01:0 හැදින්වීම

මිනිසා යනු සමාජීය සත්වයෙකි. මිනිසාගේ ජීවිතය සීමිත අවශ්‍යතාවයන් කිහිපයක් වටා ගොඩනැගී පැවතුණි. නමුදු වර්තමාන මිනිසා සතුව එම සීමිත අවශ්‍යතාවයන් අභිබවා ගොස් තිබේ. මිනිසා පරිසරය ගැන කල්පනා කරන විට ආහාර පාන ඇඳුම් පැළඳුම් හා වාසස්ථාන මෙන්ම සන්නිවේදනයත් මිනිසාගේ වැදගත් අවශ්‍යතාවයක් බවට පත්ව තිබේ.ජන සන්නිවේදන මාධ්‍යය බිහිවීමත් සමග තොරතුරු මිනිසාට අත්‍යවශ්‍යම අංගයක් බවට පත්ව ඇත.

ජනමාධ්‍ය ක්ෂේත්‍රය ගත් කළ එයට හිමිවනුයේ අද්විතීය ස්ථානයකි.මේ වනවිට ජනමාධ්‍ය තුළ විද්‍යුත් මාධ්‍යය හා මුද්‍රිත මාධ්‍යය ප්‍රධාන තැනක් හිමිකර ගෙන තිබේ.මෙම විද්‍යුත් මාධ්‍යයන්ට හා මුද්‍රිත මාධ්‍යයන්ට අමතරව තරඟකාරී ජනමාධ්‍ය තුළ රසායනික මාධ්‍යය ආගමනය සිදුවී තිබේ.එනම් සිනමාව හෙවත් චිත්‍රපටය පැමිණීමත් සමග මිනිසා එය ක්‍රම ක්‍රමයෙන් වැළඳ ගන්නා ලදී.මෙසේ වූ චිත්‍රපට සඳහා විවිධ පුද්ගලයින් විවිධ අර්ථකථන සපයන්නට විය.

රුඩොල්ෆ් ආර්න්හයම් (RUDOLF ARNHEIM) නමැති චිත්‍රපට සෞන්දර්යවාදියා ප්‍රකාශ කරන ආකාරයට

> " චිත්‍රපටය හුදු යාන්ත්‍රික ක්‍රියාවලියක් නොව එය අධ්‍යක්ෂකවරයාගේ සුකුමාර සූක්ෂමතාව පදම් කොට ගෙන විශේෂ වූ ප්‍රතිඵලයක් අපේක්ෂාවෙන් සිදුකරන ඡායාරූපාත්මක වරණයක් බවයි. "

මීට අමතරව **සිග්ෆ්‍රීඩ් ක්‍රැකෝවර් (SIEGFRIED KRACAUER)** පැහැදිලි කරන ආකාරයට

> " චිත්‍රපටය වූ කලී කලා මාධ්‍යයකි."

තවද චිත්‍රපටය අරමුණු අනුවත් ආකෘතික ලක්ෂණ අනුවත් මූලික චිත්‍රපට ප්‍රභේද තුනක් හඳුනාගත හැකිය.

01. පර්යේෂණාත්මක චිත්‍රපට
    (EXPERIMENTAL FILM)
02. වෘතාන්ත නැතහොත් ප්‍රබන්ධ චිත්‍රපට
    (FEATURE OR FICTION FILM)
03. වාර්තා චිත්‍රපට
    (DOCUMENTRY FILM)

මෙසේ චිත්‍රපට ප්‍රභේදකරණයකට ලක්කල අතර දුම්රියක පැමිණීම ලුමියර් සහෝදරයන්ගේ කර්මාන්ත ශාලාව වැඩ අවසන්ව යන සේවක පිරිස වැනි මුල් චිත්‍රපට දෙස බැලීමේදී ඒවායේ වාර්තාමය ගුණයක් තිබූ බව හෝ වටිනාකමක් තිබූ බව නොපෙනේ.එය හුදෙක් තාක්ෂණික ක්‍රියාවලියක් පමණි.මෙසේ ක්‍රම ක්‍රමයෙන් දියුණු වී ජෝර්ජ් මෙලියේ ගේ **VOYAGE TO THE MOON** එඩ්වින් එස්.පෝටර්ගේ **THE GREAT TRAIN ROBBERY** ආදී වූ චිත්‍රපට හරහා තාක්ෂණය යම්තාක් දුරකට නිර්මාණාත්මකව හසුරුවා ගැනීමත් අපට දක්නට ලැබේ.

චිත්‍රපටයේ ආරම්භක අවධියේදී චිත්‍රපටය පැවතියේ අවිනිශ්චිත තත්වයකය.චිත්‍රපටයේ මුල් යුගයේ පුරෝගාමීන් ලෙස සැලකෙන ල්‍යුමියේර් සහ එඩිසන් වැන්නවුන් චිත්‍රපටය කලා මාධ්‍යයක් ලෙස හඳුනානොගන්නේ ඔවුන් කලාකරුවන් නොව විද්‍යාඥයින් වූ බැවිනි. චිත්‍රපටය කලා මාධ්‍යයක් බවට පත් වූයේ එහි සිදුකළ අත්හදාබැලීම් හා අහම්බයන් හේතුවෙනි .එමෙන්ම හය කලාවක් වූයේ තාක්ෂණික වශයෙන් කළ "පුනර් නිෂ්පාදනය" කලාත්මක ප්‍රකාශනයක් බවට පත් කිරීමෙනි.

සමහර සමකාලීන සෞන්දර්යවාදීන් දකින ආකාරයට චිත්‍රපටය වූ කලී කලාත්මක නිර්මාණ සමග සමාන කළ නොහැකි යාන්ත්‍රික ක්‍රියාවකි .වර්තමානයේ පවත්නා සෑම කලාවක්ම පාහේ කාලානුරූපීව හා අවස්ථානුකූලව හැඩගැසෙමින් සමාජයේ ප්‍රචලිත වීමට දේශපාලනික දාර්ශනික හා ආර්ථික සාධක මෙන්ම තාක්ෂණික සාධක ද අතිශයින්ම වැදගත් වන්නේය. කලාවක් හැටියට සලකා චිත්‍රපටය හැදෑරීමේදී කිසිවෙකුට එහි තාක්ෂණික පක්ෂය අමතක කළ නොහැකිය.

මෙසේ ආරම්භය සනිටුහන් කළ චිත්‍රපට කර්මාන්තය අද වනවිට තාක්ෂණය හරහා නිර්මාණශීලී ක්‍රමෝපායන් යොදා ගැනීම බහුලව දක්නට ලැබේ. එහිදී පරිගණක මාධ්‍ය රූප **(GRAPHIC)** හා සජීවීකරණ මාධ්‍ය **(ANIMATION)** වැනි වූ දෘශ්‍ය ප්‍රයෝග හරහා චිත්‍රපට කර්මාන්තය අද වනවිට අද්විතීය ස්ථානයක් හිමිකරගෙන තිබේ .පරිගණක මාධ්‍යරූප හා සජීවීකරණ මාධ්‍ය ඵලදායී ලෙසත් නිර්මාණශීලී ලෙසත් භාවිතා කිරීම කළ යුතුවේ.

මාෂල් මැක්ලුහන් නමැති සන්නිවේදන විශාරදයා දක්වන පරිදි
" මාධ්‍ය යනු සංදේශයකි. "

මාධ්‍ය රූප යනුවෙන් **(GRAPHIC)** අර්ථ ගන්වනු ලැබුවත් එඩ්වින් ආරියදාස ගුරුන් විසින් ග්‍රාෆික කලාව ලෙස හඳුන්වා දී ඇත .ග්‍රාෆික කලාව යනු රූපාත්මක රූප හා දත්ත වර්තමාන තොරතුරුවලට හුවමාරු කර ගැනීම වේ.

සජීවීකරණ මාධ්‍ය **(ANIMATION)** සඳහා සිංහල ශබ්ද කෝෂවල නිර්වචනයන් නොමැති අතර එඩ්වින් ආරියදාස ගුරුන් විසින් අජීවී වස්තූන් සඳහා චලනයක් ලබා දීමක් ලෙස අර්ථ විග්‍රහ කර තිබේ.

ගිවන්ත අර්ථසාද් දක්වන පරිදි චලනයක් ආරෝපිත කරන නිසා ප්‍රාණාරෝපණය ලෙස සන්ධිකොට දක්වනු ලැබේ. තාක්ෂණයත් සමග ඉදිරියට යන කලාවක් ලෙස පරිගණක මාධ්‍ය රූප හා සජීවීකරණය හඳුනාගත හැක. එදා වැලිපිල්ලේ හෝ බිත්තියක අඳින ලද දෙයක් වුවත් අද වනවිට අංකිත තාක්ෂණය(**DIGITAL TECHNOLOGY)** ඔගින් උච්චතම ස්ථානයකට ගමන් කර ඇත.

මෙසේ පරිගණක මාධ්‍ය රූප හා සජීවීකරණ මාධ්‍යය චිත්‍රපටයේ නිර්මාණශීලී බව වර්ධනය කිරීම සඳහා යොදා ගැනීමේ සාර්ථක අසාර්ථක බව පිළිබඳව දේශිය හා විදේශීය චිත්‍රපට හරහා සන්නිවේදනාත්මක අධ්‍යයනයක් කිරීම මාගේ පරමාර්ථය වේ.