2.8 දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග ලෙස පරිගණක සජීවිකරණය භාවිතය නිසා ලෝක සිනමාවේ ඇති වූ වෙනස්වීම්

දර්ශන මාපා පතිරණගේ
ජනසන්නිවේදන අධ්‍යයන අංශය, කැලණිය විශ්වවිද්‍යාලය

ABSTRACT

ලෝක සිනමා වංශ කථාවේ ආරම්භයේ සිටම ගත් කල, දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිතය සඳහා සිනමාකරුවන් වඩාත් උනන්දුවක් දක් වූ බව ජෝර්ජ් මේලියස් ගේ "ද ට්‍රිප් ටු ද මූන් ", සර්ජි අයිසන්ස්ටයින්ගේ "බැට්ල්ප් පොටෙම්කින්" වැනි චිත්‍රපට දෙස බැලීමේදී පැහැදිලි වේ.

මෙම දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිතා කිරීම සඳහා බලපෑ ප්‍රධානතම කරුණු දෙකක් විය.
1. සිනමාව තුළ ස්වාභාවික ලෝකයෙන් බැහැර වූ කිසියම් දෙයක් ප්‍රතිනිර්මාණය කිරීමට දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග යොදා ගැනීම
2. රූපයට හසුකර ගැනීමට නොහැකි වූ හෝ අන්තරාදායක දෙයක් නිර්මාණය කිරීම සඳහා දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග භාවිත කිරීම

පරිගණකය බිහිවීම හා පරිගණකයේ ඇති වූ විවිධ තාක්ෂණික ශක්‍යතාවයන් සිනමාවේ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග වල නව මානයන් ඇති කිරීමට හේතු වූවා මෙන්ම, ද්විමාන රූපි සජීවිකරණ චිත්‍රපට හා ත්‍රිමාණ රූපී සජීවීකරණ චිත්‍රපට බිහි වීම තෙක්ම විවිධ තාක්ෂණික විපර්යාසයන්ට භාජනය විය.

නමුත්, බොහෝ පිරිසකගේ මතයක් වූයේ පරිගණකය සිනමාවට කරනු ලැබූ බලපෑම ප්‍රේක්ෂකයාගේ වින්දනය තුළින් ප්‍රඥාවට ගමන් කිරීම අඩපණ කරන බවයි.

නමුත් සිනමා මායාව යථාවක් බවට පත්කිරීමට අද වන විට පරිගණක මෘදුකාංග මහත් සටනක නියැලෙයි. දිනෙන් දින තාක්ෂණය භාවිතයෙන් හා කලාත්මක භාවිතයෙන් තම ශක්‍යතාවයන් දියුණු කරයි.

මෙහිදී සිනමාව කෙරෙහි පරිගණකය කරනු ලබන බලපෑම ප්‍රේක්ෂක රසවින්දනයට බාධාවක් ද? යන ප්‍රශ්නය සඳහා ප්‍රාථමික දත්ත රැස් කිරීමට මූලාශ්‍ර ග්‍රන්ථ පරිශීලනයෙන් සිදු කෙරෙන අතර, ද්විතීක දත්ත රැස් කිරීම සිනමාපට නැරඹීම, සම්මුඛ සාකච්ඡා ප්‍රශ්ණාවලියක් ඉදිරිපත් කිරීම මඟින් සපුරා ගැනේ.

Key words දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග, සජීවිකරණය, සිනමා මායාව, මෘදුකාංග