନ ଥିଲେ ଏବଂ ସେମାନେ ଶିକାରୀ- ଏକାଠି କରୁଥିବା ସମାଜରେ ଏହି ଭଳି କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିଲେ।

୧.୫: ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ବର୍ଦ୍ଧିତ ପରିସୀମା

ଉତ୍ତର ବରଫ ଯୁଗୀୟ ସଭ୍ୟତା ଉତ୍ତର ସ୍ପେନ୍, ଦକ୍ଷିଣ ପଶ୍ଚିମ ଫ୍ରାନ୍ସ ଏବଂ ଅଷ୍ଟ୍ରିଆର ସମତଳ ଅଞ୍ଚଳ, କେନ୍ଦ୍ର ଏବଂ ମଧ୍ୟ ୟୁରୋପ ଏବଂ ୟୁରେସିଆ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଏକ ସୁଖଦ ଅଞ୍ଚଳରେ ଗଢ଼ି ଉଠିଥିଲା। ଛୁଞ୍ଚର ଉଦ୍ଭାବନ ଏବଂ ଲୋକମାନେ କପଡ଼ା ସିଲେଇର କଳା ଶିଖିଯିବା ପରେ ସେମାନେ ଶୀତଦିନେ ଖୋଲା ଜାଗାରେ ରହିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରୁଥିଲେ, ଯାହାକି ନିଅଣ୍ଡରଥାଲ୍ (ଅସଭ୍ୟ) ମାନବ କେବେ ବି କରିପାରିନଥିଲେ। ୩୫୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବ ବେଳକୁ ଆଧୁନିକ ମଣିଷମାନେ ୟୁକ୍ରେନ୍ ଏବଂ ଚେକ୍ ରିପବ୍ଲିକ୍ର ନଦୀ କୂଳରେ ବସବାସ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରି ଦେଇଥିଲେ ଏବଂ ୨୫୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବ ବେଳକୁ ସେଠାରେ ସ୍ଥାୟୀ ଭାବେ ବସବାସ କରିବା ଆରମ୍ଭ କରି ସାରିଥିଲେ।

କେନ୍ଦ୍ର ୟୁରୋପ ଏବଂ ୟୁରେସିଆର ଆବୁଡ଼ାଖାବୁଡ଼ା ସମତଳ ଭାଗ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗୀୟ ଶିକାର-ସଂଗ୍ରହକାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଅନୁକୂଳ ପରିବେଶ ନଥିଲା। ଉଷ୍ଣତା ଏବଂ ବାସସ୍ଥାନ ପାଇବା ପାଇଁ ସେମାନେ ନିଜର ଯନ୍ତ୍ରପାତି ଏବଂ ନିକଟସ୍ଥ ଅଞ୍ଚଳରେ ଉପଲବ୍ଧ କଞ୍ଚାମାଲ୍ ବ୍ୟବହାର କରି କୃତ୍ରିମ ବାସସ୍ଥାନ ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିଲେ। ଉତ୍ତର ବରଫ ଯୁଗର ଶିକାରୀ ଏବଂ ସଂଗ୍ରହକାରୀ ସମାଜକୁ ପୁରାତତ୍ତ୍ୱବିତ୍ମାନେ ପୂର୍ବ ଗ୍ରାଭେଟିଆନ୍ କମ୍ପ୍ଲେକ୍ସ (ଫ୍ରାନ୍ସର ଏକ ପ୍ରସ୍ତର ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳୀ ନାମରେ ନାମିତ) ଭାବେ ନାମିତ କରିଥିଲେ ଯାହା ୨୮୦୦୦ ଏବଂ ୧୦,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ କେନ୍ଦ୍ର ଏବଂ ପୂର୍ବ ୟୁରୋପର ସମତଳ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ଅଞ୍ଚଳରେ ଗଢ଼ି ଉଠିଥିଲା, ତାକୁ ଆବିଷ୍କାର କରିଥିଲେ। ଏହି ସମାଜର ଲୋକମାନେ ସାଧାରଣତଃ ବୃହଦାକାର ହସ୍ତୀ ଶିକାରୀ ଥିଲେ ଏବଂ ଆର୍କଟିକ୍ ହସ୍ତୀ ସମୂହଙ୍କୁ ଖାଦ୍ୟ ଆକାରରେ ଗ୍ରହଣ କରୁଥିଲେ। ପ୍ରାୟତଃ ସେମାନଙ୍କ ଅଧିକାଂଶ ଖାଦ୍ୟ କ୍ଷୁଦ୍ର ପ୍ରାଣୀ ଯଥା: ଠେକୁଆ ଇତ୍ୟାଦି ଥିଲେ। ବୃହଦାକାର ହସ୍ତୀମାନଙ୍କର ହାଡ଼ ଘରର ବରଗା (ବିମ୍) ପାଇଁ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିଲା। ପ୍ରାୟତଃ ଅଧିକାଂଶ ହାଡ଼ ସେମାନେ ପ୍ରାକୃତିକ ଭାବେ ମୃତ ହସ୍ତୀଙ୍କ ଶରୀରରୁ ସଂଗ୍ରହ କରୁଥିଲେ।

ପ୍ରାୟ ୨୪,୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ ଚେକ୍ ରିପବ୍ଲିକ୍ଠାରେ ଗଢ଼ି ଉଠିଥିବା ଡୋଲିନ ଭେଷ୍ଟୋନିସ୍ ଏବଂ ପାଭ୍ଲୋଭ୍ ସଭ୍ୟତା ନିକଟରେ ଏକ ନଦୀ ଥିବାର ଜଣାଯାଏ। ଏଠାରେ ଲୋକମାନେ ମାଟି ଭିତରକୁ ଆଂଶିକ ଖୋଳା ଯାଇଥିବା ଅଣ୍ଡାକୃତି କାଠର ଘରେ ରହୁଥିଲେ। ଏଠାରେ ଅଧିବାସୀ ଠେକୁଆ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କ୍ଷୁଦ୍ର ପ୍ରାଣୀମାନଙ୍କର ଶିକାର କରୁଥିଲେ, ବେତ ବୁଣୁଥିଲେ, କାଦୁଅରେ ପଶୁ ଏବଂ ମଣିଷମାନଙ୍କର ମୂର୍ତ୍ତି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରି ପୋଡୁଥିଲେ। ବେତବୁଣା ଏବଂ ମୂର୍ତ୍ତି ପ୍ରସ୍ତୁତି କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏହା ସର୍ବପୁରାତନ ବୋଲି କୁହାଯାଏ।

୧୮୦୦୦ ରୁ ୧୪୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ ୟୁକ୍ରେନ୍ ଡନ୍ ଏବଂ ନେଇପର ନଦୀ ଉପତ୍ୟକାର ଗ୍ରାଭେଟିଆନ୍ ବୃତ୍ତି ପ୍ରଖର ବେଗରେ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଥିଲା। ୧୫୦୦୦ ବର୍ଷ ତଳେ ନେଇପର ନଦୀ ନିକଟରେ ମେରିରିଚ୍ ସଭ୍ୟତା ଗଢ଼ି ଉଠିଥିଲା। ଏହି ସ୍ଥାନରେ ମାଟିକୁ ଆଂଶିକ ଭାବେ ଖନନ କରି ୫ଟି ଗୃହ ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା। ଯାହାର ଛାତର ଛାଞ୍ଚ ବୃହଦାକାର ହସ୍ତୀର ହାଡ଼ରେ ତିଆରି ହୋଇଥିଲା। ଏହି ଘରଗୁଡ଼ିକରେ ଭିତରୁ ତାଲା ଦେବା ବ୍ୟବସ୍ଥା ଥିଲା, ଯାହାକି ପଶୁ କିମ୍ବା ଘାସଚେକା ଦ୍ୱାରା ଘୋଡ଼େଇ ହୋଇ ରହିଥିଲା।

ଡନ୍ ଏବଂ ନେଇପର ନଦୀର ଉପତ୍ୟକା ଦକ୍ଷିଣ ଏସିଆ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଲମ୍ବି ରହିଥିଲା, ଏହା ଷ୍ଟେପ୍ ତୃଣଭୂମିକୁ ବ୍ୟାପିବା ସହିତ ସାଇବେରିଆର ବୈକାଲ ହ୍ରଦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତୃତ ଥିଲା। ଉତ୍ତର ବରଫ ଯୁଗର ଶେଷ ଆଡ଼କୁ ବିକ୍ଷିପ୍ତ ଭାବେ ରହୁଥିବା ଶିକାରୀମାନେ ନଦୀର ଉପତ୍ୟକା ଏବଂ ହ୍ରଦ କୂଳରେ ବସବାସ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କଲେ। ସେମାନେ ସେଠାରେ ଦକ୍ଷିଣରୁ ଆସିଥିବା କିଛି ଶିକାର ସଂଗ୍ରହକାରୀ ଗୋଷ୍ଠୀଙ୍କ ସଂସ୍ପର୍ଶରେ ଆସିଥିଲେ। କେନ୍ଦ୍ର ଏସିଆ ଉପରେ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟର ଉତ୍ତର ବରଫ ଯୁଗ ଏବଂ ଚାଇନା ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣାଞ୍ଚଳର ଅଳ୍ପ ଜଣାଶୁଣା ସମସାମୟିକ ସମାଜର ସାଂସ୍କୃତିକ ପ୍ରଭାବ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ।

୧.୬: ଭାରତରେ 'ଆବିଷ୍କାର'ର ଯୁଗ

୧୮୬୮-୬୯ରେ ଶୀତଦିନେ ଆର୍ଚ୍ଚିବାଲ୍ଡ କାର୍ଲାଇଲ୍ ଉତ୍ତରପ୍ରଦେଶର ମୀର୍ଜାପୁର ଜିଲ୍ଲାର ସୋହାଗୀ ଘାଟ ନିକଟରେ ବିନ୍ଧ୍ୟ ପର୍ବତର ଉତ୍ତରାଞ୍ଚଳର ଶିଖରରେ କିଛି ଗୃହ ଆବିଷ୍କାର କରିଥିଲେ। ଏହି ଆବିଷ୍କାର ସହିତ ଭାରତରେ ପ୍ରଥମ ଥର ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଆବିଷ୍କାର ହୋଇଥିବା ଦାବି କରାଯାଇଥିଲା। ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ଭାବେ ୟୁରୋପରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାକୃତି ଆବିଷ୍କୃତ (ନିୟୁମେୟର ୧୯୮୩: ୧; ପାଣ୍ଡେ ୨୦୦୧:୨୪୯, ସୋନାୱାନେ ୨୦୧୨:୮୪, ତ୍ୟାଗୀ ୨୦୦୧.୩୦୩: ୱାକାଙ୍କର ୨୦୦୧: ୩୧୯) ହେବାର ବହୁ ପୂର୍ବରୁ ଭାରତରେ ଏହା ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିଲା। ଯଦିଓ ଏହାକୁ କାର୍ଲାଇଲ୍ ଆବିଷ୍କାର କରିଥିଲେ, ତାଙ୍କର ତଥ୍ୟ ଏବଂ ଆବିଷ୍କାର ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇନଥିଲା ଏବଂ ୧୯୦୬ରେ ଭି.ଏ ସ୍ମିଥ୍ (ସ୍ମିଥ ୧୯୦୬:୧୮୫-୧୯୫) ପ୍ରକାଶିତ ନ କରିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ତାଙ୍କ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଟିପାଖାତାରେ ଏହା ସୀମିତ ହୋଇ ରହିଥିଲା।

ଏ ବାବଦରେ ନ୍ୟୁମେୟର (୧୯୮୩:୧) ରୋଫିଜନାକ୍ର ଗୁମ୍ଫା ଚିତ୍ର ପୂର୍ବରୁ ବିଦ୍ୟମାନଥିବାର ବିବରଣୀକୁ ଉଦାହରଣ ଦେଇଛନ୍ତି ଯାହା ୧୫୩୮ ଖ୍ରୀଷ୍ଟାବ୍ଦର ଏବଂ ଯଥାର୍ଥରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଛନ୍ତି ଯେ ଗୁମ୍ଫା ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ବିଜ୍ଞାନ ଦ୍ୱାରା ଏବେ ବେଶୀ ପରିମାଣରେ ସ୍ୱୀକୃତି ପାଇନଥିଲା କିମ୍ବା ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଇନଥିଲା, ଯେତିକି ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିଲା।

ପୁନଶ୍ଚ ଉପରୋକ୍ତ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତିମୂଳକ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣକୁ ସମ୍ପ୍ରସାରିତ କରି ନ୍ୟୁମେୟର (୧୯୮୩:୧) ଆହୁରି ବିସ୍ତୃତ ଭାବେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିଛନ୍ତି ଯେ ଭାରତୀୟ ପ୍ରାକ୍ ଇତିହାସର ଅଧିକତଃ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ବିଦ୍ୱାନମାନେ ଏବଂ ବୃତ୍ତି- ପ୍ରଚୋଦିତ ଅଧ୍ୟୟନ ଭାରତୀୟ ପ୍ରାଚୀନ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ଛାୟାରେ ସ୍ଥାଣୁ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା।

ଏହାର ବିରାଟକାୟ ମନ୍ଦିର ପରିସର ଏବଂ ସମଗ୍ର ନଗରୀ ଯାହା ବଣ ଜଙ୍ଗଲରୁ ବୃଦ୍ଧି ସହିତ ପୋତି ହୋଇ ଯାଇଥିଲା ତାହା ମଧ୍ୟ ସେହିସବୁ ଥିଲା ଯାହାକୁ ସେ ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଲେଖକ ଓ ପାଠକମାନଙ୍କର ରୋମାଞ୍ଚକର ତତ୍ତ୍ୱ ବୋଲି ଅଭିହିତ କରିଛନ୍ତି। ୧୮୮୩ ମସିହାରେ ପ୍ରଥମ ଥର ପାଇଁ ଭାରତର ଜନ୍ କକ୍‌ବର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ପରୀକ୍ଷଣ ଏବଂ ପ୍ରକାଶନ କରିଥିଲେ। ସେ ୧୮୮୧ରେ କେନ୍ ନଦୀଠାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ଗଣ୍ଡାର ଜୀବାଶ୍ମ ହାଡ଼ ଏବଂ ଉତ୍ତରପ୍ରଦେଶର ମୀର୍ଜାପୁର ଜିଲ୍ଲାର ରୂପ୍ ଗ୍ରାମରେ ଆବିଷ୍କୃତ ପ୍ରସ୍ତର ବାସସ୍ଥଳୀରେ ଗଣ୍ଡା ଶିକାରର ଚିତ୍ରକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିଥିଲେ। (କକ୍‌ବର୍ଣ୍ଣ ୧୮୮୩: ୫୬-୬୪)

ଯଦିଓ ସେ ପ୍ରଥମେ ଗଣ୍ଡାର ଶିକାରକୁ ଭୁଲ୍‌ବଶତଃ ବାରହା ଶିକାରର ଚିତ୍ର ବୋଲି ଚିହ୍ନଟ କରିଥିଲେ, କିନ୍ତୁ ସେ ପରେ ଯେତେବେଳେ ଘୋରମଙ୍ଗର ଏବଂ ହାର୍ଣ୍ଣି-ହର୍ଣ୍ଣଠାରେ ଉତ୍ତମ ଭାବେ ସଂରକ୍ଷିତ ଗଣ୍ଡାର ଶିକାରର ଚିତ୍ରକୁ ଆବିଷ୍କାର କଲେ ସେତେବେଳେ ଏହାକୁ ବାରହା ଶିକାରର ଗଣ୍ଡା ଶିକାରକୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରି ଦେଇଥିଲେ। ଏହା ସହିତ ମୋଗଲ ସମ୍ରାଟ୍ ବାବର ଷୋଡ଼ଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ବାରହା ଶିକାର କରୁଥିବାରୁ ସେ ସେହି ଚିତ୍ରକଳାକୁ ଭୁଲ୍‌ବଶତଃ ମାତ୍ର ୩୦୦ ବର୍ଷ ତଳର ବୋଲି ଅଭିହିତ କରିଥିଲେ ୧୮୯୯ରେ କକବର୍ଣ୍ଣ ତାଙ୍କ ଆବିଷ୍କାରକୁ ଅଷ୍ଟ୍ରେଲିଆ, ଦକ୍ଷିଣଆଫ୍ରିକା ଏବଂ ଦକ୍ଷିଣ ଆମେରିକାର (ମ୍ୟାଥ୍‌ପଲ୍ ୨୦୦୧: ୨୦୭-୨୦୮; ନ୍ୟୁମେୟର ୧୯୮୩: ୨-୩) ପ୍ରସ୍ତର କଳା ସହିତ ତୁଳନା କରିଥିଲେ।

ଭାରତୀୟ ଉପସାଗରୀୟ ଅଞ୍ଚଳରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଗବେଷଣା ଉପରେ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରକାଶ କରା ଯାଇଥିବା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ୧୯୦୧ରେ ଏଫ୍. ଫସେଟ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଏଡାକାଲ୍ ଗୁମ୍ଫା (କୋଝିକୋଡ) ଜିଲ୍ଲା କେରଳଠାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ପ୍ରସ୍ତର କ୍ରସିଂ ଉପରେ ସନ୍ଦର୍ଭ ପ୍ରସ୍ତୁତି ଅନ୍ୟତମ। ୧୯୧୬ରେ ଏକମାତ୍ର ବ୍ୟକ୍ତି ରବର୍ଟ କ୍ରୁସ୍ ଫୁଟ୍ ଭାରତର କର୍ଣ୍ଣାଟକର ବେଲାରି ଜିଲ୍ଲାରେ ସେହିଭଳି ସମାନ ଆବିଷ୍କାର କରି ଭାରତୀୟ ପ୍ରାକ୍ ଐତିହାସିକ ତଥ୍ୟକୁ ଲୋକଲୋଚନକୁ ଆଣିବା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଗୁରୁ ଦାୟିତ୍ୱ ବହନ କରିଥିଲେ ଯଦି ଗବେଷଣାର ନିକଟତମ କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଦେଖାଯାଏ, ତେବେ ୧୯୨୨ରେ ମନୋରଞ୍ଜନ ଘୋଷ ଆଦାମଗଡ଼ରେ କିଛି ଚିତ୍ରକଳାକୁ ଆବିଷ୍କାର କରିଥିଲେ ଏବଂ ଆଦାମଗଡ଼ (ହୋସଙ୍ଗାବାଦ ଜିଲ୍ଲା, ମଧ୍ୟପ୍ରଦେଶ) ମୀର୍ଜାପୁର (ଉତ୍ତର ପ୍ରଦେଶ) ଏବଂ ରାୟଗଡ଼ (ଛତିଶଗଡ଼)ଠାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିବା ଚିତ୍ରକଳା ପରି ସମାନ ଚିତ୍ର କରିବା ଭଳି ଯୁଗାନ୍ତକାରୀ ପଦକ୍ଷେପ ନେଇଥିଲେ। ୧୯୩୨ରେ ଏକ ପ୍ରବନ୍ଧରେ ଏହା ପ୍ରକାଶିତ। (ଘୋଷ ୧୯୩୨)। ୧୯୩୦ ମସିହାରେ ଡି. ଏଚ୍. ଗର୍ଡନ୍‌ଙ୍କର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଅବଦାନ ହେଉଛି ସେ ମଧ୍ୟପ୍ରଦେଶର ହୋସଙ୍ଗାବାଦଠାରେ ମହାଦେଓ ହିଲ୍‌ସ୍‌ର ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ଅନ୍ୱେଷଣ ଓ ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଏହି ଅଞ୍ଚଳରେ ଥିବା ପ୍ରାଚୀନ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଖ୍ରୀଷ୍ଟପୂର୍ବ ଦଶମ ଶତାବ୍ଦୀ (ପାଣ୍ଡେ ୨୦୦୧:୨୪୯)ର ବୋଲି ପ୍ରମାଣିତ କରିଥିଲେ।

୧.୭: ଭାରତରେ ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଗବେଷଣା: ଏକ ସମ୍ୟକ୍ ସୂଚନା

ନିଃସନ୍ଦେହ ଭାବେ ଏହା କୁହାଯାଇପାରେ ଯେ ଭାରତୀୟ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଗବେଷଣା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଭି.ଏସ୍.ୱାକାଙ୍କର ହେଉଛନ୍ତି ସବୁଠାରୁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଏବଂ ପ୍ରମୁଖ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଯିଏ ତାଙ୍କର ଗବେଷଣା କାର୍ଯ୍ୟରେ କେନ୍ଦ୍ର ଏସିଆର ପ୍ରସ୍ତର କଳାକୁ ସୂଚୀବଦ୍ଧ କରିବାର କାମକୁ ହାତକୁ ନେଇଥିଲେ।

ଭାରତରେ ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଗବେଷଣା ଏବଂ ଅନୁସନ୍ଧାନର ପଦଚିହ୍ନକୁ ଲକ୍ଷ୍ୟ କରିବା ପରେ ମ୍ୟାଥ୍ପଲ୍ (୨୦୦୧: ୨୧୩-୨୧୪) ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ବିକାଶର ତିନିଟି ଭିନ୍ନ ପର୍ଯ୍ୟାୟକୁ ଚିହ୍ନଟ କରିଥିଲେ। ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୮୬୭-୧୯୩୧)ରେ କିଛି ଆଗ୍ରହୀ ସୌଖୀନ ବ୍ୟକ୍ତି ଅଧିକାଂଶ ଅନୁସନ୍ଧାନ କରିଥିଲେ। ସେମାନେ ସୁ-ସଂରକ୍ଷିତ, ସୁସ୍ପଷ୍ଟ ଏବଂ ପୃଥକ ମୂର୍ତ୍ତି ଉପରେ ଗବେଷଣା କରୁଥିଲେ। ସେମାନେ ଅନୁଲିଖନ ଫ୍ରି ହ୍ୟାଣ୍ଡ କପିଙ୍ଗ୍ (ହାତଲେଖା ନକଲ) ଏବଂ ସର୍ଟ ନୋଟ୍ (ସାରାଂଶ) ତିଆରି କରୁଥିଲେ। ଫଳରେ ବହୁତ କମ୍ ଲେଖା ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥିଲା ବୋଲି ସେ ମତ ଦେଇଥିଲେ। ଭାରତୀୟ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଏହି ପର୍ଯ୍ୟାୟ ସମ୍ପର୍କରେ ସେ ଜୋର୍ ଦେଇ କହିଛନ୍ତି ଯେ ଏହି କଳାର ପ୍ରାଚୀନତା ଉପରେ ଏବେ ବି କିଛି ସନ୍ଦେହ ରହିଛି। ଏହି ସମୟରେ ସେ ଏ. କାର୍ଲାଇଲ, ଜେ. କକ୍‌ବର୍ଣ୍ଣ, ଏଫ୍ ଫସେଟ୍, ସି.ଏ ସିଲ୍‌ବେରାଡ୍, ସି. ଡବ୍ଲ୍ୟୁ ଆଣ୍ଡରସନ୍, ପି.ବ୍ରାଉନ୍, ଆର୍.ବି.ଫୁଟେ, ପି. ମିତ୍ରା, ଏ.ଏନ୍. ଦତ୍ତା ଏବଂ ଏମ୍. ଘୋଷଙ୍କୁ ତାଲିକାରେ ସ୍ଥାନ ଦେଇଥିଲେ।

ତାଙ୍କ ଅନୁସାରେ ଏହି ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୩୨-୧୯୭୨) ଏକ ସୁନିଯୋଜିତ ଅନୁସନ୍ଧାନର ସମୟ ଥିଲା, ଯେଉଁ ସମୟରେ ଶହ ଶହ ଅନାବିଷ୍କୃତ ଚିତ୍ରକଳା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ମିଳିଥିଲା। ଗବେଷକମାନେ ବିଶ୍ୱସନୀୟ ତଥ୍ୟ ହାସଲ କରିଥିଲେ ଏବଂ ପରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ସମ୍ପର୍କରେ ଶୁଦ୍ଧ ନକଲ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ପରେ ଆପାତତଃ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ରଖୁଥିଲେ। ଏହାର ବିକାଶ ସମୟରେ ଭାରତରେ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗର ପ୍ରାଚୀନତା ଉପରେ ସନ୍ଦେହ ସୃଷ୍ଟି ହେବା ସହିତ ପ୍ରଶ୍ନ ମଧ୍ୟ ଉଠିଥିଲା। ଅନୁସନ୍ଧାନର ଏହି ସମୟରେ ଏମ୍. ଘୋଷ, ଡି. ଏଚ୍. ଗର୍ଡନ୍, ଭି. ଏସ୍. ୱାକାଙ୍କର, ବି. ଆଲଚିନ୍, ଆର୍. ଆଲଚିନ୍, ଜେ. ଗୁପ୍ତା, ଆର. କେ. ବର୍ମା, ଏସ୍. କେ. ପାଣ୍ଡେ, ଜେ. ଜ୍ୟାକବ୍‌ସନ୍, ଏ. ସୁନ୍ଦରା ଏବଂ ଏସ୍. ତିୱାରୀଙ୍କୁ ସେ ତାଲିକାରେ ରଖିଥିଲେ। ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଅନୁସନ୍ଧାନର ଏହି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବହୁ ପରିମାଣରେ ପୁରାତନ ସ୍ଥଳୀ ଆବିଷ୍କୃତ ହୋଇଥିଲା।

ତୃତୀୟ ଏବଂ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୭୩-ବର୍ତ୍ତମାନ)ରେ ପ୍ରସ୍ତର ଆଶ୍ରୟସ୍ଥଳୀର ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଭାବେ ଖନନ କରାଯିବା ସହିତ ପ୍ରସ୍ତର ଚିତ୍ରକଳାକୁ ବୈଜ୍ଞାନିକ ପଦ୍ଧତିରେ ପୁନରୁତ୍ପାଦନ କରାଯାଇ ଆସୁଛି। ଅନୁସନ୍ଧାନର ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଞ୍ଚଳର ସର୍ବେକ୍ଷଣ, ଗବେଷଣାଲବ୍ଧ ତଥ୍ୟର ପ୍ରକାଶନ, ପ୍ରଦର୍ଶନ, ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ସଭାସମିତି ଓ ଭାଷଣ ଦେବା ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ଏହି ସମୟରେ ଭାରତୀୟ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ପ୍ରାଚୀନତା ମଧ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତର ଯୁଗ ତଥା ଏହାଠାରୁ ପୁରୁଣା ବୋଲି ପ୍ରମାଣସିଦ୍ଧ ହୋଇଛି।

ଏହି ସମୟରେ ପ୍ରସ୍ତର କଳାରେ ଗବେଷଣା କରୁଥିବା ଅନ୍ୱେଷକ ଏବଂ ଅଭିଲେଖକମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଭି. ଏସ୍. ୱାକାଙ୍କର, ୱାଇ. ମ୍ୟାଥ୍ପଲ୍, ଏଚ. ଡି. ସଙ୍କଳିଆ, ଭି. ଏନ୍. ମିଶ୍ରା, ଇ. ନ୍ୟୁମେୟର,

ଏଲ୍. ଓ୍ୱାଙ୍କେ, ଏମ୍. ଡି. ଖାରେ, ଭି. ସିଂହ, ଜି. କୁମାର, ଆର. ତିଓ୍ୱାରୀ ଏବଂ ଜି. ଏସ୍. ତ୍ୟାଗୀଙ୍କୁ ସେ ଗଣନା କରନ୍ତି ।

ବର୍ତ୍ତମାନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ଦଲିଲ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ କେବଳ ପ୍ରକୃତ ସଂଖ୍ୟା ଯେଉଁଠାରେ କୌଶଳ ଏବଂ ଝୋଟିକୁ ମୁଖ୍ୟ ଭାବେ ଧରାଯାଇଛି ସେହି ତଥ୍ୟକୁ ସାଇତି ରଖିବା ଭିତରେ ସୀମିତ ରହି ଆସିଛି । ଏଠାରେ ଯୁକ୍ତି ଉପସ୍ଥାପନ କରାଯାଇପାରେ ଯେ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତ ଦଲିଲ୍‌ର ମାନ ଗତ ୫୦ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇନାହିଁ । ପ୍ରକୃତ ପୁନଃଉତ୍ପାଦନ ସଂଖ୍ୟାର ତଥ୍ୟ ଏହି ଦଲିଲ୍‌ରୁ ମିଳିପାରିଛି । ବର୍ତ୍ତମାନ ପ୍ରସ୍ତରର ଉପରିଭାଗର ବିଶେଷତା ପ୍ରସ୍ତର କଳାର ମୂର୍ତ୍ତି ସହିତ ଜଡ଼ିତ, ତେଣୁ ଆମେ ନୂଆ ଅନୁଲିଖନ (ଦଲିଲ) ଦରକାର କରୁଛୁ । ଅଧିକାଂଶ ଗବେଷକ ଯେତେବେଳେ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରୁଛନ୍ତି, ସେତେବେଳେ ସେମାନେ ପୁରୁଣା ଦଲିଲ୍‌କୁ ଅନୁସରଣ କରୁଛନ୍ତି । ତେଣୁ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଗବେଷଣାର ସବୁଠାରୁ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଦିଗ ହେଉଛି ଅନୁଲିଖନ, ଯାହା ବିଚାରଯୋଗ୍ୟ ।

୧.୮ : କଳା ଭାବରେ ଚିତ୍ର ଏବଂ ସ୍ଥାପତ୍ୟ

କଳା କିମ୍ବା ଯାହାକୁ ଆମେ କଳା ବୋଲି ବୁଝୁ, ବର୍ତ୍ତମାନ ସୁଦ୍ଧା ଏକ ଜଟିଳ ପ୍ରସଙ୍ଗ ହୋଇ ରହିଛି । କଳାର ପ୍ରକୃତି ଏବଂ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ଉପରେ ବାରମ୍ବାର ଆଲୋଚନା ହେଉଛି ଯାହାକି ଅନୁଚିତ ଓ ଅନାବଶ୍ୟକ । ପରିଶେଷରେ ଯଦି କେହି ଜଣେ କହିବେ 'ମୋନାଲିସା ଏକ କଳା, କାରଣ ଏହା ସୁନ୍ଦର' ଏବଂ ଅନ୍ୟ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତି କହିବେ, 'ମୋନାଲିସା ଏକ କଳା ନୁହେଁ, କାରଣ ଏହା ସୁନ୍ଦର ନୁହେଁ' ତେବେ ଶେଷରେ କେଉଁ ମତ ଉପରେ ସମସ୍ତେ ରାଜିହେବେ, ତାହା ଜାଣିବା କଷ୍ଟସାଧ୍ୟ ହୋଇଥାଏ । କଳା 'ସୁନ୍ଦର ଏବଂ ବ୍ୟବହାର୍ଯ୍ୟ' ହେବା ଉଚିତ୍ ଏବଂ ଏହାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ମଧ ଶିକ୍ଷାପ୍ରଦ ହେବା ଉଚିତ୍– କିମ୍ବା ଏହାର ଅର୍ଥ ସୁନ୍ଦର ବସ୍ତୁକୁ ବୁଝେଇବା, ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଏବଂ ପାଳନ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବା ଉଚିତ, ଅର୍ଥାତ୍ 'କଳା ପାଇଁ କଳା' କିମ୍ବା କେବଳ 'କଳା ପାଇଁ କଳା' । ଆଜିକାଲି ଅଧିକାଂଶ ଲୋକ କୁହନ୍ତି କଳା ସୁନ୍ଦର ହେବା ଆବଶ୍ୟକ ନୁହେଁ; ମୋଟାମୋଟି କହୁଛନ୍ତି ଯେ 'ମୋନାଲିସା ସୁନ୍ଦର ନୁହେଁ, କିନ୍ତୁ ଏହା କଳା' । ଏହାର ପ୍ରାକୃତିକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ହେଉଛି 'ତୁମେ କେମିତି ଜାଣିବ ?'

ଯେତେବେଳେ ଆମେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ଆଧୁନିକ କଳାକୁ ଦେଖୁ ଏହି ଭଳି ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ବହୁତ କଷ୍ଟକର ହୋଇପଡ଼େ । ଶୁନ୍ୟ ପରଦା କ'ଣ ଏକ କଳା ? ଏକ ଗ୍ୟାଲେରୀରେ ଯଦି ଚାଇନା ମାଟିରେ ତିଆରି ଟଏଲେଟ୍‌ଟିଏ ଏକୁଟିଆ ଠିଆ ହୋଇଥିବ, ତାକୁ କ'ଣ କଳା କହିବା ? ଚେପା ଚୋଲା ଆଲୁମିନିୟମ କ୍ୟାନ୍‌କୁ ଏକ ଅସନା ଝୁଡିରେ ସଜାଇ ରଖିଲେ କ'ଣ କଳା କୁହାଯାଇ ପାରିବ ? କିମ୍ବା କୌଣସି କ୍ୟାନଭାସ୍ ଉପରେ ଏପଟସେପଟ କରି ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗର ସ୍ୱଷ୍ଟ ଗାର ଟାଣି ଚିତ୍ର ତିଆରି କରିବାକୁ କ'ଣ କଳା କୁହାଯିବ ?

ଶେଷରେ ଆମେ ମାନେ ଏଇ କଥାରେ ସମ୍ମତ ହେବାକୁ ପଡ଼ିବ ଯେ ଯେଉଁସବୁ ସାମଗ୍ରୀ ପାଇଁ ଆମକୁ ପ୍ରୟାସ ଏବଂ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିବାକୁ ପଡ଼ିଛି, ସେସବୁ ହେଉଛି କଳା, କିନ୍ତୁ ସେଗୁଡ଼ିକ ଫାଇନ୍ ଆର୍ଟ

କିମ୍ବା ଉଚ୍ଚ ସ୍ତରର କଳା, ତାହା ବୁଝାଇବାରେ ଆମେ ସକ୍ଷମ ନୋହୁ। ଏହି ସବୁ ଯାଞ୍ଚ ସିନେମା କ୍ଷେତ୍ରରେ ମଧ୍ୟ ପ୍ରଯୁଜ୍ୟ ଯାହାକି ଅନ୍ୟ ପ୍ରକାରର କଳାର ପରିଣତି ଯଥା- ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ (ସ୍ଥାପତ୍ୟ ଏବଂ ଚିତ୍ରକଳା) କିମ୍ବା ସାହିତ୍ୟ ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତ।

ନିଃସନ୍ଦେହ ଭାବରେ କଳା କଳ୍ପନାକୁ ପ୍ରେରଣା ଦେଉଥିବା ବେଳେ ଶହ ଶହ ବର୍ଷ ଧରି ରଚନାତ୍ମକ ହୋଇ ରହିଛି ଏବଂ ଏହାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ଧାର୍ମିକ, ଧର୍ମନିରପେକ୍ଷ, ଚିତ୍ରକଳା, ସ୍ଥାପତ୍ୟ, ସାଜସଜ୍ଜା ଏବଂ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ- କିଛି ବି ହୋଇପାରେ। ବୋଧହୁଏ କଳାକୁ ବୁଝାଇବାର ଶ୍ରେଷ୍ଠ ବାଟ ହେଉଛି ଏହା ଏକ ରଚନାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟ, ଯାହାର କିଛି ପ୍ରଭାବ ରହିଛି, ଏହା ଲୋକମାନଙ୍କ ଆଖିରେ ହୋଇପାରେ କିମ୍ବା କଳାକାରର ନିଜସ୍ୱ ବିଚାର ହୋଇପାରେ। ଜଣେ ମଧ୍ୟ କହି ପାରିବ ଯେ ଏହା ଖୁସି ଓ ଆନନ୍ଦ ଦେବା ପାଇଁ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇଛି ଏବଂ ଯେ କୌଣସି ପ୍ରକାରର ଭାବପ୍ରବଣତା/ ପ୍ରତିକ୍ରିୟାକୁ ପ୍ରେରଣା ଯୋଗାଇ ଦେଇପାରେ। କିନ୍ତୁ ସେହି ସମାନ ସମୟରେ ଏହାର ଏକ ପ୍ରତୀକାତ୍ମକ ଅର୍ଥ ନିଜ ଭିତରେ ସମାଧି ନେଇଯାଇ ପାରେ। କିନ୍ତୁ ଏମିତି ଅନେକ ଅଭିଯୋଗ ଅଛି ଯେ ପ୍ରକୃତରେ କଳାର ସେମିତି କିଛି କଠିନ ଓ ସ୍ଥିର ନିୟମ ନାହିଁ।

ଶେଷକଥା ହେଉଛି, ଯଦି ତୁମ ପିଲା ତୁମ ଶୋଇବା ଘରର କାନ୍ଥରେ ଆଙ୍ଗୁଠିରେ ଚିତ୍ର ଆଙ୍କୁଛି, ଯଦି ତୁମେ ବହୁତ ଖୋଲାମନର ପିତାମାତା ନୁହଁ, ତୁମେ ତାହେଲେ ଏହାକୁ କଳା କହିବ ନାହିଁ। କିନ୍ତୁ ସେହି ସମାନ ସମୟରେ ଯଦି ଜଣେ କିଶୋର ସେହି ସମାନ କାମ କରେ ଏବଂ ତାହାକୁ କଳା ବୋଲି ଘୋଷଣା କରେ, ତେବେ ତାହା କଳା ଭାବେ ପରିଚିତ ହେବ।

କେହି ତୁମର କଳାକୁ ପ୍ରଶଂସା କରିବ ବା ନକରିବ, ତାହା ମୂଲ୍ୟହୀନ ବ୍ୟାପାର। କିନ୍ତୁ ଏକଥା ଆବଶ୍ୟକ ଯେ ଯଦି ଜଣେ ଏକ ରଚନାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟର ଅର୍ଥ ବାହାର କରିବ ଏବଂ ଏହାକୁ ବୁଝି ପାରିବ, ତେବେ ଏହା କଳା ବୋଲି ବୁଝାଯିବ।

ଜଣେ ରେମ୍ବ୍ରାଣ୍ଡ୍ଟ୍, ରାଫାଲେ, ମାଇକେଲ ଆଞ୍ଜେଲୋ, ଲିଓନାର୍ଡୋ ଦା ଭିନ୍‌ସିଙ୍କ ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକୁ ଦେଖି ସେସବୁ ଚିତ୍ରକଳାର ଗୁରୁମାନଙ୍କର ବୋଲି ଜାଣି ପାରିବ। ସେମାନଙ୍କର କାମ ଗୀର୍ଜାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସ୍ଥାନରେ କିମ୍ବା ଏକକ ଚିତ୍ର ଭାବରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳିଥାଏ। ସାଲଭାଦୋର ଡାଲି ବିଶ୍ୱସ୍ତରୀୟ କଳାରେ ଅତିବାସ୍ତବବାଦ ଆଣିଥିବା ବେଳେ ପାବ୍‌ଲୋ ପିକାସୋ ଏବଂ ଭିନ୍‌ସେଣ୍ଟ ଭ୍ୟାନ୍ ଗଫ୍ ଚିତ୍ରକଳାକୁ ପରିଭାଷିତ କରିଥିଲେ। ଭାରତରେ ରାଜା ରବି ବର୍ମା ଜଣେ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ବ୍ୟକ୍ତି ଥିଲେ ଯିଏକି ତାଙ୍କ ଚିତ୍ର ମାଧ୍ୟମରେ କଳ୍ପନା ଓ ଗଳ୍ପକୁ ନୂତନ ଭାବରେ ପରିଭାଷିତ କରିଥିଲେ।

ଯେତେବେଳେ ଜଣେ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ବିଷୟରେ କହେ, ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱ ଏଥିରେ ଭରପୁର ହୋଇ ରହିଅଛି ବୋଲି ବୁଝିବାକୁ ହେବ। ଇଜିପ୍ଟର ବୃହତ୍ ସ୍ଫିଙ୍କ୍‌ସ୍ (ରହସ୍ୟପୂର୍ଣ୍ଣ ମନୁଷ୍ୟ)ର ମୂର୍ତ୍ତିଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଚାଇନାର ଟେରାକୋଟା ସୈନିକ ଭାରତର ଏଲିଫ୍ୟାଣ୍ଟା ଗୁମ୍ଫା ଇତ୍ୟାଦି ସେହି ବିଶ୍ୱ ବିଷୟରେ କୁହନ୍ତି ଯାହାର କେବେ ଦିନେ ଅସ୍ତିତ୍ୱ ଥିଲା। ଭାରତର ସ୍ଥାପତ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ ମନ୍ଦିର କଳାକୁ ଉଦାହରଣ ଭାବରେ ନିଆଯାଇପାରେ। ଏହା ଏବେ ବି କୋଣାର୍କ, ମହାବଳୀପୁରମ୍, ଏଲୋରା ଗୁମ୍ଫା ଇତ୍ୟାଦି ଅନେକ ସ୍ଥାନରେ ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ।

ଯେତେବେଳେ ଜଣେ ବିଶ୍ୱ କଥା କହେ, ସେତେବେଳେ ସ୍ଥାପତ୍ୟ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଜଣେ ପ୍ରତିଭାସମ୍ପନ୍ନ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱଙ୍କ ନାମ ସମ୍ମାନର ସହିତ ନିଆଯାଏ। ସେ ହେଉଛନ୍ତି ପୋଲାଣ୍ଡର 'ଷ୍ଟାନିସ୍‌ଲ ସୁକାଲସ୍କି'। ସେ ଚିକାଗୋ ପୁନର୍ଜାଗରଣ କାଳର ଅଂଶବିଶେଷ ଥିଲେ। ବିଶ୍ୱର କିଛି ପ୍ରସିଦ୍ଧ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ହେଉଛି- ଜିଆନ୍ ଲରେଞ୍ଜୋ ବର୍ଣ୍ଣିନୀଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ ଏକ୍‌ଷ୍ଟାସି ଅଫ ସେଣ୍ଟ୍ ଟେରେସା(୧୬୫୨), ମାଇକେଲ୍ ଆଞ୍ଜେଲୋଙ୍କର ପିଏଟା (୧୪୯୯), ଡୋନୋଟେଲୋଙ୍କ ଡେଭିଡ୍ (୧୪୪୦), ପଲ୍ ଲ୍ୟାଣ୍ଡୋସ୍କିଙ୍କ ଖ୍ରୀଷ୍ଟ ଦି ରିଡିମର, ହିରୋନିମସ୍ ଡୁକ୍ୱେସନୟ, ଦି ଏଲ୍‌ଡରଙ୍କ ମାନକେନ୍ ପିସ୍ (୧୬୧୯), ଅଗଷ୍ଟ ରୋଡିନଙ୍କ ଦି ଥିଙ୍କର ଏବଂ ଆଲେକ୍‌ଜାଣ୍ଡ୍ରୋସ୍ ଅଫ୍ ଆଣ୍ଟିଓକ୍‌ଙ୍କ ଭେନସ୍ ଡି ମିଲେ।

୧.୯: ବିଷୟ ସାରାଂଶ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ଏବେ ଆମର ଏକକ ଶେଷ ହୋଇଯାଇଛି। ଏବେ ଆମେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଏକକକୁ ପୁଣିଥରେ ପୁନରାଲୋଚନା କରିବା। ଆମେମାନେ କଳାତ୍ମକ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱର ସମସ୍ତ ପରମ୍ପରାକୁ ପଢ଼ିଲେ। ସ୍ପେନ୍‌ର ଅଲଟାମିରାର ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଗୁମ୍ଫା ଚିତ୍ରରୁ ଆମେ ଆରମ୍ଭ କଲେ। ଏହା ପରେ ଆମେ ବିଶ୍ୱ ସ୍ତରରେ କଳାକୁ ନେଇ ଆଲୋଚନା କଲେ, ଯେମିତିକି କଳାର କିଛି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଅର୍ଥ ରହିଥାଏ କିମ୍ବା ଏହା କେବଳ ଏକ ରଚନାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟର ପ୍ରତିଫଳନ ହୋଇଥାଏ। ବିଶ୍ୱରେ ଉପଲବ୍ଧ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଆମ ଆଲୋଚନା ବ୍ୟାପକ ହୋଇଗଲା। ଉତ୍ତର ବରଫ ଯୁଗୀୟ ସମାଜ ଯାହା ଉତ୍ତର ସ୍ପେନ, ଦକ୍ଷିଣ ପଶ୍ଚିମ ଫ୍ରାନ୍ସ, ଅଷ୍ଟ୍ରିଆ, କେନ୍ଦ୍ର ଏବଂ ପୂର୍ବ ୟୁରୋପର ସମତଳ ଏବଂ ତୃଣଭୂମି ଏବଂ ୟୁରେସିଆ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିସ୍ତୃତି ଲାଭ କରିଥିଲା, ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ମଧ୍ୟ ପଢ଼ିଲେ। ତା'ପରେ ଆମେ ଭାରତରେ ଆବିଷ୍କାରର ଯୁଗ ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିଲେ।

ଆମେ ବିନ୍ଧ୍ୟାଞ୍ଚଳ ଏବଂ ପରେ କୋଝିକୋଡ ଜିଲ୍ଲାରେ ଆବିଷ୍କୃତ ବିଭିନ୍ନ କଳାତ୍ମକ ଚିତ୍ରକଳା ଉପରେ କଥା ହେଲେ। ତା'ପରେ ଆମେ ଭାରତରେ ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଗବେଷଣା ଉପରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ଭାରତରେ ଭି. ଏସ୍. ୱାକାଙ୍କରଙ୍କୁ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଅଧ୍ୟୟନର କେନ୍ଦ୍ର ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। ପରେ ସମୁଦାୟ ପୂର୍ବବର୍ତ୍ତୀ ପ୍ରସ୍ତର କଳା ଅଧ୍ୟୟନ ଏବଂ ଗବେଷଣାକୁ ତିନିଟି ଭିନ୍ନ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇଛି। ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୮୬୭-୧୯୩୧) ଅଧିକାଂଶ ଗବେଷଣା କଳା ପ୍ରତି ସୌଖୀନ ଆଗ୍ରହୀ ବ୍ୟକ୍ତିମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ହୋଇଥିଲା। ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୩୨-୧୯୭୨)ରେ ଅଧିକାଂଶ ସୁବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଅନ୍ୱେଷଣ ହୋଇଥିଲା, ଯାହାର ଫଳ ସ୍ୱରୂପ ଶହ ଶହ ଅନାବିଷ୍କୃତ ଚିତ୍ରକଳା ସମ୍ପର୍କରେ ସୂଚନା ମିଳିଥିଲା। ଏବଂ ତୃତୀୟ ଓ ଶେଷ ପର୍ଯ୍ୟାୟ (୧୯୭୩-ବର୍ତ୍ତମାନ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ) ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରସ୍ତର ବାସସ୍ଥାନର ବ୍ୟବସ୍ଥିତ ଖନନ କରାଯିବା ସହି ପ୍ରସ୍ତର ଚିତ୍ରକଳାର ବୈଜ୍ଞାନିକ ପୁନରୁତ୍ପାଦ କରାଯାଇଛି। ଏହି ଚିତ୍ର ଏବଂ ସ୍ଥାପତ୍ୟକୁ କଳା ବୋଲି ଗ୍ରହଣ କରି ଆମର ଆଲୋଚନାକୁ ଶେଷ କଲେ। ଏଥିପାଇଁ ଆମେ କିଛି ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଚିତ୍ରକରଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ ବିଶ୍ୱର କିଛି ମହାନ ସ୍ଥାପତ୍ୟ ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କଲେ।

୧.୧୦: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ଅଲଟାମିରା କ'ଣ ?

----

୨. ଭାରତରେ କଳା ପ୍ରସଙ୍ଗରେ 'ଆବିଷ୍କାରର ଯୁଗ କ'ଣ ?

----

୩. କଳା କ'ଣ ? ଯୁକ୍ତି ଉପସ୍ଥାପନ କର ।

ୟୁନିଟ୍ – ୨: କ୍ୟାମେରାର ଇତିହାସ ଏବଂ ବିକାଶ

୨.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୨.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ
୨.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ
୨.୩: କେତେକ ମୌଳିକ ଧାରଣା ଏବଂ ନୀତି ନିୟମ
୨.୪: କ୍ୟାମେରା ଅବ୍‌ସ୍କୁରା (ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନ୍ମ ପୂର୍ବରୁ)
୨.୫: ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରାକ୍‌ଭାଗ: ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନ୍ମ
୨.୬: ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧ: ଗତିଶୀଳ ଛବି ଏବଂ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର କ୍ୟାମେରା
୨.୭: ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ
୨.୮: ବିଷୟ ସାରାଂଶ
୨.୯: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୨.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ଏହି ୟୁନିଟ୍ ଆପଣମାନଙ୍କୁ କ୍ୟାମେରାର ବିବର୍ତ୍ତନବାଦର ଯାତ୍ରା, ବିଭିନ୍ନ ଧାରଣା, ନୀତି ସମୂହ ଏବଂ ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ତଥା ଏଥି ସହିତ ସଂପୃକ୍ତ ଲୋକମାନଙ୍କ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅବଗତ କରାଇବ। କ୍ୟାମେରା ଯେଉଁ ମୌଳିକ ନୀତି ନିୟମ ଆଧାରରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରେ, ସେଥିରେ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ହୋଇ ନାହିଁ। ଏହି ବିବର୍ତ୍ତନର ଇତିହାସ ଆମକୁ ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟର ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର କଳା ଏବଂ ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳକୁ ଜାଣିବା ଏବଂ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝିବାରେ ସହାୟକ ହେବ। ଏହି ୟୁନିଟ୍ ପାଠ କରି ସାରିବା ପରେ ଆପଣମାନେ ନିମ୍ନଲିଖିତ କଥାଗୁଡ଼ିକ ଜାଣିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବେ।

- କ୍ୟାମେରା କାମ କରୁଥିବା ମୌଳିକ ନୀତିଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିପାରିବେ।
- ପ୍ରମୁଖ ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ ପଦ୍ଧତି ବିବର୍ତ୍ତନର ସମୟ କ୍ରମ ନିର୍ଦ୍ଧାରଣ କରିପାରିବେ।
- ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ ପଦ୍ଧତିଗୁଡ଼ିକର କ୍ୟାମେରାର ସୃଷ୍ଟି ସହିତ ରହିଥିବା ସମ୍ପର୍କକୁ ବୁଝାଇ ପାରିବେ।
- ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫିର ବିକାଶ ପଛରେ ରହିଥିବା ବିଭିନ୍ନ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ଭୂମିକା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଆଲୋଚନା କରିପାରିବେ, ଏବଂ
- ସ୍ଥିର ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ (ଷ୍ଟିଲ୍ ଫଟୋଗ୍ରାଫି) ଏବଂ ଗତିଶୀଳ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ଭିତରେ ଥିବା ସମ୍ପର୍କକୁ ଆଲୋଚନା କରିପାରିବେ।

୨.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ଏହି ୟୁନିଟ୍ ପାଠ କରିବା ଭିତରେ ଯେଉଁ ପ୍ରଥମ ପ୍ରଶ୍ନଟି ପାଠକଙ୍କ ମନକୁ ଆସେ, ତାହା ହେଉଛି, ପ୍ରଥମ କ୍ୟାମେରା କେବେ ଉଦ୍ଭାବନ ହୋଇଥିଲା ? କିଏ ଏହାକୁ କେଉଁଠି ଉଦ୍ଭାବନ କରିଥିଲେ ? ଆଉ ଏସବୁ ପ୍ରଶ୍ନର ସଠିକ୍ ଉତ୍ତର ନାହିଁ। କାରଣ 'କ୍ୟାମେରା' କୌଣସି ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ଦ୍ୱାରା କୌଣସି ଏକ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ତାରିଖରେ, ଏମିତିକି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବର୍ଷରେ ଉଦ୍ଭାବିତ ହୋଇ ନଥିଲା। ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଦେଶର ଐତିହାସିକମାନେ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ସମୟରେ ଏହାର ଉଦ୍ଭାବନ ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ବ୍ୟକ୍ତି ବିଶେଷଙ୍କୁ ଏହାର ଶ୍ରେୟ ଦେବାକୁ ଉଦ୍ୟମ କରିଛନ୍ତି। ଏକଥା ମନେ ରଖିବା ଉଚିତ ଯେ, ଏହି ସବୁ ଦାବି ତଥା ବୈଷୟିକ ଉଦ୍ଭାବନ ଆପଣାଛାଏଁ ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ରାଜନୀତିକ, ସାଂସ୍କୃତିକ ଏବଂ ଅର୍ଥନୀତିକ ପରିପ୍ରେକ୍ଷୀରେ ଘଟିଥାଏ।

ତେବେ ଆମେ ଜାଣୁ ଯେ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧରେ ପ୍ରଥମ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ କ୍ୟାମେରା ଉପରେ ବିଭିନ୍ନ ଉଦ୍ଭାବକ ଏବଂ କଳାକାରମାନେ କାମ କଲେ ଏବଂ ପ୍ରଥମ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ କ୍ୟାମେରା ବା ମୁଭି କ୍ୟାମେରା ଦ୍ୱିତୀୟାର୍ଦ୍ଧରେ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଲାଗିଲା। କିନ୍ତୁ ଏହି ସବୁ ଉଦ୍ଭାବନର ନୀତିଗୁଡ଼ିକ ଯାହା ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା, ସେସବୁ ମନୁଷ୍ୟକୁ ଶତାବ୍ଦୀ ଶତାବ୍ଦୀ ଧରି ଏପରିକି ସହସ୍ର ଶତାବ୍ଦୀ ଧରି ଜଣାଥିଲା। ଯେହେତୁ ଏହି ସବୁ ନୀତିକୁ ବୁଝିବାର ଭୂମିକା କ୍ୟାମେରା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ପଛରେ ରହିଥିଲା, ତେଣୁ କ୍ୟାମେରା ବିବର୍ତ୍ତନରେ ଇତିହାସ ଏହିସବୁ ଧାରଣା ଏବଂ ନୀତିର ବିବର୍ତ୍ତନ କହିଲେ କିଛି ଭୁଲ ହେବ ନାହିଁ। ଏହା ମଧ୍ୟ ସମାନ ଭାବରେ ଏଥି ସହିତ ସଂପୃକ୍ତ ଲୋକମାନଙ୍କର କାହାଣୀ।

ୟୁନିଟ୍ ୧ରେ କୁହାଯାଇଛି ଯେ ସଭ୍ୟତାର ଆରମ୍ଭରୁ ମଣିଷମାନେ ଗତି ଏବଂ ଚଳନ ଦ୍ୱାରା ଆକୃଷ୍ଟ ହୋଇ ଆସିଛନ୍ତି। ଏହି ଆକର୍ଷଣ ସେମାନଙ୍କ ମନରେ ପ୍ରାକୃତିକ/ସ୍ୱାଭାବିକ ଗତିଶୀଳତାକୁ ଧରି ରଖିବାର ଇଛାକୁ ଅଧିକ ବଳିଷ୍ଠ କରିଥିଲା ଯାହା ମୁଭି କ୍ୟାମେରା (ଚଳତ୍‌ଶୀଳ କ୍ୟାମେରା) ଉଦ୍ଭାବନ କରିବା ଦିଗରେ ବାଟ କଢ଼େଇ ନେଲା। ଏହି ୟୁନିଟ୍ ଆପଣମାନଙ୍କୁ କ୍ୟାମେରାର ବିବର୍ତ୍ତନ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଏବଂ ଏଥି ସହିତ ସଂପୃକ୍ତ ମୌଳିକ ନିୟମାବଳୀ ତଥା କେତେଜଣ ପ୍ରମୁଖ ଉଦ୍ଭାବକଙ୍କ ଅବଦାନ ସମ୍ପର୍କରେ ଅବଗତ କରାଇବ।

୨.୩: କେତେକ ମୌଳିକ ଧାରଣା ଏବଂ ନୀତି

୧. ଆଲୋକ

ଆଲୋକ ହେଉଛି ସେହି ମାଧ୍ୟମ ଯାହାକୁ ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫରମାନେ ସେମାନଙ୍କର କଳାକୃତି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରିଥାନ୍ତି। ଏହାକୁ ଛବି ରୂପରେ ଧରି ରଖିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେବା ପାଇଁ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଉଦ୍ଭାବକମାନଙ୍କ ପାଇଁ (ଯାହା ଆଜି ବି ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫରଙ୍କ ପାଇଁ ସମାନ ରହିଛି) ଏହାର ସ୍ୱଭାବ ଏବଂ ବ୍ୟବହାର ସମ୍ପର୍କରେ ମୌଳିକ ବୁଝାମଣା ଅପରିହାର୍ଯ୍ୟ ଥିଲା। ଏମିତିରେ କି ମଣିଷମାନେ ଆଲୋକର ସ୍ୱଭାବ/ପ୍ରକୃତି ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବୁଝିବା ପାଇଁ ହଜାର ହଜାର ବର୍ଷ ଧରି ଚେଷ୍ଟା କରି ଆସିଛନ୍ତି।

ମଣିଷର ଆଖି ଏବଂ ଆଲୋକ ଭିତରେ ଥିବା ସମ୍ପର୍କ ଏବଂ ଆମେ କେମିତି ଦେଖିବାକୁ ସମର୍ଥ ହେଉ, ସେ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାକୁ ଯାଇଁ ଲିଉସିପ୍ପସ୍, ଡେମୋକ୍ରିଟସ୍, ଏମ୍ପିଡୋକ୍ଲସ୍, ଟୋଲେମି, ପ୍ଲାଟୋ ଏବଂ ଆରିଷ୍ଟୋଟଲଙ୍କୁ ମିଶାଇ ଅନେକ ଗ୍ରୀକ୍ ବିଦ୍ୱାନ ତତ୍ତ୍ୱମାନ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲେ। ତେବେ ୧୦ମ-୧୧ଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଆରବର ମୁସଲିମ୍ ବିଦ୍ୱାନ ଆବୁ ଅଲିଅଲ୍‌ଅ-ହାସନ ଇବନ୍ ଅଲ୍-ହୈଥାମ୍ (ଲାଟିନ୍ ନାମ: ଆହ୍ଲଜେନ୍) ମଣିଷମାନେ ସେମାନଙ୍କ ଚାରିପଟରେ ଥିବା ଜଗତକୁ ଦେଖିବା ନିମନ୍ତେ ମସ୍ତିଷ୍କରେ ରହିଥିବା ଭୂମିକାକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା ନକରିବା ପୂର୍ବରୁ କେହିହେଲେ ଏତେ ଭଲ ଭାବରେ ବୁଝାଇ ପାରି ନଥିଲେ। ବିଭିନ୍ନ ବିଷୟବସ୍ତୁ ଉପରେ ସେ ପ୍ରାୟ ୨୦୦ ପୁସ୍ତକ/ଗ୍ରନ୍ଥ ରଚନା କରିଥିବା କୁହାଯାଉଥିବାବେଳେ 'କିତାବ୍ ଅଲ୍‌ମାନାଜେର' ପ୍ରକାଶକୀ/ଦୃଷ୍ଟିବିଜ୍ଞାନ ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ପୁସ୍ତକ ଶୀର୍ଷକରେ ସାତଟି ଖଣ୍ଡ ବିଶିଷ୍ଟ ଏହି ଗ୍ରନ୍ଥ ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅଦ୍ୟାବଧି ମୌଳିକ/ପ୍ରାଥମିକ ଗ୍ରନ୍ଥ ହୋଇ ରହିଛି। ଦୃଷ୍ଟିବିଜ୍ଞାନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ତାଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟ ତାଙ୍କ ପାଇଁ ଆଧୁନିକ ଦୃଷ୍ଟି ବିଜ୍ଞାନର ଜନକ ଆଖ୍ୟା ଅର୍ଜନ କରିଛି।

ଡଚ୍ ବୈଜ୍ଞାନିକ ଖ୍ରୀଷ୍ଟିଆନ୍ ହ୍ୟୁଇଜେନସ୍ ୧୬୭୮ରେ ତାଙ୍କର ତରଙ୍ଗ ତତ୍ତ୍ୱ ବ୍ୟବହାର କରି ପ୍ରତିଫଳିତ ଏବଂ ପ୍ରତିସରଣ ଭଳି ଆଲୋକର ଗୁଣଗୁଡ଼ିକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାର ଉଦ୍ୟମ କଲେ। ପରବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ, ୧୭୦୪ ମସିହାରେ ଇଂରେଜ ପଦାର୍ଥ ବିଜ୍ଞାନୀ ଆଇଜାକୁ ନିଉଟନ୍ ତାଙ୍କର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ପୁସ୍ତକ 'ଦୃଷ୍ଟିବିଜ୍ଞାନ' ପ୍ରକାଶ କଲେ ଏବଂ ଆଲୋକର କଣିକା ସ୍ୱଭାବ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପ୍ରସ୍ତାବନା ବାଢ଼ିଲେ। ୧୬୬୦ ଦଶକରୁ ସେ ଆଲୋକର ସ୍ୱଭାବ ଏବଂ ସଂରଚନାକୁ ବୁଝିବା ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଆସୁଥିଲେ। ରଙ୍ଗୀନ ଆଲୋକ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତାଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀ ଗୁଡ଼ିକ ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର ଅଗ୍ରଗତି କରିବା ନିମନ୍ତେ ବାଟ କଢ଼େଇ ନେଇଥିଲା ଯାହା ପ୍ରକାରାନ୍ତରେ ରଙ୍ଗୀନ ଫଟୋଗ୍ରାଫୀ ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫର ଉଦ୍ଭାବନ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଭୂମିକା ଗ୍ରହଣ କରିଥିଲା।

୨. ଲେନ୍ସ

ଦୃଷ୍ଟି ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଧାରଣା ବିଷୟରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ବ୍ୟତୀତ ଯବକାଚ ବା ଲେନ୍ସର କାର୍ଯ୍ୟକାରିତା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାର ଶ୍ରେୟ ମଧ୍ୟ ଅଲ୍-ହୈଥାମଙ୍କୁ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଏ। ଲେନ୍ସ ମୂଳତଃ ଏକ ମସୃଣ ସ୍ୱଚ୍ଛ ପଦାର୍ଥର ବକ୍ରତଳ ବିଶିଷ୍ଟ ଥାଳି ଭଳି ପଦାର୍ଥ। ଲେନ୍ସ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବା ପରେ ଆହୁରି ଦୁଇ ଶତାବ୍ଦୀ ଲାଗିଗଲା ତା'ର ବାସ୍ତବ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବ୍ୟବହାର ହେବା ପାଇଁ, ତ୍ରୟୋଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଚଷମା ରୂପରେ ବ୍ୟବହାର ହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ। ଦଶମ –ଏକାଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ସେ ଯେଉଁ ପ୍ରତିସରଣ ନିୟମ ବାହାର କରିଥିଲେ, ତାହା ମଧ୍ୟ ଷୋଡ଼ଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାରେ ଯେତେବେଳେ ଲେନ୍ସ ଗୁଡ଼ିକ ସଂଯୋଗ କରାଗଲା, ସେତେବେଳେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଲା। ଏହା ଜଣା ପଡ଼ିଲା ଯେ ଏହାର ଆକୃତି ଏବଂ ପଦାର୍ଥର ସ୍ୱଭାବ (ପ୍ରାୟତଃ କାଚ) ଯୋଗୁଁ, ଲେନ୍ସ ଆଲୋକର ରେଖାଗୁଡ଼ିକୁ ବଙ୍କା କରି ସେଗୁଡ଼ିକୁ କ୍ୟାମେରାର ପଛରେ ଥିବା ପରଦା ଉପରେ ଏକତ୍ରିତ/ଅଭିସରିତ କରାଇଥାଏ।

ଦୃଷ୍ଟି ବିଜ୍ଞାନର ଏହି ସବୁ ପ୍ରାଚୀନ ଉଦ୍ଭାବନ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ କ୍ୟାମେରାର ଉଦ୍ଭାବନ ପାଇଁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅବଦାନ ରଖିଥିଲା।

ପିନ୍ ହୋଲ୍ କ୍ୟାମେରାରେ ଥିବା କ୍ଷୁଦ୍ର ଖୋଲାସ୍ଥାନ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟି ହେଉଥିବା ଛବି ଏକ ବିଚ୍ଛୁରିତ ରୂପ ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିଲା। ଆହୁରି ମଧ୍ୟ ଏହା କାମ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଆବଶ୍ୟକ ପଡୁଥିବାର ଯେହେତୁ ରନ୍ଧ୍ରଟି କ୍ଷୁଦ୍ର ହେବା ଆବଶ୍ୟକ ଥିଲା, ତେଣୁ ବସ୍ତୁକୁ ଆଲୋକିତ କରୁଥିବା ଆଲୋକର ଉତ୍ସ ବଳିଷ୍ଠ/ଅତ୍ୟଧିକ ଆଲୋକିତ ହେବା ଦରକାର ଥିଲା। ଏହି ଖୋଲା ସ୍ଥାନକୁ ଏକ ଲେନ୍ସ ଦ୍ୱାରା ସ୍ଥାନାନ୍ତରିତ କରାଯିବ ପରେ ଅର୍ଥାତ୍ ଏହି ରନ୍ଧ୍ରରେ ଏକ ଲେନ୍ସ ଲଗାଯିବା ପରେ ଏହା ପରଦା ଉପରେ ଆଲୋକର ରେଖାଗୁଡ଼ିକୁ ଅଭିସରିତ ହେବା ପାଇଁ ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କଲା ଆଉ ଏହା ଦ୍ୱାରା ନିଖୁଣ ଓ ସ୍ୱଷ୍ଟଚିତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇପାରିଲା।

ଦ୍ୱିତୀୟରେ, ଏହା ଖୋଲା ସ୍ଥାନକୁ ଅଧିକ ବଡ଼ ହେବାର ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କଲା, ଫଳରେ କ୍ଷୀଣ (କମ୍ ଶକ୍ତିଶାଳୀ) ଆଲୋକରେ ଉତ୍ସରେ ଛବି ଉତ୍ତୋଳିତ ହୋଇ ପାରିଲା। କାଳକ୍ରମେ ପରଦାର ପଛପଟର ଉଦ୍ଭାବନ ପରେ ଏହାକୁ ଏକ ଫଟୋସେନ୍‌ସିଟିଭ୍ (ଫଟୋ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ) ଉପକରଣ ଦ୍ୱାରା ହଟାଇ ଦିଆଗଲା ଯାହା ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ କ୍ୟାମେରାକୁ ଜନ୍ମ ଦେଲା।

୩. ଫଟୋସେନ୍‌ସିଟିଭିଟି (ଫଟୋ ସମ୍ବେଦନଶୀଳତା)

ଜନ୍ମରୁ ଆଜି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ଏକ ଅତ୍ୟଧିକ ରାସାୟନିକ ପଦାର୍ଥ-ନିର୍ଭରଶୀଳ ପ୍ରକ୍ରିୟା ହୋଇ ରହି ଆସିଛି। ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ପ୍ରାଥମିକ ଅବସ୍ଥାରେ ଛବିକୁ ଏକ ପୃଷ୍ଠତଳ ଉପରେ ପାଇବା ପାଇଁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାରର ରାସାୟନିକ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥକୁ ନେଇ ପରୀକ୍ଷଣ କରି ଅନେକ ଗୁଡ଼ିଏ ନୂଆ ନୂଆ ଉଦ୍ଭାବନ କରାଯାଇଥିଲା। ଫଟୋସେନ୍ସିଟିଭିଟି (ଫଟୋ ସମ୍ବେଦନଶୀଳତା), ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ ହେଲେ କେତେଗୁଡ଼ିଏ ରାସାୟନିକ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥ ସେମାନଙ୍କର ଗୁଣାବଳୀକୁ ବଦଳାଇବାର ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟ ଆବିଷ୍କୃତ ନହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେସବୁର କୌଣସି ଗୋଟିଏ ହେଲେ ସମ୍ଭବପର ହୋଇ ନଥିଲା। ଏହା ପ୍ରଥମ ଥର ପାଇଁ ୧୭୨୦ରେ ଜର୍ମାନ ପ୍ରଫେସର ଜୋହାନ୍ ହେଇନ୍‌ରିଚ୍ ସ୍କଲଜ୍ ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ ହେବା ପରେ ସିଲ୍‌ଭର୍ ନାଇଟ୍ରେଟ କଳା ହୋଇଯାଉଥିବା ଜାଣିବା ପରେ ଜଣା ପଡ଼ିଥିଲା। ସେ ସିଲ୍‌ଭର୍ ସଲ୍ଟରେ ଏହି ଗୁଣକୁ ଉପଯୋଗ କରି ଷ୍ଟେନ୍‌ସିଲ୍/ଛାଞ୍ଚରେ ବ୍ୟବହାର କରି ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ଉଦ୍ୟମ କଲେ ଏବଂ ସଫଳ ହେଲେ, ଯଦିଓ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ବେଶୀ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଯେମିତି ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଉଥିଲା ଠିକ୍ ସେହିଭଳି ରହିପାରୁ ନଥିଲା ଯେହେତୁ ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ ହେବା ମାତ୍ରେ ସମଗ୍ର ପୃଷ୍ଠତଳ କଳା ହୋଇଯାଉଥିଲା।

ଏହି ଆବିଷ୍କାର ସହିତ ମାନବ ସମାଜ ତା' ଚତୁଃପାର୍ଶ୍ୱରେ ରହିଥିବା ଜିନିଷଗୁଡ଼ିକର ଛବିକୁ ସର୍ବକାଳୀନ ଅଧିକ ସଠିକ୍ ଭାବରେ ଧରି ରଖିବାରେ ସକ୍ଷମ ହେବା ପାଇଁ ଆଉ ପାଦେ ଆଗକୁ ଆଗେଇ ପାରିଥିଲା। ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଉଦ୍ଭାବନ ପାଇଁ ଦୁଇଗୋଟି ପ୍ରମୁଖ ଅନୁକୂଳ ଆବଶ୍ୟକତା ରହିଛି ବୋଲି ବର୍ତ୍ତମାନ ସୁଦ୍ଧା ମାନବ ସମାଜକୁ ଜଣା ପଡ଼ି ସାରିଥିଲା: ବାସ୍ତବ ଜଗତର ଛବିକୁ ଏକ ପରଦାରେ ପାଇବା

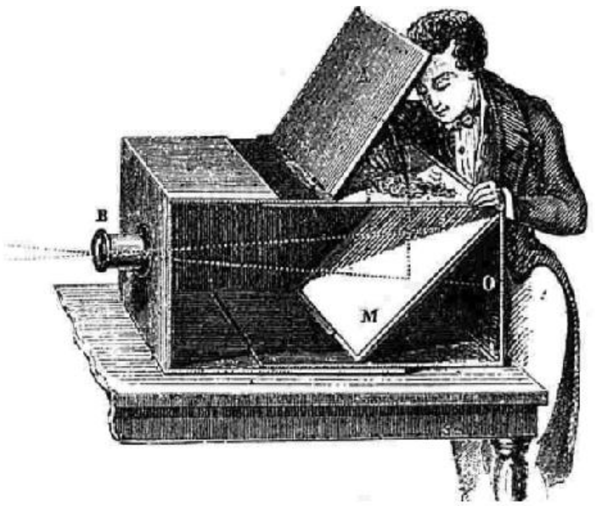
ଏବଂ ଆଲୋକର ଘନତ୍ୱକୁ ଆଧାର କରି କେତେକ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥ ସେମାନଙ୍କର ରଙ୍ଗ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା। ଅଷ୍ଟାଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଶେଷ ସୁଦ୍ଧା ଏକଥା ଭଲ ଭାବରେ ଜଣା ପଡ଼ି ସାରିଥିଲା ଯେ ଆଲୋକର ବିଭିନ୍ନ ରଙ୍ଗ ସିଲଭର୍ ସଲ୍ଟକୁ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଭାବରେ ଗାଢ଼ କରାଏ।

ଅଷ୍ଟାଦଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଆରମ୍ଭରେ ସ୍କଲଜ୍‌ଙ୍କ ଆବିଷ୍କାର ପରଠାରୁ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଦ୍ୱିତୀୟ ଭାଗ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ବିବର୍ତ୍ତନବାଦ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାରେ ହାସଲ କରାଯାଇଥିବା ଛବିର ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ତଥା ସ୍ଥାୟୀ ପ୍ରଭାବ/ଦର୍ଶନ ପାଇବା ନିମନ୍ତେ ଅନ୍ୟ ଯେକୌଣସି ଜିନିଷ ଅପେକ୍ଷା ଏକ ପଦ୍ଧତି ଏବଂ ରାସାୟନିକ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥର ସଠିକ୍ ସମଷ୍ଟି ବାହାର କରିବାରେ ବ୍ୟସ୍ତ ରହିଥିଲା। 'ସ୍ଥିର' ଛବିଟିଏ ଉତ୍ତୋଳନ କରିବାକୁ ତଥା ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଆରମ୍ଭରେ ପ୍ରକୃତ ଅର୍ଥରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନ୍ମଲାଭ କରିବାକୁ ଫଟୋ ସେନ୍‌ସିଟିଭିଟି ପ୍ରତିଷ୍ଠା ହେବାର ଠାରୁ ପ୍ରାୟ ୧୦୦ ବର୍ଷର ସମୟ ଲାଗି ଯାଇଥିଲା।

ଆଉ ତା' ପରଠାରୁ ଗେଟ୍ଟି କଞ୍ଜରଭେସନ୍ ଇନ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ (ଗେଟ୍ଟି ସଂରକ୍ଷଣ ପ୍ରତିଷ୍ଠାନ)ର କହିବା ଅନୁସାରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫର, ଉଦ୍ଭାବକ ଏବଂ କଳାକାର /ଚିତ୍ରକରମାନେ ୧୫୦ରୁ ଅଧିକ ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ ପଦ୍ଧତି ବିକଶିତ କରି ସାରିଥିଲେ।

୨.୪: ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନ୍ମ ପୂର୍ବରୁ: ଦ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା

'କ୍ୟାମେରା' ଶବ୍ଦ ଲାଟିନ୍ ଭାଷାରୁ ଆସିଅଛି ଏବଂ ଏହାକୁ ଏକ ଗମ୍ବୁଜ, ଏକ ପ୍ରକୋଷ୍ଠ ବା ଏକ କୋଠରୀ ଭାବରେ ଅନୁବାଦ କରାଯାଇଥାଏ। କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ଏକ 'ଅନ୍ଧକାରମୟ ପ୍ରକୋଷ୍ଠ' କୁ ବୁଝାଏ ଯେଉଁଥିରେ ବାହାରର ଆଲୋକ ପ୍ରବେଶ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଏକ ଛୋଟ ଖୋଲାସ୍ଥାନ ରହିଥାଏ। ଏହା ଦୀର୍ଘକାଳ ଧରି ଲକ୍ଷ୍ୟ କରାଯାଇ ଆସଛି ଯେ ଏଭଳି କ୍ଷେତ୍ରରେ ଛୋଟ ଖୋଲା ବାଟ ଦେଇ ପ୍ରବେଶ କରୁଥିବା ଆଲୋକ ବିପରୀତ ଦିଗରେ ଥିବା କାନ୍ଥ/ପରଦା ଉପରେ ପଡ଼ି ବାହାର ଦୃଶ୍ୟର ଏକ ଓଲଟା ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିଥାଏ।



ଛବି ୦୧: ଅଙ୍କନ କରିବା ନିମନ୍ତେ ଜଣେ ଚିତ୍ରକର
କ୍ୟାମେରା/ଅବସ୍କୁରା ବ୍ୟବହାର କରୁଛନ୍ତି (ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ)

ଖ୍ରୀଷ୍ଟପୂର୍ବ ୪ର୍ଥ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଆରିଷ୍ଟୋଟଲ୍‌ଙ୍କ ସହିତ ଅନ୍ୟ ଗ୍ରୀକ୍ ବିଦ୍ୱାନମାନେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପଛରେ ଥିବା ନୀତିଗୁଡ଼ିକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରିବାକୁ ଉଦ୍ୟମ କରିଥିଲେ। ୧୧ଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ନିଜର କୃତୀ ସମୂହରେ ଇବ୍‌ନ୍ ଅଲ୍-ହୈଥାମ୍ ମଧ୍ୟ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିବା ଜଣାଯାଏ। ଚତୁର୍ଦ୍ଦଶ ଏବଂ ପଞ୍ଚଦଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଅନେକ ଚିତ୍ରକର ଏହି ଯାନ୍ତ୍ରିକ ବିଦ୍ୟାକୁ ବାସ୍ତବବାଦୀ କଳାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟର ଅଙ୍କନ ଏବଂ ରଙ୍ଗ କରିବା ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାର୍ କାର୍ଯ୍ୟାବଳୀ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ମଧ୍ୟ ବହୁଶ୍ରୁତ ଲିଓନାର୍ଡୋ ଡାଭିନ୍‌ସିଙ୍କ ଟିପାଖାତା (ହାରାହାରି ୧୪୯୦ ମସିହାର ହେବ)ରେ ଉଲ୍ଲେଖ ଥିବାର ଦେଖିବାକୁ ମିଳେ। ସପ୍ତଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ନିଉଟନ୍ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବୈଜ୍ଞାନିକଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଆଲୋକ ଏବଂ ଦୃଷ୍ଟି ବିଜ୍ଞାନକୁ ସାଧାରଣରେ ବୁଝିବାରେ ଅଗ୍ରଗତି ଘଟିବା ଯୋଗୁଁ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ଓ ସେହି ଧରଣର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଉପକରଣରେ ଆଗ୍ରହ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଅଷ୍ଟାଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ନୂତନ ଉଚ୍ଚତାରେ ପହଞ୍ଚିଲା।

ଚିତ୍ର-୨ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାର ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ପ୍ରକାର ମଧ୍ୟରୁ ଗୋଟିଏ ପ୍ରକାରର ଦ ବୋର୍ଡ୍ ଅଫ୍ ଟ୍ରଷ୍ଟିଜ୍ ଅଫ୍ ଦ ସାଇନ୍ସ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ଉତ୍ସ: http://collection.sciencemuseum.org.uk/objects/co8406387/unsigned-woodencamera-obscura-camera-obscura

୧୭୦୦ ମସିହା ସୁଦ୍ଧା ସାରା ବିଶ୍ୱରେ ବିଭିନ୍ନ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ବଡ଼ କୋଠରୀଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ତମ୍ବୁ ଏବଂ ଛୋଟ ବାକ୍ସ ଭଳି ସବୁ ପ୍ରକାରର କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ବ୍ୟବହାର ହେଉଥିଲା। ଏମିତିକି ଆଜିକା ସମୟରେ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର ହେଉଥିବା ସବୁ କ୍ୟାମେରାର ମୌଳିକ ନୀତି ହେଉଛି କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା।

୨.୫: ପ୍ରାକ୍ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ: ଫଟୋଗ୍ରାଫି (ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ)ର ଜନ୍ମ

ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରଥମାର୍ଦ୍ଧ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନ୍ମକୁ ଦେଖିଲା ଏବଂ ଏହାର ଶୈଶବ ଯାହାକୁ ପ୍ରଥମ ପିଢ଼ିର ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟା ବୋଲି କୁହାଯାଇପାରିବ, ତାହା ଏ ସଂପର୍କିତ ଉଦ୍ଭାବନଗୁଡ଼ିକୁ ଦ୍ୱାରା ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ଏହାର ପରବର୍ତ୍ତୀ ବିଭାଗଗୁଡ଼ିକରେ ଆମେମାନେ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଦିଗ୍‌ଗଜ ବ୍ୟକ୍ତିମାନଙ୍କ

କାହାଣୀ ମାଧ୍ୟମରେ ଆମେ ଏହି ସବୁ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟା ସମୂହ ଏବଂ କ୍ୟାମେରା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପାଠ କରିବା।

୨.୫.୧: ନିସେଫର୍ ନିପ୍ସେ

ସର୍ବପ୍ରାଚୀନ ଅସ୍ତିତ୍ୱ ଥିବା ଫଟୋ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିବାର ଶ୍ରେୟ ଫରାସୀ ସୌଖୀନ ଉଦ୍ଭାବକ ଜୋସେଫ୍ ନିସେଫର୍ ନିପ୍ସେ(୧୭୬୫-୧୮୩୩)ଙ୍କୁ ଦିଆ ଯାଇଥାଏ। କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଦୁନିଆକୁ ଲମ୍ଫ ଦେବା ପୂର୍ବରୁ ନିପ୍‌କେ ଲିଥୋଗ୍ରାଫିରେ ରୁଚି ରଖିଲେ, ଏକ ଛପାଇବା ପ୍ରକ୍ରିୟା ଯାହା ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଆରମ୍ଭରେ ଫ୍ରାନ୍ସରେ ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରୁଥିଲା।

ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ପରୀକ୍ଷଣ ଏବଂ ଉଦ୍ୟମ ପରେ ସେ ଏକ ଆଲୋକ-ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ରାସାୟନିକ ପଦାର୍ଥର ଆସ୍ତରଣ ଦିଆଯାଇଥିବା ପୃଷ୍ଠତଳ ଉପରେ ୧୮୧୬ ମସିହାରେ ଏକ ସ୍ଥୁଳ ଛବିଟିଏ ତୋଳି ଧରିବାରେ ସମର୍ଥ ହୋଇଥିଲେ। କିନ୍ତୁ ଛବିଟି କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାର ବ୍ୟବହାର କରି ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ମିଳେଇ/ଉଭେଇ ଯାଇଥିଲା। ଏକ ସ୍ଥାୟୀ ଛବି ପାଇବାର ଲକ୍ଷ୍ୟ ରଖି ନିପ୍ସେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଏକ ଦଶନ୍ଧି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେହି ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ବିବର୍ତ୍ତନ ଘଟାଇବା ଜାରି ରଖିଲେ। ୧୮୨୬ ମସିହାରେ ସେ ଯେତେବେଳେ ଫ୍ରାନ୍ସର ଚେଲୋନସ୍-ସର୍-ସେଓନେସ୍ଥିତ ନିଜ ଘରର ଝରକାରୁ ଏକ ଛବି ଉତ୍ତୋଳନ କଲେ, ସେହି ସମୟରେ ସେ ସଫଳତା ହାସଲ କରିପାରିଲେ।

ଛବି-୩: ଲେଗ୍ରାସ୍‌ର ଝରକାରୁ ଦୃଶ୍ୟ, ୧୮୨୬ ଜୋସେଫ ନାଇସିଫୋର ନିପ୍‌ଲେଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିଆଯାଇଥିବା ପ୍ରଥମ ଫଟୋ

ଉତ୍ସ: Gernsheim Collection, Harry Ransom Center
https://www.hrc.utexas.edu/exhibitions/permanent/windows/southeast/images/niepce_old_large.jpg

ଛବି ପାଇବା ପାଇଁ ସେ ଯେଉଁ ପ୍ଲେଟ୍ (ଧାତବ ଚଦର) ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ, ତାହା ପିଉଟରରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥିଲା, ଯାହାଥିଲା ଏକ ଟିଣ-ଭିତ୍ତିକ ଧାତୁ। ଏହି ପ୍ଲେଟକୁ ସେ ବିଟୁମେନ୍ ଅଫ୍ ଜୁଡ଼ିଆ, ନାମକ ଏକ ପ୍ରକାରର ଆଲୋକ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥରେ ତିଆରି ଆସ୍‌ଫାଲ୍ଟ୍ ଦ୍ୱାରା ଢ଼ାଙ୍କି ଆଚ୍ଛାଦିତ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ଏହାକୁ ଲେନ୍‌ସ୍ ଖଞ୍ଜା ଯାଇଥିବା ଏକ କ୍ୟାମେରା ଅବ୍‌ସ୍କୁରାର ପଛରେ ରଖୁଥିଲେ।

ସେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ 'ହେଲିଓଗ୍ରାଫି' (ସୂର୍ଯ୍ୟଙ୍କୁ ଆକର୍ଷିତ କରିବା) ବୋଲି କହୁଥିଲେ। କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ପ୍ଲେଟରେ ବ୍ୟବହୃତ ଯୌଗିକ ପଦାର୍ଥର ସୀମିତତା ଯୋଗୁଁ ଏକ ଖରାଟିଆ ପାଗ ବିଶିଷ୍ଟ ଗ୍ରୀଷ୍ମ ଋତୁରେ ଛବି ପାଇବାକୁ ଆଠଘଣ୍ଟା ସମୟ ଲାଗୁଥିଲା। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ତେଣୁ ସମୟସାପେକ୍ଷ, ଜଟିଳ ଥିଲା ଏବଂ ସେଥିପାଇଁ ବ୍ୟବସାୟିକ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ବ୍ୟବହାର ହେବା ପାଇଁ ଉପଯୁକ୍ତ ନଥିଲା।

୨.୫.୨. ଡାଗ୍ୟୁଅର୍

ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଲୋକପ୍ରିୟତା ଅର୍ଜନ କରିବା ଦେଖିବା ପୂର୍ବରୁ ନିପ୍‌ସେ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରିଥିଲେ। ତେବେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ତାଙ୍କର ସହକର୍ମୀ ଏବଂ ଅଂଶୀଦାର ଲୁଇ-ଜ୍ୟାକ୍‌ସ୍-ମାଣ୍ଡି ଡଗିଅର୍ (୧୭୮୭-୧୮୫୧) ନିପ୍‌ସେଙ୍କ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ପ୍ରଣାଳୀକୁ ଆହୁରି ଉତ୍ତମ କରାଇ, ଏହାକୁ ଅଧିକ ବାସ୍ତବବାଦୀ, ସରଳ, ଦ୍ରୁତତର ଏବଂ ଏକ ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ଫଳ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିବା ସହଜ କରାଇ କାମକୁ ଆଗେଇ ନେଇଥିଲେ। ଡାଗ୍ୟୁଅର୍‌ଙ୍କ ଭାଷାରେ ଏହି ଡାଗ୍ୟୁଅରିଓଟାଇପ୍ ୧୮୫୦ ମସିହା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଏକ ପ୍ରମୁଖ ପ୍ରଣାଳୀ ହୋଇ ରହିଲା ଏବଂ ତା ସହିତ କ୍ୟାମେରାରେ ଅନେକ ପ୍ରକାରର ପରିବର୍ତ୍ତନ ଚାଲୁ ରହିଲା। ପ୍ରକାରାନ୍ତରେ ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥା ତାଙ୍କ ପଦ୍ଧତିକୁ ପ୍ରଥମ ବ୍ୟବସାୟିକ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ପଦ୍ଧତିରେ ପରିଣତ କରିଥିଲା।

ଡାଗ୍ୟୁଅର୍ ଜଣେ ଚିତ୍ରକର ଥିଲେ। ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଦୁନିଆରେ ପାଦଥାପିବା ପୂର୍ବରୁ ସେ ୧୮୨୦ ଦଶକରେ ପ୍ରାଥମିକ ଭାଗରେ ପ୍ୟାରିସ୍‌ର ଏକ ବଡ଼ ଥିଏଟରରେ ବହୁତ ବଡ଼ ବଡ଼ ଚିତ୍ରିତ ଦୃଶ୍ୟ ଏବଂ ଆଲୋକ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରି ଭ୍ରମ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ସେ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରାର ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। ଫଟୋଗ୍ରାଫିରେ ଆଗ୍ରହୀ ହେବା ପରେ ସେ ନିପ୍‌କେଙ୍କ ସହିତ ଅଂଶୀଦାର ହେଲେ ଏବଂ ୧୮୩୩ରେ ନିପସେଙ୍କର ହଠାତ୍ ତିରୋଧାନ ହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ତାଙ୍କ ସହିତ ସେ କାର୍ଯ୍ୟ କଲେ।

ଡାଗ୍ୟୁଅର୍‌ଙ୍କ ପଦ୍ଧତିରେ ଏକ ଆସ୍ତରଣଯୁକ୍ତ ପ୍ରତିଫଳନାତ୍ମକ ପଦାର୍ଥ, ମାଧ୍ୟମ ଗଠନ କରିବା ପାଇଁ ସିଲ୍‌ଭର ଆୟୋଡାଇଡ୍‌ଯୁକ୍ତ ମସୃଣ ତମ୍ବା ପ୍ଲେଟ୍ ବା ପାତ ରହୁଥିଲା ଯାହା ଉପରେ ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳିତ ହେଉଥିଲା। ଏହି ପ୍ଲେଟକୁ କାଠ ନିର୍ମିତ କ୍ୟାମେରାରେ ଯେକୌଣସି ସ୍ଥାନରେ ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ କରି ୫ ରୁ ୪୫ ମିନିଟ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ରଖା ଯାଉଥିଲା। ଏହି ଉନ୍ମୁଖ ପ୍ଲେଟ୍‌କୁ ଶେଷରେ ମର୍କୁରୀ (ପାରଦ) ବାଷ୍ପ ଦିଆଯାଇ ବିକଶିତ କରାଯାଉଥିଲା। ପ୍ଲେଟ୍ ପାଇଁ କିଛି ନିର୍ଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଆକାର ନଥିଲା, ତେବେ ଅଧିକାଂଶ ଚିତ୍ର ହାରାହାରି ୨୩ ଇଞ୍ଚର ଥିବା ଦେଖା ଯାଇଥିଲା।

ଆବିଷ୍କାର ସମ୍ବନ୍ଧରେ ପ୍ରଥମେ ୭ ଜାନୁଆରୀ ୧୮୩୯ରେ ଘୋଷଣା କରାଯାଇଥିଲା। ଡାଗ୍ୟୁଅର୍‌ଙ୍କ କୃତିତ୍ୱରେ ଗଭୀର ଭାବରେ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇ ଫରାସୀ ପଦାର୍ଥ ବିଜ୍ଞାନୀ ଓ ରାଜନେତା ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଆରାଗୋ ଏହି ଉଦ୍ଭାବନକୁ କିଣି ଲୋକମାନଙ୍କ ପାଇଁ ମାଗଣାରେ ଉପଲବ୍ଧ କରାଇବା ନିମନ୍ତେ ଫରାସୀ ସରକାରଙ୍କୁ ବୁଝାଇଲେ ଏବଂ ସରକାର ମଧ୍ୟ ତାହା କରିଥିଲେ। ପରେ ପରେ ୧୮୩୯ ଅଗଷ୍ଟ ମାସରେ ସମଗ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟା ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ସମ୍ମୁଖରେ ଉନ୍ମୋଚିତ ହୋଇଥିଲେ।

ମୂଳ ଡାଗ୍ୟୁଅରି ପ୍ରକାରର ପଦ୍ଧତିରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫରଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କ ସାଙ୍ଗରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ସହିତ ସଂଶ୍ଳିଷ୍ଟ ନିଛକ ସରଞ୍ଜାମ କ୍ୟାମେରା, ତିନିକୋଣିଆ ଷ୍ଟାଣ୍ଡ (ଟ୍ରାଇପଡ୍), ଖରା/ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ ହୋଇ ତମ୍ବା ପ୍ଲେଟ୍, ଅତ୍ୟଧିକ ପ୍ରତିଫଳନକୁ ସୁନିଶ୍ଚିତ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ନରମ ହରିଣ ଛାଲର ପଟି, ପ୍ଲେଟ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପାରଦ ବାଷ୍ପ ପ୍ରଦାନ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ବାକ୍ସ ଏବଂ ଆୟୋଡିନ୍ ଓ ବ୍ରୋମିନ୍ ଦ୍ୱାରା ଧୂମାୟନ କରି 'ସ୍ଥାୟୀ' ପ୍ରକ୍ରିୟା କରଣ ନିମନ୍ତେ ଆଉ କେତେଗୁଡ଼ିଏ ବାକ୍ସ ନେବାକୁ ପଡୁଥିଲା।

କ୍ୟାମେରା ଏକ ପୃଥୁଳକାୟ କାଠବାକ୍ସରୁ ସୁଗଠିତ ପରିବହନଶୀଳ ଉପକରଣ ହୋଇ ଚାଲିଥିଲା। ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଏବଂ ବୈଜ୍ଞାନିକମାନେ ଆଲୋକ ପ୍ରତି ଉନ୍ମୁଖ କରାଇବାର ସମୟ କମାଇବା, ପ୍ରସ୍ତୁତ ହୋଇଥିବା ଫଟୋର ଉଜ୍ଜ୍ୱଳତା ଏବଂ ସ୍ଥାୟିତ୍ୱକୁ ବଢ଼ାଇବା ଏବଂ ପଦ୍ଧତିକୁ ଆହୁରି ସରଳ କରାଇବା ନିମନ୍ତେ ବିଭିନ୍ନ ପଦ୍ଧତି ଉପରେ ସେମାନଙ୍କର ପରୀକ୍ଷଣ ଚାଲୁ ରଖିଥିଲେ।

ଡଗିଅରି ପ୍ରକାର କ୍ୟାମେରାର କେତେକ ସୀମିତତା ରହିଥିଲା। ଚିକ୍ ଚିକ୍ କରୁଥିବା ରୂପେଲୀ-ଆସ୍ତରଣ-ବିଶିଷ୍ଟ ତମ୍ବା ପ୍ଲେଟ୍ ବା ପାତିଆ ଉପରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ/ଗଠିତ ହେଉଥିବା ଛବି ଅତ୍ୟନ୍ତ ସୂକ୍ଷ୍ମ / ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ଥିଲା ଏବଂ ଆଞ୍ଚୁଡି ହୋଇ ଦାଗ ହୋଇଯିବା ତଥା ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରକାରର କ୍ଷତିପ୍ରବଣ ଥିଲା। ଡଗିଅରି ପ୍ରକାରର ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନର ଅନ୍ୟ ଏକ ସୀମିତତା ଥିଲା ଯେ ଏଥିରେ ପଜିଟିଭ୍ ଛକ ସୃଷ୍ଟି ହେଉଥିଲା ଏବଂ ସେହି ଛକର ଏକାଧିକ ନକଲ କରିବାର କିଛି ସହଜ ଉପାୟ ନଥିଲା।

ବ୍ୟବହାର ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ଉପକରଣ/ପଦାର୍ଥ ଗୁଡ଼ିକର ଦାମ୍ ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଡଗିଅରି ପ୍ରକାରର କ୍ୟାମେରା ଏକ ଦାମୀ /ବ୍ୟୟବହୁଳ ପଦ୍ଧତି ଥିଲା ଆଉ ସେଥିପାଇଁ ଅଧିକାଂଶ ଲୋକଙ୍କ ବ୍ୟବହାରଠାରୁ ଏହା ଦୂରରେ ରହୁଥିଲା ଅର୍ଥାତ୍ ଅନେକ ଲୋକ ଏହାକୁ ବ୍ୟବହାର କରିବା ସମ୍ଭବ ନଥିଲା। କ୍ୟାମେରାର ଦାମ୍ ଏବଂ ଏହାର ସମସ୍ତ ଆନୁସଙ୍ଗିକ ଉପକରଣର ମୂଲ୍ୟ ବହୁତ ଥିଲା।

ତଥାପି, ଡାଗ୍ୟୁଅରି ପ୍ରକାରର ଫଟୋ ଷ୍ଟୁଡିଓ ଗୁଡ଼ିକ ଡାଗ୍ୟୁଅରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ପ୍ରସ୍ତୁତ କ୍ୟାମେରାରେ ସଜ୍ଜିତ ହୋଇ ଫ୍ରାନ୍ସରୁ ଇଂଲଣ୍ଡ ଏବଂ ଅବଶିଷ୍ଟ ୟୁରୋପରୁ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାକୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଅଳ୍ପ କିଛି ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ବ୍ୟାପି ଯାଇଥିଲା। ଗ୍ରାହକମାନେ ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ସ୍ୱଚ୍ଛଳ ବର୍ଗର ହିଁ ଥିଲେ।

କ୍ୟାମେରାର ପ୍ରାଥମିକ ଚାହିଦା ମେଣ୍ଟାଇବା ପାଇଁ ଡାଗ୍ୟୁଅର ନିଜର ଶାଳକ/ଭିଣୋଇ ଆଲ୍‌ଫୋନ୍‌ସ୍ ଜିରୋକ୍ସଙ୍କ ସହିତ ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକର ଉତ୍ପାଦନ ନିମନ୍ତେ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରିଥିଲେ। ତେଣୁ ପ୍ରଥମ ପର୍ଯ୍ୟାୟର କ୍ୟାମେରାଗୁଡ଼ିକୁ ଜିରୋକ୍ସ ଡାଗ୍ୟୁଅରିଟାଇପ୍ କ୍ୟାମେରା କୁହାଯାଉଥିଲା।

ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ସମସ୍ତ କଥା ଅପେକ୍ଷା ଡଗିଅର ଟାଇପ୍ ଏପରି ଏକ ଯୁଗରେ ମାନବୀୟତାକୁ ଅବତରଣ କରାଇଥିଲା ଯେତେବେଳେ କି ପୂର୍ବରୁ ସମସ୍ତ ସମୟ ଅପେକ୍ଷା ବାସ୍ତବତାକୁ ଅଧିକ ନିଷ୍କକ୍ଷତାର ସହିତ ଧରି ରଖିବା ସମ୍ଭବପର ହୋଇଥିଲା। ଏହା ମଧ୍ୟ କ୍ୟାମେରାକୁ ଏକ ମହତ୍ତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଉପକରଣ ଭାବରେ ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ କରାଇଥିଲା ଯାହା ମୁହୂର୍ତ୍ତଗୁଡ଼ିକୁ ଧରି ରଖିବା ଏବଂ ସ୍ମୃତି ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ଉତ୍କଣ୍ଠାକୁ ଜାଗ୍ରତ କରାଉଥିଲା।

୨.୫.୩. ଫକ୍ସ ଟାଲ୍‌ବୋଟ୍

ଇଂରେଜ ବିଦ୍ୱାନ ୱିଲିୟମ୍ ହେନ୍‌ରୀ ଫକ୍ସ ଟାଲକୋଟ୍ (୧୮୦୦-୧୮୭୭) ଫଟୋଗ୍ରାଫି କ୍ଷେତ୍ରକୁ ଏକ ପଦ୍ଧତିର ଅବଦାନ ରଖିଥିଲେ ଯାହା ଏବେ ସୁଦ୍ଧା ବ୍ୟବହାରରେ ରହିଛି। ଏହାକୁ କାଲୋଟାଇପ୍ ବା 'ଟାଲ୍‌କୋଟାଇପ୍) କୁହାଯାଉଥିଲା, ନେଗେଟିଭ୍-ପଜିଟିଭ୍ ପଦ୍ଧତି ଯାହା ଫଟୋଗ୍ରାଫର ନକଲ କରିବାର ସୁବିଧା ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲା ଏବଂ ଏହା ଡଗିଅରିଟାଇପ୍ର ନଥିଲା ଯେଉଁଥିରେ ସିଧାସଳଖ ପଜିଟିଭ୍ ପ୍ରସ୍ତୁତ ହେଉଥିଲା।

ଧାତବ ଚଦର/ପ୍ଲେଟ୍ ପରିବର୍ତ୍ତେ ଏହା ଏକ ଗ୍ଲୁପ୍ ଛବି ହାସଲ କରିବା ପାଇଁ ଆଲୋକ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ କାଗଜକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲା ଯାହା ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଏକାଧିକ ଚବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ନିମନ୍ତେ ପୁନଃବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରୁଥିଲା। ଧାତବ ଚଦରକୁ କାଗଜ ଦ୍ୱାରା ହଟାଇ ଦେବା ସରଞ୍ଜାମଗୁଡ଼ିକୁ ହାଲ୍‌କା/କମ୍ ଓଜନ ବିଶିଷ୍ଟ କରିବା, କମ୍ ବ୍ୟୟସାପେକ୍ଷ, କମ୍ ଭଙ୍ଗୁର, କମ୍ ସମୟ ସାପେକ୍ଷ କରିଥିଲା। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ମଧ୍ୟ ନେଗେଟିଭକୁ ଅନେକ ଦିନ ଆଗରୁ ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ଏବଂ ଡଗିଅର ପ୍ରଣାଳୀ ଭଳି ଉନ୍ମୁକ୍ତତା(ଏକ୍ସପୋଜିଅରର) ଅବ୍ୟବହିତ ପୂର୍ବରୁ ନକରିବା ସମ୍ଭବପର କରାଇଥିଲା।

ଏକଥା ମନେରଖିବା ଉଚିତ ଯେ ୧୮୬୨ ମସିହା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରଥମ ମାନବ–କୃତ ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇନଥିଲା। ଡାଗ୍ୟୁଅର୍ ଟାଇପ୍ ଅପେକ୍ଷା ଏହିସବୁ ସୁବିଧା ସମ୍ପନ୍ନ ହୋଇଥିବାରୁ କାଲୋଟାଇପ୍ ତାହାକୁ ୧୮୪୦ ଦଶକର ମଧ୍ୟଭାଗ ବେଳକୁ ହଟାଇ ଦେଇଥିଲା।

ତେବେ ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟାର ଏକ ପ୍ରମୁଖ ଅସୁବିଧା ଥିଲା ବିସ୍ତୃତ ବସ୍ତୁର କ୍ଷତି, କାରଣ ଏଥିରେ କାଗଜର ତନ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ଆଲୋକ-ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ରାସାୟନିକ ପଦାର୍ଥଗୁଡ଼ିକୁ ଶୋଷି ନେଉଥିଲା। ତେବେ କାଲୋଟାଇପ୍ ଫଟୋଗ୍ରାଫଗୁଡ଼ିକ ଡାଗ୍ୟୁଅର୍ ଟାଇପ୍ ଦ୍ୱାରା ସୃଷ୍ଟ ଅତ୍ୟଧିକ ବିସ୍ତୃତ ଏବଂ ଦାନାହୀନ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ମେଳ ଖାଉ ନଥିଲା। ଫଳରେ ୧୯୫୦ ଦଶକରେ ଅନ୍ୟ ଏକ ନୂତନ ପଦ୍ଧତି ଦ୍ୱାରା ଏହା ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ସ୍ଥାନାନ୍ତରିତ ହୋଇଯାଇଥିଲା/ଅନ୍ତର୍ହିତ ହୋଇଯାଇଥିଲା।

୨.୫.୪. ସ୍କଟ୍ ଆର୍ଚର୍

ସ୍କର୍ଟ ଆର୍ଚର କାଲୋଟାଇପ୍ର ସମସ୍ୟାକୁ ଓଦା-ଚଦର (ୱେଟ୍-ପ୍ଲେଟ୍) ବା କଲୋଡିଅନ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପ୍ରଚଳନ କରି ଦୂର କରିପାରିଥିଲେ। ଏହି ପ୍ରକ୍ରିୟା ଉଭୟ ଡାଗ୍ୟୁଅର୍ ଟାଇପ୍ ଏବଂ କାଲୋଟାଇପ୍ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ସକାରାତ୍ମକ ଦିଗକୁ ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ କରିଥିଲା। ଏହି ପ୍ରଣାଳୀ ପ୍ରଥମଟି ଭଳି ଉତ୍କୃଷ୍ଟ ମାନର ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରୁଥିଲା ଏବଂ ଦ୍ୱିତୀୟଟି ଭଳି ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ପୁନଃ ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବାର ଲାଭ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲା।

ଏହି ପଦ୍ଧତିର ଫଟୋ-ସମ୍ବେଦନଶୀଳ କାଗଜ ପରିବର୍ତ୍ତେ ପଟାସିଅମ୍ ଆୟୋଡାଇଡ୍ ଏବଂ କଲୋଡିଅନର ଆସ୍ତରଣ ଥିବା କାଚ ଚଦର (କାଚ-ପ୍ଲେଟ୍) ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା। ପ୍ଲେଟ୍‌ଟିକୁ ତା'ପରେ କ୍ୟାମେରା ଆଗରେ ଏକ୍ସପୋଜର (ଉନ୍ମୁକତା) ପାଇଁ ରଖାଯିବା ପୂର୍ବରୁ ଏକ ଅନ୍ଧକାରୀୟ ପ୍ରକୋଷ୍ଠରେ ସିଲ୍‌ଭର୍ ନାଇଟ୍ରେଟ ବୁଡ଼ାଇ ଦିଆଯାଉଥିଲା।

୨.୬: ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ମଧ୍ୟଭାଗ: ଗତିଶୀଳ ଛବି ଏବଂ ମୁଭି (ସିନେମା)କ୍ୟାମେରା

ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଦ୍ୱିତୀୟାର୍ଦ୍ଧ କ୍ୟାମେରାର ଯାନ୍ତ୍ରିକ କୌଶଳର ଜଟିଳତା, ସେଗୁଡିକର ଆକାର, ରୂପ ଏବଂ ସବୁଠୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ସେଗୁଡିକର ଉପଲବ୍ଧତା ଦୃଷ୍ଟିରୁ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ରୂପାନ୍ତରଣକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ କରିଥିଲା। ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷ ଭାଗ ବେଳକୁ ସ୍ଥିର କ୍ୟାମେରା ବିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇ ଚଳତଶୀଳ/ଗତିଶୀଳ କ୍ୟାମେରାର ରୂପାନ୍ତରିତ ହୋଇଥିଲା। ଯାହା ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା ଏବଂ ଭାବ ବିନିମୟ କରିବାର ଏକ ନୂଆ ରୂପ-ସିନେମାକୁ ଜନ୍ମ ଦେଇଥିଲା।

ଫଟୋଗୁଡ଼ିକ ଉଠାଯିବା ପରେ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ତୁରନ୍ତ ବିକଶିତ କରାଯିବାର ଆବଶ୍ୟକତା ପଡୁଥିବା ଓଦା-ପ୍ଲେଟ୍ ପ୍ରଣାଳୀକୁ ଶୁଖିଲା –ପ୍ଲେଟ୍ ପ୍ରଣାଳୀ ଦ୍ୱାରା ସ୍ଥାନାନ୍ତରିତ କରାଗଲା ଯାହା ସମଗ୍ର ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଦ୍ରୁତତର କରାଇଥିଲା। କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଅଦଳବଦଳ କରାଯିବା ପରେ ଏକ୍ସପୋଜର (ଉନ୍ମୁକତା) ସମୟ ପ୍ରାୟ ୧/୨୫ ସେକେଣ୍ଡକୁ କମି ଆସିଥିଲା। ଯେଉଁଠୁ ଆମେ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲୁ, ସେଇଠୁ ଏହା ଥିଲା ଏକ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଲମ୍ଫ -ପ୍ରଥମ ତିଷ୍ଟି ରହିବା ଫଟୋଗ୍ରାଫ୍ ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ନିପ୍‌ସେଙ୍କ ୮ ଘଣ୍ଟା ଦୀର୍ଘ ସମୟର ଏକ୍ସପୋଜର (ଉନ୍ମୁକତା) ଦରକାର ହେଉଥିଲା। ହାତରେ ଧରି ନେଇ ପାରିବା ଭଳି କ୍ୟାମେରା ସବୁ ବଜାରରେ ପହଞ୍ଚ ସାରିଥିଲା ଏବଂ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆହୁରି ସହଜ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା ମଣିଷ-କୃତ ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍‌ର ଉଦ୍ଭାବନା ଦ୍ୱାରା ଯାହା ସ୍ୱଚ୍ଛ ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ୍ ଫିଲ୍ମର ପ୍ରଚଳନ ପରେ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫିକୁ ବଦଳାଇ ଦେଇଥିଲା। ଏହି ସବୁ ଅଗ୍ରଗତି ଫଳରେ କ୍ୟାମେରାର ଚାହିଦା ବଢ଼ି ଯାଇଥିଲା ଯାହା ସେଗୁଡ଼ିକର ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ଉତ୍ପାଦନ ପାଇଁ ବାଟ କଢ଼େଇ ଥିଲା ଏବଂ ଦାମ୍‌ରେ ମଧ୍ୟ ହ୍ରାସ କରାଇ ଥିଲା।

୨.୬.୧: ଦୃଷ୍ଟିଶକ୍ତିର ଅଟଳତା

ଗ୍ରୀକ୍ ବିଦ୍ୱାନମାନେ ଏକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଉପରେ ସେମାନଙ୍କର ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣକୁ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଛନ୍ତି ଯେଉଁଥିରେ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ନିଆଁ ଲାଗିଥଇବା କାଠ ଆଲୋକର କ୍ଷୀଣ ରେଖାଟିଏ ସୃଷ୍ଟି କରିବାର ଧାରଣା ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିଲା। ସପ୍ତଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଉଦ୍ଭାବକମାନେ ସ୍ଥିର ଚିତ୍ରକୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିବା ପାଇଁ ଏକ ଉପକରଣ ବ୍ୟବହାର କରି ଜ୍ଞାନ କୌଶଳ ବାହାର କରିଥିଲେ ଯାହାକୁ ମ୍ୟାଜିକ୍ ଲଣ୍ଠନ କୁହାଯାଉଥିଲା।

ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଆରମ୍ଭ ବେଳକୁ ଦୃଷ୍ଟିଶକ୍ତିର ଅଟଳତା/ସ୍ଥିରତାର ସମ୍ପର୍କିତ ଅବବୋଧ ପୁଣିଥରେ ବୈଜ୍ଞାନିକମାନଙ୍କ ସମ୍ପ୍ରଦାୟ ମଧ୍ୟରେ ଆବିର୍ଭୁତ ହେଲା ଯାହା ଫଳରେ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ଉଦ୍ଭାବକମାନେ 'ଚାକ୍ଷୁଷ ଖେଳନା' (ଅପ୍ଟିକାଲ୍ ଟୟେଜ୍) ନାମକ ଏକ ଉପକରଣ ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିବାକୁ ଆରମ୍ଭ କରିଦେଲେ, ଯାହା କେତେ ଗୁଡ଼ିଏ ଚିତ୍ରିତ ଥାଳିଆ ଯେଉଁଥିରେ ପ୍ରତ୍ୟେକରେ

କ୍ରମାନ୍ୱୟରେ ଛବି ଗୁଡ଼ିକ ସାମାନ୍ୟ ଅଦଳବଦଳ ହୋଇ ‘ଛାଞ୍ଚ’ ଭିତରେ ରଖାଯାଉଥିଲା ଏବଂ ତାହାର ଚଳନ ଦ୍ୱାରା ଛବିଗୁଡ଼ିକର ଚଳନର ଭ୍ରମ ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିଲା- ସେହି ନୀତି ଯାହା ଏବେ ସୁଦ୍ଧା ପାରମ୍ପରିକ ଆନିମେସନ ଫିଲ୍ମ (ସଜୀବ କରାଯାଉଥିବା) ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଛି। ସେହି ସମୟରେ ଫଟୋ-ସମ୍ବେଦନଶୀଳ ରାସାୟନିକ ପଦାର୍ଥଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଏହି ସବୁ ବିକାଶ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ମୂଳଦୁଆକୁ ସୁଦୃଢ଼ କରିବାରେ ସହାୟକ ହେଲା।

୨.୬.୨: ପ୍ରଦର୍ଶନ (ପ୍ରୋଜେକ୍ସନ)

ପରଦାରେ ଏକ ଛବି (ମୁଭି) ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେବାର ଅନୁଭୂତିଟିଏ ଦର୍ଶକ ହାସଲ କରିବା ପୂର୍ବରୁ, ଏହାର ରେକଡିଂ (ବିବରଣୀ) ରଖାଯିବା ଆବଶ୍ୟକ ଥିଲା। ମଜାର କଥା ହେଉଛି, ପ୍ରଦର୍ଶନୀ କୌଶଳ ଏହାର ବ୍ୟାପକ ଅର୍ଥରେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର ରେକର୍ଡ କରିବା କୌଶଳ ଉଦ୍ଭାବନ ହେବାର ୨୦୦୦ ବର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ରହିଥିଲା। ଏମିତିକି ତା’ ପୂର୍ବରୁ ମଧ୍ୟ ଏକ ଆଲୋକର ଉତ୍ସ ଯଥା ନିଆଁ ଭଳି ଉତ୍ସକୁ ଛାଇ ଥିବା ଗୁମ୍ଫାଗୁଡ଼ିକର କାନ୍ଥରେ ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିବାର ପ୍ରମାଣ ରହିଛି। ନିକଟ ଅତୀତର କେତେକ ଅନୁସନ୍ଧାନ ଦାବି କରିଛି ଯେ ଟର୍ଚ୍ଚ (ମଶାଲ) ଗୁଡ଼ିକୁ ଗୋଟିଏ ସ୍ଥାନରୁ ଅନ୍ୟ ସ୍ଥାନକୁ ନେଇ ଯାହା ଗୁମ୍ଫାଗୁଡ଼ିକର ଡ୍ରଇଙ୍ଗ୍ ଏବଂ ଚିତ୍ରଗୁଡ଼ିକର ସମାହାରକୁ ଆଂଶିକ ଭାବରେ ଆଲୋକିତ କରୁଥିଲା, ପ୍ରାକ୍ ଐତିହାସିକ ଲୋକମାନେ ହୁଏତ ସେହି ଅନୁଭୂତି ଅର୍ଜନ କରୁଥିଲେ ଯାହାକୁ ଫିଲ୍ମରୁ, ଅନ୍ତତଃ ପକ୍ଷେ ଆନିମେଟେଡ୍ ଫିଲ୍ମ (ସଜୀବ କରା ଯାଇଥିବା ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର) ଗୁଡ଼ିକରୁ ଆମେ ପାଉଥିବା ଅନୁଭବ ସହିତ ତୁଳନା କରାଯାଇପାରିବ।

୨.୬.୩. ଆନିମେସନ - ଗତିକୁ ବୁଝିବା

ପ୍ରାଚୀନ ଆନିମେସନ କୌଶଳରେ ଉଦ୍ଭାବନ, ଯାହାକୁ ପ୍ରାୟତଃ ‘ଚାକ୍ଷୁଷ ଖେଳନା’ (ଅପ୍ଟିକ୍ ଟୟେଜ୍), ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷ ବେଳକୁ ଫିଲ୍ମ କ୍ୟାମେରାର ଉଦ୍ଭାବନ ନିମନ୍ତେ କ୍ଷେତ୍ର ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲା। କେତେଗୁଡ଼ିଏ ନୀତି ନିୟମକୁ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବା ବ୍ୟତୀତ ଯାହା କି ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ଫିଲ୍ମ କ୍ୟାମେରା ନିର୍ମାଣ କରିବା ପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିଥିଲା, ଏହି ଉଦ୍ଭାବନଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟ ଚଳନଶୀଳ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ସହିତ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ପରିଚିତ କରାଇଥିଲା ବୋଲି କୁହାଯାଇପାରିବ ଏବଂ ଆନିମେସନକୁ ଅଧିକ କିଛି କରିବାର କ୍ଷୁଧା ଜାଗ୍ରତ କରାଇଥିଲା- ଆମେ ଆମର ଆଖିଗୁଡ଼ିକରେ ଦେଖି ପାରୁଥିବା ସଜୀବ ଚଳନ ଭଳି।

ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧରେ ମୁଭି କ୍ୟାମେରାର ଉଦ୍ଭାବନ ହେବା ପୂର୍ବରୁ ଚଳତ୍‌ଶୀଳତାର ଏକ ଭ୍ରମ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ କ୍ରମାନ୍ୱୟ ଭିତ୍ତିକ ଛବି ମଧ୍ୟରେ ପ୍ରତ୍ୟେକ ଛବିରେ ସାମାନ୍ୟ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରିବା ପାଇଁ ଜିଓଟ୍ରୋପ୍ ଭଳି କେତେକ ଉପକରଣ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିଲା।

ଏହାର ଅର୍ଥ ହେଉଛି ଯଦିଓ ପ୍ରଦର୍ଶନ ଓ ଆନିମେସନ କୌଶଳ ଏକାଠି ରହିଥିଲା, ତେବେ ୧୮୭୯ ମସିହା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେ ଦୁଇକୁ କେବେହେଲେ ଏକାଠି କରାଯାଇନଥିଲା ଯେପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବ୍ରିଟିଶ୍ ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଏଡ୍‌ୱାଡ୍ ମୁଏବ୍ରିଜ୍ ଜୁପ୍ରାକ୍ସିସ୍କୋପ୍ ଉଦ୍ଭାବନ କରିନଥିଲେ। ସିନେମାକୁ ମାର୍ଗଦର୍ଶନ କରାଇ ଥିବା ତାଙ୍କର ଅବଦାନ ନିମନ୍ତେ ମୁଏବ୍ରିଜ୍‌ଙ୍କୁ ପ୍ରାୟତଃ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବିର ଜନକ କୁହାଯାଇଥାଏ।

୨.୬.୪ ଲୁଇ ଲେପ୍ରିନ୍ସ (୨୮ଅଗଷ୍ଟ ୧୮୪୧-ଅନ୍ତର୍ଦ୍ଧାନ ୧୬ ସେପ୍ଟେମ୍ବର ୧୮୯୦)

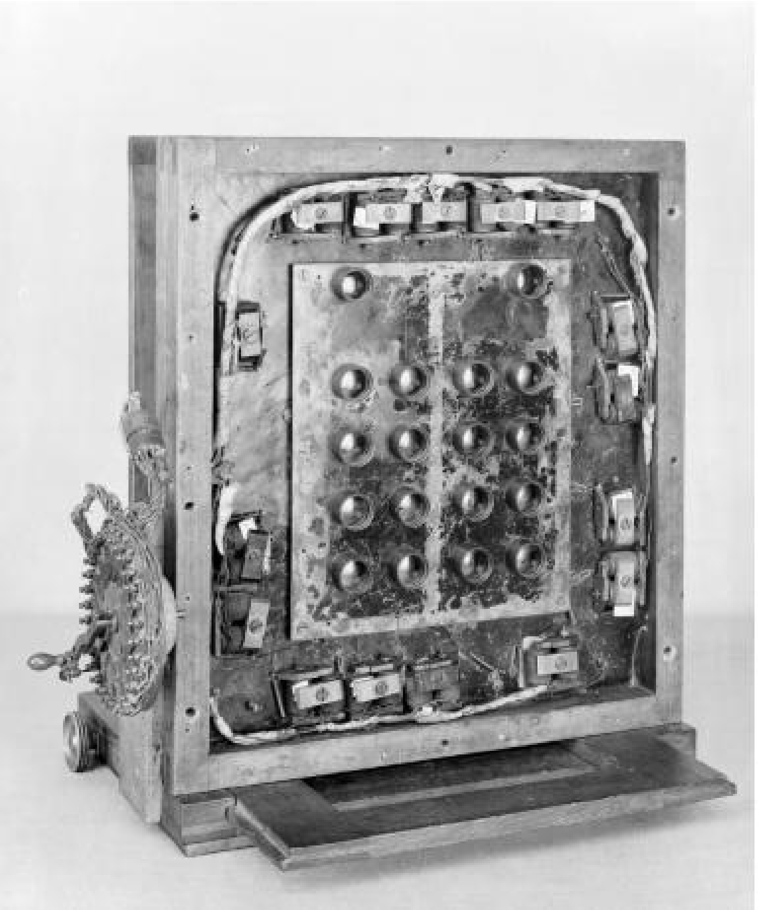
ଏହି ୟୁନିଟ୍‌ରେ ଉଲ୍ଲିଖିତ ଅଧିକାଂଶ ନାମ ମଧ୍ୟରୁ ଫରାସୀ ଉଦ୍ଭାବକ ଲୁଇ ଏମି ଅଗଷ୍ଟିକ୍ ଲିପ୍ରିନ୍ସ ଆପାତତଃ କମ୍ ବ୍ୟବହାର ହୋଇଥିବା ନାମ। ତଥାପି, କେତେକ ତାଙ୍କୁ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫିର ଜନକ ଭାବରେ ବିବେଚନା କରନ୍ତି। ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ ଏବଂ ଥୋମାସ୍ ଏଡିସନ୍ ସେମାନଙ୍କର ନିଜ ନିଜର କ୍ୟାମେରାର ପ୍ରକାର ସମ୍ପର୍କରେ ଘୋଷଣା କରିବାର ବହୁ ବର୍ଷ ପୂର୍ବରୁ ୧୮୮୮ ମସିହାରେ ସର୍ବପ୍ରଥମ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି ରେକର୍ଡ଼ କରିଥିବାର ଶ୍ରେୟ ତାଙ୍କୁ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥାଏ। ଆଜି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ତାଙ୍କର ଯେଉଁ ଦୁଇଗୋଟି ଫିଲ୍ମ ରହିଛି, ସେ ଦୁଇଟି ଉତ୍ତୋଳିତ କରାଯାଇଥିବା କ୍ରମ ଅନୁସାରେ ରାଉଣ୍ଡରେ ଗାର୍ଡେନ ଏବଂ ଲିଡ୍‌ସ୍ ବ୍ରିଜ୍ ସିନ୍‌ସ୍। ଏହି ଫିଲ୍ମଗୁଡିକୁ ରେକର୍ଡ଼ କରିବା ପାଇଁ ସେ ଯେଉଁ କ୍ୟାମେରା ଉଦ୍ଭାବନ କରିଥିଲେ ତାହା ଥିଲା ଗୋଟିଏ –ଲେନ୍‌ସ୍ ବିଶିଷ୍ଟ ସର୍ବପ୍ରଥମ କ୍ୟାମେରା ଯାହା ଛିଦ୍ର କରାଯାଇଥିବା କାଗଜ-ପୃଷ୍ଠତଳ ବିଶିଷ୍ଟ ଫିଲ୍ମ (ପର୍ଫୋରେଟେଡ୍ ପେପର-ବ୍ୟାକ୍‌ଡ୍ ଫିଲ୍ମ) ଯାହାକୁ ସେ ରେକର୍ଡିଂର ମାଧ୍ୟମ ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ।

ଚିତ୍ର ୦୪: ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବିକୁ ଫିଲ୍ମରେ ପରିଣତ କରିବା ପାଇଁ ୧୮୮୮ରେ ଲିପ୍ରିନ୍ସଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ଉଦ୍ଭାବିତ ଗୋଟିଏ ଲେନ୍‌ସ୍ ବିଶିଷ୍ଟ କ୍ୟାମେରା, ସାଇନ୍ସ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ଗ୍ରୁପ୍ କଲେକ୍ସନ୍

ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱ- ଦ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଟ୍ରଷ୍ଟିଜ୍ ଅଫ ଦ ସାଇନ୍ସ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍

ଏହା ପୂର୍ବରୁ ମଧ୍ୟ ପ୍ରାୟ ୧୮୮୨-୮୭ ବେଳକୁ ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି ରେକର୍ଡ଼ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରିନ୍ସ ଅନ୍ୟ ଏକ କ୍ୟାମେରା ଉଦ୍ଭାବନ କରିଥିଲେ (ସେ ଏହାକୁ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ ରିସିଭର ବୋଲି କୁହନ୍ତି-ପ୍ରାକୃତିକ ଦୃଶ୍ୟାବଳୀ ଏବଂ ଜୀବନର ସଜୀବକୃତ ଛବି ସୃଷ୍ଟି କରିବା ପାଇଁ ଏକ ସରଞ୍ଜାମ)।

ଏହି କ୍ୟାମେରାରେ ୧୬ଟି ଲେନସ୍ ଥିଲା ଏବଂ ସଟର (ଫାଟକ)ର ଜଟିଳ ବ୍ୟବସ୍ଥା ସମ୍ପନ୍ନ ଥିଲା। **1** ଏହି ୧୬ ଲେନସ୍ ବିଶିଷ୍ଟ କୌଶଳ ସହିତ, ପ୍ରିନ୍ସଙ୍କର ନିଜସ୍ୱ କୌଶଳର ପ୍ରୟୋଗ ବଳରେ କ୍ୟାମେରାଟି ମାତ୍ର ୬୦ ସେକେଣ୍ଡ ଭିତରେ ୯୬୦ 'ଅନେକ ହଜାର' ସ୍ଥିର ଛବି ଉତ୍ତୋଳନ କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ବହନ କରୁଥିଲା।



ଚିତ୍ର ୦୫: ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବିକୁ ଫିଲ୍ମ କରିବା ପାଇଁ ଲିପ୍ରିନ୍ସଙ୍କ ୧୬- ଲେନସ୍ କ୍ୟାମେରା । ସାଇନ୍ସ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍ ଗ୍ରୁପ୍ କଲେକ୍ସନ୍। ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱ- ଦ ବୋର୍ଡ ଅଫ୍ ଟ୍ରଷ୍ଟିଜ୍ ଅଫ୍ ଦ୍ ସାଇନ୍ସ ମ୍ୟୁଜିୟମ୍।

ପ୍ରିନ୍ସ ତାଙ୍କ କ୍ୟାମେରାରେ ବ୍ୟବହାର କରିଥିବା ନିୟମଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ଅଧିକାଂଶରେ କେତେକ ପରିବର୍ତ୍ତୀ କାଳରେ ଉଦ୍ଭାବକମାନେ ସେମାନଙ୍କ କ୍ୟାମେରା ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ। ନିଜର ଉଦ୍ଭାବନକୁ ପ୍ରଚାର ପ୍ରସାର କରିବାକୁ ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାକୁ ଯାତ୍ରା କରିବାର ଅଳ୍ପ ଦିନ ପୂର୍ବରୁ ଲିପ୍ରିନ୍ସ ରହସ୍ୟଜନକ ଭାବେ ୧୮୯୦ ଉଭାନ୍ ହୋଇଗଲେ।

---

1 https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/louis-le-prince-created-the-first-ever-moving-pictures

୨.୬.୫. ଥୋମାସ୍ ଆଲ୍‌ଭା ଏଡିସନ୍ (୧୮୪୭-୧୯୩୧)

ସଫଳ ଆମେରିକୀୟ ଉଦ୍ଭାବକ ଓ ବ୍ୟବସାୟୀ ଥୋମାସ୍ ଆଲ୍‌ଭା ଏଡିସନ୍ ୧୦୦୦ରୁ ଅଧିକ ଉଦ୍ଭାବନ ଓ ଅବବୋଧର ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର ବହନ କରନ୍ତି। ଏଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରୁ ନିହାତି କମ୍‌ରେ ନଅଟି ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି ସହିତ ସିଧାସଳଖ ଭାବରେ ସଂପୃକ୍ତ। ମଜାର କଥା ହେଉଛି ଏହି ସାତଗୋଟି ମଧ୍ୟରୁ ସେ ଦୁଇଗୋଟିର ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର ଆବେଦନ/ଦରଖାସ୍ତ ଗୋଟିଏ ତାରିଖ ଅର୍ଥାତ୍ ୨୪ ଅଗଷ୍ଟ ୧୮୯୧ ରେ କରିଥିଲେ। ଗୋଟିଏ ହେଉଛି 'ଆପାରଟସ୍ ଫର୍ ଏକ୍‌ଜିବିଟିଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫସ୍ ଅଫ୍ ମୁଭିଂ ଅବ୍‌ଜେକ୍ଟସ୍' (ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ବସ୍ତୁଗୁଡିକର ଫଟୋଗ୍ରାଫ୍ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପାଇଁ ସରଞ୍ଜାମ) ଏବଂ ଅନ୍ୟଟି ହେଉଛି 'କାଇନେଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ କ୍ୟାମେରା'। ପ୍ରଥମର ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର ପାଇଁ ପ୍ରାୟ ୧୭ମାସ ପରେ ୧୪ ମାର୍ଚ୍ଚ ୧୮୯୩ରେ ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର ପ୍ରଦାନ କରାଯାଇଥିବା ବେଳେ ଦ୍ୱିତୀୟଟି ପାଇଁ ତାଙ୍କୁ ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର କାର୍ଯ୍ୟାଳୟ ଉପରେ ୩୧ ଅଗଷ୍ଟ ୧୮୯୭ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ହାରାହାରି ଛଅମାସ ଅପେକ୍ଷା କରିବାକୁ ପଡ଼ିଥିଲା। **2**

ଉପକରଣଟି ନିମନ୍ତେ ନିଜର ଦରଖାସ୍ତରେ ଯାହାକୁ ସେ 'କାଇନେଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ କ୍ୟାମେରା' ବୋଲି ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ, ଏଡିସନ୍ ଲେଖିଥିଲେ 'ମୋର ଯେଉଁ ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ରହିଛି, ତାହା ହେଉଛି ଗତିଶୀଳ ଅବସ୍ଥାରେ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା...' ଅନ୍ୟ ଉପକରଣ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ସେ କହିଥିଲେ ଯେ ତାହା 'ଗତିଶୀଳ ଅବସ୍ଥାରେ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ଉପଯୁକ୍ତ ଏବଂ ପ୍ରାକୃତିକ ଶୈଳୀରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିବାକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯିବ।

ଏଡିସନ୍‌ଙ୍କ କ୍ୟାମେରାର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରତା ହେଉଛି ଏଥିରେ ସ୍ପ୍ରକେଟ୍ ବ୍ୟବସ୍ଥା ରହିଥିଲା ଯାହା ଫିଲ୍ମର ରିଲଗୁଡିକୁ ଆଗେଇ ନେବା ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟରେ ରିଲ୍‌ର ପାର୍ଶ୍ୱରେ ରହିଥିବା କଣରଗୁଡ଼ିକ ସାହାଯ୍ୟରେ ଆଗକୁ ଆଗେଇ ନେଉଥିଲା। ଏହା ସହିତ ତାଙ୍କ କ୍ୟାମେରା କାର୍ଯ୍ୟ କରିବା ପାଇଁ ବିଦ୍ୟୁତ୍ ଶକ୍ତିକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲା; ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ହସ୍ତଚାଳିତ କ୍ୟାମେରା ଭଳି ନଥିଲା।

୧୮୮୯ରେ ଜର୍ଜ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ୍ ଫିଲ୍ମ ରେକର୍ଡିଂ ମାଧ୍ୟମ ପାଇଁ ତାଙ୍କର ଅଧିକାଂଶ ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ମେଣ୍ଟାଇ ପାରିଥିଲା। ସେ ତାହାକୁ ଉଭୟ କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍ ଏବଂ କାଇନେଟୋଗ୍ରାଫ୍‌ରେ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ।

ଫୋଟୋଗ୍ରାଫ (୧୮୭୭), ଶବ୍ଦକୁ ରେକର୍ଡ କରିବା ଏବଂ ପୃଷ୍ଠଭୂମିରେ ପରିବେଷଣ କରିବାର ଏକ ଉପକରଣ 'ଟକିଜ' (କଥା/ଶବ୍ଦ ପରିବେଷଣ) ନିମନ୍ତେ ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରଥମ ଦୁଇ ଦଶକରେ ଶବ୍ଦ ସଂଯୁକ୍ତ ଫିଲ୍ମ ପରିବେଷଣ ପାଇଁ ପଥ ପରିଷ୍କାର କରାଇଲା। ଅନ୍ୟ ପକ୍ଷରେ କାଇନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍ (୧୮୭୯) ଏବଂ କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍ (୧୮୯୧) ଫିଲ୍ମ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପାଇଁ ପଥ ପରିଷ୍କାର କଲା।

ୱିଲିୟମ୍ ମେନେଡି-ଲରି ଡିକସନ୍ (୧୮୬୦-୧୯୩୫) ଥୋମାସ୍ ଏଡିସନ୍‌ଙ୍କ ନିଯୁକ୍ତି ଅଧୀନରେ ଏକ ପ୍ରାଥମିକ ଗତିଶୀଳ ଛବି କ୍ୟାମେରାରେ ପ୍ରସ୍ତୁତ କଲେ। ସେ ଥିଲେ ଜଣେ ସ୍କଟଲ୍ୟାଣ୍ଡ ଅଧିବାସୀ ଉଦ୍ଭାବନକାରୀ ଯିଏ କି ଏଡିସନ୍‌ଙ୍କ କମ୍ପାନୀର ଫଟୋଗ୍ରାଫର କର୍ମଚାରୀ ଥିଲେ। ଏହି ପ୍ରୟୋଗ ନିମନ୍ତେ ୱିଲିୟମ୍ ଡିକସନ୍ ପ୍ରଥମ, ବାସ୍ତବବାଦୀ ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ୍ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ଭାବନ କରିଥିଲେ।

ସେ ଏକ ମଧ୍ୟମ ଢ଼ାଞ୍ଚାର ଛିଦ୍ର ବିଶିଷ୍ଟ ରୋଲ୍ ଫିଲ୍ମ (ଗଡ଼ି ଚାଲୁଥିବା ଫିଲ୍ମ) ତିଆରି କରିଥିଲେ ଯାହା ୭୦ ମି.ମି. ଓସାର ବିଶିଷ୍ଟ ଥିଲା ଏବଂ ଉଭୟ ପାର୍ଶ୍ୱରେ ଛିଦ୍ର ରହିବା ପରେ ୩୫ମି.ମି.ର ଫିଲ୍ମ ରହୁଥିଲା। ଏହା ଥିଲା ଏକ ସାଧାରଣ ଛାଞ୍ଚବିଶିଷ୍ଟ ଯାହା ଆଜି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ମଧ୍ୟ ସିନେମା ଏବଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫିରେ ବ୍ୟବହାର ହେଉଛି।

ୱିଲିୟମ୍ ଡିକସନ୍ ଏବଂ ତାଙ୍କ ଦଳ ଏଡିସନ୍ଙ୍କ ଗବେଷଣାଗାରରେ ତା'ପରେ ଅନେକବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍‌ର ନିର୍ମାଣ କରିବା ପାଇଁ କାର୍ଯ୍ୟ ଚାଲୁ ରଖିଲେ। ପ୍ରଥମ କାର୍ଯ୍ୟକ୍ଷମ ପ୍ରୋଟୋଟାଇପ୍ (ମୂଳରୂପ) ୧୮୯୧ ମେ' ମାସରେ ଉନ୍ମୋଚିତ ହେଲା। ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥାର ଡିଜାଇନ୍ ୧୮୯୨ର ଉତ୍ତର ଭାଗରେ ଶେଷ ହେଲା। ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବିକଶିତ କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍ ସର୍ବସାଧାରଣରେ ସରକାରୀ ଭାବେ ୧୮୯୩ ମେ' ୯ ତାରିଖରେ ବ୍ରୁକ୍‌ଲିନ୍ ଇନ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁଟ୍ ଅଫ୍ ଆର୍ଟସ୍ ଆଣ୍ଡ ସାଇନ୍ସରେ ଉନ୍ମୋଚିତ ହେଲା। ୱିଲିୟମ୍ ଡିକ୍‌ସନ୍‌ଙ୍କୁ ପୋପ୍‌ଙ୍କ ନିମନ୍ତେ ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମ ତିଆରି କରିଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ ଏବଂ ସେହି ସମୟରେ ପୋପ୍ ଲିଓ ତ୍ରୟୋଦଶ ତାଙ୍କ କ୍ୟାମେରାକୁ ଆଶୀର୍ବାଦ ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ।

୨.୬.୬: ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ

ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧରେ ଫରାସୀ ଉଦ୍ଭାବକମାନେ ସ୍ଥିର ଫଟୋଗ୍ରାଫି କ୍ଷେତ୍ରରେ ସେମାନଙ୍କ ଦେଶର ଭାଇମାନଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ସ୍ଥାପିତ ଉଦ୍ଭାବନ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ଉତ୍ତରାଧିକାରୀ ଭାବରେ ଚାଲୁ ରଖିଥିଲେ। ସ୍ଥିର ଫଟୋଗ୍ରାଫିରୁ ହଟି ସେମାନେ ଆଗକୁ ଯାଇ ଗତିଶୀଳ ଛବି କ୍ଷେତ୍ରରେ ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାର କରିବାକୁ ସେମାନେ ସେମାନଙ୍କର ଉଦ୍ୟମ ଜାରି ରଖିଥିଲେ। ଉଦ୍ଭାବନକାରୀମାନେ ପ୍ରାୟତଃ ସବୁ ପ୍ରକାର ଉଦ୍ଭାବନ ଏବଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଜଗତର ଉଦ୍ଭାବନକୁ ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାରଭୁକ୍ତ କରିବାର ଦୌଡରେ ଥିଲେ ଏବଂ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫି ମଧ୍ୟ ଏଥିରୁ ବାଦ୍ ପଡ଼ି ନ ଥିଲା।

୧୮୮୫ରେ ଫରାସୀ ଉଦ୍ଭାବକ ଏବଂ ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟ, ଅଗଷ୍ଟ ଏବଂ ଲୁଇ ଲୁମିଅର ଜୁଲସ୍ କାର୍ପେଣ୍ଟିଅରଙ୍କ ସହାୟତାରେ ଲୁମିଅର ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫି ନାମରେ ପରିଚିତ ଏକ କ୍ୟାମେରା ବାହାର କଲେ ଯାହା ଗତିଶୀଳ ଛବି ଗୁଡ଼ିକରେ ରେକର୍ଡ କରିବା ସହିତ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିପାରୁଥିଲା।

୨.୬.୭: ଜର୍ଜ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ୍ (୧୮୫୪-୧୯୩୨)

ଯୁକ୍ତରାଷ୍ଟ୍ର ଆମେରିକାର ନ୍ୟୁୟର୍କରେ ୧୮୫୪ ଜୁଲାଇ ୧୨ରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିବା ଜର୍ଜ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ୍ କ୍ୟାମେରାର ବିବର୍ତ୍ତନବାଦ ଏବଂ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫିର ସାଂପ୍ରତିକ ରୂପ କ୍ଷେତ୍ରରେ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ଅବଦାନ ରଖିଥିଲେ। ଅଧ୍ୟାୟରେ ପୂର୍ବରୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଛି ଯେ ଉଦ୍ଭାବନକାରୀ ଏବଂ ନବଚେତନାର ଉନ୍ମେଷକାରୀମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀଟି ଥିଲା ଏକ ଉତ୍ସାହଜନକ ସମୟ। ଯେତେବେଳେ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ତା'ର ଶୈଶବାବସ୍ଥାରେ ଥିଲା ଏବଂ ଉନ୍ନତି କରିବା ନିମନ୍ତେ ପ୍ରଭୂତ ସୁଯୋଗ ରହିଥିଲା, ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ୍ ଏପରି ଏକ ସମୟରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ । ଜଟିଳ ପଦ୍ଧତି ସମ୍ପନ୍ନ ଓଦା-ଚଦର (ୱେଟ୍-ପ୍ଲେଟ୍) କଲୋଡିଅନ୍ ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ତଥାପି ପ୍ରଚଳନ ଥିଲା, କ୍ୟାମେରାର ସରଞ୍ଜାମଗୁଡ଼ିକ ତଥାପି ବହୁତ

ପରିମାଣର ଥିଲା ଏବଂ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ସାଧାରଣ ଲୋକଙ୍କ ପାଇଁ ଅପହଞ୍ଚ ଥିଲା। କ୍ୟାମେରା ଜଗତରେ ଜର୍ଜ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନଙ୍କ ପ୍ରବେଶ ଏସବୁ କିଛିକୁ ସବୁଦିନ ପାଇଁ ବଦଳାଇ ଦେଲା।

ନିଜ ସମୟର ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ବହୁ ଫଟୋଗ୍ରାଫର ଏବଂ କ୍ୟାମେରା ଅଗ୍ରଦୂତମାନଙ୍କ ଭଳି ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ୍ ଏକ ପଦ୍ଧତିର ବିକାଶ ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିଲେ ଯାହା ଫଟୋ ଉଠାଇବାର ଅବ୍ୟବହିତ ପରେ ତାକୁ ତୁରନ୍ତ ବିକଶିତ କରାଇବା ଫଟୋଗ୍ରାଫରମାନଙ୍କ ପାଇଁ ଆବଶ୍ୟକ ହେବ ନାହିଁ। ୧୮୮୦ ଦଶକରେ ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ପରୀକ୍ଷଣ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କୌଶଳର ଅଧ୍ୟୟନ ପରେ ସେ ଏପରି ଏକ ଶୁଷ୍କ ପାତ(ଡ୍ରାଇ ପ୍ଲେଟ) ପ୍ରଣାଳୀ ଆବିଷ୍କାର କଲେ ଯାହା ଜିଲାଟିନ୍ ଥିବା ଏକ ଇମଲ୍‌ସନ୍ (ରାସାୟନିକ ତରଳ ପଦାର୍ଥ)ର ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲା ଯାହା ଉନ୍ମୁଖ (ଏକସ୍‌ପୋଜ୍) ହୋଇଥିବା ଛବିକୁ କ୍ଷତିଗ୍ରସ୍ତ ହେବାକୁ ରୋକୁଥିଲା ଏବଂ ସହଜର ପରିବହନ ହୋଇପାରିବା ଯୋଗ୍ୟ କରୁଥିଲା। ବିପୁଳ ସଂଖ୍ୟାରେ ଶୁଷ୍କ ପାତ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିବା ପାଇଁ ସେ ମଧ୍ୟ ଏକ ମେସିନ୍‌ର ସ୍ୱତ୍ତ୍ୱାଧିକାର କରାଇଥିଲେ ଯଦ୍ଦ୍ୱାରା ଇଷ୍ଟମେନ୍ ଡ୍ରାଇ ପ୍ଲେଟ୍ କମ୍ପାନୀର ମୂଳଦୁଆ ପଡ଼ିଥିଲା ଯାହା ୧୮୮୧ ଜାନୁଆରୀ ରେ କାର୍ଯ୍ୟ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲା, ଡ୍ରାଇ ପ୍ଲେଟ୍ ଯାହା ସେ ପରବର୍ତ୍ତୀ ଏ ସମ୍ପର୍କରେ କହିଥିଲେ- କ୍ୟାମେରାକୁ 'ପେନ୍‌ସିଲ୍ ଭଳି ସୁବିଧାଜନକ' କରି ଦେଇଥିଲା। ଡ୍ରାଇ ପ୍ଲେଟ୍ ପ୍ରଣାଳୀ ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନକାରୀ ମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଗ୍ରହଣୀୟ ହେଲା ଏବଂ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ କମ୍ପାନୀର ପ୍ରଥମ ବର୍ଷର ସେଗୁଡ଼ିକର ଚାହିଦା ବେଶ୍ ବୃଦ୍ଧି ପାଇଲା। ତେବେ ଯେଉଁ ପ୍ଲେଟଗୁଡ଼ିକରେ ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ କରାଯାଉଥିଲା, ସେଗୁଡ଼ିକ କାଚରେ ତିଆରି ଥିଲା ଯାହା କି କ୍ଷଣ ଭଙ୍ଗୁର ହେବା ସହିତ ଓଜନିଆ ଥିଲା। ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ କାଚ ପ୍ଲେଟ୍‌ର ଏକ ବିକଳ୍ପ ଭାବରେ ଅଧିକ ନମନୀୟ ଏବଂ ହାଲ୍‌କା ପଦାର୍ଥର ଅନ୍ୱେଷଣରେ ଥିଲେ। ଏହି ଆବଶ୍ୟକତା 'ଫିଲ୍ମ' ଭଳି ଏକ ଜିନିଷର ଧାରଣା ଆଡ଼କୁ ବାଟ କଢ଼େଇଲା ବା ନମନୀୟ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ପଦାର୍ଥର ନିରନ୍ତର ପଟିର ଉଦ୍ଭାବକ ପାଇଁ ମାର୍ଗ ଦର୍ଶନ କରାଇଲା ଯାହାକୁ କ୍ୟାମେରାରେ ହିଁ ରଖାଯାଇପାରିବ।

ସେହି ଅନୁସାରେ ଏଭଳି ନୂଆ ମାଧ୍ୟମ ଓ ପଦ୍ଧତିକୁ ଧରି ରଖିବା ପାଇଁ କ୍ୟାମେରାରେ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରାଇବା ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ ଚାଲୁ ରହିଲା। 'ଫିଲ୍ମ'ର ଧାରଣା ମଧ୍ୟ ପ୍ରତ୍ୟେକଟି ଏକ୍ସପୋଜର (ଫଟୋ ଉଠା) ପରେ କ୍ୟାମେରା ଭିତରେ ତାହାକୁ ଆଉ ଏକ ଫିଲ୍ମକୁ ଆଗେଇ ନେବା ପାଇଁ ଏକ ଯାନ୍ତ୍ରିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଆବଶ୍ୟକ କଲା। ଏହାର ମଧ୍ୟ ଅନ୍ୟ ଏକ ଅର୍ଥ ଥିଲା ପଟିଟି କ୍ୟାମେରା ଭିତରେ ଯେଉଁ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଦେଇ ଗତି କରିବା ବିନା କୌଣସି କ୍ଷତିରେ ତାକୁ ମଧ୍ୟ ସହିବା ଆବଶ୍ୟକ ଥିଲା।

୨.୭: ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ ଏବଂ ତା ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ

ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ କ୍ୟାମେରାର ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ କ୍ଷେତ୍ରରେ ତିନିଗୋଟି ନବଉଦ୍ଭାବନ ଦେଖିଲା। ଏଗୁଡ଼ିକ ଥିଲା; ଦୃଶ୍ୟ ସହିତ ଶବ୍ଦ ରେକର୍ଡ କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ, ଦୃଶ୍ୟଗୁଡ଼ିକୁ ରଙ୍ଗୀନ ଭାବରେ ରେକର୍ଡ କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ଏବଂ ଡିଜିଟାଲ ରେକର୍ଡିଂ। ଶବ୍ଦ ଏବଂ ଦୃଶ୍ୟର ସମାହାର ସିନେମାର ସମସ୍ତ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ବଦଳାଇ ଦେଲା। ଏହାକୁ କେବଳ ଚାକ୍ଷୁଷ ସମ୍ବେଦନା/ଉତ୍ତେଜନାରୁ ଅନ୍ତର କରାଇ ଏହାକୁ ଶବଦ ଶକ୍ତି ଜନିତ ଅନୁଭୂତି ଓ ବୁଝାମଣାରେ ସଂଯୁକ୍ତ କରାଇଲା। ପରବର୍ତ୍ତୀ ଦୃଶ୍ୟାବଳୀର ପୁନଃଉପସ୍ଥାପନ

ପ୍ରକୃତ ଅନୁଭୂତିର ଅଧିକ ନିକଟତର ହୋଇ ଆସିଲା ଯେତେବେଳେ ରଙ୍ଗୀନ୍ ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ ରେକର୍ଡ କରିବା ପାଇଁ ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକର ଉଦ୍ଭାବନ ହେଲା। ବର୍ତ୍ତମାନ ସମୟରେ ଅଧିକତଃ ବିଗତ କିଛି ଦଶନ୍ଧି ଭିତରେ ଡିଜିଟାଲ କ୍ୟାମେରାର ନିର୍ମାଣ ଫଳରେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିବାର ପ୍ରଣାଳୀ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇଛି। ବିନା କୌଣସି ରିଲ୍‌ରେ ରେକର୍ଡ କରିବାର ସୁବିଧା ସହିତ ଉଚ୍ଚ ଶକ୍ତିସମ୍ପନ୍ନ ଲେନ୍‌ସ୍ ବିଶିଷ୍ଟ ଛୋଟ ଆକାରର ହାତରେ ଧରିନେବା ଭଳି କ୍ୟାମେରାଗୁଡ଼ିକ ଯୋଗୁଁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ଅତ୍ୟନ୍ତ ବାସ୍ତବବାଦୀ ହୋଇପାରିଛି।

୨:୮: ୟୁନିଟ୍‌ର ସାରାଂଶ

ଏକ ଛିଦ୍ର ଥିବା ଛୋଟ ପ୍ରକୋଷ୍ଠଟିଏ ଭାବରେ କାମ କରିବାଠାରୁ ଆଜି ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସମୟ ଭିତରେ କ୍ୟାମେରା ଏକ ଦୀର୍ଘ ଯାତ୍ରା ପଥ ଅତିକ୍ରମ କରିଛି। ଆଧୁନିକ କ୍ୟାମେରାର କାହାଣୀ ସ୍ଥିର ଫଟୋଗ୍ରାଫିରୁ ଆରମ୍ଭ ହେଲା ଯାହା ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଆରମ୍ଭରେ କ୍ୟାମେରା ଅବସ୍କୁରା ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲା। ଉନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ଉ ରାର୍ଦ୍ଧ ଚଳତଶୀଳ/ଗତିଶୀଳ ଛବିର ଜନ୍ମ ଦେଖିଲଶ ଏବଂ ଶତାବ୍ଦୀର ଶେଷବେଳକୁ ମୁଭି କ୍ୟାମେରା ଦେଖିଲା। ଫଟୋଗ୍ରାଫିର ଅଗ୍ରଦୂତମାନେ ଅଧିକାଂଶ ସମୟରେ ସେମାନେ ଯେଉଁ ମାଧ୍ୟମ ଉପରେ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିଲେ, ତା'ର ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ସୁହାଇବା ଭଳି ସେମାନଙ୍କର ନିଜର କ୍ୟାମେରା ନିର୍ମାଣ କରୁଥିଲେ। ଏହି କାରଣରୁ /ଏମିତିରେ ବି କ୍ୟାମେରାର ବିବର୍ତ୍ତନ ପାଇଁ ଫଟୋଗ୍ରାଫିକ୍ ମାଧ୍ୟମର ବିବର୍ତ୍ତନ ଏକ ପ୍ରମୁଖ କାରଣ ଥିଲା। ଅଳ୍ପ ସଂଖ୍ୟକ ଦକ୍ଷ ଏବଂ ଅଧିକ ଧୈର୍ଯ୍ୟବାନ ଚିତ୍ରକର ଓ ଉଦ୍ଭାବକଙ୍କ ଉପକରଣ ହୋଇ ରହିବାରୁ ଏହା ଏକ ପାରିବାରିକ ସାମଗ୍ରୀ ପାଲଟି ଗଲା। ବିଭିନ୍ନ ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ଅଗ୍ରଗତି କରି ଚାଲିବା ସହିତ ଏଥିରେ ସନ୍ନିବେଶିତ କରାଯିବା ଯୋଗୁଁ କ୍ୟାମେରା ସର୍ବକାଳୀନ ଜଟିଳ ବ୍ୟବସ୍ଥା ହୋଇ ଚାଲିଲା। ବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀ ଡିଜିଟାଲ ବିପ୍ଳବର ଅଯମାରମ୍ଭକୁ ପ୍ରତ୍ୟକ୍ଷ କଲା ଯାହା ଆମ ଜୀବନର ପ୍ରାୟ ସବୁ ଦିଗକୁ ସ୍ପର୍ଶ କଲା।

କ୍ୟାମେରା ଓ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ଏଥିରୁ ବାଦ୍ ପଡ଼ି ନଥିଲେ ଏବଂ ଏହି ସବୁ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନକୌଶଳ ଖୁବ୍ ଦ୍ରୁତଗତିରେ ଆଗେଇ ଥିଲା। ଆଜିକା ସମୟରେ କ୍ୟାମେରା ଗୁଡ଼ିକ ସବୁ ଧରଣର ଆକାରରେ ମିଳୁଛି-ହାତରେ ଧରିନେଲାଭଳି ଗୋ ପ୍ରୋ କାର୍ଯ୍ୟକାରୀ କ୍ୟାମେରାଠୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବିଶାଳକାୟ ଇମାକ୍ସ (ଆଇଏମ୍ଏଏକ୍ସ) କ୍ୟାମେରା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ। କ୍ୟାମେରା ଗୁଡ଼ିକ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍‌ଗୁଡ଼ିକର ଏବଂ ସ୍ମାର୍ଟଫୋନ୍‌ଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରକାରାନ୍ତରେ ଆମମାନଙ୍କ ଜୀବନର ଅବିଚ୍ଛେଦ୍ୟ ଅଙ୍ଗ ହୋଇସାରିଛି। ପରିଣତ ସ୍ୱରୂପ, ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ସଂଖ୍ୟକ ଲୋକଙ୍କ ନିକଟରେ କ୍ୟାମେରା ଅଛି ଏବଂ ପୂର୍ବାପେକ୍ଷା ଅଧିକ ସଂଖ୍ୟକ ଲୋକ ବିଷୟବସ୍ତୁ (କଣ୍ଟେଣ୍ଟ) ପ୍ରସ୍ତୁତ କରୁଛନ୍ତି। ବୈଷୟିକ ଜ୍ଞାନ କୌଶଳର ଏହି 'ଗଣତାନ୍ତ୍ରିକୀକରଣ' ଉପଲବ୍ଧତା ସିନେମାର ରୂପ ଏବଂ ବିଷୟବସ୍ତୁ ସମ୍ବନ୍ଧିତ ଧାରଣାକୁ ବଦଳାଇ ସାରିଲାଣି ଏବଂ ଆହୁରି ବଦଳାଇ ଦେବାର ଆଶା ଅଛି।

୨.୯: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. କ୍ୟାମେରାଗୁଡ଼ିକର କାର୍ଯ୍ୟକାରିତାର ପଶ୍ଚାତ୍ ପଟରେ ରହିଥିବା କେତେଗୁଡ଼ିଏ ମୌଳିକ ନୀତି ଉପରେ ସଂକ୍ଷିପ୍ତ ବିବରଣୀ ଲେଖ।

----

୨. ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଏବଂ ଗତିଶୀଳ ଛବିର କେତେଜଣ ଅଗ୍ରଦୂତଙ୍କ ନାମ ସହିତ ଏହି କ୍ଷେତ୍ରକୁ ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରମୁଖ ଅବଦାନର ତାଲିକା ପ୍ରସ୍ତୁତ କର।

ୟୁନିଟ୍- ୩: ନିରବ ସିନେମାର ଯୁଗ

୩.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

୩.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

୩.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

୩.୩: ନିରବ ସିନେମାର ଯୁଗ- ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ

୩.୪: ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍

୩.୫: ଚାର୍ଲି ଚାପଲିନ୍

୩.୬: ଅର୍ସନ୍ ୱେଲେସ୍

୩.୭: ଫିଲ୍ମ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଏବଂ ଥିଏଟରର ବିକାଶ

୩.୮: କଥାକୁହା ଫିଲ୍ମର ଯୁଗ –ହଲିଉଡ୍

୩.୯: ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ସିନେମାର ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ

୩.୧୦: ଏଡୱିନ୍ ପୋର୍ଟର

୩.୧୧: ୟୁନିଟର ସାରାଂଶ

୩.୧୨: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୩.୧୩: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

୩.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀଗଣ, ଏହି ଏକକ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା ପୂର୍ବରୁ ତୁମେମାନେ ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟକୁ ମନେ ପକାଇବା ଉଚିତ୍। ଏହି ଏକକକୁ ପଢ଼ି ସାରିବା ପରେ ତୁମେମାନେ ନିମ୍ନୋକ୍ତ ଜିନିଷ ଉପରେ ଜାଣିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହେବ:

(କ) ସିନେମାର ଆରମ୍ଭ, ନିରବ ଯୁଗରୁ ଆରମ୍ଭ କରି କଥାକୁହା ସିନେମା ଏବଂ ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଏବଂ ଥିଏଟରର ସମ୍ପର୍କରେ ବୁଝିପାରିବା।

(ଖ) ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ସିନେମାର ବିଭିନ୍ନ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱଙ୍କ ଅବଦାନ ସମ୍ପର୍କରେ ବର୍ଣ୍ଣନା; ଏବଂ

(ଗ) ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ସିନେମାର ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ସମୀକ୍ଷା

୩.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ଏହି ଏକକ ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀଙ୍କୁ ସିନେମାର ବିଶ୍ୱ ସ୍ତରରେ ବିକାଶ ସମ୍ପର୍କରେ ପରିଚୟ କରାଇବ। ଏଥିରେ ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍, ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍, ଅର୍ସନ ୱେଲେସ୍ ଏବଂ ଏଡୱିନ୍ ପୋର୍ଟର କିପରି ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ସିନେମାକୁ ଏକ ନୂଆ ରୂପ ପ୍ରଦାନ କରି ନୂଆ ସ୍ତରରେ ପହଞ୍ଚାଇ ଦେଇଥିଲେ ସେ ସମ୍ପର୍କରେ ଉଲ୍ଲେଖ ରହିଛି। ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ନିରବ ସିନେମାରୁ କଥାକୁହା ସିନେମା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିଶ୍ୱ ସିନେମାର ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ବିକାଶ

ସମ୍ପର୍କରେ ଏଥିରେ ଉଲ୍ଲେଖ ରହିଛି । ଏହି ଯୁଗରେ ତାରକା ବ୍ୟବସ୍ଥା ଏବଂ ସିନେମାର ଏବଂ ସିନେମାର ଶବ୍ଦ ଏବଂ ନିର୍ମାଣ ଯନ୍ତ୍ରାଂଶର ବ୍ୟବହାରର ପରୀକ୍ଷଣ କରାଗଲା । ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଏବଂ ଏହି ମାଧ୍ୟମ ଯେତେବେଳେ ପରିପକ୍ୱ ହୋଇଗଲା, ସିନେମାର ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଗଲା । ଏଥିପାଇଁ ଥିଏଟର ମଧ୍ୟ ସଙ୍କେତ ଦେଇଥିଲା ଏବଂ ସିନେମା ଓ ଏହାର ଶୈଳୀକୁ ରୂପରେଖ ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲା । ମଞ୍ଚରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟ ଏବଂ ପୋଷାକ ପରିପାଟୀଠାରୁ ଆରମ୍ଭ କରି ବ୍ଲକିଂ (ଗଛିରୋଧ କରିବା) ଏବଂ ଅଭିନୟ କୌଶଳ ସବୁ ସିନେମାର ରୂପକୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରି ଦେଇଥିଲା । ଏକକରେ ଏହିସବୁ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କରାଯିବ । ଆସ ଏବେ ସିନେମାର ସବୁଯାକ ଅବବୋଧ ଏବଂ ବିକାଶ ଉପରେ ଆଗକୁ ଆଲୋଚନା କରିବା ।

୩.୩: ନିରବ ସିନେମାର ଯୁଗ- ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ

ନିରବ ସିନେମାର ଯୁଗ ୧୮୯୫ରୁ ୧୯୩୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ରହିଥିଲା । ସିନେମା ପ୍ରଥମ ଥର ପାଇଁ ବ୍ରଦର୍ସ ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟ- ଅଗଷ୍ଟ ଲୁମିଅର ଏବଂ ଲୁଇ ଲୁମିଅରଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ୧୮୯୫ରେ ସେମାନେ ନିର୍ମାଣ କରିଥିବା ଫିଲ୍ମ ଲା ସୋଟି ଡେସ୍ ଓଭିଅର୍ସ ଡି ଆଇ ୟୁସିନ ବେସାନ୍‌କନ୍ (ୱାର୍କର୍ସ ଲିଭିଂ ଦ ଲୁମିଅର ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍ରି,୧୮୯୫) ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହୋଇଥିଲା, ଯାହାକୁ ପ୍ରଥମ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ବୋଲି କୁହାଯାଏ । ତେବେ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ଉଦ୍ଭାବନ ଥୋମାସ୍ ଆଲ୍‌ଭା ଏଡିସନ୍ ଏବଂ ତାଙ୍କ ଦଳର ଉଦ୍ୟମ ଯୋଗୁଁ ସମ୍ଭବପର ହୋଇଥିଲା ଯେଉଁମାନେ କି କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ । ୧୮୮୯ରୁ ୧୮୯୩ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସେମାନଙ୍କର କ୍ରମାଗତ ଅଧ୍ୟବସାୟ ଫଳରେ ଏକ ବୃହତ୍ କ୍ୟାମେରା ଭଳି ଯନ୍ତ୍ର କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍ ନିର୍ମିତ ହୋଇ ପାରିଥିଲା ।

ବିଚାର କରାଯାଏ ଯେ ଲୁମିଅର ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟ ଫ୍ରାନ୍ସ ଉଦ୍ଭାବକ ଥିଲେ ଏବଂ ସେମାନେ ପ୍ରାଥମିକ ଗତିଶୀଳ ଛବି କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ପ୍ରୋଜେକ୍ଟର ଯାହାକୁ ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ ବୋଲି କୁହା ଯାଉଥିଲା ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ସମ୍ପର୍କିତ ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ (ସିନେମାଟୋଗ୍ରାଫ୍‌ରୁ ସିନେମା ଶବ୍ଦଟି ଆସିଅଛି) । ଲୁମିଅର ଯନ୍ତ୍ରାଂଶ ଏକ କ୍ୟାମେରା ଯାହାକି ଫଟୋ ଉତ୍ତୋଳନ ପାଇଁ ଏବଂ ପ୍ରତି ସେକେଣ୍ଡରେ ୧୬ ଫ୍ରେମ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପ୍ରଦର୍ଶନ ପାଇଁ ଉଦ୍ଦିଷ୍ଟ ଥିଲା । ସେମାନଙ୍କର ପ୍ରାଥମିକ ଫିଲ୍ମ ସମୂହ ଫ୍ରାନ୍ସର ଦୈନନ୍ଦିନ ଜୀବନଶୈଳୀ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା । ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ- ଦି ଆରାଇଭାଲ୍ ଅଫ୍ ଏ ଟ୍ରେନ୍, ଏ ଗେମ୍ ଅଫ କାର୍ଡସ, ଏ ଟଏଲିଂ ବ୍ଲାକ୍‌ସ୍ମିଥ୍, ଦି ଫିଡିଂ ଅଫ୍ ଏ ବେବି, ସୋଲ୍‌ଜର୍ସ ମାର୍ଚ୍ଚିଂ, ଆକ୍ଟିଭିଟି ଅଫ୍ ଏ ସିଟି ଷ୍ଟ୍ରିଟ୍ ଇତ୍ୟାଦି । ୧୮୯୬ ବେଳକୁ ସେମାନେ ପ୍ରାୟ ୪୦ଟି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ ।

ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ ୧୮୯୫ ମାର୍ଚ୍ଚ ୨୨ ତାରିଖରେ ପ୍ୟାରିସ୍‌ର ସୋସାଇଟି ଫର୍ ଦି ଡେଭଲପମେଣ୍ଟ୍ ଅଫ୍ ଦ ନ୍ୟାସନାଲ ଇଣ୍ଡଷ୍ଟ୍ରିଠାରେ ୨୦୦ ଦର୍ଶକଙ୍କ ଆଗରେ ପ୍ରଥମ ଗତିଶୀଳ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ଘରୋଇ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ । ଏହାର କିଛି ମାସ ପରେ ଜନସାଧାରଣଙ୍କ ଆଗରେ ପ୍ୟାରିସ୍‌ର ଗ୍ରାଣ୍ଡ କେଫ୍‌ଠାରେ ଦଶଟି କ୍ଷୁଦ୍ର ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ପ୍ରଦର୍ଶନ କରି ସେମାନେ ଏହି କ୍ଷେତ୍ରରେ ପାଦ ଥାପିଥିଲେ ।

ପ୍ରଦର୍ଶିତ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ହେଉଛି-

୧. ଲା ସର୍ଟି ଡି ଆଇ ୟୁସିନ୍ ଲୁମିଅର ଏ ଲିଅନ୍ (ଲିଅନ୍‌ର ଲୁମିଅର ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍ରିରୁ ବାହାରକୁ ଯିବା କିମ୍ବା ଏହାର ଆହୁରି ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ, ଲୁମିଅର ଫ୍ୟାକ୍ଟ୍ରିରୁ କର୍ମଚାରୀ ବାହାରକୁ ଯିବା)।

୨. ଲି ଜାର୍ଡିନିଅର (ଆଇ ଆରୋଜିଅର୍ ଆରୋଜ୍) (ମାଳୀ, କିମ୍ବା ସିଞ୍ଚନକାରୀର ସିଞ୍ଚନ)

୩. ଲି ଡେବାର୍କ୍ୟୁମେଣ୍ଟ ଡୁ କଂଗ୍ରେସ ଡେ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଏ ଲିଅନ୍ (ଲିଅନ ଫଟୋଗ୍ରାଫରମାନଙ୍କରଏକ ସଭାରୁ ଅବତରଣ କରିବା ଦୃଶ୍ୟ)

୪. ଲା ଭୋଲଟିଜ୍ (କୁଶଳୀ ଘୋଡ଼ା ସବାର)

୫. ଲା ପେଚେ ଅକ୍ସ ପଏସନ୍ସ ରଗ୍‌ସ (ଗୋଲ୍‌ଡ୍ ଫିସ୍ ଧରିବାର ଦୃଶ୍ୟ)

୬. ଲେସ୍ ଫର୍ଜରନସ୍ (କମାର ସମୂହ)

୭. ରେପାସ୍ ଡେ ବେବେ (ଛୋଟପିଲାର ସକାଳ ଜଳଖିଆ ବା ଛୋଟପିଲାର ଭୋଜନ)

୮. ଲେ ସର୍ଟ ଏ ଲା କୋଭେରେଚର (କମ୍ବଳ ଉପରେ ଡେଇଁବା)

୯. ଲା ପ୍ଲେସେସ୍ ଡେସ୍ କୋର୍ଡିଲିଅର୍ସ ଏ ଲିଡିନ (କୋର୍ଡିଲିଅର୍ସ ସ୍କୋୟାର ଇନ୍ ଲିଅନ-ଏକ ଗଳିର ଦୃଶ୍ୟ)

୧୦. ଲା' ମେର (ବାଗ୍‌ନେଡ୍ ଇନ୍ ମେର) (ସମୁଦ୍ର ସ୍ନାନର ଦୃଶ୍ୟ)

ଚଳଚଞ୍ଚଳ ଛବିଗୁଡ଼ିକ ଯଥା ଲା' ଆରାଇଭ୍ ଡନ୍ ଟ୍ରେନ୍ ଇନ୍ ଗାରେ ଡେ ଲା ସିଟୋଟ୍ (ଆକ୍ଷରିକ ଭାବରେ, ଲା' ସିଓଟାଟ୍‌ଠାରେ ଟ୍ରେନ୍ ପହଞ୍ଚିବା କିନ୍ତୁ ଅତି ସାଧାରଣ ଅର୍ଥରେ ଗୋଟିଏ ଟ୍ରେନ୍ ଷ୍ଟେସନରେ ପହଞ୍ଚିବା) ଏବଂ କାରମାକ୍ସ, ଡିଫରନେଜ୍ ଡୁ କୋକ୍ (କୋକ୍‌କୁ ବାହାରୁ ଟାଣିବା) ଇତ୍ୟାଦି ଲୋକପ୍ରିୟ ସଂସ୍କୃତି ଉପରେ ତତ୍‌କ୍ଷଣାତ୍ ଓ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ପ୍ରଭାବ ପକାଇ ଥିଲା। ସେମାନଙ୍କ ପ୍ରକୃତ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ, ପ୍ରଥମେ ଯାହା ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା, ସେଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାଚୀନ ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଥିଲା।

୩.୪: ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍

ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍ ଲୁମିଅର୍ ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟଙ୍କ ଦେଶର ଲୋକ ଥିଲେ। ତେଣୁ ସେ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ସିନେମା ଯୁଗରେ ବିଶ୍ୱର ଜଣେ ଅଗ୍ରଣୀ ସିନେ ପ୍ରଯୋଜକ ହୋଇ ପାରିଥିଲେ। ସେ ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କ ଭଳି ବୃତ୍ତ ଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ କରୁ ନଥିଲେ। ତାଙ୍କର ସିନେମା ସବୁ କୋଠରୀ ଭିତରେ ଉତ୍ତୋଳିତ ହେଉଥିଲା। ସେ ତାଙ୍କ ସିନେମାରେ ବିଭିନ୍ନ କୌଶଳ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ ଏବଂ ମୁଭିଂ ପିକ୍‌ଚର (ଚଳତ୍‌ଶୀଳ ଛବି)ରେ ବିଭିନ୍ନ ପରୀକ୍ଷଣ କରିବାକୁ ଭଲ ପାଉଥିଲେ। ମେଲିସ୍ ଷ୍ଟାର ଫିଲ୍ମ କମ୍ପାନୀ ନାମରେ ନିଜର ଏକ ପ୍ରଯୋଜନା ସଂସ୍ଥା ୧୮୯୬ରେ ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ ଏବଂ ୧୮୯୭ ବେଳକୁ ତାଙ୍କ ପାଖରେ ପ୍ୟାରିସ୍ ବାହାରେ ଏକ ଷ୍ଟୁଡିଓର ମାଲିକାନା ଥିଲା। ସେ ୧୮୯୬ରୁ ୧୯୧୨ ଭିତରେ ଶତାଧିକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ମେଲିସ୍ ତାଙ୍କ ସିନେମାରେ ଇଫେକ୍ଟ ଦେବାକୁ ଭଲ ପାଉଥିଲେ ଏବଂ ସେ ତାଙ୍କର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଇଫେକ୍ଟ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଲୋକପ୍ରିୟ କୌଶଳ ଯଥା- ସବ୍‌ଷ୍ଟିଚ୍ୟୁସନ୍ ସ୍ଲାଇସେସ୍, ଏକାଧିକ ଏକ୍ସପୋଜର, ଟାଇମ୍‌ଲାପ୍ସ ଫଟୋଗ୍ରାଫି, ଡିଜଲଭ୍ ଏବଂ ହାତରେ ଚିତ୍ରିତ ରଙ୍ଗ ତାଙ୍କର ସିନେମା ଏ ଟ୍ରିପ୍ ଟୁ ଦ ମୁନ୍ (୧୯୦୨)

ଏବଂ ଦି ଇମ୍ପସିବଲ୍ ଭୟେଜ୍ (୧୯୦୪) ଇତ୍ୟାଦିରେ ଆଶ୍ଚର୍ଯ୍ୟଜନକ ତତ୍ତ୍ୱ, ଅବାସ୍ତବ କାହାଣୀ ରହିଥିଲା। ଯଦିଓ ଏହା ପ୍ରକାଶ୍ୟ କଳ୍ପନା ସମ୍ବନ୍ଧୀୟ ଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଏହିସବୁ ସିନେମାକୁ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବିଜ୍ଞାନ ଆଧାରିତ କାଳ୍ପନିକ ସିନେମା ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ।

ମେଲିସ୍ ୧୮୯୬ରୁ ୧୯୧୩ ଭିତରେ ୫୦୦ରୁ ଅଧିକ ସିନେମାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ଦେଇଥିଲେ, ଯାହାର ସମୟ ଅବଧି ୧ରୁ ପ୍ରାୟ ୪୦ ମିନିଟ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ରହିଥିଲା। ଏସବୁର ବିଷୟବସ୍ତୁ ମେଲିସ୍ ଯାହା ମ୍ୟାଜିକ୍ ଥିଏଟର ସୋ ରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରୁଥିଲେ ସେହି ସମାନ କଥାବସ୍ତୁ ଉପରେ ଆଧାରିତ ଥିଲା। ଏଥିରେ ସେ ଯାଦୁଖେଳର ବିଭିନ୍ନ କୌଶଳ, ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଅସମ୍ଭବ ଘଟଣା ଯେମିତିକି କୌଣସି ଜିନିଷକୁ ଉଭାନ କରିଦେବା କିମ୍ବା ତା'ର ଆକାରକୁ ବଦଳେଇ ଦେବା ଭଳି କଳାକୌଶଳକୁ ରଖୁଥିଲେ। ଏହି ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଇଫେକ୍ଟ ରହିଥିବା ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ କାହାଣୀଠାରୁ ଅଲଗା ହୋଇଯାଉଥିଲେ। ଏହି ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କୌଶଳକୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସିନେମାକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯିବା ଜାଗାରେ କେବଳ ଯାହା ସମ୍ଭବ ହୋଇ ପାରିବ, ସେଥିପାଇଁ ବ୍ୟବହାର କରା ଯାଉଥିଲା। ମେଲିସ୍ଙ୍କ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକରେ ପ୍ରାୟତଃ ଏକକ କ୍ୟାମେରା ଇଫେକ୍ଟ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସିନେମାଟିରେ ବ୍ୟବହୃତ ହେଉଥିଲା। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଏକାଧିକ ଏକ୍ସପୋଜର କୌଶଳକୁ ପରୀକ୍ଷଣ କରିବା ପରେ ମେଲିସ୍ ଏକ ଫିଲ୍ମ 'ଦ ୱାନ୍ ମ୍ୟାନ୍ ବ୍ୟାଣ୍ଡ' ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ, ଯେଉଁଥିରେ ସେ ଏକାଧାରରେ ସାତଟି ଭିନ୍ନ ଚରିତ୍ରରେ ଅଭିନୟ କରିଥିଲେ। ମେଲିସ୍ଙ୍କର ଅନେକ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ସିନେମା ଭିତରେ ଏ ଟ୍ରିପ୍ ଟୁ ଦ ମୁନ୍, ଦି କିଙ୍ଗଡମ୍ ଅଫ ଫେରିଜ୍, ଦି ଇମ୍ପସିବଲ୍ ଭୟେଜ୍, ଏ ଟେରିବଲ୍ ନାଇଟ୍, ଦି ଭ୍ୟାନିସିଂ ଲେଡି, ଦି ହଣ୍ଟେଡ୍ କ୍ୟାସଲ୍ ଏବଂ ଦି ଅଷ୍ଟ୍ରୋନୋମର୍ସ ଡ୍ରିମ୍ ଅନ୍ୟତମ।

୩.୫: ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍

ଇଂରାଜୀ ହାସ୍ୟରସ ସହିତ ସାର୍ ଚାର୍ଲସ ସ୍ପେନସର ଚାପ୍ଲିନ୍ କିମ୍ବା ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍ ଏକ ଯୋଡ଼ା ହୋଇଥିବା ନାମ। ନିଜର ନିରବ ବ୍ରିଟିଶ ହାସ୍ୟରସ, ଜଣେ ପ୍ରଯୋଜକ, ଜଣେ ଲେଖକ, ଜଣେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତକାର ଭାବେ ସେ ବିଶ୍ୱ ପ୍ରସିଦ୍ଧ। ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍ ୧୮୮୯ ଏପ୍ରିଲ୍ ୧୬ରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କର ପିଲାଦିନ ଲଣ୍ଡନରେ କଟିଥିଲା। ଯଦିଓ ସେ ତାଙ୍କ ପିଲାଦିନର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ଭାଗସବୁ ଅତ୍ୟଧିକ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ ଓ ଦୁଃଖ ଭିତରେ କାଟିଥିଲେ, ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟରେ ସିନେ ପରଦାର ଜଣେ ପ୍ରସିଦ୍ଧ କଳାକାର ଏବଂ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଇତିହାସର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ହୋଇ ପାରିଥିଲେ। ତାଙ୍କ କ୍ୟାରିଅର ପିଲାଦିନର ଭିକ୍ଟୋରିଆ ଯୁଗରୁ ଆରମ୍ଭ ହୋଇ ତାଙ୍କର ମୃତ୍ୟୁ ବର୍ଷ ୧୯୭୭ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ୭୫ ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଦୀର୍ଘ ଥିଲା।

ଦଶ ବର୍ଷ ବୟସର ହେବା ପୂର୍ବରୁ ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍ଙ୍କ ଜୀବନ ବହୁତ ସଂଘର୍ଷପୂର୍ଣ୍ଣ ଥିଲା। ଅକ୍ସଫୋର୍ଡ ବିଶ୍ୱ ସିନେମା ଇତିହାସ ଅନୁସାରେ ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍ ତାଙ୍କ ଜୀବନର ପ୍ରଥମ ଦଶ ବର୍ଷର ମାନବିକ ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। ୧୯ ବର୍ଷ ବୟସରେ ସେ ସମ୍ମାନଜନକ ଫ୍ରେଡ୍ କାର୍ଣ୍ଣୋ

କମ୍ପାନୀ ନିମନ୍ତେ ଚୁକ୍ତିବଦ୍ଧ ହୋଇଥିଲେ ଯିଏକି ତାଙ୍କୁ ଆମେରିକା ନେଇ ଯାଇଥିଲା। ସେଠାରେ ସେ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ କାମ ଖୋଜି ବୁଲିଲେ ଏବଂ ୧୯୧୪ରେ କିଷ୍ଟୋନ୍ ଷ୍ଟୁଡିଓରେ ତାଙ୍କର ଆବିର୍ଭାବ ଘଟିଲା। ଖୁବ୍ ଶୀଘ୍ର ସେ ତାଙ୍କର ଯାଯାବର ସ୍ୱଭାବସମ୍ପନ୍ନ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱକୁ ବିକାଶ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଏହା ତାଙ୍କର ପ୍ରଶଂସକଙ୍କ ସଂଖ୍ୟା ବୃଦ୍ଧି କରିବାକୁ ସକ୍ଷମ ହୋଇଥିଲା। ସେ ତାଙ୍କ ନିଜ ସିନେମାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ଦେଇଥିଲେ ଏବଂ ନିଜର କଳାକୁ ଆହୁରି ଉନ୍ନତ କରିଥିଲେ। ସଙ୍ଗେ ସଙ୍ଗେ ସେ ମଧ୍ୟ ଏସାନୟ ମ୍ୟୁଚୁଆଲ୍ ଆଣ୍ଡ ଫାଷ୍ଟ ନ୍ୟାସନାଲ କର୍ପୋରେସନ୍‌କୁ ଯାଉଥିଲେ।

୧୯୧୯ ମସିହାରେ ଚାପ୍ଲିନ୍ ୟୁନାଇଟେଡ୍ ଆର୍ଟିଷ୍ଟସ୍ କମ୍ପାନୀର ସହ ପ୍ରତିଷ୍ଠାତା ଭାବରେ ବିତରଣ କମ୍ପାନୀ ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିଥିଲେ। ଏହା ତାଙ୍କୁ ସିନେମା ଉପରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲା। ତାଙ୍କର ପ୍ରଥମ ଲମ୍ବା ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଥିଲା 'ଦ କିଡ୍'। ଏହା ପରେ ସେ ଓ୍ୱିମାନ୍ ଅଫ୍ ପ୍ୟାରିସ୍, ଦି ଗୋଲଡ୍ ରସ୍ ଏବଂ ଦ ସର୍କସ ଭଳି ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ସିନେମାରେ ଶବ୍ଦର ପ୍ରୟୋଗ ପରେ ମଧ୍ୟ ସେ ନିରବ ସିନେମାରୁ ଅବ୍ୟାହତି ନେବାକୁ ଚାହୁଁ ନଥିଲେ। ସେ ବିନା ବାର୍ତ୍ତାଳପରେ ସିଟି ଲାଇଟ୍ସ ଏବଂ ମଡର୍ଣ୍ଣ ଟାଇମ୍ସ ଭଳି ସିନେମାର ପ୍ରଯୋଜନା କରିଥିଲେ।

ଚାପ୍ଲିନ୍ ପରବର୍ତ୍ତୀ ବର୍ଷଗୁଡ଼ିକରେ ସିନେମାରେ ରାଜନୈତିକ ଛାପର ମିଶ୍ରଣ କରିଥିଲେଏବଂ ସେ ଆଡଲ୍‌ଫ୍ ହିଟଲରଙ୍କୁ ଥଟ୍ଟା କରି 'ଦି ଗ୍ରେଟ ଡିକ୍ଟେଟର' ନାମରେ ଏକ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ୧୯୪୦ ବେଳକୁ ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍ ନିଜକୁ ବିବାଦରୁ ମୁକ୍ତ ରଖି ପାରି ନଥିଲେ। ସେ ସାମ୍ୟବାଦ ପ୍ରତି ତାଙ୍କର ସହାନୁଭୂତି ରହିଛି ବୋଲି ଅଭିଯୋଗ ହୋଇଥିଲା, ତାଙ୍କ ବିରୋଧରେ ପିତୃତ୍ୱକୁ ନେଇ ତଥା ନିଜଠାରୁ ବହୁତ କମ୍ ବୟସର ମହିଳାମାନଙ୍କୁ ବିବାହ କରିଥିଲେ ବୋଲି ତାଙ୍କ ବିରୋଧରେ ଏକ ଅଭିଯୋଗ ଦାଖଲ କରା ଯାଇଥିଲା। ଏକ ଏଫ୍‌ବିଆଇ (ଫେଡେରାଲ୍ ବ୍ୟୁରୋ ଅଫ୍ ଇନ୍‌ଭେଷ୍ଟିଗେସନ୍) ଯାଞ୍ଚ ପରେ ସେ ଆମେରିକା ଛାଡ଼ିବାକୁ ବାଧ୍ୟ ହୋଇଥିଲେ ଏବଂ ସ୍ୱିଜରଲ୍ୟାଣ୍ଡରେ ଯାଇ ରହିଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କର ପରବର୍ତ୍ତୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ 'ଟ୍ରାମ୍ପ' (ଯାଯାବର ସ୍ୱଭାବ)ର ବ୍ୟବହାର କରି ନଥିଲେ। ସେହି ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ ମୋନ୍ସିଅର ଭରଡକ୍ସ, ଲାଇମ୍‌ଲାଇଟ୍, ଏ କିଙ୍ଗ ଇନ୍ ନ୍ୟୁୟର୍କ ଏବଂ ଏ କାଉ ନେସ୍ ଫ୍ରମ୍ ହଂକଂ ଇତ୍ୟାଦି ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ ଥିଲା। ଚାର୍ଲି ଚାପ୍ଲିନ୍‌ଙ୍କର ଦି ଗୋଲ୍ଡ ରସ୍, ସିଟି ଲାଇଟସ୍, ମଡର୍ଣ୍ଣ ଟାଇମ୍ସ ଏବଂ ଦ ଗ୍ରେଟ ଡିଟେକ୍ଟର ଭଳି ଫିଲ୍ମ ବିଶ୍ୱର ସର୍ବକାଳୀନ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଫିଲ୍ମ ତାଲିକାରେ ସ୍ଥାନ ପାଇଥିଲା।

୩.୬: ଅର୍ସନ୍ ଓ୍ୱେଲସ୍

ଜର୍ଜ ଅର୍ସନ୍ ଓ୍ୱେଲସ୍ ବା ଅର୍ସନ୍ ଓ୍ୱେଲସ୍ ଆମେରିକାର ଓ୍ୱିସ୍‌କନ୍‌ସିନ୍‌ଠାରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ସେ ଜଣେ ଆମେରିକୀୟ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଅଭିନେତା, ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ, ପ୍ରଯୋଜକ ଏବଂ ଲେଖକ ଭାବେ ପ୍ରସିଦ୍ଧି ଲାଭ କରିଥିଲେ। ସେ ସିନେମାରେ ଭିନ୍ନ ଓ ନୂତନ ବିବରଣୀ କୌଶଳର ପ୍ରୟୋଗ କରୁଥିଲେ। ଓ୍ୱେଲସ୍ ସିଟିଜେନ୍ କେନ୍ (୧୯୪୧) ସିନେମାକୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା, ପ୍ରଯୋଜନା ଦେବା ସହିତ ଏଥିରେ ଅଭିନୟ ମଧ୍ୟ କରିଥିଲେ। କଳା ଇତିହାସରେ ତାଙ୍କର ଏହି ସିନେମା ସବୁଠାରୁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହୋଇ ପାରିଥିଲା।

ସେ ଚିତ୍ରୋତ୍ତଳନ, ନାଟକୀୟ ଆଲୋକ ସଜ୍ଜା ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତ ବ୍ୟବହାର କରି ସିନେମାର ଗୁରୁତ୍ୱ ବୃଦ୍ଧି କରୁଥିଲେ।

ଶୈଶବାବସ୍ଥାରେ ୱେଲେସ୍ ପିଆନୋ ଏବଂ ବେହେଲା ବାଦନ, ଅଭିନୟ, ଚିତ୍ରକଳା ଏବଂ ଲେଖିବା କ୍ଷେତ୍ର ପ୍ରତି ଆଗ୍ରହ ଦେଖାଇ ଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କ ସାଙ୍ଗମାନଙ୍କ ଆଗରେ ଯାଦୁର କୌଶଳ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ୱିଲିଅମ୍ ସେକ୍ସପିୟରଙ୍କ ନାଟକକୁ ମଞ୍ଚସ୍ଥ କରୁଥିଲେ।

ଏଡୱାର୍ଡ ଆର ଓ ନିଲ୍ ତାଙ୍କର ଶେଷ ଜୀବନ ସମ୍ପର୍କରେ କହିଛନ୍ତି ଯେ ୱେଲେସ୍‌ଙ୍କ ମୃତ୍ୟୁ ସମୟରେ ସେ ଅନେକ ପ୍ରକଳ୍ପକୁ ଅଧାରେ ଛାଡ଼ିଦେଇ ଯାଇଥିଲେ। ତାଙ୍କର ସିନେମା 'ଡନ୍ କ୍ୱିଜୋଟ୍' ଯାହାକୁ କେବେ ବି ସେ ଶେଷ କରିପାରି ନଥିଲେ, ସେହି ସିନେମାକୁ ଏବେ ଅନ୍ୟମାନେ ଶେଷ କରିଥିଲେ।

ୱେଲସ୍‌ଙ୍କ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ପ୍ରାୟତଃ ଏକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ଚରିତ୍ର ଏବଂ ବାହ୍ୟ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ଉପରେ କେନ୍ଦ୍ରିତ ହେଉଥିଲା। ବାହ୍ୟ ବ୍ୟକ୍ତି ଜଣକ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ବ୍ୟକ୍ତିଙ୍କ ହୃତ ଅତୀତର ଅନ୍ୱେଷଣରେ ଧରା ପଡୁଥିଲେ। ଏହି ବିବରଣୀରୁ ଯାହା ସୃଷ୍ଟି ହେଉଥିଲା, ତାହା ସତ୍ୟ ଏବଂ କଳ୍ପନା ଭିତରେ ଧରା ପଡ଼ି ଯାଉଥିଲା। ଓ' ନିଲ୍ ଦର୍ଶାଇଛନ୍ତି ଯେ ୱେଲେସ୍ ଚରିତ୍ରଗୁଡ଼ିକ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଏବଂ ଅଭିନୟ କରିବାର କୌଶଳକୁ ଅବଲମ୍ବନ କରୁଥିଲେ, ଯେଉଁମାନେ ଅହଙ୍କାରୀ ଏବଂ ମିଥ୍ୟାବାଦୀ ଥିଲେ କିମ୍ବା ଅନେକଗୁଡ଼ିଏ ଦୁର୍ବୋଧ ଓ ପ୍ରତାରଣାର ଜାଲରେ ଘେରି ହୋଇ ରହିଥିଲେ ଏବଂ କେବେହେଲେ ସେମାନଙ୍କୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଅନାବରଣ କରାଯାଇ ପାରୁ ନଥିଲା।

ୱେଲେସ୍‌ଙ୍କ 'ସିଟିଜନ୍ କେନ୍' (୧୯୪୧) ହଲିଉଡ୍‌ର ସବୁଠାରୁ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ସିନେମା ବୋଲି ଯୁକ୍ତି କରାଯାଏ ଏବଂ ଏହା ଯେ କୌଣସି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ଅପେକ୍ଷା ନିଶ୍ଚିତ ଭାବରେ ଅଧିକ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ପ୍ରବେଶ ଥିଲା। ହରମାନ୍ ଜେ. ମାନକିୱିଜଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ୱେଲେସ୍ ଏହି ସିନେମାକୁ ପ୍ରଯୋଜନା କରିଥିଲେ ଏବଂ ଏହାର କାହାଣୀ ଲେଖିଥିଲେ। ୧୯୮୫ରେ ୭୦ ବର୍ଷରେ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରିବା ବେଳକୁ ୱେଲସ୍ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରକାର କାମରେ ନିଜର ଶ୍ରେଷ୍ଠତ୍ୱ ପ୍ରତିପାଦନ କରି ସାରିଥିଲେ। ତାଙ୍କ ଚରିତ୍ରର ବିଭିନ୍ନ ଦିଗଗୁଡ଼ିକ ହେଲା ସେ ଜଣେ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଥିଲେ ଏବଂ ଜଣେ ବିଶିଷ୍ଟ ଯାଦୁକର ଥିଲେ ତଥା ଫୁର୍ତ୍ତିବାଜି ଓ ବୁଲାବୁଲି କରୁଥିଲେ। ତାଙ୍କର କିଛି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ସିନେମା ଭିତରେ ମ୍ୟାଗ୍ନିଫିସେଣ୍ଟ ଆମ୍ବରସନ୍ସ, ଟଚ୍ ଅଫ୍ ଇଭିଲ୍, ଦ ଲେଡି ଫ୍ରମ୍ ସାଂଘାଇ, ଦ ଅଦର ସାଇଡ୍ ଅଫ୍ ଦି ୱିଣ୍ଡ, ଦି ଥାର୍ଡ ମ୍ୟାନ୍ ଅନ୍ୟତମ।

୩.୭: ସିନେମା ଟେକ୍ନୋଲୋଜି (କୌଶଳ)ଏବଂ ଥିଏଟରର ବିକାଶ

ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରର ପ୍ରବେଶ ଏବଂ ଏହାର ସାମାଜିକ ଆଦୃତି ଫଳରେ ବିଶ୍ୱରେ ଏକ ନୂତନ ମାଧ୍ୟମର ସଂଯୋଗ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିଲା। ଏହା ମଧ୍ୟ ଉଦ୍ଭାବନ ଏବଂ ଉନ୍ନତି ପାଇଁ ପରିସରକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରିଥିଲା। ତା' ପରଠାରୁ ଏବେ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସିନେମାର ଟେକ୍ନୋଲୋଜି ଏବଂ ଥିଏଟରର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ଘଟିଛି ଏବଂ ବିକଶିତ ହୋଇଛି। ସ୍ଥିର ଚିତ୍ର ମୋସନ୍ ପିକ୍‌ଚର (ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର)ରେ ପରିଣତ ହୋଇଛି, ନିରବ ସିନେମାର ସ୍ଥାନ ନେଇଛି ଶବ୍ଦ ଏବଂ ବାର୍ତ୍ତାଳାପ ସିନେମା ଏବଂ କଳା ଧଳା ସିନେମାର ସ୍ଥାନ ନେଇଛି ରଙ୍ଗୀନ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର।

ନିଜ ସିନେମାକୁ ଉନ୍ନତ ମାନର କରିବା ପାଇଁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନେ ଲାବୋରେଟୋରୀକୁ ନେବା ବଦଳରେ ନିଜର ଷ୍ଟୁଡିଓ ନିର୍ମାଣ କରିବା ଆରମ୍ଭ କଲେ। କ୍ଷୁଦ୍ର ବୃତ୍ତ ଚିତ୍ରର ସ୍ଥାନ ନେଲା ଦୀର୍ଘ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର। ସିନେମାରେ ୧୮୮୦ ଦଶକର ଉତ୍ତରାର୍ଦ୍ଧରୁ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବିଭିନ୍ନ ଟେକ୍ନୋଲୋଜିକୁ ଏକତ୍ର କରି ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା। ସେଗୁଡିକ ମଧ୍ୟରୁ କିଛି ଚିତ୍ରୋତ୍ତୋଳନ, ଫଟୋର ନେଗେଟିଭ୍ ପିକ୍ଚର୍ ବାହାର କରିବା ଏବଂ ସେଥିରୁ ଫଟୋ ପ୍ରିଣ୍ଟ କରିବା (୧୮୮୦), ଫିଲ୍ମ ରୋଲ, ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ ଫଟୋଗ୍ରାଫି, ପ୍ରୋଜେକ୍ସନ ଏବଂ ବିଭିନ୍ନ ମୁଭମେଣ୍ଟ (ଚଳନ)କୁ ଅଲଗା ଅଲଗା କରିବା ତଥା ଦୃଷ୍ଟିର ସ୍ଥାୟିତ୍ୱ ଇତ୍ୟାଦି। ୧୮୮୯ରେ ଜର୍ଜ ଇଷ୍ଟମ୍ୟାନ ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ୍ ରୋଲ୍ ଫିଲ୍ମ ଉଦ୍ଭାବନ କରିଥିଲେ ଯାହା ଦୃଢ଼, ନମନୀୟ ଏବଂ ଭ୍ରାମ୍ୟମାଣ ଥିଲା। ପୂର୍ବରୁ ବ୍ୟବହାର କରା ଯାଉଥିବା କଠିନ କାଚର ପ୍ଲେଟ୍ ବଦଳରେ ଏହି ସେଲ୍ୟୁଲଏଡ୍‌କୁ ବ୍ୟବହାର କରାଗଲା।

ଗତିଶୀଳ ଛବିର ସ୍ଥାୟିତ୍ୱ ଆସିବା ପରେ ଶବ୍ଦ କୌଶଳ ବିକାଶର ଆବଶ୍ୟକତାକୁ ରୋକି ହେଲା ନାହିଁ।

ପ୍ରାଥମିକ ବର୍ଷଗୁଡ଼ିକରେ କଥାକୁହା ସିନେମା ଦୁଇଟି କ୍ଷେତ୍ର ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରୁଥିଲା। ଚିକ୍ ଚିକ୍ କରୁଥିବା କ୍ୟାମେରା ଦିଗାଭିମୁଖୀ ମାଇକ୍ରୋଫୋନ୍, ମାଇକ୍ରୋଫୋନ୍ ବୁମ୍, କ୍ଷୀଣ ଆଲୋକ ଇତ୍ୟାଦିର ବିକାଶ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ ଦିଆ ଯାଇଥିଲା, ଯାହା ଫଳରେ ସୁଟିଂ ସମୟରେ ଶବ୍ଦ ସ୍ୱଷ୍ଟ ଭାବରେ ରେକର୍ଡ କରାଯାଇ ପାରିବ। ଛବି ରେକର୍ଡ ହେବା ପରେ ଅଲଗା ଭାବରେ ଶବ୍ଦକୁ ସେଥିରେ ଯୋଡ଼ିବା, ସମ୍ପାଦନା କରିବା ଏବଂ ମିଶ୍ରଣ କରିବା ଭଳି ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଟେକ୍ନୋଲୋଜିର ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିଲା।

୧୯୧୪ ବେଳକୁ ଅଧିକାଂଶ ସ୍ଥାନରେ ଜାତୀୟ ସ୍ତରର ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ସ୍ଥାପିତ ହୋଇ ସାରିଥିଲା। ଆମେରିକା ଭଳି ୟୁରୋପ, ରୁଷିଆ, ସ୍କାଣ୍ଡିନେଭିଆରେ ମଧ୍ୟ ଏହା ବେଶ୍ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ହୋଇ ପଡ଼ିଥିଲା। ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ଦୀର୍ଘ ହୋଇ ଯାଇଥିଲେ କାହାଣୀ କହିବାର ଶୈଳୀ କିମ୍ବା ବର୍ଣ୍ଣନା ସିନେମାର ପ୍ରାଧାନ୍ୟ ବିସ୍ତାରକାରୀ ଅଂଶ ପାଲଟି ଯାଇଥିଲା। ଅଧିକରୁ ଅଧିକ ଲୋକ ସିନେମା ଦେଖିବା ପାଇଁ ଅର୍ଥ ଦେଉ ଥିବାରୁ ସେମାନଙ୍କୁ ନେଇ ଗଢ଼ି ଉଠିଥିବା ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ସିନେମାର ପ୍ରଯୋଜନା, ବିତରଣ ଏବଂ ପ୍ରଦର୍ଶନ ତଥା ବୃହତ୍ ଷ୍ଟୁଡିଓ ନିର୍ମାଣ ଏବଂ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଅଧିକ ନିବେଶକ ଅର୍ଥ ନିବେଶ କରିବାକୁ ପ୍ରସ୍ତୁତ ଥିଲେ। ପ୍ରଥମ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପରେ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ୟୁରୋପ ଏବଂ ଆମେରିକା ଭିତରେ ସୀମିତ ହୋଇ ରହିଗଲା ଏବଂ ଆମେରିକୀୟ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ସେହିଭଳି ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଭିବୃଦ୍ଧି ଘଟିଥିଲା। ସିନେମାର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ୩୦ବର୍ଷ ମଧ୍ୟରେ ସିନେମାକୁ ନେଇ ଉଦ୍ୟୋଗ ସୃଷ୍ଟି, ନ୍ୟାରେଟିଭ୍ (ବର୍ଣ୍ଣନା), ଫର୍ମର ସ୍ଥାପନ, ଟେକ୍ନୋଲୋଜି (ପ୍ରଯୁକ୍ତି)ରେ ଅଧିକ ସୂକ୍ଷ୍ମକରଣ ହୋଇଥିଲା।

ଥୋମାସ୍ ଆଲ୍‌ଭା ଏଡିସନ୍ କାଇନେଟୋସ୍କୋପ୍‌ରେ ୩୫ ଏମ୍‌ଏମ୍ ଛିଦ୍ରବିଶିଷ୍ଟ ଫିଲ୍ମ ବ୍ୟବହାର କରିଥିଲେ। ୧୯୦୯ରେ ଏହାକୁ ଉଦ୍ୟୋଗ ମାନକ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରି ନିଆଗଲା। ସିନେମାର ଉଚ୍ଚତାରୁ ଚଉଡ଼ା ଭିତରେ ସମ୍ପର୍କ ୩:୪ କିମ୍ବା ୧:୧.୩୩ ଅନୁପାତର ରହିଥିଲା। ଅପ୍‌ଟିକାଲ ସାଉଣ୍ଡର ବିକାଶ ପରେ ଏହି ଅନୁପାତ ୧.୩୭:୧ ହେଲା।

ଯଦିଓ ଏହା ଉପରେ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ଫର୍ମାଟ୍‌କୁ ନେଇ ଅନେକ ପରୀକ୍ଷା ନିରୀକ୍ଷା କରା ଯାଇଥିଲା। ୧୯୫୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ପରଦାର ଅନୁପାତରେ ବେଶୀ କିଛି ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆସି ନଥିଲା। ୧୯୩୦ରୁ ୧୯୪୦ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସିନେମା ଲୋକପ୍ରିୟ ମନୋର ନର ମୁଖ୍ୟ ମାଧ୍ୟମ ପାଲଟି ଯାଇଥିଲା। ବ୍ରିଟେନ୍‌ରେ ୧୯୪୬ ବେଳକୁ ସର୍ବାଧିକ ଲୋକ ସିନେମା ଦେଖୁଥିଲେ, ଅର୍ଥାତ୍ ପ୍ରତି ସପ୍ତାହରେ ୩୧ ମିଲିଅନ୍ ଦର୍ଶକ ସିନେମା ଦେଖୁଥିଲେ।

୩.୮: ଟଲିଜ୍ (କଥାକୁହା ସିନେମାର) ଯୁଗ- ହଲିଉଡ୍

ପାଖାପାଖି ୧୯୨୫ ବେଳକୁ ହଲିଉଡ୍‌ର ଟଲିଜ୍ (କଥାକୁହା ସିନେମାର) ଯୁଗ ଆରମ୍ଭ ହେଲା। ତେବେ ୧୯୩୦ମସିହାକୁ ଇତିହାସରେ କଥାକୁହା ସିନେମା ଯୁଗର ଆରମ୍ଭ ବୋଲି କୁହାଯାଏ। ତେବେ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ନିରବ ସିନେମାରେ ଶବ୍ଦ ସଂଯୋଗକୁ ନେଇ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ କାହାଣୀମାନ ରହିଛି। ନିରବ ସିନେମାରୁ କଥାକୁହା ସିନେମା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ କ୍ରମାନ୍ୱୟ ଭାବେ ସଂକ୍ରମଣ ପ୍ରଯୁକ୍ତିଗତ ବିକାଶ ଏବଂ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଆଶାନୁରୂପ ବ୍ୟବସ୍ଥା କରାଯିବା ଭଳି ଅନେକ ଛୋଟ ଛୋଟ ପଦକ୍ଷେପ ଯୋଗୁଁ ସମ୍ଭବ ହୋଇ ପାରିଥିଲା।

୧୯୨୬ ମସିହାରେ ଓ୍ୱର୍ଣ୍ଣର ଭ୍ରାତାଦ୍ୱୟ ଏକ ନୂତନ ସାଉଣ୍ଡ-ଅନ୍-ଡିସ୍କ ବ୍ୟବସ୍ଥାର ପ୍ରଚଳନ କରାଇଲେ। ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥା ଅନୁସାରେ ଶବ୍ଦ ଏବଂ ସଙ୍ଗୀତ ଏକ ମହମ ରେକର୍ଡରେ ରେକର୍ଡିଂ ହେଉଥିଲା ଏବଂ ପରେ ଏହାକୁ ସିନେମା ପ୍ରୋଜେକ୍ଟରରେ ଏକା ସମୟରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରା ଯାଉଥିଲା। ଏହି ନୂଆ ପ୍ରଯୁକ୍ତି ଜ୍ଞାନକୌଶଳକୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରି ଓ୍ୱାର୍ଣ୍ଣର ବ୍ରଦର୍ସ ପ୍ରଥମ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ଯେଉଁଥିରେ ପୂର୍ବରୁ ରେକର୍ଡିଂ ହୋଇଥିବା ସ୍କୋର ଏବଂ ସମକାଳୀନ ଶବ୍ଦର ପ୍ରଭାବ ରହିଥିଲା, 'ଡନ୍ ଜୁଆନ୍' ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ଯଦିଓ 'ଡନ୍ ଜୁଆନ' ବକ୍ସ- ଅଫିସରେ ସଫଳତା ପାଇଥିଲା, ଅନେକ ଫିଲ୍ମ ଷ୍ଟୁଡିଓ କଥାକୁହା ସିନେମାର ନୂତନ ପ୍ରଯୁକ୍ତିଗତ ଜ୍ଞାନକୌଶଳକୁ ଗ୍ରହଣ କରିବାକୁ ମନା କରି ଦେଇଥିଲେ ଏବଂ ସେମାନେ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ ଯେ କଥାକୁହା ସିନେମା କେବେ ବି ନିରବ ସିନେମାର ସ୍ଥାନ ନେଇ ପାରିବ ନାହିଁ। ଯଦିଓ ଦ୍ୱିତୀୟ କଥାକୁହା ସିନେମା, 'ଦି ଜାଜ୍ ସିଙ୍ଗର'ରେ ଓ୍ୱାର୍ଣ୍ଣର ବ୍ରଦର୍ସଙ୍କର ଭିଟାଫୋନ୍ ବ୍ୟବସ୍ଥା ବ୍ୟବହାର କରା ଯାଇଥିଲା। ଏହି ଭିଟାଫୋନ୍ ବ୍ୟବସ୍ଥାରେ ଶବ୍ଦ ପାଇଁ ପ୍ରତି ରିଲ୍‌ରେ ଅଲଗା ଅଲଗା ରେକର୍ଡ ଡିସ୍କ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇ ଥାଏ। ଏହି ବ୍ୟବସ୍ଥା ଅବିଶ୍ୱସନୀୟ ପ୍ରମାଣିତ ହେଲା ଏବଂ ଏହା ପରେ ସିନେମାର ଯୁଗ ଅନୁସାରେ ଅପ୍ଟିକାଲ, ଭିନ୍ନ ଘନତ୍ୱ, ଫଟୋ ଅନୁସାରେ ଶବ୍ଦ ରେକର୍ଡ ବ୍ୟବସ୍ଥା ଦ୍ୱାରା ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇଥିଲା। ୧୯୩୦ର ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ସିଙ୍କ୍ରୋନାଇଜ୍‌ଡ ବ୍ୟବସ୍ଥା ସହିତ ଲମ୍ବା ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ନିର୍ମାଣ ହୋଇଥିଲା ଏବଂ ୧୯୩୦ର ମଧ୍ୟଭାଗ ଆଡ଼କୁ କିଛି ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ରଙ୍ଗୀନ ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର ମଧ୍ୟ ମୁକ୍ତିଲାଭ କରିଥିଲା।

୩.୯: ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ସିନେମାର ବ୍ୟବସାୟୀକରଣ

ଅଟୋମୋବାଇଲ୍, ବିଦ୍ୟୁତ୍, ରସାୟନ, ଉଡ଼ାଜାହାଜ ଏବଂ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ ପ୍ରମୁଖ ଉଦ୍ଭାବନଗୁଡ଼ିକ ଭଳି ସମାନ ସମୟରେ ସିନେମା ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ଦେଶମାନଙ୍କରେ ମୁଣ୍ଡ ଟେକିଥିଲା। ଏହା ଗଣ ମନୋରଞ୍ଜନର ପ୍ରମୁଖ ଉତ୍ସ ପାଲଟି ଯାଇଥିଲା ଏବଂ ଏକ ଉଦ୍ୟୋଗ ଭଳି ବିକାଶ ଲାଭ କରିଥିଲା। ଏହି ମାଧ୍ୟମ ପାଇଁ ପ୍ରଥମ

ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପୂର୍ବରୁ ପାଶ୍ଚାତ୍ୟ ବିଶ୍ୱର ଅବଦାନ ବହୁତ ଅଧିକ ଥିଲା ଏବଂ ଏହା ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ଏକ ସମର୍ଥକଙ୍କ ଭଳି ଶାସନ କରୁଥିଲା।

ପ୍ରଥମ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପୂର୍ବରୁ ଇଟାଲୀର ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗ ଚତୁର୍ଥ ବୃହତ ଆମଦାନୀ ଉଦ୍ୟୋଗ ଥିଲା। ଆର୍ଥିକ ମନ୍ଥରତା ପ୍ରଭାବିତ ଆମେରିକାରେ ସିନେମା ଦଶମ ଲାଭାନ୍ୱିତ ଉଦ୍ୟୋଗ ଥିଲା ଏବଂ ୧୯୩୦ରେ ଫ୍ରାନ୍ସରେ କାଗଜ ଏବଂ ବିଦ୍ୟୁତ୍ ସେବା ପରେ ଦ୍ରୁତ ଅଭିବୃଦ୍ଧିସମ୍ପନ୍ନ ଉଦ୍ୟୋଗ ଥିବା ବେଳେ ବ୍ରିଟେନ୍‌ରେ ବାର୍ଷିକ ଏକ ବିଲିୟନ୍ (ଦଶ ହଜାର ଲକ୍ଷ) ସିନେମା ଟିକେଟ୍ ବିକ୍ରି ହେଉଥିଲା। ବୃହତ୍ ପ୍ରଯୋଜନା ସଂସ୍ଥା ସଂଖ୍ୟା ବୃଦ୍ଧି ପାଇବା ସହିତ ତାରକା ବ୍ୟବସ୍ଥା ସିନେମାର ବ୍ୟବସାୟୀକରଣକୁ ନୂତନ ଶିଖରରେ ପହଞ୍ଚାଇ ଦେଇଥିଲା। ସିନେମା ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଆବଶ୍ୟକତା ଏବଂ ଇଚ୍ଛାକୁ ପୂରଣ କରି ସନ୍ତୁଷ୍ଟି ଦେଇ ପାରୁଥିବା କଳ୍ପନାର ଦ୍ରବ୍ୟ ଭାବେ ବିକ୍ରି ହେଉଥିଲା। ଏହା ପରେ ଅନେକ ବୃହତ୍ ପ୍ରଯୋଜନା ସଂସ୍ଥା ଖୋଲିଲା ଏବଂ ପ୍ରଯୋଜକମାନେ ଖୁସିରେ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ନିବେଶ କରିବାରେ ଲାଗିଲେ।

୩.୧୦: ଏଡ୍‌ୱିନ୍ ପୋର୍ଟର

ଆମେରିକାର ପ୍ରଖ୍ୟାତ ସିନେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏଡ୍‌ୱିନ୍ ପୋର୍ଟର ତାଙ୍କ ସିନେମାରେ ସମ୍ପାଦନା (ଏକତ୍ର ଥିବା ଦୃଶ୍ୟକୁ ବିଭିନ୍ନ ସମୟ ଏବଂ ସ୍ଥାନରେ ଅଲଗା ଅଲଗା କରି କାଟିବା) କରୁଥିଲେ। ତାଙ୍କର ସିନେମା 'ଦ ଗ୍ରେଟ୍ ଟ୍ରେନ୍ ରବରି' ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କ୍ଷେତ୍ରରେ ବୈପ୍ଳବିକ ପରିବର୍ତ୍ତନ ଆଣିଥିଲା ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। ଏଡେନ୍ ମୁଷିଠାରେ ଜଣେ ପ୍ରୋଜେକ୍ସନିଷ୍ଟ ଭାବେ ତାଙ୍କର ଅଭିଜ୍ଞତା ବୋଧହୁଏ ଶେଷରେ ତାଙ୍କୁ ଊନବିଂଶ ଶତାବ୍ଦୀର ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ କ୍ରମାଗତ ଭାବେ ସମ୍ପାଦନା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଅଭ୍ୟାସ ଜାରି ରଖିବାରେ ସାହାଯ୍ୟ କରିଥିଲା। ଏକକ-ଦୃଶ୍ୟର ସିନେମା ବାଛିବାର ପ୍ରକ୍ରିୟା ଏବଂ ସେଗୁଡ଼ିକୁ ପରଦାରେ ୧୫ ମିନିଟ୍‌ର କାର୍ଯ୍ୟକ୍ରମ ଭାବେ ପ୍ରଦର୍ଶନ ନିମନ୍ତେ ସଜାଡ଼ି ରଖିବା ଅର୍ଥାତ୍ ଭିନ୍ନ ଭିନ୍ନ ଦୃଶ୍ୟକୁ ନେଇ ଗୋଟିଏ ସିନେମା ତିଆରି କରିବା କାମ ସେ କରୁଥିଲେ। ଜର୍ଜ ମେଲିସଙ୍କର ଏକ ସିନେମା 'ଏ ଟ୍ରିପ୍ ଟୁ ଦ ମୁନ୍' ଦ୍ୱାରା ଏଡ୍‌ୱିନ୍ ପୋର୍ଟର ଗଭୀର ଭାବେ ପ୍ରଭାବିତ ହୋଇଥିଲେ।

୧୯୦୧ରୁ ୧୯୦୮ ଭିତରେ ପୋର୍ଟର ୨୦୦ରୁ ଅଧିକ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କର କାମକୁ ଗ୍ରିଫିଥ୍‌ଙ୍କର ସିନେମା 'ଦ ବାର୍ଥ୍ ଅଫ୍ ଏ ନେସନ୍'ର ଅଗ୍ରଦୂତ ଭାବେ ବିବେଚନା କରାଯାଉଥିଲା। ଏହି ସିନେମା ସିନେମାର ଭାଷା ଏବଂ ସିନେମା ନିର୍ମାଣରେ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତାର ସଂହିତାକୁ ବଜାୟ ରଖିଥିଲା ଏବଂ ଏକ ଢାଞ୍ଚା ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିଥିଲା।

(ଗ୍ରିଫିଥ୍ ପୋର୍ଟରଙ୍କର ରେସକ୍ୟୁଡ୍ ଫ୍ରମ୍ ଆନ୍ ଇଗଲ୍ସ ନେଷ୍ଟ (୧୯୦୮) ରେ ଜଣେ ତାରକା ଭାବେ ଆର୍ବିଭାବ ହୋଇଥିଲେ।)

୩.୧୧: ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ

ସିନେମା ଓ ଥିଏଟର ଆରମ୍ଭ ହେବା ଦିନଠାରୁ ଏହା ପ୍ରତି ଦିନ, ପ୍ରତ୍ୟେକ ସିନେମା ଏବଂ ପ୍ରତି କାର୍ଯ୍ୟରେ ବିକଶିତ ହେବାରେ ଲାଗିଛି। ଚଳଚ୍ଚିତ୍ର କ୍ୟାମେରାଠାରୁ ପ୍ରୋଜେକ୍ଟର, ଏକକ କ୍ୟାମେରା ଉତ୍ପାଦନରୁ ଏକାଧିକ କ୍ୟାମେରା ଉତ୍ପାଦନ, ନିରବ ସିନେମାରୁ ଶବ୍ଦ ରେକର୍ଡିଂ, ଛବି ଏବଂ ଶବ୍ଦରେ ସମ୍ପାଦନା, ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର କଳା କୌଶଳଠାରୁ ଆନିମେସନ୍ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ସିନେମା ଏବଂ ଥିଏଟର ପ୍ରତି ମୁହୂର୍ତ୍ତରେ ଆଗକୁ ବଢ଼ିଛି। କଳା ଓ ଅନ୍ୟ ସିନେମାରେ ଟିଣ୍ଟିଂ, ଟୋନିଂ ଏବଂ ଷ୍ଟେନ୍‌ସିଲିଂ କରାଯାଇ ରଙ୍ଗୀନ କରାଯାଇଛି। ୧୯୦୬ ସୁଦ୍ଧା ରଙ୍ଗ ପୃଥକୀକରଣ ନିୟମକୁ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇ ବ୍ରିଟିଶ କାଇନେମାକଲର ପ୍ରକ୍ରିୟାରେ ପ୍ରାକୃତିକ ରଙ୍ଗର ଚଳମାନ ଛବି ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଇ ୧୯୦୯ରେ ଲୋକମାନଙ୍କ ଆଗରେ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରାଯାଇଥିଲା। ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବୈଷୟିକ ପ୍ରକ୍ରିୟା ୧୯୧୫ଠାରୁ ଏହାର ପରବର୍ତ୍ତୀ ସମୟ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ବହୁତ ସଂଘର୍ଷମୟ ଏବଂ ମହଙ୍ଗା ଥିଲା ଏବଂ ୧୯୩୨ରେ ତ୍ରିରଙ୍ଗା ପ୍ରକ୍ରିୟା ବ୍ୟବହାର ଆରମ୍ଭ ନହେବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ରଙ୍ଗର ବହୁଳ ବ୍ୟବହାର ହୋଇ ନଥିଲା।

ସିନେମା ପ୍ରଯୋଜନା ଏକ ଜଟିଳ ପ୍ରକ୍ରିୟା ଥିଲା, କିନ୍ତୁ ଏହି ପୁରୁଣା ଦିନମାନଙ୍କୁ ଅଣଦେଖା କରାଯାଇ ପାରିବ ନାହିଁ। ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟ ଉଦ୍ୟୋଗ ଭଳି ସିନେମା ଉଦ୍ୟୋଗ ମଧ୍ୟ ଯଥେଷ୍ଟ ଅଭିବୃଦ୍ଧି କରିଛି ଏବଂ ବିଶ୍ୱ ଅର୍ଥନୀତିକୁ ଏହି ଉଦ୍ୟୋଗର ଅବଦାନ ଢେର୍ ଅଧିକ।

ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନେ କେବଳ ଗୋଟିଏ ଚରିତ୍ର ଭିତରେ ବାନ୍ଧି ନ ହୋଇ ଅଭିନେତା, ପ୍ରଯୋଜକ ଏବଂ ସ୍କ୍ରିପ୍ଟ ଲେଖକ ଭାବରେ ମଧ୍ୟ ସେମାନଙ୍କ ଦକ୍ଷତା ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲେ।

ତେଣୁ, ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀଗଣ ଏବେ ଆମେ ଯାହା ସବୁ ପଢ଼ିଥିଲେ ତା'ର ସାରକଥାକୁ ବି ଏଇଠି ଶେଷ କରି ପାରିବା। ଆମେମାନେ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ସିନେମାର ବିକାଶ ଉପରେ ଆଲୋଚନା କଲେ। ଏହି ସମୟରେ ଅନେକ ସ୍ୱାଧୀନ ମତ ପ୍ରକାଶ କରୁଥିବା ବ୍ୟକ୍ତି ଏହି ମାଧ୍ୟମରେ ନିଜର ଅଭିଜ୍ଞତାକୁ ସାଉଁଟି ଥିଲେ। ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଲୁମିଅର ବ୍ରଦର୍ସ, ଏଡ୍‌ୱିନ୍ ପୋର୍ଟର, ଚାର୍ଲି ଚାପ୍‌ଲିନ୍, ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍, ଅର୍ସନ ୱେଲେସ ଏବଂ ଆହୁରି ଅନେକ ସାମିଲ୍ ହୋଇଥିଲେ। ଏହି ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ବାସ୍ତବ ତଥ୍ୟ ଆଧାରିତ ଏବଂ କ୍ଷୁଦ୍ର ଥିଲା ଏବଂ କିଛି ଅର୍ଥ ପ୍ରତିବଦଳରେ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ନିକଟରେ ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଥିଲା। ପରେ ଏହା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଉଦ୍ୟୋଗର ରୂପ ନେଇ ଏକ ବାଣିଜ୍ୟିକ ଉତ୍ପାଦରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହୋଇଥିଲା। ଏହିପରି ନିରବ ଏବଂ କଥାକୁହା ସିନେମାର ଅଭିବୃଦ୍ଧି ହୋଇଥିଲା।

୩.୧୨: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ଚାର୍ଲି ଚାପ୍‌ଲିନ୍‌ଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ କଳା ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

୨. କଥାକୁହା ସିନେମା ଯୁଗର ବିକାଶ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

୩. ଜର୍ଜ ମେଲିସ୍‌ଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ କଳା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

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

୩.୧୩: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- Geoffrey Nowell-Smith (Ed.) The Oxford History of World Cinema, Oxford
- University Press, 1996.
- Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), The History of Cinema: A Very Short Introduction
- (Very Short Introductions),Oxford University Press, 2017.
- Robinson David, Chaplin: His Life and Art, Penguin, 1985
- Paolo Cherchi Usai, Emma Sansone Rittle, Silent Cinema: An Introduction, British
- Film Institute; 2nd edition (November 26, 2000)
- www.bfi.org.uk
- https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/very-short-history-of-cinema/
- https://www.britannica.com

ୟୁନିଟ୍-୪: ବାସ୍ତବବାଦର ଧାରଣା

୪.୦: ବିଷୟର ଗଠନ

- ୪.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ
- ୪.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ
- ୪.୩: ବାସ୍ତବବାଦର ଅବବୋଧ
- ୪.୪: ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ବା ଇଟାଲୀୟ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ
  - ୪.୪.୧: ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକା
- ୪.୫: ନିଓ କ୍ଲାସିଜମ୍ (ନବ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମା)
- ୪.୬: ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା
  - ୪.୬.୧: ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ (ମଣ୍ଟାଜ୍ ଓ ମିଜେ-ଏନ୍-ସିନ୍)
  - ୪.୬.୨: ମିଜେ–ଏନ୍–ସିନ୍
  - ୪.୬.୩: ପୁଦଭୋକିନ୍
- ୪.୭: ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସିନେମା
  - ୪.୭.୧: ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍
  - ୪.୭.୨: ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ତ୍ରଫଟ୍
  - ୪.୭.୩: ଜିନ୍ ଲକ୍ ଗଦାର୍ଦ୍ଦ
- ୪.୮: ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ
- ୪.୯: ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା
- ୪.୧୦: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

୪.୧: ପଠନର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ

ଏହି ଏକକକୁ ପଢ଼ି ସାରିବା ପରେ ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ ଜାଣି ପାରିବେ-

(କ) ବାସ୍ତବବାଦ, ନବ–ବାସ୍ତବବାଦ ଏବଂ ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମାର ଅବବୋଧ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

(ଖ) ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

(ଗ) ପୂର୍ବରୁ ଆଲୋଚିତ ଫିଲ୍ମ ଆନ୍ଦୋଳନକୁ ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଖ୍ୟାତ ବ୍ୟକ୍ତି ଏବଂ ସିନେ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟ ଏବଂ କଳାର ଅବଦାନ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୨: ବିଷୟ ପରିଚୟ

ସିନେମା ଆରମ୍ଭ ହେବା ଦିନଠାରୁ ଏହାକୁ ନେଇ ଅନେକ ପରୀକ୍ଷାନିରୀକ୍ଷା ଚାଲି ଆସିଛି ଏବଂ ନୂତନ ବିଚାର, ଚିନ୍ତାଧାରା, ଶୈଳୀ, କୌଶଳ ଏବଂ ପ୍ରଯୁକ୍ତିର ପ୍ରୟୋଗ କରାଯାଇଛି।

ଏହିସବୁ ନୂତନତ୍ୱ ସମୟାନୁସାରେ ସିନେମାକୁ ଏକ ନୂଆ ଯୁଗରେ ପହଞ୍ଚାଇ ଦେଇଛି ଯାହାକୁ ନେଇ ସିନେମାର ଇତିହାସ ପାଠ୍ୟକ୍ରମର ରୂପ ଦିଆଯାଇଛି। ଏହି ନୂତନତା ଏବଂ ପରିବର୍ତ୍ତନ ବିଭିନ୍ନ ବିଚାରାଧାରାକୁ ନେଇ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି ଯାହା ଆନ୍ଦୋଳନର ରୂପ ନେଇଛି। ଏହି ଏକକରେ ଆମେ କିଛି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଫିଲ୍ମ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା; ଯେମିତିକି ବାସ୍ତବବାଦ, ନବ–ବାସ୍ତବବାଦ ଏବଂ ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମା। ପରେ ଆମେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସିନେମା ଉପରେ ମଧ୍ୟ ଆଲୋଚନା କରିବା।

ଏହା ସହିତ ଆମେ ଅଗ୍ରଣୀ ତଥା ଖ୍ୟାତନାମା ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ , ଯଥା – ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକା, ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍, ଆଇ ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍, ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍, ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍, ଜିନ୍ ଲକ୍ ଗଦାର୍ଦଙ୍କ ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିବା। ତେବେ ଆସ ବିସ୍ତାରରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୩: ବାସ୍ତବବାଦର ଅବବୋଧ

ବାସ୍ତବବାଦ ସଠିକ୍, ବିସ୍ତୃତ, କଳାର ଅନାଳଙ୍କୃତ ପ୍ରକୃତି ଏବଂ ସମସାମୟିକ ଜୀବନ ସହିତ ଜଡ଼ିତ। ଏହା ଯେଉଁ କଳ୍ପନାପ୍ରସୂତ କଥା ଯାହା ବାହ୍ୟ ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟକୁ ବୃଦ୍ଧି କରିଥାଏ, ତାହାକୁ ଅଗ୍ରାହ୍ୟ କରିଦିଏ। ବରଂ ଏହା ବାହ୍ୟ, କ୍ରୁର, ନଗ୍ନ ସତ୍ୟ ଏବଂ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରୁଥିଲା। ବାସ୍ତବବବାଦର ମୂଳଦୁଆ ଫରାସୀ ବାସ୍ତବବାଦକୁ ନେଇ ପ୍ରତିଷ୍ଠା ହୋଇଥିଲା। ଏହା ଅପ୍ରାକୃତିକ ଶ୍ରେଣୀବାଦ ଏବଂ ପ୍ରାକୃତବାଦକୁ ଛାଡ଼ି ଦେଇଥିଲା। ଏହି ଯୁଗର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନେ ସମସାମୟିକ ସମାଜର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରସଙ୍ଗକୁ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ କଳାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟ ଭାବେ ଚିତ୍ରଣ କରୁଥିଲେ। ଏଠାରେ ସେମାନେ ଜୀବନ, ଉପସ୍ଥିତି, ସମସ୍ୟା, ପରମ୍ପରା ଏବଂ ଏମିତି ଅନେକ କିଛି ମଧ୍ୟମ ବର୍ଗ ଏବଂ ନିମ୍ନ ବର୍ଗ ଲୋକମାନଙ୍କର ସମସ୍ୟା, ଅସାଧାରଣ, ସାଧାରଣ ଓ ନମ୍ର, ସୁଶୋଭିତ ଅନେକ ଜିନିଷର ଚିତ୍ରଣ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରୁଥିଲେ। ସେମାନେ ନିଜର ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଷ୍ଟନୀରେ ଘଟୁଥିବା ବାସ୍ତବ ଘଟଣାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିବାକୁ ଚେଷ୍ଟା କରୁଥିଲେ। ବିଶ୍ୱ ଯୁଦ୍ଧ ପରେ ପୃଥିବୀ ଅନେକ କିଛି ଦେଖିଥିଲା ଏବଂ ଅନେକ ଯନ୍ତ୍ରଣା ସହ୍ୟ କରିଥିଲା।

ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ସତ୍ୟ ଉପରେ ଆଧାରିତ ଫିଲ୍ମସବୁ ବାସ୍ତବବାଦ ଫିଲ୍ମ ଥିଲେ। କାଳ୍ପନିକ ସିନେମାର ବୃହତ୍ ତ୍ରୁଟି ଥିଲା ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱ ଯୁଦ୍ଧ। ଏହା ପରେ ଭିଟୋରିଓ ଡି ସିକା, ରବର୍ଟୋ ରୋଜେଲିନି ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ଭଳି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନେ ସାଧାରଣ ଏବଂ ସାମାଜିକ ସମସ୍ୟା ଆଧାରିତ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ କରିବା ଆରମ୍ଭ କଲେ। ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମାରେ ଏକ ଆନ୍ଦୋଳନ ଭଳି ପ୍ରବେଶ କଲା। ଯଦିଓ, ବାସ୍ତବବାଦର ଅନେକ ପ୍ରକାର ମୁହଁ ରହିଛି। ଏଥିରେ ଉଭୟ ସମଗ୍ର ଏବଂ ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟ ବାସ୍ତବବାଦର ପ୍ରୋତ୍ସାହକ ଥିଲେ ଏବଂ କହିଥିଲେ ଯେ ସିନେମାରେ ଯାହା ପ୍ରଦର୍ଶିତ ହେଉଛି ତାହା

କେବଳ ସେଥିରେ ସ୍ଥିର ନୁହେଁ। ପରବର୍ତ୍ତୀ ବର୍ଷଗୁଡ଼ିକରେ ବିଭିନ୍ନ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ସମାଲୋଚକମାନେ ମାନିଥିଲେ ଯେ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମାର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ପ୍ରୟୋଗାତ୍ମକ ଦିଗ।

ବାସ୍ତବବାଦର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକମାନେ ଅଣ–ବୃତ୍ତିଗତ କଳାକାର, ପ୍ରାକୃତିକ ଆଲୋକ ଏବଂ ପ୍ରାକୃତିକ ପରିବେଶରେ ସୁଟିଂ କରିବା ସହିତ ବାସ୍ତବବାଦର ଆବେଗକୁ ବଜାୟ ରଖୁଥିଲେ।

୪.୪: ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ବା ଇଟାଲୀୟ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ

ବାସ୍ତବବାଦର ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଏବଂ ବିଶ୍ୱ ସ୍ତରରେ ଏହାର ଗ୍ରହଣୀୟତା ନବ – ବାସ୍ତବବାଦ ତଥା ଇଟାଲୀୟ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ପାଇଁ ପଥ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲା। ବାସ୍ତବବାଦଠାରୁ ଭିନ୍ନ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମା ଜୀବନ ଏବଂ କଳ୍ପନା ଭିତରେ ଝୁଲି ରହିଥିଲା। ଏହାର ବସ୍ତୁନିଷ୍ଠତା ବୃତ୍ତଚିତ୍ର ଉପରେ କେନ୍ଦ୍ରୀଭୂତ ଥିଲା ଏବଂ ଅଣବୃତ୍ତିଧାରୀ ଅଭିନେତା ସିନେମାରେ ପ୍ରବେଶ କରିବା ପାଇଁ ପଥ ପାଇ ଯାଇଥିଲେ। ଏହି ସିନେମାରେ ବୃତ୍ତଚିତ୍ରର କିଛି ଅଂଶକୁ ମଧ୍ୟ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଉଥିଲା।

ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକାଙ୍କର **'ଦି ବାଇସାଇକେଲ୍ ଥିଫ୍'** ବର୍ତ୍ତମାନ ସୁଦ୍ଧା ଏହି ଯୁଗର ସିନେମାର ଶ୍ରେଷ୍ଠ ଉଦାହରଣ ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ। ନିଃସନ୍ଦେହରେ ନବ ବାସ୍ତବବାଦକୁ ସିନେମାର ସ୍ୱର୍ଣ୍ଣିମ ଯୁଗ ବୋଲି କୁହାଯାଏ।

ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱଯୁଦ୍ଧ ପରେ ଯେଉଁ କିଛି ରାଷ୍ଟ୍ର ଅନେକ ଯନ୍ତ୍ରଣା ଦେଇ ଗତି କରିଥିଲେ ତନ୍ମଧ୍ୟରୁ ଇଟାଲୀ ଅନ୍ୟତମ। ଇଟାଲୀର ଆର୍ଥିକ ଏବଂ ନୈତିକ ଅବସ୍ଥାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରିବା ପାଇଁ ଇଟାଲୀୟ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମା ଏକ ଆନ୍ଦୋଳନର ରୂପ ଧାରଣ କରିଥିଲା।

ଏହି ଯୁଗର ସିନେମାର ବିଷୟବସ୍ତୁ ପ୍ରାୟତଃ ଦାରିଦ୍ର୍ୟ, ଉତ୍ପୀଡ଼ନ, ଅନ୍ୟାୟ ଏବଂ ନିରାଶାବାଦ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା ଏବଂ ସେହି ସବୁ ସିନେମାର ଐତିହାସିକ ବାସ୍ତବତା ଏବଂ ତତ୍କାଳୀନ ବିଚାରଧାରା ରହିଥିଲା। ଏହା ରାଜନୈତିକ ପ୍ରତିବଦ୍ଧତା ଏବଂ ପ୍ରଗତିଶୀଳ ସାମାଜିକ ପରିବର୍ତ୍ତନକୁ ପ୍ରଦର୍ଶିତ କରୁଥିଲା। ଏହା କୌଣସି ଦୃଶ୍ୟପଟରେ ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟକରଣ ବଦଳରେ ଏହାର ବାସ୍ତବତା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱାରୋପ କରୁଥିଲା।

ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ମଧ୍ୟରେ କିଛି ଯୁଗାନ୍ତକାରୀ ସିନେମା ଥିଲା, ଦି ଓପନ୍ ସିଟି ଆଣ୍ଡ୍ ପାଇସାନ୍, ଲ୍ୟାଣ୍ଡ୍ ଉଇଦାଉଟ୍ ବ୍ରେଡ୍, ଆନ୍ ଇନ୍ ଇନ୍ ଟୋକିଓ, ଟୋନି, ଆନିକି- ବୋବୋ, ପିପଲ୍ ଅଫ୍ ଦି ମାଉଣ୍ଟେନ୍ ଇତ୍ୟାଦି।

୪.୪.୧: ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକା

ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକା ୭ ଜୁଲାଇ ୧୯୦୧ରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ ଏବଂ ୧୯୭୪ରେ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରିଥିଲେ। ସେ ଜଣେ ଇଟାଲୀୟ ସିନେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ଅଭିନେତା ଥିଲେ ଏବଂ ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେ ଆନ୍ଦୋଳନର ଜଣେ ପ୍ରବର୍ତ୍ତକ ଭାବେ ତାଙ୍କ ନାମ ନିଆଯାଏ। 'ଦି ବାଇସାଇକେଲ ଥିଭ୍ସ' ସିନେମାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ପାଇଁ ଭିଟୋରିଆ ଡି ସିକା ବେଶ୍ ପ୍ରସିଦ୍ଧ। ତାଙ୍କ କ୍ୟାରିଅର୍‌ରେ ଡି ସିକା ୩୦ଟି ସିନେମାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ଦେଇଥିଲେ।

ଅକ୍ସଫୋର୍ଡ଼ ବିଶ୍ୱ ସିନେମାର ଇତିହାସରେ ମୋରାଣ୍ଡୋ ମୋରାଣ୍ଡିନୀ କହିଛନ୍ତି ଯେ ଡି ସିକାଙ୍କ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା କ୍ୟାରିଅରକୁ ଚାରିଟି ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ବିଭକ୍ତ କରାଯାଇପାରେ। ପ୍ରଥମତଃ, ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟ, ଯେଉଁ ସମୟରେ ସେ ନବ ବାସ୍ତବବାଦରେ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ତଥା ଅଗ୍ରଣୀ ଭୂମିକା ନିର୍ବାହ କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କ କ୍ୟାରିଅର୍‌ର ଦ୍ୱିତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟ, ଯାହାକୁ କି ରଚନାତ୍ମକ ପର୍ଯ୍ୟାୟ କୁହାଯାଇପାରେ, ଯେଉଁ ସମୟରେ ସେ ସୁ ସାଇନ୍, ଦି ବାଇସାଇକେଲ୍ ଥିଫ୍, ମିରାକଲ୍ ଇନ୍ ମିଲାନ୍ ଏବଂ ଉମ୍ବେର୍ଟୋ ଡି ଭଳି ଫିଲ୍ମର ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ଦେଇଥିଲେ। ତୃତୀୟ ପର୍ଯ୍ୟାୟକୁ ବୁଝାମଣା ପର୍ଯ୍ୟାୟ ବୋଲି ନାମ ଦିଆଯାଇପାରେ ଏବଂ ଚତୁର୍ଥ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ସେ ଦଶଟି ସିନେମା କରିଥିଲେ ମଧ୍ୟ ଏହି ପର୍ଯ୍ୟାୟକୁ ତାଙ୍କ କ୍ୟାରିଅର୍‌ର ଅବନତି ପର୍ଯ୍ୟାୟ ବୋଲି ବିବେଚନା କରାଯାଇପାରେ। ତାଙ୍କର ଫିଲ୍ମ ସିଉସିଆ, ବାଇସାଇକେଲ ଥିଫ୍, ୟେଷ୍ଟରଡେ, ଟୁଡେ ଆଣ୍ଡ ଟୁମରୋ ଏବଂ ସେକେଣ୍ଡ ଗାର୍ଡିନୋ ଡେଇ ଫିନ୍‌ଜି କୋଣ୍ଟିନି ପାଇଁ ସେ ଚାରୋଟି ଏକାଡେମୀ ପୁରସ୍କାର ପାଇଥିଲେ।

୪.୫: ନିଓ କ୍ଲାସିଜମ୍ (ନବ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମା)

ନିଓ କ୍ଲାସିଜମ୍‌ର ଅର୍ଥ ନବ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତା। ଏହା କଳା, ସାହିତ୍ୟ, ମଞ୍ଚ, ସଙ୍ଗୀତ, ଭାଷା ଏବଂ ସ୍ଥାପତ୍ୟକୁ ନେଇ ଯେଉଁ ସମସ୍ତ ଆନ୍ଦୋଳନ ସପ୍ତଦଶ ଶତାବ୍ଦୀରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା, ତାହା ସହିତ ଜଡ଼ିତ। ନବ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତା ହେଉଛି କଳାତ୍ମକ ଏବଂ ରଚନାତ୍ମକ ଆନ୍ଦୋଳନ ଯାହା ପୁରାତନ ଗ୍ରୀକ୍, ରୋମାନ ଦର୍ଶନ, ସଂସ୍କୃତି ଏବଂ କଳାର ଉତ୍କର୍ଷକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରୁଥିଲା। ହରକ୍ୟୁଲେନିଅମ୍ ଏବଂ ପମ୍ପେର ଖନନ ପରେ ରୋମାନ୍ ଏବଂ ଗ୍ରୀକ୍ କଳାର ଉଚ୍ଚତର ପ୍ରଶଂସା କରାଯାଇଥିଲା। ତେଣୁ ଶୈଳୀକୁ ଦର୍ଶନ ସହିତ ମିଶ୍ରଣ କରିବାର ପ୍ରୟାସ ଫଳରେ 'ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତା'ର ପୁନଃପ୍ରବେଶ ହୋଇଥିଲା।

ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ନବ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତା କଳାର ବିଷୟବସ୍ତୁ ବିଶେଷଜ୍ଞ ପ୍ରକୃତି, ପରମ୍ପରା, ଶାସ୍ତ୍ରୀୟତା, ନୈତିକ ମୂଲ୍ୟବୋଧ (ଜାତୀୟତା ଏବଂ ସାହସ) ଏବଂ ନୂତନତ୍ୱକୁ ଅବିଶ୍ୱାସ କରିବା ଭଳି ସନ୍ଦର୍ଭ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା। ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ଶୈଳୀର ଆରମ୍ଭରେ ଜାକ୍‌ସ- ଲୁଇସ୍ ଡେଭିଡ୍‌ଙ୍କ 'ଓଥ୍ ଅଫ୍ ଦି ହୋରାଟି' ନିର୍ଣ୍ଣାୟକ ମୋଡ଼ ଆଣିଥିଲା ବୋଲି ବିଚାର କରାଯାଏ।

ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିଦ୍ଧାନ୍ତବାଦୀମାନେ ନୈତିକତା ଏବଂ ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ଗ୍ରୀକ୍ ନାଟକର ପରିଭାଷା ଆଧାରରେ ନୂତନ ବିଚାର ମନରେ ଆଣୁଥିଲେ। ବିଶେଷତଃ ସିଦ୍ଧାନ୍ତବାଦୀମାନେ ଆରିଷ୍ଟଟଲ୍‌ଙ୍କ କାବ୍ୟରୁ ସମୟ, ସ୍ଥାନ ଏବଂ ଅଭିନୟର କଳାକୁ ଏକତ୍ର କରୁଥିଲେ।

ଫ୍ରାନ୍ସରେ ଏହି ଏକତ୍ରୀକରଣ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ସାଧାରଣ ହୋଇ ଯାଇଥିଲା ଏବଂ ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ଷ୍ଟାଇଲ୍ କୋର୍‌ନିଏଲେ ଏବଂ ରାସିନ୍‌ଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟରେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତ ହେବାର ସଫଳତା ପାଇ ପାରିଥିଲା। ଇଂରାଜୀ ରଙ୍ଗମଞ୍ଚରେ ମଞ୍ଚସ୍ଥ ଯୋଶେଫ୍ ଆଡିସନ୍‌ଙ୍କ ରିକ୍ତ କବିତାର ଦୁଃଖଭରା କାହାଣୀ କାଟୋ (୧୭୧୩) ଏକ ଲୋକପ୍ରିୟ ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ନାଟକ ଭାବେ ବେଶ୍ ଜଣାଶୁଣା।

ଫିଲ୍ମ ମଧ୍ୟ ଅନ୍ୟାନ୍ୟ କଳାରୁ କ୍ରମାଗତ ଭାବେ ଆସିଲା। ବିଭିନ୍ନ କଳାର ମିଶ୍ରଣରେ ଏହା ନିର୍ମିତ ହେଲା। ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମା ସମୟ ସମୟରେ ନିର୍ମାଣ କରାଗଲା। କିଛି ନବଶାସ୍ତ୍ରୀୟ ସିନେମାର ଉଦାହରଣ ହେଉଛି 'ଦି ଟେନ୍ କମାଣ୍ଡମେଣ୍ଟ୍ ଏବଂ ବେନ୍‌ହୁର୍।

୪.୬: ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣରେ ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା

ସୋଭିଏତ୍ ସଂଘର ବିଭିନ୍ନ ପ୍ରଦେଶରେ ନିର୍ମିତ ସିନେମା ସମୂହ ସୋଭିଏତ୍ ସିନେମା ବା ରୁଷୀୟ ସିନେମାର ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ସୋଭିଏତ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍ ସୋଭିଏତ୍ ସିନେମାର ସବୁଠୁ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ଉପାଦାନ ଥିଲା। ଏହି ସିନେମା ପୂର୍ବ ସୋଭିଏତ୍‌ର ସଂସ୍କୃତି, ଭାଷା ଏବଂ ଇତିହାସକୁ ପ୍ରତିଫଳିତ କରିଥିଲା। ସୋଭିଏତ୍ ସାମ୍ୟବାଦୀ ଦଳ ଦ୍ୱାରା ସାମାଜିକ ବାସ୍ତବବାଦର ନୂତନ ବିଚାର ପ୍ରସାରିତ ହେଉଥିଲା।

ରୁଷୀୟ ସୋଭିଏତ୍ ସଂଘାତ୍ମକ ସମାଜବାଦ ଗଣତନ୍ତ୍ର ଉପରେ ଆର୍ମେନିଆ, ଆଜରବାଇଜାନ୍, ଜର୍ଜିଆ, ୟୁକ୍ରେନ୍ ଏବଂ କେତେକାଂଶରେ ଲିଥୁଆନିଆ, ବେଲାରୁଷ୍, ମୋଲଡାଭିଆ ଭଳି କିଛି ରାଜ୍ୟ ଗଣତାନ୍ତ୍ରିକ ସିନେମା ନିର୍ମାଣରେ ଶ୍ରେଷ୍ଠତା ପ୍ରତିପାଦନ କରିଥିଲେ। ସେହି ସମୟରେ ଦେଶର ସିନେମା ଉଦ୍ୟୋଗ, ଯାହା ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଜାତୀୟକରଣ ହୋଇଥିଲେ, ସୋଭିଏତ୍ ସାମ୍ୟବାଦୀ ଦର୍ଶନ ଏବଂ ନିୟମକୁ ପ୍ରତିପାଦିତ କରୁଥିଲେ। ସେମାନେ ସିନେମାରେ ସାମାଜିକ ବାସ୍ତବବାଦକୁ ପ୍ରବେଶ କରାଇଲେ, ଯାହା ସୋଭିଏତ୍ ସଂଘର ଅସ୍ତିତ୍ୱ ପୂର୍ବରୁ ବା ପରେ ଭିନ୍ନ ଥିଲା। ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା ପ୍ରତିଷ୍ଠା କରିବାରେ ଯେଉଁ କିଛି ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱଙ୍କର ଅବଦାନ ରହିଛି, ସେମାନେ ହେଲେ ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍, ଲେଭ୍ କୁଲେସୋଭ, ଭି. ଆଇ ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ଇତ୍ୟାଦି। ଏବେ ଚାଲ ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍, ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍‌ଙ୍କ ଅବଦାନ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୬.୧: ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ (ମଣ୍ଟାଜ୍ ଓ ମିଜେ-ଏନ୍-ସିନ୍)

ସର୍ଗେଇ ମିଖାଇଲୋଭିଚ୍ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ରୁଷିଆରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ସେ ଜଣେ ସୋଭିଏତ୍ ସିନେମା ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଥିଲେ ଏବଂ ତାଙ୍କୁ ମଣ୍ଟାଜ୍‌ର ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଏବଂ ଅଭ୍ୟାସ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଜଣେ ଯୁଗ ପ୍ରବର୍ତ୍ତକ ଭାବେ ବିଚାର କରାଯାଏ। ସେ ଏମିତି କିଛି ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ଥିଲେ, ଯିଏ କେବଳ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରୁ ନଥିଲେ ବରଂ ଏହା ସହିତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ପ୍ରକ୍ରିୟାକୁ ନେଇ ପୁସ୍ତକ ରଚନା କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କର ଲେଖା ଏବଂ ସିନେମାର ପ୍ରଭାବ ତାଙ୍କ ପରବର୍ତ୍ତୀ ସିନେ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କ ଉପରେ ଗଭୀର ପ୍ରଭାବ ପକାଇଲା। ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ ଯେ ସମ୍ପାଦନାକୁ ଏକ ଦୃଶ୍ୟ ବା ମୁହୂର୍ତ୍ତର ବ୍ୟାଖ୍ୟା ଠାରୁ ଅଧିକ ଅର୍ଥାତ୍ ଏହା ସମ୍ପର୍କିତ ଛବିମାନଙ୍କ ସହିତ ଏହାକୁ ଯୋଡ଼ି ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇପାରିବ। ସେ ଅନୁଭବ କରିଥିଲେ ଯେ ଦୃଶ୍ୟମାନଙ୍କୁ ଏପଟସେପଟ କରି ସିନେମାର ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିକୁ ପରିବର୍ତ୍ତନ କରି ଦିଆଯାଇପାରେ ଯାହା କି ଦର୍ଶକମାନଙ୍କର ଭାବପ୍ରବଣତାକୁ ଅଦଳ ବଦଳ କରିପାରିବ। ଦୁଇଟି ଭିନ୍ନ ଦୃଶ୍ୟର ମୁକାବିଲାରେ କିଛି ନୂତନ ଦୃଶ୍ୟ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇ ପାରିବ ବୋଲି ସେ ଭାବୁଥିଲେ ଏବଂ ସିନେମାର ଏକ ନୂଆ ଉପାଦାନ କୋଲାଜ୍ ସୃଷ୍ଟି କରିଥିଲେ। ସେ ଯାହାକୁ ମଣ୍ଟାଜ୍ ବା ସମ୍ପାଦନାର ପ୍ରକ୍ରିୟା କହୁଥିଲେ,

ତା'ର ବିକାଶ କରିଥିଲେ। ସେ ପାଞ୍ଚ ପ୍ରକାରର ମଣ୍ଟାଜ୍ ସମ୍ପର୍କରେ ଉଲ୍ଲେଖ କରିଥିଲେ, ଯଥା ; ମେଟ୍ରିକ୍, ରିଦିମିକ୍, ଟୋନାଲ୍, ଓଭର ଟୋନାଲ ଏବଂ ଇଣ୍ଟେଲେକ୍ଟୁଆଲ।

ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା, ଫଟୋଗ୍ରାଫି, ଏବଂ ସମ୍ପାଦନାର କୌଶଳ ସମ୍ପର୍କରେ ଶିକ୍ଷାଦାନ ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଉଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କର ଛାତ୍ରମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ, ଅଭିବ୍ୟକ୍ତି ଏବଂ ରଚନାତ୍ମକ କାର୍ଯ୍ୟର ଦକ୍ଷତାକୁ ବିକଶିତ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରୁଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କର ଫିଲ୍ମ ଭଳି ରାଜନୈତିକ ଆବେଶଯୁକ୍ତ ଶିକ୍ଷାଶାସ୍ତ୍ରକୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କର ଶିକ୍ଷାଦାନରେ ଭ୍ଲାଦିମିର ଲେନିନ୍‌ଙ୍କ ବକ୍ତବ୍ୟକୁ ଉଦ୍ଧାର କରି ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ।

ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ପ୍ରାଥମିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଫିଲ୍ମରେ ପେସାଦାର ଅଭିନେତାମାନଙ୍କୁ ବ୍ୟବହାର କରୁନଥିଲେ। ତାଙ୍କର ବ୍ୟାଖ୍ୟା ଏକକ ଚରିତ୍ର ଏବଂ ବୃହତ୍ ସାମାଜିକ ସମସ୍ୟା, ବିଶେଷତଃ ଶ୍ରେଣୀକୁ ନେଇ ସଂଘର୍ଷ ଉପରେ ଆଧାରିତ ଥିଲା। ସେ ତାଙ୍କର ଫିଲ୍ମରେ ଷ୍ଟକ୍ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କୁ ରଖୁଥିଲେ ଏବଂ ଏହି ଚରିତ୍ରରେ ଅଭିନୟ ପାଇଁ ଉଚିତ୍ ବର୍ଗର ଅଣତାଲିମ୍‌ପ୍ରାପ୍ତ ଲୋକମାନଙ୍କୁ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କ ଫିଲ୍ମରେ ବଡ଼ ବଡ଼ ତାରକାମାନଙ୍କୁ ଅଭିନୟ ପାଇଁ ନେଉନଥିଲେ। ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ସାମ୍ୟବାଦୀ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣ ତାଙ୍କୁ ଷ୍ଟାଲିନ୍‌ଙ୍କ ଶାସନ କଳର ଅଧିକାରୀଙ୍କ ନିକଟରେ ସମସ୍ୟା ଭିତରକୁ ଟାଣି ନେଇଥିଲା। ଅନ୍ୟ ବଲସେଭିକ୍ କଳାକାରଙ୍କ ଅନୁରୂପ ସେ ମଧ୍ୟ ଏକ ନୂଆ ସମାଜ ସମ୍ପର୍କରେ ଚିନ୍ତା କରୁଥିଲେ ଯେଉଁଠାରେ କଳାକାରମାନଙ୍କୁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବେ ଆର୍ଥିକ ସାହାଯ୍ୟ ଦେବା ଉପରେ ସେ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ। ସେ ମଧ୍ୟ କଳାକାରମାନଙ୍କୁ ସେମାନଙ୍କର ସୃଷ୍ଟି ପାଇଁ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ମୁକ୍ତ କରାଯିବା ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ ରଖୁଥିଲେ। କିନ୍ତୁ ଅର୍ଥ ଏବଂ ପ୍ରଯୋଜକ ମାନେ ବିଶ୍ୱର ଅନ୍ୟ ସ୍ଥାନ ଭଳି ସୋଭିଏତ୍ ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗରେ ମଧ୍ୟ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ କାର୍ଯ୍ୟ କରୁଥିଲେ। ଯୁଦ୍ଧ ଯୋଗୁ ଏବଂ ବିପ୍ଳବର ପ୍ରଭାବରେ ଏହି ନୂଆ ରାଷ୍ଟ୍ରରେ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟରେ ଏହାର ସିନେ ଉଦ୍ୟୋଗକୁ ଜାତୀୟକରଣ କରିବା ପାଇଁ ସମ୍ବଳର ଅଭାବ ଥିଲା। ପରେ ଯେତେବେଳେ ଏହା ଜାତୀୟକରଣ ହେଲା, ସେତେବେଳେ ସିନେମା ନିର୍ମାଣ ପାଇଁ ଉଭୟ ଆର୍ଥିକ ସାହାଯ୍ୟ ଏବଂ ଆବଶ୍ୟକୀୟ ଉପକରଣ ପାଇଁ ସୀମିତ ସମ୍ବଳକୁ ପୁଞ୍ଜିବାଦୀ ବିଶ୍ୱରେ ବହୁଳ ଭାବରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରାଗଲା।

ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ଏବଂ ତାଙ୍କର ସମସାମୟିକ ଲେଭ୍ କୁଲେସୋଭଙ୍କ ଭଳି ଦୁଇ ପ୍ରାରମ୍ଭିକ ପର୍ଯ୍ୟାୟର ଫିଲ୍ମ ସିଦ୍ଧାନ୍ତବାଦୀ ଯୁକ୍ତି କରିଥିଲେ ଯେ ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିନେମାର ମୂଳତତ୍ତ୍ୱ। ତାଙ୍କର ପ୍ରବନ୍ଧ ଏବଂ ପୁସ୍ତକ, ବିଶେଷ ରୂପରେ ଫିଲ୍ମ ଫର୍ମ ଆଣ୍ଡ ଦି ଫିଲ୍ମ ସେନ୍ସରେ ମଣ୍ଟାଜ୍‌ର ମହତ୍ୱ ବିସ୍ତୃତ ଭାବେ ବର୍ଣ୍ଣନା କରାଯାଇଛି। ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କର ଅତି ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ନିରବ ସିନେମାଗୁଡ଼ିକ ଭିତରେ ରହିଛି ଷ୍ଟ୍ରାଇକ୍ (୧୯୨୫), ବ୍ୟାଟେଲସିପ୍ ପୋଟେମ୍‌କିନ୍ (୧୯୨୫) ଏବଂ ଅକ୍ଟୋବର (୧୯୨୮)।

ତାଙ୍କର ଐତିହାସିକ ସିନେମା ଆଲେକ୍‌ଜାଣ୍ଡର ନେଭସ୍କି (୧୯୩୮) ଏବଂ ଇଭାନ୍ ଦି ଟେରିବଲ୍ (୧୯୪୪, ୧୯୫୮)ରେ ସିନେମାରେ ଭାଷା ଶିକ୍ଷା ଦିଆଯାଇଥିବା ପ୍ରାୟତଃ କୁହାଯାଏ।

ଲାଇଟ୍ ଆଣ୍ଡ ସାଉଣ୍ଡ୍ ପତ୍ରିକାର ଦଶ ବର୍ଷର ଜନମତ ସର୍ବେକ୍ଷଣ ରିପୋର୍ଟ ଅନୁସାରେ ତାଙ୍କ ଫିଲ୍ମ ବ୍ୟାଟେଲସିପ୍ ପୋଟେମ୍‌କିନ୍ ସର୍ବକାଳୀନ ସିନେମାମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରେ ଏକାଦଶ ସ୍ଥାନରେ ରହିଥିଲା।

୪.୬.୨ : ମିଜେ–ଏନ୍–ସିନ୍

ସିନେମା ଶବ୍ଦକୋଷରେ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ ଏକ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ ଶବ୍ଦ। ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍‌ର ସାଧାରଣ ଅର୍ଥ ହେଉଛି କିଭଳି ବିଭିନ୍ନ ଉପାଦାନକୁ ଏକ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ବାନ୍ଧି ରଖି ଏହାର ଅର୍ଥ ବ୍ୟକ୍ତ କରିହେବ ଏବଂ ଏକ କାହାଣୀକୁ ଉପସ୍ଥାପନ କରିହେବ। ଏହି ଉପାଦାନ ମଧ୍ୟରେ ସେଟ୍, ଭୌତିକ ପରଦୃଶ୍ୟ, ଆଲୋକ, ରଙ୍ଗମଞ୍ଚର ସାମଗ୍ରୀ, ପୋଷାକ ପରିଛଦ, ଅଭିନେତା ଏବଂ ଛବିର ଚଳମାନ ଗତି ଇତ୍ୟାଦି ଅନ୍ତର୍ଭୁକ୍ତ। ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ କେଉଁଠାରେ ଏବଂ କିଭଳି ଭାବେ ଛବିକୁ ଖଞ୍ଜି ଏକ ବସ୍ତୁ ବା ଚରିତ୍ର ସମ୍ପର୍କରେ ତଥ୍ୟ ପରିବେଷଣ କରୁଥିଲେ। ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ, ଆମେ ଏକ ଦୃଶ୍ୟରେ ଚରିତ୍ରର ପ୍ରଭାବକୁ ବିଭିନ୍ନ ଦୃଷ୍ଟିକୋଣରୁ ବିଚାର କରି ପାରିବା, ଯେମିତିକି ଏହା ଅଗ୍ରଭାଗରେ ବା ପଶ୍ଚାତ୍‌ଭାଗରେ ଅଛି, ଦୃଶ୍ୟଟି କେନ୍ଦ୍ର କେନ୍ଦ୍ର କିମ୍ବା ପରିଧି ଭିତରେ ଅଛି ଅଧିକ ଆଲୋକରେ ବା ଅନ୍ଧାରରେ ଏହା ରହିଛି। ଆମେ ଦେଖୁଥିବା ବିଭିନ୍ନ ଉପାଦାନମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଥିବା ସମ୍ପର୍କ ବିଷୟରେ ଆମେ ପଢ଼ିବା, ଯଥା; ସେମାନଙ୍କର ତୁଳନାତ୍ମକ ଆକାର, କେନ୍ଦ୍ରୀୟତା, ଆଲୋକ ଏବଂ ଛାଇର ଅବସ୍ଥିତି ଏବଂ ଫୋକସ୍ ଇତ୍ୟାଦି। ଯଦି ଏକ ଚରିତ୍ର ଏକ ବୃହତ୍ ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟରେ ଅତି କ୍ଷୁଦ୍ର ଭାବେ ପରିଦୃଶ୍ୟ ହୁଏ, ତେବେ ଆମେ ଆମେ କହିଥାଉ ଯେ ଜଣେ ବ୍ୟକ୍ତି ଶକ୍ତିଶାଳୀ ପ୍ରକୃତି ତୁଳନାରେ କେତେ ତୁଚ୍ଛ। ତେଣୁ ଗୋଟିଏ ଫ୍ରେମ୍‌ରେ ଅନେକ ଜିନିଷ ପରିଦୃଶ୍ୟ ହେବା, ଯଥା-: ଅଭିନେତା, ଆଲୋକ, ସାଜସଜ୍ଜା, ରଙ୍ଗମଞ୍ଚର ଉପକରଣ ଏବଂ ପୋଷାକ ପରିଛଦକୁ ସଜେଇ ରଖିବାକୁ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ କୁହାଯାଏ। ଏହା ଏକ ଫରାସୀ ଶବ୍ଦ, ଯାହାର ଅର୍ଥ 'ମଞ୍ଚ ଉପରେ ରଖିବା' କିମ୍ବା ମଞ୍ଚ ଉପସ୍ଥାପନ।

ସିନେ ସିଦ୍ଧାନ୍ତକାରୀ ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍‌ଙ୍କ ମତରେ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଏକ ଶୈଳୀ ଯାହା ସିନେମାର ଗଭୀରତାକୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥାଏ ଏବଂ ସ୍ଥାନ ଏବଂ ସମୟ ଭିତରେ ଥିବା ସମ୍ପର୍କକୁ ପ୍ରସ୍ଫୁଟିତ କରିଥାଏ। ତଥାପି ବେଜିନ୍‌ଙ୍କ ସଂଜ୍ଞା ଫ୍ରେମ୍‌କୁ ଲୋକପ୍ରିୟ କରାଉ ଥିବା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ଏବଂ ଯେଉଁ ଅର୍ଥଗୁଡ଼ିକ ସୃଷ୍ଟି କରୁଥିଲା, ତାହା ଉପରେ ଅଧିକ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରିଥିଲା। ତେବେ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତାଙ୍କର ବୁଝାମଣା ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣର କୌଶଳକୁ ବର୍ଣ୍ଣନା କରେ ଯାହା ଦୀର୍ଘକାଳ ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ, ପ୍ରଶିକ୍ଷିତ ଚଳନ, ନୃତ୍ୟ ଇତ୍ୟାଦି ଏବଂ ଗଭୀର ମନୋନିବେଶ (ଏକ ବିଶାଳ କ୍ଷେତ୍ର ଯାହା ଧ୍ୟାନ ନିବେଶ କରୁଥିବା ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଅଧିକ ବିଷୟବସ୍ତୁକୁ ରଖିପାରେ) ସପକ୍ଷରେ ରହେ। ବେଜିନ୍ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଇ ଥିଲେ ଯେ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଥିବା ଉଭୟ କ୍ୟାମେରା ଏବଂ ଅଭିନେତା ତଥା ବସ୍ତୁଗୁଡ଼ିକର ପୂର୍ଣ୍ଣ ସଙ୍ଗଠନରେ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ ଏକ ଅଧିକ ସୁଶୃଙ୍ଖଳିତ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ ଏବଂ (ଲକ୍ଷ୍ୟ)ର ବାସ୍ତବତାର ଉତ୍ତମ ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରେ। ଫ୍ୟାଣ୍ଡର୍ସ ସ୍କଟ୍ ସ୍ମିଥ୍‌ଙ୍କ କହିବା ଅନୁସାରେ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍‌ର ଅବଶିଷ୍ଟ ପ୍ରଭାବ ଯେତେବେଳେ ସଫଳତାର ସହିତ ସମ୍ପାଦନ କରାଯାଇପାରେ ସେତେବେଳେ ଏକ ବନ୍ଧନୀକୃତ ଅନୁଭବ ସୃଷ୍ଟି ହୁଏ ଯେ ଫ୍ରେମ୍‌ର ସୀମା ବାହାରେ ବହୁଦୂର ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ

ସମଗ୍ର ଜଗତ ଗତିଶୀଳ ରହିଛି। ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍‌ର ଧାରଣା ସୋଭିଏତ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିଦ୍ଧାନ୍ତର ଏକ ବିପରୀତ କେନ୍ଦ୍ର ଯାହା ଦୁଇଗୋଟି ଉତ୍ତୋଳିତ ଦୃଶ୍ୟର ଅଦଳବଦଳରେ ବିଶ୍ୱାସ କରେ। ଦ ମେଜର ଫିଲ୍ମ ଥିଓରିଜ୍: ଆନ୍ ଇଣ୍ଟ୍ରୋଡକ୍ସନ (୧୯୭୬)ରେ ଜେ. ଡଡ୍‌ଲି ଆଣ୍ଡ୍ରୁ ଯୁକ୍ତି ଦର୍ଶାଇଛନ୍ତି ଯେ, 'ବେଜିନ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍‌ର ପ୍ରକାରକୁ ବିରୋଧ କରୁଥିଲେ – ତଥାକଥିତ 'ଡିପ୍ ଫୋକସ୍' (କ୍ଷେତ୍ରର ଗଭୀରତା) କୌଶଳକୁ, ଯାହା ଏକ ଦୀର୍ଘକାଳୀନ ସମୟରେ ଏକ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ବିକଶିତ ହେବାର ଅନୁମୋଦନ ଦେଉଥିଲା ଏବଂ ଅନେକ ଗୁଡ଼ିଏ ଆନୁଷଙ୍ଗିକ ଭିତ୍ତିରେ ମଧ୍ୟ' ସେ ପୁନଶ୍ଚ ଯୋଗ କରିଥିଲେ ଯେ, 'ଯଦି କ୍ୟାମେରା ଲେନ୍ସରୁ ଅସୀମତା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଧ୍ୟାନ ତୀକ୍ଷ୍ଣ ରହେ ତାହା ହେଲେ ଫ୍ରେମ୍ ଦୁଇଟି ମଝିରେ ଥିବାଠାରୁ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଥିବା ନାଟକୀୟ ଆନ୍ତଃସମ୍ପର୍କଗୁଡ଼ିକୁ ନିର୍ମାଣ କରିବାର ବିକଳ୍ପ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ନିକଟରେ ରହିଥାଏ ଓ ଏହାକୁ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ କୁହାଯାଏ। ବେଜିନ୍ ତିନି ଗୋଟି କାରଣରୁ ମଣ୍ଟାଜ୍ ଠାରୁ ଏଭଳି ଡିପ୍ ଫୋକସ୍ ସୁଟିଂକୁ ପସନ୍ଦ କରୁଥିଲେ।

- ଏହା ସ୍ୱଭାବତଃ ଅଧିକ ବାସ୍ତବବାଦୀ
- କେତେଗୁଡ଼ିଏ ଘଟଣା ଅଧିକ ବାସ୍ତବବାଦୀ ବ୍ୟବହାର ଦାବି କରେ ଏବଂ
- ଘଟଣାଗୁଡ଼ିକର ପ୍ରକ୍ରିୟାକରଣ ପାଇଁ ଏହା ଆମର ସାଧାରଣ ମନସ୍ତାତ୍ତ୍ୱିକ ଦିଗର ସାମନା କରେ, ତଦ୍ୱାରା ଆମେ ଚିହ୍ନଟ କରିବାରେ ପ୍ରାୟତଃ ବିଫଳ ହେଉଥିବା ଏକ ବାସ୍ତବତାକୁ ଆଘାତ କରେ।

ଜଣେ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାତା ଯାହାଙ୍କର ଫିଲ୍ମ ଲଗାତର ଏବଂ ଶୁଦ୍ଧ ଭାବରେ ବେଜିନ୍‌ଙ୍କର ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ ସଂଜ୍ଞା ସହିତ ଖାପ ଖାଉଥିଲା, ସେ ହେଉଛନ୍ତି ଜିନ୍ ରେନଏର୍। ତାଙ୍କର ୧୯୩୯ ମସିହାର ଫିଲ୍ମ 'ଦ ଫଟୋଗ୍ରାଫି ରୁଲ୍ସ ଅଫ୍ ଦ ଗେମ୍' ଫଟୋଗ୍ରାଫି ଉପରେ ଡିପ୍ ଫୋକସ୍‌ର ବ୍ୟବହାର କରେ, ଏକ ପ୍ରଦତ୍ତ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ବହୁବିଧ କ୍ଷେତ୍ରରେ କ'ଣ ଘଟିଛି ତାକୁ ସ୍ପଷ୍ଟ ଭାବରେ ଦେଖିବା ପାଇଁ ଦର୍ଶକକୁ ସୁଯୋଗ ପ୍ରଦାନ କରେ। ଏହି ଫିଲ୍ମରେ ସ୍ଥିର ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ ଏବଂ ବାରମ୍ବାର କାଟିବା ପଦ୍ଧତିଗୁଡ଼ିକ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇନଥିଲା। ଗାଉଁଲି ଇଷ୍ଟେଟ୍‌ର ଯେଉଁଠାରେ ବିବରଣୀ ଘଟିଛି, ସେହି ଆବୁଡ଼ାଖାବୁଡ଼ା ଅଞ୍ଚଳ ଦେଇ ବରଂ କ୍ୟାମେରାର ସ୍ୱଚ୍ଛଳ ଭଙ୍ଗୀରେ ଗତି କରିଥିଲା। ଏହା ଅତ୍ୟଧିକ ପରିମାଣରେ ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ଦିଆଯାଇଥିବା ଅସଂଖ୍ୟ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ଭିତରେ ଭାବର ଆଦାନପ୍ରଦାନର ସୁନ୍ଦର ଭାବରେ ସଜ୍ଜୀକରଣ କରାଯାଇଥିବା ଦୃଶ୍ୟକୁ ତୋଳି ଧରିଥିଲା।

ତେବେ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କର ଅକ୍ଟୋବର: ଟେନ୍ ଡେ'ଜ୍ ଦ୍ୟାଟ୍ ସକ୍‌ଡ୍ ଦି ୱର୍ଲ୍ଡ' (୧୯୨୮)ରେ କାର୍ଯ୍ୟକଳାପଗୁଡ଼ିକ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଘଟିଛି ଯେତେବେଳେ କି କ୍ୟାମେରା ସ୍ଥିର ରହିଛି। କ୍ୟାମେରାକୁ କ୍ଷେତ୍ର ଉପରେ ଚଳାଇ ଅର୍ଥ ସୃଷ୍ଟି କରିବା ଅପେକ୍ଷା ଏହି ଫିଲ୍ମଟି ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ବଦଳରେ ଦୁଇଟି ଫ୍ରେମ୍ ମଧ୍ୟରେ ଏହାର ଅର୍ଥ ସୃଷ୍ଟି କରିଛି।

କାହାଣୀ ଏବଂ ଅବଧାରଣା ବିଭିନ୍ନ ଛବି ମଧ୍ୟରେ ରହିଥିବା କଟା ଅଂଶରୁ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଛି। ଯଦିଓ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ଅକ୍ଟୋବର, ବେଜିନ୍‌ଙ୍କ ମିଜେ– ଏନ୍ – ସିନ୍‌ର ସଂଜ୍ଞା ସହିତ ଖାପ ଖାଉନାହିଁ, ତଥାପି ଜଣେ ଏହାକୁ ଉକ୍ତ ଶବ୍ଦର ବ୍ୟାପକ ସଂଜ୍ଞା ଦୃଷ୍ଟିରେ ଅଧ୍ୟୟନ କରିପାରେ (ଯେହେତୁ ସମସ୍ତ

ଉପାଦାନର ଭାବ ବିନିମୟ ଏବଂ ପସନ୍ଦ ଗୋଟିଏ ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଘଟୁଛି)। ଜଣେ ଦେଖି ପାରିବ ଯେ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ଫିଲ୍ମର ଯତ୍ନ ସହକାରେ ସଂରଚନା କରାଯାଇଥିବା ଫ୍ରେମ୍ ଭିତରେ ଆଲୋକ ଚଳନ ଏବଂ ଦୃଶ୍ୟପଟ୍ଟ ସମ୍ବନ୍ଧରେ ତାଙ୍କର ନିଜସ୍ୱ ପସନ୍ଦ ଜରିଆରେ କାହାଣୀଟିଏ ଲେଖିଛନ୍ତି।

୪.୬.୩: ପୁଦଭୋକିନ୍

ସେଭୋଲୋଦ୍ ଇଲାରିଓନୋଭିକ୍ ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ଥିଲେ ଜଣେ ସୋଭିଏତ୍ (ରୁଷୀୟ) ସିନେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ, ପଟ୍ଟକଥା ଲେଖକ ଏବଂ ଅଭିନେତା। ଯେଉଁ କେତେ ଜଣ ମଣ୍ଟାଜ୍‌ର ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସିଦ୍ଧାନ୍ତକୁ ବିକଶିତ କରିଥିଲେ, ସେ ଥିଲେ ସେମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ। ତାଙ୍କ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ କାର୍ଯ୍ୟକୁ ତାଙ୍କ ସମସାମୟିକ ସିନେ ନିର୍ମାତା ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ସହିତ ତୁଳନା କରାଯାଏ। ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍‌କୁ ବ୍ୟବହାର କରି ଗଣସମୂହର ଶକ୍ତିକୁ ମହିମାନ୍ୱିତ କରୁଥିବା ବେଳେ ପୁଦଭୋକିନ୍ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷଙ୍କ ସାହସ ଏବଂ ସ୍ଥିତିସ୍ଥାପକ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଉପରେ ଧ୍ୟାନ କେନ୍ଦ୍ରିତ କରୁଥିଲେ। ୧୯୪୮ରେ ତାଙ୍କୁ ସୋଭିଏତ୍ ରାଷ୍ଟ୍ର ସଂଘ ପକ୍ଷରୁ ଲୋକମାନଙ୍କ କଳାକାର ଭାବେ ବିବେଚିତ କରାଯାଇଥିଲା।

ଯେତେବେଳେ ରୁଷୀୟ ସିନେ ନିର୍ମାତାଙ୍କ କଥା ପଡ଼େ, ସେତେବେଳେ ପ୍ରାୟ ସମସ୍ତଙ୍କ ମନରେ ଆନ୍ଦ୍ରେଇ ତାରକୋଭସ୍କି ଏବଂ ସର୍ଗେଇ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ନାମ ପ୍ରଥମେ ଆସେ। ଉଭୟ ଅସାଧାରଣ ଥିଲେ ଏବଂ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍ ଆଧୁନିକ ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିଦ୍ଧାନ୍ତର ଜନକ ଭାବେ ଜଣାଶୁଣା। କିନ୍ତୁ ସେଭୋଲୋଦ୍ ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍‌କୁ ନେଇ ସ୍ୱସିଦ୍ଧାନ୍ତ ପ୍ରଦାନ କରିଥିଲେ, ଯାହା ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍‌ଙ୍କ ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିଦ୍ଧାନ୍ତଠାରୁ ଟିକିଏ ଭିନ୍ନ ଥିଲା। ତାଙ୍କର ଷ୍ଟାଇଲ୍ ହଲିଉଡ୍‌ର କ୍ଲାସିକ୍ ଷ୍ଟାଇଲ୍ ସମ୍ପାଦନାକୁ ସୃଷ୍ଟି କରି ପାରିଥିଲା, ଯାହା ପ୍ରାୟତଃ ଆଜିକାଲିର ପ୍ରତ୍ୟେକ ସିନେମାରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ।

ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ଲେଭ୍ କୁଲେସୋଭ୍‌ଙ୍କର ଛାତ୍ର ଥିଲେ। ଏହି ଯୁକ୍ତି ଉପସ୍ଥାପନ କରାଯାଏ ଯେ କୁଲେସୋଭ ପ୍ରଥମ ଫିଲ୍ମ ସିଦ୍ଧାନ୍ତବାଦୀ ଥିଲେ ଏବଂ ସେହି କେତେ ଜଣ ବ୍ୟକ୍ତିମାନଙ୍କ ମଧ୍ୟରୁ ଜଣେ ଥିଲେ ଯିଏକି ସାବ୍ୟସ୍ତ କରିଥିଲେ ଯେ ସିନେମାର କିଛି କ୍ଷୁଦ୍ର ଅଂଶକୁ ଏକାଠି କରି ଏକ ସୁସଜ୍ଜିତ କାହାଣୀ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରିହେବ। ସମ୍ପାଦନା ବହୁ ଶକ୍ତିଶାଳୀ ପ୍ରସଙ୍ଗ ଏବଂ ଏହାର କ୍ରମାନ୍ୱୟତା ଏବଂ ଉପସ୍ଥାପନ ଭାବପ୍ରବଣତାକୁ ଜାଗ୍ରତ କରିଥାଏ। ଏହା ମଧ୍ୟ ଯୁକ୍ତି କରାଯାଏ ଯେ ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ଏହି ପରୀକ୍ଷଣର ସହ - ପ୍ରତିଷ୍ଠାତା।

ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍ ସମ୍ପାଦନା ଉପରେ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ, ଅର୍ଥାତ୍ ଦୃଶ୍ୟର ସାଜସଜ୍ଜା ଏବଂ ଉପସ୍ଥାପନ ହିଁ ଅଭିବ୍ୟକ୍ତିର ଅର୍ଥ ଯାହା ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ଏବଂ ସିନେମା ନିର୍ମାଣରେ କାର୍ଯ୍ୟରେ ଆସିଥାଏ। ଏହା ଏମିତି କିଛି ଯାହା ସାହିତ୍ୟ, ମଞ୍ଚ, ଚିତ୍ରକଳା ଏବଂ ପ୍ଲାଷ୍ଟିକ୍ କଳାରେ ବ୍ୟବହାର କରାଯାଇ ନାହିଁ। ଏହା ବୁଝା ଯାଇପାରେ ଯେ ସିନେମାରେ କଳାର ଆଧାର ହେଉଛି ସମ୍ପାଦନା।

ପୁଦ୍‌ଭୋକିନ୍‌ଙ୍କର ପାଞ୍ଚ ପ୍ରକାରର ସମ୍ପାଦନା କୌଶଳ ହେଉଛି, କଣ୍ଟ୍ରାଷ୍ଟ, ପାରାଲେଲିଜମ୍, ସିମ୍ବଲିଜମ୍, ସାଇମଲଟାନିଟି ଏବଂ ଲେଇଟ୍‌ମୋଟିଫ୍। ଏହିସବୁ କୌଶଳ ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱରେ ଯେତେ ସବୁ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କରାଯାଏ, ସେଥିରେ ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥାଏ।

୪.୭: ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସିନେମା

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ପ୍ରସଙ୍ଗଙ୍କୁ ବାଣିଜ୍ୟିକ ଉତ୍ପାଦନ ବ୍ୟବସ୍ଥା ବିରୋଧରେ ଏକ ପ୍ରତିକ୍ରିୟା ଭାବେ ବିବେଚନା କରାଯାଏ। ଏଥିରେ ଏକ ସୁନିର୍ମିତ ପଟ୍ଟକଥା, ସାମାନ୍ୟ କଳାଚାତୁରୀ ଭଳି ଆଭିମୁଖ୍ୟର ସୀମିତତା ଏବଂ ଗୁଣାବଳୀର ଫରାସୀ ପରମ୍ପରା ସହିତ ସାହିତ୍ୟିକ ଉତ୍ସ ଗୁଡ଼ିକ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ନିର୍ଭରଶୀଳତା ରହିଥାଏ। ଏହାର ସୌନ୍ଦର୍ଯ୍ୟବୋଧ ତତ୍ତ୍ୱ ଏହାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କର ସମ୍ବେଦନଶୀଳତାକୁ ଜଣେ ଔପନ୍ୟାସିକଙ୍କର ଗଦ୍ୟ ଶୈଳୀ ଭାବରେ ଏକ ସିନେମାଶୈଳୀ ପ୍ରତଫଳିତ କରିବା ପାଇଁ ପ୍ରତ୍ୟେକଟି କଥାର ବିସ୍ତୃତ ବିବରଣୀ ଆବଶ୍ୟକ କରୁଥିଲା। ଏହା ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କ ମନର ଗଭୀରତାକୁ କାର୍ଯ୍ୟ ମାଧ୍ୟମରେ ପୁନଃ ନିରୂପିତ କରୁଥିଲା। ତେଣୁ ଏଥିପାଇଁ ଏହି କ୍ୟାମେରା (ଲେ କ୍ୟାମେରା ଷ୍ଟାଇଲୋ) (କ୍ୟାମେରା– ପେନ୍) ବୋଲି କୁହାଗଲା। ଦୃଷ୍ଟିର ସ୍ୱତନ୍ତ୍ରତା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ରହୁଥିଲା। ସାଧାରଣ ସାହିତ୍ୟିକ ଅବବୋଧର ପୂର୍ବ ପ୍ରସୂତ ଧାରଣାର ଅବମୂଲ୍ୟାୟନ ଭାବରେ କାହାଣୀକୁ ପ୍ରାୟତଃ ନାଟକୀୟ ସଂରଚନାର ଏକ ମୂଳ ଯୋଜନା ଭାବରେ କମ୍ ଗୁରୁତ୍ୱ ପ୍ରଦାନ କରାଯାଉଥିଲା। ବରଂ ଏହାକୁ କେବଳ ଉନ୍ନତିକରଣ ପାଇଁ ଏକ ବିଷୟବସ୍ତୁ ଭାବରେ ଗ୍ରହଣ କରାଯାଉଥିଲା। ଉନ୍ନତ କରାଯାଇଥିବା ଦୃଶ୍ୟାବଳୀଗୁଡ଼ିକୁ ନୂତନ ଭାବରେ ବିକଶିତ କରାଯାଇଥିବା ଟେଲିଭିଜନ୍ ଉପକରଣଗୁଡ଼ିକ ସାହାଯ୍ୟରେ ଦର୍ଶନେନ୍ଦ୍ରିୟର ନମନୀୟତାକୁ ଉପଯୋଗ କରି (ଉଦାହରଣ ସ୍ୱରୂପ ସଂଳାପଗୁଡ଼ିକର ବ୍ୟାପକ ଉତ୍ତର ସଜ୍ଜୀକରଣ)। ବ୍ୟୟ ଭାର କମିବା ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କୁ ଅଜଣା ପ୍ରତିଭାମାନଙ୍କୁ ନେଇ ଜୁଆ ଖେଳିବାକୁ ଉତ୍ସାହିତ କଲା ଏବଂ ମାଧ୍ୟମର ସରଳତା ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କୁ ସୃଜନ ପ୍ରକ୍ରିୟାର ପ୍ରତ୍ୟେକ ଦିଗ ଉପରେ ଭଲ ଭାବରେ ନିୟନ୍ତ୍ରଣ କରିବାର ସାମର୍ଥ୍ୟ ପ୍ରଦାନ କଲା, ଏଣୁ ଟ୍ରଫଟ୍‌ଙ୍କ ଶବ୍ଦ 'ଅଟିଅର' ବା ଫିଲ୍ମ ଲେଖକ ଶବ୍ଦର ପ୍ରୟୋଗ ହେଲା।

ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ଆନ୍ଦୋଳନ ସହିତ ଜଡ଼ିତ ତିନି ଜଣ ପ୍ରସିଦ୍ଧ ବ୍ୟକ୍ତିବିଶେଷ ହେଉଛନ୍ତି ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍, ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍ ଏବଂ ଜିନ୍ ଲକ୍ ଗୋଦାର୍ଦ। ଆସ ଏବେ ଗୋଟି ଗୋଟି କରି ସେମାନଙ୍କ ବିଷୟରେ ଆଲୋଚନା କରିବା।

୪.୭.୧: ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍

ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍ ଜଣେ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ସିନେ ସମାଲୋଚକ ଏବଂ ସିଦ୍ଧାନ୍ତବାଦୀ ଥିଲେ। ସେ ସିନେମା ବିଷୟରେ ୧୯୪୩ରେ ଲେଖିବା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। ୧୯୫୦ରେ ସେ ଜ୍ୟାକ୍‌ସ ଡୋନିଓଲ୍ – ଭାଲକ୍ରୋଜ୍ ଏବଂ ଯୋଶେଫ୍ – ମ୍ୟାରିଲୋ ଡ୍ୟୁକାକୋଙ୍କ ସହିତ ମିଶି ପ୍ରସିଦ୍ଧ ପତ୍ରିକା କାହିଅର୍ସ ଡୁ ସିନେମା ଆରମ୍ଭ କରିଥିଲେ। ସେ ଯୁକ୍ତି ବାଢ଼ିଥିଲେ ଯେ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମାର ସବୁଠାରୁ ଗୁରୁତ୍ୱପୂର୍ଣ୍ଣ କାର୍ଯ୍ୟ, ଯେତେବେଳେ କି ଜୀବନ ଏହାକୁ ଚିତ୍ରଣ କରିଥାଏ। ସେ ବସ୍ତୁଗତ ସତ୍ୟତା, ଡିପ୍ ଫୋକସ୍ ଏବଂ ଫିଲ୍ମରେ ମଣ୍ଟାଜ୍‌ର ବ୍ୟବହାର କମ୍ କରିବା ଭଳି ବିଚାରକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରୁଥିଲେ। ସେ କହୁଥିଲେ ଯେ ଫିଲ୍ମର ବ୍ୟାଖ୍ୟା କରିବା କାମ ଦର୍ଶକମାନଙ୍କ ଉପରେ ଛାଡ଼ିଦେବା ଉଚିତ୍। ତାଙ୍କର ଏହି ବିଚାର ୧୯୨୦ ଏବଂ ୧୯୩୦ରେ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇଥିବା ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ ଯାହାକି ସିନେମାରେ ବାସ୍ତବତାକୁ ଏପଟସେପଟ କରିବା ଉପରେ ଗୁରୁତ୍ୱ ଦେଉଥିଲା, ତାହା ବିରୋଧରେ ତାଙ୍କୁ ଠିଆ କରି ଦେଇଥିଲା।

ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍ ଦ୍ୱିତୀୟ ବିଶ୍ୱ ଯୁଦ୍ଧ ପରର ସିନେ ଅଧ୍ୟୟନ ଏବଂ ସମାଲୋଚନା କ୍ଷେତ୍ରରେ ଜଣେ ବିଶାଳ ବ୍ୟକ୍ତିତ୍ୱ ଥିଲେ। ସେ ବହୁତ କମ୍ ବୟସରେ, ମାତ୍ର ୪୦ ବର୍ଷରେ ମୃତ୍ୟୁବରଣ କରିଥିଲେ। ସେ ଜୀବିତ ଥିବା ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ 'କାହିଅର୍ସ ଡୁ ସିନେମା' ପତ୍ରିକାର ସମ୍ପାଦନା ଜାରି ରଖିଥିଲେ ଏବଂ ତାଙ୍କ ଲେଖାର ୪ଟି ଭଲ୍ୟୁମ୍ ଯାହା କି ୧୯୫୮ ରୁ ୧୯୬୨ ର ଲେଖା ଉପରେ ଆଧାରିତ ଥିଲା, ତାଙ୍କର ମୃତ୍ୟୁ ପରେ ପ୍ରକାଶିତ ହୋଇଥିଲା। ଏହାର ନାମ ଥିଲା କ୍ୱେଷ୍ଟ – ସେ- କ୍ୱେଷ୍ଟ୍ ସେ କ୍ୟୁ ଲେ ସିନେମା? (ସିନେମା କ'ଣ?)

ବେଜିନ୍‌ଙ୍କ ସମାଲୋଚନା ବ୍ୟବସ୍ଥାର ଷ୍ଟାଣ୍ଡାର୍ଡ ମତ ଏହା ଥିଲା ଯେ ଯେଉଁ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକ ବସ୍ତୁନିଷ୍ଠ ବାସ୍ତବତାକୁ ଚିତ୍ରଣ କରୁଥିଲେ (ଇଟାଲୀୟ ନବ – ବାସ୍ତବବାଦ ଚିନ୍ତାଧାରା। ସିନେମା ଏବଂ ବୃ ଚିତ୍ର) ଏବଂ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଯେଉଁମାନେ ନିଜକୁ ଅଦୃଶ୍ୟ କରି ପାରୁଥିଲେ (ହାୱାର୍ଡ ହକ୍‌ଙ୍କ ଭଳି) ପାଇଁ ସେ ଯୁକ୍ତି ଉପସ୍ଥାପନ କରୁଥିଲେ। ସେ ଡିପ୍ ଫୋକସ୍ କୌଶଳ (ଅର୍ସନ ୱେଲ୍ସ), ୱାଇଡ୍ ସଟ୍ (ଜିନ୍ ରେନଏର)ଏବଂ ସଟ – ଇନ୍ – ଡେପ୍‌ଥ କୌଶଳର ବ୍ୟବହାରକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରୁଥିଲେ।

ସେ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ ମାଧ୍ୟମରେ ଟ୍ରୁ କଣ୍ଟିନ୍ୟୁଟି (ସତ୍ୟର କ୍ରମାନ୍ୱୟତା)ର ସମ୍ପାଦନା ଏବଂ ଛବିର ପ୍ରଭାବ ଉପରେ ପରୀକ୍ଷଣ କରିବାକୁ ପସନ୍ଦ କରୁଥିଲେ। ସେ କୌଣସି ସିନେମାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଭାବେ ଦାୟିତ୍ୱ ଗ୍ରହଣ କରିବା ପରେ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଭାବେ ସେହି ସିନେମାର କାର୍ଯ୍ୟଭାର ହାତକୁ ନେଉଥିଲେ। ତାଙ୍କର ଅନେକ ବନ୍ଧୁଙ୍କ ସହିତ ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ସମ୍ପର୍କ ଥିଲା, କିନ୍ତୁ ସେ ସେମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟକୁ ବିଶ୍ଳେଷଣ କରିବା ପରେ ତାଙ୍କ ବିଷୟରେ ଲେଖୁଥିଲେ। ବେଜିନ୍ ମଣ୍ଟାଜ୍ କୌଶଳରେ ଫିଲ୍ମ ସମ୍ପାଦନା ପାଇଁ ଲମ୍ବା ଟେକ୍ ନେବାକୁ ପସନ୍ଦ କରୁଥିଲେ। ସେ ବିଶ୍ୱାସ କରୁଥିଲେ ଯେ କ୍ଷୁଦ୍ରକୁ ବୃହତ୍ କରିବା ଏବଂ ସେହି ବିବରଣୀ ଏକ ସଫଳ ସିନେମାର ଚାବିକାଠି।

୪.୭.୨ : ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍

ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍ ଜଣେ ଫରାସୀ ସିନେ ସମାଲୋଚକ, ନିର୍ଦ୍ଦେଶକ ଏବଂ ପ୍ରଯୋଜକ ଥିଲେ। ସେ ନଭେଲେ ଭେଗ୍ ଆନ୍ଦୋଳନ ପାଇଁ ପଥ ଦେଖାଇ ଥିବା ପ୍ରତିଷ୍ଠିତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ କୌଶଳ ଉପରେ ପ୍ରଶ୍ନ ଉଠାଇବା ସହିତ ଏହାକୁ ବିରୋଧ କରିଥିଲେ।

ସେ ଏକ ଶ୍ରମିକ ପରିବାରରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ତାଙ୍କର ଯନ୍ତ୍ରଣା ଜର୍ଜରିତ ଶୈଶବର ସମସ୍ୟା ତାଙ୍କୁ ଲେସ୍ କ୍ୱାଟ୍‌ରେ ସେଣ୍ଟ୍ କୁପ୍‌ସ (୧୯୫୯: ଦି ୪୦୦ ବ୍ଲୋଜ୍) ନିର୍ମାଣ କରିବାକୁ ପ୍ରୋତ୍ସାହିତ କରିଥିଲା। ଏହି ସିନେମା ଏକ ଶ୍ରମିକ ଶ୍ରେଣୀର ଅପରାଧୀର ଆଂଶିକ ଆତ୍ମଜୀବନୀ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ ଥିଲା। ଏହା ଆଣ୍ଟୋନୀ ଡୋଇନେଲ୍‌ଙ୍କ ଟ୍ରାୟୋଲୋଜିରେ ପ୍ରଥମ ଥିଲା, ଯେଉଁଥିରେ ନାୟକ ଏକ ଅସାମାଜିକ ବ୍ୟକ୍ତିରୁ ଜଣେ ଘରୋଇ ଏବଂ ଖୁସିର ଜୀବନମାର୍ଗକୁ ପରିବର୍ତ୍ତିତ ହେଉଥିବା ବ୍ୟକ୍ତିରେ ପରିଣତ ହୋଇଥିଲା। କାନ୍‌ସ ସିନେ ମହୋତ୍ସବରେ ଏହି ଫିଲ୍ମ ଶ୍ରେଷ୍ଠ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ପାଇଁ ୧୯୫୯ରେ ପୁରସ୍କୃତ ହୋଇଥିଲା। ଏହି ସିନେମା ଟ୍ରଫଟ୍‌ଙ୍କୁ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସିନେମାର ଜଣେ ପ୍ରମୁଖ ବ୍ୟକ୍ତି ରୂପେ

ଗଢ଼ି ତୋଳିଥିଲା। ଏହି ସିନେ ଆନ୍ଦୋଳନ ଫଳରେ ସାରା ବିଶ୍ୱରେ ସିନେ ନିର୍ମାତାମାନଙ୍କର ଯେଉଁ ନୂତନ ପିଢ଼ି ସୃଷ୍ଟି ହେଲେ, ସେମାନଙ୍କୁ ପ୍ରଭାବିତ କରିଥିଲା।

ଏହି କଳା ବ୍ୟତୀତ ଟ୍ରଫଟ୍ ତାଙ୍କର ବ୍ୟକ୍ତିଗତ ଜୀବନକୁ ଉନ୍ମୁକ୍ତ କରିବା ପାଇଁ ଅନିଚ୍ଛୁକ ଥିଲେ। ଯଦିଓ ଏହା ମଧ୍ୟ ଜଣାପଡ଼େ ଯେ ୧୪ ବର୍ଷ ବେଳକୁ ସେ ବିଦ୍ୟାଳୟ ପାଠପଢ଼ା ଛାଡ଼ି କାରଖାନାରେ କାମ କରୁଥିବାରୁ ତାଙ୍କୁ ବାଳ ସୁଧାର ଗୃହକୁ ପଠେଇ ଦିଆ ଯାଇଥିଲା। ତାଙ୍କର ସିନେମା ପ୍ରତି ଆଗ୍ରହ, ତାଙ୍କୁ ସମାଲୋଚକ ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍‌ଙ୍କ ନଜରକୁ ନେଇ ଆସିଥିଲା। ଏବଂ ସେ କାହିଅର୍ସ ଡୁ ସିନେମା ପତ୍ରିକାରେ ତାଙ୍କ ସହ କାମ କରିବାର ସୁଯୋଗ ପାଇଥିଲେ। ଟ୍ରଫଟ୍ ନିଜକୁ ଜଣେ ଉତ୍ସାହୀ ସମାଲୋଚକ ଭାବେ ବ୍ୟକ୍ତ କରିବା ସହିତ ସମସାମୟିକ ଫରାସୀ ସିନେମା ପଚା ଏବଂ ପାରମ୍ପରିକ ବୋଲି ଜୋର୍ ଦେଇ କହୁଥିଲେ। ସେ ମତ ଦେଇଥିଲେ ଯେ ଏକ ସିନେମା ଏହାର ନିର୍ଦ୍ଦେଶକକୁ କଥୋପକଥନ (ସଂଳାପ ଲେଖିବା ପାଇଁ, କାହାଣୀର ଅନ୍ୱେଷଣ ପାଇଁ ଏବଂ ଜଣେ ଲେଖକ ଭାବେ ନିଜସ୍ୱ ଶୈଳୀରେ କଳାତ୍ମକ ଭାବେ ଏହାର ପ୍ରଯୋଜନା ପାଇଁ ଅନୁମତି ଦେବା ଦରକାର। ଏହିପରି ସେ କୌଣସି ସିନେମାକୁ ପ୍ରକୃତରେ ନିର୍ମାଣ କରିବା ପୂର୍ବରୁ ସିନେମା ଜଗତରେ ବହୁତ ପ୍ରଭାବଶାଳୀ ହୋଇ ଯାଇଥିଲେ। ସେ ତାଙ୍କ ସେନା ଚାକିରିରେ ବିଭିନ୍ନ ଜେଲ୍‌ରେ କାମ କରିବା ପରେ ସେଥିରୁ ବିରାମ ନେଇ ସାମ୍ବାଦିକ ବୃତ୍ତିରେ ପ୍ରବେଶ କରିଥିଲେ ଏବଂ ପରିଶେଷରେ ତାଙ୍କ ବିଚାରକୁ ରଚନାତ୍ମକ ଅଭ୍ୟାସରେ ପରିବର୍ତ୍ତିତ କରିଥିଲେ। ପରେ ସେ ଡୋଇନେଲ୍ ଇନ୍ ଡୋମିସିଲ୍ କ ୁଗାଲେ (୧୯୭୦: ବେଡ୍ ଆଣ୍ଡ ବୋର୍ଡ) ଭଳି ସେ ବିବାହ କରିଥିଲେ ଏବଂ ଦୁଇଟି କନ୍ୟା ସନ୍ତାନର ଜନକ ହୋଇଥିଲେ। ତାଙ୍କ ସିନେମା ପ୍ରାୟତଃ ଆତ୍ମଜୀବନୀ ଆଧାରିତ ଥିଲା। ତାଙ୍କ ସିନେମାରର ପ୍ରମୁଖ ଚରିତ୍ର ସବୁ ବାଇଜର୍ସ ଭୋଲେସ (୧୯୬୯: ଷ୍ଟୋଲେନ୍ କିସେସ୍) ଏବଂ ଡୋଇନେଲ୍ ସିରିଜ୍‌ର ବିଭିନ୍ନ ଫିଲ୍ମ ସମୂହ।

୪.୭.୩: ଜିନ୍ ଲକ୍ ଗଦାର୍ଦ

ଜିନ୍ ଲକ୍ ଗଦାର୍ଦ୍ ୩ ଡିସେମ୍ବର, ୧୯୩୦ରେ ଜନ୍ମଗ୍ରହଣ କରିଥିଲେ। ବିଳମ୍ବିତ ୧୯୫୦ ଏବଂ ୧୯୬୦ ବେଳକୁ ଫରାସୀ ନବତରଙ୍ଗ ଗୋଷ୍ଠୀର ଏହି ଫରାସୀ – ସ୍ୱସ୍ ସିନେ ନିର୍ଦ୍ଦେଶକଙ୍କର ନାମ ପ୍ରମୁଖତାର ସହିତ ନିଆ ଯାଉଥିଲା। ସେ ୟୁନିଭର୍ସିଟି ଅଫ୍ ପ୍ୟାରିସ୍‌ରେ ମାନବ ଜାତି ବିଜ୍ଞାନ ଉପରେ ସେ ଉଚ୍ଚଶିକ୍ଷା ଲାଭ କରିଥିଲେ। ଅପ୍ରତିଦ୍ୱନ୍ଦ୍ୱୀ କଥୋପକଥନକାରୀ ଛାତ୍ର ଥିଲେ ଏବଂ ଏକ ଡ୍ୟାମ୍‌ରେ ଶ୍ରମିକ ଭାବେ କାର୍ଯ୍ୟ କରିଥିଲେ। ଏହିସବୁ ଘଟଣା ତାଙ୍କ ପ୍ରଥମ କ୍ଷୁଦ୍ର ଚଳଚ୍ଚିତ୍ରରେ ଅପରେସନ ବେଟୋନ୍ (୧୯୫୪: ଅପରେସନ୍ କଂକ୍ରିଟ୍)କୁ ପ୍ରେରଣା ଯୋଗାଇ ଥିଲା।

ଗଦାର୍ଦ୍ଦଙ୍କ ପ୍ରଥମ ଫିଚର ଫିଲ୍ମ ଏ ବାଉଟେ ଡେ ସଫଲ୍ (୧୯୫୯: ବ୍ରେଦ୍‌ଲେସ୍) ଯାହା କାହିଅର୍ସ୍ ଡୁ ସିନେମା ମୁଖପତ୍ରରେ ତାଙ୍କର ସହକର୍ମୀ ଥିବା ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍‌ଙ୍କ ଦ୍ୱାରା ନିର୍ମିତ ହୋଇଥିଲା, ତାହା ଜିନ୍ ଭିଗୋ ପୁରସ୍କାର ହାସଲ କରିଥିଲା। ଏହା ଅନେକ ଗୁଡ଼ିଏ ବୈଶିଷ୍ଟ୍ୟର ସମାହାରରେ ଆରମ୍ଭ ହୋଇଥିଲା ଯେଉଁଗୁଡ଼ିକ ଗଦାର୍ଦ୍ଦଙ୍କର ଉନ୍ନତିକୃତ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ପଦ୍ଧତିରେ ଭୟଙ୍କର ଅବମାନନା ଭାବରେ ବିବେଚନା କରାଯାଉଥିଲା। 'ବ୍ରେଦ୍‌ଲେସ୍'କୁ ଏକ ବିନା କାହାଣୀର ଫିଲ୍ମ ଭାବରେ

ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ କରାଯାଇଥିଲା। ଗଦାର୍ଦ ରାତାରାତି ସଂଳାପଗୁଡ଼ିକର ରେଖାଙ୍କନ କରୁଥିଲେ ଏବଂ ଅଭ୍ୟାସ ସମୟରେ ସାମାନ୍ୟ ବିରତି ପାଇଲେ ସେଥିରେ ସଂଶୋଧନ କରୁଥିଲେ। ପରବର୍ତ୍ତୀ ଫିଲ୍ମଗୁଡ଼ିକରେ ଏପରିକି ସେ ଚରିତ୍ରମାନଙ୍କ ସହିତ କଥାବାର୍ତ୍ତା ହେବାର ପରମ୍ପରାକୁ ଆଗେଇ ନେଇଥିଲେ, ଦୃଶ୍ୟ ଉତ୍ତୋଳନ ସମୟରେ କ୍ୟାମେରା ପଛରୁ ଅଭିନେତା/ ଅଭିନେତ୍ରୀ ମାନଙ୍କୁ ଉତ୍ତର ଦେଉଥିଲେ। ଏହିପରି ଭାବରେ ବେଳେବେଳେ ବାସ୍ତବତାକୁ ପର୍ଯ୍ୟବେକ୍ଷଣ କରିବା ପାଇଁ, ବେଳେ ବେଳେ ନିଜର ଦୃଷ୍ଟିକୋଣକୁ ଲଦି ଦେବା ପାଇଁ ଏବଂ ପ୍ରାୟତଃ ଏହି ଦୁଇଟି ଭିତରେ ଆନ୍ତଃସମ୍ପର୍କ ସ୍ଥାପନ କରିବା ପାଇଁ ଏହିପରି ଉନ୍ନତିକୃତ କୌଶଳର ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ ଯଦ୍ଦ୍ୱାରା ଏକ ଅଦ୍ଭୁତ ଧରଣର ଦୃଷ୍ଟାନ୍ତମୂଳକ ପ୍ରଭାବ ସୃଷ୍ଟି ହୋଇ ପାରୁଥିଲା।

କିଛି ବର୍ଷ ପର୍ଯ୍ୟନ୍ତ ଗଦାର୍ଦଙ୍କ କାର୍ଯ୍ୟଗୁଡ଼ିକ ପିଲାଳିଆମି (ଉଭୟ ପୁରୁଷ ଓ ନାରୀ)ର ବିଷୟବସ୍ତୁ ସହିତ କ୍ରମବର୍ଦ୍ଧିଷ୍ଣୁ ଉଦ୍‌ବେଗଜନକ ଅବସୋସ, ଅମର୍ଯ୍ୟାଦା, କୃପଣପଣିଆ ଏବଂ ଅନ୍ୟମାନଙ୍କ ସହିତ ଛଳନା କରାଯାଉଥିବା ବିଷୟବସ୍ତୁଠାରୁ ଏକ ଅର୍ଥପୂର୍ଣ୍ଣ ବାସ୍ତବତାକୁ ଅଲଗା କରିବାରେ ବ୍ୟର୍ଥତାକୁ ଦର୍ଶାଇଲା। ଏହି ଛଳନା ଜଣଙ୍କର ମନ, ଆଦର୍ଶ ଏବଂ କଳା ଦ୍ୱାରା ପ୍ରତିଫଳିତ କରାଯାଇ ପାରିବ। ଗଦାର୍ଦ୍ ଜଣେ ଅଭିନେତ୍ରୀଙ୍କ ମୁଖମଣ୍ଡଳକୁ ଉପଯୋଗ କରିଥିଲେ ଯିଏ କି ସେତେବେଳେ ଥିଲେ ତାଙ୍କ ସ୍ତ୍ରୀ ଆନ୍ନା କରିନ୍ନା। ସେ ତାଙ୍କୁ ଅନେକ ଗୁଡିଏ ଫିଲ୍ମରେ ବିଦ୍ୟମାନ ନକଲର ପ୍ରତିନିଧିତ୍ୱ କରୁଥିବା ଏକ ସ୍ଫିଙ୍କ୍ସର ମୂର୍ତ୍ତି ଭାବରେ ବ୍ୟବହାର କରୁଥିଲେ। ଏ କ୍ଷେତ୍ରରେ ଉଲ୍ଲେଖନୀୟ ଉଦାହରଣ ହେଉଛି ଲେ ପେଟିଟ୍ ସୋଲ୍‌ଦାତ୍ (୧୯୬୦: ଦି ଲିଟଲ୍ ସୋଲଜର)। ଏହା ଏକ ନିର୍ଯାତନା ଏବଂ ପ୍ରତିନିର୍ଯାତନା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ବିରୋଧାଭାଷୀ ଭାବରେ ଏକ ଉତ୍ତେଜନାପୂର୍ଣ୍ଣ ଦୁଃଖାନ୍ତ ଫିଲ୍ମ। ଅନ୍ୟ ଏକ ଫିଲ୍ମ, ଭିଭ୍ରେ ସା ଭିଏ (୧୯୬୨: ମାଇଁ ଲାଇଫ୍ ଟୁ ଲିଭ୍) ଏକ ଯୁବ ପାରସ୍ୟ ବାରାଙ୍ଗନା ସମ୍ବନ୍ଧରେ ଅଧ୍ୟୟନ। ବିରୋଧାଭାଷର ବିଚ୍ଛିନ୍ନତା ବ୍ୟବହୃତ ହୋଇଥିବା କେତେକ ବାସ୍ତବବାଦୀ ବୃତ୍ତଚିତ୍ରର ଦୃଶ୍ୟ ରୂପ ଏବଂ ବୈଷୟିକ ଦୁର୍ବୋଧ୍ୟତାସମ୍ପନ୍ନ। ଗଦାର୍ଦଙ୍କର ୧୯୬୩ର ଫିଲ୍ମ ଲେ ମେପ୍ରିସ୍ (କଣ୍ଟେମ୍ପ୍‌ଟ) ଇଟାଲୀୟ ଔପନ୍ୟାସିକ ଆଲବର୍ଟୋ ମୋରାଭିଆଙ୍କ ଏକ କାହାଣୀ ଉପରେ ପର୍ଯ୍ୟବସିତ।

ତାଙ୍କର ରୁଢ଼ିବାଦିତା ଏବଂ ତାଙ୍କର ତୁଳନାତ୍ମକ ଭାବରେ ବ୍ୟୟସାପେକ୍ଷ ଫିଲ୍ମ ନିର୍ମାଣ ଏକମାତ୍ର ଅଭିଯାନ ଭାବରେ ଚିହ୍ନଟ କରାଯାଏ। ଏହା ପରେ ସେ ଜଣେ ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ସ୍ୱାଧୀନ ସ୍ରଷ୍ଟା ଭାବରେ ଏକ ସ୍ୱତନ୍ତ୍ର ପଦର ମର୍ଯ୍ୟାଦାକୁ ରକ୍ଷା କରିବାକୁ ଲାଗିଲେ। ଏଥି ପାଇଁ ସେ ଅସାଧାରଣ ଭାବରେ ଶସ୍ତା ଆଲଫ୍ରେସ୍‌କୋ ନିର୍ମାଣ ପଦ୍ଧତି ବ୍ୟବହାର କଲେ ଏବଂ ଆନ୍ତର୍ଜାତିକ (କଳାତ୍ମକ ସିନେମା) ପରିସରରେ ବାରମ୍ବାର ସଫଳତାକୁ ଉପଭୋଗ କରିବାକୁ ଲାଗିଲେ। ପିରୋଟ ଲେ ଫାଓ (୧୯୬୫: ପିରୋଟ୍ ଦି ମ୍ୟାଡ୍‌ମ୍ୟାନ୍) ବଳରେ ଏକଦା ସେ ମନା କରିଥିବା ଏବଂ ପର୍ଯ୍ୟାପ୍ତ ପରିମାଣରେ ସଫଳ ଆମେରିକୀୟ ଫିଲ୍ମ ବିବେଚିତ 'ବୋନି ଆଣ୍ଡ୍ କ୍ଲାଇଡ୍'କୁ ନିର୍ଦ୍ଦେଶନା ଦେବାକୁ ତାଙ୍କୁ କୁହାଯାଇଥିଲା।

୪.୮ : ୟୁନିଟ୍ ସାରାଂଶ

ସିନେମା କେବଳ ଏକ ମନୋରଞ୍ଜନର ମାଧ୍ୟମ ଭିତରେ ସୀମିତ ନୁହେଁ। ଏହାର ଉଦ୍ଦେଶ୍ୟ ହେଉଛି ବହୁଳ ଭାବରେ ସାଧାରଣ ଜୀବନ ଏବଂ ସମସ୍ୟାକୁ ଚିତ୍ରଣ କରି ସମଗ୍ର ବିଶ୍ୱ ଆଗରେ ଉପସ୍ଥାପନ କରିବା। ନବ ବାସ୍ତବବାଦ ସିନେମା ରୂପେଲି ପରଦାରେ ଏହାର ଶକ୍ତିକୁ ପ୍ରଦର୍ଶନ କରିଥିଲା। ମଣ୍ଟାଜ୍ ଏବଂ ମିଜେ- ଏନ୍ – ସିନ୍ ସିନେମା ସମ୍ପାଦନାର କଳା ଉପରେ ଆଲୋକପାତ କରିଥିବା ବେଳେ ବିଭିନ୍ନ ଉପାଦାନକୁ ଗୋଟିଏ ଫ୍ରେମ୍‌ରେ ରଖି ଏକ ଅର୍ଥପୂର୍ଣ୍ଣ ଦୃଶ୍ୟ ପ୍ରସ୍ତୁତ କରାଯାଉଥିଲା। ଏହା ପରେ ଏଇସେନ୍‌ଷ୍ଟେଇନ୍, ଡି ସିକା, ପୁଦଭୋକିନ୍, ଆନ୍ଦ୍ରେ ବେଜିନ୍, ଫ୍ରାଙ୍କୋଇସ୍ ଟ୍ରଫଟ୍‌ଙ୍କ ଅବଦାନ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଥିଲା। ସେମାନେ କେବଳ ବିଚାରଧାରାକୁ ଅଭ୍ୟାସ କରୁ ନଥିଲେ, ସିଦ୍ଧାନ୍ତରେ ଉପନୀତ ହୋଇ ସେମାନେ କାହାଣୀ କହିବାର ମୂଳଦୁଆ ସ୍ଥାପନ କରିଥିଲେ। ଏହି ଦିଗ୍‌ଗଜ ବ୍ୟକ୍ତିମାନଙ୍କର କାର୍ଯ୍ୟ ସମ୍ପର୍କରେ ମଧ୍ୟ ଆଲୋଚନା କରାଯାଇଥିଲା। ବିଦ୍ୟାର୍ଥୀମାନେ, ଆମେମାନେ ମଧ୍ୟ ମଣ୍ଟାଜ୍ ଏବଂ ଏହାର ପ୍ରକାର ସମ୍ପର୍କରେ ଜାଣିଲେ। ପରେ ଆମେ ଏହାକୁ ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍‌ରେ ଭାଗ ଭାଗ କରିଥିଲେ। ସମ୍ପୂର୍ଣ୍ଣ ଭାବରେ ଆମେ ପାଞ୍ଚ ପ୍ରକାରର ସିନେ ଆନ୍ଦୋଳନ ଯଥା – ବାସ୍ତବବାଦ, ନବ- ବାସ୍ତବବାଦ, ନବ- ଶାସ୍ତ୍ରୀୟ, ଫିଲ୍ ନିର୍ମାଣର ସୋଭିଏତ୍ ଚିନ୍ତାଧାରା ଏବଂ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କଲେ।

୪.୯ : ଆସ ପ୍ରଗତି ମାପିବା

୧. ସିନେମାରେ ଫରାସୀ ନବ ତରଙ୍ଗ ସମ୍ପର୍କରେ ଆଲୋଚନା କର।

----

୨. ମିଜେ – ଏନ୍ – ସିନ୍ କ'ଣ ?

----

୩. ମଣ୍ଟାଜ୍ ସିଦ୍ଧାନ୍ତ କ'ଣ ?

୪.୧୦: ଅଧିକ ଜାଣିବା ପାଇଁ

- Geoffrey Nowell-Smith (Ed.) The Oxford History of World Cinema, Oxford
- University Press, 1996.
- Geoffrey Nowell-Smith (Ed.), The History of Cinema: A Very Short Introduction
- (Very Short Introductions),Oxford University Press, 2017.
- https://www.ukessays.com/essays/film-studies/neoclassicism-romanticism-realismimpressionism-post-impressionism-and-film-film-essay.php
- https://artscolumbia.org/visual-arts/neoclassicism-romanticism-realismimpressionism-post-impressionism-film-4925/
- https://study.com/academy/lesson/neoclassicism-definition-characteristics.html
- from Jonathan Law ed., The Methuen Drama Dictionary of the Theatre (London,
- 2011).https://www.dramaonlinelibrary.com/periods/neoclassical-iid-2349
- http://www.underdox-festival.de/en/films2017/godard.html
- https://www.britannica.com/biography/Jean-Luc-Godard
- https://www.britannica.com/biography
- https://www.wikipedia.org
- http://filmtheory.org/list-of-theories

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