

ඔබගේ අශ්භිල ආන්ධසියට ඔබ වගකිව යුතුයි.



ලංකාවේ දෘශ්‍ය කලාව කියන්නේ, තේරුම් ගන්න බැරිවුන ප්‍රභේලිකාවක්. මොකද දෘශ්‍ය කලාව තේරුම් ගැනීමට යාමේදී ලංකාවේ කලකරුවා හා රසිකාවිය image එක, image එක හරහාම තේරුම් ගන්න යනවා. එවිට puzzle එකක අතරමං වෙනවා විනා කලාකෘති කියවීමට පසුබිම ගොඩනැගෙන්නේ නෑ. මීට අවුරුදු 20 කට පමණ පෙර "කලාව හා විසංයෝජනය" කෘතිය හරහා විසංයෝජනය යන සංකල්පය තුළින් කලාව කියවීමට සමාජය දියුණු කලා. එවිට සිද්ධ වුනේ කලාකෘතිය නිහඩ object එකක් නොවී reading එකකට යන්න පුළුවන් වුනා. එම නිසා කලාකරුවා ප්‍රදර්ශනවල දී රසිකාවිය ප්‍රශ්න අසනවිට හැංගිලා දුවන එක නතර වුනා. දැන් කලාකරුවෝ තම කෘතිය ඉදිරිපිට කතා කරනවා.

මෙම ලිපිය තුළින් බලාපොරොත්තු වන්නේ, එදා ඒ දියුණු කළ සංකල්පය පුළුල් කරමින් නරඹන්නියගේ කලාව කියවීම දියුණු කිරීමයි.

දෘශ්‍ය කලාව වචනයට පරිවර්තනය කිරීම තමයි අප සංවිධානය මගින් සිංහල රසික සමාජයට හඳුන්වාදුන්නේ. කලාකෘතිය image එකක් ලෙස තේරුම් ගන්න යනකොට රසිකාවිය අමාරුවේ වැටෙනවා. ඔන්න ඔය puzzle එක තමයි ලංකාවේ එදා මෙදා තුර අපි දකින්නේ. වර්ණ, රේඛා, හැඩතල ආදී visual element හරහා කලාකෘතිය දෘශ්‍යම සමස්තයක් ලෙස තේරුම් ගැනීමට යාම තමයි ලාංකීය කලා සමාජයේ මූලික ගැටලුව. ලංකාවේ මුර්තිය කියවීම විත්‍ර කලාවට සාපේක්ෂව ඉතාම දුර්වල තැනකයි තියෙන්නේ. අප සංවිධානය මගින් විත්‍රය කියවීමට මැදිහත් වුවද මුර්තිය සම්බන්ධයෙන් සංකල්ප දියුණු නොකළ නිසා මුර්තිය නිහඩ object එකක් වී ඇත. ඉදිරියේදී මුර්ති කලාව සම්බන්ධයෙන් ද සංකල්පය දියුණු කිරීම සිදුකරන අතර මෙම ලිපිය තුළින් බලාපොරොත්තු වන්නේ ද විත්‍රය ගැන කියවීම දියුණු කිරීමට ය.

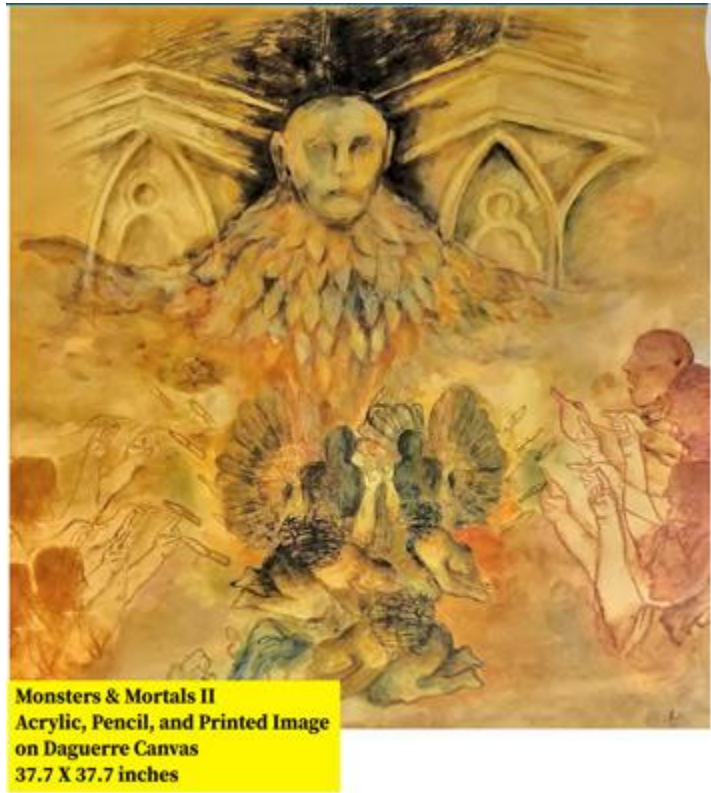
කලාවේ අමුද්‍රව්‍ය ගැන කතා නොකර මනස (words) හරහා කලාකෘතිය තේරුම් ගැනීමයි අප පෙන්වා දෙන්නේ. එහිදී දෘශ්‍යමය කලාවන්ට සම්බන්ධ ප්‍රධාන theory එක තමයි gaze point එක. Gaze හරහා එන දෘශ්‍යමය සමස්තය අභිබවා යාම වචනයට පරිවර්තනය කර visually නැති දේ ලියපු ගමන් ම art වචන වලට interpretation කරන්න පුළුවන්. එවිට කලාකෘතියට අදාළ narrative එක create කරන්න පුළුවන්. Gaze එක කෙලින්ම වචනයට එන්නේ නෑ. මොකද මේක දෘශ්‍යම තලයේ දී එන පැල්ලමක්. එවිට නරඹන්නාට තේරුම් ගන්න බැරිවෙනවා. විසුක්ත විත්‍ර කිසිලෙසකින්වත්

තේරුම් ගන්න බෑ. ලැකාන්ගේ විශ්ලේෂණය හරහා වෙන්තේ දෘශ්‍ය අදහස් මනස බවට පරිවර්තනය වීමයි. අන්න එම පරිවර්තනය හරහා දෘශ්‍ය නිර්මාණවලට අදාළ සංකල්ප පෙන්වාදීම තමයි මෙම ලිපියේ කලා විචාරය හරහා සිදුකරන්නේ.



පසුගිය අවරුදු කීපය තුළ ශ්‍රී ලංකාවේ පාලකයා හා මහජනයා (කල්පිත) අතර මතවාදී ගැටුමක් වර්ධනය වූ අතර, පාස්කු ප්‍රහාරයෙන් පසුවත්, සමාජ මාධ්‍ය අරගලය තුළත් පාලකයා දැඩි ලෙස නින්දා පරිභවයන්ට ලක් විය. යුගයේ අධිපති දෘෂ්ටිවාදය ලෙස පාලකයා විශාල විනෝදයක් ලබන බවත්, එම විනෝදය පාලකය විදින්නේ මහජනයාගේ සාරය උරා බී බවත්, ජනප්‍රිය වදනක් විය. එම නිසා බැංකු හොරා, යහපාලනය එපා, **Gota Go Home** ආදී ලෙස පාලකයා නින්දාවට ලක් විය. මෙවන් ජනප්‍රිය මතවාද තුළ දෘශ්‍ය කලා ශිල්පීන්ද දායක වූ අතර, අනෝලි පෙරේරා පාස්කු ප්‍රහාරයෙන් පසුවත්, ඉනෝප්

දිල්ෂාන් වැනි ශිල්පීන් සමාජ මාධ්‍ය අරගල තුළින් පාලකයා monster කෙනෙකු ලෙස අර්ථ ගැන්විය. මෙම ලිපිය තුළින් විචාරයට ලක් කරන්නේ, කවුද? මේ monster, කොහෙන්ද? මේ monster එන්නේ, සැබවින් ම මෙම monster ලෙස පාලකයා නිරූපණය කල නිර්මාණ කලා කෘතීන් ද යන සංවාදය විවර කිරීමටය.



සමාජය තුළ දේශපාලන , ආර්ථික ගැටළු වර්ධනය වෙද්දී කලක් යුධ වීරයන් වී ලංකාව ගලවා ගත්තා යැයි බහුතර සිංහල ජාතිවාදීන් ඇලුම් කළ පාලකයන්ගේ දෙබිඩ් බව ඉස්මතු වෙනවා. එවිට අතීතයේ වීරයෙක් වූ පාලකයා monster කෙනෙකු ලෙස පෙනෙන්න ගන්නවා. මෙම monster වර්තය ඉස්මතු වීමේදී ප්‍රධාන ප්‍රවේශ දෙකක් අපට හඳුනාගත හැකිවෙයි .

1. symbolic fiction - සංකේතමය ප්‍රබන්ධය

2. spectral apparition - අවතාරාමය දෘෂ්ඨිය

මෙහි පළමුව සදහන් **symbolic fiction** එකේදී වෙන්නේ, යතාර්ථය තුළ නැති යමක් අදින විට එය **fiction** වෙනවා. කොහොමටත් **monsters** ලා අදින විට වෙන්නේ, **real** එකෙන් ගැලවීමයි. මේ යුගයේ **symbolic fiction** එක තමයි ආර්ථික අර්බුදය. එවිට එය අත් විදින කලාකරුවා හෝ පුද්ගලයා තුළ ඇතිවන **impossibility** එක සමාජය තුළ **monster** කෙනකු ලෙස පරිවර්තනය කරනවා. උදාහරණයක් ලෙස, නාමල් රාජපක්ෂ ගත්තොත් එයා **cricket** ගහනවා, **surfing** කරනවා, සමාජ මාධ්‍ය ඔස්සේ හැමදෙනා දකිනවා. රට ආර්ථික අර්බුදයක තිබෙද්දී රටේ ප්‍රධාන පාලකයකුගේ පුතෙක් ඇයි මේ සතුටු වන්නේ? මෙන්න මේ විනෝදය වටහා ගැනීමේ නොහැකියාව මත පුද්ගලයා තුළ ඇතිවන **impossibility** එක බහිෂ්කරණය වී **monster** රූපයක් පරිකල්පනය කරනවා. මෙය **thing** ලෙස ගන්න පුළුවන්. මේ **thing** කියන එකට **match** වන විවිධ රූප අතර **monster** රූපය ඉතා ජනප්‍රිය වනවා. නමුත් මේ **monster** නිර්මාණය කරන ශිල්පියෝ තුළ හැම වෙලාවෙම අනෙකාගේ ආශාව ප්‍රභේලිකාවක් වෙනවා. **Puzzle** එකක් වගේ අතරමං වීමක් වෙනවා. එය බාහිර ලෝකය තුළ වටහාගත නොහැකි **fantasy** එකක් වේ. එය තමයි **excess** එක. එනම් පාලකයා විදින අතිරික්ත විනෝදය වේ. පාලකයා අතිරික්ත විනෝදයක් ලබන බවට උපකල්පිත හා පරිවර්තනය කරන ශිල්පියා හෝ පුද්ගලයා තුළ අශ්ශීල භූත්වය නිර්මාණය වෙනවා. එවිට පාලකයා අශ්ශීල විනෝදකාමී වස්තුවක් ලෙස බහිෂ්කරණය වීම තමයි අප මේ **monster** රූප ලෙස දකින්නේ. නමුත් පාලකයා විදින මෙම විනෝදය වේදනාත්මක

වණයක් බව දැනගත්ත ද එය අමතක කර හෝ බැහැර කර අශ්ශීල ආන්ටසියට ඉඩදීම තුළ ශිල්පියා සහනයක් අත්කර ගන්නවා. මොකද මේ **excess** එක **real** එකක් ලෙස වටහා ගැනීම වේදනාත්මක නිසා මෙන්ම මේ සමාජ ආර්ථික අර්බුදය තුළ කලා ශිල්පියා වගකිව යුත්තෙකු ලෙස සිටින නිසා එය ආන්ටසියකින් වසා ගන්න හැමවිටම උත්සහ ගන්නවා.



එසේම මෙහි **spectral apparition** එකේ අශ්ශීලත්වය පැමිණ **monster** කෙනෙකු නිර්මාණය තුළින් **real** එක වහන්න හැදූවට වැහෙන්නේ නෑ. සිදුවන්නේ, එය නැවත නැවත ඉපදීමයි. එවිට මෙවැනි රූප **series** වශයෙන් අදින්න පෙළඹෙනවා. නමුත් **symbolic fiction** එක වටහාගත් විට අශ්ශීල ආන්ටසිය නැවතිලා අශ්ශීල රූප නිර්මාණය නවතිනවා. අන්න ඒ නිසා කලා කෘති බිහි කිරීමේ දී කලාකරුවෙකුට **symbolic fiction** එක වටහා

ගැනීම ඉතා වැදගත් වෙනවා. එවිට කලාකරුවා real එකට උත්තරයක් ලෙස symbolic narrative එකක් නිර්මාණය කරනවා. නමුත් ලාංකීය චිත්‍ර ශිල්පීන් මෙන්ම මේ narrative එක වටහාගෙන නොමැති නිසා ඔවුන්ගේ monster රූප cartoon වල වර්ත වගේ නැවත නැවත මැරෙනවා, උපදිනවා. ඒවා හරියට මලගිය ප්‍රාණීන් වගේ. එයට අපි living death කියා කියනවා. මේවා උසස් කලා කෘති නොවන සිද්ධි වාර්තාකරණයක් පමණක් වෙනවා. මෙයට උදාහරණයක් ලෙස, දිල්ෂාන්ගේ monster series එක හා අනෝලි පෙරේරා ගේ monster and mortal ප්‍රදර්ශනය ගන්න පුළුවන්.



මෙහිදී මෙම කලාකරුවන්ට අමතක වන දේ තමයි, මේ යුගයේ පාලකයා කියන්නේ ත් සාමාන්‍ය මිනිසෙකු බව ඔහුව පත් කරන්නේ, සර්වජන ජන්ද බලයෙන්මයි. මොකද මේක රජවරු, දෙව්වරු, බලයලත් යුගයක් නොවේ.

මෙවැනි නූතන යුගයකදීත් monster රූප බිහිවෙනවා කියන්නෙම අප තවමත් ජීවත් වන්නේ අදුරු යුගයකදැයි සැක ඇතිකරන්නක්. නමුත් සමහර කලාකරුවන් ඔහු විදින්නේ නැති සතුටක් නූතන පාලකයා විදිනවා කියා සමාජයට පෙන්න්නවා. මහජනයා සතු බලයෙන් පාලකයා නිර්මාණය වන බව වහන්න හදනවා. එවිට පාලකයා මහජන මුදල් වලින් විනෝද වෙනවා, cricket ගහනවා, surfing කරනවා, පිටරට ඇවිදිනවා. අන්න එලෙස පාලකයාගේ විනෝදය ප්‍රතිනිර්මාණයේදී සිදුවන්නේ කලාකරුවාගේ ෆැන්ටසියක් නිසා real එකට සම්බන්ධයක් ඇතිවන්නේ නෑ. එවිට දිගු දිවවල්, ලේ තැවරුණු රාක්ෂයකු ලෙස මුඛය සහිත රූප බිහිවෙනවා. මේවා පාලකයාට හෝ පාලන ක්‍රමයට කිසිදු සම්බන්ධයක් ඇති දේ නොවේ. එතකොට ලංකාවේ කලාකරුවෝ මේ රූප ඇඳලා දගලන්නේ, පාලකයාගේ අතිරික්ත විනෝදය සමගයි. එය කලාකරුවාට අවිඥානිකයි. නමුත් මෙම රූප බාහිර සමාජයෙන් ඉල්ලා සිටින ජනප්‍රිය මතයක්. ඒ අර්ථයෙන් මෙම නිර්මාණ පෙන්වන්නේ, බාහිර සමාජය අනුව හැසිරෙන විපරිතකරණයකි. ඒ තුළින් කලාකරුවාගේ ආත්මීය ප්‍රකාශනය ඉදිරිපත් නොවේ. ඇත්තටම ලංකාවේ පාලකයාගේ ජීවිතය විශාල වණයක් හා වේදනාවක්. ප්‍රශ්න අර්බුද රැසක්. ඒක අපි පහසුවෙන් ම මග හරිනවා. පාලකයා ඉපදුනේ හා ජීවත් වන්නේ මේ රටේ නම්, ඔහුට අප නොවිදින සතුටක් අත් විදිය නොහැකියි. ඔහු සිටින්නේ ත් වේදනාවන් සමුහයක් සමගයි.

අනෝලිගේ mortal සිතුවම් කියන්නෙ ම අමරණීය අයයි. එනම් දිගටම පවතින අර්ථය වේ. මේ යුගයේ දිගටම පවතිනවා කියන්නෙම අශ්ශිලත්වයක්. මෙය ඉතා පරණ මාතෘකාවක් හා පරණ art form එකක් නැවත නැවත ගෙන ඒමක්. මේවා අලුත් නිර්මාණශීලීත්වයක් නොවේ.

පරිකල්පනයක් නොවේ. මේවා ක්ෂීතිමය අත්දැකීම්. මම විදින්නේ නැති සතුටක් අනෙකෙකු විදිනවා යැයි සිතීමක්. නමුත් අධ්‍යනයේ දී පැහැදිලි වෙනවා කෙනකු තුළ ක්ෂීතිමය අත්දැකීමක් උපදින්නේ ඔහු හෝ ඇය කුඩා කාලයේ දී ලත් වේදනාත්මක අත්දැකීමක ප්‍රතිඵලයක් ලෙස බවයි. මෙය කායික වේදනාවක්, ලිංගික අත්වරයක් විය හැකියි. එවැනි වේදනාත්මක අත්දැකීම් අපගේ මනස තුළ "මන්ඩි" ලෙස කිඳා බහිනවා . අපි වැඩිහිටි වූ පසු එම අතීතයේ ලත් අත්දැකීම පිලිබඳ පසු ආවර්තිතව විමසීමේදී ක්ෂීතිමය අත්දැකීමක් ලෙස වර්ධනය වෙනවා. එවිට ඔහු කලාකරුවෙකු නම් ඔහුගේ කලාකෘති පුරාවට එම අතීත අත්දැකීම ඔහුට බලපෑම් කරනවා.



අඳුරු යුගයේ දී **monsters** ලාගේ සිතුවම් යනු, කිසියම් ආගමික අර්ථයක් නිරූපණය කිරීමකි. එනම්, පාපකාරී සිතුවලිවලට ගියහොත්, පල්ලියට විරුද්ධ වුවහොත් ලබාදෙන දඬුවම් නිරූපණයක් ලෙසයි. එවිට අඳුරු යුගයේ දී මිනිසා බුද්ධිමයේ තර්කනයෙන් තොරව පල්ලියට කීකරු විශ්වාසය සපිරි හක්තිමත් ශ්‍රාවකයෙක් වෙනවා. නමුත් බුද්ධිමය යුගයට පසුව පැරණි අඳුරු යුගය අවසන් වෙනවා. නූතනය තුළ පැරණි අඳුරු යුගයේ ආගමික සංකල්ප ප්‍රතික්ෂේප වෙනවා. ගොතික් සම්ප්‍රදාය යනු, අදවන විට ගෘහනිර්මාණ සහ කලාව සම්බන්ධයෙන් අතීතයේ පැවැති සම්ප්‍රදායක්. **style** එකක්. එය දෘෂ්ඨිවාදයක් ලෙස අදවන විට ක්‍රියාත්මක වන්නේ නෑ. නමුත් ගොතික් සම්ප්‍රදාය අඳුරු යුගයේ දී අධිපති දෘෂ්ඨිවාදයක්. දෙවියන්ගේ දණ්ඩනය මත අපාය හා **monsters** ලා උපදිනවා. මොකද මේ අඳුරු යුගයේ දී ස්වභාව ධර්මය තේරුම් ගත්තේ නැහැ. පාලකයා වටහා ගත්තේ නැහැ. පාලකයාට බලය එන්නේ, මිනිසුන් මගින් නොවන බවත්, බලය එන්නේ දෙවියන් මගින් බවත්, පාලකයා දෙවියන්ගේ නියෝජිතයකු බවත් මේ යුගයේ විශ්වාස කලා. පැරණි ගෘහනිර්මාණ පවා බිහි වූයේ, දෙවියන් අහසේ ඇතැයි යන්න පරිකල්පනයෙන්. උස් කෙතු ආකාර වහලවල් අහස කරා ඒරියල් එකක් ලෙසින් දෙවියන් හමුවන තෙක් ඉදිවුනා. ලතින් භාෂාව පවා මේ යුගයේ දී සාමාන්‍ය ජනයා භාවිතා කලේ නැහැ. එම භාෂාව භාවිතයට ගත්තේ පල්ලියේ පූජකයන් පමණයි. එම නිසා පූජකයන්ට තමන් කැමති කැමති දේ බයිබලය තුළ ඇති දේශනා ලෙසට කියන්න පුළුවන් වුනා. නමුත් පුනරුදයේ දී මුද්‍රණ යන්ත්‍ර නිපදවීම, අභ්‍යවකාශය පිලිබඳ දැනුම පුළුල් වීම හා මානවවාදී විෂයන් හැදෑරීම නිසා අඳුරු යුගයට තවදුරටත් පැවැත්මක් නොමැති විය. අන්න ඒ අඳුරු යුගය ඉවත් වුනාම තමයි, ලෝකය ගැන අපට තේරුම් ගන්න හැකි

වුනේ. නමුත් ලංකාව වැනි රටවල් තවමත් අඳුරු යුගයේ පවතින නිසා තවමත් මෙහේ ශිල්පීන් **monsters** ලා සිතුවම්කරණය කරනවා.



monsters ලා නිර්මාණයේ දී ප්‍රධාන වර්ග කීරීම් තුනක් හඳුනාගත හැකියි.

1. ස්වභාව ධර්මය තුළින් බිහිවන **monsters** ලා උදාහරණ - සුනාමි, ගිනි කඳු
2. සුවිශේෂී වර්ත **monsters** ලා ලෙස උදාහරණ - batman
3. පාලකයා **monsters** ලා ලෙස උදාහරණ - inhuman excess

අඳුරු යුගයේදී **monsters** ලා වැඩි වශයෙන් පල්ලියේ කලාව තුළ නිර්මාණය වුනා. මොකද මේ අවරුදු 1000 ක් අධික කාලය තුළදී පල්ලිය තමයි, ප්‍රමුඛ උනේ. පල්ලිය මගින් සමාජය පාලනය කලා. එහිදී ලෝකයේ සිදුවන සෑම දෙයක්ම දෙවියන්ගේ බලය සමඟ සම්බන්ධ කලා. කිසියම් බෝවන රෝගයක් මිනිසුන්ට වැළඳුන විට එය දෙවියන්ගේ ශාපයක් මත පවිකාරයන්ට දඬුවම් දීමේ ක්‍රමයක් ලෙස විශ්වාස කලා.

එහිදී හැමදේකටම divine power එකක් තුළ සිදුවන සිදුවීම් ලෙසට විශ්වාස කලා. නමුත් මෙම මධ්‍යතන යුගය අග වන විට පාලකයන්ගේ හා පුජකයන්ගේ දෙබිඩි ස්වරූපය ජනතාවට ජේන්න ගන්නවා. අන්න ඒ දෙබිඩිබව monsters ලා ලෙස ප්‍රතිනිර්මාණය වෙනවා. එම නිසා මේ යුගයේ වැඩි වශයෙන් ආගමික ස්ථානවල පවිකාරයන්ගේ ස්වරූපය monsters ලා ලෙස නිර්මාණය වෙනවා. උදාහරණයක් ලෙස, ගොතික් කලාව තුළ monsters ලා පවට දඩුවම් දීම සමඟ සම්බන්ධ කරනවා. එවිට අපාය, කටු ගහ ආදී සංකල්ප එනවා. මේවා පසුකාලීනව බටහිර ජාතීන් හරහා ලංකාවේ වෙරළබඩ බෞද්ධ පන්සල් වලට පවා එකතු වෙනවා. එම නිසා පන්සල් තුළ පවා අපාය ලෝකය සිතුවම්කරණය වෙනවා.





නමුත් යුරෝපයේ පුනරුද සමය වනවිට මේ අදුරු ලෝකය අහිබවා මානවවාදය නැගී සිටිනවා. විද්‍යාවේ දියුණුව නිසා රෝග ඇතිවන්නේ,

විෂබීජ නිසා මිස දෙවියන්ගේ දඬුවම් ක්‍රමයක් නොවන බව වටහා ගන්නවා. පැරණි යුගයේ දී කිසියම් නිර්මාණයක් බිහි කළේ, කිසියම් අර්ථයක් තුළ බව අපට වැටහෙනවා. ඒ දෙවියන් පිලිබඳ කිසියම් මිත්‍යාවක් විය හැකියි. පාපය පෙන්වීමට **monsters** ලා සිතුවම් කලා. නමුත් නූතන යුගයේ දී සිදුකරණ කිසියම් දෙයකට කිසිදු අර්ථයක් හිමි නොවන බව පෙඩරික් ජේම්සන් පවසනවා. ඒ අර්ථයෙන් මේ යුගයේ ලංකාවේ කලාකරුවන් අදින **monsters** ලාගේ සිතුවම් වලට කිසිදු අර්ථයක් හිමි නොවේ. මේ යුගයේ ලංකාවේ කලාකරුවන් අධික්‍රියාකාරී වෙලා තියෙන්නේ, කලා කෘති බිහි කිරීමෙන් නොවේ. සමජ මාධ්‍ය තුළ කෑ ගැසීම තමයි වැඩි වශයෙන් වෙන්නේ. කලා කෘති බිහි කිරීමෙන් තොරව තම ශරීරයම කලා කෘතියක් කිරීමෙන් සතුටුවීම තමයි මේ කාලයේ වෙන්නේ. මේ යුගයේ සමහර කලාකරුවන් නැවත වරක් පෞරාණික ලෝකය කරා ගමන් කිරීම සිද්ධ වෙනවා. පෞරාණික ලෝකයේ කලාකෘති තිබුනේ නෑ. තිබුනේ දෙවියන් සමඟ සම්බන්ධ නිරූපණයන් පමණයි. එම නිසා මේ කාලයේ **monster** සිතුවම් යනු, කලා කෘති නෙමෙයි. පැරණි ලෝකයට සම්බන්ධ දෙයක් පමණි. ලංකාව වැනි රටවල යුරෝපයේ මෙන් පුනරුදයක් ඇති නොවුන නිසා අපගේ නූතන හැසිරීම් තුළත් අඳුරු යුගයේ ලක්ෂණ හඳුනා ගත හැකියි. අපට මානව වාදී විෂයන් වල දැනුම ලැබුනේ, බටහිර ජාතීන් හරහායි. නමුත් එම නව දැනුම ප්‍රතික්ෂේප කර අඳුරු යුගය තුළ සිර වී ඉන්නට අප තුළ කැමැත්තක් තියෙනවා. යුරෝපයේ ගෘහ නිර්මාණ ශිල්පය, කලාව ආදිය පවා ආගමෙන් නිදහස් වෙමින් නව වින්තනයක් කරා වර්ධනය වීම පුනරුද සමයේදී ඇරඹුනා. අඳුරු යුගයෙන් බණ්ඩනය වුනා. ගොතීක් සමයේ ඉදිවුණු ආගමික ගොඩනැගිලිවල වහල කේතු ආකාරයෙන් ඉහළට ඉදිවුණා. මොකද දෙවියන්

සිටින්නේ, අහසේ බව ඒ යුගයේ විශ්වාස වුනා. නමුත් පුනරුද සමයේ දී ගෘහ නිර්මාණවල වහල ශිඛරාකාර හැඩයකට වෙනස් වුනා. මෙහිදී කේතු ආකාර හෝ සිකරාකාර ශිඛරාකාර යනු, sign එකක් ලෙස ගන්න පුළුවන්. එම sign එකට සංකල්ප එකතුකළ විට යුගයන් දෙකේ ගෘහ නිර්මාණ ක්‍රමය ගැන අවබෝධයකට එන්න පුළුවන්. එවිට නිර්මාණ සම්බන්ධයෙන් ගුප්ත බවක් ඇතිවන්නේ නෑ.

MEDIEVAL VS. RENAISSANCE ARCHITECTURE

| Gothic (Medieval) | Renaissance |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> •Gothic architecture was very large, “pointy” •Flying buttresses supported large walls •Stained glass told stories | <ul style="list-style-type: none"> •Revival of Arch and Dome •Qualities of Greek and Roman architecture •Used columns for support Intricate design |
|  |  |

නමුත් මෙම සංකල්ප ඉවත්කළ විට ගෘහ නිර්මාණය යනු, ගඩොල් හෝ ගඩොල් ගොඩවල් පමණි. නමුත් සංකල්පීය කියවීමක් නොමැති විට ගුප්ත බව සමඟ අඳුරු යුගයට අප ගමන් කරනවා. අන්න එවිට ලුවර් වගේ කලා කෞතුකාගාර බලන්න යන නුතන ලාංකිකයන්ට කලන්තය හැදෙනවා. පුදුම වෙනවා. මයිල් කෙලින් වෙනවා. මොකද ලංකාවේ ගොඩක් අය අඳුරු

යුගයකය තවමත් ඉන්නේ. නමුත් සංකල්ප තුලින් ලුවර් එකේ නිර්මාණ
 තේරුම් ගන්න පුලුවන් නම් තවදුරටත් කලන්තය දමන්නේ නැත. බටහිර
 කලාකරුවන්ගේ කලාකෘති මෙන් ම විනුවල වර්ණ, රේඛා දැක "ඒක මරු. ඒ
 වර්ණ පටිපාටිය පිස්සුවක් " ආදී ගොත් කතා කලා කෘති සම්බන්ධයෙන්
 කියන්නේ නෑ. අප තේරුම්ගත යුත්තේ, කලා ලෝකය යනු, (art world)
 කිසියම් discipline එකක් බව. කලාව හැදෑරීම යනු, කිසියම් විනයගත දැනුම
 හැදෑරීමක් මිස ගම්වලින් එන අගති සමඟ පැටලී, එනම්, අනෙකාගේ දැක්ම
 අනුව හැසිරෙන විපරිතකරණයක් නොවේ. ලංකාව වැනි දකුණු ආසියාතික
 රටවල කලාකරුවන්ගේ subjectivity එක වර්ධනය නොවන නිසා ඔවුන්
 ස්වභාවධර්මය කරා දිව යනවා. එවිට symbolic fiction එක පවා අශ්ශීල
 ෆැන්ටසියකට මාරු වෙනවා.



මෙහිදී කෙනෙක්ට තර්කයක් ගන්න පුළුවන් බටහිර ශිල්පීන් පවා **monsters** ලා ඇදලා තියෙනවා කියා. උදාහරණයක් ලෙස ප්‍රැන්සිස් කෝ ගෝයාගේ **monster** සිතුවම් ගන්න පුළුවන්. ඔහු ජීවත් වූ යුගයේ දී පල්ලියේ නායකයන්ගේ දෙබිඩ් බව ජේන්න ගන්නවා. පාලකයා විදින අතිරික්ත විනෝදය වැටහෙන්න ගන්නවා. ඒ වගේම මේ කාලය තුළ ස්පාඤ්ඤයේ පැරණි සම්ප්‍රදායික බලය යටපත් කර නැපෝලියන් බොනපාට් විසින් බලය තහවුරු කරගන්නවා. එහිදී විශාල වශයෙන් ජන ඝාතන විශාල වශයෙන් සිදුවෙනවා. එවිට සම්ප්‍රදායික පල්ලියට හෝ දෙවියන්ට කරන්න කිසිවක් ඉතිරි වන්නේ නෑ. එවිට පල්ලියේ බලය අහියෝගයට ලක්වෙනවා. මෙන්න මේ **symbolic fiction** එක ගෝයා විසින් **monsters** ලා ලෙස සිතුවම් කරනවා. ඔහු ජීවත් වන්නේ, අඳුරු යුගයේ අවසාන කාලයේ. මෙම යුගය දෙවියන්ගේ බලය සහිත යුගයක් නිසා අශ්ශීල ආන්ටසියකින් තොරව පාලකයා ඇදිය නොහැකි වෙනවා. පාපතරයන් ලෙසට ආගමික අර්ථයෙන් තමයි, මෙම සිතුවම් නිමවන්නේ. මෙම යුගයේ දී කලාකරුවට තම **symbolic fiction** එක පෙන්වීම අසීරු දෙයක්. මෙය දුරදිග ගියහොත් කලාකරුවාට හිමිවන්නේ, කුරිරු වදවේදනා සහිත මරණ දණ්ඩනයක් මේ යුගයේ දී පල්ලිය හෝ පාලකයා විවේචනය කිරීම දෙවියන්ට එරෙහිවීමේ පාපයක් වූනා. එම නිසා ගෝයාගේ **etching** නිර්මාණ රහසක් ලෙස පැවතුනා. නමුත් නූතන ධනවාදය සහිත මේ යුගයේදී කිසියම් කලාකරුවෙකු **monsters** ලා සිතුවම් කරනවා කියන්නේම ඔහුගේ හෝ ඇයගේ කලාව පිලිබඳ ගැටළු සහගත තත්වයක් වෙනවා. මේ යුගයේ දී **monster** කෙනකු ලෙස බිහි වෙන්නේ, කලාකරුවා තුළ ඇති අශ්ශීල ආන්ටසිය බහිෂ්කරණය වීනා පාලකයාගේ නිරූපණයක් නොවේ. විශිෂ්ට කලාකෘතියක් ද නොවේ. මොකද මේ **art form**

එකත් ඉතා පරණ යල්පැන ගිය එකක්. මොකද මේක අතීතකාමී පුරුද්දක්. මෙවන් සංකීර්ණ පසු නූතන සමාජයක් තුළ **nostalgia** එකක් ලෙස තමයි මෙම නිර්මාණ කියවිය හැක්කේ. **Facebook** විවාරකයන් යැයි කියාගත් අය මෙම නිර්මාණ අගය කලත් මේවා කලාකෘති ද යන්න ගැටළුවක් ඇති වේ.



මෙම කලාකරුවන් පාලකයා **monster** කෙනකු ලෙස අදින විට පාලකයා පත් කරන්නේ, ජනතාවගේ සර්වජන ඡන්ද බලයෙන් බව අමතක වෙනවා. ගොයා සිටිය යුගයේ නම් දේවයන්ගේ බලය වැදගත් වුනා. ජනතාවගේ බලය සැගවිලා තිබුනා. නමුත් මේ යුගයේ සගවන්න දෙයක් නොමැත. එම නිසා පැරණි යුගයේ **monster** හැඩය යනු, නූතන කලාකරුවාගේ අශ්ශීල ආන්ටසිය වේ. ලාංකීය කලාකරුවන් යනු, සංකල්පීය වශයෙන් දැනුම වර්ධනයට නොවෙහෙසන තම **subjectivity** එක **canvas** එකට ගෙන ඒමට අපොහොසත් අඳුරු යුගයේ සිරවී සිටින මිනිසෙක්. අන්න

එය අවබෝධ කරගත යුතු සත්‍යක් වේ. අපි කිසියම් දෙයක් තේරුම් ගැනීමට යාමේදී සම්ප්‍රධායෙන් එන පැරණි අගතීන් ප්‍රක්ෂේපණය වෙනවා. එම අගතිය නොහොත් අත්දැකීමෙන් එන **error** එක තේරුම් ගැනීම යනු, අවබෝධනය යි. නමුත් මෙම අවබෝධ කරගනීමෙන් ද අප මූලාවෙන් මිදෙන්නේ නැත. අවබෝධනය යනු, අගතියකින් තවත් අගතියකට ගමන් කිරීම වේ. පැරණි අගතිවලින් ගැලවීම යනු, මිත්‍යා ලෝකයෙන් ගැලවීම වේ. අනුන්ගේ අගතිවලින් සමාජය නිදහස් කිරීම නොව තමාගේ අගතිවලින් තමාව නිදහස් කර ගැනීම කලාකරුවාට ඇති අභියෝගය වේ. ලංකාවේ ගොඩක් අය උත්සහ කරන්නේ, තමාගේ අගති සගවාගෙන අනුන්ගේ අගති පෙන්වීමටයි. නමුත් එයින් මිදී තම ආත්මීයත්වය හමුවීම තුළ ප්‍රබුද්ධකරණය වෙත සමාජය ගෙන යනු ඇත.

-සමබ්ම පක්ෂය -