A STUDY OF USE OF SPECIAL EFFECTS IN SRI LANKAN FILM

Ahesha Wijesinghe[1] and U.J. Ranepura[2]

Abstract

Cinema can be called an artistic medium on the one hand and an industry on the other. There the audience is a very important factor. Cinema, known as the seventh art medium in the world, is a collective art. In a film production, one can observe how special effects and visual effects are used to create various scenarios that are essential to the related creative work. Special effect technics is used to impress of the spectator the effects practiced is cinema are called visual effect or visual decoration. Research problem is the use of special effects successful in the Sri Lankan Cinema? in here. The main objective is to study the special effects of the film making process. The purpose of this study is to focus the attention of the designers on creating a wide range of creative works by identifying the problems of special effects in Sri-Lankan film-making. For the convivence of the research, the "Bandanaya" film produced using special effects in Sri Lanka was selected by random sampling. Qualitative analysis was used as the research methodology. The data was collected from literature review, articles published on the internet and audience survey reports and analyzed in detail. From the data analysis, it was clear that the economic situation of the country affects the use of special effects in the Sri Lankan filmmaking process. Analysis of the data revealed that the economic downturn in the country as a third world country, is a major factor in the use of special effects in the Sri Lankan film-making process. The lack of a specialized scope for this and the lack of skilled craftsmen with an educational background make it clear that the use of special effects in Sri Lankan cinema is minimal. It was concluded that special effects in cinema should be used more for the development of local cinema as an industry compared to world cinema. Providing theoretical knowledge as well as practical study in this subject and providing education abroad in important. It was concluded that the special effects of cinema have been successful even due to the problematic situation in Sri Lanka. This study will be important for gaining knowledge and understanding on the use of special effects to uplift the film industry.

Keywords: Cinema, Location, Reconstructions of reality, Special effects, Technology

---

[1] Temporary Lecturer, Department of Drama, Cinema and Television, University of Kelaniya

Email: aswij211@kln.ac.lk https://orcid.org/0009-0005-3568-1170

[2] Senior Lecturer, Department of Drama, Cinema and Television, University of Kelaniya

Email: aswij211@kln.ac.lk https://orcid.org/0000-0003-2418-4038

Accepted the revised version: 01 December 2023. This work is licensed under C BY-SA 4.0. To view a copy of this license, visit http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/

ශ්‍රී ලාංකේය චිත්‍රපටවල විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය පිළිබඳ අධ්‍යයනයක්

සාරසංක්ෂේපය

එක් පසෙකින් කලාත්මක මාධ්‍යයක් ද තවත් පසෙකින් කර්මාන්තයක් ලෙස ද සංවර්ධනය වූවක් ලෙස ද සිනමාව හැඳින්විය හැකිය. එහිදී ප්‍රේක්ෂකයා අතිශය වැදගත් සාධකයක් වේ. ලොව හත්වන කලා මාධ්‍යය ලෙස හඳුන්වන සිනමාව වනාහි සාමුහික කලාවකි. සිනමා නිර්මාණයක දී අදාළ නිර්මාණ කාර්යය උදෙසා අත්‍යවශ්‍ය වන විවිධ තත්වයන් ගොඩනැගීම උදෙසා විශේෂ ප්‍රයෝග සහ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිතයට ගන්නා ආකාරය නිරීක්ෂණය කල හැකිය. සිනමාව තුල ප්‍රායෝගික ව කරනු ලබන ප්‍රයෝග, දර්ශන ප්‍රයෝග හෙවත් දර්ශන සැරසිලි ලෙස හැඳින්විය හැකිය. ශ්‍රී ලාංකේය චිත්‍රපටවල විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය සාර්ථක ද? යන්න මෙහි අධ්‍යයන ගැටළුව වේ. සිනමා නිර්මාණ ක්‍රියාවලියේ දර්ශන තලයේ භාවිත වන විශේෂ ප්‍රයෝග පිළිබඳ අධ්‍යයනය කිරීම මෙහි ප්‍රධාන අරමුණ වේ. ශ්‍රී ලාංකේය චිත්‍රපට නිර්මාණකරණයේ දී විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ පවත්නා ගැටළු හඳුනාගනිමින් පුළුල් පරාසයක් තුල නිර්මාණ කිරීමට නිර්මාණකරුවන්ගේ අවධානය යොමු කිරීම මෙම අධ්‍යයනයේ සෙසු අරමුණු වේ. පර්යේෂණයේ පහසුව උදෙසා නියැදිය ලෙස ශ්‍රී ලංකාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග යොදා ගනිමින් නිෂ්පාදනය කරන ලද බන්ධනය චිත්‍රපටය සසම්භාවී නියැදි තේරීම මඟින් තෝරා ගන්නා ලදී. පර්යේෂණ ක්‍රමවේදය ලෙස ගුණාත්මක විශ්ලේෂණය භාවිත කෙරිණ. එම දත්ත ග්‍රන්ථ පරිශීලනයෙන් ,අන්තර්ජාලයේ ප්‍රකාශිත ලිපි මඟින් සහ ප්‍රේක්ෂක සමීක්ෂණ වාර්තා මඟින් රැස් කළ අතර විස්තරාත්ම ව විශ්ලේෂණය කරන ලදී. දත්ත විශ්ලේෂණයෙන්, ශ්‍රී ලාංකේය සිනමා නිර්මාණ ක්‍රියාවලියේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයට රටෙහි පවතින ආර්ථික තත්ත්වය බලපාන බව පැහැදිලි විය. මේ සඳහා විශේෂීකරණය වූ විෂය පථයක් නොමැති වීම සහ අධ්‍යාපන පසුබිමක් සහිත ක්ෂේත්‍රයේ නිපුණතාවක් දක්වන ශිල්පීන්ගේ හිඟතාවය ශ්‍රී ලාංකේය සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය අවම වීමට හේතු වන බව පැහැදිලි විය. සිනමා නිර්මාණයක වැඩි වශයෙන් විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කිරීමෙන් සිනමාව කර්මාන්තයක් ලෙස දියුණු කිරීමට හැකි බව මෙහිදී නිගමනය විය. මෙම විෂය සම්බන්ධ ව න්‍යායාත්මක දැනුම මෙන්ම ප්‍රායෝගික අධ්‍යයනය සඳහා අවස්ථාව ලබාදීම සහ විදේශීය අධ්‍යාපනය ලබාදීම මෙහි දී වැදගත් වේ. ලංකාවේ පවතින ගැටළුකාරී තත්ත්වයන් මත පවා චිත්‍රපටවල භාවිත කරන ලද විශේෂ ප්‍රයෝග සාර්ථක වී ඇති බව නිගමනය කිරීමට හැකිවිය. සිනමාව කර්මාන්තයක් ලෙස නඟාසිටුවීම සඳහා විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය සම්බන්ධ ව දැනුම හා අවබෝධය ලබා ගැනීම ට මෙම අධ්‍යයනය වැදගත් වනු ඇත.

ප්‍රමුඛ පද: තාක්ෂණය, දර්ශනතලය, , යථාර්තය ප්‍රතිනිර්මාණය, විශේෂ ප්‍රයෝග, සිනමාව

හැඳින්වීම

මෙම පර්යේෂණයේ අරමුණ වන්නේ ලාකේය සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය පිළිබඳ ව අධ්‍යයනය කිරීමයි. 1901 දී උපත ලද දේශීය සිනමාව මේ වන විට වසර 122ක ඉතිහාසයකට උරුමකම් කියයි. ලෝක සිනමාවේ හා දේශීය සිනමාවේ ආරම්භය අතර ඇත්තේ වසර 5ක් පමණ කුඩා පරතරයකි. නමුත් ලෝක සිනමාව වර්තමානය වන විට අත්පත් කරගෙන තිබෙන දියුණුව ට ලාංකේය සිනමාව මෙතෙක් ළඟා වී නොමැති බව පෙනේ.

ඒ සඳහා හේතු සාධක රාශියක් හඳුනාගත හැකිය. කැමරාකරණය, කලා අධ්‍යක්ෂණය, නිෂ්පාදන නිර්මාණ සැලසුම්කරණය වැනි අනිකුත් ප්‍රායෝගික ක්‍රියාවලට අමතර ව සිනමාවේ ප්‍රයෝග මැවීම සඳහා භාවිත කරන විශේෂ ප්‍රයෝග (Special effect) මෙහිදී සුවිශේෂී කාරණයක් වේ. අනකුත් කාරණාවලට සාපේක්ෂ ව වඩා වැදගත් කාරණය වන්නේ ප්‍රයෝග භාවිතයෙන් ප්‍රේක්ෂක කුතුහලය, විශ්මය හා තැතිගැන්ම ඇති කරවීමට හැකියාව ලැබීමයි. එම භාවයන් ඇති කිරීම සඳහා විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කිරීම කාලීන අවශ්‍යතාවයක් බවට පත්ව ඇත. මූලිකව ම විශේෂ ප්‍රයෝග ලෙස හඳුනා ගත හැක්කේ දර්ශන තලයේ භාවිත කරනු ලබන ප්‍රයෝග වේ. විශේෂ ප්‍රයෝග Manual හා Digital ලෙස ප්‍රධාන කොටස් දෙකක් පවතී. ඩිජිටල් තාක්ෂණය පැමිණීමට ප්‍රථම විවිධාකාර ක්‍රමෝපායන් භාවිත කරමින් ප්‍රයෝග ප්‍රතිනිර්මාණය කර තිබේ. ඒවා සැබෑ ලෙසම සිදු කරන නිසා සිනමාව තුළ යම් මොහොතක ජීවත්වන ප්‍රේක්ෂකයා එහි සජීවී අත්දැකීම විඳගනී. ඉන්පසු ඩිජිටල් තාක්ෂණයේ ආගමනයත් සමඟ පරිගණක භාවිතය මඟින් ප්‍රයෝග මැවීම ආරම්භ කිරීම නිසා එකල අත්හුරු බලපෑම් වලින් නිර්මාණය කිරීමට නොහැකි සහ අපහසු ඇතැම් විස්මයජනක ක්‍රියාවලීන් නිර්මාණයට හැකියාව

ලැබුණු අතර එමගින් අවදානම් තත්වයන් අවම වීම සහ පහසුකම් වැඩි වීම සිදු විය. මෙම පර්යේෂණයේ අරමුණ ලෙස විශේෂ ප්‍රයෝග සම්බන්ධ ව අධ්‍යයනය කිරීම ප්‍රධාන වේ. පර්යේෂණය සිදුකිරීමේ දී ග්‍රන්ථ පරිශීලනය වැදගත් වන නමුත් මේ සම්බන්ධ ව ලියැවුණු පොතපත සීමිත වන අතර තිබෙන ග්‍රන්ථ ද වෙනත් භාෂාවලින් ලියැවී ඇති අතර සිංහල භාෂාවෙන් ලියැවුණු ග්‍රන්ථ නොමැති තරම්ය. සිනමාව පිළිබඳ ලියැවුණු ග්‍රන්ථ පරිශීලනයෙන් අවශ්‍ය තොරතුරු ලබා ගන්නා ලදී. ශ්‍රී ලාංකේය සිනමාවේ භාවිත කරන ලද විශේෂ ප්‍රයෝග සාර්ථක වී තිබේ ද යන්න මෙහි ගැටළුව වූ අතර ශ්‍රී ලාංකේය සිනමා ඉතිහාසයේ විශ්මයජනක ලෙස විශේෂ උපක්‍රම යොදාගත් අවස්ථා ඇති අතර (වර්තමානයට සාපේක්ෂව අතීතයේ දී) එම අවස්ථාවන්වල දී සුළු වැරදීම් සහ අසාර්ථකවීම් වුව ද දේශීය සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග සාර්ථක ලෙස භාවිත කර ඇති අවස්ථා හඳුනාගත හැකි විය. මෙම පර්යේෂණය ඔස්සේ එළඹුණු නිගමනවලට අනුව මෙහි යෝජනාව වන්නේ ශ්‍රී ලංකාව තුළ සිනමාව පිළිබඳ පුළුල් කතිකාවක් ඇතිකළ යුතු බවයි. එමෙන් ම සිනමාව පිළිබඳ අධ්‍යාපන පසුබිමක් ඇති කිරීමෙන් නව දැනුම උත්පාදනය ට හැකියාව ලැබේ. එමගින් සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ ගුණාත්මකභාවය වර්ධනයට කිරීමට හැකි බව මාගේ අදහස වේ.

පර්යේෂණ පසුබිම

යථා ලෝකය ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීම සිනමාවේ අරමුණ බව පැහැදිලි වන කරුණකි. ඒ සඳහා චිත්‍රපට නිර්මාණකරණයේ දී අනිකුත් කාරණාවලට සාපේක්ෂ ව විශේෂ ප්‍රයෝග වැදගත් වන බව පැහැදිලි වේ. මෙහි මූලික පදනම සැකසෙන්නේ නිෂ්පාදන සැලසුම්කරණයේ ආරම්භක අවධියේදී ය. නිර්මාණයක මූලික පරමාර්ථය වන්නේ ප්‍රේක්ෂකයා ග්‍රහණය කර ගැනීමේ අවශ්‍යතාවය යි. විශ්වාසනීයත්වය පළුදු නොකරන නිර්මාණ ප්‍රපංච එය වඩාත් සඵල කරවයි. විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය මගින් ආකර්ෂණීය සිනමා නිර්මාණ බිහිකිරීමට හැකියාව ලැබෙන බව පැහැදිලි වන කරුණකි. ලෝක සිනමාවට සාපේක්ෂ ව දේශීය සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය අවම මට්ටමක තිබෙන බව හඳුනා ගත හැකිය. නූතන සන්නිවේදන මාධ්‍යය මත පදනම් ව ප්‍රේක්ෂකයා ලෝක සිනමා නිර්මාණ බහුල ව භාවිත කරයි. මෙය තරුණ ප්‍රේක්ෂකයා ගේ සිට වැඩිහිටි ප්‍රේක්ෂකයා දක්වා ම විකාශනය වූ තත්ත්වයක් බව පැහැදිලි වේ. ශ්‍රී ලාංකේය සිනමාවේ දක්නට ලැබෙන පසුගාමීත්වයට දියුණු කළ ප්‍රේක්ෂකත්වය සඳහා නිර්මාණකරණයේ මද බව හේතු සාධක වී ඇති බව පෙනේ. විශේෂ ප්‍රයෝග මෙහිලා ප්‍රධාන සාධකයක් බව පැහැදිලිය. දර්ශන තලයේ විශේෂ ප්‍රයෝග වර්ග ගණනාවක් භාවිත කරනු දැකගත හැකිය. මෙම පර්යේෂණයේ දී එකී ප්‍රයෝග පිළිබද ව අවධානය යොමු කෙරේ.

අධ්‍යයනයේ වැදගත්කම

ශ්‍රී ලාංකේය සිනමාවේ විවිධ ක්ෂේත්‍ර පිළිබඳ ව විවිධ ශාස්ත්‍රීය අධ්‍යනයන් සිදු කර තිබුණ ද සිනමාවේ භාවිත විශේෂ ප්‍රයෝග සම්බන්ධ ව මෙතෙක් අධ්‍යයනයක් සිදුකර නොමැත. එබැවින් මෙය විශේෂ ප්‍රයෝග ක්ෂේත්‍රයේ පුරෝගාමී ශාස්ත්‍රීය අධ්‍යනයක් වේ. ලෝක සිනමාව විමර්ශණයේ දී විශේෂ ප්‍රයෝග අන්තර්ගත කරමින් නිර්මාණය කර ඇති චිත්‍රපට ජනප්‍රිය වී ඇති බව පැහැදිලි වේ. ජුරාසික් පාර්ක් (Jurasicpark), කිංග් කොන්ග් (King Kong), හැරී පෝට්ර් (Harry-potter), ඇවටර් (Avatar), ස්ටාර් වොර්ස් (Starwarse), ලොර්ඩ් ඔෆ් ද රින්ග් (Lord of the Ring), ඇවේන්ජර්ස් (Avengers) වැනි සිනමාපට උදාහරණ ලෙස දැක්විය හැකිය. සාපේක්ෂ ව ගත්කළ ශ්‍රී ලංකාවේ චිත්‍රපට නිර්මාණයේ දී විශේෂ ප්‍රයෝග යොදා ගැනීම අඩු වීම දේශීය සිනමාවේ පවතින මන්දගාමීත්වයට බලපාන එක් සාධකයක් වේ. එයට හේතු හඳුනාගෙන දේශීය සිනමාවේ ගුණාත්මකභාවය වර්ධනය සඳහා මෙම පර්යේෂණය වැදගත් වේ.

ප්‍රධාන අරමුණ

- චිත්‍රපට නිර්මාණයේ දී දර්ශන තලයේ භාවිත කරන විශේෂ ප්‍රයෝග අධ්‍යයනය කිරීම.

උප අරමුණු

- ශ්‍රී ලාංකේය චිත්‍රපට නිර්මාණකරණයේ දී විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ පවතින ගැටළු

පර්යේෂණ ක්‍රමවේදය

පර්යේෂණ ක්‍රමවේදය ලෙස ගුණාත්මක දත්ත විශ්ලේෂණ (Qualitative Analysis) ක්‍රමවේදය භාවිත කරන ලදී.

ද්විතියික දත්ත ලෙස අර්ථසාද් විසින් ලියන ලද සිනමා මායා-1, සුලාරි සිල්වා විසින් ලියන ලද සජීවිකරණය, M.D මහින්දපාල විසින් ලියන ලද සිනමා රූප, මනෝජ් රත්නායක විසින් ලියන ලද සිනමාවේ ගමන්මග, සිල්වා විසින් ලියන ලද සිනමා මායාව හා යථාර්තය, රිචර්ඩ් ප්ලැට් (Richard Platt) විසින් ලියන ලද Film ආදී ග්‍රන්ථ පරිශීලනය කිරීමෙන් ද විශේෂ ප්‍රයෝග සම්බන්ධ ව න්‍යායාත්මක හා ප්‍රායෝගික භාවිතයන් අධ්‍යයනයට අන්තර්ජාලය ද භාවිත කරන ලදී.

නියැදිය

මෙම පර්යේෂණයේ නියැදිය තෝරාගැනීමේ දී සසම්භාවී නියැදි තේරීම භාවිත කරන ලදී. ශ්‍රී ලංකාවේ නිෂ්පාදනය කරන ලද චිත්‍රපට අතුරින් විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර නිර්මාණය කරන ලද බන්ධනය චිත්‍රපටය මෙහි දී නියැදිය ලෙස තෝරාගන්නා ලදී.

දත්ත රැස් කිරීමේ ක්‍රමවේදය

ගුණාත්මක දත්ත පර්යේෂණය සඳහා භාවිත කරනු ලැබීය. ගුණාත්මක දත්ත රැස් කිරීමේ ක්‍රමවේදයේ දී සාහිත්‍යය මූලාශ්‍ර අධ්‍යයනය කරන ලදී.

දත්ත විශ්ලේෂණය

මෙම අධ්‍යයනය සඳහා සිනමා කෘති යොදාගැනීම හේතු කොට ගෙන එහි නිර්මාණාත්මක හා තාක්ෂණික ලක්ෂණ ප්‍රේක්ෂකයා කෙරෙහි කරනු ලබන බලපෑම සහ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ සාර්ථක අසාර්ථක භාවය විමර්ශනය සඳහා දත්ත විශ්ලේෂණ ක්‍රමවේදය ලෙස සංඛ්‍යාන විශ්ලේෂණ ක්‍රමවේදයක් වන විස්තරාත්මක විශ්ලේෂණය භාවිත කොට ඇත.

බන්ධනය චිත්‍රපටය විශ්ලේෂණය.

2017 වර්ෂයේදී තිරගත වූ බන්ධනය චිත්‍රපටය උදයකාන්ත වර්ණසූරිය විසින් අධ්‍යක්ෂණය කළ සමාජයේ පුළුල් කතිකාවතක් ඇති කළ සිනමා කෘතියක් ලෙස හඳුනාගත හැකිය. මෙම චිත්‍රපටයේ විශේෂ ප්‍රයෝග මෙන්ම දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග ද උපයෝගී කරගනිමින් ප්‍රේක්ෂකයා විශ්මයට පත් කළ චිත්‍රපටයක් වේ. ශ්‍රී ලාංකේය සිනමාවේ මෙවැනි චිත්‍රපට නිර්මාණය අවම මට්ටමක පවතී. කළු සුදු වර්ණයෙන් නිෂ්පාදනය කිරීමෙන් අධ්‍යක්ෂවරයා මෙහි සෞන්දර්යාත්මක ලක්ෂණ බැහැර කිරීමට උත්සාහ ගෙන ඇත. අත්භූත බව ඔස්සේ නැගෙන සන්ත්‍රාසය අවදි කිරීමට විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය මඟින් උත්සාහ ගෙන ඇති ආකාරය මෙහිදී විමසුමට ලක් වේ. මෙම චිත්‍රපටය පුරාම එවැනි අවස්ථා රැසක් දැක ගැනීමට හැකියාව ලැබේ.

මෙම චිත්‍රපටයේ ප්‍රධාන භූමිකාවක් නිරූපණය කරන මහසෝනාගේ චරිතය විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ විශේෂ අවස්ථාවක් ලෙස හඳුනාගත හැකිය. මහසෝනාගේ චරිතය නිර්මාණය කර තිබෙන්නේ බද්ධ අංගරචනය භාවිතයෙනි. බද්ධ අංගරචනය යනු විශේෂ අංග රචනා ප්‍රයෝග ශිල්පයක් වේ. මෙම චරිතය නිර්මාණය කිරීමෙන් මූලිකව ම අධ්‍යක්ෂවරයා උත්සාහ ගෙන ඇත්තේ ග්‍රාමීය ජනතාවගේ සිතෙහි පවතින මහසෝනාගේ චරිතය ප්‍රතිනිර්මාණය කර සිනමාව තුළින් ප්‍රේක්ෂකයාට ඔවුන් නොලැබූ අත්දැකීමක් ලබා දීමට ය. ප්‍රේක්ෂකයා මෙතෙක් නුදුටු මහසෝනා සිනමාව තුළින් දැකීමෙන් විශ්මයට පත් වීම පිළිබඳ විවිධ මතවාදයන් පවතී. ඩිජිටල් දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිතයෙන් බැහැර ව විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කිරීමෙන් මහසෝනාගේ චරිතය ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීමෙන් යථාර්ථවත් බව ලබාගැනීමට නිර්මාණකරුවන් උත්සාහ ගෙන ඇත. බන්ධනය චිත්‍රපටයේ අධ්‍යක්ෂ උදයකාන්ත වර්ණසූරිය මහතා ඒ සම්බන්ධව දක්වන අදහස නම්, "ඒ අද්භූත සත්ත්වයා සම්පූර්ණයෙන් ම ග්‍රැෆික් නිර්මාණයක් නොවෙයි. කොස්තටික් කියන වේශ නිරූපණ ක්‍රමවේදයෙනුයි ඒ සත්ත්වයා නිර්මාණය වුණේ. ඒ විදියට නිර්මාණය වුණු අද්භූත සත්ත්වයාට කැමරා තාක්ෂණික උපක්‍රම යොදා ගනු ලැබුවා. මේ ක්‍රමවේදවල සංකලනයෙනුයි අද්භූත සත්ත්වයා නිර්මාණය වුණේ" (*දිනමිණ*, 2017.04.18).

බන්ධනය භීතිය හා සංත්‍රාසය පිරුණු කතා තේමාවක් සහිත චිත්‍රපටයක් වීම නිසා කතා තේමාවට සාධාරණයක් ඉටුකරමින් තේමාවෙහි අන්තර්ගතය පෝෂණය කිරීමට සහ ප්‍රේක්ෂකයාගේ විශ්වසනීයත්වය තහවුරු කිරීමට මෙහි භාවිත කර ඇති විශේෂ ප්‍රයෝග තාක්ෂණික ශිල්පීය උපක්‍රම උපකාරී වී ඇති අතර සමස්ථ නිර්මාණයේ සාර්ථකත්වය උදෙසා මෙම ප්‍රයෝගවල සාර්ථකත්වයද හේතු වී ඇත. නමුත් අවසානයේ දී මහසෝනා මිනිසෙකු සමඟ සටන් කිරීමෙන් චිත්‍රපටය ආරම්භයේ සිට පවත්වාගෙන ආ විශ්වසනීයත්වය අවසානයේ දී බිඳ වැටීමට ලක්ව තිබේ. එම නිසා චරිතයක් හෝ අවස්ථාවක් හෝ පමණක් මූලික කරගෙන විශේෂ ප්‍රයෝග යොදාගැනීම හෝ එහි සාර්ථකත්වය තීරණය

කිරීම ප්‍රමාණවත් නොවන අතර සමස්ථ නිර්මාණයෙහිම විශ්වාසනීයත්වය සපත කිරීමට විශේෂ ප්‍රයෝග යොදාගත යුතු බව මින් පැහැදිලි වේ.

විශේෂ ප්‍රයෝග හැඳින්වීම

වර්තමානයේ සිනමාවේ සුවිශේෂතා පිලිබද ව දීර්ඝ ලෙස සාකච්ඡාවට ලක් වේ. විශේෂ උපක්‍රම භාවිතයෙන් තොර ව සිනමාවට පැවැත්මක් නොමැත. විශේෂ උපක්‍රම සහ දෘශ්‍ය උපක්‍රම යන වචන ද්විත්වය සමාන අර්ථයන් සේ දැනුණ ද සැබවින් ම ඒවා අර්ථ ද්විත්වයක් ගනී. මෙය වටහා ගැනීම සඳහා විශේෂ ප්‍රයෝග සහ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග කුමක් ද යන්න වෙන වෙනම හඳුනා ගත යුතුය. විශේෂ ප්‍රයෝග (Special Effect) කෙටියෙන් SFX ලෙස ද දෘශ්‍ය ප්‍රායෝග (Visual Effect) කෙටියෙන් VFX ලෙස ද හඳුන්වයි. විශේෂ ප්‍රයෝග හමුවන්නේ දර්ශන තලයේ දී ය. දර්ශන තලයේ දී යථාර්තය ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීම විශේෂ උපක්‍රමවලින් සිදුවේ. දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග වනාහි දර්ශන තලයේ ක්‍රියාවලින් පසුව පරිගණකය උපකාරී කරගෙන සිදුකරන කාර්යයන් වේ. උදාහරණයක් ලෙස නිර්මාණයක දී ව්‍යාජ අතක් ශිල්පියෙකුට සවි කිරීමට අවශ්‍ය වේ නම් හෝ යම් පිපිරීමක් හෝ සිදුවීමක් නිසා ඇතිවන ලේ ගැලීම් වැනි දේවල් නිරූපණයට විශේෂ ප්‍රයෝග උපයෝගී කරගන්නා අතර එලෙස ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීමට අපහසු හෝ නොහැකි දර්ශනතල (ගිනිකඳු, දියඇලි, හිම සහිත ස්ථාන) යොදාගැනීමට අවශ්‍ය වූ විට මේ සඳහා පරිගණක තාක්ෂණය යොදාගෙන සිදුකරන ක්‍රියාවලීන් දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග ලෙස හඳුනා ගත හැකිය. croma key, Animation, 3D තාක්ෂණය ආදිය දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග යටතට ගැනේ.

> සිනමාවේ නව දැක්ම සංකීර්ණ දෘශ්‍ය උපක්‍රම භාවිත අත්භූත කතාන්තර නිර්මාණය කිරීමක් ලෙස දක්නට ඇත. මෙකී කතා සඳහා බොහෝ සේ පාදක කොටගන්නේ ග්‍රහලෝකයන්හි හෝ පෘථිවි අභ්‍යන්තරයේ හෝ සාගර පත්ලෙහි වෙසෙන සත්වයන් ද යාන්ත්‍රික මිනිසුන් ද වේ. මෙම කතා තේමා පැරණි දේව කථා හා මිත්‍යා කථාවන්හි අන්තර්ගත මුලික දත්ත පාදක කොටගෙන ගොඩනගා ඇත (චන්දන සිල්වා, 1999 පි.27).

> අකිර කුරසවා Throne of Blood චිත්‍රපටයේ මිෆුනේ නම් ප්‍රකට නළුවා කරා ඊතල විදීමට සලස්වන අවස්ථාවේ යොදාගෙන ඇත්තේ සැබෑ ඊතලය. The Ten Commandments චිත්‍රපටයේ සාගරය දෙබෑවී මාර්ගයක් පෑදීම මුලික දර්ශනයට මුද්‍රණය කිරීමේදී ආදේශ කිරීම් පටල ආවරණ මුද්‍රණය මගින් කරන ලද උපක්‍රමයකි. මුලිකවම 2001 A Space Odssey චිත්‍රපටයේ ඇත්තේ එකම පටලය මත කරන ලද බහු මුද්‍රණය (සිල්වා, 1999, පි.97).

විශේෂ ප්‍රයෝග සහ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග අතර වෙනස

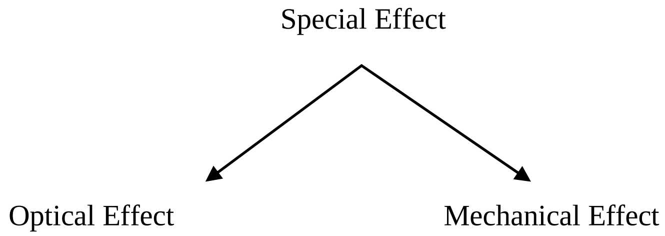
විශේෂ ප්‍රයෝග (SFX) ප්‍රායෝගික භාවිතයන් වේ. props, make-up, animatronics, pyrotechnic ආදිය උදාහරණ ලෙස දැක්විය හැකිය. මේවා නිෂ්පාදන ක්‍රියාවලිය තුළ දර්ශන තලයේ ප්‍රායෝගික ක්‍රියාකාරකම් ලෙස දැකිය හැකිය. දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග (VFX) ඩිජිටල් වේ. පසු නිෂ්පාදන අවධියේ දී පරිගණක භාවිතයෙන් මේවා නිර්මාණය වේ. නමුත් බොහෝ අය දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග සහ විශේෂ ප්‍රයෝග යනු එකම ක්‍රියාවලියක් ලෙස හඳුනාගෙන සිටි. නමුත් මෙම ක්‍රියාවලීන් ඉදුරාම වෙනස් වෙයි.

> SFX යනු දර්ශන තලයේ ක්‍රියාවලීන් පටිගත කිරීම් වන නමුත් VFX සිදුකරනුයේ පරිගණකයෙන් පමණි. එය චිත්‍රපටයක සිට තවත් චිත්‍රපටයක තත්ත්වයට වෙනස් වෙයි. මෙය බොහෝවිට චිත්‍රපටයට ලැබෙන අයවැය මත රඳා පවතී. විශේෂ ප්‍රයෝග මෙන්ම දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග සඳහා ද චිත්‍රපට නිෂ්පාදන අවධීන් තුනක් පවතී. එනම් පූර්ව නිෂ්පාදන අවධිය, නිෂ්පාදන අවධිය සහ පසු නිෂ්පාදන අවධිය වේ.

> SFX සැමවිටම තනිව නොපවතී. සමහරවිට යථාර්තවාදී යමක් කිරීමට SFX භාවිත කරන අතර SFX වලින් කළ නොහැකි දේ අවධාරණය කිරීමට පසුව VFX යොදා ගනී. එනම් SFX සහ VFX එකට භාවිත කරන අවස්ථා පවතී. SFX යනු පිපිරීම් පමණක් නොවේ. ඒවා බොහෝ විට පරිසරයට බලපාන ප්‍රයෝග සහ වෙනත් දර්ශන සමඟ ද සම්බන්ධ වේ. උදාහරණයක් ලෙස මෝටර් රථයක් පුරා ගිය විට එය සැබෑ ජීවිතයේ දී විනාශ වන නමුත් මෝටර් රථ පිපිරීමක් සංස්කරණය කළ විට එය විනාශ නොවේ (*What Is SFX, VFX and CGI?*, n.d.).

විශේෂ ප්‍රයෝග වර්ග

ඩිජිටල් චිත්‍රපට නිපදවීමත් සමඟ විශේෂ ප්‍රයෝග සහ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග අතර වෙනසක් වර්ධනය වී ඇති අතර දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග පසු නිෂ්පාදනයට යොමු වන අතර විශේෂ ප්‍රයෝග යාන්ත්‍රික හා දෘශ්‍ය බලපෑම ගැන සලකා බලයි. විශේෂ ප්‍රයෝග ප්‍රධාන වශයෙන් කොටස් දෙකකට බෙදිය හැකිය.



1. Optical**(ඡායාරූප ප්‍රයෝග)**
2. Mechanical**(හස්තෝපක්‍රම)**

ප්‍රකාශ ප්‍රයෝග (Optical Effect)

කැමරාව සහ ආලෝක තත්වයන්වල වෙනස්කම් සිදු කරමින් ප්‍රයෝග මැවීම Optical ගණයට වැටේ. මේවා දෘෂ්‍ය ප්‍රයෝග, ඡායාරූප ප්‍රයෝග ලෙස ද හැඳින්වේ. Optical Effect යනු රූප හෝ චිත්‍රපට රාමු ඡායාරූපමය වශයෙන් නිර්මාණය කරන ලද තාක්ෂණික ක්‍රම වේ.

මේවා කාච ප්‍රයෝග ලෙස ද හැඳින්විය හැකිය. Filters භාවිතය, විවිධ ආලෝක වර්ග භාවිතය මඟින් ප්‍රයෝග මැවීම වේ. මෙහි ප්‍රධානියා DOP හෙවත් කැමරා අධ්‍යක්ෂවරයා වේ.

> "සිනමා ඡායාරූප ශිල්පය යනු චලනය ඇසුරෙන් ලිවීමක් වැන්නකි. ඇතැම් අවස්ථාවල දී සිනමාකරුවා කැමරාව නම් වූ මෙවලම සහමුලින්ම අමතක කොට පටල පටය මත එම ක්‍රියාව අතින් සිදු කරයි. පටල පටය මත පින්තාරු කිරීම, සීරීම, සිදුරු කිරීම, ඇඳීම හෝ වෙනත් සලකුණු කිරීම් හරහා වුව ද සිනමාකරුවා කිසියම් ආලෝක රටාවක් පටල පටය මත සටහන් කරයි. මෙම කටයුත්ත අද දින පරිගණකය ඇසුරෙන් ද පහසුවෙන් කළ හැකි වේ. මිනිසාගේ දෘෂ්ටිය යන්න වර්ණයන්ගේ වෙනස, මතුපිට ස්වරූපය, හැඩය, පරිමාව වැනි ගති ලක්ෂණ කෙරෙහි අතිශ සංවේදී බවක් පෙන්නුම් කරයි. රූපයේ විවිධ තැන්හි ආලෝක තත්වය පාලනය කිරීම හා රාමුවේ අත්‍යවශ්‍ය ස්ථාන වෙත ප්‍රේක්ෂක අවධානය යොමු කිරීමට සිනමාකරුවාට හැකි වේ"(මහින්දපාල, 2009, පි.162-163).

හස්තෝපක්‍රම (Mechanical Effect)

අපට අලුතින් Object එකක් නිර්මාණය කරගැනීමට අවශ්‍යනම් යම් යම් තාක්ෂණික ක්‍රමෝපායන් භාවිත කර එම තත්වය ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීම යාන්ත්‍රික බලපෑම් ලෙස හඳුනා ගත හැකිය. උදාහරණ ලෙස සුළඟ, හිම වැටීම, වැස්ස වැනි කාලගුණ තත්වයන් නිර්මාණය කිරීම හෝ අලුතින් මොඩ්ල් නිර්මාණය කිරීම මඟින් අවශ්‍ය දෙය ප්‍රතිනිර්මාණය කරගැනීම හඳුනා ගත හැකිය.

සජීවීකරණ ආකෘති (Animatronics)

> "stop-frame සජීවීකරණය මඟින් සත්ත්ව ආකෘති චලනය කළ හැකිය. නමුත් වැඩි වශයෙන් ඒවා නළුවා සහ pupetter විසින් මෙහෙයවනු ලැබේ. නළුවා creature-coustume එකක් ඇඳ සිටිය ද එම සත්ත්වයාගේ ප්‍රකාශනය පාලනය නොකරයි. සත්වයාගේ මුඛය සහ අනිකුත් අංග කේබල් හෝගුවන්විදුලි පාලනයක් මඟින් විසින් හසුරුවනු ලැබේ. මෙම තාක්ෂණයේ පුරෝගාමීන් මෙම ක්‍රමවේදය හඳුන්වන්නේ animatronics ලෙසය. බොහෝ විශේෂ ප්‍රයෝග රඳා පවතින්නේ විවිධ වේලාවන් සහ ස්ථාන වල රූගත කරන ලද අනුක්‍රමනයන් (sequences) බාධාවකින් තොර ව සම්බන්ධ වීම මතය. Optical printer මෙම ක්‍රියාවලිය සිදුකරනු ලබයි. දෙකේ සිට හතර දක්වා projectors මෙහි අන්තර්ගත වේ" (Richard, 1992, p.62).

ප්‍රතිඵල සහ සාකච්ඡාව

ශ්‍රී ලංකාවේ හා ලෝක සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර නිර්මාණය කරන ලද චිත්‍රපටවල යම් යම් දර්ශන කණ්ඩ නැරඹීම මඟින් ඒවායේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය පිළිබඳ ව විශ්ලේෂණය කළ අතර එමඟින් අතීතයේ දී සිනමාව තුළ චිත්‍රපටකරණයේ දී විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර ඇති ආකාරය එය වර්තමානය දක්වා විකාශනය වූ ආකාරය සහ ප්‍රේක්ෂකයන් විශ්මයට පත් කිරීම සඳහා එම ප්‍රයෝග භාවිත කළ ආකාරය පිළිබඳ අවබෝධයක් ලබාගැනීමට හැකිවිය.

පර්යේෂණයේ ගැටළුව නිරාකරණය සහ අරමුණු සාක්ෂාත් කරගැනීම සඳහා ශ්‍රී ලංකාවේ නිෂ්පාදනය වූ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර නිර්මාණය කරන ලද බන්ධනය චිත්‍රපටය තවදුරටත් අධ්‍යයනය කරන ලදී. එම චිත්‍රපටය සම්පූර්ණයෙන් ම නරඹා ගැඹුරින් අධ්‍යයනය කිරීමෙන් මෙම චිත්‍රපටයේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර ඇති අවස්ථා හඳුනාගැනීම, එම ප්‍රයෝග භාවිත කිරීමේ අරමුණු හඳුනා ගැනීම, එමඟින් ප්‍රේක්ෂකයාට සිදුවන බලපෑම හඳුනාගැනීම, එම විශේෂ උපක්‍රම චිත්‍රපටය තුළ භාවිත කළ ආකාරය පිළිබඳ අවබෝධයක් ලබාගැනීම, ගැටළු හඳුනාගැනීම තුලින් අවසානයේ එකී ප්‍රයෝග චිත්‍රපටය තුළ භාවිත කිරීමෙන් චිත්‍රපටයේ විශේෂ ප්‍රයෝගවල සාර්ථක අසාර්ථක භාවය පිළිබඳ විමසා බැලීම සිදු කෙරිණ.

චිත්‍රපටයක විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කිරීමට හේතු.

විශේෂ ප්‍රයෝග යනු ප්‍රායෝගික භාවිතාවක් නිසා එමඟින් ලබාගත හැකි යතාර්තවාදී බව ඩිජිටල් තාක්ෂණික ක්‍රමෝපායන් භාවිතයේදී ට වඩා වැඩි නිසා දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිත නොකර විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයට නිර්මාණකරුවා නැඹුරු වේ. හොලිවුඩ් සිනමාවේ වැඩි වශයෙන් භාවිත කරනු ලබන්නේ විශේෂ ප්‍රයෝග වේ. සමහර අධ්‍යක්ෂවරුන් ඩිජිටල් තාක්ෂණය භාවිත කරමින් සිදුකරන ප්‍රයෝග ප්‍රතික්ෂේප කරයි. එයට හේතුව වී ඇත්තේ විශේෂ ප්‍රයෝග මඟින් චිත්‍රපටයේ විශ්වසනීයත්වය තහවුරු කිරීමට හැකියාව ලැබෙන නිසා එහි සාර්ථකභාවය වඩා ප්‍රබල වීමයි. ඩිජිටල් ප්‍රයෝග සඳහා විශේෂ පුහුණුවක් හා පළපුරුද්දක් අත්‍යවශ්‍ය වන අතර ලංකාව වැනි රටක එවැනි තත්වයක් නොමැති නිසා දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිතය වඩා සාර්ථක ක්‍රියාදාමයක් වේ.

නිගමන

ඉහත ප්‍රමාණාත්මක හා ගුණාත්මක දත්ත විශ්ලේෂණය මගින් එළඹිය හැකි නිගමනය වන්නේ ශ්‍රී ලංකාවේ චිත්‍රපට තුළ සාර්ථක ලෙස විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතය සිදුවෙන බව යි. ලෝක සිනමාවට සාපේක්ෂ ව ශ්‍රී ලාංකේය චිත්‍රපටවල විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිතයේ අවමතාවයක් තිබුණ ද ශ්‍රී ලංකාවේ පවතින ආර්ථික තත්ත්වය, සංස්කෘතික සාධක, ප්‍රේක්ෂක ප්‍රමාණය, තාක්ෂණික පහසුකම්, ප්‍රාග්ධනය සහ මානව සම්පත් යන කරුණු මත විශේෂ ප්‍රයෝග චිත්‍රපට නිර්මාණයක් තුළ භාවිත කිරීමේ යම් යම් ගැටළුකාරී තත්ත්වයන් මතුවුව ද එම පවතින තත්ත්වයන් තුළ සාර්ථක ලෙස ප්‍රයෝග භාවිත වන බවත් භාවිත කරන ලද ප්‍රයෝග සාර්ථක වී ඇති බවත් පැහැදිලි වේ.

ශ්‍රී ලාංකේය සිනමා ඉතිහාසයේ විශ්මයජනක අවස්ථා හා සිද්ධි ප්‍රතිනිර්මාණය සඳහා විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර තිබෙන අතර ඒවා ඉතාමත් සාර්ථක ලෙස ප්‍රේක්ෂක කුතුහලය මැවීමට සමත් ව ඇත. වර්තමානයේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කිරීම සම්බන්ධ ව දේශීය සිනමා නිර්මාණකරුවන් තුළ එතරම් උනන්දුවක් නොමැති අතර වැරදි අවබෝධය නිසා යථාර්ථය ප්‍රතිනිර්මාණය සඳහා ඩිජිටල් තාක්ෂණයේ පිහිට පමණක් පැතීමට ඔවුන් පෙළඹී ඇත. ශ්‍රී ලංකාව තුළ සිනමාවේ විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කර ඇති අවස්ථා සාර්ථකත්වයට පත් වී ඇති අවස්ථා මෙන්ම අසාර්ථකත්වයට පත් වී ඇති අවස්ථාද ඇත. ඇතැම් අවස්ථාවල දී onlocation විශේෂ ප්‍රයෝග භාවිත කරනවාට වඩා ඩිජිටල් තාක්ෂණය භාවිතයෙන් උපක්‍රම නිර්මාණය කිරීම පිරිවැය අතින් ලාභදායී වේ. මෙය සිනමාවේ එම උපක්‍රම භාවිත වන අවස්ථා සහ උපක්‍රමය මත තීරණය වේ. මෙහිදී පිරිවැය යනු සාපේක්ෂ සාධකයක් වේ. විශේෂ ප්‍රයෝග වලින් කරන ඇතැම් උපක්‍රම දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග වලින් ද ප්‍රතිනිර්මාණය කළ හැකි නමුත් යථාර්ථවාදී ගුණය එමඟින් ඉස්මතු නොවේ. ශ්‍රී ලංකාව තුළ ප්‍රයෝග භාවිතයේ දී සංස්කෘතිය හා සදාචාරය මඟින් ඒවා ස්වයං වාරණයකට ලක් වේ.

නිර්දේශ

විශේෂ ප්‍රයෝග ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් Special effects ලෙස ද දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග ඉංග්‍රීසි භාෂාවෙන් visual effect ලෙස ද භාවිත කරන නමුත් මෙහිදී වචනවල සට්ටනය අවමකර ක්‍රියාවලිය මෙන්ම අර්ථය ද අර්ථාන්විත කරගැනීමට දර්ශන තලයේ භාවිත කරන විශේෂ ප්‍රයෝග සඳහා manual effect ද දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග සඳහා Digital effect ලෙස ද භාවිතා කරන්නේ නම් වඩා යහපත් යැයි යෝජනා කරමි. එමෙන්ම අධ්‍යාපන පසුබිමක් නොමැති ශ්‍රී ලාංකේය සිනමා නිර්මාණකරුවන්ට හා ශිල්පීන්ට නව දැනුම ලබාදීමේ වැඩසටහන් සහ පවතින දැනුම වර්ධනය කර ගැනීම සඳහා අවස්ථා සලසා දීම සඳහා වැඩසටහන් සංවිධානය කළ යුතුය. ලෝක සිනමාව පිළිබඳ හදාරමින් නවීන දැනුම හා තාක්ෂණය පිළිබඳ අවබෝධය ඔවුන්ට ලබාදිය යුතුය.

ආශ්‍රිත ග්‍රන්ථ නාමාවලිය

අර්ථසාද්, ගී. (2016). *සිනමා මායා 1.* ගොඩගේ .

මහින්දපාල, එම්.ඩී. (පරි.) (2019). *සිනමා කලාව.* සරසවි ප්‍රකාශකයෝ.

මහින්දපාල, එම්.ඩී. (2019). *සිනමා රූප.* සරසවි ප්‍රකාශකයෝ.

මදූෂානී, සී. (2018). *අලුත උපන් සිනමාවේ හැඩතල මතුකල ඇලිස් ගී බ්ලාච්*

සිල්වා, චන්දන. (1999). *සිනමා මායාව හා යථාර්තය.* ලේඛන ප්‍රකාශකයෝ.

සිල්වා, එස්. (2005), සජීවිකරණය. ගොඩගේ

Aychiluhem, Spa Semagngeta (2015 Octomber 01).*Difference between special VFX and Visual effect.use on*. https://www.quora.com/What-is-SFX-VFX-and-CGI

Richard, P. (1992). *Film*. lfred A. Knopf

https://roar.media/sinhala/main/identities/pioneer-film-maker-alice-