ခင်ဝမ်း

မိတ္တူတမန်းချီ

http://mmcpcommunity.net

စိတ္တဇပန်းချီ

ခင်ဝမ်း

Typing -Incubuz

PDF - nyisay

http://mmcpcommunity.net

r

pp0wiquon

10/3/2011

မာတိကာ

ဒေါ်ခင်လေးမြင့်၏အမှာစာ

ထုတ်ဝေသူ၏ကျေးဇူးတင်စကား

မောင်ညီညွှတ်ရဲ့ ကဗျာ

၁။ စာရေးသူ၏အမှာ

၂။ ကဗျာတစ်ပုဒ်၊တယောတစ်လက်နဲ့ ကချေသည်တစ်ယောက်

၃။ အနုပညာရဲ့ ချုပ်ကိုင်မှု အရည်အသွေး (သို့မဟုတ်) ချဉ်ပေါင်ဟင်းတစ်ခွက်

၄။ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ ကာရန်

၅။ အနုပညာရဲ့ အနုပညာ

၆။ ရွှံ့နေတဲ့ ဖန်ခွက်တစ်လုံး

၇။ တင်ပြမှုဆိုင်ရာ နည်းသုံးသွယ်

၈။ အိပ်မက်တစ်ဝက် နိုးတစ်ဝက်

၉။ အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီ

၁၀။ အင်ပရက်ရှင်း သို့မဟုတ် အဓ္ဈတ္တပန်းချီ

၁၁။ အိပ်မက်ထဲက ဆာရီရယ်လစ်ဇင်း

၁၂။ ကျူဗစ်ဇင်း

၁၃။ ပီကာဆိုရဲ့ ကျူဗစ်ဇင်း

၁၄။ ကျွန်တော်တို့ခေတ်

၁၅။ ပြည်သူအတွက်ပန်းချီ

ဒေါ်ခင်လေးမြင့်၏ အမှာစကား

ဒီစာအုပ်ဟာ ကိုခင်ဝမ်းရဲ့(၁၀)နှစ်မြောက် အထိမ်းအမှတ်အချိန်မှာ မရည်ရွယ်ဘဲ ထွက်လာတဲ့အတွက် ထုတ်ဝေသူ၊ ဝိုင်းဝန်းကူညီသူအားလုံးကို ကျေးဇူးတင်ပါတယ်။ ဒီစာအုပ်နဲ့ ကိုခင်ဝမ်းကို မမှီလိုက်တဲ့လူငယ်လေးတွေ၊ မျိုးဆက်သစ်လေးတွေကို သူ့ရဲ့ အယူအဆ၊ သဘောထား၊ အမြင်တွေကို သိခွင့် မြင်ခွင့်ရစေချင်ပါတယ်။

ဒီစာအုပ်ကို ရေးစဉ်တုန်းက ကိုခင်ဝမ်းဟာ ပန်းချီ တစ်ခုထဲကိုဘဲ တစိုက်မတ်မတ် လေ့လာနေတဲ့အချိန်ဖြစ်နေလို့ သူ့ရဲ့ရင်ထဲမှာ ပန်းချီအာရုံတွေနဲ့ ပြည့်နေပါတယ်။ ဒါကြောင့် ပန်းချီကို လောဘတက်ပြီး သူရဲ့အသုံးအနှုန်းတွေဟာ မာနေခဲ့ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် စေတနာ၊ ကရုဏာတွေ အပြည့်နဲ့ဆိုတာ လေ့လာကြည့်ရင် သိနိုင်ပါတယ်။

ဒီစာအုပ်ကို မဖတ်ရသေးတဲ့ လူများဖတ်ပြီး၊ ပန်းချီဆိုတာကို ခံစားမိလာမယ်ဆိုရင် ကိုခင်ဝမ်းရဲ့ စေတနာအကျိုးရှိသွားပါပြီ။

ခင်လေးမြင့် (ဇနီး)

ထုတ်ဝေသူ၏ ကျေးဇူးတင်စကား

ဆရာခင်ဝမ်း၏ စိတ္တဇပန်းချီစာအုပ်ကို ဒုတိယအကြိမ်အဖြစ် ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေရန် အခက်အခဲများကို ကျော်ဖြတ်ခဲ့ရပါသည်။ လွယ်လွယ်ကူကူ အစဉ်ပြေချောမွေ့စွာ ဆောင်ရွက် ခဲ့ရသည်တော့ မဟုတ်ပေ။

မည်သို့ပင်ဖြစ်စေ ယခုအချိန်မှာတော့ ဒုတိယအကြိမ် ပုံနှိပ် ထုတ်ဝေနိုင်ခဲ့ပြီ ဖြစ်သည်။ ယခုလို စာအုပ်ထွက်ရှိလာအောင် သဘောတူ ခွင့်ပြုပေးသူနှင့် ကူညီ ပံ့ပိုးပေးသူခဲ့သူများ၏ ကျေးဇူးကို လေးစားတန်ဖိုးထား အသိအမှတ်ပြု မှတ်တမ်း တင်လိုပါသည်။

ရှေးဦးစွာ စိတ္တဇပန်းချီစာအုပ်အား အလင်းသစ်စာပေတိုက်မှ ဒုတိယအကြိမ် ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေရန် သဘောတူခွင့်ပြုပေးသူ ဆရာခင်ဝမ်း၏ဇနီး ဒေါ်ခင်လေးမြင့်နှင့် မိသားစုကို ကျေးဇူးအထူး တင်ရှိကြောင်း မှတ်တမ်းတင် ဖော်ပြလိုပါသည်။ ဆရာ ခင်ဝမ်း၏ မိသားစုကသာ သဘောတူခွင့်ပြုပေးခဲ့ခြင်း မရှိပါလျှင် ဒုတိယအကြိမ်အဖြစ် စာအုပ်ပုံနှိပ်ထုတ်ဝေနိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ ထို့ပြင် ဆရာခင်ဝမ်းမိသားစု၏ ခွင့်ပြုချက် ရရှိသည်မှ ပန်းချီကားများ မှတ်တမ်းတင် ဓာတ်ပုံရိုက်သည်အထိ စာအုပ်ဖြစ်မြောက် ရေးအတွက် ချစ်ခင်ရင်းနှီးစိတ်ဖြင့် ကူညီဆောင်ရွက်ပေးခဲ့သူ ပြည်မြို့မှ ကိုကြည်စိုး (Happy mart Journal ဖြန့်ချိရေး) ၏ ကျေးဇူးတရားကို မေ့နိုင်မည် မဟုတ်ပါ။ ဆရာခင်ဝမ်း၏ ပန်းချီကားများ ရှာဖွေ မှတ်တမ်းတင် ဓာတ်ပုံရိုက်ရန် သွားရောက်ခဲ့သည့် ပြည်ခရီးစဉ်တွင် ညီအကိုစိတ်ဖြင့် လိုက်ပါကူညီ အဖော်ပြုပေးခဲ့သူ ဥတ္တရလမင်း ဦးသန်းဆွေ (ခံစားသူအကြိုက်)၊ ဆရာဗဂျီလင်းဝဏ္ဏ၊ ပြည်မြို့မှ နွေးထွေးစွာ ကြိုဆို ကူညီခဲ့ကြသူများ ဖြစ်သော ဦးနိုင်ဝင်း (ဆရာဝင်းသူဟန်) – ဒုတိယညွှန်ကြားရေးမှူး၊ ရှေးဟောင်း သုတေသနဦးစီးဌာန၊ ဦးအောင်ကျော်မိုး – စက်ရုံမှူး၊ MRTV ပြည်မြို့ ပန်းချီဒီဇိုင်း ကိုသန်းဆွေနှင့် ကျေးဇူးတင်ထိုက်သူ မိတ်ဆွေများအား ကျေးဇူးတင် မှတ်တမ်း ပြုအပ်ပါသည်။ ထို့ပြင် ပြည်မြို့သို့ ရောက်ရှိခိုက် လှိုက်လှဲ ဝမ်းသာစွာ

ကူညီတတ်သော ကွယ်လွန်သူ ကိုပေါက်ကြီး (ကာတွန်းပေါက်ပေါက်) ကိုလည်း သတိရ လွမ်းဆွတ်မိပါသည်။

စာအုပ်ထုတ်ဝေရန် စီစဥ်ဆောင်ရွက်ရင်း ဆရာခင်ဝမ်းကွယ်လွန်သည့် (၁၀) နှစ်ပြည့်နှင့် တိုက်ဆိုင်နေပါသဖြင့် ပိုပြီးအမှတ်တရ ဖြစ်ခဲ့ရပါသည်။ ဆရာခင်ဝမ်း၏ အနုပညာ ဖန်တီးမှုများကို လေးစား ချစ်ခင်မြတ်နိုးဆဲ၊ သတိရလွမ်းဆွတ်ဆဲ ပရိတ်သတ်များ အတွက် ကျေနပ်အလွမ်းပြေနိုင်လိမ့်မည်ဟု မျှော်လင့်မိပါသည်။

အလင်းသစ်စာစဥ် (၁) မှ ယခုအချိန်ထိ အစဥ်တစိုက်ဝယ်ယူ ဖတ်ရှုအားပေးခဲ့သည့် စာဖတ်ပရိတ်သတ်၏ ကျေးဇူးအထူးကို ဦးထိပ်တင်အပ်ပါသည်။

အလင်းသစ်စာပေတိုက်

စိတ္တဇပန်းချီကားတစ်ချပ်

စိတ္တဇပန်းချီ၊ အနီရောင်ဆေးစက်
ရဲရဲလက်ကာ၊စုတ်ချက်အပြာရောင်
ဒေါင်လိုက်ဖြတ်မျဉ်း
ကန့်လန့်ဖြတ်မျဉ်း
ဆေးသားချင်းထပ်၊ စုတ်ရာထပ်၍
ကျပ်သိပ်ရောပြွမ်း၊ အမြင်ဆန်းသည်
ကြမ်းတမ်းမွမွ ဖုထစ်ထ၏။

ကြည့်သူအများ
စကားပွက်လျှံ၊ တီးတိုးညံသည်။

"ရမ္မက်ဧကရီတစ်ပါး
ပုံတူကားပဲ၊ ရဲရဲလက်လက်
ဆေးနီစက်က၊ ဖော်ကျူးပြတာ
သူမ မျက်လုံးတွေပေါ့"

"လူမမည်ကလေး
အေးချမ်းတဲ့ပုံတူ၊ လူငယ့်အပြုံး
အပြာရောင်ကိုသုံးပြီး
ရုပ်လုံးဖော်ပြလိုက်တာလေ"
"ဒါဟာ
ခက်မာကြမ်းတမ်း၊ ဘဝလမ်းအသွင်
တင်စားထားချက်၊ ဖော်ကျူးချက်ပဲ
စုတ်ချက်တွေ

ဆေးစက်တွေ၊ ဒါတွေက
ဘဝလမ်းလို၊ ကြမ်းတမ်းပါဘိ”

မည်သူတွေက၊ မည်သို့ မည်ပုံ
အတွေးစုံကာ၊ အာရုံခံစား
တွေ့ထိငြားလည်း၊ နံရံဆွဲချိတ်
ဘောင်ကွပ်ပိတ်သည့်၊ စိတ္တဇပန်းချီသည်
ဆေးရည်ဖုထ၊ ရှုပ်ပွေပွလျက်
မွမွကြဲကြဲသာတကား။ ။

မောင်ညီညွတ်၊ ၁၉၇၀
(ဝိရောဓိအရဏ် ကဗျာများ)

စာရေးသူ၏အမှာ

(၁)

ကနေ့ ပန်းချီမှာ အရေးကြီးတဲ့ ပြဿနာတစ်ရပ် ရှိပါတယ်။ ပြဿနာကတော့ တာဝန်ရှိသူပန်းချီရှေ့ဆောင်လူကြီးပိုင်းက ခေတ်သစ်ပန်းချီကို (လေ့လာ မှုမရှိဘဲ၊ စူးစမ်းမှုမရှိဘဲ၊ ဂဃနဏမသိဘဲ) ငြင်းပယ်ရှုတ်ချပြီး ပိတ်ပင် တားဆီး နေတဲ့ ပြဿနာပါပဲ။

အကြောင်းအရာ တစ်ခုကို အထင်လောက်နဲ့ ရမ်းပြီး ဆောင်ရွက်တဲ့အခါ အထူးသဖြင့် တိုင်းပြည်နဲ့ ချီပြီး မစဉ်းစားတတ်ရင် လူမျိုးတစ်မျိုးလုံးကို ထိခိုက်နိုင်ပါတယ်။ ကနေ့ ခေတ်သစ် ပန်းချီ (modernism) ဟာ ၂၀ ရာစုရဲ့ ဝိဇ္ဇာပညာရပ်များ၊ သိပ္ပံပညာရပ်များနဲ့ အတူ တစ်ရှိန်ထိုး တိုးတက်လာတယ်။ ဒါကို လေ့လာမှုမရှိတဲ့လူတွေ၊ တိုးတက်မှုကို နားမလည်တဲ့ လူတွေကတော့ မမြင်လိုက်၊ မသိလိုက်ဘူး။ ဒါပေမယ့် တို့တွေ မသိပါလားလို့ မတွေးဘူး။ ဒါတွေဟာ အဓိပ္ပာယ်မရှိ၊ အရူးချေးပန်း သရုပ်ပျက်တွေပါလို့ ရှုတ်ချလိုက်ကြတယ်။

သူတို့ဟာ ပန်းချီရှေ့ကဆောင်တွေ ဖြစ်တဲ့အတွက် သူတို့ရဲ့အတွေးအခေါ် ဟောင်းနွမ်းမှု၊ သူတို့ရဲ့ ခေတ်နောက်ကျမှုဟာ ပန်းချီလောကတစ်ခုလုံးကို ကူးစက် သွားတယ်။ တိုင်းပြည်နဲ့ လူမျိုးကိုပါ ကူးစက်သွားတယ်။ လေ့လာမှု မရှိဘဲ မတိုးတက်တဲ့ ခေတ်နောက်ပြန်ဆွဲသမားတွေဟာ တိုင်းပြည်ရဲ့ အန္တရာယ်တွေပါပဲ။

ခေတ်ဟာ ပြောင်းလဲနေတယ်။ သမိုင်းဟာ တိုးတက်နေတယ်။ လူသားတိုင်းနဲ့ တကွ စနစ်တွေဟာ ခေတ်နဲ့အတူ၊ သမိုင်းနဲ့အတူ ပြောင်းလဲ တိုးတက်ရမယ်။ ဒါမှ သမိုင်းနဲ့ ခေတ်နဲ့ အံဝင်ခွင်ကျ ဖြစ်မယ်။ နိုင်ငံတကာနဲ့ ရင်ပေါင် တန်းနိုင်မယ်။ သူတို့တွေကတော့ ရာစုနှစ်ဝက်ကျော် ဟောင်းနွမ်းနေတဲ့ (Semi-Realism) သရုပ်မှန်ဆန် ပန်းချီနည်းကို အသေဖက်တွယ်ထားတယ်။ ပါဠိထဲက 'ပိုက်ဆံလျှော်' ထမ်းသမားလို ခေတ်က ယူဆောင်လာသမျှ၊ သမိုင်းက ယူဆောင်လာသမျှ အသစ်အသစ်သော စနစ်တွေကို ခေတ်ဟောင်း စနစ်ဟောင်းမှာ ဟောင်းနွမ်းကျန်ခဲ့သူတွေပဲ။

ဒါပေမယ့် သူတို့က ရှေ့တန်းရောက်နေတဲ့အခါ ယုတ္တိဗေဒနည်းအတိုင်း စနစ်ဟောင်းတွေကလည်း အသစ်ဖြစ်ရပြန်ရော။ စနစ်ဟောင်းတွေပဲ ကျယ်ပြန့် ထွန်းကားနေပြန်ရော။ တိုးတက်တဲ့၊ ခေတ်မီတဲ့၊ သစ်လွင်တဲ့ ခေတ်သစ်ပန်းချီ ကတော့ အငြင်းပယ်ခံရတယ်။ အရှုတ်ချခံရတယ်။ အပုတ်ခတ် ခံရတယ်။ ဒါဟာ လူမျိုးတစ်မျိုးကို ခေတ်မမီမှု၊ အမြင်မကျယ်မှုနဲ့ မတိုးတက်မှု။ နောက်ဆုံး လူမျိုးရဲ့ အညွန့်တုံးမှုတွေကို ဖြစ်စေမယ့် အန္တရာယ်ပါပဲ။

ကျွန်တော်တို့ အားလုံးဟာ လူမျိုးနဲ့ တိုင်းပြည်ရဲ့ တိုးတက်မှု၊ ခေတ်မီမှု၊ နိုင်ငံတကာနဲ့ ရင်ပေါင်တန်းနိုင်မှု အတွက် ခေတ်ပြောင်းတော်လှန်ရေးကို ဆင်နွှဲ နေကြတယ်။ ဒီအခါမှာ ခေတ်ဟောင်းက စနစ်ဟောင်းတွေကို ရဲရဲဝံ့ဝံ့ စွန့်ပစ်နိုင်မှ၊ ခေတ်မီတဲ့ စနစ်တွေကို တပ်ဆင်ပေးနိုင်မှ ကျွန်တော်တို့ဟာ တိုးတက်သင့် သလောက် တိုးတက်လာ နိုင်တယ်။ ရိုးရာစွဲဖက်တွယ်မှုနဲ့ မဲပြာပုဆိုး သံကြိုးကြီး တွေဟာ နိုင်ငံတိုးတက်မှုကို ချုပ်ကိုင်နှောင်တည်းထားနေတယ်။

ဒီသံကြိုးတွေကို ကျွန်တော်တို့ရဲရဲဝံ့ဝံ့ ဖြတ်တောက်ပစ်ရမယ်။ ဒီလိုမှ မဟုတ်ဘဲ အဟောင်းအမြင်း စနစ်တွေကို အသေဖက်တွယ် ထားရင်တော့ ဒါဟာ ခေတ်နောက်ကျမှုနဲ့ ဟောင်းနွမ်းမှုတွေကို ဖြစ်ပေါ်စေမှာပဲ။

တိုင်းပြည် တိုးတက်မှုဆိုတာက လက်ငင်း ပစ္စက္ခကာလကို ကြည့်ပြီး ဝေဖန်ရတာမျိုး။ ကနေ့ ကျွန်တော်တို့ တိုင်းပြည်ရဲ့ အဆင့်အတန်းကို နှိုင်းယှဉ် ပြောဆိုရတာမျိုး။ ဒီလိုမဟုတ်ဘဲ ပုဂံခေတ်တုန်းက တို့လက်ရာတွေဟာ သိပ်ကောင်း တယ်ကွာ ဆိုပြီး 'ရှင်ပြုတုန်းက ရွှေထီးဆောင်းခဲ့ရတာ' ကို တမြုံ့မြုံ့နဲ့ ကျေနပ်နေပြီး ပစ္စက္ခကာလရဲ့ တိုးတက်မှုကို မေ့လျော့နေလို့ မရပါဘူး။

တိုင်းပြည်တစ်ပြည်ရဲ့ တိုးတက်မှု၊ လူမျိုးရေး စိတ်ဓာတ်မြင့်မားမှုနဲ့ ယဉ်ကျေးမှု ဟာ ရိုးရာထိန်းသိမ်းမှုနဲ့တင် မပြီးဘူး။ ခေတ်မီတဲ့ အသစ်အသစ်သော စနစ်တွေကို ဖန်တီးဖို့၊ ဖန်တီးနိုင်စွမ်း ရှိဖို့လည်း လိုတယ်။

ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် အဟောင်းနဲ့အသစ်ကို ခွဲခွဲခြားခြား အသုံးပြုရမှာပဲ ဖြစ်တယ်။ အဟောင်းဆိုလည်း ဒါပဲ၊ အသစ်ဆိုလည်း ဒါပဲ ဆိုရင်တော့ ဒါဟာ တိုးတက်မှုမဲ့တဲ့

သဘောပဲ။တစ်ခါလာလည်း ဘုရား၊ မင်းသား မင်းသမီး၊ ကောင်မလေးက စောင်းကောက်တီး။ တစ်ခါလာလည်းဘုရား၊ မင်းသား မင်းသမီး၊ ကောင်မလေးက စောင်းကောက်တီး၊ တစ်ခါလာလည်း ဒါပဲ၊ တစ်ခါလာလည်း ဒါပဲ။ တစ်ခါလာလည်း ဒါပဲ။ ဟိုတုန်းကလည်း ဒါပဲ။

ဒါတွေကို သိဖို့လည်း ကောင်းတယ်။ ရှက်ဖို့လည်း ကောင်းတယ်။ နိုင်ငံတကာကို လှမ်းကြည့်လိုက်။ သူတို့ဆီမှာက ခေတ်ရဲ့သရုပ်၊ ခေတ်ရဲ့စနစ်။ မြန်မာပြည်မှာတော့ အဟောင်းအမြင်းတွေနဲ့ ကိုလိုနီခေတ်က(Semi-Realism) သရုပ်မှန်ဆန် ပန်းချီနည်း အားပေးမှု အပိုင်းမှာလည်း သူတို့ဆီမှာ သမားရိုးကျ ပန်းချီကျောင်းနဲ့ ခေတ်သစ်ပန်းချီကျောင်း (Acedemy of Art & Museum of Modern Art) ရယ်လို့ နှစ်ပိုင်းခွဲထားတယ်။ ပြတိုက်ဆိုရင်လည်း သမားရိုးကျ ပန်းချီပြတိုက်နဲ့ ခေတ်သစ်ပန်းချီပြတိုက် (Museum of Fine Art & Museum of Modern Art) ရယ်လို့ နှစ်ပိုင်း ရှိတယ်။ သူတို့ဆီမှာက ဒီလို အဟောင်းနဲ့ အသစ်ကို ကန့်သတ်ထားတယ်။ ခွဲခွဲခြားခြား သုံးတယ်။

ကျွန်တော်တို့ဆီမှာ ခေတ်သစ်ပန်းချီပြတိုက် မရှိဘူး။ ခေတ်သစ်ပန်းချီကျောင်း မရှိဘူး။ ဒါကြောင့် မြန်မာပြည်မှာ ခေတ်မီမှု၊ တိုးတက်မှုကို အားမပေးဘူး။ အဟောင်းကို သိပ်ကြိုက်တယ်။ ဒီလို ဖြစ်လာတယ်။

ပြပွဲတွေမှာလည်း ခေတ်သစ်ပန်းချီကို သရုပ်ပျက်လို့ (အသေအချာ မသိဘဲ) စွပ်စွဲပြီး လက်မခံဘူး။ ဒီလိုတိုးတက်မှုကို ငြင်းဆန်နေရင်၊ ရှုတ်ချနေရင် ဘယ်တော့မှ တိုးတက်မှာ မဟုတ်ဘူး။ အမြဲ အဟောင်း တပိုက်ပိုက်နဲ့နေမှာပဲ။

အမှန်က ကနေ့ မြန်မာပြည်မှာ တကယ်တိုးတက်တဲ့ (ဆုံးဖြတ်ဝေဖန်နိုင်စွမ်းရှိတဲ့) ပန်းချီသမားတွေ ရှိပါတယ်။ ဒါပေမယ့် သူတို့ဟာ အားပေးမခံရလို့ သံရုံးမှာ စီးပွားရှာရတဲ့အဖြစ် ရောက်နေတယ်။ သူတို့ဟာ မြန်မာပြည်အတွက် ခေတ်မီအနုပညာကို တပ်ဆင်ပေးနိုင်သူတွေပဲ၊ သူတို့ကို အသုံးချမယ်ဆိုရင်လည်း တစ်ဖက်တစ်လမ်းက တိုးတက်မှု ဖြစ်လာမှာပဲ။ ခုဖြစ်နေတဲ့ ပြဿနာက စာမတတ်သူတစ်ယောက်ကို အင်္ဂလိပ်ဝတ္ထုစာအုပ် ဝယ်ခိုင်းတာမျိုး ဖြစ်နေတယ်။ ခေတ်မီမှု၊ တိုးတက်မှုကို မကျွမ်းကျင် မလေ့လာတဲ့ လေ့နံဓားထစ်သမားကြီးတွေက ခေတ်မီ

ပန်းချီကို ဆုံးဖြတ်လာတဲ့အခါ အများအယွင်းတွေ ဖြစ်လာရော။ တိုင်းပြည်ရဲ့ တိုးတက်မှုမှာလည်း နှောင့်နှေးသွားတယ်။ အပေါင်းနဲ့ အသစ်ကို သူ့နေရာနဲ့သူ သုံးရမှာပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

အထူးသဖြင့် အနုပညာ (Art) ရဲ့ သဘောကို တွေးခေါ်နိုင်ဖို့ လိုအပ်နေပါတယ်။ အနုပညာဟာ အပျော်အရွှင် စိတ်အေးချမ်းမှုကို ပေးရုံတင်လောက် မကဘူး။ အနုပညာတစ်ရပ်ဟာ ခေတ်ရဲ့စနစ်ကို ယူဆောင်လာတယ်။ လူမှုရေး စိတ်ဓာတ် ပြည့်စုံမှုကို နားလည်နိုင်စွမ်းနဲ့ တစ်ဆင့် ထပ်မံတိုးတက်ရေးကိုပါ ဖန်တီးတယ်။ အနုပညာတစ်ရပ်ဟာ လူမျိုးရဲ့ တိုးတက်မှု၊ တိုင်းပြည်ရဲ့ တိုးတက် မှုမှာ အရေးပါတဲ့အချက် တစ်ရပ်လည်း ဖြစ်တယ်။ အနုပညာဟာ ဝိဇ္ဇာပညာနဲ့ သိပ္ပံနည်းကျမှုကို ဆက်စပ်ပေးတဲ့ စနစ်လည်း ဖြစ်တယ်။

ဒါတွေကို လေ့လာမှု၊ ရင်းနှီးမှုတွေနဲ့ ဆုံးဖြတ်နိုင်ပါစေ။ အနုပညာ အတွေးအခေါ် (Philosophy of Art) တိုးတက်မှု၊ အနုပညာစနစ် (System of Art) ပြောင်းလဲမှုတွေကို ဂဃနဏ သိကျွမ်းမှ ဆုံးဖြတ်ပါစေ။ အထင်နဲ့ရမ်းပြီး ဆုံးဖြတ်တဲ့ အခါမှာ လူမျိုး၊ တိုင်းပြည်နဲ့ အနုပညာရဲ့ တိုးတက်မှုမှာ အန္တရာယ် ဖြစ်လာတယ်။ ကျွန်တော် ပြောတာတွေဟာ ပိသုကာလေးနဲ့ ဘေးပစ်သလို ဖြစ်မှာလည်း စိုးတယ်။ ဒါကြောင့် လူကြီးတွေ အတ္တကိုခွာပြီး စဉ်းစားကြည့်ကြပါ။

(၂)

ဗနာက်ပြဿနာ တစ်ရပ်ကတော့ ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှု အရင်းအမြစ်ပဲ။ ဘယ်စနစ်၊ ဘယ်သဘောတရားဖြစ်ဖြစ် ပြည်သူနဲ့ ကင်းကွာတဲ့အခါမှာ တိုးတက်မှု နှောင့်နှေးတယ်။ တိုးတက်မှုဟာလည်း မမှန်ကန်ဘူးဆိုတာ အနုပညာသမား တိုင်း သိထားဖို့ လိုပါတယ်။

ပန်းချီလောကရဲ့ တိုးတက်မှုဟာ ပြည်သူတွေနဲ့ အညမည ဖြစ်ပြီး တိုးတက်ရမှာပဲ ဖြစ်တယ်။ မဟုတ်ရင် ပြည်သူတွေက ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှုကို မသိဘဲ မျက်ခြည် ပြတ်သွားပြီး ဝါးလုံးခေါင်းထဲ လသာနေတာမျိုး ဖြစ်သွားမယ်။

ပြည်သူ့အတွက် ပန်းချီဆိုတာကတော့ အလုပ်သမား၊ လယ်သမားပုံတွေ ဆွဲရုံနဲ့ မရပါဘူး။ ဒီလိုပုံတွေဟာ ဘယ်လိုမှ ပြည်သူတွေကို အကျိုးမပြုဘူး။ ပန်းချီဆရာတွေ လယ်ထဲဆင်းပြီး လယ်သူမပုံတွေကို ဆွဲရင်လည်း ဒါဟာ ပြည်သူနဲ့ နီးနွှယ်တဲ့ အနုပညာ ဖြစ်မလာပါဘူး။ ပြည်သူ့ပန်းချီဆိုတဲ့ အတွေး အခေါ်ဟာ ဒီထက်ပိုပြီး လေးလေးနက်နက် စဉ်းစားဖို့လိုပါတယ်။

ပြည်သူ့ပန်းချီဟာ ပြည်သူတွေနဲ့ပန်းချီရဲ့ ကူးလူးဆက်ဆံမှုပါပဲ။ ပြည်သူ တွေက ပန်းချီကို သိလာမယ်။ ဒီလို သိရှိအားပေးမှုပေါ်မှာ မှီတည်ပြီး ပန်းချီက တိုးတက်မယ်။ တိုးတက်မှုက ပြည်သူတွေကို ခေတ်ရဲ့စနစ်နဲ့ အတွေး အခေါ်တွေ ပေးလိုက်မယ်။ ဒါကို ပြည်သူတွေရဲ့ နားလည်မှု၊ မျက်ခြည်မပြတ်မှုနဲ့ သိမယ်။ တစ်ဖန် ပန်းချီက ထပ်မံတိုးတက်လာမယ်။ ဒီလိုပြည်သူတွေနဲ့ နီးနွှယ်မှုဟာ ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှုကို ဖြစ်စေမယ်။

ကနေ့ပန်းချီဟာ ရန်ကုန်မှာပဲ ရှိတယ်။ နယ်မှာ ပန်းချီကား လုံးဝ မရှိဘူး။ ဒါဟာ ပန်းချီရဲ့ အောက်ခြေလွတ်မှုပဲ။ ဒါကြောင့် ပန်းချီကို ပြည်သူတွေ မသိဘူး။ အလေးအနက် မထားဘူး။ တန်ဖိုး မထားဘူး။ ဒါကြောင့် မဝယ်ဘူး။ ဒါဟာ ပန်းချီသမားရဲ့ ပြဿနာပဲ။ သံရုံးနဲ့ အလုပ် ဖြစ်တာတော့ မှန်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ရေရှည်မှာ ပြီးတော့ စစ်မှန်တဲ့ တိုးတက်မှုအတွက် အနုပညာ ချစ်တတ်တဲ့ ပြည်သူတွေရဲ့ နှစ်ခြိုက်ဝယ်ယူမှုဟာ ဓိမ်ခံအလှပြဝယ်ယူမှုထက် ပိုမိုတန်ဖိုးရှိတာကို သိဖို့ လိုပါတယ်။

ဒီအပိုင်းနဲ့ ပတ်သက်လို့ ပန်းချီပြပွဲ လွတ်လပ်မှုလည်း လိုပါတယ်။ ပန်းချီသမားတွေ ကလည်း နယ်ကိုဆင်းပြီး ပြဖို့ လိုပါတယ်။ ကနေ့ ပန်းချီသမားတွေ သံရုံးလောင်းရိပ်ကထွက်ပြီး ပြည်သူတွေရဲ့ မျက်နှာကို ကြည့်ဖို့ အချိန်ပဲ။ မြန်မာပြည်သူ တွေဟာ အနုပညာနဲ့ (အထူးသဖြင့် ပန်းချီနဲ့) ကင်းကွာနေခဲ့တာ ကြာပါပြီ။

(၃)

နောက်တစ်ချက်က ပန်းချီရဲ့ အတွေးအခေါ် (အနုပညာရဲ့ အတွေးအခေါ်) တိုးတက်မှုပဲ။ ပန်းချီသမားတိုင်းဟာ ပန်းချီအနုပညာဆိုတာ ဘာလဲလို့ တိတိကျကျ တွေးခေါ်ထားနိုင်ဖို့ လိုတယ်။ ဒီလိုတွေးခေါ်မှုဟာလည်း တိုးတက်ဖို့ လိုတယ်။ ကျွန်တော့် ခံယူချက်ကတော့ ပန်းချီအနုပညာဟာ ပြည်သူတွေကို ပညာပြရန် မဟုတ်။ အရိုးသားဆုံးသော စနစ်နဲ့ စိတ္တဇကို ရိုက်ခတ်နိုင်စွမ်း ရှိမှုပဲ ဖြစ်တယ်။

ကျွန်တော်တို့ အတွေ့အကြုံအရ လူတစ်ယောက်ရဲ့ ပညာပြမှုဟာအချစ်အခင် အနှစ်သက်မခံရဘဲ ရိုးသားစွာတင်ပြမှုဟာ တကယ်ပဲ နှစ်ခြိုက်မှုကို ခံရတယ်ဆိုတာ သိကြမှာပါပဲ။ ဒါဟာ အနုပညာရဲ့ အင်အားတစ်ရပ်ပဲ ဖြစ်တယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ တစ်စုံ တစ်ယောက်ကို ပညာပြလိုက်တယ်ဆိုရင် အဲဒီ တစ်စုံတစ်ယောက်နဲ့ ကျွန်တော် တို့ဟာ ကင်းကွာသွားတတ်တာ တွေ့ရတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ခံစားမှု၊ အနုပညာ ဆာလောင်မှုနဲ့ သိပ္ပံနည်းကျ ဖန်တီးမှုတွေကို ရိုးရိုးသားသား တင်ပြလိုက်တဲ့ အခါ ဒါဟာ နှစ်သက်ဖွယ် ဖြစ်သွားပါတယ်။ ကျွန်တော့်အနေနဲ့ အနုပညာသမားရဲ့ ရိုးသားစွာ တင်ပြ နိုင်စွမ်းဟာ အနုပညာရဲ့ တန်ဖိုးပဲ။ ဒါဟာ အလှဲ့ဆော်နိုင်စွမ်းနဲ့ ကြည့်ရှုသူရဲ့ စိတ္တဇကို အချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်းရှိတယ်လို့ ယူဆတယ်။

အနုပညာသမားရဲ့ ရိုးသားစွာ တင်ပြမှုဟာ အမြဲဆန်းသစ်နေမယ့် တန်ဖိုးပဲ ဖြစ်တယ်။

ခင်ဝမ်း

ဒီဇင်ဘာ ၁၉၇၀

ကဗျာတစ်ပုဒ်၊ တယောတစ်လက်နဲ့ကချေသည်တစ်ယောက်

အချိုး

အမှန်က (Modernism) ကို ခေတ်သစ် ပန်းချီ ဒါမှမဟုတ် ပန်းချီသစ်လို့ ပြန်ကြတယ်။ ဒါပေမယ့် ကြည့်ရှုသူရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်းရှိဖို့ အလေးအနက်ထားတဲ့ နည်းလမ်းတွေဖြစ်လို့ စိတ္တဇပန်းချီလို့ နာမည်ပေးလိုက်တယ်။

ကဗျာတစ်ပုဒ်၊တယောတစ်လက်နဲ့ ကချေသည်တစ်ယောက်

လူတွေဟာ ကဗျာတစ်ပုဒ်ကို ဖတ်ပြီး နှစ်ခြိုက်ကြတယ်။ တယော တစ်လက်ရဲ့ တေးသွားလေးတစ်ကျော့ကို ခံစားကြတယ်။ ကချေသည်တစ်ယောက်ရဲ့ ကကြိုးနဲ့အတူ လွင့်မျောတတ်ကြတယ်။

ဘာကြောင့်လဲ။

ဘယ်လူသားဖြစ်ဖြစ် အနုပညာ တစ်ရပ်ရပ်ရဲ့ နှိုးဆွမှုမှာ လွင့်မျောဖို့ အသင့်ပဲ။ အနုပညာရဲ့ နည်းနာအသွယ်သွယ်တိုင်းမှာ ခံစားကြတယ်။ ဘာကြောင့် လူတွေဟာ အနုပညာကို ခံစားကြတာလဲ။ ဘာကြောင့် နှစ်သက်ခုံမင်ကြတာလဲ။ ဘာကြောင့် အနုပညာရဲ့ ဖန်တီးမှုတွေဟာ လူသားတွေကို စိုးမိုးနိုင်တာလဲ။

ဒါကို ဖြေရှင်းဖို့ ကျွန်တော်တို့ လိုအပ်တယ်။ အနုပညာရဲ့ စွမ်းရည်ကိုသိမှ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ပြဿနာကို ဖြေရှင်းနိုင်မှာမို့လို့ပဲ။ လူတွေဟာ အရသာဆိုတဲ့ သဘောကို ဘာကြောင့်နှစ်သက် ခုံမင်တာလဲ။ ဒါမှမဟုတ် အနုပညာတစ်ရပ်ရပ်ဟာ ဘာကြောင့် လူတွေကို ဖမ်းချုပ်နိုင်စွမ်းရှိတာလဲ ဆိုတာ ကျွန်တော်တို့ စဉ်းစား ကြည့်ရအောင်။

ဒီနေရာမှာ ကျွန်တော်တို့ လေးလေးနက်နက် နားလည်ခံယူထားဖို့က ကျွန်တော်တို့ လူသားအားလုံးဟာ ပတ်ဝန်းကျင် (သဘာဝ)ရဲ့အတွင်းမှာ ရှင်သန်နေထိုင်ရတယ်။ ဒီပတ်ဝန်းကျင် (သဘာဝ) နဲ့ စက္ကန့်မပြတ် ဆက်ဆံကူးလူး နေရပြီး ဒီပတ်ဝန်းကျင်ရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုကို အဆက်မပြတ်ခံနေရတယ်ဆိုတဲ့ အကြောင်းတရားပဲ။

ဆိုရှယ်လစ် တွေးခေါ်ရှင် အိန်ဂျယ်က –

ယခုခေတ်၌ သဘာဝသည် အချင်းချင်း အပြန်အလှန် ဆက်သွယ်မှုများ၊ ဖြစ်စဉ်ဖြစ်ရပ်များ စနစ်တကျ ဖြစ်ပေါ်မှုတို့ဖြင့် ကျွန်ုပ်တို့ရှေ့၌ ဖြန့်ခင်းလျက် ရှိပေသည်။ (အိန်ဂျယ် သဘာဝရဲ့ ဒိုင်ယာလက်တစ် ၂၀၂)

လို့ ရေးခဲ့တယ်။ နောက်ပြီး စတာလင်က အနုပဋိလောမ ရုပ်ဝါဒ စာတမ်းမှာ –

အနုပဋ္ဌိလောမက သဘာဝကို အရာဝတ္ထုတွေနဲ့ အဖြစ်အပျက်တွေဟာ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု မဆက်မသွယ်ဘဲ၊ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု မှီခိုအားထား မနေဘဲ၊ မတော်တဆ စုပုံဖြစ်ပျက်နေတယ်လို့ မယူဆဘဲ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ဆက်စပ် နေတယ်။ စုစည်းနေတယ်။ အရာဝတ္ထုနဲ့ အဖြစ်အပျက် တွေဟာ အတွင်းသဘောနဲ့ ဆက်စပ် မှီခိုနေတယ်။ တစ်ခုကိုတစ်ခုက ဆုံးဖြတ်နေတယ်လို့ ယူဆတယ်။ (စတာလင် အနုပဋ္ဌိလောမရုပ်ဝါဒ)

လို့ ရေးသားခဲ့တယ်။ စတာလင်ရဲ့ စာပိုဒ်ထဲက အရာဝတ္ထုနဲ့ အဖြစ်အပျက်တွေဟာ တစ်ခုကိုတစ်ခု ဆုံးဖြတ်နေတယ်လို့ ယူဆတယ်ဆိုတဲ့ စာကြောင်းဟာ သဘာဝရဲ့ ဆက်စပ်နေမှုမှာ အရေးပါတဲ့ အကြောင်းတရားတစ်ရပ်ပဲ။

ကျွန်တော်တို့တွေဟာ သဘာဝအတွင်းမှာ ရှိတဲ့ပစ္စည်းတွေပဲ။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ တွေဟာ ကျွန်တော်တို့ အချင်းချင်းရော၊ သဘာဝတရား နဲ့ရော၊ တခြား သဘာဝအတွင်းက ပစ္စည်းတွေနဲ့ရော ဆက်နွှယ်မှီတည်နေပြီး တစ်ခုက တစ်ခုကို အဆုံးအဖြတ် ပေးနေတယ်။ ဒါဟာပဲ ကျွန်တော်တို့ လူသားတွေရဲ့ အနုပညာခံစားတတ်မှု အာရုံရဲ့ အကြောင်းရင်းခံဖြစ်တယ်။

ကျွန်တော်တို့နဲ့ သဘာဝဟာ ဆက်နွှယ်နေတယ်။ ဒါကြောင့် သဘာဝက ကျွန်တော်တို့ကို ဆုံးဖြတ်ပေးပြီး ကျွန်တော်တို့ လူသားတွေက သဘာဝကို ပြန်ပြီး ဆုံးဖြတ်တယ်။ ဒီလို အညမညဆက်စပ်နေမှုတွေဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အာရုံခံစားမှုကို နှစ်ပေါင်းများစွာ ရိုက်ခတ်သွန်သင်ခဲ့တယ်။

သဘာဝမှာ ဘာတွေရှိပြီး ကျွန်တော်တို့ကို ဘာတွေ သွန်သင်ခဲ့သလဲ။

ဒါဟာ အဓိကကျတဲ့ မေးခွန်းတစ်ခုပဲ။ ဒီမေးခွန်းပြဿနာကို ရှင်းလင်းသွားတဲ့အခါမှာ ကျွန်တော်တို့လူသားတွေဟာ အနုပညာအပေါ်မှာ ခုံမင်နှစ်သက်ရတဲ့အကြောင်းရင်းသာ ပေါ်လာမှာပဲ။

သဘာဝမှာ ဘာတွေ ရှိသလဲ ဆိုတာနဲ့ ပတ်သက်ပြီး လီနင်က –

သဘာဝတရားမှာ ရွေ့လျားနေတဲ့ ရုပ်ဒြပ်တွေပဲရှိတယ်။ ဒီရုပ်ဒြပ် တွေဟာလည်း ကာလနဲ့ အာကာသထဲမှာကလွဲလို့ တည်ရှိလို့မရဘူး။ (လီနင် စုပေါင်းကျမ်း အတွဲ ၄)

လို့ ရေးခဲ့တယ်။ လီနင်ဆိုလိုတာက ကျွန်တော်တို့ လူသားအားလုံးနဲ့ သဘာဝတရားကြီး တစ်ခုလုံးဟာ ကာလနဲ့ အာကာသဆိုတဲ့ အစီအစဉ်ကြီးထဲမှာ တည်ရှိနေတာဖြစ်တယ်။

ကာလနဲ့အာကာသသဘောတရားကို အာဖန်နက်ဆီယက်ဗ်က ရှင်းရှင်းလင်းလင်း တင်ပြခဲ့တယ်။

သဘာဝအတွင်းမှာရှိတဲ့ ဝတ္ထုတွေဟာ ထုထည်ရှိရုံတင်မက တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ဆက်နွှယ်နေတဲ့ အစီအစဉ်တစ်ခုနဲ့ တည်ရှိ နေတယ်။ တချို့ဟာ ကျွန်တော်တို့နဲ့ ခပ်ဝေးဝေးမှာရှိပြီး တချို့ဟာ တခြား ပစ္စည်းတွေထက် ကျွန်တော်တို့နဲ့ပိုပြီး နီးကပ်စွာ တည်ရှိနေတယ်။ အမြင့် ဒါမှမဟုတ် အနိမ့်၊ ဘယ်ဘက် ဒါမှမဟုတ် ညာဘက်စသည်ဖြင့် တည်ရှိတယ်။

ပစ္စည်းတွေဟာ အာကာသမှာ တည်ရှိနေရုံတင်မကဘူး။ တိကျတဲ့ ဆက်စပ်မှုရှိစွာ ဖြစ်တည်နေမှုတွေရှိတယ်။ ပစ္စည်းတစ်ခုရဲ့ နေရာကို နောက်ပစ္စည်း တစ်ခုက နေရာယူမယ်။ အဲဒီပစ္စည်းရဲ့ နေရာမှာ နောက် ပစ္စည်းကဆက်ပြီး နေရာယူမယ်။ ဒီလို ဆက်ပြီး ဖြစ်နေမယ်။

ဒီလို အာကာသနဲ့ ကာလသဘောကို ရှင်းပြခဲ့တယ်။ ဒီကာလနဲ့ အာကာသ သဘောကတော့ ပစ္စည်းတွေဟာ နေရာတစ်ခုကို ယူထားတယ်။ ဒီလို နေရာယူမှုတွေဟာ ညီညွတ်တယ်။ ပြည့်စုံတယ်။ ပစ္စည်းတွေဟာ ဘယ်နေရာမှာ ဖြစ်ဖြစ်၊ အစီအရီနဲ့ အနီးအဝေး အနိမ့်အမြင့် မှန်မှန်ကန်ကန် ရှိတယ်။ အဘိဓာန် စာအုပ်တစ်အုပ်ပေါ်ကို စာအုပ်တစ်အုပ်တင်လိုက်တဲ့အခါ တင်လိုက်တဲ့ စာအုပ်ဟာ အဘိဓာန်ပေါ်မှာပဲ ရှိနေတယ်။ အဘိဓာန်နဲ့ အစီအစဉ် ညီညွတ်နေတယ်။

အစီအစဉ် မညီညွတ်ရင်လည်း ညီညွတ်အောင် စာအုပ်က အားထုတ်ပြီး ညီညွတ်တဲ့အခါမှ ရပ်တည်မှုဟာ ဖြစ်ပေါ်လာမယ်။ နောက်ပြီး ဒီလို အာကာသ

သဘောနဲ့တွင်မက ကာလဆိုတဲ့အချိန်သဘောလည်းရှိတယ်။ စာအုပ်တစ်အုပ် နေရာမှာ စာအုပ်တစ်အုပ်ကို ထားလို့ရတာ အချိန်သဘောကြောင့်ပဲ ဖြစ်တယ်။ စာအုပ်တစ်အုပ်ရဲ့ နေရာမှာ နောက်တစ်အုပ် ထားမယ်ဆိုရင် ပထမစာအုပ်ကို ရွှေ့ရဦးမယ်။ ပြီးမှ ထားလို့ ရမယ်။ ဒီလိုရွှေ့ဖို့နဲ့ ထားဖို့အတွက် အချိန် (ကာလ) မရှိလို့ မရဘူး။ ဒါလေးကို ပေါ့ပေါ့ တွေးရင်တော့ ရယ်စရာပဲ။ ကျွန်တော် တို့ရဲ့ သဘာဝမှာ အချိန်ဆိုတာဟာ အရာရာကို ညီညွတ်အောင် ဖန်တီးပေးနေတယ် ဆိုတာ ဘာမှ မဟုတ်သလိုပဲ။ ဒါပေမယ့် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ သဘာဝအတွင်းမှာ အချိန်ရဲ့ တစ်သမတ်တည်း ရွေ့လျားမှုသာမရှိရင် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ရုပ်တည်မှုဟာ လုံးဝ ဖြစ်နိုင်မှာ မဟုတ်ဘူး။

ဒါဟာ ရှင်းပြဖို့ တော်တော်ခက်တယ်။ ကာလနဲ့ အာကာသရဲ့ သဘောဟာ စိတ္တဇနာမ်တွေ ဖြစ်နေလေတော့ ကိုယ်တိုင်မစဉ်းစားရင် နားလည် ဖို့ မလွယ်ဘူး။

အဲဒီတော့ ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ကာလနဲ့ အာကာသဆိုတဲ့ ဆက်စပ် ညီညွတ်မှုတွေ ထဲမှာ အသက်ရှင် နေထိုင်ကြတယ်။ ဒီသဘောတရားကလည်း ကျွန်တော် တို့ကို ရိုက်ခတ်နေတယ်။ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အာရုံကို စိတ္တဇနာမ်တွေ ဖြစ်ပေါ်စေတယ်။ ညီညွတ်မှု၊ ပြည့်စုံမှု၊ အစီအစဉ်ကျမှု၊ တစ်လှည့်စီ ဖြစ်ပေါ်မှု၊ တဖြည်းဖြည်း ဖြစ်ပေါ်မှု၊ အလေးချိန်ကိုက်မှု စတဲ့ စိတ္တဇနာမ်တွေကို ဖြစ်ပေါ်စေတယ်။ သဘာဝရဲ့ ကိုယ်ပိုင် ဖြစ်ရပ်တွေမှာ ဒီစိတ္တဇနာမ်တွေ အပြည့်အဝရှိတယ်။

လူတွေဟာ ဒီစိတ္တဇနာမ်တွေနဲ့ သဘာဝမှာရှိတဲ့ အဖြစ်အပျက်တွေ ပစ္စည်းတွေကို ပြန်ပြီး ဆုံးဖြတ်ပြန်တယ်။ သဘာဝတရားရဲ့ ရွေးချယ်မှုနဲ့ Choice အလိုအလျောက် ဖြစ်ပေါ်မှု Chance တွေကို လူတွေဟာ အမြဲမပြတ် ကြုံတွေ့နေရတယ်။ စက္ကန့်မလပ် ကြုံတွေ့နေရတယ်။ အဲဒီ ရွေးချယ်မှုနဲ့အလိုအလျောက် ဖြစ်ပေါ်မှု Chanceတွေကို လူတွေဟာ ကိုယ်ပိုင်စိတ္တဇနာမ် (ဒါကလည်း သဘာဝတရားရဲ့ ထင်ဟပ်ချက်အဖြစ် ကျွန်တော်တင်ပြခဲ့ခြင်းဖြစ်တယ်) တွေနဲ့ ဆုံးဖြတ်ကြတယ်။

ရွေးချယ်မှု Choice ဆိုတာက လူတွေရဲ့ လုပ်ကိုင်ဖန်တီးမှုတွေပဲ။ ဒါဟာ ပြုလုပ်သူရဲ့ ဦးနှောက်နဲ့သာ သက်ဆိုင်တယ်။ အလိုအလျောက် ဖြစ်ပေါ်မှု Chance ကတော့ သဘာဝအလျောက် ပြုလုပ်သူရဲ့ ဦးနှောက်နဲ့ မသက်ဆိုင်ဘဲ ဖြစ်ပေါ်

လာတာတွေ ဖြစ်တယ်။ ဥပမာအားဖြင့် လူတစ်ယောက်ရဲ့ ကိုယ်ခန္ဓာ အချိုးအစားနဲ့ မျက်နှာရုပ်တို့ဟာ အလိုအလျောက် ဖြစ်ပေါ်မှု ဖြစ်ပြီး ဆင်ယင် ထုံးဖွဲ့မှုကတော့ ရွေးချယ်မှု Choiceပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီသဘောနှစ်ခုလုံးကို လူတွေဟာ သဘာဝရဲ့ တုံ့ပြန်မှု စိတ္တဇနာမ်တွေနဲ့ ဆုံးဖြတ်ကြတယ်။

ဒီလိုဆုံးဖြတ်ကြရာမှာ လူသားတွေရဲ့ အာရုံခံအင်္ဂါတွေဖြစ်တဲ့ နား၊ မျက်စိ၊ နှာခေါင်းနဲ့ လျှာတို့ကတစ်ဆင့် အတွင်းမသိစိတ် (စိတ္တဇ) က နေပြီး စက္ကန့်မလပ် ဆုံးဖြတ်နေတယ်။ ဒါကို စိတ္တဇဗေဒသမားတွေတော့ နားလည်နိုင် မှာပါပဲ။

ကျွန်တော်တို့ မြန်မာလူမျိုးတွေဟာ မြန်မာ့ယဉ်ကျေးမှုရဲ့ ရိုက်ခတ်ခြင်း ခံရတယ်။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အတွင်းမသိစိတ်မှာ မြန်မာ့ယဉ်ကျေးမှု စိတ္တဇ ဖြစ်ပေါ်နေတယ်။ ဒီမြန်မာ့ယဉ်ကျေးမှု စိတ္တဇနဲ့ ကျွန်တော်တို့က ဆုံးဖြတ်တယ်။ ကျွန်တော်တို့ ယဉ်ကျေးမှုနဲ့မတူတဲ့ ဥရောပယဉ်ကျေးမှုဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ မကြိုက် ကြဘူး။ ဒီသဘောပဲ။ ခပ်ရှင်းရှင်းပြောရရင် ဗုဒ္ဓဘာသာရဲ့ ယဉ်ကျေးမှု သဘာဝ ရိုက်ခတ်မှုကို ခံနေရတဲ့ ဗုဒ္ဓဘာသာဝင်တွေဟာ ဗုဒ္ဓဘာသာရဲ့ မူနဲ့ပဲ ကြည့်တတ်တယ်။ ဒီအခါမှာ ဗုဒ္ဓဘုရားကို ဝတ်မပြုရင် မကြိုက်ဘူး။ ခရစ်ယာန်လည်း ဒီလိုပဲ။ မွတ်စလင်လည်း ဒီလိုပဲ။

ဒါဟာ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇဟာ ပတ်ဝန်းကျင်သဘာဝရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုနဲ့ ထပ်တူ အရာရာကိုပြန်ပြီး ဆုံးဖြတ်တတ်တယ်ဆိုတဲ့ အကြောင်း ဥပမာလေးတွေပဲ။ သဘာဝရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုကတော့ ဒီထက်ပိုပြီး အနုစိတ်ကျတယ်။ မွေးကတည်းက သေဆုံးကြတဲ့အထိ စက္ကန့်မလပ် ရိုက်ခတ်နိုင်တာ သဘာဝပဲ ရှိတယ်။

ဒါကြောင့် လူတွေဟာ သဘာဝရဲ့ အရည်အချင်းတွေဖြစ်တဲ့ ညီညွတ်မှု၊ ပြည့်စုံမှု၊ အစီအစဉ်ကျနမှု၊ တစ်လှည့်စီ ဖြစ်ပေါ်မှု၊ တဖြည်းဖြည်း ဖြစ်ပေါ်မှု၊ အလေးချိန် ကိုက်ညီမှုစတဲ့ စိတ္တဇနာမ်တွေနဲ့ ဆုံးဖြတ်ကြတယ်။ အဲဒီသဘော တရားတွေ ရှိရင် နှစ်သက်တယ်။ မရှိရင် မနှစ်သက်ကြဘူး။ ခပ်ပုပု အမျိုးသမီးနဲ့ ခပ်ရှည်ရှည် အမျိုးသား တစ်ယောက် တွဲသွားရင် မလိုက်ဘူးလို့ဝေဖန်ကြမယ်။ နှစ်သက်ကြမှာ မဟုတ်ဘူး။ ညီညွတ်မှုနဲ့ အလေးချိန်ကိုက်မှု မရှိလို့ စိတ္တဇက လက်ခံမှာ မဟုတ်ဘူး။

အနုပညာဆိုတာဟာ သဘာဝရဲ့ ပစ္စည်းတစ်ခုပဲ။ သဘာဝထဲက သဘာဝလေး တစ်ခုပဲ။ အနုပညာသဘာဝပဲ။ သဘာဝထဲမှာ ဖြစ်ပေါ်နေတဲ့ ဖန်တီးမှု တွေပဲ။ ဒါတွေကိုလည်း ကျွန်တော်တို့က တခြားသဘာဝနည်းတူ သဘာဝ စိတ္တဇနဲ့ ဆုံးဖြတ်သုံးသပ်မှာပဲ။

အနုပညာဆိုတာဟာ သဘာဝအတွင်းမှာရှိတဲ့ အရိပ်အယောင်တွေကို သဘာဝ ပိုမိုကျလာအောင် ဖန်တီးသူက ဖန်တီးထားတဲ့ သဘာဝတွေပဲ ဖြစ်တယ်။

ဥပမာ – တေးဂီတ။ ကျွန်တော်တို့တစ်တွေဟာ စားပွဲကို လက်နဲ့ မတော်တဆ ရိုက်မိတယ်။ ဓားသွားချင်းခုတ်မိကြတယ်။ ရေထဲ ကျောက်ခဲ တစ်လုံး ကျသွားတယ်။ အဲဒီအခါမှာ အသံတွေ ဖြစ်ပေါ်လာတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒါတွေဟာ အစီအစဉ်မကျနဘူး။ မညီညွတ်ဘူး။ မပြေပြစ်ဘူး။ သဘာဝစိတ္တဇနာမ်တွေ မရှိဘူး။ ဒါကြောင့် လူတွေက ဒီအရိပ်အယောင်သံတွေကို မတော်တဆ ထွက်တဲ့ အသံမျိုးမဟုတ်ဘဲ ပိုမို ကောင်းမွန်တဲ့ နည်းနဲ့ အသံထွက်အောင် လုပ်ကြတယ်။ အဲဒီလို ဖန်တီးမှုတွေ ပြုလုပ်တဲ့ အခါမှာ ဒီဖန်တီးမှုတွေမှာ သဘာဝရဲ့ စိတ္တဇနာမ်အားလုံးပါအောင် ဖန်တီးကြတယ်။ ဒီဖန်တီးမှု တွေဟာ ညီညွတ်တယ်။ ပြည့်စုံတယ်။ အစီအစဉ်ကျနတယ်။ တစ်လှည့်စီ ဖြစ်ပေါ်မှု၊ တဖြည်းဖြည်း ဖြစ်ပေါ်မှုတွေပါတယ်။ အလေးချိန် ကိုက်ညီတယ်။ ဒါကြောင့် ဖန်တီးမှု တွေဟာ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇအာရုံတွေကို ရိုက်ခတ်မှု အားကောင်းပြီး လူတွေကို ဖမ်းချုပ်နိုင်စွမ်း ရှိတယ်။ ဒါကြောင့် အနုပညာရပ်တွေကို အာရုံခံစားဖို့ လူတွေက နှစ်သက် မက်မောကြတာပဲ ဖြစ်တယ်။

အနုပညာဆိုတာ သဘာဝမှာရှိတဲ့ အရိပ်အယောင်တွေကို ပိုမို ညီညွတ် ပြေပြစ်ပြီး သဘာဝရဲ့ စိတ္တဇနာမ်အရည်အချင်းတွေ ရှိလာအောင် ဖန်တီးတဲ့ စနစ်ပဲ ဖြစ်တယ်။

အနုပညာဟာ သဘာဝကိုထပ်တူကူးယူမှု အတတ်ပညာမဟုတ်ဘူး။ ဖန်တီးမှု ဝိဇ္ဇာပညာပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီအချက်ကို လေးလေးနက်နက် သဘောပေါက်ဖို့ လိုတယ်။ အနုပညာဟာ ထပ်တူကူးယူမှု အတတ်ပညာ မဟုတ်ဘူး။ ဖန်တီးမှု အတတ်ပညာသာ ဖြစ်တယ်။ ပိုမို ပြည့်စုံညီညွတ်အောင် ဖန်တီးမှုသာ ဖြစ်တယ်။သဘာဝမှာရှိတဲ့

အရိပ်အယောင်တွေကိုတုပပြီး ပိုမိုပြည့်စုံတဲ့ စနစ်တစ်ခုကို ဖန်တီးတာပဲ ဖြစ်တယ်။ သဘာဝမှာ အသံရှိတယ်။ အဲဒါကို တုပပြီး ပိုမို ပြည့်စုံတဲ့၊ ညီညွတ်တဲ့ တေးဂီတကို ဖွဲ့တယ်။ သဘာဝမှာ သက်ရှိတွေရဲ့ ကိုယ်လက်အင်္ဂါ လှုပ်ရှားမှု ရှိတယ်။ ဒါတွေကို အနုပညာက ထပ်တူကူးမချဘူး။ အဲဒီ အရိပ်အယောင်ကို ပိုမို ညီညွတ် ပြည့်စုံအောင် ဖန်တီးပြီး ကကြိုးကကွက်အဖြစ် ဖန်တီးကြတယ်။

အနုပညာဆိုတာ သဘာဝထဲမှာလူသားတွေက မြင်ကြားနေရတဲ့ သဘာဝရဲ့ စနစ်တွေကို ပိုမိုညီညွတ်ပြည့်စုံအောင်ဖန်တီးတဲ့ စနစ်ဖြစ်လို့ တွေ့ထိ မြင်ကြားမှုမှာ လူသားတွေနှစ်သက်ခံစားကြတာဖြစ်တယ်။

အနုပညာရဲ့ ချုပ်ကိုင်မှုအရည်အသွေး

သို့မဟုတ်

ချဉ်ပေါင်ဟင်းတစ်ခွက်

အနုပညာဟာ သဘာဝရဲ့ အရိပ်အယောင်တွေကို ပိုမို ပြေပြစ်ညီညွတ်တဲ့ စနစ်တစ်ရပ်အဖြစ် ဖန်တီးသူ (အနုပညာသမား)က ဖန်တီးထားတာမို့ လူသားတွေက အာရုံခံစားတာပဲ ဖြစ်တယ်။ လူသားတွေကို သဘာဝက ရိုက်ခတ်ထားတဲ့ စိတ္တဇနာမ် တွေနဲ့ ညီညွတ်နေလို့ လူတွေရဲ့ အာရုံတွေကို လှုံ့ဆော်နိုင်စွမ်း ရှိလာတာ ဖြစ်တယ်လို့ ကျွန်တော် တင်ပြခဲ့ပါပြီ။

အဲဒီ လှုံ့ဆော်နိုင်စွမ်းရဲ့ အင်အားကို ကျွန်တော်တို့က ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ ဘယ်လို အကောင်းဆုံးဖြစ်အောင် ဖန်တီးကြသလဲ။ အနုပညာရဲ့ ချုပ်ကိုင်မှု အရည်အသွေးကို ကျွန်တော်တို့ ဘယ်လို တိုင်းတာမလဲ။ ပန်းချီတစ်ချပ် ဒါမှမဟုတ် ကဗျာတစ်ပုဒ်ကို ကောင်းတယ်လို့ ဘာကို မူတည်ပြီး ဆုံးဖြတ်သလဲ။

ဒါကို တင်ပြဖို့ အနုပညာဆိုင်ရာ အနုပဋိလောမ သဘောတရားကို ကျွန်တော့် အနေနဲ့ အလေးထားပြီး ဆွေးနွေးမယ်။

အနုပညာမှာ အနုပဋိလောမ (အပြန်အလှန်ဆန့်ကျင်ညှိနှိုင်းမှု)ဟာ အရေးကြီးတဲ့ အသွင်တစ်ရပ် ဖြစ်တယ်။ အနုပညာရပ်တိုင်း ဧကဆိုတဲ့ တစ်ခုသဘော ဘယ်တော့မှ မရှိဘူး။ အနည်းဆုံး ဒွေးဆိုတဲ့ နှစ်သဘောပါဝင်တယ်။ ပန်းချီကားတစ်ချပ်မှာ အရောင် တစ်ခုတည်း၊ အသွေးတစ်ခုတည်း သုံးလို့ မရဘူး။ ဂီတမှာလည်း တစ်သံတည်း တီးလို့ မရဘူး။ ဒီလို အနုပညာရပ်တိုင်းမှာ စုပေါင်း သဘောတွေ ရှိတယ်။ စုပေါင်းမှုတွေဟာ အမြဲ ဆန့်ကျင်ညှိနှိုင်းမှု ဖြစ်ပေါ်ပြီး အနုပညာရဲ့ အင်အားကို ထိန်းသိမ်းနေတာပဲ ဖြစ်တယ်။

တကယ်လို့ ပန်းချီကားတစ်ချပ်မှာ တစ်ရောင်တည်း ဥပမာ အစိမ်း ရောင်ချည်းပဲ ဆွဲထားရင် ရမလား။ မရဘူး။ ဒီလို တစ်ရောင်တည်း ဆွဲတဲ့အခါမှာ အရောင်ဟာ key သဘောမျိုး ဖြစ်သွားပြီး အနုအရင့် အတောက်အမှိုင်း Tone နဲ့ Volume ခွဲမှုတွေ ရှိလာမှာပဲ။ ဒီလိုမှ မရှိရင် နံရံကို သဘော်ဆေး သုတ်သလို တစ်ရောင်တည်း ခြယ်ထားရင်တော့ အရောင်ပြားကြီး ဖြစ်ပြီး ဘယ်လိုမှ လှုံ့ဆော်မှုပေးမှာ မဟုတ်ဘူး။ အနည်းဆုံး အရောင်ဖြစ်ဖြစ်၊ အသွေးဖြစ်ဖြစ် နှစ်မျိုးတော့ပါရမယ်။

အနုပညာရပ်တိုင်းမှာ အနည်းဆုံး ကိရိယာနှစ်ခု ဒွေးသဘော ပါဝင်တာကို ကြည့်ရင် အနုပညာရဲ့ အင်အားဟာ အနုပဋိလောမပဲဆိုတာ သိသာနိုင် လာတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ဇကသဘောမှာ အနုပဋိလောမဟာ ပျောက်ကွယ် သွားလို့ပဲ။ ဒါကြောင့် အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ အဓိကအရည်အသွေးဟာ အနုပဋိလောမပဲ ဖြစ်တယ်။

အနုပညာဆိုင်ရာ အနုပဋိလောမဟာ ဟင်းတစ်ခွက်ချက်ပုံကို ကျွန်တော်တို့ လေ့လာကြည့်ရင် ထင်ထင်ရှားရှား တွေ့ရတယ်။ ဟင်းချက်တာကို ကျွန်တော်တို့က ပေါ့ပေါ့လေးပဲ သဘောထားတယ်။ နိစ္စဓူဝ တွေ့ကြုံနေရတာမို့ ဟင်းတစ်ခွက်ဟာ သိပ်အရေးမကြီးဘူးလို့ ထင်ကြတယ်။ အမှန်က ဟင်းချက် တာဟာလည်း ပန်းချီဆွဲတာ၊ ကဗျာစပ်တာလို အနုပညာတစ်ရပ်ကို ဖန်တီးတာပဲ။ ပန်းချီတစ်ချပ်ဟာ စက္ခုအာရုံက တစ်ဆင့် လူ့ရဲ့ စိတ္တဇကို လှုံ့ဆော်သလို ဟင်း တစ်မည်ဟာလည်း လူ့ရဲ့ ရသအာရုံကတစ်ဆင့် လှုံ့ဆော်တာပဲ။ သူဟာလည်း အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ နည်းနာဥပဒေ အတိုင်း ဖန်တီးရတာပဲ ဖြစ်တယ်။

အဲဒီတော့ အနုပညာတစ်ရပ်ဖြစ်တဲ့ ဟင်းချက်မှုကနေပြီး အနုပညာရဲ့ အနုပဋိလောမကို ကျွန်တော်တို့ လေ့လာကြည့်ရအောင်။

ဟင်းချက်တဲ့အခါမှာ ကုန်ကြမ်းအမျိုးမျိုးဖြစ်တဲ့ အသား၊ အရွက်၊ မဆလာ၊ ထောပတ်၊ အုန်းဆီစတဲ့ဟာတွေကို အသုံးပြုချက်ကြတယ်။ ကုန်ကြမ်းတွေ ကိုယ်တိုင်မှာ အရသာရှိပြီးဖြစ်ချင်ဖြစ်မယ်။ ပန်းချီမှာဆိုရင် အရောင်တိုင်းဟာ တသီးတခြားစီ လှပနေ တာမျိုး။ ဒါပေမယ့် ကုန်ကြမ်းတွေရဲ့ အရသာဟာ လုံးဝ အဓိကမကျဘူး။ ကုန်ကြမ်း တွေရဲ့ အရသာဟာ (အနုပဋိလောမ) မပါတဲ့အတွက် ပြည့်စုံတဲ့အရသာ မဟုတ်ဘူး။ ဒါကြောင့် လူတွေဟာ ကုန်ကြမ်း တစ်မျိုးတည်းကို စားသုံးလို့ မရဘူး။

အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ လက္ခဏာဟာ ပြည့်စုံတဲ့ ရသ ပေးစွမ်းနိုင်မှုပဲ။

ဒါကြောင့် ဒီလို ပြည့်စုံတဲ့ ရသကို ပေးစွမ်းနိုင်လာအောင် ဟင်းချက် သူဟာ ကုန်ကြမ်းတွေကို ရောစပ်မယ်။ ဟင်းတစ်ခွက်မှာ အရေးကြီးတာက ကုန်ကြမ်းတွေကို မှန်ကန်စွာ ရောစပ်နိုင်မှု ဝိဇ္ဇာပညာပဲ။ အရသာရှိပြီးဖြစ်တဲ့ သကြားတို့၊ နို့တို့၊ ထောပတ်တို့ အရမ်းထည့်လည်း အရသာ ရှိချင်မှ ရှိမယ်။ အရမ်း ညံ့ချင်လည်း

ညံ့သွားမယ်။ ချဉ်ပေါင်ရွက်တစ်စည်းကို ပြုတ်ပြီး အနုပဋိလောမကျအောင် ဆားနဲ့ငါးပိကို ထည့်ပေးနိုင်ရင် ဒါဟာဟင်းကောင်း တစ်ခွက် ဖြစ်လာမှာပဲ။ ဒါကြောင့် ဟင်းတစ်ခွက်ရဲ့ အဓိကလက္ခဏာဟာ ကုန်ကြမ်းကို အနုပဋိလောမ ကျစွာ ရောစပ်နိုင်မှု ဝိဇ္ဇာပညာပဲ။

အနုပဋိလောမကျစွာ ရောစပ်နိုင်မှုဆိုတာက အကြမ်းအားဖြင့် ပါဝင်တဲ့ ကုန်ကြမ်း အချင်းချင်းရဲ့ ဝိရောဓိတွေကို ပေါင်းစည်းနိုင်မှုသဘောပဲ။ ဟင်းလျာ တစ်ခုကို ချက်တဲ့အခါမှာ အသားရဲ့ အချိုရယ်၊ အဆီရဲ့ အဆိမ့်၊ ဆားစတဲ့ ဟင်းခတ်ပစ္စည်းရဲ့ အငန်ရယ် သူတို့တွေကို ညီညွတ်စွာ ပေါင်းစည်းနိုင်မှုပဲ။ ရှင်းရှင်းပြောရရင် ဟင်းလျာတစ်ခုမှာ ကုန်ကြမ်းအဖြစ် သုံးတဲ့ အချဉ်နဲ့အအီ၊ အချိုနဲ့ အခါး၊ အစပ်နဲ့ အဆိမ့်စတဲ့ ဝိရောဓိတွေ ရှိမယ်။ အရေးကြီးတာက အဲဒီ ဝိရောဓိတွေကို ညီညွတ်အောင် ပေါင်းစည်းနိုင်ဖို့ပဲ။

ဟင်းချက်သူ အနုပညာရှင်ဟာ ဟင်းကို မြည်းစမ်းမယ်၊ ထပ်ဖြည့်မယ်။ မြည်းစမ်းမယ်၊ ထည့်ဖြည့်မယ်စသည်ဖြင့် လိုအပ်သလို အကြိမ်ကြိမ် ပြုလုပ် မယ်။ နောက်ဆုံးမှာ ဟင်းလျာဟာပါဝင်တဲ့ ကုန်ကြမ်းတွေနဲ့ အနုပဋိလောမ ကျတဲ့ အဆင့်တစ်ခုကို ရောက်သွားမယ်။ ဒီအဆင့်မှာ ဟင်းလျာရဲ့ ကုန်ကြမ်း တွေဟာ ပြည့်စုံတဲ့ အခြေအနေကို ရောက်နေပြီ။ ဒီအဆင့်ဟာ ဟင်းလျာတစ်ခု ရဲ့ အနုပဋိလောမ ကျမှုအတွက် အရေးကြီးတဲ့ အဆင့်ပဲ။

ဟင်းလျာဟာ ပြည့်စုံမှုအဆင့် ရောက်တာနဲ့ ချက်ပြုတ်သူရဲ့ အနုပညာ ဖန်တီးမှုဟာ ပြီးစီးသွားတယ်။

ဒီပြည့်စုံမှုအဆင့်ဆိုတာ ဘာလဲ။

ပြည့်စုံမှုဆိုတာ ပါဝင်တဲ့ ကုန်ကြမ်းတွေရဲ့ မလိုမပိုတဲ့အခြေအနေပဲ။ အဲဒီ အခြေအနေမှ ဝိရောဓိတွေဟာ ညီမျှစွာ ဒွန်တွဲမိပြီး ပါဝင်တဲ့ ဘယ်ကုန်ကြမ်း ကိုပဲဖြစ်ဖြစ် ထည့်ဖြည့်စရာလည်း မလို၊ ထပ်နုတ်စရာလည်းမလိုတဲ့ အခြေ အနေပဲ။ ဒီအခြေအနေဟာ ဟင်းလျာတစ်ခုရဲ့ ရောစပ်မှုဘဝမျိုးမှာ တစ်ခုတည်းပဲ ရှိတယ်။ စာအုပ်တစ်အုပ်နဲ့ ရေးမှတ်လို့ မရဘူး။

အနီးဆုံး ဥပမာပြရင် နွားနို့ကျိုတဲ့အခါ နွားနို့ရယ်၊ သကြားရယ်၊ ရေရယ် ရောကျိုကြတယ်။ ဒီလို ရောစပ်ရာမှာ နို့နည်းရင် အဆိမ့်နည်းမယ်။ သကြားနည်းရင် အချိုနည်းမယ်။ ရေနည်းရင်လည်း အချိုလေး (အပေါ့ပေါ့) နေမယ်။ နွားနို့များရင်လည်း အဆိမ့်များပြီး သကြားများရင်လည်း အချိုများသွားမယ်။ ရေများတာတော့ ဘယ်သူမှ မကြိုက်ကြပါဘူး။ ဒီသုံးခုဟာ တစ်ခုကို တစ်ခု ထိန်းသိမ်း (ဆန့်ကျင်)နေတဲ့ အခြေအနေတစ်ခုမှာ နွားနို့ဟာ သောက်လို့ အကောင်းဆုံးပဲ။ ဒါဟာ နွားနို့ရဲ့ ပြည့်စုံမှု အခြေအနေပဲ။ ဒီအခြေအနေမှာ ဘာမှထပ်နုတ် ဒါမှမဟုတ် ထပ်ဖြည့်လို့ မရတော့ဘူး။ သကြားထပ်ထည့်ရင်လည်း အချိုများသွားမယ်။ ဒါဟာ ရောစပ်မှု အနုပဋိလောမကို ပျက်စီးစေမှာပဲ။ ထပ်နုတ်ရင်လည်း မကောင်းတော့ဘူး။ ဒီသဘောသဘာဝကို ဘယ် ကဏ္ဍမှာပဲ ကြည့်ကြည့် တွေ့ရမှာပဲ။

အခု ပြောခဲ့တဲ့ ဝိရောဓိများ ပေါင်းစည်းမှုမှာ အကျေအလည် ဆွေးနွေးဖို့ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် တင်ပြရမယ့် အပိုင်းတွေ ရှိပါတယ်။ ပါဝင်ကိန်းတွေရဲ့ အချိုးပါပဲ။

ခုနက ဥပမာ ပြန်ကောက်ရင် နွားနို့ရယ်၊ရေရယ်၊ သကြားရယ် ရောရာမှာ သူတို့အားလုံး ဒွန်တွဲ (ဆန့်ကျင်) နေတဲ့ အခြေအနေတစ်ခု ရှိတယ်။ အဲဒီ အခြေအနေမှာ ကုန်ကြမ်းတွေ ရောပေါင်းမှု (အနုပညာပစ္စည်း) ဟာ လူ့ရဲ့ အာရုံခံအင်္ဂါ (စိတ္တဇအာရုံ) ကို အနှိုးဆွဆုံးပဲ။ အချုပ်ကိုင်နိုင်ဆုံးပဲ။

ဒါပေမယ့် ဒီလိုဒွန်တွဲနေအောင် (ညီမျှစွာ ပေါင်းစည်းမှု ဆိုတဲ့ သဘောဟာ ဘယ်လိုအခြေအနေလဲလို့ ဆန်းစစ်လိုလာတယ်။ နွားနို့ရယ်၊ ရေရယ်၊ သကြားရယ်ရဲ့ စွမ်းအားဟာ တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ညီမျှနေရမယ်၊ ထိန်းသိမ်းနေရမယ်ဆိုတဲ့သဘောကို နွားနို့တစ်ဇွန်း၊ ရေတစ်ဇွန်း၊ သကြားတစ်ဇွန်း ဒီလို ထည့်တာဟာ ညီမျှမှုပဲလား။ ပန်းချီမှာဆိုရင်လည်း အပူရောင် (အနီဆိုပါတော့) ကို ၂၅ စတုရန်းလက်မ သုံးရင် အအေးရောင် (အပြာနုဆိုပါတော့) ကို ၂၅ စတုရန်းလက်မပဲ သုံးရမယ်လား။ ဒီလို စောဒက တက်စရာ ရှိတယ်။

ဒီနေရာမှာ ကုန်ကြမ်းတစ်ခုရဲ့ ပါဝင်ကိန်းဟာ ၂ မျိုး ၂ စား ရှိနေတာကို ကျွန်တော်တို့ သတိထားရမယ်။

၁။ အရည်အချင်း

၂။ အရေအတွက်

ဒီလို ၂ မျိုး ၂ စား ရှိနေမယ်။ ဥပမာအားဖြင့် နို့ဟာသိပ်မချိုဘူး၊ အချိုထုထည် နည်းတယ်။ နို့ရဲ့ ပါဝင်ကိန်း အရည်အချင်းအားဖြင့် နည်းတယ်။ ဒါကြောင့် အရည်အတွက်ကြီးကြီးလိုတယ်။ သကြားကတော့ သိပ်ချိုတယ်။ ပါဝင်ကိန်းအနေနဲ့ အရည်အချင်း ကြီးတယ်။ ဒါကြောင့် အရည်အတွက် လျှော့ပေး ရမယ်။ ဒါဟာ သိပ္ပံသဘောအရ ကုန်ကြမ်းကို အကြမ်းဖျင်း ညှိနှိုင်းမှုပဲ။

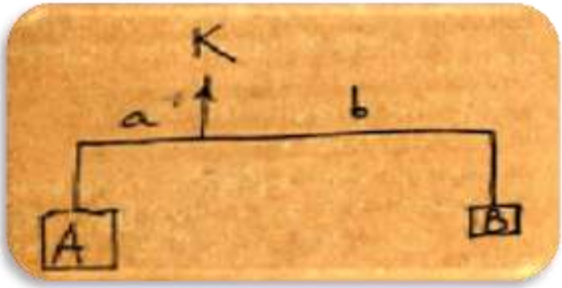
ဒါကို ညီမျှခြင်းနဲ့ ရေးရင် –

aA + bB + cC = K

Small Letterတွေက အရည်အချင်း။ Capital letterက အရည် အတွက်။ K ကတော့ ပေါင်းစပ်မှုရဲ့ ပြည့်စုံမှု အခြေအနေပဲ။ ဒါကို ရူပဗေဒရဲ့ အားလည်ကိန်းများ နိယာမမှာ အထင်အရှား တွေ့ရတယ်။

အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ သိပ္ပံသဘောဟာ အားလည်ကိန်း နိယာမပဲ။ ဒါကို နည်းနည်းပါးပါး ရှင်းပြချင်ပါတယ်။

Kမှာ လည်ချက်ရှိတဲ့ အားလည်ကိန်းတစ်ခုကို ကြည့်ရင် အလေး လက်တံ a ဟာ အလေးလက်တံb ထက် တိုတယ်၊ အားပျော့တယ်။ ဒါကြောင့် ဒါကို ဖြည့်ဖို့ အလေး A ဟာ အလေး Bထက် ကြီးလာရတယ်။ a နဲ့ A



ပုံ – အားလည်ကိန်းရဲ့ ပေါင်းစည်းမှုဟာ b နဲ့ Bရဲ့ ပေါင်းစည်းမှုနဲ့ ညီမျှတဲ့အခါမှာ လည်ချက်ဟာ K မှာပဲ ရှိလာပြီး အားလည်ကိန်းရဲ့ ရပ်တည်မှုဟာ ခိုင်မာလာမယ်။ ဒီလို ခိုင်မာစွာ ရပ်တည်နိုင်ဖို့ အားရဲ့ လည်ကိန်းဟာ ဆန့်ကျင်နေတဲ့အားနှစ်ခုရဲ့ အနုပဋိလောမ ကျစွာ ပေါင်းစည်းမှုကို ရယူရတယ်။ အား A ဟာ တုတ်တံကို နာရီလက်တံနဲ့ ပြောင်းပြန် လည်စေပြီး အား B ဟာ တုတ်တံကို နာရီလက်တံ အတိုင်း လည်စေတယ်။ ရူပဗေဒမှာ နာရီလက်တံအတိုင်း လည်တဲ့အားကို (–) အနုတ်လက္ခဏာ သတ်မှတ်ပြီး နာရီလက်တံနဲ့ ပြောင်းပြန်လည်တဲ့အားကို (+) အပေါင်းလက္ခဏာနဲ့ ပူးတွဲ ဖော်ပြတယ်။ အဲဒီအခါမှာ ညီမျှခြင်းကို ဒီလို ရေးနိုင်တယ်။

$$a A + (-b B) = K$$

တကယ်လို့ a Aနဲ့ b Bဟာ ညီမျှနေမယ်ဆိုရင် သူတို့အချင်းချင်း ချေပြီး Kရဲ့ ရပ်တည်မှုဟာ သုည(၀) ဖြစ်သွားမယ်။ ဒီလို (+) နဲ့ (–) ဆန့်ကျင်ဘက်တွေ ပူးပေါင်းမှုဟာ ဘယ်ရပ်တည်မှုမှာမဆို မုချတွေ့ရမှာပဲ။

ရပ်တည်မှုတိုင်းမှာ ဆန့်ကျင်ဘက်တွေ ပူးပေါင်းမှု ရှိရမှာပဲ။

ဆန့်ကျင်ဘက်တွေရဲ့ ပူးပေါင်းမှုဆိုတာကလည်း ကျွန်တော် တင်ပြခဲ့သလို အရည်အချင်းနဲ့ အရည်အတွက် လိုက်လျောညီမျှစွာ ပူးပေါင်းမှုပဲ။

ပန်းချီတစ်ချပ်မှာ ကျွန်တော်တို့က အနီရောင်နဲ့ အပြာနုကို ပူးပေါင်းမယ်။ အနီရောင်နဲ့ အပြာဟာ ဆန့်ကျင်ဘက်အရောင်တွေပဲ။ အဲဒီ အရောင်တွေရဲ့ အင်အားကို ညီမျှစွာ ပူးပေါင်းတဲ့အခါမှာ အရောင်တွေရဲ့ အင်အားဟာ ထုထည် ညီညီမျှမျှနဲ့ ထိန်းသိမ်းထားပြီး တစ်ခုစီဟာ ပိုမိုအားကောင်းလာမယ်။ ဒီလို ပူးပေါင်းဖို့ ဥပမာအားဖြင့် အနီက ပိုပြီး တောက်တယ်၊ ရင့်တယ်၊ အရောင် အရည်အချင်းမှာ များတယ်ဆိုရင် သူ့ကိုလျော့တဲ့၊ အရောင်အားပျော့တဲ့ အပြာနုကို ပိုပြီး ထုထည်များများသုံး။ အပြာနုနဲ့မှ မလုံလောက်တဲ့အခါ သူ့ကို အားပေးတဲ့ အစိမ်းနုရောင်လို၊ မိုးပြာရောင်လိုဟာမျိုးနဲ့ ထပ်ပြီး ထိန်းပေး။ ဒီလို ပန်းချီ သမားက အရောင်တွေရဲ့ ပေါင်းစပ်မှု အင်အားကို ဖန်တီးမယ်။

ဒီလို ဆန့်ကျင်ဘက်တွေကို ပူးပေါင်းတဲ့အခါမှာ အရည်အချင်းနဲ့ အရည်အတွက်ကို မျှတစွာ အသုံးပြုမယ်။ ပန်းချီတစ်ချပ်မှာ ဆန့်ကျင်ဘက် (ဝိရောဓိ) သဘောတွေဟာ ဘယ်တော့မှပြေးမလွတ်ဘူး။ တကယ်တော့ ပန်းချီ တစ်ချပ်မှာပါတဲ့ အရောင်ရယ်၊ ဒြပ်ထုရယ်ဟာ အရာမရောက်ဘူး။ ကြားခံ သက်သက်ပဲ။ ဒါတွေကို ပေါင်းစည်းနိုင်မှု၊ ဝိရောဓိပေါင်းများစွာကို ပေါင်းစည်း နိုင်မှုဟာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အဓိကချုပ်ကိုင်နိုင်မှုအားပဲ။

ဝိရောဓိပေါင်းစည်းမှုဟာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အင်အားကောင်းမှုအတွက် အဓိက အချက်ဖြစ်သလို အနုပညာတိုင်းရဲ့ အင်အားကောင်းမှုအတွက် အဓိက အချက် ဖြစ်တယ်။

ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အင်အားကောင်းမှုကို ပိုပြီး ထိန်းသိမ်းနိုင်စွမ်း ရှိတာက စွမ်းရည်ရွေးချယ်မှုပဲ၊ စွမ်းရည်ရွေးချယ်မှုဟာ အနုပဋိလောမ ကျမှုရဲ့ အဓိက အချက် ဖြစ်တယ်။ အနုပညာတစ်ရပ်ကို ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ အနုပညာသမားဟာ ပထမဆုံး မူလကုန်ကြမ်းကို အရေအတွက်ရော အရည်အချင်းပါ သတ်မှတ်ပြီး ဖန်တီးတယ်။ ပြီးတဲ့အခါ အဲဒီမူလကုန်ကြမ်းနဲ့ ညီညွတ်ထောက်ပံ့တဲ့ (Hermonising) ဒုတိယ၊ ပြီး တတိယ၊စတုတ္ထစတဲ့ အဆင့်ဆင့် ထောက်ပံ့မှုကုန်ကြမ်းတွေကို အနုပဋိလောမ ကျနမှုဘောင် အတွင်းက ရွေးချယ်ဖို့ပဲ။ ဒုတိယ၊ တတိယစတဲ့ ထောက်ပံ့မှု ကုန်ကြမ်း တွေဟာ မူလကုန်ကြမ်းနဲ့ အနုပဋိလောမ ကျနေဖို့ အရေး ကြီးတယ်။ မူလ ကုန်ကြမ်းတွေကို အားကောင်းမှာဖို့ အမြဲထောက်ပံ့ကူညီနေရမယ်။

ဒီလိုစွမ်းရည်ရွေးချယ်မှုကို ကျွန်တော်တို့ ဟင်းချက်တာပဲ ရှင်းရှင်း လင်းလင်း ဥပမာ ပေးနိုင်တယ်။

ကြက်သားဟင်းချက်တဲ့ အခါမှာ မူလကုန်ကြမ်းအဖြစ် ကြက်သားကို ထားပြီး ချက်တယ်။ ဒါပေမယ့် ကြက်သားကို ရေနဲ့ ချက်လိုက်ရင် ဟင်းလျာဟာ သိပ်ပြီး အားမကောင်းလှဘူး။ ဒါကြောင့် ဟင်းလျာရဲ့ အားကောင်းမှု အတွက် ထောက်ပံ့ ကုန်ကြမ်းတွေ ထပ်ထည့်ဖို့ လိုလာတယ်။

ကျွန်တော်တို့ဟာ အတွေ့အကြုံရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုအရ ထောက်ပံ့မှုကုန်ကြမ်းကို အသုံးပြုကြမှာပဲ။ ထောက်ပံ့မှုကုန်ကြမ်းဟာ တစ်ခါတစ်ရံမှာ ဒေသဆိုင်ရာ သက်သက်

ဖြစ်နေတတ်တယ်။ ယေဘုယျ ခြုံငုံပြောရရင် ကြက်သားဟင်းရဲ့ ထောက်ပံ့မှု ကုန်ကြမ်း အဖြစ် ကြက်သွန်နီ၊ ကြက်သွန်ဖြူနဲ့ ငရုတ်သီးကို သုံးမယ်။ ဆီကိုလည်း သုံးရမယ်။ မဆလာကိုလည်း သုံးနိုင်တယ်။ ဒါတွေဟာ မူလ ကုန်ကြမ်းတွေကို အင်အားကောင်းဖို့ ဆောင်ရွက်မယ့်ထောက်ပံ့မှုကုန်ကြမ်းတွေ ဖြစ်တယ်လို့ မြန်မာပြည်ဒေသဆိုင်ရာမှာ အများကလက်ခံကြတယ်။ ဒါပေမယ့် ဘာလို့ မဆလာထည့်ပြီး ထောက်ပံ့နိုင်တဲ့ ကြက်သားဟင်းကို မန်ကျည်းသီးမှည့်တို့၊ ပဲငါးပိတို့ထည့်ပြီး ထောက်ပံ့မှု မပေးနိုင် တာလဲ။

ပီကာဆိုကိုယ်တိုင်ရေးပုံတူ Picasso - Self Portrait (1901)

ကျွန်တော် အကြမ်းဖျင်း ပြောနိုင်တာက ဒီလိုထောက်ပံ့မှုဟာ အနုပဋိလောမ မကျဘူးလို့ ကျွန်တော်တို့ အတွေ့အကြုံက သင်ပေးထားလို့ပါပဲ။ ကျွန်တော်တို့ဟာ သဘာဝ ပတ်ဝန်းကျင်ရဲ့ သင်ကြားမှုအောက်မှာ အသက်ရှင်ကြီးထွားလာရတယ်ဆိုတာ မေ့လို့မဖြစ်ဘူး။

နောက်ပြီး ကြက်သားရဲ့ ထောက်ပံ့မှု၊ ကုန်ကြမ်းအဖြစ် ထောက်ပံ့နိုင်လေ့ရှိတဲ့ မဆလာဟာ ငါးစွပ်ပြုတ်နဲ့ရော အနုပဋိလောမ ကျကျ ပေါင်းစည်းနိုင်ရဲ့လားဆိုတာ စဉ်းစားကြည့်ဖို့ လိုပါတယ်။ ငါးစွပ်ပြုတ်ရဲ့ ထောက်ပံ့မှုကုန်ကြမ်းဟာ ရှောက်ရွက်တို့၊ ငရုတ်ကောင်းမှုန့်တို့ပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီအတိုင်းပဲ ဆီတို့၊ ပဲတို့၊ ငါးပိတို့ရဲ့ မူလကုန်ကြမ်းနဲ့ အနုပဋိလောမ ကျမှုဆိုင်ရာ ရွေးချယ်ခြင်း တွေလည်း ရှိသေးတယ်။

အစက ပြန်ကောက်ရအောင်။ ဥပမာ ပေးခဲ့သလို (ဟင်းချက်မှု) တကယ်တမ်း တင်ပြမှုက အနုပညာ။ ကဲ – ဟင်းချက်မှု အနုပညာကို အနုပညာ ဆိုတဲ့ ဘောင်ထဲ သွင်းပြီး ပြန်ကောက်နုတ်ချက်ချလိုက်ရင် အနုပညာတစ်ရပ် ဖန်တီးဖို့ စွမ်းရည်ရွေးချယ်မှု ဆိုတာဟာ အရေးကြီးတယ်။ တယောခပ်ချွဲချွဲနဲ့ တီးတဲ့ အလွမ်းတေးတစ်ပုဒ်မှာ ထောက်ပံ့မှုအဖြစ် လင်းကွင်းတို့၊ ရွှေဘိုစည် တို့ သုံးလို့ မဖြစ်ဘူး။ ဒိုးပတ်သံလို ခပ်မြိုင်မြိုင်မျိုးမှ ဒီလိုထောက်ပံ့မှုဟာ အားကောင်းစေတယ်။

နောက်ပြီး ဝိရောဓိများပေါင်းစည်းမှုဟာ အရေးကြီးတယ်။ အနောက် နိုင်ငံက ဆင်ဖိုနီတီးဝိုင်းတွေမှာ ဒီလိုပေါင်းစည်းမှုဟာ ထင်ရှားတယ်။ အင်အား နည်းတဲ့ တယောလို တူရိယာမျိုးဟာ များတယ်။ တစ်ခါတစ်ရံမှာ သစ်သား လေမှုတ် ကိရိယာတွေကို ပိုပြီးအားကောင်းအောင် ဖန်တီးတယ်။ အားနည်းမှု၊ အားကြီးမှုတွေကို ရောမွှေပေါင်းစပ်လေ့ ရှိတယ်။

ဒါကြောင့် အနုပညာတစ်ရပ် (ဘယ်အနုပညာပဲ ဖြစ်ဖြစ်) ရဲ့ လူ့အာရုံကို နှိုးဆွ ချုပ်ကိုင်နိုင်မှု စွမ်းရည်ဟာ အနုပညာရဲ့ အနုပဋိလောမ ကျနေမှုအပေါ်မှာ တည်တယ်။ အနုပဋိလောမ ကျမှုက ကင်းကွာလေ အနုပညာဟာ အားနည်းလေပဲ။ အနုပဋိလောမ ကျမှုမှာလည်း အဓိကအဖြစ် စွမ်းရည်ရွေးချယ်မှုနဲ့ ဝိရောဓိများ ညီညွတ်စွာ ပေါင်းစည်းနိုင်မှု ဆိုတဲ့ ကဏ္ဍနှစ်ခု ရှိတယ်။ ဒီနှစ်ခုနဲ့ ညီညွတ်နေရင် အနုပညာ

အားကောင်းလာမှာပဲ။ အနုပညာရဲ့ ဘယ်ကဏ္ဍကိုပဲဖြစ်ဖြစ် ဒီအတိုင်း သုံးသပ်တယ်။ ပန်းချီ ပန်းပု၊ ကဗျာ၊ အဆို၊ တေးသွား၊ ကကြိုး အကုန်လုံး ဒီအနုပဋိလောမနဲ့ပဲ ဆုံးဖြတ်ရမှာပဲ။

အနုပညာရဲ့ ကဏ္ဍတချို့ကို အနုပဋိလောမသဘောနဲ့ အသေးစိတ် လေ့လာကြည့် ရအောင်။ စန္ဒရားတစ်လုံးကို တီးတယ်။

ပထမ ခလုတ်တစ်ခုစီကို လက်ညှိုးတစ်ချောင်းတည်း သုံးပြီး နှိပ်တယ်။ သံစဉ်တစ်ခုကို ဆိုပါတော့။ လေချိုသွေးကာ ဒီလိုပဲဖြစ်ဖြစ် နှိပ်ကြည့်လိုက်တယ်။ ဒီလို တီးလို့ နားထောင် ကောင်းပါ့မလား။ တူရိယာကိရိယာမို့ အသံတုန်ခါနှုန်းတွေ ညီညွတ်နေလို့ နားထောင်လို့တော့ ကောင်းမှာပေါ့။ ဒါပေမယ့် ပြည့်ပြည့်စုံစုံ မရှိလှဘူး။

အဲဒီတော့ လက်ငါးချောင်းကို သုံးပြီးတီးမယ်။ နည်းနည်းတော့ အသံ စုံလာတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒါဟာလည်း မပြည့်စုံလှဘူး။ လက်ငါးချောင်းနဲ့ တီးတယ် ဆိုတာဟာ တကယ်တော့ မူလသံတစ်သံကို ထောက်ပံ့သံ ၄ သံနဲ့ပူးပြီး ၅ သံကို တစ်သံတည်း ထွက်အောင် တီးတဲ့ သဘောပဲ။

အဲဒီတော့ နောက်ထပ် လက် ၅ ချောင်းနဲ့ ဖြည့်စွက်လိုက်ဦးမယ်။ ဒီအခါမှာ နောက်ထပ်အသံတွေရဲ့ ထောက်ပံ့မှုကြောင့် မူလသံ တစ်သံဟာ သိပ်အားကောင်းလာပြီး နားထောင်သူတွေက တယ်မြိုင်ပါလားဆိုပြီး နှစ်ခြိုက်ကြတယ်။

ဒီလို အသံအမျိုးမျိုးကို ပူးပေါင်းတဲ့ အခါမှာ (မပူးပေါင်းရင်လည်း ဒါဟာ အလကားပဲ။) ဘယ်လို ပူးပေါင်းမလဲဆိုတာ အရေးကြီးလာရော။ အနုပဋိ လောမရဲ့ ကဏ္ဍက ဒီနေရာမှာပဲ ဥပမာ မီ (mi) ဆိုတဲ့ '၃' သံကို ထောက်ပံ့ဖို့ ဘယ်အသံတွေကို သုံးမလဲ ဆိုတဲ့ ကိစ္စ။ ဒီအချက်ဟာ အရေးကြီးတယ်။ အနု ပဋိလောမ ကျအောင် ပူးပေါင်းနိုင်ပါမှ။ 'မီ' ဆိုတဲ့အသံဟာ ပိုမို အားကောင်း လာမယ်။ အနုပညာသမား တစ်ယောက်ရဲ့ စွမ်းရည်ဟာ ဒီလို ပူးပေါင်းနိုင်စွမ်းပေါ်မှာ တည်တယ်။ တကယ်လို့များ ကျွမ်းကျင်သူတစ်ယောက်ဟာ နိမ့်မြင့်သံစဉ် တချို့ကို ပူးပေါင်းဖို့ ကြိုးစားပြီ။ သူဟာ မူလသံစဉ်နဲ့ ထောက်ပံ့သံစဉ်တွေလည်း သတ်မှတ်ပြီးပြီဆိုတဲ့အခါ သူ့အဖို့ အရေးအတွက်ရွေးချယ်မှု အနုပဋိလောမကို တွေ့လာရပြန်ရော။ ဒီပြဿနာကို အနုပညာ

သမားက အစကတည်းက ဆုံးဖြတ် တာဖြစ်ချင်လည်း ဖြစ်နေမယ်။ ဘယ်အသံကို ဘယ်အတိုင်းအတာအထိ မူထားပြီး ဘယ်အတိုင်းအတာထိ ထောက်ပံ့မယ်ဆိုတဲ့ကိစ္စ။

ဥပမာ 'မီ' ဆိုတဲ့ အသံကို ဆို (SO)ဆိုတဲ့ ၅ သံနဲ့ ထောက်ပံ့မယ် ဆိုတဲ့အခါ တုန်နှုန်း ဘယ်လောက်နဲ့ ထောက်ပံ့မလဲ။ အလယ်သံနဲ့၊ အောက်သံနဲ့ ဒါမှမဟုတ် အထက်သံနဲ့လား ဆိုတဲ့ဟာ ရွေးချယ်ရပြန်ရော။ ကိုစောညိန်းရဲ့ တေးသွားတွေမှာ ဒီအချက်တွေကို ကျွမ်းကျွမ်းကျင်ကျင် စပ်ဟပ်ထားတာ တွေ့ရတယ်။ ကိုစောညိန်းရဲ့ တေးမှာ ဗမာဂီတာရယ်၊ တယော ရယ်၊ ပလွေကြီးရယ်ကို ရောစပ်လေ့ ရှိတယ်။ မယ်ဒလင်ဟာ သိပ်ကျယ်ကျယ် လောင်လောင် (မူလသံအဖြစ်) ဝင်မလာဘဲ နောက်ခံသဘောမျိုးသာ တီးပေးတယ်။ အဲဒီ မူလအသံ သုံးသံ တယော၊ ဂီတာ၊ ပလွေတို့ဟာ တစ်ခါတစ်ရံစီမှာ တစ်ခုခုက ပိုပြီးကျယ်လာတတ်တယ်။ ဂီတာဟာ တီးနေရာက မြုပ်သွားပြီး တယောသံဟာ အားကောင်းလာတာမျိုး၊ တစ်ခါတစ်ရံ ဂီတာနဲ့ ပလွေနဲ့ အားပြိုင် တီးခတ်တာမျိုး၊ ဒီလို ထိုက်သင့်တဲ့နေရာတွေမှာ သံစဥ်ရဲ့ အလေးချိန်ကိုက်မှုအတွက် အရေအတွက်ကို အရည်အချင်းနဲ့ ညှိပြီး ပူးပေါင်းနိုင်တာဟာ အနုပညာသမား တစ်ယောက်ရဲ့ အရည်အချင်းပဲ။

ဒီလို အရည်အချင်းနဲ့ အရေအတွက် ညှိနှိုင်းပြီး ပြည့်စုံစွာ ပူးပေါင်းမှု အခြေအနေရောက်အောင် ပူးပေါင်းမှုဟာ အနုပညာရပ်တိုင်းရဲ့ အဓိကလက္ခဏာပဲ။ ကဗျာမှာဖြစ်ဖြစ်၊ ကကြိုးကကွက်မှာဖြစ်ဖြစ်၊ ဟင်းချက်တဲ့အခါ၊ မိန်းမပျိုများရဲ့ အဝတ်တန်ဆာ ဆင်ယင်မှုစတဲ့ ဘယ်အနုပညာရပ်မှာဖြစ်ဖြစ် ထိပ်တန်းလက္ခဏာ အနေနဲ့ ရှိတယ်။

ပန်းချီမှာ ကျွန်တော်တို့မျက်စိကို အရောင် အရင့် အတောက်အရဲနဲ့ ကြွယ်ဝတဲ့ အရောင်တွေဟာ ပိုမိုလှုံ့ဆော်နိုင်စွမ်းရှိတယ်။ ဒုတိယအနေနဲ့ မျက်နှာ ပြင်များများ ယူထားတဲ့ အရောင်နဲ့ ဒြပ်တွေဟာ လှုံ့ဆော်အားကြီးတယ်။ ဒါကို ကျွန်တော်တို့က သိထားတဲ့အခါ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အလေးချိန်ကိုက်မှုကို ဒီအရောင်များရဲ့ အရည်အချင်းနဲ့ အရေအတွက် ညှိနှိုင်းပေးပြီး ထိန်းသိမ်းရမယ်။ ရောင်ပြင်တွေနဲ့ ဆွဲတဲ့ ကာလာရစ်ဇင်းလို ပန်းချီမျိုးမှာ အရောင် အနု၊ အရင့် မျက်နှာပြင်ယူမှုတွေဟာ ပိုမို အရေးပါတယ်။

ပန်းချီတစ်ချပ်မှာ အလင်းနဲ့အမှောင်ဆိုတဲ့ အခိက ဝိရောဓိပါတယ်။ ရောင်ပြင်ပဲ ဖြစ်ဖြစ် ပါတာပဲ။ ဒီဝိရောဓိကို ပူးပေါင်းညှိနှိုင်းမှု (Texture) ခေါ်တဲ့ အမာ၊ အပျော့ ညှိနှိုင်းမှု။ ဒါတွေဟာ ပန်းချီရဲ့ ဆန့်ကျင်ဘက်များ ပေါင်းစည်းမှု တွေပဲ။

ကျွန်တော် တင်ပြပြီးခဲ့သလို အနီရောင်တစ်ခုကို မူလရောင်အဖြစ် ထားမယ်။ သူ့ရဲ့ မျက်နှာပြင်ကိုလည်း သတ်မှတ်တယ်။ သူ့ရဲ့ အင်အားကိုလည်း သတ်မှတ်တယ်။ အဲဒီနောက် အပြာနုကို ထောက်ပံ့ရောင်အဖြစ် သုံးဖို့ သတ်မှတ် တယ်ဆိုရင် အနီနဲ့ အနုပဋိလောမ ကျတဲ့ အင်အားနဲ့ မျက်နှာပြင် ညှိနှိုင်းမှု လိုလာတယ်။ ဒါဟာ အနုပညာရပ်တိုင်းရဲ့ တာဝန် ဖြစ်တယ်။ ဒီလိုအရည်အချင်း နဲ့ အရေအတွက်ကို ပြည့်စုံစွာ ပေါင်းစည်းမှုအခြေအနေရောက်တောင် ညှိနှိုင်း နိုင်စွမ်းဟာ ပန်းချီသမားရဲ့ အသိဉာဏ်နဲ့ အတွေ့အကြုံက သင်ပေးလိုက်မှာပဲ။

ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ ကာရန်

ကဗျာတစ်ပုဒ်မှာ ဘာကြောင့် ကာရန်တွေ ပါနေတာလဲ။ သီချင်းမှာ ကော (Key) အပေါက်တွေ ဘာကြောင့် ရှိရတာလဲ။

ဒါဟာ မေ့လျော့ထားကြတဲ့ ထိပ်တန်းမေးခွန်းတစ်ခုပဲ။ ဒါကို အရင်းအမြစ်ကျအောင် ဆုပ်ကိုင်နိုင်ရင် ကျွန်တော်တို့ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ပြဿနာတစ်ရပ်ကို ဖြေရှင်းနိုင်မှာပဲ။ ဒါဟာ အနုပညာရပ်တိုင်းရဲ့ အဓိက အသွင်တစ်ရပ် ဖြစ်တဲ့ (Key)ရဲ့ အရင်းအမြစ်လည်း ဖြစ်တယ်။ ဒီမေးခွန်းကို လေးလေးနက်နက် မေးကြည့်ဖို့ လိုပါတယ်။

ဒီအတွက် ကျွန်တော့်မှာ အဖြေတစ်ခု ရှိပါတယ်။ အနုပညာရပ်တိုင်းရဲ့ မူလအကြောင်းခံဟာ ကျွန်တော်တင်ပြခဲ့သလို ညီညွတ်မှုပဲ။ ကျွန်တော်တို့ဟာ သဘာဝတွင်းမှာ ရှိတဲ့ စနစ်တွေကို ပိုမိုညီညွတ်အောင် ဖန်တီးတာဟာ အနုပညာပဲ။ ပိုမိုပြည့်စုံအောင် ဖန်တီးမှုနဲ့ ပတ်သက်လို့ ကျွန်တော် အခန်း ၂ မှာ ဆွေးနွေးခဲ့ပြီး ဖြစ်ပါတယ်။ ညီညွတ်မှုနဲ့ ပတ်သက်လို့ကတော့ အနုပညာ နည်းလမ်း အားလုံးနဲ့အတူ ပန်းချီရဲ့ ညီညွတ်မှုကို တင်ပြရမှာ ဖြစ်တယ်။

အနုပညာလောကမှာ ညီညွတ်မှု (Rhyme)ဟာ တော်တော်လေး ပြောရခက်တဲ့ စနစ်တစ်ခုပဲ။ အများစုဟာ (Rhyme)ကို ကာရန်အဖြစ်ပဲ နားလည် ကြတယ်။ တကယ်တော့ (Rhyme) ဟာ စကားကြမ်းအနေနဲ့ ကာရန်လို့ ပြောကြ ပေမယ့် မူရင်းအဓိပ္ပာယ်ဟာ ညီညွတ်ပြေပြစ်မှု (Sameness)ပဲ ဖြစ်တယ်။ စနစ်တစ်ခုမှာ ဟိုဟာက တစ်မျိုး၊ ဒီဟာက တစ်မျိုး ဖြစ်ချင်တာတွေ ပရမ်းပတာ ဖြစ်ပြီးနေမယ်ဆိုရင် ဒါကို မညီညွတ်ဘူး၊ အနုပညာ မဆန်ဘူးလို့ ပြောမယ်။ဒါကို (Rhyme) မဲ့တယ်လို့ ဆိုလိုတာပဲ။ အနုပညာတစ်ရပ်မှာ သူ့ရဲ့ကိုယ်ပိုင် စုစုစည်းစည်းနဲ့ အနားသတ်အတွင်းမှာ ညီညာပြေပြစ်နေတဲ့ စနစ်တစ်ခုဟာ မလွဲမသွေ ရှိရမယ်။

အညာအရပ် စလေမြို့က

ပလွေမှုတ်တဲ့ လူတစ်ယောက်

လို့ ပြောတဲ့အခါ ဒီစကားတွေဟာ စကားပြောသလို သာမန်စကားတွေပဲ ဖြစ်မယ်။ စုစည်းမှုမရှိဘဲ အနုပညာ မဆန်တဲ့ စကားစုပဲ ဖြစ်နေမှာပဲ။ ဒီလို ပြောတဲ့ အခါမှာလည်း လူတွေရဲ့ စိတ်ဝင်စားမှု၊ နှစ်သက်မှုကို ချုပ်ကိုင်နိုင်မှာ မဟုတ်ဘူး။

ဒါကို ညီညွတ်အောင် ပြေပြစ်အောင် ...

စလေ အညာက ပလွေဆရာ လို့ ကျွန်တော်တို့က ပြောလိုက်တယ်။ ဒီအခါမှာ စာကြောင်းနှစ်ကြောင်း ရဲ့ အသံထွက် ထပ်တူမှု (Sameness)ဟာ စာကြောင်းတွေကို ညီညွတ်စေတယ်။ ဒီညီညွတ်မှုဟာ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇမှာ ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိလာပြီး လူတွေကို နှစ်သက် စေတယ်။ ဒါဟာ အနုပညာရဲ့ သဘောပဲ။

အနုပညာတစ်ရပ်ဟာ ဘောင်အတွင်းမှာရှိတဲ့ စနစ်တွေကို ညီညီ ညွတ်ညွတ် ရှိနေဖို့ ဆောင်ရွက်ချက်တစ်ခုလည်း ဖြစ်တယ်။

အထူးသဖြင့် ကဗျာရဲ့ ညီညွတ်မှု (Rhyme) သဘောကို လေ့လာ ကြည့်ရင် ကနေ့ ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်မှာ ကဗျာရဲ့ ညီညွတ်မှုဟာ ကာရန် ညီတယ်ဆိုတာ တွေ့ရတယ်။ ကာရန်ဟာ ကဗျာတစ်ပုဒ်ကို ချုပ်ကိုင်ထားတာပဲ။ ကဗျာ တစ်ပုဒ်ကို စပ်ဆိုတဲ့အခါမှာ သာမန်စကားလို ပရမ်းပတာ ဖြစ်လို့မရဘူး။ မညီမညာနဲ့ ဖြစ်ကတတ်ဆန်း လုပ်လို့လည်း မရဘူး။ ဒီလို ရေးမယ်ဆိုရင်လည်း ကဗျာဟာ အနုပညာ သဘောကို ဆောင်မှာမဟုတ်ဘူး။ အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ စနစ်တိုင်းဟာ ရှေ့နောက် ဝဲယာ ညီညွတ်မှု (Rhyme)ရှိရမယ်။ ဒီလို ညီညွတ်မှု များကို ကျွန်တော်တို့ ဘိုးဘွားများက ဘာနဲ့ ဖန်တီးခဲ့ကြသလဲ။

ကဗျာမှာရှိတဲ့ စာကြောင်းတစ်ကြောင်းဟာ တခြား စာကြောင်းတွေနဲ့ ညီညွတ် နေရမယ်။ ကဗျာတစ်ပုဒ်ရဲ့ စုစည်းမှုအတွင်းမှာစာကြောင်းတွေဟာ ညီညွတ် နေရမယ်။ ဒီလို ညီညွတ်မှုကို ဘယ်လို ဖန်တီးနိုင်သလဲ။

ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ဘိုးဘွားများဟာ အသံထွက်ချင်း ထပ်မှုဟာ ရွတ်ဆိုမှုမှာ လုံးဝ ပြေပြစ်တယ်။ ဒါကြောင့် ဒါဟာ စာကြောင်းတိုင်းရဲ့ ညီညွတ်မှုကို လုံးဝ ထိန်းသိမ်း ထားနိုင်တာ တွေ့ရတယ်။

နောက်ပိုင်းမှာ ပိုမိုကျယ်ပြန့်တဲ့ အသံထပ်မှု ပုံစံတွေ ပေါ်လာပြီး ကာရန်ဟာ တိုးတက်လာခဲ့တယ်

ကျွန်တော်တို့ခေတ်မှာတော့ ဥရောပနိုင်ငံများမှာ ကာရန် မသုံးတော့ပါဘူး။ သူတို့ဟာ မျက်မြင် ညီညွတ်မှုထက် စာကြောင်းရဲ့ ဖွဲ့စည်းပုံ ညီညွတ်မှုကို ပိုမို အသားပေး စပ်ဆိုလာပါတယ်။ ဘယ်လိုပဲဖြစ်ဖြစ် ကဗျာတစ်ပုဒ်ဟာ ညီညွတ် မှုမဲ့လို့ မရဘူး။

နောက် ဂီတနဲ့ပတ်သက်လို့ တေးသွားတစ်ခုကို ဘယ်လို စပ်ဆိုတီးမှုတ် တယ်ဆိုတာ စဉ်းစားကြည့်ရအောင်။ ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်မှာ သီချင်းတစ်ပုဒ် ကို ငါးပေါက်နဲ့ တီးကြတယ်။ သံမှန်စသည် (Key) တွေ ရှိတယ်။ ဥရောပမှာ လည်း C. Key D. Keyစသည်ဖြင့် ရှိတာပဲ။ တေးသွားတစ်ခုကို ငါးပေါက်နဲ့

(ပုံ) – ပီကာဆိုကို ကမ္ဘာကျော်စေခဲ့သော ဂွာရာနီကာပန်းချီကားကြီးစပိန်ပြည်ပြခန်း (ကမ္ဘာကုန်စည်ပြပွဲ ၁၉၃၉ခုနှစ်၊ ပြင်သစ်ပြည်၊ ပဲရစ်မြို့)၌ တွေ့ရပုံ

တီးမယ်ဆိုရင် မယ်ဒလင်ကလည်း ငါးပေါက်သံနဲ့ တီးမယ်။ တယောလည်း ငါးပေါက်သံနဲ့ တီးမယ်။ ဆိုသူကလည်း ငါးပေါက်သံနဲ့ပဲ ဆိုရတယ်။ မယ်ဒလင်က ငါးပေါက်သံနဲ့တီး၊ တယောက ခြောက်ပေါက်နဲ့ တီးပြီး ဆိုသူက သံမှန်နဲ့ဆိုလို့ ဘယ်တော့မှ မရဘူး။ ဒီလို တကွဲတပြားစီ တီးမှုတ်လို့ မရပါဘူး။ ဒါဟာ တေးသွား စနစ်တစ်ခုလုံးရဲ့ ညီညွတ်မှုပဲ။ အပေါက် (Key)ဟာ ကဗျာရဲ့ကာရန်လို တေးသွားကို ချုပ်ကိုင်ထားတဲ့ ညီညွတ်မှု လက္ခဏာပဲ။ ဂီတတစ်ခုမှာ Key ကို ရှောင်လို့ မရဘူး။ ဒီအခါမှာ ဂီတရဲ့ Keyအပေါက်ဟာ ကဗျာရဲ့ ကာရန်လို ညီညွတ်မှုကို ဖန်တီး သယ်ဆောင်ထားတာကို ကျွန်တော်တို့ ကောက် ချက်ချလို့ ရလာတယ်။

ခုခေတ် ဥရောပမှာ ဟစ်ပီး ယဉ်ကျေးမှုတွေဟာ တော်တော်လေး လှုပ်ရှားခဲ့တယ်။ အထူးသဖြင့် ဂီတနဲ့ ပန်းချီပိုင်းကို ရိုက်ခတ်ခဲ့တယ်။ ဥရောပ တေးသွားတွေဟာလည်း ဟစ်ပီးတွေရဲ့ တော်လှန်မှုကြောင့် အစဉ်အလာကနေပြီး ထွက်လာတယ်။ Keyတစ်ခုတည်းမှာ တီးမှုတ်ကြပေမယ့် Key တစ်ခုနဲ့တစ်ခု ကြားက အသံတွေ၊ အခြား Keyက အသံတွေကို ရောထည့်ကြတယ်။ ဒီလို ရောထည့်တဲ့အခါမှာ ညီညွတ်မှုဟာ ပိုမို အားကောင်းလာတယ်။ Key မတူတဲ့ သံစဉ်တွေကို Key တစ်ခုတည်း ဖြစ်အောင် ဖွဲ့ရတဲ့အတွက် တေးသွားရဲ့ ခိုင်မာ မှုဟာ လွန်ဆွဲတဲ့သဘောနဲ့ ပိုမို အားကောင်းတာ ဖြစ်တယ်။

မိန်းမငယ်တွေရဲ့ ဝတ်စားဆင်ယင်မှုနဲ့ အခမ်းအနားပြင်ဆင်မှု (Decoration) တွေမှာတောင် Key သဘောဟာ ချုပ်ကိုင်တာ တွေ့ရတယ်။

ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်မှာ မိန်းကလေးတွေဟာ အပေါ်က အပြာနု ဝတ်ပြီး အောက်က အပြာရင့်ကို (တကယ်လို့ သူဟာ တန်ဆာဆင်နေတာ ဖြစ်ရင်) ဝတ်တတ်တယ်။ ရွေးချယ်ခွင့် မရှိသူတွေနဲ့ သာမန် အဝတ်အထည် အနေနဲ့ ဝတ်သူတွေ ကတော့ ဒီလောက် နိုက်နိုက်ချွတ်ချွတ် မဆင်ယင်ကြပါဘူး။ တစ်ခါတစ်ရံမှာ အပေါ်က အစိမ်းရောင် အပွင့်လေးတွေဝတ်ပြီး အောက်က အစိမ်းရင့် အပွင့်ကြီးတွေ ဝတ်တတ်တယ်။ ဒါတွေဟာ ပန်းချီ Keyရဲ့ သဘော တွေပဲ။ တစ်ခါတစ်ရံ ဂီတရဲ့ Keyနဲ့ ကဗျာရဲ့ ကာရန် နွှယ်တဲ့ ဝတ်ဆင်မှုမျိုး တွေလည်း တွေ့ရတယ်။ အပေါ်က ကန့်လန့်စင်း၊ အောက်က ဒေါင်လိုက်စင်း တွေ ဝတ်ကြတာမျိုး။ ဒီလို ဝတ်ဆင်မှုမှာ Key သဘောတွေ တွေ့ရတယ်။ ဥရောပ (ငွေကြေးတတ်နိုင်သူတွေရဲ့) ဝတ်စားတန်ဆာ ဆင်ယင်မှုမှာ ပိုမိုကျယ်ပြန့်တဲ့ Key ကို တွေ့ရတယ်။

သူတို့တွေဟာ ဂါဝန်ကို ပန်းနုရောင်ဝတ်ပြီး ဦးထုပ်၊ လက်ကိုင်အိတ်၊ ဖိနပ်၊ ပိုက်ဆံအိတ်နဲ့ လက်ကိုင်ပဝါကိုပါ ပန်းနုရောင်သုံးတတ်တယ်။ ပိုပြီး တတ်နိုင်သူတွေက ကားကိုပါ ပန်းနုရောင် စီးတယ်။ သူဟာ ပန်းနုရောင် Keyကို သုံးလိုက်တာပဲ။

အခမ်းအနား ပြင်ဆင်မှု Decorationမှာလည်း Keyရှိတယ်။ အခန်းတစ်ခုကို ခေတ်မီနည်းနဲ့ ပြင်ဆင်မယ်ဆိုရင် အဲဒီအခန်းထဲမှာ ရှေးဟောင်း သေတ္တာတစ်ခုကို

တွေ့ရမှာ မဟုတ်ဘူး။ ခေတ်မီ စားပွဲ၊ ကုလားထိုင်၊ ခေတ်မီ ရေဒီယိုနဲ့ ခေတ်မီ ခန်းဆီးမျိုးနဲ့ တန်ဆာဆင်မှာပဲ။ ၁၈ ရာစုပုံစံနဲ့ ပြင်ဆင်ပြီ ဆိုရင်လည်း အဲဒီအခန်းထဲမှာ နောက်ဆုံးပေါ် သံဖြူကုလားထိုင်၊ မာကျူရီမီးတို့ တွေ့ရမှာ မဟုတ်ဘူး။ ပွတ်လုံးတပ် ကုလားထိုင် ဒါမှမဟုတ် သားရေခင်း၊ ပန်းဆွဲမီးအိမ်နဲ့ သစ်သားဗီရိုကြီးမျိုးတွေနဲ့ တန်ဆာဆင်မှာပဲ။ ဒီလို Key ပါတဲ့ ပြင်ဆင်မှုမျိုးတွေဟာ ဥရောပမှာတော်တော် ခေတ်စားတယ်။ ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်မှာတော့ အခမ်းအနား ပြင်ဆင်မှုကို ဒါလောက် အလေးမထားကြ ပါဘူး။

ပန်းချီရဲ့ Key ဟာ မျက်မြင် မဟုတ်ပါဘူး။ တချို့ ပန်းချီကားတွေမှာတော့ ထင်ရှားတဲ့ Key တွေ တွေ့ရပါတယ်။ ဥပမာအားဖြင့် တချို့ပန်းချီကားတွေမှာ အပြာရောင် လွှမ်းနေတယ်။ တချို့ကားတွေမှာ အနီရောင် လွှမ်းနေတယ်။ တချို့ ကားတွေမှာ အဝါရောင် လွှမ်းနေတယ်။ ဒီလိုအရောင်လွှမ်းနေမှုဟာ ထင်ရှားတဲ့ Key တွေပါပဲ။ တချို့ ပန်းချီကားချပ်တွေဟာ ခပ်မှိန်မှိန်ဖြစ်နေပြီး တချို့ကတော့ ခပ်တောက်တောက် ဖြစ်နေပါတယ်။ ဒါဟာလည်း Key ပါပဲ။ ပန်းချီတစ်ချပ်မှာ Keyဟာ အရေးကြီးတယ်။ ညီညွတ်မှု ရှိရမယ်ပေါ့။ ညီညွတ်မှု မရှိရင် ဒါဟာ အနုပညာ မဟုတ်ဘူး။

ပန်းချီကားတွေမှာ တစ်ခါတစ်ရံ 'အလိုက်' သဘောမျိုး၊ အနှစ်သာရ သဘောမျိုး ဟန်လေးတွေ ပါတယ်။ ဒါဟာ Rhyme ရဲ့ အဆင့်အတန်း မြင့်မားမှု ပါပဲ။ ဒါတွေကို ပန်းချီသမားရဲ့ အတွေ့အကြုံကပဲ သင်ပေးလိုက်မှာပါပဲ။ ပန်းချီရဲ့ Rhymeဆိုတာကတော့ ခပ်ရှင်းရှင်း ပြောရရင် ပန်းချီကားတစ်ချပ်ရဲ့ မျက်နှာပြင် တစ်ခုလုံးဟာ ထောင့်မနေဘဲ ညီညီညွတ်ညွတ် ရှိနေဖို့ ဖန်တီးချက် စနစ်ပါပဲ။ ဒီ Rhyme သဘောကို ခြုံငုံမိဖို့ ပန်းချီ သက်သက်တင်မကဘဲ ကဗျာရော၊ တေးသွားတွေမှာရော လေ့လာဖို့ လိုပါတယ်။ ဒီလို လေ့လာမှုကသာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ ကာရန်Rhymeသဘောကို သင်ပြပေးလိုက်မှာပါပဲ။ ကျွန်တော်တို့ မှတ်သား ဖို့က အနုပညာရဲ့ အဓိက အသွင်တစ်ရပ်ဟာ ညီညွတ်မှုပဲ ဖြစ်တယ်ဆိုတာပါပဲ။

အနုပညာရဲ့အနုပညာ

ပန်းချီကားတစ်ချပ်ရဲ့ နောက်ဆုံး အင်္ဂါကတော့ အနုပညာပါပဲ။ ဒါဟာ သင်ကြားလို့ မရနိုင်တဲ့ စွမ်းရည်ပါ။ လူတစ်ယောက်ရဲ့ လက်ရေးလိုပဲ။ ဒါဟာ ကိုယ်ပိုင်ဖြစ်တယ်။ အနုပညာဟာ ပန်းချီသမား တစ်ယောက်ရဲ့ ပုဂ္ဂလိက ဈာန် သဘောမျိုးပဲ ဖြစ်တယ်။ ပန်းချီသမားတစ်ယောက်ရဲ့ မွတ်သိပ်မှုကနေပြီး ပေါက်ကွဲ လာတဲ့ စိတ္တဇသဘောပဲ ဖြစ်တယ်။

ပန်းချီသမားတစ်ယောက်ဟာ ဘယ်လိုပန်းချီမျိုးကို ဆွဲမလဲ။ ကဗျာ သမားတစ်ယောက်ဟာ ဘယ်လို ကဗျာမျိုးကို ရေးစပ်မလဲဆိုတဲ့ ပြဿနာဟာ အနုပညာ ပြဿနာပဲ ဖြစ်တယ်။ ပီကာဆိုဟာ 'ငိုကြွေးနေသော မိန်းမ' ဆိုတဲ့ ပုံကို ဆွဲတာဟာ ပီကာဆိုရဲ့ အနုပညာပဲ ဖြစ်တယ်။ သူဟာ ဘာလို့ ရှုမျှော်ခင်း သို့မဟုတ် ရုပ်ငြိမ် တစ်ခုကို မဆွဲဘဲ ငိုကြွေးနေတဲ့ မိန်းမပုံကိုမှ ဆွဲရသလဲ ဆိုတာဟာ ပီကာဆိုရဲ့ ကိုယ်ပိုင် အနုပညာ ခံစားရမှု၊ မွတ်သိပ်မှုရဲ့ ပေါက်ကွဲချက်ပဲ ဖြစ်တယ်။

သူဟာ ဘယ်လိုပန်းချီကားချပ်မျိုးကို ဆွဲမလဲဆိုတာဟာ သူ့ရဲ့ အနုပညာ တိုင်းတာချက်ပဲ ဖြစ်တယ်။ ကျွန်တော်တို့ အကြမ်းဖျင်း သတ်မှတ်နိုင်တာက သူလို ငါလို ဆွဲရင် သူလို ငါလို အနုပညာမျိုးပဲ ရှိတဲ့လူ၊ သူများထက် ထူးပြီးဆွဲရင် သူများထက် ထူးပြီး အနုပညာရှိတဲ့လူပဲ။

ဒီလို သူဘာကို ဖန်တီးသလဲဆိုတာအပြင် သူ ဘယ်လို ဖန်တီးသလဲ ဆိုတာကလည်း အနုပညာတစ်ရပ်ပဲ။ ဟန်လို့ ခေါ်လို့လည်း ရပါတယ်။ ဥပမာ 'မခင်နှင်းဆီရဲ့ နှင်းဆီ' ကို ကိုမြကြီးက ဆိုတဲ့အခါ ကိုမြကြီးရဲ့ အသံ 'မ' ကို ထောက်ပြီး ဆိုပုံမှာ 'ရဲ့' မှာ နည်းနည်းလေး ဆွဲပုံဟာ ကိုသန်းလှိုင်နဲ့ဖြစ်ဖြစ်၊ တွံတေးသိန်းတန်နဲ့ ဖြစ်ဖြစ် မတူပါဘူး။ ဒါကို ကျွန်တော်တို့က ကိုမြကြီး 'အဟဲ'လေးလို့ ပြောကြတယ်။ ဒါဟာ ကိုမြကြီးရဲ့ အနုပညာပါပဲ။ ဒီလို ကိုယ်ပိုင်ဟန် လေးဟာ လူတကာမှာ ရှိတယ်။ တစ်ယောက်နဲ့ တစ်ယောက်နဲ့လည်း မတူညီဘူး။ သင်လို့လည်း မရဘူး။ ဒါဟာ အသံမတူတာ မဟုတ်ဘဲ ဟန်မတူတာ ဖြစ်တယ်။ အသံမပါတဲ့ (လူသံ) စန္ဒရားတို့၊ တယောတို့ တီးတဲ့ အခါမှာလည်း တစ်ယောက်နဲ့ တစ်ယောက် ကွဲပြားတယ်။ တစ်ယောက်ရဲ့ တယောသံဟာ တယောရဲ့ အသံထက် ဆွဲတယ်။ ပိုပြီး နွဲ့နွဲ့ပျောင်းပျောင်း

ရှိတယ်။ ဒီလို ကွဲပြားမှုလေးတွေ ရှိတယ်။ ဒီလိုကိုယ်ပိုင်အနုပညာနဲ့ ကိုယ်ပိုင်ဖန်တီးနိုင်ခွင့် ရှိတာဟာ အနုပညာတစ်ရပ်ကို ပိုပြီး အားကောင်းစေပါတယ်။

မောင်မောင်ညွန့်ဟာ 'စိမ်' သီချင်းမှာ 'ချစ်ရေး ခင်ရေး' ဆိုတဲ့အသွား ကို အသံထိန်းပြီး ဆိုသွားတယ်။ သိပ်မဆွဲဘဲ ပျော့ပစ်လိုက်တယ်။ တစ်ခါ တွံတေးသိန်းတန်ရဲ့ 'မေတ္တာမီးအိမ်' မှာ တွံတေးသိန်းတန်ဟာ 'ကြယ်ရောင်သော် မလင်း' ဆိုတဲ့ အသွားမှာ အသံကို တင်လည်းတင်တယ်။ ဆွဲလည်းဆွဲတယ်။ မောင်မောင်ညွန့်၊ ဒီအပိုဒ်ကို ဆိုရင် တင်မှာလည်း မဟုတ်ဘူး။ ဆွဲမှာလည်း မဟုတ်ဘူး။ ဒါက သူတို့ရဲ့ ဆိုဟန် (အနုပညာ) က မတူလို့ဘဲ။ အဲဒီတော့ တွံတေးသိန်းတန်ကို နားထောင်ရတဲ့ အခါမှာ ရတဲ့ အာရုံကတစ်မျိုး။ မောင်မောင် ညွန့်ကို ကြားနာရတဲ့အခါမှာ အာရုံက တစ်မျိုး။ ဒီလို အာရုံတွေ မတူညီဘဲ ခြားနားနေတဲ့အတွက် ကိုယ်ပိုင် ချုပ်ကိုင်နိုင်အား ကြီးလာတာ ဖြစ်တယ်။

ကဗျာဆိုရင်လည်း ဒဂုန်တာရာရဲ့ဟန်က အခြားဟန်နဲ့ မတူဘူး။ ကာရန်ယူပုံတွေလည်း ကွဲတယ်။ တင်ပြပုံတွေလည်း ကွဲတယ်။ တချို့က စာဖတ်သူ တွေကို ပုံပြင်လေးတွေ ပြောပြဟန်နဲ့ တင်ပြတယ်။ ဒဂုန်တာရာက (ပန်းချီဘက်မှာ ကျွမ်းကျင်သူမို့လား မသိ) စာဖတ်သူကို ခေါ်ခေါ်ပြီး ရှုခင်းတွေ၊ မြင်ကွင်းတွေ၊ အရောင်တွေ ပြတတ်တယ်။

တင်မိုးရဲ့ 'သူရဲကောင်းကြီး' ကဗျာထဲက ၂ ပိုဒ်ကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။

ရွာထဲက ခွေးတွေကလည်း တဟောင်ဟောင်

ရန်သူရှာ မျက်လုံးနဲ့ အဆုံးမဲ့ ညဥ့်မှောင်မှောင်။

ကင်းစောင့်တဲကလေးက မလှုပ်မယှက်

ရွာစည်းရိုးဆီသို့ ကျွန်တော်တွားလျက်။ ။

(တင်မိုး၊ လေတစ်စင်းနဲ့ သီချင်းသည်၊ ၁၃၂၊ ကမ္ဘာ့ခေတ်စာပေ)

ဒီကဗျာ ၂ ပိုဒ်ကို ဖတ်ကြည့်ရင် ကဗျာသမားဟာ စာဖတ်သူတွေကို ဇာတ်ကြောင်း တစ်ခုပြောပြဖို့ ဇာတ်အိမ်ဖွဲ့နေတယ်။ စာဖတ်သူတွေကို ပြောပြနေတယ်ဆိုတာ တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။ ဒီလိုဖန်တီးတတ်တာဟာ တင်မိုးရဲ့ဟန်၊ တင်မိုးရဲ့ အနုပညာပါပဲ။

ဒဂုန်တာရာကတော့ တစ်မျိုး တင်ပြပါတယ်။ သူ့ရဲ့ 'တောပိတောက်' ကဗျာထဲက တစ်ပုဒ်မှာ –

အို ... ကြည့်စမ်းပါ့

နှစ်ဆန်းတစ်ကြိမ်၊ သစ်သည့်ချိန်တိုင်း

ဤတိမ်အောက်မှ၊ ပြာဖြူလွှထက်

စိမ်းမြသစ်ကိုင်း၊ ဝါရောင်ဆိုင်း၍

ရွှေလှိုင်း လွှမ်းမိုး ပြည့်လျှံ၏။

(ဒဂုန်တာရာ၏ ဒဂုန်တာရာနှင့် သူ၏ကဗျာ၊ ၄၆၁၊ ပုဂံစာအုပ်)

ဒီလို ရေးထားတယ်။ သူဟာ စာဖတ်သူကို ကြည့်လိုက်စမ်းပါလို့ ခေါ်ပြီး ပြတယ်။ ရှုခင်းကိုလည်း ပန်းချီ ဆွဲပြတယ်။ ဒီလို စာဖတ်သူကို ခေါ်ပြီး ပြတတ်တဲ့ ဟန်ဟာ ဒဂုန်တာရာရဲ့ ဟန်ပါပဲ။ သူ့ရဲ့ ဝတ္ထုတွေမှာဖြစ်ဖြစ် ဒီအတိုင်း တွေ့ရတယ်။

ဒီလို အကြောင်းအရာနဲ့ တင်ပြပုံဟန် ခြားနားတာဟာ တစ်ယောက်စီရဲ့ ကိုယ်ပိုင် အနုပညာ ဖော်ထုတ်မှုကြောင့်ပဲ။ အနုပညာဟာလည်း တစ်ယောက်စီရဲ့ တစ်သက်လုံး ဘဝရိုက်ခတ်မှု လေ့လာမှုတွေ အရိပ်ပါပဲ။ သူတို့ တင်ပြ တာဟာ သူတို့ ဖြတ်သန်းခဲ့ရတဲ့ ခရီးရဲ့ အရိပ်တွေပါပဲ။ လူတစ်ယောက်စီ ဘဝဟာ ဘယ်တော့မှ ထပ်တူ မညီနိုင်လို့ သူတို့ရဲ့ အနုပညာတွေဟာလည်း တူညီလို့ မရပါဘူး။

ဒါလီဟာ အိပ်မက်ဆန်တဲ့ ရှုခင်းတွေကိုပဲ ဆွဲတာများတယ်။ ဘာကြောင့် သူဟာ ရှိအူးတို့လို အရောင်ပြင် လူပုံတွေ မဆွဲသလဲ။ ဘာကြောင့် သူဟာ ဒီလို တင်ပြနည်းမျိုးတွေကို နှစ်သက်သလဲ ဆိုတာဟာ သူ့ရဲ့ အနုပညာ ကြောင့်ပဲ။ သူ့ရဲ့ဘဝက ရိုက်ခတ်မှုကြောင့်ပဲလို့ ကျွန်တော်တို့ ဆုံးဖြတ်ရမယ်။ သူ ဘာကို တင်ပြတယ်၊ ဘယ်လို တင်ပြတယ်ဆိုတာဟာ သူ့ရဲ့ ကိုယ်ပိုင် ဆုံးဖြတ်ချက်ပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီလိုဆုံးဖြတ်ဖို့လည်း သူ့ရဲ့ အနုပညာကပဲ တိုက်တွန်းခဲ့တယ်။ ဒီလိုဆုံးဖြတ် ဆွဲသားမှုဟာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ တန်ဖိုးပဲဖြစ်တယ်။ ဒီပန်းချီရဲ့ အနုပညာပိုင်း၊ ပန်းချီသမားရဲ့ အနုပညာပိုင်းဟာ သူ့ရဲ့ ပန်းချီနဲ့ နှီးနွှယ်မှု အတွေ့အကြုံပေါ်မှာ တည်ပြီး လမ်းခွဲလာတာပဲ ဖြစ်တယ်။

ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်မှာဆိုရင် ဥပမာ ပေါ်ဦးသက်နဲ့ စန်းမြင့်။ ဒါမှမဟုတ်လည်း တခြား ပန်းချီသမားတွေ ဘယ်သူတွေပဲ ဖြစ်ဖြစ် ကြည့်လိုက် တာနဲ့ ဘယ်သူ့လက်ရာပဲဆိုတာ သိသာတယ်။ သူတို့ရဲ့ဘဝ၊ သူတို့ရဲ့ အနုပညာ၊ သူတို့ရဲ့ အတွေးအခေါ် ခြားနားမှုတွေကြောင့် Subject Matter ရွေးချယ်မှုနဲ့ တင်ပြမှုမှာ သိပ်ခြားနားနေပါတယ်။ ပေါ်ဦးသက်ဆိုရင် စုတ်ကို ထူထူထဲထဲ သုံးတတ်တယ်။ ခပ်ရဲရဲ ဆွဲတတ်တယ်။ အရောင်အားဖြင့်လည်း ရဲတဲ့အရောင် တွေကို သုံးတယ်။ စန်းမြင့်ဆိုရင် စုတ်ကို စိပ်စိပ်ကလေး ဆွဲတတ်တယ်။ တို့ဆိတ် ဆွဲတတ်တယ်။ အရောင်အားဖြင့် ခပ်မှိုင်းမှိုင်းနဲ့ လွင်တဲ့အရောင်ကို သုံးတတ်တယ်။ ဒီလို ကျွန်တော်တို့တွေဟာ ပန်းချီသမားတစ်ယောက်ရဲ့ ဟန်ကို မှတ်မိသူ ရှိနေကြတယ်။ ဒီဟန်ဆိုတာဟာ တစ်ယောက်စီရဲ့ အနုပညာပါပဲ။ အနုပညာသမားတစ်ယောက်ကို ကမ္ဘာကျော်စေခိုင်း တာဟာ ဒီဟန်တစ်ခု (အနု ပညာ) ကြောင့်သာ လုံးဝ ဖြစ်တယ်။ အတတ်ပညာကြောင့် လုံးဝ မဟုတ်ဘူး ဆိုတာကိုတော့ ကျွန်တော်တို့ သိထားရပါမယ်။ အနုပညာဟာ အရေးအကြီးဆုံး ဖြစ်တယ်။

ရှဲ့နေတဲ့ ဖန်ခွက်တစ်လုံး

လူတွေဟာ ပန်းချီကားချပ်တွေကို ကြည့်ချင်တယ်။ ကြည့်ရှုမှုမှာလည်း အရသာခံတယ်။ ဘာလို့ လူတွေဟာ ပန်းချီကားချပ်တွေ ကြည့်ကြသလဲ။ ပန်းချီကားချပ်ဆိုတာ ဘာလဲ။

ပန်းချီကားချပ်ဆိုတာ ဘာလဲလို့ မတွေးမီ၊ ပန်းချီဆိုတာ ဘာလဲလို့ အရင်တွေးဖို့ လိုတယ်။

ပန်းချီဆိုတာ ပစ္စည်းတစ်ခုခုကို တူအောင်ဆွဲတာ ပန်းချီပေါ့လို့ ပြောချင်ပြောကြမယ်။ ဒါဟာ လူပြိန်းတွေ သက်သက်ပဲ။ ပစ္စည်းတစ်ခုကို မတူတူအောင် ဆွဲတာ ပန်းချီ မဟုတ်ဘူး။ လက်မှုပညာ Craft သဘောပဲ။ ကျွန်တော် တင်ပြခဲ့တဲ့ အနုပညာရဲ့ အဓိကလက္ခဏာ ချုပ်ကိုင်နိုင်အားနဲ့တိုင်းရင် တူအောင်ဆွဲတာ ပန်းချီ မဟုတ်တော့ဘူး။ တူအောင် ဆွဲတယ်ဆိုတာ သာမညပဲ။

ပါဝင်တဲ့ကုန်ကြမ်းတွေကို အနုပဋိလောမ ကျစွာ ပေါင်းစပ်မှုဟာ ထပ်တူကျအောင်ဆွဲမှုပန်းချီမှာ သိပ်နည်းနေလို့ပဲ။ တူအောင်ဆွဲတာ ပန်းချီဆိုရင် ချွတ်စွပ်တူအောင် ဆွဲဖို့ပဲ လိုတော့တယ်။ တူမှု၊ မတူမှုဆိုတဲ့ ဘောင်တစ်ခုပဲ ရှိတော့မယ်။ တူမှု၊ မတူမှုဟာ ပန်းချီရဲ့ အဓိကလက္ခဏာနေရာကို ရောက်သွားမယ်။

ကျွန်တော် တင်ပြသလို အနုပဋိလောမ ကျအောင် ပေါင်းစည်းနိုင်မှု စွမ်းရည်နဲ့ အနုပညာဖန်တီးမှုဟာ ထပ်တူကျအောင်ဆွဲမှုပန်းချီမှာ သိပ်နေရာ နည်းသွားတယ်။

ကျွန်တော်တို့တစ်တွေဟာ အထူးသဖြင့် ပန်းချီနဲ့ အထိအတွေ့ နည်းပါးတဲ့အတွက် (ပန်းချီနယ် ကျဉ်းမြောင်းမှုနဲ့ တိုးတက်မှု အရှိန်နည်းပါးလို့) ပန်းချီရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို တူအောင်ဆွဲတာလို့ပဲ သိတယ်။ တူရင် တော်တယ်၊ မတူရင် မတော်ဘူး။ ဒီလို အမြင်ကျဉ်းမှုတွေဟာ တိုးတက်မှု၊ ကျယ်ပြန့်မှုတွေရဲ့ အတားအဆီးတွေ ဖြစ်နေတယ်။

ကျွန်တော်တို့ဟာ မူလ အရင်းအမြစ်ကို မဆုပ်ကိုင်မိသရွေ့ ဒီလို လမ်းချော်မှုတွေ ဖြစ်နေမှာပဲ။ ဒါကြောင့် ပန်းချီရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို တိတိကျကျ သိဖို့ လိုတယ်။

ပန်းချီဆိုတာ ဘာလဲ။

ပန်းချီဆိုတာ မျက်နှာပြင်တစ်ခုကို ဘောင်ခတ်ပြီး လူရဲ့ စက္ခုအာရုံက တစ်ဆင့် စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်လှုပ်ရှား ဖန်တီးတဲ့ ဝိဇ္ဇာပညာရပ်ပဲ။ ပန်းချီဆိုတာ ဒါပဲ။ ပန်းချီကို ဒီမူကနေ လွဲပြီး ကြည့်လို့ မရဘူး။ ခပ်ရှင်းရှင်း ပြောရရင် ဘောင်ခတ်ထားတဲ့ ကြည့်စရာကို ပန်းချီလို့ ခေါ်မယ်။ ဘောင်မခတ်တဲ့ ကြည့်စရာကတော့ ပန်းပုပဲ။

နောက်တစ်ချက်က ဘာတွေကို ဆွဲမှ ပန်းချီလို့ ခေါ် လဲ။ လူပုံတွေနဲ့ ရှုခင်းတွေ၊ စောင်းကောက်တီးတဲ့ ကောင်မလေး ဆွဲပုံမျိုးတွေကို ဆွဲမှ ပန်းချီလို့ ခေါ်မလား။ ဒီလို ပြောရင်တော့ မှားပြီ။ ပန်းချီဆိုတာ လောကတစ်ခုလုံး ကြိုက်ရာ ကိုသာ ဆွဲ။ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင် လှုပ်ရှားနိုင်စွမ်း ရှိဖို့သာ အရေးကြီးတယ်။ သူက ဖန်ခွက်ကလေးတစ်လုံးကို ရေးဆွဲပြီး လူရဲ့ စိတ္တဇကို လှုပ်ရှား ချုပ်ကိုင် နိုင်စွမ်းရှိမယ်ဆိုရင် ဆွဲရမှာပဲ။

ဖန်ခွက်ကလေးကို ဆွဲတဲ့အခါမှာလည်း အချိုးအစား တူအောင် ဆွဲရမယ်လို့ သတ်မှတ်လို့မရဘူး။ အချိုးအစား ပြုပြင်ပြီးဆွဲမှ ချုပ်ကိုင်အား ကောင်းလာမယ်ဆိုရင် အနုပညာသမားဟာ ပြုပြင်ပြီးဆွဲဖို့ တာဝန် ရှိတယ်။ ဘယ်လို ပြုပြင်တယ်ဆိုတာကတော့ ခေတ်ရဲ့ ရိုက်ခတ်ချက်အပေါ် တည်တယ်။

ဖန်ခွက် ရွဲ့စောင်းပြီးဆွဲမှ ချုပ်ကိုင်စွမ်းအား ကြီးလာမယ်လို့ သူဟာ ရွဲ့စောင်းပြီး ဆွဲဖို့ တာဝန် ရှိတယ်။ ဒါကို မတူဘူး၊ ရွဲ့နေတယ်လို့ ဝေဖန်ရင် ဝေဖန်သူဟာ အကြောင်းမှန်ကို မသိသေးတဲ့ အညာခံရသူ ဒါမှမဟုတ် အယူသီးနေတဲ့ တဇောက်ကန်း သမား ဖြစ်မှာပဲ။ အနုပညာသမားရဲ့ တာဝန်ဟာ ကြည့်သူရဲ့ စက္ခုအာရုံကနေပြီး စိတ္တဇကို ရိုက်ခတ်ရမှာ တတ်နိုင်သမျှ အားကောင်းကောင်းနဲ့ ရိုက်ခတ်နိုင်အောင် ဖန်တီးဖို့ပဲ ဆိုတာ ကျွန်တော်တို့ အလေးအနက် သိထားရမယ်။

ဒီလို အားကောင်းကောင်းနဲ့ ရိုက်ခတ်ဖို့ အနုပညာသမားတိုင်းဟာ နည်းအမျိုးမျိုးနဲ့ ဖန်တီးတယ်။ သင့်လျော်တယ်လို့ ဆုံးဖြတ်တာမျိုးကို လုပ်တယ်။

သူဟာ အနုပညာရဲ့ အားကောင်းလာမှုကို ဖန်တီးတိုင်း သူ့ရဲ့ ဆုံးဖြတ် ချက်အတိုင်း လုပ်ဆောင်ဖို့ တာဝန်ရှိတယ်။ လူပုံ၊ သစ်ပင်စတဲ့ ဒြပ်ထုတွေ မထည့်ဘဲ

ဆွဲမှ အားကောင်းမယ်ထင်ရင် မထည့်ဘဲ ဆွဲရမှာပဲ။ ဒီရောင်ပြင်နဲ့ပဲ ဖြစ်ဖြစ်၊ အစက်အပြောက်တွေနဲ့ပဲ ဖြစ်ဖြစ် လူ့ရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်လှုပ်ရှားစေ နိုင်မယ်ဆိုရင် ဒီလိုပဲ သူဟာ ဖန်တီးမှာပဲ။ အနုပညာဆိုတာ ဖန်တီးချက်ပဲလို့ ကျွန်တော်တို့ မှတ်ယူထားရမယ်။

အနုပညာဟာ သိပ်လွတ်လပ်တယ်။ လွတ်လပ်မှုဘောင်ကိုလည်း အနုပညာရှင်ကပဲ သတ်မှတ်မှာပဲ။ အနုပညာရှင်တစ်ယောက်ရဲ့ သတ်မှတ်ချက်တိုင်းဟာလည်း တစ်ခေတ်တစ်ခါအတွက် အမြဲမှန်ကန်တယ်။ ဒါကို တားဆီးလို့၊ ကန့်ကွက်လို့ မရဘူး။ အနုပညာတစ်ရပ်အတွက် ဘေးလူက ဘောင်သတ်လို့ ဘယ်တော့မှ မရဘူး။ လူပုံကို ဆွဲမှ၊ အချိုးအစားတူမှ စတဲ့ သမားရိုးကျ ဘောင်ကြီးကတော့ ၂၀ ရာစုအတွက် သိပ်ကျဉ်းတယ်။ ဒီလို ဘောင်သတ်သူတွေ ဟာလည်း ၂၀ ရာစုအတွက် အိုမင်းနေသူတွေပဲ။

ဒါက ပန်းချီကို ဘောင်မသတ်ပါနဲ့လို့ ကျွန်တော် ပြောနေတာ မဟုတ်ဘူး။ ဘောင်သတ်ချင်သတ်၊ မသတ်ချင်နေ။ အနုပညာတစ်ရပ်ကို ဘယ်တော့မှ ဘောင်သတ်လို့ မရဘူး။ အနုပညာဆိုတာ ခေတ်ရဲ့ သရုပ်ပဲ။ ခေတ်ရေစီးဟာ အနုပညာရဲ့ ရေစီးပဲ။

ကနေ့ ဒြပ်မဲ့ ပန်းချီတွေဟာ ပေါ် စက အနှိပ်အကွပ် ခံရတယ်။ ဒါပေမယ့် ကနေ့ ကမ္ဘာပေါ်မှာ ခေါင်းထောင်နေပြီ။ ဒီလို စနစ်ဟောင်းတစ်ခုက စနစ်သစ်တစ်ခု ပေါ်ထွက်လာတိုင်း တော်လှန်ရေးတစ်ရပ် ဖြစ်မှာပဲ။

ပန်းချီဟာ စက္ခုအာရုံကတစ်ဆင့် စိတ္တဇကို နှိုးဆွဖို့ ဘောင်သတ်ထားတဲ့ မျက်နှာပြင် တစ်ခုပေါ်မှာ ဖန်တီးတာပဲ ဆိုတဲ့ အဆိုကနေ ပြန်ကောက်ရအောင်။

ဒီအဆိုကို ကျွန်တော်တို့ ဆုပ်ကိုင်မိတာနဲ့ ကျွန်တော်တို့ မြန်မာပြည်ရဲ့ ပန်းချီဟာ ကျယ်ပြန့်လာမှာပါ။ ဒီသဘောကို မိမှလည်း စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ပြဿနာ တွေကို ကိုင်တွယ်ဖြေရှင်းနိုင်မှာ ဖြစ်တယ်။ ဒါကို ဆုပ်ကိုင်ပြီး ပန်းချီကား တစ်ချပ်ဆိုတာ ဘာလဲလို့ အဖြေထုတ်ရမှာ ဖြစ်တယ်။

ပန်းချီကားတစ်ချပ်ဆိုတာ ဘာလဲ။

ဆီဆေးရယ်၊ စုတ်တံရယ် သုံးပြီး ကင်းဘတ်ပေါ်မှာ ရေးထားတာကို ပန်းချီကားချပ်လို့ ခေါ်တယ်လို့ ပြောမလား။ ဒါမှမဟုတ် ဖိုင်ဘာပေါ်မှာ ဆေးတွေ ထစ်နေအောင် ဆွဲတာကို ပန်းချီကားချပ်လို့ ခေါ်တယ်လို့ ပြောမလား။ ဒါတွေဟာ သာမည အကိုင်းအခက်တွေပဲ ဖြစ်တယ်။ ကျွန်တော်တို့က ပင်စည်ကို ရှာရမှာ ဖြစ်တယ်။ ကျွန်တော်တင်ပြခဲ့တဲ့ ပန်းချီရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဟာလည်း မခဲယဉ်းပါဘူး။

စက္ကူအာရုံကတစ်ဆင့် စိတ္တဇကို နှိုးဆွဖို့ ဖန်တီးထားတဲ့ ဘောင် အနားသတ် ထားသော မျက်နှာပြင်ကို ကျွန်တော်က ပန်းချီလို့ ခေါ်မယ်။

ပန်းချီကားချပ်ဆိုတဲ့ အဓိပ္ပာယ်ရဲ့ ဘောင်ဟာ ဒါပဲ။ ဒါဟာ ပန်းချီ တစ်ချပ်ရဲ့ မူလပဲ။ ဒီသဘောကို ဆုပ်ကိုင်မိတဲ့အခါ ပန်းချီကားချပ်ရဲ့ နယ်နိမိတ်ဟာ ပိုမို ကျယ်ဝန်းသွားတယ်။

ကျွန်တော်တို့က သုံးထပ်သားကို ဆေးသုတ်၊ သတင်းစာစက္ကူကပ်၊ ခဲတံနဲ့ခြစ်ပြီး ရုံးသုံးမင်နဲ့ အရောင်ဖြည့်ထားတာမျိုးကို ပန်းချီ မဟုတ်ဘူးလို့ ရယ်မိချင် ရယ်မိကြမယ်။ ဒီလိုဆိုရင် ဒါဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ အမြင်မကျယ်မှုဘဲ ဖြစ်မှာပဲ။ ဘယ်လိုနည်းနဲ့ပဲ ဖန်တီးတာဖြစ်ဖြစ် ကြည့်သူရဲ့ အာရုံကို ချုပ်ကိုင် လှုပ်ရှားနိုင်စွမ်းရှိရင် ဖန်တီးချက်ဟာ တန်ဖိုး ရှိမှာပဲ။ ကျွန်တော်တို့ဟာ ပန်းချီ နဲ့ ပန်းချီကားရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို မေ့လျော့ထားလို့ မဖြစ်ဘူး။

ပန်းချီသမားရဲ့ စိတ္တဇမှာ ထင်ဟပ်နေတဲ့ စနစ်တစ်ခု ရှိမယ်။ ဒါကို ပန်းချီသမားက တင်ပြပြီး ပရိသတ်ကို ချုပ်ကိုင်ဖို့ ကြိုးစားမယ်။ ဒီလို တင်ပြဖို့ ဖန်တီးတဲ့အခါမှာ စုတ်နဲ့ ဆွဲရမယ်လို့ သတ်မှတ်ထားလို့ မဖြစ်ဘူး။ ချုပ်ကိုင် အားကောင်းမယ်ဆိုရင် လက် ၅ ချောင်းနဲ့ ဆွဲလည်း ဖြစ်တာပဲ။ ဓား (Plette Knife) သုံးလည်း ဖြစ်တာပဲ။ မီးခြစ်ဆံလေးတွေသုံးလည်း ဖြစ်တာပဲ။ သစ်သား ပြားတွေကို တွယ်ကပ်ပြီး တင်ပြလည်း ရတယ်။ ကတ်ထူပြားတွေ၊ စက္ကူတွေ၊ အဝတ်စုတ်တွေ သုံးလည်း ဖြစ်တယ်။ အရေးကြီးတာက လူရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်ဖို့ပဲ မဟုတ်လား။ ဒီလို ချုပ်ကိုင်နိုင်ဖို့အတွက် ဘယ်နည်းလမ်းဟာပဲ ဖြစ်ဖြစ် မှန်ကန်တယ်။

ကျွန်တော်တို့က ခေတ်ရေလျဉ်ကို မျက်ခြည်မပြတ်ဖို့ အရေးကြီးတယ်။ ပန်းချီကား တစ်ချပ်ဟာ ကြည့်သူတွေရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိမယ်ဆိုရင် ဘယ်နည်းနာနဲ့ဆွဲထားတာပဲ ဖြစ်ဖြစ် ကျွန်တော်တို့က ပန်းချီကားကောင်းလို့ သတ်မှတ်ရမယ်။ ချုပ်ကိုင်မှုဆိုတာက ကြည့်ရှုသူတွေကို တဒင်္ဂအားဖြင့် တခြား တွေးတောမှု၊ ပူပန်မှုနဲ့ တောင်တောင်အီအီ စဉ်းစားမှုတွေကို မေ့လျော့စေပြီး ပန်းချီကား မှာပဲ အာရုံစူးစိုက်စေနိုင်စွမ်း၊ လူ့ရဲ့ စိတ်ကို အံ့သြမှု ဖြစ်စေနိုင်စွမ်း ရှိတာပဲ ဖြစ်တယ်။

ဒီလို ကြည့်သူရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်မှုဟာ ပန်းချီကားတစ်ချပ်ရဲ့ လက်နက်ပဲ။ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ ဂုဏ်ဒြပ်ပဲ။ ကြည့်သူကို အံ့သြမှု ဖြစ်စေတာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ စွမ်းရည်ပဲ။

အံ့သြမှု ဆိုတာက နတ်သမီးလေးတွေကို မြင်လိုက်ရတဲ့ အံ့သြမှုမျိုး ဒါမှမဟုတ် ခြေထောက်ကိုးချောင်းနဲ့ ခေါင်းခုနစ်လုံး ရှိတဲ့ ကလေးတစ်ယောက်ရဲ့ မျက်လှည့်ပွဲမှာ အံ့သြမှုမျိုးလည်း မဟုတ်ဘူး။ ကြာဖြူလေးတစ်ပွင့် ပွင့်လာတာကို မနက်ခင်း မြူမှုန်တွေကြားထဲမှာ တွေ့လိုက်ရတဲ့ အံ့သြမှုမျိုး။ ဒီအချိန်မှာ စေတနာ၊ ဝေဒနာစတဲ့ ခံစားမှုတွေနဲ့ တောင်တောင်အီအီ တွေးတောမှု မျိုးတွေ ပျောက်ကွယ်သွားပြီး လူရဲ့ စိတ္တဇကို ကြာပွင့်လေးရဲ့ တဖြည်းဖြည်း ပွင့်အာလာမှုက ချုပ်နှောင်လိုက်ပြီး တဒင်္ဂအားဖြင့် အတ္တကို ဖယ်ခွာလိုက်တဲ့ သဘောပဲ။ အနုပညာရဲ့ စွမ်းရည်ဟာ တဒင်္ဂအားဖြင့် အတ္တကို အနိုင်ယူလိုက်တာပဲ။ ဒါဟာ အနုပညာရဲ့ ချုပ်ကိုင်မှု စွမ်းရည် ဖြစ်တယ်။

တင်ပြမှုဆိုင်ရာ နည်းသုံးသွယ်

ပန်းချီသမားတွေဟာ ပန်းချီကားချပ်တွေ ဖန်တီးပြီး ကြည့်သူတွေကို ချုပ်ကိုင်ဖို့ ကြိုးစားကြတယ်။ ဒီကြိုးစားမှုအတွက် နည်းလမ်းတွေ အများကြီး ပေါ်ခဲ့တယ်။ ရှေ့လျှောက်ပြီးလည်း ပေါ်ထွက်နေဦးမှာပဲ။ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်း၊ ကျူဗစ်ဇင်းစတဲ့ နည်းလမ်းတွေဟာ ဒီလို ချုပ်ကိုင်မှုရဲ့ လက်တက်တွေပဲ ဖြစ် တယ်။ ဒါပေမယ့် အဓိက ပုံစံအားဖြင့် ချုပ်ကိုင်မှု နည်းနာဟာ အကြမ်းအားဖြင့် သုံးမျိုးပဲ ခွဲလို့ရတယ်။

ဒါတွေကတော့—

၁။ လူရဲ့ စက္ခုအာရုံကို ချုပ်ကိုင်မှု

၂။ လူရဲ့ အသိဉာဏ်ကို ချုပ်ကိုင်မှု

၃။ လူရဲ့ အတိတ်နဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်မှု

ဒီလို အကြမ်းဖျင်း ခွဲရပါလိမ့်မယ်။

လူရဲ့ စက္ခုအာရုံကို ချုပ်ကိုင်မှု ပန်းချီကားချပ်တွေကတော့ ကမ္ဘာပေါ်မှာ အထွန်းကားဆုံး၊ အများပြားဆုံး ပန်းချီကားချပ်တွေပါပဲ။ ဒီပန်းချီမျိုးဟာ ပန်းချီဆရာရဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုပေါ်မှာ တည်ပြီး ဖန်တီးထားတဲ့ ကားချပ်တွေပဲ ဖြစ်တယ်။ ပန်းချီသမားဟာ သူ့ရဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုနဲ့ ကြည့်သူကို အလှအပတွေ တင်ပြ ချုပ်ကိုင်တယ်။ အလှအပလို့ ကျနော် ပြောရတာ သိပ်ပြီး တိမ်တယ်။ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အလှအပဟာ သိပ်ပြီး နက်ရှိုင်းတယ်။ ပြည့်စုံတယ်။ အလှအပ ဆိုတဲ့ စကားက သုံးဖန်များလို့ ပေါ့နေတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီလိုပဲ သုံးရမှာပဲ။ ကျနော်ပြောတဲ့ အလှအပဆိုတာက သဘာဝတရားရဲ့ ညီညွတ်မှုတွေကို ပန်းချီ သမားရဲ့ ဖန်တီးချက်တွေနဲ့ ရောစွက်တင်ပြတာပဲဆိုတာ မေ့လျော့မသွားဖို့ လိုပါတယ်။

ပန်းချီသမား တစ်ယောက်ဟာ ကြည့်သူရဲ့ စက္ခုအာရုံကို ချုပ်ကိုင်ဖို့ ဖန်တီးတော့မယ် ဆိုရင် အထူးသဖြင့် ဂရုတစိုက် ထားကြတာကတော့ အရောင်တွေရဲ့ ပေါင်းစပ်မှုနဲ့ ပေါင်းစပ်မှု အချိုးအစားပါပဲ။ ကျနော်တင်ပြခဲ့သလို အရောင်များကို အများကြီး အထောက်အပံ့ ပေးတာက ဖွဲ့စည်းမှုပဲ။ ဖွဲ့စည်းမှု ခိုင်ရင် ခိုင်သလောက်

ပန်းချီကားဟာ အားကောင်းလာမယ်။ ဒြပ်ထုတွေကို အချိုးအစား ပြုပြင်ပြီး ရေးဆွဲတဲ့အခါမှာတော့ ဖွဲ့စည်းမှုဟာ အဓိကအင်အား ဖြစ်လာတယ်။

နောက်တစ်ခု ပန်းချီသမားတွေ သုံးလေ့ရှိတာက နည်းလမ်းခေါ်တဲ့ Technique ပါပဲ။ နည်းလမ်း အမျိုးမျိုးကို ရောမွှေပြီး ပိုမို အားကောင်းအောင် ဖန်တီးကြတယ်။ ပေါ်ဦးသက်ဆိုရင် ပုံနှိပ်နည်းကို သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ သုံးစွဲထားတာ တွေ့ရတယ်။ ဒီလို သုံးစွဲမှုဟာ တခြားနည်းနဲ့ တစ်ရပ်ထက် အားကောင်း လာတာ တွေ့ရပါတယ်။ ပိုမိုပြီး အားကောင်းလာနိုင်တဲ့ အထူအပါး၊ အကျယ်အဝန်း၊ အကြမ်းအချောစတဲ့ မျက်နှာပြင်ပေါ်မှာ ထပ်မံဖြည့်စွက်မှုမျိုး တွေလည်း ရှိတယ်။ တချို့က (အထူးသဖြင့် ဥရောပမှာ) သဘာဝ အရှိပစ္စည်း တွေကို သုံးစွဲလာကြပါတယ်။ ဥပမာအားဖြင့် သံဖြူ၊ သစ်သား၊ စက္ကူ၊ ကတ်ထူ၊ ကာဗီမှုန့်နဲ့ အဝတ်စုတ်တွေဟာ တစ်ခါတစ်ရံ သုံးသင့်တယ်လို့ ပန်းချီသမားက ဆုံးဖြတ်တဲ့အခါ သုံးတတ်ပါတယ်။

လူရဲ့ စက္ခုအာရုံကို နှိုးဆွတဲ့ နည်းလမ်းအနေနဲ့ ကနေ့ မြန်မာပြည်မှာ ကျယ်ကျယ်ဝန်းဝန်း ရှိပါတယ်။

ဒီလို စက္ခုအာရုံကို ချုပ်ကိုင်မှု အနုပညာဟာ မိန်းမငယ်တွေရဲ့ ဆင်ယင် ထုံးဖွဲ့မှုမှာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် တွေ့ရပြန်တယ်။

မိန်းမငယ်တစ်ယောက်ဟာ သူ့ရဲ့ ကိုယ်ကို မူလကုန်ကြမ်းအဖြစ် သုံးပြီး အနုပညာတစ်ရပ်ကို ဖန်တီးတယ်။ ကြည့်သူတွေရဲ့ အာရုံကို ချုပ်ကိုင်ဖို့ ကြိုးစားတယ်။

ဒီလို ချုပ်ကိုင်ကြရာမှာ နည်းအမျိုးမျိုးကို ဆုံးဖြတ်တဲ့အတိုင်း လုပ်ဆောင် ကြတယ်။ တချို့ကတော့ သာမန် အဝတ်အဆင်ကိုပဲ ဝတ်ဆင်ကြတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီလို သဘာဝအတိုင်း တင်ပြတဲ့အခါမှာ သဘာဝရဲ့ အလှအပဟာ မှိန်နေမယ်။ တိမ်နေမယ်။ ဒီအခါမှာ သဘာဝကို သဘာဝအတိုင်း မတင်ပြဘဲ တန်ဆာ ဆင်မှုတွေ လုပ်မယ်။ ဒီလိုတန်ဆာဆင်တဲ့အခါမှာ ထောက်ပံ့မှု ကုန်ကြမ်းဖြစ်တဲ့ မိတ်ကပ်၊ နှုတ်ခမ်းဆေးစတဲ့ ပစ္စည်းတွေကို သုံးမယ်။ ဒါတွေကို မူလ ကုန်ကြမ်းဖြစ်တဲ့ မိန်းမရဲ့ ဒြပ်ထုနဲ့ ပူးပေါင်းမယ်။

ဒီလို ပူးပေါင်းတဲ့အခါမှာ မူလ ကုန်ကြမ်းဖြစ်တဲ့ မိန်းမရဲ့ ဒြပ်ထုဟာ ပိုပြီး အားကောင်းလာတယ်။ ချုပ်ကိုင်မှု စွမ်းအင် ပိုပြီး ကြီးလာတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီလို ဆင်တိုင်း လှတယ်လို့ ပြောလို့ မရဘူး။ ဆင်ကာမှ အရုပ်ဆိုးသွားတာလည်း ရှိတယ်။ ဆင်ရာမှာ ဆင်သူရဲ့ စွမ်းရည် လိုတယ်။ ဆင်တတ်မှ လှတယ်။

ဆင်တတ်သူဟာ အလှဆုံး ဖြစ်တယ်။

ဆင်တတ်တယ်ဆိုတာက မူလ ကုန်ကြမ်းဖြစ်တဲ့ မိမိရဲ့ ဒြပ်ထုနဲ့ အနုပဋိလောမ ကျတဲ့ ထောက်ပံ့ကုန်ကြမ်း ရွေးချယ်မှုတွေပဲ။ ဒီလို ရွေးချယ်တဲ့ အခါမှာ အနုပဋိလောမ အကျဆုံးကို ရွေးနိုင်စွမ်း၊ ဆုံးဖြတ်နိုင်စွမ်း ရှိသူဟာ ဆင်တတ်သူ ဖြစ်တယ်။ ဒီလို ရွေးချယ်ပြီး ဆင်တဲ့အခါမှာ အမဲသားဟင်းကို မဆလာ ထည့်သလို မူလကုန်ကြမ်းကို ပိုပြီး တောက်ပြောင်စေတယ်။ ဒါပေမယ့် အနုပဋိလောမ ကျမှု မရွေးချယ်ဘဲ ရမ်းပြီး ဆင်လိုက်ရင် အမဲသားဟင်းထဲ ငါးပိ ထည့်တာလို ဖြစ်သွားမယ်။

ဒီလိုပဲ ပန်းချီမှာ သဘာဝကို ပန်းချီသမားက ဖန်တီးတယ်။ ဒီလို ဖန်တီးရာမှာ သဘာဝကို ထပ်တူကျအောင် ကူးပြီး ဖန်တီးတာ မဟုတ်ဘူး။ ထပ်တူကျမှုဟာ အနုပညာမှာ လုံးဝ တန်ဖိုးမရှိဘူး။ အနုပညာဆိုတာ ဖန်တီး ချက် သက်သက်ပဲ ဆိုတာ ကျနော်တို့ အစဉ်တစိုက် သိထားရမယ်။ ဘာကြောင့် ထပ်တူကျမှုကို ကျနော် ငြင်းသလဲဆိုတာ ကျနော် ရှင်းပြပါမယ်။

ပန်းအိုးလေးတစ်အိုးထဲမှာ နှင်းဆီပန်းကလေးတွေ စိုက်ထားပြီး စားပွဲ တစ်ခုပေါ်မှာ တင်ထားတယ် ဆိုပါတော့။ လူတွေဟာ ဒီပန်းအိုးလေးကို စိတ်ဝင် စားပါ့မလား။ ဘယ်လောက်ကြာအောင် ဒီပန်းအိုးလေးက လူတွေကို ဖမ်းချုပ် ထားနိုင်ပါမလဲ။ ဘယ်သူမှ စိတ်ဝင်စားမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ဘယ်သူမှလည်း ကြာရှည်ရပ်ကြည့်နေမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒီကိစ္စဟာ သာမည ပါပဲ။

ဒါပေမယ့် ဒီပန်းအိုးလေးကို ပန်းချီ ဆွဲလိုက်တဲ့အခါမှာ အခြေအနေက ပြောင်းသွားတယ်။ လူတွေဟာ စိတ်ဝင်စားလာတယ်။ တန်ဖိုးထားလာတယ်။အပင်ပန်း ခံလာတယ်။ အခြေအနေက ထူးထူးခြားခြားကြီးကို ပြောင်းလဲသွားတယ်။ ပန်းအိုး အစစ်တုန်းက လူတွေစိတ်မဝင်စားကြဘဲ တန်ဖိုးမကြီးမြင့်ဘဲ ဒီပန်းအိုးကို ဆွဲထားတဲ့

ပန်းချီကားကျမှ ဘာလို့ စိတ်ဝင်စားကြ၊ တန်ဖိုးထား ကြတာတုံး။ ဒါဟာ စဉ်းစားစရာပဲ။ အဖြေက ရှင်းပါတယ်။ လူတွေဟာ ပန်းချီ ကားထဲက ပန်းအိုးကို စိတ်ဝင်စားတာ မဟုတ်ဘဲ ပန်းချီသမားရဲ့ အနုပညာ ဖန်တီးမှုကိုသာ စိတ်ဝင်စားတာ ဖြစ်လို့ပါပဲ။ တကယ်တော့ လူတွေဟာ ပန်းအိုးကို မကြည့်ပါဘူး။ မျက်စိရှိလို့သာ မြင်နေရတယ်။ ပန်းအိုးကို လုံးဝ မကြည့်ပါဘူး။ သူတို့တွေဟာ ပန်းချီသမားရဲ့ အနုပညာ ဖန်တီးမှုကိုသာ ကြည့်တာပါ။ တကယ်လို့သာ ပန်းအိုးကို ကြည့်ချင်တာဆိုရင် တကယ့် ပန်းအိုးလောက် အစစ်နဲ့တူတာ ဘယ်ရှိမလဲ။ ပန်းအိုး အစစ်ကိုပဲ ကြည့်ကြမှာပေါ့။ အမှန်ကတော့ ပန်းအိုးဟာ ကြားခံပစ္စည်း သက်သက်ပဲ။ သာမည ပစ္စည်းပဲ။

လူတွေ မှန်ကြည့်သလိုပေါ့။ မှန်ကြည့်တယ်ဆိုပေမယ့် တကယ်တော့ မှန်ကို ကြည့်တာ မဟုတ်ဘူး။ မှန်ထဲမှာ အရိပ်ထင်နေတဲ့ ကိုယ့်ရုပ်ကို ကြည့်တာ။ ဒါပေမယ့် မှန်ကို ကြည့်တယ်လို့ ထင်ရတယ်။ ဒီသဘောပဲ။ မှန်ဟာ တကယ်တော့ ကြားခံပစ္စည်း။ မှန်ကို ဘယ်သူမှ စိတ်မဝင်စားဘူး။ မှန်ထဲက အရိပ်ကိုသာ စိတ်ဝင်စားတာ ဖြစ်တယ်။

ဒီလိုပဲ။ ပန်းအိုးဟာလည်း ကြားခံသက်သက်ပဲ။ ပန်းအိုးကို အသုံးပြုပြီး ပန်းချီသမားက တင်ပြတဲ့ အနုပညာကိုသာ ပဓာန ထားကြတယ်။ အဲဒီတော့ ပန်းချီ တစ်ချပ်မှာ ရေးဆွဲထားတဲ့ ပစ္စည်းဟာ သာမညပဲ။ ဘာမှ အရေးမကြီးဘူး ဆိုတာ ထင်ရှားလာရော။ အရေးကြီးတာက ပန်းချီသမားရဲ့ အနုပညာ ဖန်တီးမှု၊ ပန်းချီသမားရဲ့ ချုပ်ကိုင်မှု စွမ်းရည်၊ ပန်းချီသမားရဲ့ ဈာန်။ ဒါကို နားလည်ရင် ပန်းချီတစ်ချပ်ကို ပိုပြီး ခံစားလာမှာပဲ။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ တူလား၊ မတူလား ကြည့်တတ်တဲ့ ညဉ်ဟောင်း ချုပ်ငြိမ်း သွားမှာမို့ပါပဲ။

အဲဒီလို ပန်းချီကားချပ်ရဲ့ ပဓာနကျမှုဟာ အနုပညာရဲ့ ချုပ်ကိုင်နိုင်မှု ဆိုတာကို သိလာတဲ့ ပန်းချီသမား တချို့ဟာ ပုံစံကြည့် ဆွဲရတဲ့ ဘောင်ထဲက ရုန်းထွက်လိုက်တယ်။ တစ်ခုခုကို ကြည့်မဆွဲဘူး။ စိတ်ကူးထဲမှာ ပုံစံထုတ်ပြီး ဖန်တီးချက်နဲ့ ဆွဲလာတယ်။ ပန်းချီရဲ့ လွတ်လပ်ရေးဟာ ဒီမှာ စတာပါပဲ။ ဒါနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ပန်းချီသမား ဂိုဂင်ရဲ့ စကားတစ်ခွန်းကို ကိုးကားလိုပါတယ်။

“လူငယ်တွေအဖို့ စံပြထားဆွဲတာ ကောင်းပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ဆွဲနေတုန်းမှာ စံပြကို ကန့်လန့်ကာနဲ့ ဖုံးထားလိုက်ပါ။ စိတ်ကူးနဲ့ ဆွဲတာက ပိုပြီး ကောင်းတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ဒါမှ ပန်းချီ ကားချပ်ဟာ ပန်းချီသမားရဲ့ ကိုယ်ပိုင် ဖြစ်လာမယ်”

ခင်ဝမ်း–တဲနှစ်တဲ

လို့ ဂိုဂင်က ပြောခဲ့တယ်။ သူဆိုလိုတာက ကြည့်ဆွဲရင် ကူးချတာ ဖြစ်နေဦးမယ်။ စိတ်ကူးဆိုတာကတော့ ကိုယ်ပိုင်မို့လို့ ပစ္စည်းရဲ့ အလှအပကြောင့် မဟုတ်ဘဲ ကိုယ်တိုင် အလှအပ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းရှိလို့ ပန်းချီကားဟာ လှလာမယ်လို့ ဆိုလိုက် တာပဲ။

နောက်ပိုင်းမှာ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ ဆွဲဆောင်နိုင်မှု အင်အားဟာ ဖန်တီးမှု အနုပညာပဲ ဆိုတာကို ပိုပြီး လွတ်လွတ်လပ်လပ် တင်ပြလာကြတယ်။ ကရီးဂတို့၊ ကဒင်စကီးတို့ဟာ ဒီလို အတွေးအခေါ်ကို ခေါင်းဆောင်ခဲ့တယ်။ ကြည့်သူတွေ ဟာ

ပန်းအိုးကို ကြားခံထားပြီး ပန်းချီသမားရဲ့ ဖန်တီးစွမ်းအားကို ကြည့်ရှုတာဆိုရင် ပန်းအိုးကို ဆွဲမနေနဲ့တော့ ဖန်တီးစွမ်းအားသက်သက်ပဲ ဆွဲမယ်ဆိုပြီး ရောင်ပြင်သဘောနဲ့ ရုပ်မဲ့ ဒြပ်မဲ့ ပန်းချီတွေ ဆွဲလာကြတယ်။

ပရိသတ်ဟာ အနုပညာကို ကြားခံတစ်ခုခုနဲ့ ကြည့်တဲ့အကျင့် နှစ်ပေါင်းများစွာကတည်းက အမြစ်တွယ်လာတာမို့ ရုတ်တရက် အနုပညာ ဖန်တီးစွမ်းအားသက်သက်ကို တင်ပြလိုက်တော့ မျက်စိပြာသွားတယ်။ နားမလည်နိုင် ဖြစ်သွား တယ်။ ဒါပေမယ့် နောက်တော့ ကြည့်ကျင့်ရှိပြီး ကြိုက်လာကြတာပါပဲ။

အစက ပြန်ကောက်ရအောင်။ ပန်းချီသမားဟာ လိုအပ်လာရင် ပန်းချီတစ်ချပ်ကို တန်ဆာဆင်ဖို့ တာဝန်ရှိတယ်။ ဒီလိုတန်ဆာဆင်မှုတွေဟာ ကျယ်ဝန်းတဲ့နည်းလမ်းတွေ ရှိတယ်။ ကျနော်လက်လှမ်းမီသရွေ့ တင်ပြလိုက် ပါတယ်။

သဘာဝကိုသဘာဝအတိုင်း မတင်ပြဘဲ ဖြိုခွဲပြီးဆွဲတဲ့ နည်းဟာ မြန်မာပြည်မှာတော်တော် ခေတ်စားနေတဲ့ နည်းပဲ ဖြစ်တယ်။ တက်သစ်စ လူငယ် တော်တော်များများဟာ ဖြိုခွဲတဲ့နည်းကို ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် သုံးစွဲနိုင်နေတာ တွေ့ရတယ်။ ဒီနည်းအတွက် ကျနော့် မင်ခြစ်ပန်းချီတစ်ချပ် တင်ပြထားပါတယ်။ ဒီပန်းချီချပ်မှာ တဲလေးနှစ်တဲပုံကို ဆွဲထားပါတယ်။ ဒီတဲလေးနှစ်တဲပုံဟာ မူလအချိုးအစားအတိုင်း ဆွဲမယ်ဆိုရင် ဘာမှ စိတ်ဝင်စားစရာရှိမှာ မဟုတ်ပါဘူး။

အဲဒီအခါမှာ သင့်လျော်တဲ့ တန်ဆာဆင်မှုမျိုးကို ပန်းချီသမားက လုပ်ရပါတယ်။ အမိုးတွေ၊ အကာတွေကို ထောင့်တွေအဖြစ် ခွဲထုတ်ပြီး ပြန်ပူးပေါင်းလိုက်တယ်။ တဲတစ်လုံးစီရဲ့ ဟန်ကို ခြုံမိ ငုံမိအောင် ပြန်စပ်ယူတယ်။ ဒီလို ပြန်ပြီး ပေါင်းစပ်တဲ့အခါမှာ ရောင်ပြင်တွေရဲ့ အနုပဋိလောမ ကျမှုနဲ့ ဖွဲ့စည်းမှုကို ပန်းချီသမားက တွက်ပြီး ပေါင်းစပ်ရမယ်။ ပေါင်းစပ်မှု မှားယွင်းသွားရင် ပန်းချီကားဟာ အားပျော့သွားမယ်။ ဒီအချက်ကို အရေးတကြီး ထားရမှာ ဖြစ်တယ်။

ဒီလို ဖြိုခွဲပြီး ဆွဲနည်းကို မြန်မာပြည်ရဲ့ စိတ္တဇပန်းချီ တော်တော်များများမှာ လေ့လာယူနိုင်ပါတယ်။ ပေါ်သိမ်း၊ စိန်မြင့်စတဲ့ တက်သစ်စ ပန်းချီသမားတွေဟာ ဒီလို ဆွဲသားနည်းကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် သုံးစွဲနိုင်ကြတာ တွေ့ရပါတယ်။ ဒီလို ဖြိုခွဲပြီး

ပြန်လည် ပေါင်းစပ်တဲ့ပန်းချီကားတွေဟာ ရောင်ပြင် အသေးအကြီး ပေါင်းစပ်မှု အပေါ်မှာ ပန်းချီကားရဲ့ အားကို တင်ထားတယ်။ ဒီအချက်ကို ပေါ်ဦးသက်ရဲ့ ရွှေတိဂုံရင်ပြင်မှာ တွေ့ရတယ်။

တကယ့်မြင်ကွင်းမှာ ရွှေတိဂုံဘုရားရဲ့ ဖိနပ်ဟာ ပန်းချီကားထဲမှာလောက် မကြီးဘူး။ စေတီလေးတွေဟာလည်း ဒါလောက် မကြီးဘူး။ လူတွေကလည်း ဒါလောက် မသေးဘူး။ ဒါပေမယ့် ပေါ်ဦးသက်ဟာ ဘုရားရဲ့ ဖိနပ်ရယ်၊ စေတီရယ်၊ လူတွေရယ်ရဲ့ အချိုးအစားကို ပြင်ပြီး ဆွဲလိုက်တယ်။ ကြီးသင့်တာကို ပိုပြီးကြီးပေးလိုက်တယ်။ ငယ်သင့်တာကို ပိုပြီးငယ်ပေးလိုက်တယ်။ ဒီလို သဘာဝက တိမ်းစောင်းပြီး ဆွဲလိုက်လို့ ဒီပန်းချီကား မကောင်းတော့ဘူးလို့ ပြောရမလား။ ပန်းချီကားဟာ အရမ်း အားကောင်းလာတာ တွေ့ရတယ်။ ဒီလို ခြားနားလွန်းတဲ့ အရွယ်အစားတွေရဲ့ ပေါင်းစည်းမှုကြောင့် ပန်းချီကား အားကောင်း လာတာကို ကျနော်တို့ မကြာခဏ တွေ့ရပါတယ်။

ဒီလို ပန်းချီကားရဲ့ အားကောင်းလာမှုကို ကြည့်ပြီး လုပ်သင့်ရာ လုပ်ဖို့ (အချိုးအစား သွေဖည်သင့်ရင်လည်း သွေဖည်ဖို့) ပန်းချီသမားမှာ တာဝန်ရှိတယ်။

ဒီလို အချိုးအစား သွေဖည်မှုဟာ သာမန်မျက်မြင်လောကမှာ မရှိနိုင်တဲ့ ထုလေးဖက်မြင်သဘောကို ဆောင်ဖို့ လုပ်ဆောင်ချက်လည်း ဖြစ်တယ်။ ပန်းချီရဲ့ ဖန်တီးမှုဟာ လေးဖက်မြင်သဘောမှာ ပိုပြီး အားကောင်းတဲ့အတွက် နောက်ပိုင်းမှာ ဖန်ခွက်၊ နာရီ၊ မော်တော်ကားစတဲ့ လူသုံးပစ္စည်းတွေရဲ့ ဒီဇိုင်းတွေမှာ လေးဖက်မြင် သဘောဟာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ပါလာတယ်။

ပီကာဆို – မြင်းတစ်ကောင်

Picasso - Head of a Horse (1937)

လေးဖက်မြင်သဘောကို ရိပ်မိဖို့ ပီကာဆိုရဲ့ မြင်းတစ်ကောင်ခေါင်းဆိုတဲ့ ပန်းချီကားတစ်ချပ် တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ ဒီပုံမှာ မြင်းတစ်ကောင်ရဲ့ခေါင်းကို ဘေးတိုက်မြင်ရပုံမျိုး ဆွဲထားပါတယ်။ လည်ပင်းရယ်၊ ပါးစပ်ရယ်၊ သွားရယ်၊ ပါးချိတ်ရယ်ကတော့ ဘေးတိုက်အမြင်ပဲ။ လျှာကတော့ သုံးထောင့်သဏ္ဍာန်အနေ နဲ့ texture ပြောင်းပြီး ဆွဲထားတယ်။ ဒီ texture ပြောင်းမှုဟာလည်း ပန်းချီရဲ့ ထိန်းချုပ်မှုမှာ အရေးကြီးကြောင်း နောက်ပိုင်းမှာ ကျနော် တင်ပြပါမယ်။

ပီကာဆိုရဲ့ မြင်းခေါင်းဟာ ပြောခဲ့သလို ဘေးတိုက်အမြင်ပဲ ဖြစ်ပေမယ့် မျက်လုံးနဲ့ နှာခေါင်းပေါက်ဟာ တည့်တည့်က အမြင်တွေ ဖြစ်နေတယ်။ ဒါဟာ သမားရိုးကျ ပန်းချီမှာ ဖြစ်ကို မဖြစ်နိုင်ဘူး။ Perspectiveမှားသွားတာမျိုး ဖြစ်နေတယ်။ မျက်လုံးနဲ့ နှာခေါင်းပေါက်တွေဟာ နေရာလွဲနေတယ်ဆိုရမယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီလို နေရာရွှေ့ပြီး ဆွဲတဲ့အတွက် Perspective ဘောင်က ကျော်လိုက် လို့ အမြင် ၂ မျိုး ဖြစ်လာတယ်။ ဘေးတိုက် အမြင်ရယ်၊ တည့်တည် အမြင်ရယ်။ ဒီလို အမြင် ၂ မျိုး ပေါင်းစည်းနေမှုကြောင့် ပန်းချီကားဟာ အားကောင်း လာတယ်။

တကယ်တော့ ပီကာဆိုဟာ ပန်းချီရဲ့ ရှေးဟောင်းဘောင်တစ်ခုကို ကျော်ထွက်လိုက်ပြီး ပန်းချီရဲ့ တာဝန်ကို ထမ်းဆောင်လိုက်တာပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီပန်းချီကားကို ပီကာဆိုဟာ ၁၉၃၇ ခုနှစ်၊ ၂၀ ရာစုအတွင်းမှာ ဆွဲခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။

ဒီစနစ်မျိုးကို ဂျပန်ပြည်မှာ ၁၆ ရာစုလောက်ကတည်းက ဖန်တီးခဲ့ဖူးတာ သွားတွေ့ရတယ်။ ခိုရင်အိုင်ါတာ ဆိုတဲ့ ဂျပန်ပန်းချီဆရာရဲ့ မင်တုံးသေတ္တာ ပေါ်က ဒီဇိုင်း လက်ရာကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ ထူးခြားတဲ့ ဒီဇိုင်းကြောင့် တစ်ကြောင်း၊ သေတ္တာလေးရဲ့ (သေတ္တာဟာလည်း ခိုရင်အိုင်ါတာရဲ့ လက်ရာပဲ ဖြစ်တယ်) အနုစိတ်ကျကျ အံ့သြလောက်အောင် သေသပ်တဲ့အတွက် ဒီမင်တုံး သေတ္တာလေးဟာ ကမ္ဘာမှာ ကျော်ကြားတယ်။ ပန်းချီကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် ရေကန်တစ်ခုထဲက မြက်ပင်ရှည်ကြီးတွေ ကြားမှာ တံတားလေးတစ်ခု ခင်းထားတဲ့ပုံပါပဲ။ ထူးခြားတာက တံတားဟာ အပေါ် စီးက မြင်ရတဲ့မြင်ကွင်းမျိုး ဖြစ်ပြီး မြက်ပင်တွေဟာ ဘေးတိုက် မြင်ရတဲ့ မြင်ကွင်းမျိုးတွေ ဖြစ်နေတယ်။ အပေါ်တည့်တည့်က ကြည့်ရင် မြက်ပင်တွေကို ဒီလို ကန့်လန့်ဖြတ်ပြီး

မြင်ရမှာ မဟုတ်ဘူး။ ဒီလို အမြင် ၂ မျိုး ပေါင်းစပ်ပြီး ဆွဲတဲ့အတွက် ဘာမှမထူးခြားတဲ့ မြင်ကွင်းဟာ စွမ်းအားရှိလာတာ တွေ့ရတယ်။ ဒါဟာလည်း လေးဖက်မြင် သဘောပဲ။

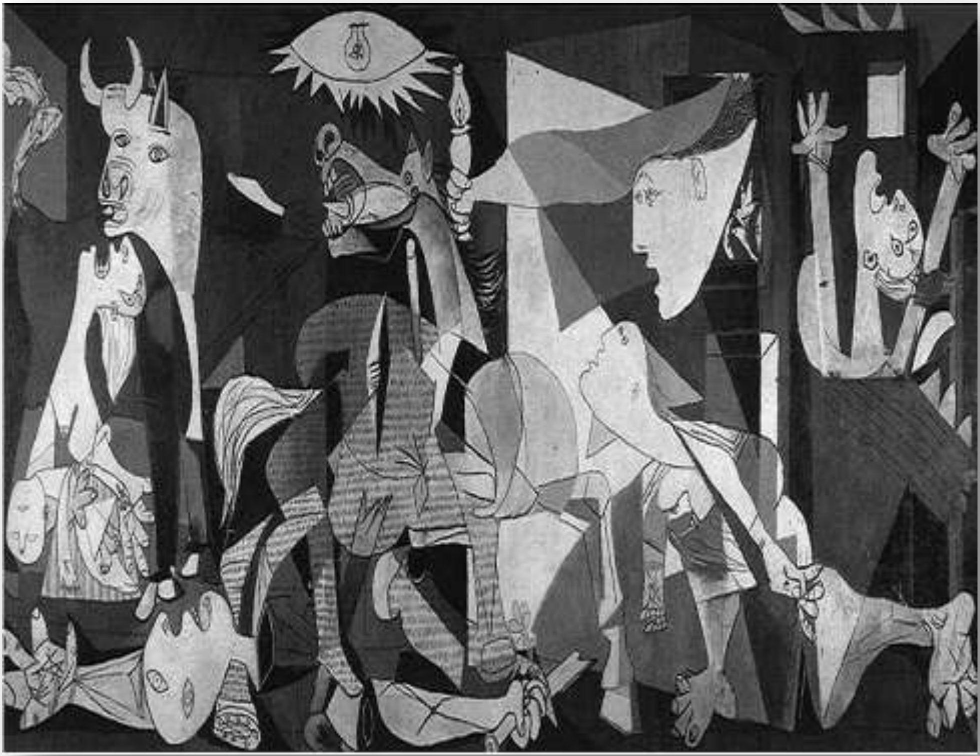
ဒီလို မြင်ကွင်းအမျိုးမျိုးကို ပေါင်းစပ်ဖို့ ပန်းချီသမားဟာ အချိုးအစား ဆိုတာရယ်၊ မျက်မြင်မျဉ်းဆိုတာရယ်ကို မုချ မေ့ထားရပါတယ်။

ဒါတွေဟာ လေ့နံ့စားထစ် သမားတွေရဲ့ ကာဆီး ကာဆီးလုပ်မှုတွေပဲ။

ဒီလောက်ဆိုရင် ပန်းချီကားတစ်ချပ် အားကောင်းလာဖို့ ဘယ်လို ဖန်တီးမှုမျိုးကို ဖြစ်ဖြစ် ပန်းချီသမားဟာ လုပ်ဖို့ တာဝန်ရှိတယ်ဆိုတာ နားလည် လောက်ပြီ ထင်ပါတယ်။

စက္ကူအာရုံသက်သက် ချုပ်ကိုင်တဲ့ ပန်းချီနည်းလမ်းတွေကို ထားခဲ့ပြီး အသိဉာဏ်ကို ချုပ်ကိုင်တဲ့ သရုပ်ဖော်ပန်းချီကို ဆွေးနွေးရအောင်။

သရုပ်ဖော်မှုဟာ ပန်းချီမှာထက် ပိုစတာဘက်မှာ ပိုမို ကျယ်ပြန့်တယ်။ ကနေ့ ပန်းချီလောကမှာ သရုပ်ဖော်ပန်းချီကို (အထူးသဖြင့် မြန်မာပြည်မှာ) အထင် မှားမှုတွေ ရှိနေလို့ ကျနော့်အနေနဲ့ လေးလေးနက်နက် တင်ပြစရာတွေရှိပါတယ်။ ဒီလို သရုပ်ဖော် မှုမှာ သူ့အတိုင်းအတာနဲ့သူ ကျယ်ဝန်းတဲ့ သင်္ကေတ သဘောတွေ ပါနေတာမို့ လူတွေအနေနဲ့ ရှုပ်ထွေးမှုတွေ ဖြစ်လာတာပဲ။



ပီကာဆို– ဂွာရာနီကာ Picasso - Guernica (1937)

ဒါနဲ့ ပတ်သက်ပြီး မြန်မာပြည်မှာ အစွန်းနှစ်ဖက် တွေ့ရပါတယ်။ ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှု အရှိန်နှေးလို့၊ ပန်းချီ ပုံ့နှံ့မှု နယ်ကျဉ်းလို့စတဲ့ ထိတွေ့မှု နည်းပါးတဲ့အတွက် ပန်းချီရဲ့ သဘောကို မှန်မှန်ကန်ကန် သိနားလည်နိုင်စွမ်း လူအများစုမှာ မရှိပါဘူး။ ပန်းချီသမားတချို့ရဲ့ လိမ်ညာ ဟန်ဆောင်မှုကလည်း မီးလောင်လေပင့်သလို ဖြစ်စေတယ်။ တချို့ ပန်းချီသမားတွေဟာ ဟန်ဆောင်ခဲ့တယ်။ လူတွေရဲ့ အထင်ကြီးမှုကို ခံချင်တဲ့ လူတွေလည်း ရှိတယ်။ တချို့ကတော့ ရှည်ရှည်ဝေးဝေး မပြောချင်လို့ ခေါင်းညိတ်လိုက်သူတွေ ဖြစ်တယ်။ ဒါကြောင့် လူအများစုရဲ့ တစ်စိတ်တစ်ဒေသက စိတ္တဇပန်းချီကို မှော်အတတ်နဲ့ ဖန်တီးထားတဲ့ နက်နဲခက်ခဲသော လျှို့ဝှက် အဘိဓမ္မာပညာရဲ့ အဖွင့်ကားချပ်တွေလောက်နီးနီး အထင်ကြီးခဲ့ကြတယ်။ စိတ္တဇ ပန်းချီတွေကို ဘုရားစင်ပေါ် တင်ခဲ့ကြတယ်။ ဒါကို လည်း ပန်းချီသမားတွေက ငြိမ်နေခဲ့တယ်။

တစ်ဖက်ကလည်း အရူးတွေ အရူးထဆွဲတာလို့ ထင်တဲ့လူတွေကလည်း ထင်တယ်။ မဆွဲတတ်ဘဲ ဆွဲထားလို့ ပုံပန်းပျက်နေတာလို့ ထင်တဲ့ လူတွေက ထင်တယ်။ စိတ္တဇပန်းချီသမားတွေဟာ ကြောင်နေတဲ့ ကောင်တွေပဲဆိုပြီး အထင်ကို မကြီးဘူး။ စိတ္တဇပန်းချီကားချပ်တွေဟာလည်း အလကားပဲဆိုပြီး လှည့်ကို မကြည့်ဘူး။ သူတို့ အတွက် စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ နေရာဟာ ခွေးကတက်မှာပဲ။

တကယ်တော့ စိတ္တဇပန်းချီကို ဘုရားစင်တင်ဖို့လည်း မလို၊ ခွေးကတက်မှာ ချဖို့လည်း မလိုပါဘူး။ ပန်းချီကားချပ်ဟာ မှန်ကန်တဲ့နေရာမှာ ရှိနေရမှာပဲ။ မှန်ကန်တဲ့ နေရာမှာ (အနုပညာတစ်ရပ်အဖြစ်) ပန်းချီကားဟာ ပိုပြီး သန့်စင်တယ်၊ ရိုးသားတယ်၊ တန်ဖိုးရှိတယ်ဆိုတာ လူတိုင်းသဘောပေါက်သင့်တယ်။

ဒီတော့ ပထမဆုံး စပြီး ဝန်ခံဖို့က မြန်မာပြည်မှာ သဘောပေါက် နားလည်နေကြတဲ့ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ အောက်လမ်း မှော်ဆန်တဲ့ တင်စားမှုဆိုတာ လုံးဝ မရှိဘူး။ ဒီလို ပြောတာလည်း လုံးဝအဓိပ္ပာယ် မရှိဘူး။ ဒါတွေဟာ ရယ်စရာတွေပဲ။

အယ်လက်ဇင်းဒါးဒိုင်နက်ခါး – ပီထရိုဂရက်

Alexander Deineka - Petrograds (1928)

မြန်မာပြည်ရဲ့ စိတ္တဇပန်းချီ အသိုင်းအဝိုင်းမှာ တင်စားမှု တင်စားမှုနဲ့ ခဏခဏ ကြားနေရတယ်။ တချို့ ပန်းချီသမားတွေကလည်း ဟုတ်သယောင်ဟုတ်သယောင် သံယောင်လိုက်နေကြတယ်။ ဒါဟာ ပြည်သူတွေကို လမ်းလွဲ လိုက်စေတာပဲ။

အနုပညာဆိုတာ ဘာလဲလို့ ပြန်တွေးကြည့်ရင် အနုပညာဆိုတာ ခံစားမှု ရသအတွက် ဖန်တီးတဲ့ ဝိဇ္ဇာပညာရပ်။ ဒီဝိဇ္ဇာပညာရပ်မှာမှ လူသားဝါဒအမြင် Humanist out-look နဲ့ဖြစ်ဖြစ်၊ Nationalismနဲ့ဖြစ်ဖြစ် ဝါဒဖြန့်တဲ့ သဘောနဲ့ သရုပ်ဖော်ကြတာတွေ ကျနော်တို့ နိစ္စဓူဝ တွေ့နေကြရပါတယ်။

မုံရွာဝင်းဖေရဲ့ ကဗျာတစ်ပုဒ်မှာ –

အိမ်ကြီးရှင်တွေ၊ ခိုင်းစေသမျှ

အဝဝကို၊ နေ့ညမပြတ်

မလစ်လပ်အောင်၊

ဆောင်ရွက်၍သာလုပ်ရပါလည်း၊

မျက်နှာမရ

ဆင်းရဲလှ၏၊ မဝတဝ

စားသုံးရပြီး၊ မလှမပ

သူ့ဘဝသည်

အောက်ကျနုံချာလွန်းတကား။

(ပွင့်တမာမြိုင်ကဗျာများ၊ ၁၀၀)

ကဗျာသမားက ကာရန်တွေ စုစည်းပြီး 'အိမ်စေမ' ဆိုတဲ့ ကဗျာပန်းချီကားတစ်ချပ်ကို ဆွဲလိုက်ပါတယ်။ ဒီလို Humanistကဗျာမျိုးတွေ ကျနော်တို့ မကြာခဏ ဖတ်ရတယ်။ ဒီကဗျာတွေထဲက အိမ်စေမလေးဟာ လူ မဟုတ်ပါဘူး။ ဖိနှိပ်တတ်တဲ့ ခေနရှင်စနစ်ဆိုးကို တင်စားတာပါလို့ သေချာပေါက် မပြောနိုင်ပါဘူး။

အိမ်စေမလေး တစ်ယောက် သူ့ဘဝ အောက်ကျလှပါတကားဆိုတဲ့ ကရုဏာ ပေါ်လာအောင် ကဗျာသမားက ဝါဒဖြန့် ဖန်တီးပေးလိုက်တာပဲ။ ဒီလောက် အထိပဲ ကဗျာဟာဖြစ်ဖြစ်၊ ပန်းချီဟာဖြစ်ဖြစ် ဖန်တီးနိုင်မှာပဲ။ ဒီထက် ပိုမို နက်ရှိုင်းတဲ့ စနစ်ရဲ့ သားကောင် တင်စားမှုမျိုးတော့ မရှိနိုင်ပါဘူး။ အနုပညာထဲက ဇာတ်ကောင်

တစ်ကောင်ကို ကြည့်ပြီး ဝေဖန်ပိုင်းခြားသူက စနစ်တစ်ခုလုံးကို ခြုံကြည့်ရင် ဒါဟာ ပုဂ္ဂလိက သဘောပဲ ဖြစ်မှာပဲ။

ဒါပေမယ့် ကျနော် ပြောရဲတာကတော့ ပီကာဆိုဟာ ဂီတသမား လူအိုကြီး (The old griterist)ကို ဆွဲနေတုန်းမှာ အဘိုးကြီးရဲ့ သနားစရာ ကောင်းပုံ၊ သူ့ဘဝရဲ့ ဆင်းရဲပင်ပန်းမှုကို သရုပ်ပေါ်အောင် ပန်းချီအနုပညာသဘောနဲ့ ဖမ်းချုပ်နိုင်စွမ်း ကြီးအောင် ဒီလို ရည်ရွယ်ချက်ပဲ ရှိမှာပဲ။ ခေနရှင်စနစ်အောက်က ပစ္စည်းမဲ့ အလုပ်သမားတွေကို တင်စားချက်ရယ်လို့ မှန်းပြီး အဘိဓမ္မာဖွင့်ဖို့ ကြိုးစားမှာ မဟုတ်ပါဘူး။

ဒီလို ဘဝသရုပ်ဖော်၊ စစ်သရုပ်ဖော် ပန်းချီကားတွေကို ဥရောပက ဟင်နရီမိုးဆိုတဲ့ ပန်းပုသမားလည်း ဆွဲတတ်တယ်။ အယ်လယ်ဇင်းဒါးဒိုင်နက်ခါး ဆိုတဲ့ ဆိုဗီယက် ရုရှား ပန်းချီသမားလည်း ဆွဲလေ့ရှိပါတယ်။ သူတို့ရဲ့ လက်ရာတွေကို တင်ပြထားပါတယ်။

ဟင်နရီမိုးရဲ့ ပန်းချီကားမှာဆိုရင် စစ်ဘေးဒဏ်က ခိုအောင်းနေတဲ့ လူတွေရဲ့ ပုံကို ဆွဲထားတယ်။ စစ်အတွင်းမှာ အိုးအိမ် ပျက်စီးပြီး မြေအောက် ရေမြောင်းတွေမှာ ခိုလှုံနေရသူတွေရဲ့ ဘဝကို တင်ပြထားတယ်။ ပန်းချီကားကိုမြင်လိုက်ရတာနဲ့ စစ်ဒဏ် ခံရသူတွေရဲ့ ဘဝကို အထင်းသား မြင်လိုက်ရတယ်။ ဘာမှ လျှို့ဝှက်တဲ့ တင်စားမှုတွေ မရှိပါဘူး။ ဘာမှလည်း အဓိပ္ပာယ် ဖွင့်စရာ မလိုပါဘူး။ ဒိုင်နက်ခါးရဲ့ ပန်းချီဟာလည်း ဒီအတိုင်းပဲ။ စစ်သားတွေ စစ်မြေပြင်ကို ချီတက်နေကြတယ်။ စစ်မြေပြင်က ပြန်လာ သူတွေ ကတော့ ဒဏ်ရာ အနာတရနဲ့ ပင်ပန်းကုန်ခန်းပြီး စိတ်ပျက်နေကြတယ်။ စစ်ရဲ့ သရုပ်ဟာ ချက်ချင်း ပေါ်လာတယ်။ ဒါဟာ သရုပ်ဖော်မှုပဲ။ ဒီနေရာမှာ ပန်းချီသမားရဲ့ ပညာက စစ်မြေပြင်က ပြန်လာသူတွေကို ရောမထားဘဲ သီးသန့်တံတားတစ်ခု ထိုးထားတယ်။ ဒါမှ ကွဲပြားမှု ရှိပြီး ရုပ်ထွေးမသွားမှာ။ ဒီလို လွယ်လွယ်ကူကူ ပြသွားနိုင်တာမျိုး ကလည်း အံ့သြစရာပဲ။ ဒီလို ပန်းချီကားတွေမှာ ဖုံးကွယ်ထားတဲ့ ဘာအဘိဓမ္မာ လျှို့ဝှက်မှုတွေမှ မရှိနိုင်ဘူးဆိုတာ ရှင်းပါတယ်။

ဟင်နရီမိုး – ရေမြောင်းထဲကစစ်ပြေးတွေ

Henry Moore - Servioers in the Tube (1941)

နောက်ဆုံး သရုပ်ဖော်မှု ပန်းချီနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အဆစ်အပိုင်းကတော့ ပီကာဆိုရဲ့ ငြိမ်းချမ်းရေး သရုပ်ဖော် ချိုးဖြူငှက်ပါပဲ။

ဒီငြိမ်းချမ်းရေး ချိုးဖြူငှက်ဟာ ကမ္ဘာတစ်ဝန်းမှာ ပျံ့နှံ့ကျော်ကြားတယ်။ ချိုးဖြူလေးဟာ လူသားဘဝရဲ့ ငြိမ်းချမ်းမှုအသွင်ကို တင်စားချက်ပဲလို့ လူတွေက ထင်ကြတယ်။ အမှန်ကတော့ ငြိမ်းချမ်းရေး ချိုးဖြူဟာ ဘာသာရေး သင်္ကေတ တစ်ခုသာပဲ ဖြစ်တယ်။

ဒီအချက်ကို သမ္မာကျမ်းစာ (The Holy Bible)ရဲ့ ကမ္ဘာဦးကျမ်း အခန်းကြီး ၈၊ အခန်းငယ် ၁ က ၁၂ မှာ အထင်အရှား တွေ့ရတယ်။

(၈)

- ၁ ဘုရားသခင်သည် နောဧမှစ၍ အသက်ရှင်သမျှသော သတ္တဝါ၊ နောဧနှင့်အတူ သင်္ဘောထဲ၌ ရှိသော တိရစ္ဆာန် အပေါင်းတို့ကို အောက်မေ့၍ မြေကြီးပေါ်မှာ လေ့လာတော်မူစေသဖြင့် ရေငြိမ်
- ၂ လေ၏။ နက်နဲရာ ရေပေါက် ရေတွင်းများ၊ မိုဃ်းကောင်းကင် ပြွန်ဝများကို ဆို့ပိတ်၍ မိုဃ်းကို စဲစေ
- ၃ တော်မူ၏။ ရေသည်လည်း မြေပေါ်မှာ အစဉ်အတိုင်း စီးသွား၍ အရက် တစ်ရာ့ငါးဆယ်စေ့သော
- ၄ အခါ ယုတ်လျော့လေ၏။ သတ္တမလ၊ ဆယ့်ခုနစ်ရက်နေ့တွင် သင်္ဘောသည် အာရရတ် အမည်ရှိ
- ၅ သော တောင်ပေါ်မှာ တင်လေ၏။ ဒသမလတိုင်အောင် ရေသည် အစဉ်မပြတ် ယုတ်လျော့၍ ထိုလဆန်းတစ်ရက်နေ့တွင် တောင်ထိပ်တို့သည် ပေါ်ကြ၏။
- ၆ ထိုမှ ရက်လေးဆယ် ကြာလျှင် နောဧသည် သင်္ဘောထဲ၌ လုပ်ခဲ့သော ပြတင်းပေါက်ကို ဖွင့်၍၊
- ၇ ကျီးအ တစ်ကောင်ကို လွှတ်လေ၏။ ထိုကျီးအသည် မြေပေါ်မှာ ရေမခန်းခြောက်မီတိုင်အောင်၊
- ၈ သွားလာလျက် နေလေ၏။ တစ်ဖန် မြေမျက်နှာပေါ်မှာ ရေကုန်သည် မကုန်သည် သိခြင်းငှာ၊
- ၉ ချိုးတစ်ကောင်ကို လွှတ်ပြန်လေ၏။ မြေတစ်ပြင်လုံး၌ ရေတွေရှိသေးသောကြောင့်၊ ချိုးသည် ခြေဖြင့်နင်း၍ အမောဖြေစရာကို မတွေ့သဖြင့် နောဧရှိရာ သင်္ဘောသို့ ပြန်လာလေ၏။ နောဧသည်လည်း လက်ကို ဆန့်၍ ချိုးကို ကိုင်ယူပြီးလျှင် မိမိနေရာသင်္ဘော

- ၁ဝ ထဲသို့ သွင်းလေ၏။ တစ်ဖန် ခုနစ်ရက်နေပြီးမှ
- ၁၁ ထိုချိုးကို သင်္ဘောထဲက လွှတ်ပြန်၏။ ညဦးအချိန်၌ ချိုးသည် နောဇထံ ပြန်လာ၍ မိမိ ဆိတ်ယူသော သံလွင်ရွက်ကို မိမိ နှုတ်သီးဖြင့် ဆောင်ခဲ့သော
- ၁၂ ကြောင့် မြေကြီးပေါ်မှာ ရေကုန်ခဲ့ကြောင်းကို နောဇ သိလေ၏…

(ယုဒသန် နှစ် ၁၅ဝ ပြည့်၊ သမ္မာကျမ်းစာ)

ချိုးကလေး သံလွင်ရွက် ချီလာတာ မြင်ရတဲ့ နောဇဟာ သူ့ဘဝရဲ့ အေးချမ်းမှု၊ တည်ငြိမ်မှု၊ ပျော်ရွှင်မှုတွေကို တလုံးတဝတည်း စိတ်ချသွားရမှာ သေချာပါတယ်။ ကျနော်တို့ လူတွေဟာ နောဇလို ငြိမ်းချမ်းရေး ချိုးဖြူကို မျှော်နေပါတယ်လို့ ပီကာဆိုက ဥရောပမှာ အသုံးများတဲ့ သင်္ကေတကို ယူသုံးလိုက် တာပါပဲ။

ဒီလို လူအများစုက နားလည်နေပြီးဖြစ်တဲ့ သင်္ကေတ သဘောတွေကို ပန်းချီသမားက ယူပြီး သုံးတဲ့အခါလည်း ရှိတယ်။ ဒီလိုလုပ်မှုဟာ သရုပ်ဖော် ပန်းချီမှာပဲ ရှိမယ်။ ဒီနည်းဟာ ဆိုရှယ်လစ်နိုင်ငံတွေမှာ ပိုမို ထွန်းကားတာ တွေ့ရတယ်။ ပြီးတော့ ပိုစတာ အနုပညာမှာလည်း ပိုမိုကျယ်ပြန့်တာကို တွေ့ရတယ်။ ဥပမာ – တူတံစဉ်အလံ။ တူဟာ အလုပ်သမားရဲ့ အသုံးအဆောင်။ တံစဉ်ကတော့ လယ်သမားရဲ့ အသုံးအဆောင်ဆိုတာ လူတိုင်း သိနေကြတယ်။ ဒီအခါမှာ တူနဲ့ တံစဉ်ကို အလံထူလိုက်တဲ့အခါ ဒါဟာ အလုပ်သမား၊ လယ် သမားရဲ့ ဘက်တော်သားပဲလို့ အလိုလို နားလည်ပြီး ဖြစ်လာတယ်။ ဒါက လူများနဲ့ ပွန်းတီးနေတဲ့ သင်္ကေတတွေကို ယူပြီး သုံးတဲ့ သဘော။

တစ်ခါတစ်ရံမှာ ပုံနဲ့ သရုပ်ဖော်လို့ မလုံလောက်တဲ့အခါမှာ စကားလုံး တွေကိုပါ ရေးဆွဲ သရုပ်ဖော်တယ်။ ဒီနည်းဟာ တရုတ်ပြည်နဲ့ ဂျပန်ပြည်မှာ ရှေးနှစ်ပေါင်း များစွာကတည်းက ထွန်းကားခဲ့ပြီး ဖြစ်တယ်။ တရုတ်နဲ့ ဂျပန် ပန်းချီတွေမှာ ကဗျာတွေ ထည့်ထားတာ တွေ့ရတယ်။ ဒီလို စာလုံးရဲ့ အင်အားကို ပူးပေါင်းမှုဟာလည်း ပန်းချီရဲ့ ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိလာစေတယ်။

အရှေ့ဂျာမနီက ပန်းချီသမား အိုတိုပင်ကောက် (Otto Pankok) ရဲ့ သစ်ထွင်း ပန်းချီတစ်ချပ်ကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ နီဂရိုး ကလေးတစ်ယောက် ရဲ့ ပုံပါပဲ။

နီဂရိုးကလေးရဲ့ မျက်နှာဟာ ညှိုးငယ်နေတယ်။ ပန်းချီကားရဲ့ အောက်မှာ ပြီးတော့လည်း ကျနော်ဟာ ဘယ်လောက်လှတယ်ဆိုတာ သူတို့တွေ မြင်လာကာ ရှက်သွားကြမှာပဲ ဆိုတဲ့ ကဗျာတိုလေးပါ ထည့်ထားတယ်။ ပန်းချီနဲ့ ကဗျာဟာ သရုပ်ဖော်မှုမှာ အလွန် ဆင်တူတာမို့ ဒီလို ပူးပေါင်းမှုဟာ တော်တော်ပဲ အားကောင်းတာ တွေ့ရတယ်။ နီဂရိုးကလေးငယ်ရဲ့ လူတန်းစေ့ နေနိုင်ရေးအတွက် မျှော်လင့်ချက်ကို ကဗျာက သရုပ်ဖော်ပြီး နီဂရိုးကလေးငယ်ရဲ့ သနားဖွယ်ဟန်ပန်ကို အထောက်အပံ့

အတော်ပေးထားတယ်။ ဒီလို စာလုံး ဒြပ်ထု ပူးပေါင်းမှုဟာ အနောက် နိုင်ငံမှာတော့ တော်တော်ပဲ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ခေတ်စားနေပါပြီ။ ဒါမျိုးကို မြန်မာပြည်မှာတော့ ကျနော် မတွေ့ဖူးသေးပါဘူး။

ဒီလို စစ်တားဆီးရေး၊ ငြိမ်းချမ်းရေး၊ ဆင်းရဲသား လူတန်းစား ပြဿနာ၊ အသားအရောင် ခွဲခြားမှု၊ ကျူးကျော်မှုတွေကို သရုပ်ဖော်ပြီး Humanist out-lookနဲ့ ဝါဒဖြန့်တဲ့ သရုပ်ဖော် ပန်းချီတွေဟာ ပန်းချီလောကရဲ့ နည်းလမ်း တော်တော်များများမှာ တွေ့ရပါတယ်။

အနုပညာရှင် တော်တော်များများဟာ Humanistတွေ ဒါမှမဟုတ် Nationalist တွေ ဖြစ်နေလို့ ဒီလို ဝါဒဖြန့်မှုဟာ နေရာတကာမှာ ထွန်းကား နေပါတယ်။

အိပ်မက်တစ်ဝက် နိုးတစ်ဝက်

စိတ္တဇပန်းချီဟာ တိုးတက်လာတာနဲ့အမျှ ဝန်းကျင်တွေဟာလည်း ကျယ်ပြန့်သည်ထက် ကျယ်ပြန့်လာတယ်။ လူတွေရဲ့ အာရုံကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်းဟာ ကြီးသည်ထက်ကြီးလာတယ်။ အဲဒီအခါမှာ လူတွေရဲ့ ဘဝဖိစီးမှု စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိလာတယ်။

ဒီလို ချုပ်ကိုင်မှုမျိုးမှာ ပြဿနာတစ်ခုက ရှိနေတယ်။ ဒါကြောင့် ဒီပန်းချီအကြောင်း မပြောခင် ပြဿနာကို နည်းနည်း ရှင်းရအောင်။ ပြဿနာက နားမလည်ဘူးဆိုတဲ့ ပြဿနာပဲ။

တချို့က ပြောတတ်တယ်။ စိတ္တဇပန်းချီဆိုတာ လူနားမလည်တာတွေ ပါကွာ။ လူတွေ နားလည်တာ ဆွဲစမ်းပါ။ ဒီလို ပြောတတ်တယ်။

ကျနော့်အနေနဲ့ လူတွေရဲ့ အတွေးခေါင်လွန်းမှုကို သိလိုက်တယ်။ သူတို့တွေဟာ –"ဘာကို နားလည်ချင်တာလဲ။ ဘာကို နားလည်စရာ ထင်လို့လဲ" လို့ ကျနော်က မေးကြည့်ချင်တယ်။ သူတို့က ပြောမှာပေါ့။

"ဒီပန်းချီကားရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို နားလည်ချင်တာ။ ဒီပန်းချီကားရဲ့ အဓိပ္ပာယ်" လို့။ ဒါဟာ ပြဿနာ မဟုတ်တာကို ပြဿနာလုပ်တာပဲ။ ပန်းချီ တစ်ချပ်ဟာ အနုပညာပစ္စည်း တစ်ခုပဲ။ နားလည်စရာ အဓိပ္ပာယ် ဖွင့်ဆိုမှုတွေ မရှိဘူး။ အနုပညာပစ္စည်းဟာ ခံစားမှုပဲ။ တယောတစ်လက်နဲ့ တေးသွားတစ်ခုကို တီးပြတယ်။ နားမလည်ဘူးလို့ ပြောကြသလား။ နားလည်ဖို့ကော လိုသလား။ မလိုပါဘူး။ နားထောင်လို့ ကောင်း မကောင်း ဒါပဲ ပြောလို့ရမှာပေါ့။

ဟင်းတစ်ခွက် ချက်လာတယ်။ ကြက်ဟင်းခါးသီးဟင်း ဆိုပါတော့။ ကဲ –နားမလည်ဘူးလို့ ပြောကြလား။ ဘယ်ပြောကြမလဲ။ စားကြည့်တယ်။ ဆိုလိုတာက ခံစားကြည့်တယ်။ ဟင်းချက်သူ (အနုပညာသမား) က ရသကို အနုပဋိလောမ ကျအောင် ချက်နိုင်ရင် ခံစားသူရဲ့ အာရုံကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်းရှိပြီး "ကောင်းတယ်ဟေ့၊ တယ်အရသာရှိ" ဒီလိုပဲ ပြောလိုက်မှာပဲ။ "နားလည် တယ်ဟေ့၊ မင်းရဲ့ ကြက်ဟင်းခါးသီးကို နားလည်တယ်" လို့ မပြောကြပါဘူး။

အနုပညာရပ် ဖန်တီးမှုတိုင်းဟာ အာရုံခံစားဖို့ပဲ။ ဒါကြောင့် ခံစားရုံပဲ ရှိတယ်။ နားလည်ချင်လည်း မရဘူး။ နားလည်စရာ မလိုဘူး။

နားမလည်ဘူးဆိုတာက အဘိဓမ္မာ ရှင်းလင်းချက်။ ဒါမှမဟုတ် ပြဿနာ တစ်ရပ်ရဲ့ အဖြေကိုမှ ပြောလို့ရမယ်။ ပန်းချီဟာ အဘိဓမ္မာကားချပ် မဟုတ်ဘူး။ ဒါကြောင့် ပန်းချီဟာ နားလည်ဖို့ မလိုဘူး။

ဥပမာ – ကောင်မလေးတစ်ယောက် စောင်းတီးနေပုံကို ဆွဲထားတဲ့ ပန်းချီကား တစ်ချပ် ဆိုပါတော့။ လူတွေက ကြည့်ပြီး ဘာပြောလဲ၊ ကောင်းတယ်ကွာ လို့ ပြောကြတယ်။ တယ်လှပါလားလို့ ပြောကြမယ်။ နားလည်တယ်လို့ မပြောကြဘူး။ ဘယ်ပြောမလဲ။ ကြည့်ကတည်းက လှသလား၊ မလှဘူးလား ဝေဖန်ပြီး ကြည့်ကြတာကိုး။

ဒါပေမယ့် ဒြပ်မဲ့ ပန်းချီတွေဖြစ်တဲ့ ရောင်ပြင်တွေ အစက်အပြောက် တွေကျတော့ ဘာပြောကြလဲ။

"နားမလည်ဘူး၊ နားမလည်ဘူး"

"ဘာနားမလည်ရမှာလဲ၊ ဘာနားလည်ရမှာလဲ"

တချို့က ခေါင်းရှုပ်ခံပြီး စဉ်းစားကြတယ်။ ဘာပြုလို့ စဉ်းစားရမှာလဲ။ ပန်းချီကားချပ်ချင်း အတူတူ ဒီကားကျမှ ဘာလို့နားလည်ချင်ရတာလဲ။ ပေါင်းစပ်မှု ကောင်း မကောင်း၊ လှ မလှ မကြည့်ရဲကြဘူးလား။

ကြည့်ကြပါ။ ရောင်ပြင်တွေ၊ အစက်အပြောက်တွေဟာလည်း အလှ ဆွဲထား တာပါပဲ။ ဘာအဘိဓမ္မာကြီးတွေမှ ဖုံးကွယ်ပြီး ထည့်မထားပါဘူး။

အလှလို့ ကျနော်ကပြောတော့ အဓိပ္ပာယ်က ပေါ့သွားတယ်။ အလှလို့သာဆိုရင် အလကားပဲလို့ ထင်ချင် ထင်ကြလိမ့်မယ်။

ဒီလို ထင်လို့ မရဘူး။ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အလှအပကို တခြား ဘယ်မှာမှ ရှာလို့ တွေ့နိုင်မှာ မဟုတ်ဘူး။ ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အလှအပကို ပန်းချီမှာပဲ တွေ့နိုင်မယ်။ ဒါဟာ

အလှအပရဲ့ ဂုဏ်ဒြပ်ပဲ။ နောက်ပြီး အလှအပမှာလည်း အမျိုးမျိုး ရှိတယ်။ တချို့က ဖျတ်ခနဲ ကြည့်လိုက်ရင် လှတယ်လို့ ထင်လိုက်ရတယ်။ ဒါပေမယ့် သေသေချာချာ ကြည့်တော့ အလှပြယ်သွားတယ်။ ကြည့်လေ ပြယ်လေပဲ။ တချို့ကတော့ ကြည့်ရင် သာမန်ပဲ။ ဒါပေမယ့် သေသေချာချာကြည့်တော့ လှလာတယ်။ တစိမ့်စိမ့်ကြည့်လေ တစိမ့်စိမ့် လှလေပဲ။ ကြာလေ ကြာလေ လှ လာလေပဲ။ ဘယ်တော့မှ မပြယ်၊ ဘယ်တော့မှ မဟောင်းဘူး။ ဒီအလှအပမျိုးရဲ့ တန်ဖိုးဟာ ဘယ်တော့မှ မကျဆင်းဘူး။ နှလုံးသည်းပွတ်ထဲကို စူးဝင်သွားတဲ့ အလှမျိုး။

ပန်းချီတစ်ချပ်ရဲ့ အလှအပ တန်ဆာဆင်မှုကို ပေါ်လွင်အောင် ကျနော့် အနေနဲ့ ပြောနိုင်စွမ်း မရှိဘူး။ ပြောလို့လည်း မရဘူး။ အလှအပက နက်ရှိုင်းတယ်။ ပြောနိုင်သမျှ စကားအားလုံးထက် နက်နဲပြီး လှပတယ်။ အနီးစပ်ဆုံး ပြောရရင် နှင်းဆီပန်းကလေး၊ စံပယ်ပန်းလေးတွေရဲ့ အလှမျိုး။ ကြည့်လိုက်ရင်တော့ လှတယ်လို့ မထင်ဘူး။ ဒါပေမယ့် သေသေချာချာ ကြည့်လေ လှလေ၊ ကြည့်လေ လှလာလေပဲ။ နောက်ဆုံး လှနိုင်လှချည့်လို့ အံ့သြတောင် ယူရတယ်။ ဒီလောက်ထိ လှလာတယ်။ ဒါဟာ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းပဲ။

နောက်တစ်ပိုင်းက စိတ္တဇပန်းချီတွေဟာ အဓိပ္ပာယ်မဲ့ တောင်ခြစ် မြောက်ခြစ် လုပ်တာတွေလို့ ပြောကြတာပဲ။ အဓိပ္ပာယ်ရှိတဲ့ အလုပ်ဆိုတာ ဘာလဲ။ အလုပ်တစ်ခုကို အခြေခံ ခိုင်ခိုင်နဲ့ ရည်ရွယ်ချက်တစ်ခုထားပြီး လုပ်တာဟာ အဓိပ္ပာယ်ရှိတဲ့ အလုပ်ပဲလို့ ပြောနိုင်တယ်။ အခြေခံခိုင်ခိုင်မာမာလည်း မရှိ၊ ရည်ရွယ်ချက် တစ်ခုခုလည်း မရှိရင်တော့ သူ့ရဲ့ လုပ်ရပ်ဟာ အဓိပ္ပာယ် မရှိဘူးလို့ ပြောရမှာပဲ။

ဒီအချက်နဲ့ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ စနစ်တွေကို ပိုင်းခြားကြည့်ရအောင်။ စိတ္တဇပန်းချီမှာ အခြေခံ ခိုင်ခိုင်မာမာ ရှိပါတယ်။

တင်ပြမှုတိုင်းဟာ ကြည့်သူရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိတယ်ဆိုရင် ဘယ်လို တင်ပြသည်ဖြစ်စေ ဒါဟာ တန်ဖိုးရှိတယ်ဆိုတဲ့ အခြေခံပါပဲ။ ဒီမှုကို အခြေခံထားပြီး ခေတ်မီတဲ့ နည်းနာတွေနဲ့ ချုပ်ကိုင်ဖို့ ချုပ်ကိုင်မှုဟာ ခေတ်မီဖို့ရည်ရွယ်ချက်ရှိတယ်။ ဒီလို အခြေခံနဲ့ရည်ရွယ်ချက်ရှိတဲ့ စနစ်တစ်ခုကို အဓိပ္ပာယ် မရှိဘူးလို့ ပြောလို့ ရပါမလား။

အခိပ္ပာယ်မရှိဘူးလို့ ပြောသူဟာ ခြေခြေမြစ်မြစ် မရှိဘဲ အားမနာပ ပြောသူ ဖြစ်မှာပဲ။ ကိစ္စတစ်ခုကို ဝေဖန်မယ်ကြံရင် စဉ်းစဉ်း စားစား တွေးတွေးခေါ်ခေါ်နဲ့ ဆုံးဖြတ်ဖို့ လိုပါတယ်။ ဝေဖန်သူဟာ ဝေဖန်မယ့် အကြောင်းအရာရဲ့ နည်းလက္ခဏာအားလုံးကို ကျေညက်နေဖို့လည်း လိုပါတယ်။ ဘာမှ မသိဘဲ ရမ်းပြောရင် တဇောက်ကန်းလို့ ခေါ်ရမှာပဲ။

ပန်းချီနဲ့ ပတ်သက်ပြီး စရအောင်။ ဒီနည်းဟာ စိတ္တဇပန်းချီမှာ အတော်လေးနက်တဲ့ ပန်းချီပဲ။ သူဟာ လှရုံတင်မက စိတ်ကို လှုပ်ရှားစေတယ်။ စက္ခု အာရုံကို ဖမ်းစားရုံမက လူရဲ့ စိတ္တဇကိုပါ ချုပ်ကိုင်လိုက်တယ်။

လူတွေမှာ အတိတ်တွေ ရှိနေတယ်။ လူတွေရဲ့ အတိတ်တွေဟာ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇကို အမြဲ ဖိစီးနေတယ်။ အတိတ်က ဝေဒနာတွေဟာ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်ထားတယ်။ အချစ်ဝေဒနာကြောင့် အသည်းကွဲနေသူတွေဟာ အလွမ်းသီချင်းကို သာမန်လူတွေထက် ခံစားရတယ်။ ဒီသဘောအတိုင်း ဘယ်သူ တွေပဲဖြစ်ဖြစ် အတိတ်နဲ့ ပတ်သက်လာရင် စိတ်လှုပ်ရှားတယ်။ အတိတ်ကို ပြန်ပြောဖို့ဆိုရင် လူတွေဟာ သိပ်တက်ကြွတယ်။ အတိတ်ကအဖြစ်အပျက်တွေဟာ တသစရာတွေ ဖြစ်နေတယ်။ အတိတ်ဆိုတာနဲ့ လူတွေရဲ့ စိတ္တဇမှာ အတိတ် ဝေဒနာဟာ ပေါ်လာစမြဲပဲ။ အသည်းကွဲတဲ့ အတိတ်ဇာတ်လမ်း ရှိသူဟာ အလွမ်း အဆွေး တေးသီချင်းတွေကို ပိုမို ခံစားတတ်တာဟာ အတိတ်ရဲ့ စိတ္တဇအာရုံကို ချုပ်ကိုင်မှု သာဓကပဲ။ ဒီလို စိတ်လှုပ်ရှားလွယ်တဲ့ အတိတ်ဝေဒနာတွေကို ပန်းချီ သမားတွေက ချုပ်ကိုင်လာတယ်။ အတိတ်ရဲ့ အနက်အဓိပ္ပာယ်ကို ဖော်ကျူးရေးဆွဲ လာကြတယ်။

နောက်တစ်နည်းအားဖြင့် လူတွေဟာသူတို့ရဲ့ သက်တမ်း တစ်ဝက် နီးပါးကို အိပ်မက်ကမ္ဘာထဲမှာ လူးလွန့် လှုပ်ရှားနေခဲ့ရတယ်။ ကိုယ့်ရဲ့ အတိတ် ဝေဒနာနဲ့ နီးနွယ်ပြီး အိပ်မက်ထဲမှာ တွေ့ရတဲ့ မြင်ကွင်းမျိုးတွေဟာလည်း စိတ်ကို လှုပ်ရှားစေတယ်။ ဒီမြင်ကွင်းမျိုးတွေဟာလည်း အာရုံကိုချုပ်ထိန်းထားနိုင်စွမ်း ရှိတယ်။ ဒါကို ကျနော်တို့ စဉ်းစားကြည့်နိုင်ပါတယ်။ နောက် ကျနော်တို့ သတိပြုမိတဲ့အချက်က အိပ်မက်မှာTime eJU Space ရယ်လို့ မှုမှန် မရှိဘူး။ Time eJU Space ဟာ အိပ်မက်ထဲမှာ ပရမ်းပတာ ဖြစ်ချင်သလို ဖြစ်နေတယ်။ ကျနော်တွေးတာ မှားချင်လည်း မှားနေမပေါ့။

အဲဒီလိုTime eJU Space မရှိမှုနဲ့ လက်တွေ့ လောကရJU Time, Spaceထိန်းချုပ်မှုတို့ဟာ အာရုံပန်းချီမှာ အနုပဋိလောမ ကျကျ ပေါင်းစည်းပြီး အာရုံခံသူရဲ့ စိတ်ကို ချုပ်ကိုင်နိုင်စွမ်း ရှိလာတယ်။ အိပ်မက်ထဲမှာ Space မမှန်ကန်တဲ့အတွက် ဒြပ်ထုတွေရဲ့ အချိုးအစားနဲ့ Composition ဟာ မှုမှန် မရှိဘူး။ အိပ်မက်ထဲမှာ ဒြပ်ထုတွေဟာ အရမ်းကျယ်မယ်။ အရမ်းကျဉ်းမယ်။ အရမ်းကြီးမယ်။ အရမ်းငယ်မယ်။ ဖြစ်ချင်သလို ဖြစ်တတ်တယ်။ အချိုးအစား မှန်မှန်ကန်ကန် မရှိဘူး။ တစ်ခါ တစ်ခါ အိပ်မက်ထဲမှာ ပုရွက်ဆိတ်လောက်ပဲ ရှိတဲ့ ဆင်ကြီးကို စီးနေရတာမျိုး စိတ်မသက်မသာစရာတွေ ကြုံရတာ ရှိပါတယ်။

ဒီသဘောတွေကို စိတ္တဇချုပ်ကိုင်မှု ပန်းချီမှာ သုံးစွဲလာကြတယ်။ ဥပမာ– ဒါလီ။ ဒါလီရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ အချိုးအစားနဲ့ မျက်မြင်သဏ္ဌာန်တွေ ပြောင်းပြီး ရေးတယ်။ နာရီတွေဟာ သစ်ပင်တစ်ပင်ထက် ကြီးတယ်။ မျက်မြင် နာရီက သံနဲ့ လုပ်ထားလို့ မာနေပေမယ့် ပန်းချီကားထဲမှာ အဝတ်တစ်ခုလို ဖြစ်နေတယ်။

ဒီလို Texture ပြောင်းပြီး ရေးဆွဲတဲ့နည်းဟာ နောက်ပိုင်း စိတ္တဇပန်းချီ တွေမှာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့်သုံးလာတယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ မြင်ဖူး တွေ့ဖူးနေတဲ့ ပစ္စည်း တစ်ခုဟာ ထူးထူးခြားခြားကြီး ပြောင်းလဲနေတယ်ဆိုရင် လူရဲ့စိတ်ဟာ အရမ်း လှုပ်ရှားသွားတယ်။ ဒါဟာ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ထိပ်တန်း အင်အားပဲ။ နာရီတစ်ခု ပျော့ခွေနေအောင် စိတ္တဇပန်းချီမှတစ်ပါး ဘယ်နည်းလမ်းကမှ ဖန်တီးလို့ မရဘူး။ ဒါဟာ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းပဲ။ ပိုမိုအားကောင်းတဲ့ ချုပ်ကိုင်မှုကို ဖန်တီးဖို့ အခွင့်အရေးပဲ၊ ဒါကြောင့် စိတ္တဇပန်းချီဟာ ပိုမို ဆွဲဆောင် နိုင်စွမ်း ရှိလာတာပဲ။

နောက်တစ်ခုက ချာဂေါ်ဆိုတဲ့ ပြင်သစ်မှာနေတဲ့ ရုရှားပန်းချီဆရာရဲ့ ဆွဲသားနည်းပဲ။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ Textureတွေ၊ Prespective တွေ၊ Proportion တွေ၊ Composition တွေကို အမျိုးမျိုး ပြောင်းထားတယ်။ တစ်ပြိုင်နက် ညို့ယူတာလည်း ရှိတယ်။ လူတွေမှာ အတောင်ပံတွေ ပါကောင်းပါမယ်။ မြင်းတစ်ကောင်မှာ လူရဲ့ ခြေထောက်ရှိပြီး နွားတစ်ကောင်မှာတော့ ငါးရဲ့ခေါင်း ပါချင်ပါမယ်။ ဒီလို ပြောင်းလဲမှုတွေကြောင့် အိပ်မက်ရဲ့ လွတ်လပ်မှုကို ကိုယ့်ရှေ့မှာ မျက်ဝါးထင်ထင်မြင်ရတဲ့အတွက် လူတွေကိုပိုမို အံ့သြမှုပေးလိုက်တယ်။ ဒီလို ဆွဲသားမှု

နောက်ကွယ်မှာ အဓိပ္ပာယ် ရှိလေမလားလို့ မတွေးပါနဲ့။ ချာဂေါ်ဟာ ပန်းချီသမားပါ။ အဘိဓမ္မာဆရာ မဟုတ်ပါဘူး။ သူက လူ့ဘဝရဲ့ ကမ္ဘာတစ်ဝက်ကို တင်ပြတာပါ။ အဘိဓမ္မာ ရှင်းလင်းချက်ကို စကားထာ ဖွက်နေတာ မဟုတ်ဘူး။

အိပ်မက်တစ်ခုကို ကိုယ့်ရှေ့မှာ မျက်ဝါးထင်ထင်မြင်နိုင်စွမ်းကို ချာဂေါ်တို့လို စိတ္တဇပန်းချီသမားတွေကပဲ ပေးနိုင်တယ်။ ဒါကို ကျနော်တို့က တန်ဖိုး ထား ခံစားကြရုံပါပဲ။

သူ့ရဲ့ 'ငါနဲ့ရွာ' ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားချပ်ကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ ချာဂေါ်ဟာ ငယ်စဉ်တောင်ကျေး ကလေးဘဝမှာ နေခဲ့တဲ့သူ့ရဲ့ရွာလေးကို ပြန်အောက်မေ့ပုံကလေးကို ကဗျာဆန်ဆန် တင်ပြထားတယ်။ ချာဂေါ်ဟာ တောခလေ့ တေးသွားတစ်ပုဒ်ကို စုတ်တံနဲ့ တီးခတ်ပြထားတယ်။ လက်ရာအနေနဲ့ ကတော့ ချာဂေါ်ရဲ့ ထုံးစံအတိုင်း ကလေး တစ်ယောက်ရဲ့ လက်ရာဆန်ဆန် ခပ်ရှင်းရှင်း ဆွဲထားတယ်။

နောက်တစ်ယောက်ကတော့ အင်္ဂလန်က ဆူသာလင် (Sutherland) ပါပဲ။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီတွေဟာ ပိုမိုနက်ရှိုင်းတယ်။ အာရုံခံသူရဲ့ အာရုံခံစားနိုင်မှုနဲ့ တိုက်ရိုက်သက်ဆိုင်နေတယ်။

သူ့ပန်းချီကားတွေမှာ ဒြပ်ထုလုံးဝမရှိဘူး။ အရောင်ရယ်၊ မျဉ်းရယ်၊ အစက်အပြောက်ရယ်၊ အလင်းအမှောင်ရယ် ဒါလောက်ပဲ ရှိတယ်။ တူအောင် ဆွဲထားမှ ပန်းချီထင်တဲ့ လူတွေကတော့ ဘာမှန်းလည်း မသိဘူးလို့ ပြောမှာပဲ။ သူ့ ပန်းချီကားချပ်တွေဟာ ပုံသဏ္ဍာန် အတိအကျ မရှိတဲ့ ဝိုးတဝါး လက္ခဏာတွေ ချည်းပဲ။ ပန်းပွင့်လိုလို၊ တောင်ပို့လိုလို၊ ဆိတ်လိုလို ဝိုးတဝါး သရုပ်ဆောင်မှုတွေပဲ။ ဒါကတော့ လူတွေရဲ့ စိတ်ကူးနဲ့ အတွေ့အကြုံကို ဖမ်းချုပ်လိုက်တဲ့ သဘောပဲ။

ကျနော်ရဲ့ မင်ခြစ်ပန်းချီတစ်ချပ်(ပုံ) မှာ တင်ပြထားပါတယ်။ ကြည့် လိုက်တော့ မင်တွေ ခြစ်ထားတာပဲ။ ဒါပေမယ့် နည်းနည်း ဂရုစိုက်လိုက်ရင် လူတစ်ယောက် လဲလျောင်း နေပုံမျိုးလိုလို ထင်လာရတယ်။ ဒါပေမယ့် လူတစ်ယောက်ရဲ့ ပုံတော့ လုံးဝမဟုတ်ဘူး။ လူ့ရဲ့ လက္ခဏာလည်း ဘာမှမပါဘူး။ ခြုံငုံပြောရရင်တော့ ဒါဟာ လူတစ်ယောက် လဲလျောင်းနေတဲ့ သဘောပဲ။ ဒီအတိုင်းပဲ ကျနော်တို့ လူတွေမှာ

လက္ခဏာ တစ်ချက်လောက်ကို မြင်တာနဲ့ ဆက်ပြီး ဖြည့်တွေးလို့ရတယ်။ ဆက်ပြီး ဖြည့်တွေးတတ်တဲ့ ဉာဉ်လည်း ရှိတယ်။ ဝါးခြမ်းပြရုံနဲ့ ဝါးလုံးကို သိတတ်တဲ့လူရဲ့ ထပ်ဖြည့်တွေးခေါ်တတ်မှုကို ပန်းချီသမားက အသုံးချလိုက်တဲ့ နည်းပါပဲ။ ဒီနည်းဟာ ပန်းချီဆရာရဲ့ ကျွမ်းကျင် မှုပေါ်မှာ တည်သလို အာရုံခံစားသူ ရဲ့ ယဉ်ပါးမှုလည်း လိုပါတယ်။ အနုပညာ တစ်ရပ်ရဲ့ အာရုံကို အတွေ့အကြုံက ဖန်တီးပေးတယ်။ အတွေ့အကြုံများလေ ခံစားမှု ရင့်ကျက်လေပဲ။

ဒီလို ခံစားမှုမျိုးဟာ အမှောင်ထဲမှာ ကြည့်နေကျနဲ့ တူတယ်။ အမှောင် ထဲမှာ ကြည့်နေကျ သူကတော့ အမှောင်ထဲ ဝင်လိုက်တာနဲ့ ချက်ချင်း မြင်ရ တယ်။ ကြည့်နေမကျတဲ့ သူကတော့ မျက်လုံးတွေပြာပြီး ဘာမှမမြင်ရတော့ ဘူး။ အာရုံခံပန်းချီဟာ ပန်းချီအထိအတွေ့ နည်းသူတွေအတွက် သာမန် ပန်းချီကား တစ်ချပ်ပဲ ဖြစ်နေပြီး စိတ်လှုပ်ရှားမှု သိပ်ဖြစ်စေမှာမဟုတ်ဘူး။

နောက်တစ်ချက်က စိတ္တဇပန်းချီမှာ သဘာဝရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ဆန်းသစ် မှုတွေ။ ဆိုလိုတာက တစ်ခါတစ်ရံမှ ကြုံရတဲ့ မြင်ကွင်းတွေ၊ အတိုင်းအဆမရှိ ကျယ်ပြန့်တဲ့ မြင်ကွင်းတွေဟာ လူရဲ့စိတ်ကို လှုပ်ရှားစေတာကို သုံးစွဲထားတယ်။ ဥပမာအားဖြင့် မြက်ခင်းပြင်ကျယ်တွေ၊ သစ်ရွက်ကြွေတောတွေစတဲ့ ထူးခြားတဲ့ မြင်ကွင်းတွေဟာ လူရဲ့စိတ်ကို ချုပ်ကိုင်လိုက်တတ်တယ်။ ဒီမြင်ကွင်းတွေ အနုပညာ ရပ်တိုင်းမှာ အသုံးပြုဖန်များလာတော့ ဒီမြင်ကွင်းတွေဟာ အနုပညာမြင်ကွင်းတွေ ဖြစ်လာတယ်။ လူတွေကိုလည်း ထပ်ဖန်တလဲလဲ ရိုက်ခတ်လာတယ်။ အနုပညာနဲ့ နီးစပ်သူတိုင်း ပိုပြီး ရိုက်ခတ်ခံရတယ်။

ကဗျာထဲမှာလည်း ရွက်ကြွေတောတွေ၊ လမိုက်ညတွေ၊ ဖုန်းဆိုးမြေတွေ၊ ညနေခင်းတွေ။ ဒါတွေရဲ့ အလှကြီးမှု၊ လမ်းစဖွယ်ဖြစ်မှု၊ အထီးကျန်ဆန်မှု။ သီချင်း ထဲမှာလည်း ဒါပဲ။ အဲဒီအခါကျတော့ ဒီလို ထပ်ဖန်တလဲလဲ ရိုက်ခတ်ခံရ တဲ့ လူတွေဟာ ဒီမြင်ကွင်းတွေ တွေ့တိုင်း စိတ်လှုပ်ရှားကြတယ်။ ကိုယ့်ဘဝနဲ့ ဟပ်ပြီး ခံစားလိုက် ကြတယ်။ ဒီသဘောဟာ ပန်းချီအနုပညာမှာ ကျယ်ကျယ် ပြန့်ပြန့် သုံးစွဲလာတဲ့ သဘောပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီမြင်ကွင်းမျိုးတွေဟာ စိတ်အာရုံကို လှုပ်ရှားမှု ကြီးစေတယ်။

နောက်ပြီး သဘာဝတရားကို လူတွေကအံ့သြမှု၊ လေးစားမှု၊ ကြောက်ရွံ့မှုတွေနဲ့ ကြည့်ကြတယ်။ ကမ္ဘာဦးမှာ အသိဉာဏ်က နုနယ်ပြီး စိတ္တဇ မဖွံ့ဖြိုးချိန်မှာ သဘာဝဟာ ကိုးကွယ်စရာ ဖြစ်ခဲ့တယ်။

ခေတ်အဆက်ဆက် တိုးတက်လာခဲ့ပေမယ့် လူတွေရဲ့ စိတ်မှာ ဒါတွေဟာ ကိန်းအောင်းနေဆဲပဲ။ မိုးကြိုးတို့၊ မုန်တိုင်းတို့ လျှပ်စီးလက်တာတို့၊ လှိုင်းကြီး တာတို့။ ဒါမျိုးတွေဟာလည်း လူရဲ့ စိတ်အာရုံကို လှုပ်ရှားစေနိုင်တယ်။ ထူးခြား အံ့သြရတဲ့ ခံစားမှုကို ပေးနိုင်တယ်။ ဒါတွေကို ပန်းချီမှာ ယူသုံးလာတယ်။

ကျနော် တင်ပြခဲ့တဲ့ နည်း ၃ နည်းဟာ ဘယ်ပန်းချီကားချပ် ဖြစ်ဖြစ် ပြေးမလွတ်တဲ့ နည်းတွေပဲ။ ဒီနည်းလမ်းအပြင်က တင်ပြတဲ့ ပန်းချီနည်း တွေ ကျနော် မတွေ့ဖူးသေးဘူး။ ပန်းချီတစ်ချပ်ဟာ စက္ခုအာရုံကို ချုပ်ကိုင်၊ ဒါမှမဟုတ် အသိဉာဏ်ကို ချုပ်ကိုင် ဒါမှ မဟုတ်ရင်တော့ စိတ္တဇကို ချုပ်ကိုင်။ ဒီလိုပဲ ချုပ်ကိုင်လို့ ရမယ်။

ဒီနည်းလမ်းကြီး ၃ သွယ်အောက်မှာ ထင်ရှားတဲ့ နည်းလက်တက်လေး တွေ များစွာရှိပါတယ်။ ဒါတွေကိုလည်း ကျနော် လက်လှမ်းမီသရွေ့ တင်ပြ ပါမယ်။

အင်ပရက်ရှင်း ပန်းချီ

စိတ္တဇပန်းချီအားလုံးရဲ့ တိုးတက်မှုအရှိန်ကို အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီ တော်လှန်ရေးက တွန်းပို့ခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ ရိုးရာစွဲ ကျပ်တည်းချုပ်နှောင်မှုတွေကို ရုန်းကန်ချန်ထားခဲ့တဲ့ ပထမဆုံး စိတ္တဇပန်းချီဖြစ်လို့ သူရဲ့ လက္ခဏာနဲ့ အတွေး အခေါ်ကို ပထမစပြီး လေ့လာဖို့ လိုပါတယ်။

အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီရဲ့ ဘိုးအေကတော့ ကူဘေး Coubet ဖြစ်တယ်။ သူ့ရဲ့ ‘ကျောက်တုံးခွဲသူများ’ ကို တင်ပြထားတယ်။ ကူဘေးဟာ ပန်းချီရဲ့ အယူသီးမှုကို ဖျောက်ဖျက် ကျော်ထွက်ခဲ့တာပဲ။ ဒီ့အရင်က ပန်းချီချပ်တွေဟာ ဘုရင်တွေ၊ မှူးမတ်တွေ၊ နတ်ဖုရားတွေ၊ သူရဲကောင်းတွေရဲ့ ခမ်းနားထည်ဝါမှု၊ ကုံလုံကြွယ်ဝမှုကို ဖော်ကျူးတဲ့ ပန်းချီတွေပဲ ဖြစ်ခဲ့တယ်။

ကူဘေးက ပန်းချီတစ်ချပ်ဟာ အလုပ်ကြမ်းသမားတွေကို ရေးဆွဲလည်း ဖြစ်တာပါပဲလို့ သက်သေပြခဲ့တယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားဟာ ဘဝသရုပ်ဖော်ပန်းချီ ဖြစ်လာတယ်။ ဒီတော်လှန်ရေးဟာ သူ့နောက် ပန်းချီဆရာတွေကို လွှမ်းမိုးခဲ့တယ်။ အနုပညာရဲ့ အတွေးအခေါ်မှန်နဲ့ လွတ်လပ်မှုအမွေကို ပေးခဲ့တယ်။ ကူဘေးဟာ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ ဘိုးအေပဲ။ သူဟာ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ အဖေတွေကို မွေးထုတ်ပေးလိုက် တယ်။

ကူဘေးရဲ့ ဝါဒက မျက်စိရှေ့မှာ (ကိုယ့်ပတ်ဝန်းကျင်မှာ) ရှိတာကိုပဲ ဆွဲ။ စိတ်ကူးတယဉ်ယဉ်နဲ့ မဆွဲနဲ့ဆိုတဲ့ လက်တွေ့ဘဝနဲ့ စပ်ဟပ်ရေး သဘော တရားပဲ။ ဒါကြောင့် ကူဘေးဟာ ကျေးတောသားတွေ၊ လယ်စောင့်တဲတွေ၊ အလုပ်ကြမ်းသမား တွေကို ဆွဲခဲ့တယ်။ အထက်တန်းလွှာရဲ့ 'မြင့်မြတ်သော ပန်းချီ ကားများ' အတွေးအခေါ်က ရုန်းထွက်ခဲ့တယ်။

သူ့ရဲ့ မျက်မြင်ရေးဆွဲရေး ဝါဒဟာ သူ့နောက်ပေါ် မာနေး (Manet) ကို အင်ပရက်ရှင်းဝါဒမျိုးစေ့ ချပေးခဲ့တယ်။ မာနေး လက်ရာတွေဟာ ကူဘေးရဲ့ နည်းနာတွေကို ဆက်ခံတယ်လို့ ဝေဖန်ကြပေမယ့် ကူဘေးထက် ပိုပြီး ရှင်းတဲ့ မြင်ကွင်းတွေ ဆွဲခဲ့တယ်။ ပိုပြီး ရဲရင့်တဲ့အရောင် ပေါင်းစပ်မှုတွေလည်း သုံးနိုင်ခဲ့ တယ်။ မာနေးရဲ့ ပလွေသမား The Fife Player ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားချပ်ဟာ ဖွဲ့စည်းမှု ရိုးသားရုံတင်မက နောက်ခံ လုံးဝ မထည့်ဘဲ ပြောင်ချန်ထားခဲ့တယ်။ ဒါဟာ သူ့အရင် ပန်းချီဆရာတွေ မလုပ်ရဲတဲ့ကိစ္စပဲ။ ဒါကို မာနေးက ဖြစ်အောင် လုပ် ခဲ့တယ်။ နောက်ခံတွေ ဘာတွေ မလိုပါဘူး။ ကျုပ် ဆွဲချင်တာက ပလွေသမားပဲ။ ပလွေသမားကိုပဲ ဆွဲမယ်ဆိုတဲ့ သဘောတရားတွေကို ဒီပန်းချီကားမှာ ရဲရဲရင့်ရင့် တင်ပြလိုက်တယ်။ ဒီပလွေသမားရဲ့ တင်ပြမှု ရဲရင့်ပုံဟာ အင်ပရက်ရှင်းနည်းနာ တွေကို အတော်လွှမ်းမိုး သွားခဲ့တယ်။ နောက်ပြီး ရောင်ပြင်တွေကိုလည်း ကျယ်ကျယ် ပြန့်ပြန့် သုံးတဲ့သဘောမျိုး မာနေးက ရေးဆွဲခဲ့တယ်။ နောက်ခံကားဟာ တစ်ရောင် တည်း၊ ပလွေသမားရဲ့ ယူနီဖောင်းလည်း တစ်ရောင်တည်း။ အရောင် အကူ အထောက် လုပ်ထားတာဆိုလို့ မျက်နှာလောက်ပဲ ရှိတော့မယ်။ ကူဘေးရဲ့ 'ကျောက် ခွဲသမား' နဲ့ ယှဉ်ကြည့်ရင် ရောင်ပြင်တွေ ပိုများလာတာကို တွေ့ရတယ်။ ဒီနည်းဟာလည်း အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီကို လွှမ်းမိုးခဲ့တာပဲ။

မာနေးရဲ့ ကမ္ဘာကျော် အိုလံပီယာက မျက်မြင်ရောင်တွေကို ရောင်ပြင်သဘော ဖွဲ့စည်းနိုင်မှုနဲ့ တင်ပြနိုင်ခဲ့လို့ အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေက အရမ်းအားကျ သွားကြတယ်။ ဒီအချိန်မှာ အင်ပရက်ရှင်းလောင်း ရေနွားတို့၊ ဒဲဂါးတို့၊ မိုနေတို့၊ လောက်ထရဲတို့ဟာ ပန်းချီပြခန်းတွေမှာ ပါးစပ်တဟဟနဲ့ တရှန်းရှန်း လိုက်ကြည့် နေချိန်ပေါ့။

နောက်တော့ ပြင်သစ်တော်လှန်ရေးရဲ့ ရဲရင့်တဲ့ အတွေးအခေါ်တွေ ဖုံးလွှမ်းနေတဲ့ အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေ တစ်စခန်းထကြတော့တယ်။

သူတို့ တစ်စခန်းထကြတော့လည်း ပန်းချီလောကဟာ တုန်လှုပ်သွားတယ်။ အရင်တုန်းက အရောင်တွေဟာ သဘာဝအရောင်တွေပဲ။ မှိုင်းတယ်။ အင်ပရက်ရှင်း သမားတွေရဲ့ အရောင်တွေဟာ ရဲတယ်၊ တောက်ပတယ်။ ဥရောပ ပန်းချီဝေဖန်ရေး သမားတွေက ဒီကောင်တွေရဲ့ အရောင်တွေကြောင့် တို့တွေ မျက်စိကန်းပါပြီလို့ ပြောကြတယ်။ ဒီလိုလည်း ပြောစရာပါပဲ။ သူတို့ဟာ အရင်တုန်းက ဒီလို အရောင်မျိုးတွေမှ မမြင်ဖူးကြပဲ။ သူတို့ မျက်လုံးတွေဟာ ဒီအရောင်တွေကို မကြည့်ရဲ ဘူးပေါ့။ နောက်ပြီး စုတ်ချက်တွေ၊ အနားသတ်မျဉ်း တွေ၊ ရောင်ပြင်တွေ ပါလာတယ်။ နုညက်နေတဲ့ 'အသွေး' ကိုပဲ မြင်ဖူးတဲ့ ဝေဖန်ရေးသမားတွေ အံ့ဩကြတယ်။ ဒါတွေဟာ (Out line) ပုံကြမ်း ရေးထား တာတွေလား၊ ဒီပန်းချီကား မပြီးသေးဘူးထင်တယ်လို့ ရေရွတ်ကြတယ်။

ဘယ်လိုပဲ ရှုတ်ချဝေဖန်ခဲ့ကြပေမယ့် အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေဟာ မှန်မှန်ပဲ ယုံကြည်ချက် အပြည့်နဲ့ လုပ်ခဲ့ကြတယ်။ သူတို့ ဘာတွေ လုပ်တယ်ဆိုတာ သူတို့တွေ နားလည်တယ်။ အယူသီးသူတွေဟာ တိုးတက်မှုရဲ့ရှေ့မှာ ကန့်လန့် ကန့်လန့် လုပ်တတ်တဲ့ လူတွေပဲဆိုပြီး သူတို့ ဂရုမစိုက်ခဲ့ပါဘူး။ သူတို့ရဲ့ လုပ်ရပ် မှန် မမှန် သမိုင်းက မှတ်တမ်းတင်ခဲ့တာပါပဲ။

အက်ပရက်ရှင်းသမားတွေကတော့ မာနေး၊ မိုနေ၊ ဆောရက်၊ လောက် ထရဲနဲ့ ဒဲဂတ်တို့ပါ။ သူတို့မှာကိုယ်ပိုင်ဟန် အမျိုးမျိုး ရှိတယ်။ သူတို့ရဲ့ ယေဘုယျတူညီမှုက (Tone Value ကို Color Tone)အဖြစ် ပြောင်းယူမှုပါပဲ။ ဒါဟာ အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီရဲ့ ထိပ်တန်းလက္ခဏာလည်း ဖြစ်တယ်။ အလင်းရောင်ဟာ ဒြပ်ထုတစ်ခုပေါ် ကျတဲ့အခါမှာ

ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ ဒြပ်ထုရဲ့ အရောင်ရယ်၊ အရိပ်ရယ်ကို Tone သဘော ဖျောက်ပြီး အရောင်နဲ့ ဆွဲတဲ့အခါ ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ Tone Value ဟာ အတူတူပဲဆိုတာ သူတို့က လက်တွေ့ ဆွဲပြခဲ့တယ်။

ဆိုလိုတာက လူတစ်ယောက်ရဲ့ မျက်နှာပေါ်ကို အလင်းရောင်ကျတဲ့အခါ အသားရောင် အညိုနုရယ် အရိပ်ရောင် အညိုရင့်ရယ် ဖြစ်လာမယ်။ ဒီအညိုရင့် နေရာမှာ အပြာရောင်၊ ခရမ်းရောင်စတဲ့ အညိုရင့်နဲ့ Tone scaleတူတဲ့ အရောင် တွေကို သုံးရင် ပိုပြီး အားကောင်းတယ်။ အရောင်အားဖြင့်လည်း ပိုမို တောက်ပတဲ့ အကြောင်း သူတို့က လက်တွေ့ပြခဲ့တယ်။

ပြီးတော့လည်း အလင်းရောင်နဲ့ အသား (Texture) ဟာ ပန်းချီတစ်ချပ်မှာ ဘာမှ အရေးမကြီးဘူးလို့ သူတို့ယူဆခဲ့တယ်။ ပန်းကန်ပြားတစ်ချပ်ကို တင်ပြမယ်ဆိုရင် အလင်းရောင်နဲ့ Textureမပါလည်း ဖြစ်တာပဲ။ အလင်းရောင် နဲ့ Textureမပါ တဲ့ အခါမှာ ပန်းချီကားဟာ Opaque အလင်းပိတ် ဖြစ်သွားတယ်။ ဒါဟာ မြင်နေကျ မဟုတ်တဲ့ မြင်ကွင်းပဲ။ ဒီလိုအလင်းပိတ် Opaque ဆွဲမှုဟာ ပိုမို အားကောင်းတဲ့ အရောင်နဲ့ ဖွဲ့စည်းမှုအတွက် မဖြစ်မနေလုပ်ရမယ့် သဘော ရှိတယ်။ အင်ပရက်ရှင်း သမားတွေက တောက်ပတဲ့ အသွေးနဲ့ အားကောင်းတဲ့ ဖွဲ့စည်းမှုနောက်ကို အစဉ်တစိုက် လိုက်ခဲ့ကြတယ်။

ဒြပ်ထု တစ်ခုပေါ်မှာ အလင်းရောင်ကျတဲ့ အခါမှ မူလအရောင်ရယ်၊ အလင်းရောင်ရယ်၊ အရိပ်ရယ် ဖြစ်လာမယ်။ ဒါမှ ဒြပ်ထုကို ကျနော်တို့ မြင်ရမယ်။ ဒြပ်ထုတိုင်းမှာ ဒီအရောင် ၃ ခု အမြဲပါတယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း ကျနေတဲ့ အလင်းရောင်ကြောင့် ကျနော်တို့ဟာ ဒြပ်ထုရဲ့ Textureကို မြင်ရတယ်။

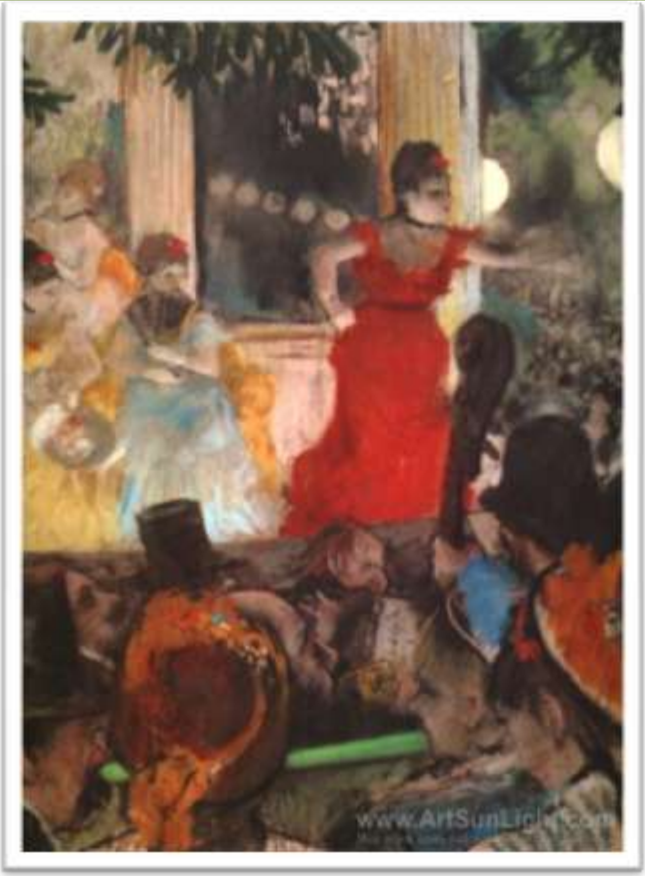
အလင်းရောင်မပါဘဲ Texture ကို ဖော်ထုတ်လို့ မရဘူး။ အလင်းရောင်ရဲ့ အားပေါ်မှာ တည်ပြီး Textureဟာ အားကောင်းလာတာ ဖြစ်တယ်။ အလင်းရောင်ပြန် အားကြီးရင် Textureမာတဲ့ ဒြပ်ထု၊ အလင်းရောင်ပြန် အားနည်းရင် ပွရောင်းတဲ့ ဒြပ်ထုစသည်ဖြင့် အလင်းရောင်ကို ကြည့်ပြီး ကျနော်တို့ မျက်စိက Textureကို ဖမ်းယူတယ်။ ဒီတော့ အလင်းရောင် မထည့်ဘဲ ဆွဲရင် Texture ပျောက်သွားရော။

Textureကို ကြည့်လို့မရတော့ဘူး။ အလင်းရောင် မပါတာနဲ့ ပန်းချီကားဟာ ထုသဘောနဲ့ ဒြပ်သဘောပဲ ကျန်တော့မယ်။ အဲဒီကျန်တဲ့ ဟာတွေဟာ အားကောင်းလာမယ်။

ဒါကြောင့် အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေက အလင်းရောင်ကို စွန့်ပစ်ခဲ့ကြ တယ်။

အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေဟာ စက္ကူအာရုံသက်သက် လှုံ့ဆော်ဖို့ ကြိုးစားသူတွေဖြစ်တယ်။ ဒါကြောင့် သူတို့တွေဟာ မျက်မြင် မြင်ကွင်းတွေကို အရောင် အားကောင်းအောင် ဖြည့်စွက်ရေးဆွဲတယ်။ သူတို့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ မျက်မြင် တွေချည်းပဲ။ သူတို့ရဲ့ ပန်းချီတွေဟာ သူတို့ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ပဲ။ သူတို့ရဲ့ ဘဝ ဇာတ်လမ်းတွေပဲ။

ဥပမာ – ဒဂတ် (Degas) ဟာ ဆိုရင် ပျော်ပွဲစားရုံနဲ့ ကပွဲတွေမှာသာ အချိန်ကုန်ခဲ့တယ်ဆိုတဲ့ အကြောင်း သူ့ပန်းချီကားတွေက ပြခဲ့တယ်။ သူ့ပန်းချီကားတွေဟာ ဘဲလေးကချေသည်တွေ၊ ပျော်ပွဲစားရုံက မိန်းမတွေ၊ ကာဖီဆိုင် ရှုခင်းတွေ။ ဒီလို ကားမျိုးတွေချည်းပဲ။ အထူးသဖြင့် လမ်းမပေါ်မှာ ဒဂတ် မရှိ ဘူး။ ဒါကြောင့် လမ်းပေါ်က ရှုခင်း လုံးဝ မဆွဲဘူး။ သူ့ပန်းချီကားတွေဟာ ညကားတွေ များတယ်။ သူ့ရဲ့ 'ကာဖီဆိုင်ကပွဲ' ကို တင်ပြထားတယ်။



ဒီပန်းချီကားဟာ သမားရိုးကျ ရှုခင်းပဲ။ ဒါပေမယ့် တင်ပြပုံက ထူးခြား တယ်။ ကြည့်သူတွေဟာ ပွဲခင်းထဲကို ရောက်နေတယ်။ ရောက်နေတာမှ တီးဝိုင်းရဲ့ နောက် ၂ တန်းလောက်မှာ ရောက်နေတယ်။ ဒီလို တင်ပြနည်းဟာ သိပ်အသက်ဝင်တယ်။ ကိုယ်တိုင် မြင်ရသလို ခံစားလာရတယ်။ ဒီပန်းချီကားမှာ မီးရောင်အမျိုးမျိုးကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာတဲ့ အရောင်တွေကို ဒဂတ်က ပိုင်ပိုင် ဆွဲပြထားတယ်။ လှုပ်ရှားမှု မြန်တဲ့အခါမှာ ဒြပ်ထု ပြောင်းသွားတဲ့ အကြောင်း (လှုပ်ရှားမှု) သဘောကို သုံးထားတယ်။ လှုပ်ရှားမှုကို သရုပ်ဖော်ဖို့ စုတ်ချက် တွေ ဖွာရာကြဲနေအောင်

ဆွဲထားတယ်။ ပန်းချီကားတစ်ခုလုံးကို ခြုံကြည့်လိုက် တော့ စုတ်ချက်တွေနဲ့ တင်ပြပုံကြောင့် ပန်းချီကားဟာ လှုပ်လှုပ်ရှားရှား ဖြစ်နေတယ်။ ဆူညံနေတယ်။ အရောင်တွေကလည်း လက်ပါဘိ။ ဒီကားကို ကြည့်ရသူဟာ အလိုလိုပျော်လာမှာ အမှန်ပဲ။

ဒီပန်းချီကားဟာ လောက်ထရဲနဲ့ ရေနွားတို့ကို အားကျစေခဲ့တယ်။ ရေနွားရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ မိန်းကလေးတွေရဲ့ပုံ အတော်များတယ်။ အထူးသဖြင့် မိန်းကလေးတွေ ပျော်ပျော်ရွှင်ရွှင်ရယ်မောနေတဲ့ပုံတွေ၊ ဝတ်ကောင်းစားလှနဲ့ သွားလာနေတဲ့ပုံတွေ။ ဒါတွေပဲ။ အင်ပရက်ရှင်းသမားအားလုံးဟာ နေ့လယ်ရောင် နေပူရောင်ကို အသုံးများ တယ်။ ဒဲဂတ်တစ်ယောက်သာ ညကားဆွဲတာ ဖြစ်တယ်။ ရေနွားရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ နေ့လယ် နေပူအောက်မှာ တလက်လက် တောက်နေတဲ့ အရောင်တွေပဲ။

သူ့ရဲ့ လက်ရာကတော့ ဒဲဂတ်လို စုတ်ရာတွေ ဖွာနေအောင် ဆွဲတဲ့ နည်းပဲ။ ဝိုင် ဖန်ခွက်ကလေး ကိုတောင် ဖွာရာကြဲတဲ့ စုတ်တွေနဲ့ လှုပ်နေအောင် ဆွဲတယ်။ မိန်းမပျို တစ်ယောက်ရဲ့ မျက်လုံးတွေ၊ နှုတ်ခမ်းတွေဟာ နုပျိုတယ်။ လှုပ်နေတယ်။ ရေနွားရဲ့ပန်းချီမှာ အရာရာဟာ နုပျိုလှုပ်ရှားနေတယ်။

နုပျိုမှု၊ ပျော်ရွှင်မှုနဲ့ ကျန်းမာမှုကို ရေနွားရဲ့ ကားတွေမှာ အကောင်းဆုံး တွေ့နိုင်တယ်။ သူ့ကားတွေမှာ အရောင်အရင့် မပါဘူး။ အရိပ်ကို ခရမ်းနုမျိုး၊ အပြာနုမျိုး သုံးတယ်။ Key Tone အနုလေးတွေနဲ့ ရေးတယ်။

နောက် အင်ပရက်ရှင်းသမားတစ်ယောက်ကတော့ တိုလုလောက်ထရဲပဲ။

လောက်ထရဲဟာ ငယ်ငယ်က ခြေနှစ်ဖက်လုံးမှာ ဒဏ်ရာ အကြီး အကျယ်ရခဲ့တဲ့ အတွက် တစ်သက်လုံး ခြေတိုလေး ဖြစ်သွားခဲ့တယ်။ သူဟာ ဒဲဂတ်ရဲ့ လက်ရာဟန်နဲ့ Subject matter အကြောင်းကို နှစ်ခြိုက်ခဲ့သူ ဖြစ်တယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ သူ့ပတ်ဝန်းကျင်မှာ ရှိတဲ့ သာမန်ပစ္စည်းတွေပါပဲ။ ပုံတူ တချို့၊ မြင်ကွင်းတချို့၊ ကပွဲတွေက အကြောင်းအရာတွေ၊ ကာဖီဆိုင်ရှုခင်းတွေ၊ မိန်းမပျက်တွေရဲ့ ပုံတွေနဲ့ လုံးတီးပုံ တချို့ပါပဲ။

သူဟာ စံပြထားပြီး ဆွဲလေ့မရှိဘဲ ရုတ်တရက် မြင်ရတဲ့ မြင်ကွင်းတွေကို စုတ်ချက်တွေနဲ့ ခပ်ရှင်းရှင်း ဆွဲလေ့ရှိတယ်။ အရက်ပြန်ရောထားတဲ့ ဆီဆေး ပါးပါးနဲ့ ကတ်ဘုတ်ပြားပေါ်မှာ ဆွဲလေ့ ရှိတယ်။ သူဟာ အရောင်ကျော်က် ပုံနှိပ်သမား တစ်ယောက်လည်း ဖြစ်တယ်။ သူဟာ သဏ္ဌာန်နဲ့ ရွေ့လျားမှုကိုသာ အဓိကထားပြီး အလင်းရောင်ရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုတွေကို လုံးဝ စွန့်ပစ်ခဲ့တယ်။ သူဟာ ပန်းချီသမားတွေရဲ့ အုပ်စုထဲလည်း မဝင်ဘူး။ သူ့ဘာသာ သီးသန့်ပဲ ဆွဲနေတယ်။

သူ့ရဲ့ ပုံတူ ပန်းချီကားတစ်ချပ်ကို တင်ပြထားတယ်။ သူရဲ့ မိတ်ဆွေ ဖြစ်တဲ့ လီလီဆိုတဲ့ အမျိုးသမီးတစ်ယောက်ရဲ့ ပုံပဲ။ ပန်းချီကားထဲမှာ အမျိုးသမီး ကို ဂျပန်ကီမိုနိုအင်္ကျီ ဝတ်ပေးထားပြီး ကပိုကရိုဟန်ပေါ်အောင် ဆွဲထားတယ်။ စုတ်ရာတွေဟာ အသေးစိတ် ဆွဲထားတာ မဟုတ်ဘဲ လျှောက်ခြစ်ပစ်လိုက်တာ တွေ့ရတယ်။ ဒီလို အရိုန်ပါတဲ့ စုတ်ရာတွေကြောင့် ပန်းချီကားဟာ အသက်ဝင် နေတယ်။ လောက်ထရဲ့ ပန်းချီကားတိုင်းဟာ ဒီလို စုတ်ရာတွေနဲ့ မွကြဲနေတာပဲ။

အင်ပရက်ရှင်းနည်းဟာ ပြောခဲ့သလို ဒြပ်ထုနဲ့ အရောင်နောက်ကိုပဲ လိုက်လာရာမှာ နောက်ပိုင်းအင်ပရက်ရှင်းသမားတွေကျတော့ ဒြပ်ထုကို နည်းနည်းချင်း စွန့်ပစ်လာကြတယ်။ နည်းနည်းလေး ရွဲ့ဆွဲမှ ပြေပြစ်မယ်ဆိုရင် ရွဲ့ဆွဲရဲလာ တယ်။ ဆေဇန်း၊ ဂိုဂင်၊ ဗန်ဂိုးတို့ဟာ နောက်ပေါ် အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေပဲ၊ သူတို့ရဲ့

ပန်းချီချပ်တွေမှာ Original Proporationသဘာဝ အချိုးအစား မရှိဘူး။ အားကောင်းလာမယ့် အခြေအနေကို ပြောင်းပြီး ဆွဲထားတာချည်းပဲ။ သူတို့တစ်တွေရဲ့ ပန်းချီတွေဟာ သမားရိုးကျနည်းတွေနဲ့ အလှမ်းကွာလွန်းလို့ လူတွေက ရယ်စရာလို့ ထင်ခဲ့တယ်။ ဒါပေမယ့် သူတို့ ဇွတ်တိုးခဲ့တယ်။ သူတို့ ပန်းချီတွေကို အရာမသွင်းကြဘူး။ သူတို့ ပန်းချီကားတွေကို မဝယ်ကြဘူး။ သူတို့ဟာ အငတ်ငတ် အပြတ်ပြတ်နဲ့ လုပ်ခဲ့ကြတယ်။ အကျိုးကျေးဇူး ဖြစ်ဖြစ် ထွန်းထွန်း မရှိလှပေမယ့် အနုပညာ ညဉ်လေးကြောင့် ဘယ်သူ့ကိုမှ ဂရုမစိုက်ဘဲ ငတ်ချင် ငတ်ပါစေ ဆိုတဲ့ ဇွဲနဲ့ လုပ်ခဲ့ကြတယ်။ သေတဲ့တိုင်အောင်လည်း ဒုက္ခ အမျိုးမျိုးရောက်ပြီး ငတ်သွားကြတာပါပဲ။

နောက်ပေါ် အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေရဲ့ အရောင်တွေကတော့ တကယ်ပဲ အရမ်းတောက်ပြောင်တယ်။ အသည်းနှလုံးထဲကို စူးဝင်သွားတဲ့အထိ တောက်ပြောင်တယ်။ သူတို့ဟာ အရောင်ရဲ့ နောက်ကို တကောက်ကောက် လိုက်ခဲ့တာပဲဖြစ်တယ်။ ဒီအရောင်ရဲ့ နောက်ကို လိုက်ရုံမက ဖွဲ့စည်းမှု ကောင်းမွန်ရေးအတွက် အချိုးအစားကို ပြင်ပြီး ဆွဲတဲ့နည်းကို တွေ့လာကြတယ်။ နောက်ပိုင်း အင်ပရက် ရှင်းသမားတွေဟာ အနုပညာ ဖန်တီးမှုကို ဇွဲကြီးခဲ့ကြပြီး သဘာဝကိုကူးချမှုကို ဆန့်ကျင်သူတွေပဲ။

ပြန်ပြီး စဉ်းစားကြည့်လိုက်ရင် ၁၈၆၀ အထိ တည်ငြိမ်နေခဲ့တယ်။ ပန်းချီ ရေစီးကြောင်းဟာ ရုတ်တရက် လှုပ်ရှားလာတယ်။ မုန်တိုင်း ထန်လာတယ်။ ရုန်းရင်းဆန်ခတ် ဖြစ်သွားတယ်။ ရှေ့ကို တစ်ဟုန်ထိုး ခုန်ထွက်သွားတယ်။ အရှိန်ဟာ ဘယ်လောက် မြန်သလဲဆိုရင် ၁၈၈၀ ကျော် (နှစ်ပေါင်း နှစ်ဆယ် လောက် အတွင်းမှာ) ဂိုဂင်ရဲ့ 'ကျေးဇူးတရားရဲ့ စွန့်ကြဲမှု' ပန်းချီကားဟာ ပေါ်လာတယ်။ ဒီအဆင့်အတန်းမျိုး ချက်ချင်း ရောက်လာတယ်။ အနုပညာ တော်လှန်ရေးရဲ့ အရှိန်ဟာ တကယ်ပဲ ကြီးမားတယ်။

တစ်ဖက်မှာလည်း ပြင်သစ်တော်လှန်ရေးကြီး ပြီးခါစ။ ပြင်သစ်ပြည်ဟာ သိပ်တက်ကြွနေတယ်။ အတွေးအခေါ် သစ်တွေ ထွန်းကားနေတယ်။ စက်မှု လက်မှု တွေဟာ နေရာတကာမှာ အစားထိုး ဝင်ရောက်နေတယ်။ ဒီအချိန်မှာ ကားလ်မတ်ရဲ့ တော်လှန်ရေး အတွေးအခေါ်တွေဟာ ဥရောပမှာ ပွဲတင်ထပ်နေတဲ့ အချိန်လည်း ဖြစ်တယ်။ ခေတ်ရဲ့တိုးတက်မှုဟာ အနုပညာရဲ့ တိုးတက်မှုပဲ ဖြစ်တယ်။

အတွေးအခေါ်တွေ တိုးတက်လာတယ်။ ခေတ်ဟာ တိုးတက်လာ တယ်။ ဒီအခြေအနေ မျိုးမှာ ဘယ်အနုပညာမှ ရပ်ပြီး မကျန်ခဲ့ဘူး။ ခေတ်ကို လိုက်ပြီး တိုးတက်ဖို့ အနုပညာတိုင်းမှာ တာဝန်ရှိတယ်။

Maruru (Offerings of Gratitude), from Noa Noa, 1893/94

'ကျေးဇူးတရားရဲ့ စွန့်ကြဲမှု' လို တော်လှန်ရဲရင့်တဲ့ ပန်းချီကားမျိုးကို ဆွဲခဲ့တဲ့ ဂိုဂင်ရဲ့ ဘဝအစိတ်အပိုင်းအချို့ကို လေ့လာကြည့်ရအောင်။

ဂိုဂင်ဟာ အသက် ၃၅ နှစ်အထိ ဇနီး၊ ကလေးတွေနဲ့ ပျော်ပျော်ရွှင်ရွှင် နေခဲ့တယ်။ စီးပွားရေးကလည်း ကောင်းတယ်။ ဥရောပမှာ တနင်္ဂနွေ ပန်းချီ သမား Sunday Painterလို့ ခေါ်တဲ့ အပျော်တမ်း ပန်းချီသမားတစ်ဦးပဲ ဖြစ်တယ်။ ငွေကြေးချောင်လည်တော့ ပန်းချီဆွဲလိုက်၊ ပန်းချီကားချပ်တွေဝယ်ပြီး စုလိုက်နဲ့ သူ့ဘဝဟာ အေးချမ်းခဲ့တယ်။ ဒါပေမယ့် ဂိုဂင်ရဲ့ အနုပညာမွတ်သိပ်မှုက သူ့ကို ပြာပူထဲ ဆွဲချခဲ့တယ်။ ဂိုဂင်ဟာ ပန်းချီအတွက် ပြာပူထဲကို ဆင်းလိုက်ခဲ့ တယ်။ နေ့တိုင်း ပန်းချီဆွဲဖို့ အလုပ်ကထွက်လိုက်တယ်။ နောက်ဆုံး စီးပွားရေး ပျက်လာပြီး ကလေးတွေနဲ့ မိန်းမကို ကိုပင်ဟေဂင်မြို့မှာ ထားခဲ့ပြီး သူကတော့ ခြေသလုံးအိမ်တိုင် လျှောက်သွားနေတယ်။ သူဟာ ပန်းချီအတွက် မုန်တိုင်းထဲမှာ လျှောက်ခဲ့သူပါ။ သူ့ဘဝမှာ ပန်းချီကားရောင်းရငွေဆိုလို့ ပေါင်နှစ်ဆယ်ပြည့်အောင် မရခဲ့ဘူး။ သူဟာ သူတောင်းစားလို နေခဲ့ရတယ်။ နောက်ဆုံး တဟီတီကျွန်းက တောနက်ထဲမှာ ဝမ်းနည်းပက်လက် အသည်းကွဲပြီး သေခဲ့ရတယ်။

နေသွေးနီရဲ့ ကဗျာဆရာထဲမှာ ...

ကဗျာဈေးက

မကောင်းလှလည်း၊ ဖြစ်သလိုနေ

သူပျော်လေသည်၊ ကျေနပ်ရောင့်ရဲသူပါပေ။

ကဗျာတစ်ပုဒ် ဆယ့်ငါးကျပ်

ငတ်ချင်ငတ်၊ ပြတ်ချင်ပြတ်

ရေးစပ်တိုင်းသာ၊ သူ့ကဗျာနှင့်

ဒါပဲဘဝ၊ ဒါပဲအလုပ်ဟာ

လောကထဲမှာ၊ အံကြိတ်ကာနှင့်

ဘာမထီဘဲ၊ သူနေရဲသည်

အောင်ပွဲရနေတာက ကဗျာဆရာ။ ။

(နီလာကဗျာများမှ)

ဒီလို ရေးထားတယ်။ ကဗျာသမား (အနုပညာသမား) တစ်ယောက်ဟာ ကဗျာကို ဘဝ၊ ကဗျာကို အလှထင်ပြီး ဘဝရဲ့ ကြမ်းတမ်းမှုတိုင်းကို အံကြိတ် ခံနိုင်တဲ့ သတ္တိကြောင့် ကဗျာသမားဟာ အောင်ပွဲရနေတယ်။ ဒီကဗျာမျိုးတိုင်းဟာ အနုပညာ အတွက် အဆင်းရဲခံ အငတ်ခံပြီး လုပ်သွားတဲ့ဂိုဂင်လိုမျိုး အားလုံးကို ဂုဏ်ပြုထားတဲ့ ကဗျာတွေပဲ။

ဂိုဂင်ရဲ့ လက်ရာကို ကြည့်ပြန်တော့ ဂိုဂင်ဟာ အရောင်ခေတ် တစ်ခေတ်ကို ထူထောင်နိုင်ခဲ့တာ တွေ့ရပါတယ်။ အထူးသဖြင့် အနီရဲရောင်နဲ့ အဝါရောင် Yellow Ochre ကို မရောစပ်ဘဲ ပြောင်ချပြီး ဂိုဂင်ဟာ သုံးပြခဲ့တယ်။ အင်အားပါတဲ့ တင်ပြမှုတစ်ရပ်ပါပဲ။ သူ့ရဲ့ ရောင်ပြင်ဆွဲနည်းတွေဟာ ကနေ့ထိ ပန်းချီ လောကမှာ ဩဇာသက်နေတုန်းပဲ။

ဂိုဂင်ရဲ့ အဓိကဟန်ကတော့ လူရုပ်တွေ ဒြပ်ထုတွေကို ချပ်ပြားတွေလို ဆွဲတာပဲ။ အရင်အင်ပရက်ရှင်းသမားတွေလို ထုထည်မရှိဘူး။ အနားသတ် ကောက်ကြောင်းပဲ ရှိတယ်။ နောက်ပြီး မလိုအပ်ရင် အရိပ်မထည့်ဘူး။ အရိပ် သိပ်နည်းတယ်။ ဒါကြောင့် ဒြပ်ထုတွေဟာ ပြားလာတာပဲ။ ဒီလိုဆွဲနည်းကို Synthetismအတုသဘာဝပန်းချီနည်းလို့ ဂိုဂင်က နာမည်တပ်ခဲ့တယ်။ သူဟာ ဒီနည်းကို ဂျပန်အရောင်သစ် ပုံနှိပ်တွေကနေပြီး တီထွင်ခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။

အရောင်မှာဆိုရင် ဂိုဂင်ဟာ မူလရောင်နဲ့ ၂ ရောင်စပ်တွေကို အသုံးများတယ်။ ဂိုဂင်ရဲ့ ကားချပ်တွေဟာ ဗန်ဂိုးတို့ ရေနွားတို့လို အရောင်မစုံဘူး။ အရောင်နည်းတယ်။ သဘာဝအရောင်တော့ လုံးဝမပါဘူး။ အရောင်ပြင် သက်သက်ပဲ။ သူ့ရဲ့ အရောင်တွေဟာ အရှေ့ဒေသ အရောင်တွေရယ်လို့ ပူနွေးသော အရောင်များ အဖြစ် နောက်ပိုင်းမှာ

ဥရောပကို လွှမ်းမိုးခဲ့တယ်။ သူ့ရဲ့ဘဝမှာ သူဟာ အရှေ့ပိုင်းဒေသတွေကို အစွဲအလမ်းကြီးခဲ့တယ်လို့ ဆိုကြတယ်။

ဂိုဂင်နဲ့ စင်ပြိုင် ဗန်ဂိုးဟာလည်း နည်းသစ်တွေ ထွင်ခဲ့တယ်။ ဗန်ဂိုးရဲ့ နည်းစနစ်တွေဟာလည်း သူ့နည်း သူ့ဟန်နဲ့ နောက်ပိုင်းပန်းချီသမားတွေကို လွှမ်းမိုးခဲ့တယ်။

ဗန်ဂိုးရဲ့ ဘဝဟာလည်း ဘဝကြမ်းပဲ။ သူဟာ ဆင်းဆင်းရဲရဲ နေခဲ့ရတယ်။ အကဲ့ရဲ့ ခံရတယ်။ အနစ်နာ ခံရတယ်။ သူဟာ စိတ်ရောဂါရှိသူလည်း ဖြစ်တယ်။ ဂိုဂင်နဲ့ စကားအကြီးအကျယ်များပြီး ဂိုဂင်ကို သတ်ဖို့တောင် ကြံစည်ခဲ့တယ်။ သူ့ဘဝမှာ သူ့အစ်ကို သီအိုရဲ့ အကူအညီ အထောက်အပံ့နဲ့ ထမင်းစားခဲ့တယ်။ သူ့အစ်ကို သီအိုကြောင့်လည်း သူ့နာမည်ကို ကမ္ဘာကျော်စေမယ့် ပန်းချီကားတွေ ဆွဲဖြစ်ခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ သီအိုဟာ သူ့ညီကို ပန်းချီသမားတစ်ယောက် သိပ်ဖြစ် စေချင်ခဲ့တယ်။ သီအိုသာ မရှိရင် ဗန်ဂိုးဟာ ဒီထက်စောစောသေပြီး ကမ္ဘာလည်း ကျော်မှာ မဟုတ်ဘူးလို့ တချို့ကဝေဖန်ကြတယ်။ နောက်ဆုံး ဗန်ဂိုးဟာ ပန်းချီ မဆွဲနိုင်လောက်အောင် မျက်စိတွေ မှုန်လာတယ်။ လူကလည်း ရောဂါအမျိုးမျိုး ဖိစီးနေတယ်။ မျှော်လင့်ချက်မဲ့တဲ့ဘဝနဲ့ ဗန်ဂိုးဟာ ကိုယ့်ကိုယ်ကို သတ်သေသွားခဲ့တယ်။

ဗန်ဂိုးရဲ့ ဘဝဟာ အလုပ်ကြမ်းသမား လူနင်းပြားတွေရဲ့ ရုန်းကန်မှုတွေနဲ့ ဒွေးရောယှက်တင် နေခဲ့ရလို့ သူ့မှာအောက်တန်းစားတွေအတွက် ရင်နင့်စိတ် တွေ ကိန်းအောင်းနေခဲ့တယ်။ ဒါတွေကို သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေနဲ့ ဖော်ပြခဲ့တယ်။ ဗန်ဂိုးရဲ့ ပန်းချီကားတိုင်းမှာ ရယ်နေတဲ့သူ တစ်ယောက်မှမပါဘူး။ ငေးမှိုင် ညစ်ညူးနေရတဲ့ လူနင်းပြားတွေရဲ့ ပုံတွေချည်းပဲ။ ရေနွေးရဲ့ ပုံတွေနဲ့တော့ ကွာပါဘိ။

ဝေဖန်ရေးသမားတွေက သူ့ရဲ့ (အာလူးစားသူများ) ကို အကောင်းဆုံး လက်ရာ Masterpiece လို့ ပြောကြတယ်။ နင်းပြားတွေရဲ့ ဘဝကို အပီပြင်ဆုံး သရုပ်ဖော်နိုင် တယ်လို့ ဆိုကြတယ်။ အောက်လင်းမီးအိမ် မှိန်မှိန်အောက်မှာ ရေနွေး တစ်ကျိုက် အာလူးတစ်ကိုက်နဲ့ တင်းတိမ်နေရတဲ့ အောက်တန်းလွှာ လူနင်းပြားတွေ။ သူတို့ရဲ့

မျက်နှာတွေဟာ နွမ်းနေတယ်။ ပင်ပန်းနေတယ်။ အားငယ်နေ တယ် မျှော်လင့်ချက်မဲ့နေတယ်။

ကျနော်တို့ လူသားအားလုံးကို 'ဒီလူတွေကို ရက်စက်ညှဉ်းပန်းနေတဲ့ ခေါင်းပုံဖြတ်စနစ်ကြီးကို မုန်းလိုက်စမ်းပါ' လို့ အားပါပါ ပြောလိုက်သလိုပဲ။

ဗန်ဂိုးရဲ့ ပန်းချီကားချပ်တိုင်းမှာ ဒီလို ခံစားမှု ခွဲဝေပေးတဲ့ တင်ပြချက် တွေ တွေ့ရတယ်။ ဗန်ဂိုးဟာ ပန်းချီကားချပ်တိုင်း အလုပ်သမားတွေဘက်က ရပ်ခဲ့တယ်။ လူနင်းပြားတွေအတွက် တိုက်ပွဲဝင်ခဲ့တယ်။ သူဟာတိုက်ပွဲမှာ အနိုင်ရသွားပါတယ်။ သူ့ရဲ့ အလုပ်သမားလူဆင်းရဲ ပန်းချီကားတွေဟာ ဘူဇွာ လူတန်းစားတွေရဲ့ ထည်ဝါမြင့်မြတ်တဲ့ ဧည့်ခန်းဆောင်တွေကို ရောက်လာပြီး လာလာသမျှ ဓနရှင်နဲ့ အပေါင်းပါတွေကို ရယ်သွမ်းသွေးနိုင်ခဲ့လို့ပဲ။

"နင်တို့က ငါ့ကို ခိုင်းတယ်။ ပြီးတော့ ငါ့ပုံကို နင်တို့ ဧည့်ခန်းမှာ ချိတ်ထားတယ်။ နင်တို့ ရှုံးနေပြီ" လို့။

ဗန်ဂိုးရဲ့ ရေးဆွဲနည်းဟန်ကို လေ့လာနိုင်အောင် 'ဆိုက်ပရက်ပင်တွေနဲ့ လမ်း' ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ ဂိုဂင်က ရောင်ပြင်တွေ သက်သက်နဲ့ ရေးဆွဲခဲ့ပေမယ့် ဗန်ဂိုးဟာ ရောင်ပြင်တွေကို မနှစ်သက်ဘူး။ သူ့နည်း ကတော့ စုတ်ရာမျဉ်းတိုလေး တွေနဲ့ ဆွဲတဲ့နည်းပါပဲ။ ဒီလိုဆွဲတဲ့အတွက် ပန်းချီကားဟာ လှုပ်ရှားလာတယ်။ ဆိုက်ပရက်ပင်ကြီးဟာ လေအတိမ်းမှာ တနွဲ့နွဲ့ ယိမ်းနေသလို စိတ်ထဲမှာ ထင်လာရပါတယ်။ ဒီလိုရေးဆွဲနည်းဟာ တစ်နည်းအားဖြင့် အားအင်ပြည့် ဆွဲဆောင်နိုင်တယ်။ လှုပ်ရှားမှု သဘောနဲ့ ထိန်းချုပ်နိုင်တယ်။ မြင်ကွင်းကို ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ဖြစ်စေတယ်ဆိုတာတွေ့ရတယ်။ အရောင်နဲ့ ပတ်သက်လို့ကတော့ ဗန်ဂိုးဟာ အရောင်ကို ရောစပ်ပြီး သုံးလေ့မရှိဘူး။ ဒါပေမယ့် အရောင်လို့ ပြောရင် ဗန်ဂိုးဟာ ထိပ်တန်းထဲက တစ်ယောက်ပဲ။ သူ့ကားတွေဟာ အရောင်စုံတယ်။ အရောင်တွေဟာ တောက်တယ်။ ရဲတယ်။ ပန်းချီကားရဲ့ အပြင်ဘက်ကို ပွင့်အန်ဖိတ်ကျလာတော့ မလောက် တောက်တယ်။ သူ့ရဲ့ နေကြာပန်း ပန်းချီကားဟာ အရောင်ခွဲခြားမှု Color Contrastကောင်းလို့ ကမ္ဘာကျော်ပဲ။ ထူးခြားတာက ဗန်ဂိုးဟာ (ဂိုဂင်ရော) ပန်းချီကို စနစ်တကျ မသင်ဖူးဘူး။

မျက်စိနဲ့ လှေလာရသရွေ့ပေါ်မှာ အခြေခံပြီး ရေးကြ၊ ထွင်ကြရတာပဲ။ သူတို့ရဲ့ဆရာဟာ သူတို့ရဲ့ မျက်စိပဲ။ အကယ်ဒမီကျောင်းတော်ကြီးတွေ မဟုတ်ပါဘူး။ ဒါပေမယ့် ဗန်ဂိုးနဲ့ ဂိုဂင်တို့ရဲ့လက်ရာတွေဟာ ကမ္ဘာပေါ်မှာ အဆင့်အတန်းအမြင့်ဆုံးနေရာကို ရောက်ရှိ ပျံ့နှံ့နေပါတယ်။ ဗန်ဂိုးနဲ့ ဂိုဂင်တို့ဟာ ပန်းချီရဲ့ အာဇာနည်တွေပဲ။

ပေါလ်ဆေဇန်းနဲ့ ပတ်သက်လို့ ဝေဖန်ရေးသမားတွေဖြစ်တဲ့ မော်ရေး တို့က 'ဆေဇန်းဟာ လွန်ခဲ့တဲ့ နှစ်ပေါင်း ၁၀၀ အတွင်းမှာ အကြီးအကျယ်ဆုံး ပန်းချီသမား တစ်ယောက် ဖြစ်တယ်' လို့ ဖော်ပြခဲ့ဖူးတယ်။ အမှန်က ပေါလ်ဆေး ဇန်းဟာ အတော်ကို ထူးခြားတဲ့ ဆွဲသားချက်တွေကို တီထွင်ခဲ့တာပဲ ဖြစ်တယ်။ ဆေဇန်းဟာ ကနေ့ စိတ္တဇပန်းချီတွေရဲ့ ရှေ့ပြေးလည်း ဖြစ်တယ်။

သူ့ဘဝဟာ အေးအေးချမ်းချမ်းပဲ။ ဂိုဂင်တို့လို ကြမ်းကြမ်းတမ်းတမ်း ဆင်းဆင်းရဲရဲ မဟုတ်ပါဘူး။ အသက်အတော်ကြီးတဲ့အထိလည်း နေခဲ့ရတယ်။ အသက် ၄၅ နှစ်မှာ သူ့အဖေသေပြီး အမွေတွေရလို့ ချမ်းသာသွားတယ်။ သူဟာ အိုက်ကောင်းသူ တစ်ယောက်ပါပဲ။

ဆေဇန်းဟာ ဗန်ဂိုးတို့နဲ့ မတူဘူး။ ရှုခင်းတွေ၊ မြင်ကွင်းတွေ အဆွဲ များတယ်။ သူ့ရဲ့ အရောင်တွေဟာ အေးအေးချမ်းချမ်းရှိတယ်။ နေညိုချိန်လို အရောင်မျိုးတွေပဲ။ အပေါ်တည့်တည့်က ဆင်းတဲ့ အလင်းရောင်မသုံးဘူး။ ဘေးတိုက်အရောင်တွေ အဆွဲ များတယ်။ သူက နောက်ပေါ် အင်ပရက်ရှင်း ဆရာပေမယ့် တစ်ခါတစ်ရံ အလင်းရောင်ရဲ့ အားကို သုံးတတ်တယ်။ ဒါပေမယ့် Texture ကိုတော့ လုံးဝ မထည့်ဘူး။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီနည်းကတော့ အကွက်ကလေးတွေလို ဖြစ်နေတဲ့ စုတ်ရာတွေပဲ။ ဆေဇန်းဟာ အကွက်လိုက်ဖြစ်နေတဲ့ အရောင်ရဲ့ အားကို တွေ့ခဲ့တဲ့အတွက် နောက်ပိုင်း ကျူဗစ်ဇင်းကို အထောက်အကူ အများကြီး ပေးခဲ့တယ်။

ဆေဇန်းရဲ့ အရောင် Keyဟာ ဥရောပ ရှေးရိုးပန်းချီတွေနဲ့ အတော် ဆင်တယ်။ အရိပ်တွေ၊ အမှောင်တွေ သုံးပြီး အရောင်ကို ဖော်ထုတ်တဲ့နည်းပဲ။ ဂိုဂင်နဲ့ ဗန်ဂိုးမှာ အမှောင်နဲ့အရိပ် သိပ်မတွေ့ရဘူး။ တွေ့ရတဲ့ အမှောင်နဲ့ အရိပ် ဟာလည်း အရောင်ပဲ။ သူကားတွေမှာတော့ အမှောင်ရောင်၊ အရိပ်ရောင်တွေ တော်တော်ပါတယ်။

သူ့ရဲ့ ပန်းချီတွေဟာ သဘာဝကို အတော်နှွယ်ခဲ့တယ်။ ရှင်းရှင်း ဝေဖန်ရရင် ဆေဇန်းဟာ သဘာဝကျကျ ရေးဆွဲမှုနဲ့ အနုပညာ ဖန်တီးမှုကြားမှာ ဗျာများခဲ့တယ်။ နောက်ပြီး သူဟာ မျက်စိနဲ့ တပ်အပ်မြင်ရသလို ထု သုံးဖက် ရှိတဲ့ မြင်ကွင်းကို ဖန်တီးဖို့ ကြိုးစားခဲ့တယ်။ ဒါကြောင့် သူ့ပန်းချီကားတွေဟာ ခပ်ဝါးဝါးနဲ့ အဆုံးမသတ်နိုင် ဖြစ်နေခဲ့တယ်။ ဒီလို စမ်းသပ်မှုကြောင့် ကျူဗစ်ဇင်း ပေါ်လာတာလည်း ဖြစ်တယ်။

သူ့ရဲ့ 'သစ်သီးခွက် ဖန်ကလပ်နဲ့ ပန်းသီး' ဆိုတဲ့ ကားဟာ အရောင် သန့်သန့်လေးတွေနဲ့ ဆွဲထားတာလည်း ဖြစ်တယ်။ သူဟာ စုတ်ရာ အတိုလေး တွေသုံးထားပေမယ့် သဘာဝကျကျ မြင်ကွင်းကို ဆွဲထားတာပဲ။ နောက်ခံက လွဲရင် သဘာဝကို အနီးစပ်ဆုံး ကပ်ယူဖို့ ကြိုးစားထားတာ တွေ့ရတယ်။ Textureကို ဂရုမစိုက်လို့ အဝတ်စလေးဟာ သစ်ခေါက်တစ်ခုလို ဖြစ်နေတယ်။ သစ်သီးတွေနဲ့ ခွက်ရဲ့အရောင်ကို နောက်ခံ အမှောင်ပြင်သုံးပြီး ဖော်ထုတ်ထား တာလည်း တွေ့ရမယ်။

ဒီပန်းချီကားမှာ စုတ်ချက်တွေဟာ သေသေသပ်သပ်ပဲ။ သူဟာ သာမန် ဒြပ်ထုကို ဆွဲနည်းပဲ ဆွဲခဲ့တယ်။ ဒါဟာ သူ့ရဲ့ အဦးပိုင်း ပန်းချီတွေပဲ။ နောက်ပိုင်းမှာ သူ့ရဲ့ စုတ်ရာတွေဟာ မဆုံးဘူး။ စုတ်ရာတစ်ခုက ဖော်ထားတဲ့ ပစ္စည်းတစ်ခုကို နောက်ထပ် စုတ်ရာနှစ်ခု၊ သုံးခုနဲ့ ပေါင်းကြည့်မှ ပေါ်မယ်။ စုတ်ရာတွေဟာ ထပ်လာတယ်။ ဒီလို ပူးပေါင်းနေတဲ့ ဝိုးတဝါးတွေကြောင့် ပန်းချီကားဟာ ထုသဘောကို ဆောင်လာတယ်။ ဒါ ဆေဇန်း ရှာဖွေနေတဲ့ မျက်မြင် ထုသဘောပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒါကို ပီကာဆိုက ဆက်လက် ရှာဖွေခဲ့တယ်။ ဆေဇန်းဟာ ပန်းချီကား တွေကို အပြီးမသတ်ဘူး။ သစ်သီးခွက်၊ ဖန်ကလပ်နဲ့ ပန်းသီးဟာလည်း မပြီး သေးဘူး။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကား အားလုံးလိုလို ဘာမှမပြီးသေးဘူး။

သူ့ရဲ့ သဘောတရားနဲ့ ပတ်သက်လို့ကတော့ သူဟာအရောင်နဲ့ Tone Value ဟာ အတူတူပဲလို့ ယူဆခဲ့တယ်။ နောက်ပြီး အင်ပရက်ရှင်းသမား ပီပီ သူဟာအရောင်ကို ထိပ်တန်းတင်ခဲ့တယ်။

"အရောင်ကြွယ်ဝလာတဲ့အခါမှာ သဏ္ဌာန်ဟာလည်း ပြည့်ဝလာတယ်" လို့ သူက ပြောခဲ့တယ်။ သူဟာ ပစ္စည်းတွေကို ကြည့်ပြီးဆွဲတတ်တယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းပွင့်

ပန်းချီကားတွေဟာ အတုတွေကို ကြည့်ဆွဲတာဖြစ်ပြီး ပုံတူ ကားတွေဟာလည်း အားမနာတမ်း ထိုင်ပေးနိုင်သူတွေရဲ့ ပုံတူတွေ ဖြစ်တယ်။

အိပ်ပရက်ရှင်း
သို့မဟုတ်
အစ္ဆရိတ္တပန်းချီ

လောက်ထရဲနဲ့ဗန်ဂိုးတို့ရဲ့ ရေးဆွဲနည်းတွေဟာ နောက်ပိုင်းမှာပိုမို ဖွံ့ဖြိုးလာပြီး အိပ်ပရက်ရှင်းပန်းချီကို ပေါ်ထွက်စေခဲ့တယ်။ အိပ်ပရက်ရှင်းဆိုတာ ကတော့ အတွင်း သန္တာန် သဘော၊ အဇ္ဈတ္တသဘောတွေပဲ။

အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီမှာ လူတစ်ယောက် ပြင်ပသဏ္ဍာန်ကို တင်ပြမယ်။ အသားအရေ၊ ကောက်ကြောင်း စတာတွေကို တင်ပြမယ်။ အိပ်ပရက်ရှင်းမှာတော့ လူတစ်ယောက် ဒါမှမဟုတ် ပစ္စည်းတစ်ခုရဲ့ အတွင်းသဘော၊ စိတ္တဇသဘောကို ဖော်ပြမယ်။ အိပ်ပရက်ရှင်းသမား တွေဟာ ဗန်ဂိုးရဲ့ လွယ်ကူတဲ့ ကောက်ကြောင်းနဲ့ တောက်ပတဲ့ အရောင်အသွေးကို ဆက်ခံခဲ့ကြတယ်။

ဒီလိုရှင်းလင်းလွယ်ကူတဲ့ ကောက်ကြောင်း၊ တောက်ပတဲ့ အရောင်အသွေးကို သုံးပြီး လူတစ်ယောက်ရဲ့ စိတ်ထဲမှာ ဘယ်လိုခံစားနေရသလဲ။ ကြောက်နေသလား၊ စိတ်ညစ်နေသလား၊ ပျော်နေသလား ဆိုတာတွေကို ရေးဆွဲကြတယ်။ အိပ်ပရက်ရှင်း ပန်းချီဟာ ခံစားမှုကို စတင်ထုတ်ဖော်လာတာဖြစ်တယ်။

အိပ်ပရက်ရှင်းမှာ လူရုပ်တွေ၊ ပစ္စည်းတွေဟာ သဘာဝအချိုးအစားလုံးဝမရှိ တော့ဘူး။ ကောက်ကြောင်းတွေ မှားလာတယ်။ ဒါပေမယ့် အဇ္ဈတ္တသဘောကို ထင်းခနဲ ပေါ်လာအောင် ကာတွန်းသဘောနှယ်ပြီး ဆွဲကြတယ်။

အိပ်ပရက်ရှင်းသမား မိုဒီဂလီယာနီအကြောင်းစပြီး လေ့လာရအောင်။ မိုဒီရဲ့ ဘဝဟာ ပန်းချီမင်းသားပဲ။ ရုပ်ချောတယ်။ တေတယ်။ ပွေတယ်။ မိန်းမတွေနဲ့ ရောတယ်။ အရက်သောက်တယ်။ ဆင်းရဲတယ်။ အများဆုံးကတော့ သူငယ်ချင်းတွေကို အမျိုးမျိုးဒုက္ခပေးတယ်၊ သဘောကတော့ ကောင်းတယ်။

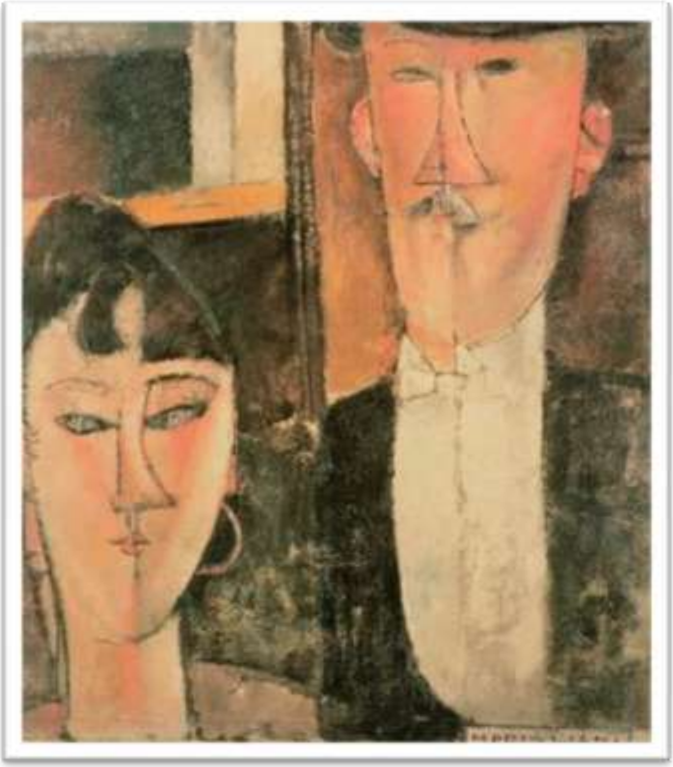
မိုဒီဟာ ကဗျာကို သိပ်အစွဲအလမ်းကြီးတယ်။ မူးနေတဲ့ညတွေမှာ ညဥ့်နက် သန်းခေါင် ကဗျာတွေကိုအော်ကြီးဟစ်ကျယ်ဖတ်လေ့ရှိတယ်။ သူဟာ အားနေရင် ကဗျာတွေပဲ ဖတ်နေတယ်။ သူ့ဘဝမှာ ပန်းချီကားတချို့ ရောင်းခဲ့ရပါ တယ်။ ဒါပေမယ့် သူ့အတွက် အကျိုးမဖြစ်ထွန်းခဲ့ပါဘူး။ သူဟာ ဆင်းဆင်းရဲရဲ ပေပေတေတေနဲ့ သေခဲ့ရတယ်။ အဆုတ်နာရောဂါ Tuberculosisကြောင့်ပဲ။ သူငယ်ချင်းတွေ ရှိပေမယ့် အားလုံးဟာ ကဗျာဆရာ၊ စာရေးဆရာ၊ ပန်းချီဆရာစတဲ့ သူတို့ကိုယ်တိုင် တော်နေသူတွေ

ဖြစ်လို့ မိုဒီအတွက် ဘာမှ မတတ်နိုင်ကြဘူး။ ဆေးရုံရဲ့ သူတောင်းစားတွေသာ တက်တဲ့ အပေါစား အခန်းတစ်ခုမှာ ချို့ချို့ငဲ့ငဲ့နဲ့ သေခဲ့ရတယ်။ "ကျနော်တော့ သေတဲ့ အထိ အရက်သောက်မှာပဲ" လို့ ပြောခဲ့တဲ့ အတိုင်း သေခါနီးအထိ အရက်ကို တကျိုက်ကျိုက် သောက်တယ်။ သေခါနီးမှာ အီတလီလို တမ်းတမ်းတတ ရေရွတ်နေခဲ့တယ်လို့ သူ့သူငယ်ချင်း Lipchitzလစ်ပ်ရှစ်ရေးတဲ့ စာအုပ်ထဲမှာ ဖတ်ရတယ်။ သူသေတော့ သူ့ချစ်သူဟာလည်း ဆေးရုံပေါ်က ခုန်ချပြီး သတ်သေသွားရှာတယ်။ သူသေပြီး နှစ်အတော်ကြာမှ သူဟာ ဥရောပမှာ တဖြည်းဖြည်း ကျော်ကြားလာတယ်။

မိုဒီဟာ ပန်းပုသမားလည်း ဖြစ်တယ်။ အများဆုံးကတော့ ထုံးကျောက်တွေနဲ့ ထုခဲ့တယ်။ ပန်းချီမှာ ရှုမျှော်ခင်းပုံ နည်းနည်းပါးပါး ဆွဲခဲ့ပေမယ့် အများဆုံးကတော့ လူပုံတွေပဲ။ သူ့ရဲ့ လက်ရာကို ကြည့်မယ်ဆိုရင် ကလေးတစ်ယောက် ဆွဲတာလို ဖြစ်ကတတ်ဆန်း ဖြစ်နေတယ်။ ရောင်ပြင်ကြီးမှာ စုတ်ရာ ခပ်စိပ်စိပ် ထပ်တို့ပြီး ဆွဲတတ်တယ်။ မျက်နှာပြင်တစ်ခုကို မျဉ်းကြောင်းလေးတွေနဲ့ ခွဲစိတ်ပစ်တဲ့ ရောင်ပြင် ဆွဲနည်းကို မိုဒီကအသုံးပြုခဲ့တယ်။ မိုဒီရဲ့ ကားတွေမှာ ထုလေးဖက် သဘောတွေ အများကြီး တွေ့ရတယ်။ သူဟာ မျက်မြင်ဒြပ်ထုကို ထုတစ်ချက် ထပ်ထည့်ပြီး ခပ်လိမ်လိမ်၊ ခပ်ရွဲ့ရွဲ့ ဆွဲတတ်တယ်။ လူပုံတွေကို လည်ပင်း ခပ်ရှည်ရှည်နဲ့ မျက်လုံးမှာ မျက်ဆန်မထည့်ဘဲ ရောင်ပြင်ကလေးဖြစ်အောင် ဆွဲတတ်တယ်။ ဒါတွေဟာ မိုဒီရဲ့ ကိုယ်ပိုင်ဟန်တွေပဲ။

မိုဒီဟာ ပထမပုံကြမ်းလောင်းတဲ့အခါ ရောင်ပြင်တွေနဲ့ ဆွဲတယ်။ နောက်ထပ်ပြီး အပေါ်ကတစ်ရောင်ဖြစ်ဖြစ်၊ နှစ်ရောင်ဖြစ်ဖြစ် စုတ်ချက်တွေနဲ့ ခြစ်တယ်။ ဒီနည်းကို ကနေ့ ဥရောပပန်းချီလောကမှာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် သုံးစွဲနေကြတာ တွေ့ရတယ်။ သူ့ရဲ့ အရောင်တွေကတော့ ခပ်မှိုင်းမှိုင်းနဲ့ရဲတဲ့ အရောင်တွေပါပဲ။ တစ်ခါတစ်ရံ ခပ်ပြားပြား ဖြစ်အောင်ဆွဲပြီး တစ်ခါတစ်ရံ ထုထည်ဖော်ပြီးဆွဲတယ်။ သူဟာ အာဖရိကပန်းပုရုပ်တွေရဲ့ ဖွဲ့စည်းမှုကို အတုယူခဲ့တယ်။ မိုဒီရဲ့ စုတ်ရာတွေဟာ သိပ်ညက်တာ တွေ့ရတယ်။ ဘယ်လောက် ကြမ်းကြမ်းခြစ်ပစ်လိုက်။ စုတ်ရာကတော့ ညက်နေတာပဲ။ သူ့ရဲ့ Key ဟာ ရင့်ရင့်တောက်တောက် အရောင်တွေ ဖြစ်နေတတ်တယ်။ ဥပမာ အညိုနဲ့ ခရမ်းရင့်လို အရောင်မျိုး။ မိုဒီရဲ့ကားတွေမှာ အရိပ်နဲ့အလင်း မကွဲဘူး။ တစ်ခါ တစ်ခါ အရောင်သက်သက်ပဲ ရှိတယ်။

သူရဲ့ 'သတို့သားနဲ့ သတို့သမီး' ဆိုတဲ့ ပုံကို တင်ပြထားတယ်။ သူဟာ လူ့ရဲ့ မျက်နှာပြင်ကို မျဉ်းကြောင်းသေးသေးလေးတွေနဲ့ ခွဲစိတ်ထားတာ တွေ့ရတယ်။ ပြီးတော့ လူရဲ့ အင်္ဂါတွေကိုလည်း သဘောလောက်ပဲ ဆွဲထားတယ်။ မျက်လုံးဆိုလည်း အစက်ကလေး နှစ်စက်၊ နှာခေါင်းဆိုလည်း သုံးထောင့် ရောင်ပြင်လေး၊ နားရွက်ကလည်း ခပ်ရှည်ရှည် စက်ဝိုင်းခြမ်းကလေးမျိုး။ သေသေချာချာ ကြည့်ရင် မိုဒီရဲ့ကားမှာ Cubism သဘောတွေ အများကြီး တွေ့ရမယ်။ ပန်းချီ တစ်ချပ်လုံးဟာ ရောင်ပြင်တွေကို စနစ်တကျ ဆက်စပ်ထားတာဖြစ်ပြီး ထောင့်တွေ၊ အကွက်တွေနဲ့ ပြည့်နေတာ တွေ့ရတယ်။ မိုဒီဟာ ပီကာဆိုရဲ့ နည်းနာတွေကို သဘောကျခဲ့သူလည်း ဖြစ်တယ်။



ရိုးအော့ (Rouault-1871-1958) ဟာ အိပ်ပရက်ရှင်းပန်းချီသမားတွေ ထဲမှာ အတော်ရဲရင့်တဲ့ ပန်းချီသမားတစ်ယောက်ပဲ။ သူ့ရဲ့စကား နှစ်ခွန်းကို ကျနော် တင်ပြချင်ပါတယ်။

"ကျနော်ဟာ ကျနော် အားကျခဲ့တဲ့ လောက်ထရဲတို့၊ ဒဲဂတ်တို့ရဲ့ လွှမ်းမိုးမှု ဒါမှမဟုတ် တခြားခေတ်ပေါ်ပန်းချီသမားတွေရဲ့ အလွှမ်းအမိုးကို မခံခဲ့ပါဘူး။ ကျနော့်ကို လွှမ်းမိုးခဲ့တာက အတွင်းသဘောလိုအပ်မှုတွေပဲ"

"ပစ္စည်း Object ကို ဆွဲတဲ့ ပန်းချီဆရာတွေဟာ မျက်လုံးတစ်လုံး ရှိတယ်။ အကြောင်းအရာ Subjectကို ဆွဲတဲ့ ပန်းချီဆရာတွေကတော့ စုံလုံးကန်း နေသူတွေပဲ" ဒီလို ရိုးအော့က ယူဆခဲ့တယ်။ ပန်းချီနဲ့ ပတ်သက်တဲ့ အတွေးအခေါ် မှာတော့ သူဟာ ပန်းရဲ့ ဖန်တီးနိုင်စွမ်းရှိမှုကို သိပ်လေးစားခဲ့တယ်။

"ကိုယ့်အနုပညာ ကိုယ်ချစ်တဲ့ ပန်းချီသမား တစ်ယောက်ဟာ သူ့ရဲ့ တကယ့် ဘဝမှာတော့ ဘုရင်ပဲ။ လီလီပွတ်ကို ဖန်တီးပြီး လီလီပွတ် သားတစ်ယောက် ဖြစ်သွားလို့ရတယ်။ မီးဖိုချောင်က အိမ်စေလေးကို ကြည့်ပြီး နတ်သမီးလို လှတဲ့ ဘုရင်မလေး အဖြစ်၊ ပြီးတော့ အထက်လွှာ မိန်းမတစ်ယောက်ကိုလည်း ပြည့်တန်ဆာ အဖြစ် သူက ဖန်တီးချင်လာရင် ဒါမှမဟုတ် ဒီလို မြင်လာရင် သူ လုပ်လိုက်နိုင်တယ်။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ဒီလိုမြင်တတ်တဲ့ ဒိဗ္ဗစက္ခု သူ့မှာ ရှိနေတာကိုး။ သူ့မှာ ဘဝရှုခင်းတွေ အတွက်ရယ် ပစ္စက္ခကာလကို ပုန်းရှောင်သွားတဲ့ အတိတ်ကာလတွေရယ်ကို ကြည့်ဖို့ပြတင်းပေါက်တစ်ပေါက် ရှိတယ်"

ဒီလို ပြောလိုက်တဲ့အတွက် ပန်းချီသမား တစ်ယောက်ဟာ သူ့စိတ်ကြိုက် ဒါမှမဟုတ် သူ့အမြင်အတိုင်း ဖန်တီးနိုင်တယ်။ သူဟာ ဘဝကို ကြည့်ရှုတတ်တယ်။ အတိတ်ကိုလည်း ဖမ်းချုပ်နိုင်စွမ်း ရှိတယ်လို့ ဆိုလိုက်တာပဲ။ ရိုးအော့ ဟာလည်း ဒီအတိုင်း ကျင့်သုံးခဲ့တယ်။

သူဟာပစ္စည်း (Object) တွေကို ဂရုစိုက်မဆွဲဘူး။ ပစ္စည်းတွေရဲ့ အကြောင်း တရားကိုပဲ ဆွဲတယ်။ သူ့စကားအရ ဆိုရင် သူဟာ စုံလုံးကန်း တစ်ယောက်ပေါ့။

ဒါကြောင့် သူဟာ ဘာမှမမြင်ဘူး။ သူဟာ သူ့ရဲ့ ဒိဗ္ဗစက္ခုနဲ့ လူတစ်ယောက်ရဲ့ အတွင်းသန္တာန်တွေပဲ မြင်တယ်။ ဒါကြောင့် အတွင်းသန္တာန် တွေကိုပဲ ဆွဲခဲ့တယ်။

သူ့ရဲ့ 'ပညာရှိ လူရှင်တော်' ဆိုတဲ့ ကားမှာ လူရှင်တော်ရဲ့ မျက်နှာဟာ ခပ်အအ မျက်နှာမျိုး ဖြစ်နေတယ်။ သူဟာ ဒီသဘောကို အဓိကထားပြီး ဆွဲခဲ့ တယ်။ ဆေးတွေဟာ ထစ်ထနေအောင် ထူတယ်။ ကောက်ကြောင်း အပြားကြီး တွေနဲ့ပဲ ဆွဲတတ်တယ်။ တစ်ခါတလေ သူ့ကောက်ကြောင်းဟာ အရောင်တွေ ဖြစ်သွားတတ်တယ်။ သူဟာ ဆက်ကပ်လူရှင်တော်တွေ အကြောင်း အဆွဲများတယ်။

ဒီလို ကောက်ကြောင်းထူရေးဆွဲနည်းဟာ နောက်ပိုင်းခေတ်သစ် သဘာဝပန်းချီ (Neo-realism)တွေမှာ လွှမ်းမိုးခဲ့တယ်။ ရိုအော့ရဲ့ အရောင်တွေ ကတော့ ခပ်ရဲရဲ၊ ခပ်တောက်တောက်။ တစ်ခါတစ်ရံ ခပ်ရဲရဲ၊ ခပ်ဖျော့ဖျော့တွေ ဆွဲတတ်တယ်။ အရောင်ပေါင်းစပ်မှုမှာတော့ ရိုးအော့ဟာ ဆရာတစ်ဆူပဲ။ အရောင်တွေကို စုံနေအောင် ရောမွှေပြီး ဆွဲတတ်တယ်။ သဘာဝရောင်ကိုတော့ လုံးဝ မသုံးဘူး။

မိန်းမတစ်ယောက်ရဲ့ မျက်နှာမှာ အစိမ်းတွေ၊ အပြာတွေ ထည့်ပြီး ဆွဲတတ်တယ်။ ရိုးအော့ဟာ ဆီဆေးတွင်မက ရေဆေး၊ အထူအပါး၊ အရောင် ကျောက်ပုံနှိပ် (Lithograph) နဲ့ ဖယောင်း (Pastel) တွေကိုလည်း ကျယ်ကျယ် ပြန့်ပြန့် သုံးစွဲခဲ့တယ်။

ရိုးအော့ရဲ့ အရောင်တွေမှာ အနက်ရောင် အရင့်တွေ အများကြီးတွေ့ရတယ်။ ဒီအရောင်တွေကို ပေါင်းစပ်ပြီး Atmosphere ခေါ်တဲ့ 'ဝန်းကျင်ဟန်'ကို တင်ပြဖို့ ကြိုးစားခဲ့တယ်။ အချိန်အခါနဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ကို အရောင်သက်သက်နဲ့ပဲ တင်ပြခဲ့တာဟာ နောက်ပိုင်း Surrealism ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းကို အကူအထောက် အများကြီးပေးတယ်။

ရိုးအော့ဟာ ကဗျာသမားတစ်ယောက်လည်း ဖြစ်တယ်။ သူ့ရဲ့ ကဗျာ တစ်ပုဒ်ဟာ သူ့ရဲ့ အယူအဆ တစ်ပိုင်းတစ်စကို ဖော်ပြပါလိမ့်မယ်။

ပုံစံ၊ အရောင်၊ ညီညွတ်မှု

အိုအေစစ်လား တံလျှပ်လား

မျက်လုံးဖို့လား နှလုံးသည်းပွတ်ဖို့လား

ဒါမှမဟုတ် ဝိညာဉ်ဖို့လား

ရုပ်ပြသဏ္ဍာန်တွေရဲ့ ရွေ့နေတဲ့ သမုဒ္ဒရာလို

'မနက်ဖြန်တော့ လှမပေါ့' လို့

သဘော်ပျက်နေတဲ့ကောင်က ပြောတယ်

ငြူစူတဲ့ မိုးကုပ်မျဉ်းအောက် မပျောက်မီ

ငြိမ်းချမ်းရေးဟာ အုပ်စိုးနိုင်ပုံမပေါ်

ပူပန်လှုပ်ရှားနေတဲ့ ကမ္ဘာပေါ်

အရိပ်တွေ အရုပ်တွေရဲ့ ကမ္ဘာ

လက်ဝါးကပ်တိုင်ပေါ်က ယေရှုက

ကျုပ်ထက် သင်တို့ကို ပြောနိုင်မယ်

ဂျိမ်းရဲ့ အတိုချုပ်ထားတဲ့ ထိပ်တန်း ပြန်ကြားချက် ကွင်းဆက်တွေ

နာမည်မကြီးတဲ့ ဒါမှမဟုတ် ရှင်ရဟန်းနဲ့ အာဇာနည်တွေလို

နာမည်ကြီးတဲ့။

အိပ်မက်ထဲက ဆာရီရယ်လစ်ဇင်း

ဒီနည်းလမ်းဟာ နှစ်ဆယ်ရာစုလောက်မှာ ခေတ်စားလာပေမယ့် ၁၆ ရာစု ပတ်ဝန်းကျင်မှာ ဘရူဟေး (Bruegel1525-1569) ရဲ့ ပန်းချီကားဟာ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်း ခပ်ဆန်ဆန်ပဲ ဖြစ်တယ်။ ဘရူဟေးဟာ ရှမ္မော့်ခင်းသမား တစ်ယောက်ပဲ။ ဒါပေမယ့် အနုပညာ ဈာန်ကြီးသူမို့ အိပ်မက်ရဲ့ သဘောကို သူ နားလည်ခဲ့တယ်။ သူ့ကို လယ်သမား၊ ယာသမားပန်းချီတွေ ဆွဲလွန်းလို့ 'လယ်သမားဘရူဟေး' လို့ ခေါ်ကြတယ်။

သူ့ရဲ့ The Land of Coc-kayneဆိုတဲ့ ကားမှာ ထမင်းလုံးတစ္ဆေ ချောက်သလို ခံစားမှုမျိုးကို ဆွဲသားခဲ့တယ်။ လူတွေဟာ ထမင်းစားပြီး အိပ်ပျော် နေဟန်ပဲ။ ထမင်းစားပွဲ တစ်ပိုင်းတစ်စနဲ့။ မြင်ကွင်းဟာ အိပ်မက်ထဲမှာလို ဖြစ်နေတယ်။ ဘယ်ဘက်ထောင့်က အမိုးအောက်မှာ သံချပ်ကာဝတ်ထားတဲ့ လူတစ်ယောက်ဟာ မူမှန် ပုံသဏ္ဌာန်မဟုတ်ဘဲ မြွေလို ဖြစ်နေတယ်။ ကားရဲ့ရှေ့ပိုင်းမှာ ဘဲဥခွံလေးဟာ ဓားလေး ထည့်ပြီး ဘဲလို လျှောက်သွားနေတယ်။ နောက်ပိုင်းမှာ ဝက်တစ်ကောင်ဟာ ခါးမှာ ဓားတစ်ချောင်း စိုက်ပြီး လျှောက်သွားနေတယ်။ သူ့အပေါ်မှာတော့ လူလို အကောင်တစ်ကောင် သစ်ကိုင်းပေါ်မှာ နားနေတယ်။ လူတွေရဲ့ ဘေးမှာ သံချောင်းကြီးတွေ ရှိတယ်။ အားလုံးဟာ ထမင်းလုံးတစ္ဆေ ချောက်သလို ဖြစ်နေတယ်။ ပန်းချီကားကို မြင်လိုက်ရတော့ အိပ်မက်တစ်ခုကို မက်နေသလို ခံစားလိုက်ရတယ်။ ကိုယ့်ရှေ့မှာ အိပ်မက်ဟာ အထင်းသား ပေါ်လာသလို၊ နိုးနေရက်နဲ့ အိပ်မက် မက်နေသလို စိတ်ထဲမှာ ဝိုးတဝါး ဖြစ်သွားတယ်။ ဘရူဟေး နောက်ပိုင်းမှာ ဒီလို အိပ်မက်ဆန်ဆန် ဆွဲသားမှုဟာ ပျောက်ကွယ်ငုပ်လျှိုးသွားတယ်။

၁၉ ရာစုအစပိုင်းမှာ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းဟာ ပြန်ပြီး အသက်ဝင်လာ တယ်။ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းဟာ တဖြည်းဖြည်းနဲ့ နှစ်ပိုင်း ကွဲလာတယ်။ ပထမနည်း ကတော့ မျက်မြင်ပစ္စည်း (Found Objects) တွေကို ရေးဆွဲမှုပါပဲ။ ဒီနည်းနဲ့ ဆွဲသားမှုဟာ ကျနော်တို့ မြင်ဖူးနေတဲ့ ပစ္စည်းတွေကို ပိုမို ဝိုးတဝါး ဖြစ်အောင် ဖန်တီးမှုပါပဲ။ နောက်တစ်နည်းက ဒြပ်မဲ့ (Semi Abstract)တွေကို ဆွဲသားမှု ပါပဲ။

ပထမနည်းဖြစ်တဲ့ Found Objects တွေ ဆွဲသားမှုမှာ စတင် ဆွဲသား သူကတော့ မွန့်ချ် (Munch 1863-1944)ပါပဲ။ သူဟာ တကယ်တော့ အိပ်ပရက် ရှင်းပန်းချီသမားတစ်ဦးပဲ။ သူ့ရဲ့ 'အော်သံ' ပန်းချီကားမှာ အော်သံတစ်ခုကို မွန့်ချ်က တင်ပြထားတယ်။ အရာရာဟာ ဒြပ်မဲ့သလို ဖြစ်နေတယ်။ မျဉ်းကြောင်းတွေ ကွေ့ကောက်ပြီး အော်သံတွေ ပဲ့တင်ထပ်နေသလိုပဲ။ ပန်းချီကားရဲ့ မြင်ကွင်း ကလည်း

အိပ်မက်ထဲမှာလိုလို ဖြစ်နေတယ်။ မွန့်ချ်ရဲ့ ပန်းချီဟာ အနိဋ္ဌာရုံသဘော မျိုးကို စိတ်ထဲမှာ တုန်လှုပ်ခံစားလာအောင် တင်ပြတဲ့ သဘောပဲ။

မွန့်ချ်နဲ့ ခေတ်ပြိုင် ရူဆူး (Rousseau 1844-1910) ဟာ ကလေးတွေ ဆွဲတာလို ချပ်ပြားသဏ္ဍာန် ဆွဲဟန်တွေနဲ့ စိတ္တဇကို လှုံ့ဆော်ခဲ့တယ်။ သူဟာ သေသေသပ်သပ် ရှင်းရှင်းလင်းလင်းနဲ့ တိတိကျကျ ဆွဲတဲ့ဟန်လေး ရှိတယ်။ သူ့ရဲ့ ဟန်ကြောင့် ပန်းချီကားတွေဟာ ငြိမ်နေတယ်။ လမ်းလျှောက်နေသူတွေရဲ့ ပုံကလည်း ငြိမ်နေတယ်။ ဒြပ်ထုတွေကို ထင်ထင်ရှားရှားပဲ ရေးတယ်။ သစ်ရွက်တွေကို တစ်ရွက်ချင်း

စိတ်ရှည် လက်ရှည် ရေးတယ်။ သူဟာ ဂီတသမားနဲ့ ပြဇာတ်စာရေးသမား တစ်ယောက်လည်း ဖြစ်တယ်။

'အိပ်ပျော်နေတဲ့ ဂျစ်ပစီ' ပန်းချီကားဟာ အိပ်မက်ထဲက ရှုခင်းမျိုး ခပ်ဆင်ဆင် ဆွဲထားတယ်။ ကြည့်ရတာ ဝိုးတဝါး ဖြစ်နေတယ်။ အဖြစ်အပျက် ကလည်း အိပ်မက်ထဲက အဖြစ်အပျက်မျိုး၊ ထိတ်လန့်ဖွယ်ကို ဖြစ်စေတယ်။ ပြီးတော့ အာရုံ ထုလေးဖက် သဘောကို ဆွဲထည့်ထားတယ်။

ဂျစ်ပစီရဲ့ လဲလျောင်းနေပုံနဲ့ ခြသေ့်ရဲ့ ဘေးတိုက်အမြင်။ ဒီနှစ်ခုဟာ ရပ်တည်မှု မတူဘူး။ ဒါဟာ ထုလေးဖက်ရဲ့ သဘောပဲ။ ပန်းချီကား ဆွဲထားပုံ ကတော့ လက်ရာတွေ

ဘာတွေ မပါဘဲ ခပ်ရိုးရိုး ကလေးတစ်ယောက်ရဲ့ လက်ရာလို ဖြစ်နေတယ်။ ဒါပေမယ့် ဟန်က ထူးတယ်။ တင်ပြပုံနဲ့ အကြောင်းအရာက ဆန်းတယ်။ ဒါတွေဟာ Found Objectsမျက်မြင်ပစ္စည်းတွေကို ဆွဲတဲ့ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းတွေပဲ။

Semi Abstractခေါ်တဲ့ 'အချို့ဒြပ်မဲ့' ပန်းချီတွေကတော့ ၂၀ ရာစု ပိုင်းမှာ စတင် ပေါ်လာတယ်။ ဒီပန်းချီအတွက်က (Paul Klee 1879-1940)ရဲ့ 'လည်ပတ်နေတဲ့စက်' TwitteringMachineဆိုတဲ့ ရေဆေးပန်းချီကားဟာ ကရဲ့ လက်ရာတွေထဲမှာ ထင်ရှားတယ်။ ဆွဲထားပုံက ဘာမှ ရှုပ်ရှုပ်ထွေးထွေး ရှိလှတာ မဟုတ်ဘူး။ နာရီဝက်လောက်နဲ့ ပြီးသွားမယ့်ပုံပဲ။ ဒါပေမယ့် Subject Matterက သိပ်အားကောင်းတယ်။ ပန်းချီကားဟာ ကဗျာတစ်ပုဒ်လိုပဲ ညက်ညက်ညောညော ရှိတယ်။ ဥရောပပန်းချီဝေဖန်ရေးသမား တစ်ယောက်က ကဟာ 'ငှက်လိုအော်တဲ့ တစ္ဆေစက်ကြီးတစ်ခု တီထွင်လိုက် တယ်လို့' ရေးခဲ့တယ်။

ကရဲ့ အယူအဆက သိပ်အခြေခိုင်တယ်။ ကျနော်တို့ဟာ အသံ ထွက်နဲ့ မျက်စိဟာ ဆက်စပ်နေတယ်။ မျက်လုံးနဲ့ နားဟာ သိပ်ဆက်စပ်တယ်။ 'က' ဆိုတဲ့ စာလုံးကို မြင်ရင် လူတွေရဲ့ စိတ်ထဲမှာ 'က' ဆိုတဲ့ အသံထွက်ဟာ ပေါ်လာတယ်။ ဒီလို မျက်စိနဲ့ မြင်ရတာတွေကို စိတ်ထဲမှာ အသံထွက်အောင် ဖန်တီးဖို့ ကဟာ ဒီပန်းချီကို ဆွဲခဲ့တယ်။ ကရဲ့ မျဉ်းကြောင်း ဖွဲ့စည်းမှုဟာ ပန်းချီတစ်ချပ်ကို ကဗျာတစ်ပုဒ်နဲ့ နီးစပ်စေခဲ့တယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီ ၁၀၂ ချပ်ကို ပြခန်းတွေ ဖြုတ်ပြီး နာဇီတွေ ဖျက်ဆီးပစ်ခဲ့တယ်။ ကဟာ ပန်းချီ သဘော တရားစာအုပ် အမြောက်အမြား ရေးခဲ့တယ်။

ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းမှာ နာမည်ကြီးသူ တစ်ယောက်ကတော့ အင်္ဂလန်က ဆူသာလင် Sutherlandပဲ ဖြစ်တယ်။ သူဟာ ရှုခင်းသမားတစ်ယောက် ဖြစ်တယ်။ သူဟာ ရှုခင်းတွေကို မြင်ရတဲ့အခါ မြင်ရတဲ့ ခံစားမှုကို အထူးဂရုစိုက် အသားပေးပြီးဆွဲတယ်။ သူရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ ဒြပ်ထုမရှိဘူး။ Semi -Abtract တွေပဲ ဖြစ်တယ်။ ဘယ်လိုဒြပ်ထုမှ မည်မည်ရရမပါဘဲ ရောင်ပြင်တွေ၊ အခင်းတွေ၊ မျဉ်းတွေနဲ့ ကွက်လပ်တွေပဲ ပါတယ်။ အရုပ်ပါမှပန်းချီလို့ ထင်တဲ့ လူတွေအဖို့ ဆူသာလင်ရဲ့ ကားတွေဟာ ဘာမှ မဟုတ်ဘူး။ ဒါပေမယ့် သေသေ ချာချာကြည့်ရင် သစ်တောထဲကလမ်းလေးလိုလို ထင်ရတယ်။ လမ်းရယ်လို့တော့ မည်မည်ရရ မပြောနိုင်။

သစ်ပင်တွေလားလို့ ထင်စရာ ရှိတယ်။ ဒါပေမယ့် သစ်ပင်လည်း မဟုတ်ပြန်ဘူး။ ပန်းချီကားကို ခြုံငုံပြီး ကြည့်လိုက်တော့ မိုးရွာပြီးစ သစ်တောထဲကို ဖြတ်ဝင်သွားတဲ့ လမ်းကလေးလို့ စိတ်ထဲမှာ မှတ်ယူလိုက်တယ်။ ဝိုးတဝါးပဲ။ ဒါဟာ ဆူသာလင်ရဲ့ နည်းဖြစ်တယ်။

ကျနော်တို့ နားလည်ထားဖို့က စုတ်ရာ တစ်ချက်ဟာ အလင်းရောင် ကို ဖြစ်စေတတ်တယ်။ Textureကို ဖြစ်စေတယ်။ ကောက်ကြောင်းကို ဖြစ်စေတယ်။ Perspective ကို ဖြစ်စေတယ်။ ဒါတွေအားလုံးကို တစ်ပြိုင်နက် ဖြစ်စေ ဖို့လည်း စွမ်းဆောင်နိုင်တယ်။ ပန်းချီကားချပ်မှာတော့ စုတ်ရာတွေ မွနေတယ်။ စုတ်ရာတိုင်းဟာ သူ့ရဲ့ Original Characterထက် Subjective Texture နဲ့Perspective သဘောကို ဆောင်လိုက်တဲ့အခါ စုတ်ချက်တစ်ချက်ဟာ လမ်းမဟုတ်ပေမယ့် လမ်းရဲ့ Perspective ကို ဆောင်နေရင် လမ်းလေလားလို့ ဝိုးတဝါး ထင်စရာ ရှိတယ်။ စုတ်ရာတစ်ချက်က သစ်ပင် မဟုတ်ပေမယ့် သစ်ပင်ရဲ့ Textureကို ဆောင်တဲ့အခါ သစ်ပင်လားလို့ အရိပ်အယောင်တွေ ပြလာတယ်။ တကယ်တော့ သစ်ပင်တို့၊ လမ်းတို့ရယ်လည်းမဟုတ်။ လမ်းဖြစ်ချင်လည်း ဖြစ်မယ်။ ဒီဝိုးတဝါးနိုင်မှုတွေဟာ Original Characterကို တင်ပြလိုက်တဲ့အခါ လူ့ရဲ့ မှတ်ဉာဏ်ကို ရိုက်ခတ်လာမယ်။ ဒီအခါမှာ လူ့ရဲ့ မသိစိတ်ဟာ နိုးကြွလာပြီး ဒါဟာဖြင့် သစ်ပင်ပဲလား၊ ဒါဟာဖြင့် လမ်းပဲလားလို့ ဝိုးတဝါး ထင်မှတ်လာမယ်။ ဒီအချိန်မှာ အာရုံခံစားမှုဟာ သိပ်ကျယ်ပြန့်တယ်။ တစ်ခါတစ်ရံ ပန်းချီ သမား မျှော်လင့်တဲ့ အတိုင်းအတာထက်ပိုပြီး ခံစားမှုကိုပေးနိုင်တာ တွေ့ရတယ်။ ဒါက ကြည့်သူရဲ့ မသိစိတ်ကို နိုးကြွနိုင်မှု အင်အားပေါ်မှာ တည်ပါတယ်။ ဒီလို ပန်းချီကားတွေမှာ Atmosphere ခေါ်တဲ့ ဝန်းကျင်ပါပဲ။ ဘာကြောင့်လဲ ဆိုတော့ မြင်ကွင်းတစ်ခုရဲ့ ဒြပ်ထု မပီပြင်မှုမှာ Atmosphere ကို ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် ထည့်နိုင်ရင် ကြည့်သူရဲ့ မသိစိတ်မှာ ချက်ချင်း လက်ခံသွားမယ်။

ဥပမာ – အညာဒေသ ရှုခင်းလေးကို Semi-Abstract တွေနဲ့ဆွဲရင် အညာလေမျိုးလေး၊အညာရဲ့ ရနံ့လေးပါအောင် ဆွဲနိုင်ဖို့ အရေးကြီးတယ်။ အနီးစပ် ဆုံး ဥပမာပေးရရင် အရောင်ရင့်ရင့်တွေ ဆက်စပ်ပြီး ညနေစောင်း မြင်ကွင်းတစ်ခုကို ဆွဲမယ်။

ဒီနေရာမှာ လင်းကွက်ကလေးတွေ၊ ခရမ်းရောင်တောက်နေတဲ့ မိုးကုပ် လိုနေရာမျိုးတွေဟာ ညနေစောင်းရဲ့ ဝန်းကျင်တွေပဲ။ ဒါတွေကို ထည့်နိုင်စွမ်းရှိဖို့ လိုတယ်။

ဒီအနည်းအတွက် ကိဗော်ဂန် (Keith Vau-gham)ရဲ့ တောင်ကြားရှုခင်း (Valley Landscape)ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားကို တင်ပြထားပါတယ်။ ဒီပန်းချီကားမှာ မှုသေဒြပ်သားရယ်လို့ လုံးဝမပါပါဘူး။ အရာရာဟာ ဝိုးတဝါး ဖြစ်နေတယ်။ သစ်ပင်လိုလို၊ ချုံပုတ်လိုလို၊ ချောက်ကမ်းပါးလိုလိုနဲ့ ကြည့်ရတာ တောင်ကြားရဲ့ ညရှုခင်းတစ်ခုကို ကြည့်နေရသလိုပဲ။ သေသေချာချာ မြင်ရမှုမဟုတ်ဘဲ ခံစားလာရမှု ဖြစ်လာတယ်။

ကျူဗစ်ဇင်း

၁၉ ရာစုမှာ အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီဟာ တော်လှန်ရေးတစ်ရပ် အသွင်နဲ့ တိုးတက်ခဲ့တယ်။ ဒီတော်လှန်ရေးအရှိန်ဟာ ပိုမို ပြင်းထန်လာပြီး ၂၀ ရာစုမှာ တော်လှန်ရေးတစ်ရပ် မွေးဖွားပေးခဲ့တယ်။ ကျူဗစ် ပန်းချီ တော်လှန်ရေးပါပဲ။ ကျူဗစ်ပန်းချီဟာ ကျနော်တို့ ခေတ်ရဲ့ပန်းချီလည်း ဖြစ်တယ်။ အနုပညာ မှတ်တိုင်လည်း ဖြစ်တယ်။ ၂၀ ရာစုရဲ့ ယဉ်ကျေးမှု အရပ်ရပ်မှာ ကျူဗစ်နည်းနဲ့ ကင်းလွတ်တဲ့ စနစ်ရယ်လို့ မရှိဘူး။

အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီသမား ဆေဇန်းအကြောင်း ပြောတုန်းက ဆေဇန်း ဟာ ကျူဗစ်ဇင်းကို စတင်ခဲ့တယ်လို့ တင်ပြခဲ့တယ်။ အမှန်တော့ ဆေဇန်း အရင် ကူဘေး (Coubet)ဟာ ကျူဗစ်ဇင်းကို ဖော်ထုတ်ခဲ့သူ ဖြစ်တယ်။ ကူဘေး ၁၈၄၆ ခုနှစ်လောက်မှာ စတင်ခဲ့တဲ့ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ အနှစ် ၅၀ ကျော် ၁၉၁၀ ပြည့်နှစ်လောက်ကျမှပဲ ပီကာဆိုရဲ့ လက်ထဲမှာ ပီပီပြင်ပြင် ပေါ်လာတယ်။

တော်လှန်ရေးတစ်ခုအတွက် ပြင်ဆင်ချက်တွေဟာ "ထာဝရ ဖြည်းညင်းစွာ ဖြစ်ပေါ်လေ့ရှိတယ်" လို့ မာခ်စ်က ပြောခဲ့တယ်။ ကျူဗစ် တော်လှန်ရေးဟာလည်း နှစ်ပေါင်း ၅၀ ကျော် ပြင်ဆင်ခဲ့ရတယ်။ ကူဘေးဟာ တိုးတက်တဲ့ အတွေးအခေါ် တိုးတက်တဲ့အမြင်နဲ့ ဆွဲသူဖြစ်လို့ သူနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ကဗျာဆရာ အပိုလီနဲ (Apollinaire)က သူ့ရဲ့ကျူဗစ်ပန်းချီသမားများ (Les Peinters Cubistes) စာအုပ်မှာ ...

"ကူဘေးဟာ ခေတ်သစ် ပန်းချီသမားတွေရဲ့ အဖေ ဖြစ်တယ်"

လို့ ရေးသားခဲ့တယ်။ ကူဘေးဟာ သဘာဝရဲ့ မျက်မြင်ထုထည် သဘောကို စတင်သုံးစွဲဖို့ ကြိုးစားခဲ့ပေမယ့် သူဟာ ထင်ထင်ရှားရှား မသုံးစွဲနိုင် ခဲ့ဘူး။ ဒါကို ဆေဇန်းက ဆက်ဖြည့်ပြီး ရှာဖွေခဲ့တယ်။ ကူဘေးနဲ့ ဆေဇန်းတို့ဟာ 'သဘာဝကို ကြည့်ရှုမှုရှုဒါန်' ကို ပြောင်းလဲပစ်ခဲ့တယ်။

ကူဘေးဟာ သဘာဝမှာရှိတဲ့ ထုထည်သဘောနဲ့ မျက်မြင်ရုပ်လုံးကြွမှု အတွက် သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ ကျူဗစ်နည်းတွေ ထည့်သွင်း သုံးစွဲခဲ့တယ်။ အရိပ်တစ်ခုပေါ်မှာ အလင်းသားကို အားပြည့်ပြည့်တင်တဲ့ သဘောပဲ။ ဆေဇန်းဟာ ကျူဗစ်နည်းကို

ကူဘေးဆီက ရတာပါလို့ အသေအချာ မပြောနိုင်ဘူး။ ဘာကြောင့်လဲဆိုတော့ ကူဘေးဟာ ကျူဗစ်နည်းကို ဒြပ်ထုရဲ့ ထုထည်အတွက် သုံးစွဲခဲ့တာ ဖြစ်ပြီး ဆေဇန်းကတော့ 'ဒြပ' တွေကနေ ကျူဗစ်နည်း တစ်ပိုင်းတစ်စ ကို သွားတွေ့တာ ဖြစ်တယ်။

လက်ရာမှာလည်း ကူဘေးဟာ ပြတ်ပြတ်သားသား ဆွဲခဲ့ပေမယ့် ဆေဇန်းရဲ့ လက်ရာတွေဟာ ဝိုးတဝါးဖြစ်ပြီး အဆုံးမသတ်တဲ့ မျဉ်းကွက်တွေ ဖြစ်တယ်။ ဒီလို ဝိုးတဝါးရဲ့ အဆုံးမသတ်သေးတဲ့ စုတ်ရာတွေဟာ ဆေဇန်းရဲ့ ထူးခြားတဲ့ဟန် ဖြစ်လာတယ်။

ဆေဇန်းဟာ သဘာဝရဲ့ ထုထည်ရှိမှု၊ ညီညွတ်မှု Spaceတွေကို ဖန်တီးချင်တယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း အင်ပရက်ရှင်း အတွေ့အကြုံနဲ့ သူ့မျက်လုံးက တပ်အပ်မြင်ရတဲ့ သဘာဝအစစ်အမှန်မျိုးကို တိတိကျကျ ဖန်တီးနိုင်စွမ်း မရှိ တာကို သူသိတယ်။

ဆေဇန်းဟာ သူရဲ့မျက်စိကို ဘယ်ဘက်ဖြစ်ဖြစ်၊ ညာဘက်ဖြစ်ဖြစ် ငဲ့ပြီးကြည့်တဲ့အခါမှာ မူလအာရုံ စိုက်ထားတဲ့ ရှုခင်းဖွဲ့စည်းမှုဟာ ပြောင်းသွားတာကို တွေ့ရတယ်။ ကျနော်တို့ ငယ်ငယ်ကလည်း လက်ညှိုးကို မျက်လုံးဘက် လှည့်ထိုးပြီး မျက်စိကို တစ်လှည့်စီ ပိတ်တဲ့အခါ လက်ညှိုး လှုပ်လှုပ်သွားတာကို လုပ်ကြည့်ခဲ့ကြတယ်။ မျက်စိဟာ နှစ်လုံးရှိတဲ့အတွက် ဒြပ်ထုတစ်ခုရဲ့ အလျား၊ အနံဟာ မပြောင်းပေမယ့် ကျန်တဲ့ ထုဟာတော့ ပြားချပ်နေတဲ့ မျက်နှာပြင်တစ်ခု ပေါ်မှာ ဖော်ထုတ်လို့ မရနိုင်တာ ဆေဇန်းက စဉ်းစားမိခဲ့တယ်။ မျက်စိနှစ်လုံး ရှိတာမို့ ပစ္စည်းတွေရဲ့ တည်ရှိမှုတိုင်းမှာ ထုထည် ခြားနားလာတာကို ပန်းချီသမား တိုင်း ပန်းချီဆွဲစမှာပဲ သိတယ်။ ဒါပေမယ့် ဆေဇန်းက ဒါဟာ သိပ်အရေးကြီး တယ်လို့ အလေးအနက် ထားခဲ့တယ်။

ရှေ့ပိုင်းက အင်ပရက်ရှင်း သမားတွေဟာ အလင်းရောင်ကြောင့် ဒြပ်ထုရဲ့ ပုံသဏ္ဌာန်မှာ ထုထည် ပေါ်လာတာ တွေ့ခဲ့ကြတယ်။ ဒဂတ်ရဲ့ ပန်းချီတွေမှာလှုပ်ရှားမှု

မြန်ဆန်တဲ့အခါ ပေါ်လာတဲ့ ဒြပ်ထုဟု အလင်းရောင်ရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုနဲ့ ပေါ်အောင် ဆွဲခဲ့တယ်။

ဆေဇန်းက သူမြင်ရတဲ့ အမြင်နှစ်မျိုးရဲ့ ကြားမှာ ရှိနေတဲ့ ညီညွတ်မှု (အနုပဋိလောမ) ရယ်၊ အမြင်နှစ်မျိုးနဲ့ ကြားမှာရှိတဲ့ ဆန့်ကျင်မှုရယ်ကို ပေါင်းစည်း လိုက်တယ်။ ဒီလို ပေါင်းဆွဲမှလည်း မှန်ကန်မယ်လို့ ဆေဇန်းဟာ ယူဆလာတယ်။

သူဟာ ခေါင်းကို ရွှေ့ပြီး ကြည့်တယ်။ ကြည့်တိုင်း ရှုခင်းက ပြောင်း သွားတဲ့ မြင်ကွင်းကို ဘက်အမျိုးမျိုးက ချဆွဲလိုက်တယ်။ သစ်ပင်တစ်ပင်ကို ကြည့်ပြီးဆွဲရင် သစ်ပင်နှစ်ပင် သုံးပင် ဖြစ်လာတယ်။ ဒီသစ်ပင်တွေဟာ ထပ်ချင်လည်း ထပ်နေမယ်။ ဒီလို မျက်လုံးရဲ့ အမြင်ကို ဆွဲဖို့ ကြိုးစားမှုဟာ ကျူဗစ်ပန်းချီကို မျိုးစေ့ချပေးခဲ့တာပဲ ဖြစ်တယ်။

နောက်ပိုင်း သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေမှာ အဖြူမျက်နှာပြင် (Sapce)အများကြီး ချန်ခဲ့တတ်တယ်။ သူ ဒီလို ချန်ခဲ့တာ တမင်ချန်ခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ ဒီလို ချန်ခဲ့တဲ့အတွက် ကျန်နေတဲ့ အရောင်တွေနဲ့ မျဉ်းတွေဟာ ပိုပြီး အားကောင်း လာတယ်။ နောက် ဆေဇန်းရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကတော့ အဖြူ မျက်နှာပြင်ဟာ မြင်ကွင်းပြောင်းလဲမှုကြောင့် ဖြစ်လာတဲ့ ထုထည် ပြောင်းလဲမှုကြားမှာ ဘာမှ ထည့်သွင်းမရတဲ့အတွက် ဘောင်ခုပေးတဲ့ သဘော။ နောက်တစ်ချက်က မြင်ကွင်း ရွေ့လျားမှုကို ဖြည့်ဆည်းပြီး စဉ်းစားဖို့ မျက်နှာပြင်တစ်ခု ပေးလိုက်တဲ့သဘော။ ဆိုလိုတာက အသံမဲ့ပြီး ငြိမ်သက်နေရင် ပွဲတင်ထပ်နိုင်တယ်။ အရောင်မဲ့နေမှ အရောင်ရဲ့ ရွေ့လျားမှုကို မြင်နိုင်မယ်။ အဖြူရောင် မျက်နှာပြင်မှာ အရောင်နဲ့ ဒြပ်ထုရဲ့ ထုထည်နဲ့ ရွေ့လျားမှုကို ရှာဖွေဖို့လို့ ဆေဇန်းက ပြောခဲ့တယ်။

'ရေနွားက သစ်ပင်တွေ' (Trees by the water) ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားဟာ ဆေဇန်းရဲ့ အယူအဆနဲ့ ဆွဲလိုက်တဲ့ ပန်းချီကားပဲ ဖြစ်တယ်။ ဆေဇန်းရဲ့ ဒွိဟ သဘောတွေကြောင့် ပန်းချီကားဟာ ဝိုးတဝါး ဖြစ်နေတယ်။ ဒါကြောင့်ပဲ ပန်းချီကားဟာ ထုထည် ရှိလာတယ်။ သစ်ပင်တွေဟာ တစ်ပင်တည်းလား၊ နှစ်ပင်လား မသေချာဘူး။ နှစ်ပင် သုံးပင် ဖြစ်နေတာတွေလည်း ရှိတယ်။ စုတ်ရာလေးတွေကို အကွက်ကလေးတွေ လုပ်ပြီး ဆွဲထားလို့ အရှိန်သဘောပါနေတယ်။ ဒီပန်းချီကားဟာ ရှုထောင့်အမျိုးမျိုး

ပြောင်းပြီး မြင်ရတဲ့ (Variation)တွေအတိုင်း ဆေဇန်း ဆွဲခဲ့တာပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီပန်းချီကားရဲ့ စွမ်းဆောင်နိုင်မှုကတော့ ပန်းချီကားဟာ ကြည့်သူတွေရဲ့ ရှေ့မှာရှိတဲ့ မြင်ကွင်းအတိုင်း မြင်ရတဲ့အကြောင်းပဲ။

ဆေဇန်းမတိုင်ခင်က ပန်းချီကားချပ်တွေဟာ ပြတင်းပေါက်တစ်ခုက မြင်ရတာလို ထုထည် အားမကောင်းဘဲ အနားသတ်နဲ့ Prespectiveလောက်ပဲ ဖြစ်နေတယ်။ ကြည့်သူတွေနဲ့ ကင်းလွတ်နေတယ်။ ကူဘေးက တံခါးဖွင့်ပြီး ရှုခင်းထဲက ထွက်ဖို့ ကြိုးစားတယ်။ ဆေဇန်းကတော့ မှန်ကို ရိုက်ခွဲ၊ ပြတင်း ပေါက်ကို ကျော်ထွက်ပြီး ရှုခင်းထဲ ရောက်အောင် သွားခဲ့တယ်။ 'ရေနားက သစ်ပင်တွေ'မှာ ပန်းချီသမားရော၊ ကြည့်သူတွေပါ ရှုခင်းနဲ့ ရောထွေးပြီး ပန်းချီ ကားထဲ ရောက်သွားတယ်။

ဆေဇန်းရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ ကြည့်သူတွေကို ရှုခင်းထဲ ခေါ်ပြီး ပူးပေါင်းခဲ့ပေမယ့် ပန်းချီကားက အပြင်ထွက်ပြီး ကြည့်သူနဲ့ ပူးပေါင်းတဲ့သဘောကို ပီကာဆိုနဲ့ ဘရက်တို့က အသုံးပြုခဲ့တယ်။ ဒါကို နောက်ပိုင်းမှာ ထပ်ပြီး တင်ပြပါမယ်။ အရေးကြီးတာက ဆေဇန်းရဲ့ နောက်ပိုင်း ပန်းချီသမားတွေဟာ ဒြပ်ထုရဲ့ ထုထည်သဘောနဲ့ မြင်ကွင်းရဲ့ လှုပ်ရှားမှုကို ပိုပြီး အာရုံစိုက်လာတယ်။ ထုတ်ဖော်ဖို့ ကြိုးစားလာကြတယ်။

ဒီလို ကြိုးစားကြရာမှာ ထုထည်သဘောကို အနီးစပ်ဆုံး ပြနိုင်ဖို့က အမြင်နှစ်ခုရှိတဲ့ ဒြပ်ထုကိုဆက်စပ်ဖို့က ပြဿနာဖြစ်လာတယ်။ ဘယ်လို ဆက်စပ် တင်ပြမလဲ၊ နောက်ပိုင်းမှာ ဒြပ်ထုကို မြင်ရတဲ့ အမြင်အတိုင်း ဒြပ်သား တွေအဖြစ် ခွဲထုတ်ဆက်စပ်မှုဟာ အထိရောက်ဆုံးပဲဆိုတာ တွေ့လာပြန်တယ်။ အရေးကြီးတာက ခွဲထုတ်တဲ့ ဒြပ်သားတွေဟာ ညီညွတ်မှု အလေးချိန်နဲ့ ဖွဲ့စည်းမှု အချိုးအစား ပြေပြစ်ဖို့ အဓိကကျတဲ့ ပြဿနာ ဖြစ်လာတယ်။

တဖြည်းဖြည်းနဲ့ ခွဲထုတ်ဖို့ ကြိုးစားကြရင်း မျဉ်းကြောင်းရဲ့ ရွေ့လျားမှု သဘောကို တွေ့ကြတဲ့အခါ ပစ္စည်းရဲ့ ဒြပ်ထုကို မျဉ်းဖြောင့်နဲ့ ဖွဲ့စည်းထားတဲ့ ထုထည် အမျိုးမျိုးအဖြစ် ခွဲထုတ်တာဟာ အထိရောက်ဆုံးပဲဆိုတာ တွေ့လာကြ တယ်။

စတင် ကြိုးစားကြသူတွေကတော့ ပီကာဆိုနဲ့ ဘရက် (Braque)တို့ပါပဲ။

ပီကာဆိုရဲ့ ကျူးဗစ်ဇင်း

ပီကာဆိုဟာ ကျူဗစ်ပန်းချီရဲ့ သဘာဝကို စတင် တွေ့ရှိသူ၊ ကျူဗစ် သဘာဝကို အစဉ်တစိုက် ဖော်ထုတ်သူတစ်ယောက် ဖြစ်တယ်။ ပီကာဆိုနဲ့ ကျူဗစ်ဇင်းပန်းချီဟာ ခွဲခြားလို့မရဘူး။ ပီကာဆိုရဲ့ 'အေဗီနွန်က မိန်းကလေးများ (Les Dinoiselles de Avignon)ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားအကြောင်း မလေ့လာခင် ကျူဗစ်ဇင်း ပန်းချီရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုနဲ့ သဘောတရားအချို့ တင်ပြချင်ပါတယ်။

မြင်ကွင်းရဲ့ ထုထည်သဘောနဲ့ လှုပ်ရှားမှု အခြေခံကို မျဉ်းဖြောင့်တွေ၊ ထောင့်တွေ၊ ရောင်ပြင်အကွက်တွေနဲ့ တင်ပြဖို့ ကြိုးစားကြတဲ့အခါမှာ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ မွေးဖွားလာခဲ့တယ်။ သာမန်လူတွေအဖို့ ပစ္စည်းဟာ ပျက်စီးသွားတယ်လို့ ပြောပေမယ့် ဒီလိုခွဲထုတ်မှုကြောင့် ပစ္စည်းရဲ့ထုထည်ဟာ မျက်မြင်ထုထည်နားကို သိပ်နီးကပ်လာတာ တွေ့ရတယ်။

ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ပန်းချီလောကရဲ့ အင်အား အကြီးမားဆုံး ဒုတိယ တော်လှန်ရေး ဖြစ်သလို ကျနော်တို့ခေတ်မှာ အကျယ်ပြန့်ဆုံး လွှမ်းမိုးနေတဲ့ ပန်းချီပညာလည်း ဖြစ်တာကြောင့် ဒါကို အသေးစိတ် လေ့လာဖို့ လိုပါတယ်။ ကနေ့ စိတ္တဇပန်းချီရဲ့ကဏ္ဍမှာ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ အရေးကြီးတဲ့ နေရာကပါနေတယ်။

ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ဘာကြောင့် ပေါ်လာတာလဲ ဆိုတာကိုတော့ အကျဉ်းချုပ် တင်ပြခဲ့ပြီးပါပြီ။ ဘယ်လို အကျိုးကျေးဇူးရှိတယ်ဆိုတာ လေ့လာကြည့်ရအောင်။

ကျူဗစ်ဇင်းနည်းအတိုင်း ပစ္စည်းရဲ့ ဒြပ်သားကို ထောင့်ချွန်တွေ၊ မျဉ်းဖြောင့်တွေနဲ့ ခွဲခြမ်းလိုက်တဲ့အခါမှာ ပန်းချီကားနဲ့ ဖွဲ့စည်းမှု ထုထည် ပိုပြီး အားကောင်းလာတယ်။ ပိုပြီးလည်း ဆန်းသစ်လာတယ်။ အနုပညာပိုင်းမှာလည်း ဖန်တီးမှုသဘောက ပိုပြီးလေးနက် ကျယ်ပြန့်လာတယ်။ ပစ္စည်းတစ်ခုကို ဘယ်လို ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာသင့်တယ် ဆိုတာ သိပ်စဉ်းစားလာရတယ်။ တစ်နည်းအားဖြင့် ပန်းချီကားရဲ့ အနုပဋ္ဌိလောမက ပိုပြီး နက်ရှိုင်းလာတယ်။ အရောင်တွေရဲ့ တုံ့ပြန်မှု၊ မျဉ်းကြောင်းတွေရဲ့ တုံ့ပြန်မှု၊ ဖွဲ့စည်းမှုနဲ့ တုံ့ပြန်မှု၊ အဓိကပစ္စည်း Subject Matter နဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်ရဲ့ တုံ့ပြန်မှု၊ ဒါတွေ အားလုံးဟာ ကျူဗစ်ဇင်းမှာ ပိုမို အားကောင်းလာတယ်။

ဒီအပြင် ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ပန်းချီဆိုတဲ့ ဝေါဟာရကို ပိုမို မှန်ကန်တယ်။ တကယ်တော့ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ နှစ်ဆယ်ရာစု ပန်းချီအားလုံးကို မွေးဖွားပေးလိုက်တာပဲ။

အရင်တုန်းက ပန်းချီကားတွေဟာ လူ့မလိုင်လွှာတွေနဲ့ ပြည့်နှက်နေတယ်။ နန်းတော်တွေ၊ ရေကန်တွေ၊ ကျောက်တောင်ကြီးတွေရှိတဲ့ ဥယျာဉ်တွေ၊ စစ်သူရဲကောင်းတွေ၊ မှူးမတ်ကြီးတွေရဲ့ ပုံတော်တွေ။ ဒါတွေပဲ ဆွဲခဲ့တယ်။ ဒါတွေက လွဲရင် ပန်းချီဆွဲလို့ မရဘူးဆိုတဲ့သဘော သက်ရောက်နေတယ်။ ပန်းချီဆိုတာ ဂုဏ်သရေရှိတာတွေ ဆွဲတဲ့ဟာပဲဆိုတဲ့ အခြေအနေမျိုး။

ဒါတွေကို ကျူဗစ်ဇင်းက တော်လှန်ခဲ့တယ်။ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ရဲရဲဝံ့ဝံ့ ကုလားထိုင်တစ်ခုရဲ့ ပုံကို ချဆွဲခဲ့တယ်။ ဆွဲရင်လည်း ဖြစ်တယ်လို့ ပြခဲ့တယ်။ ကျူဗစ်ဇင်း ပန်းချီဟာ ဒီထက်ပိုပြီး လူတောထဲကို ဆင်းလာခဲ့တယ်။ ပန်းချီဆိုတာ ပြည်သူအားလုံးရဲ့ ဥစ္စာပဲလို့ ကြွေးကြော်ခဲ့တယ်။ သာမန် တယောတစ်လက်၊ သတင်းစာတစ်စောင်၊ ဆော့နေတဲ့ ကလေးတစ်ယောက် စတဲ့ လူတွေရဲ့ ပတ်ဝန်း ကျင်တွေကို ဆွဲလာကြတယ်။ ဒါဟာ ပန်းချီရဲ့ လွတ်လပ်မှုပဲ။ ဘာကို ဆွဲရမယ်၊ ဒါတွေကို ပန်းချီဆွဲလို့ မရဘူးဆိုတဲ့ အဓိပ္ပာယ်မရှိ သတ်မှတ်ချက်ကို တော်လှန်လိုက်တာပဲ။

နောက်ပြီး သုံးစွဲတဲ့ ပစ္စည်းတွေကလည်း လွတ်လပ်လာတယ်။ ရေဆေးနဲ့ စက္ကူ ဒါမှမဟုတ် ကင်းဘတ်နဲ့ ဆီဆေးဆိုတဲ့ ဘောင်ကို ရဲရဲဝံ့ဝံ့ ကျော်ထွက် လိုက်ကြတယ်။ သူတို့ဟာ စိတ်ကူး အစအန၊ ဆီစိမ်အဝတ်တွေ၊ သံဖြူပစ္စည်း တချို့၊ သစ်သားအတိုအစတွေကို ဆက်စပ်ပြီး အသုံးချလာတယ်။ စုတ်အစား ခေါင်းဖြီးတဲ့ဘီး ဒါမှမဟုတ် ဓား (Palette knife)ကို သုံးတဲ့အခါသုံးတယ်။ လွှစာကို သဲနဲ့ရောပြီး Textureကောင်းအောင် သုံးလာကြတယ်။

နောက်ပြီး နည်းအမျိုးမျိုးကို ရောစပ် အသုံးပြုလာကြတယ်။ ဆီဆေး ကားချပ်ပေါ်မှာ ခဲတံနဲ့ ထပ်ပြီး ရေးတဲ့အခါ ရေးတယ်။ ပန်းချီရဲ့ နယ်ပယ်ဟာ သိပ်ကျယ်ပြန့်လာတယ်။ ရှေးရိုးအစွဲကြီးတဲ့ လေ့နံဓားထစ်သမားတွေကတော့ တီထွင်မှု၊ လွတ်လပ်မှုတွေကို ရှုတ်ချကြတယ်။ တားဆီးကြတယ်။ ဒါပေမယ့် သူတို့ဟာ ပြတ်ပြတ်သားသား ရှေ့ကို ချီတက်ခဲ့ကြတယ်။

သူတို့ဟာ သူတို့ပန်းချီကားတွေကို လူတွေရှေ့မှာ ချပြီး "ကဲ မဟာဆန်ပြီး မြင့်မြတ်တဲ့ သမားရိုးကျနည်းပဲ ကြိုက်သလား၊ ခေတ်မီ ရိုးသားပြီး ပကာသနကင်းတဲ့ ကျုပ်တို့ ပန်းချီပဲ ကြိုက်သလား" လို့ ကြွေးကြော်ခဲ့တယ်။

လေ့နံ့ခြားထစ် ရိုးရာစွဲ အယူသီးသူတွေဟာ တော်လှန်ရေး ရေစီး ကြောင်းရဲ့ တိုက်ဖျက်မှုကို ခံရမှာပဲ။ ကျူဗစ်တော်လှန်ရေးကို တားဆီးသူတွေ ဟာလည်း ကျူဗစ်တော်လှန်ရေးရဲ့ အရှိန်အောက်မှာ နစ်မြုပ်သွားခဲ့တယ်။ ကျူဗစ် ဇင်းပန်းချီချပ်တွေဟာ မဟာဆန်ချင်သူတွေရဲ့ ဧည့်ခန်းကို ရောက်လာတယ်။ သမားရိုးကျပန်းချီတွေနဲ့ ငြိုးငွေ့စရာ ကောင်းနေတဲ့ ပြတိုက်တွေဟာ ကျူဗစ် ဇင်း ပန်းချီတွေနဲ့ စိုပြည်လာတယ်။ တော်လှန်ရဲရင့်သူတွေဟာ အမြဲအောင်လံ လွှင့်နေမှာပါပဲ။

ကျူဗစ်ဇင်းအမြင်ကိုတော့ အကျဉ်းချုပ်ပြီး ဖော်ပြဖို့ မလွယ်လှဘူး။အထူးသဖြင့် ဒါဟာပန်းချီသမားရဲ့ ကိုယ်ပိုင်တွေးခေါ်မှုပဲ။ ရုပ်ပြင်မြိမ်တစ်ခုကို ဘယ်လို ခွဲခြမ်းပြီး ရေးမယ် ဆိုတာကတော့ ပန်းချီသမားရဲ့ ကိုယ်ပိုင် ဆုံးဖြတ်ချက်နဲ့ အသိဉာဏ် အတွေ့အကြုံတို့ ပေါ်မှာ တည်တဲ့ အထိရောက်ဆုံး သိမှုပေါ်မှာ တည်တယ်။

ဒီနေရာမှာ ဘရက်နဲ့ ပီကာဆိုတို့ရဲ့ 'မယ်ဒလင်နဲ့ ကောင်မလေး' ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားနှစ်ချပ်ကို တင်ပြလိုက်ပါတယ်။ ပန်းချီနှစ်ချပ်စလုံးဟာ စံပြ တစ်ခုထဲကို ကြည့်ဆွဲခဲ့တာ ဖြစ်ပေမယ့် ပန်းချီသမားရဲ့ အသိဉာဏ်နဲ့ အတွေ့ အကြုံ ခြားနားမှုကြောင့် ကျူဗစ်ဇင်းချင်း တူပေမယ့် အခြေခံမှာ အတော်ခြားနားတာ တွေ့ရတယ်။ ပီကာဆိုရဲ့ ပန်းချီမှာ အလင်းအမှောင်ကို အခြေခံပြီး ခွဲခြမ်း ခဲ့တယ်။ ဘရက်ဟာ ကောက်ကြောင်းနဲ့ ရောင်ပြင်သဘောကို အသားပေးပြီး ဆွဲခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ ဒီလို အမြင်ခြားနားမှုနဲ့ အတွေ့အကြုံအရ တင်ပြမှု မတူညီလို့ ပန်းချီကားတွေရဲ့ ဆွဲဆောင်အားဟာ ခြားနားလာတယ်။ ဒီနေရာမှာ ကျနော်တို့ နားလည်ထားဖို့က ပန်းချီသမားတစ်ယောက်ရဲ့ အရည်အသွေးပေါ်မှာ တည်ပြီး ပန်းချီကားတစ်ချပ်ဟာ ပိုပြီး အားကောင်းလာနိုင်တယ်။ ဒါဟာလည်း ပန်းချီသမားရဲ့ အနုပညာအရည်အသွေးနဲ့ အတွေ့အကြုံပေါ်မှာ တည်တယ်။

ကျနော်တို့ View masterဆိုတဲ့ ကလေးတွေ ကြည့်တဲ့ အရုပ်ကား တွေမှာ ဖြစ်ဖြစ်၊ ပထဝီဝင်ဘာသာမှာ ကောင်းကင်က ရိုက်တဲ့ မြေပုံတစ်ခုကို ကြည့်တဲ့အခါမှာ ဖြစ်ဖြစ် ကြည့်တဲ့အခါမှာ ဒြပ်သားတွေဟာ မျက်မြင်အတိုင်း ထုသုံးဖက် Three Dimension ရှိတာကို တွေ့ရတယ်။ ဒီလို ဖြစ်နေမှုဟာ ကျူဗစ်ဇင်းရဲ့ အခြေခံပဲ။ ဆေဇန်းရဲ့ ရည်ရွယ်ချက် အဆုံးသတ်ပိုင်းဟာလည်း ဒါပဲ။

ဒီလို ကြည့်ဖို့ ရိုက်တဲ့ Camera ဟာ နှစ်လုံး ရှိတယ်။ မျက်စိတစ်လုံး အတွက် တစ်ခုနဲ့ အခြားမျက်စိတစ်လုံးအတွက် တစ်ခု။ ကင်မရာ နှစ်လုံးဟာ မျက်စိတစ်လုံးစီရဲ့ အနေအထားအတိုင်း ရိုက်တဲ့အခါ မျက်စိတစ်လုံးစီက မြင်ရတဲ့ အမြင်မျိုးကို ရလာမယ်။ ဒီအမြင်နှစ်ခုကို ရောပူးပြီး မျက်စိနှစ်လုံးနဲ့ ကြည့်တဲ့အခါ မျက်စိတစ်လုံးစီဟာ သူ့အမြင်နဲ့သူ ထပ်တူမြင်ရတာမို့ ဒီအမြင်ဟာ သဘာဝ ကျကျ ဖြစ်လာတယ်။ သဘာဝမှာ မြင်ရသလို ထုသုံးဖက် သဘောတွေ မြင်လာရတယ်။

ဒီသဘောကို ကျူဗစ်ဇင်းက အလေးအနက် ထားခဲ့တယ်။ ကျူဗစ်ဇင်းရဲ့ ရည်ရွယ်ချက်ကလည်း မျက်စိတစ်လုံးစီက မြင်ရတဲ့ အမြင်နှစ်ခုကို ပူးပေါင်းပြီး တစ်ပြိုင်နက် ကြည့်နိုင်ဖို့ပဲ။ ထုသုံးဖက်ကို ဆွဲနိုင်ဖို့ပဲ။

ဒီလို အမြင်နှစ်မျိုးကို ပန်းချီတစ်ချပ်ထဲမှာ ပေါင်းဆွဲလိုက်တယ်။ တစ်ခါ တစ်ရံမှာ ထုထည်အား ကောင်းလာမယ်ဆိုရင် အမြင်နှစ်မျိုးထက်ပိုတဲ့ အမြင်ကို ပူးပေါင်းတယ်။ ဒီလို ဒြပ်ထုရဲ့ ဘက်အမျိုးမျိုးက အမြင်တွေကို ပူးပေါင်းတဲ့အခါ ဒြပ်ထုဟာ ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် အာကာသ Spaceမှာ ရည်တည်မှု မှားယွင်းသွားမယ်။ ဒီလို မှားယွင်းမှုဟာ ဆန်းသစ်တဲ့ အမြင်ကို ဖြစ်ပေါ်စေပြီး ပန်းချီကားရဲ့ ဖွဲ့စည်းမှုဟာ အားကောင်းလာတယ်။

သဘာဝကျမှုအတွက် ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ပေါ်ထွက်လာတာ ဖြစ်ပေမယ့် တဖြည်းဖြည်းနဲ့ သဘာဝကို ဆန့်ကျင်တဲ့ နည်းလမ်းဘက်ကို ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ရောက်လာတယ်။ အနုပညာဆန်တဲ့ ဖန်တီးချက်အဖြစ် တိုးတက်လာတယ်။

မူလ ကျူဗစ်ဇင်းလို ဒြပ်သားကို ရောင်ပြင်အကွက်တွေ၊ မျဉ်းတွေနဲ့ ခွဲထုတ်တာ မဟုတ်ဘဲ ရောင်ပြင်အကွက်တွေနဲ့ မျဉ်းတွေကို ဒြပ်မဲ့ ကျူဗစ်ဇင်းအဖြစ် ပူးပေါင်း လိုက်တာပါပဲ။ ဒီလိုပူးပေါင်းတဲ့ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ပိုမိုထွန်းကား လာပြီး စီးပွားရေး ကြော်ငြာနယ်ထဲမှာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် လွှမ်းမိုးသွားတယ်။ ကနေ့ စီးပွားရေး ကြော်ငြာတွေဟာ ကျူဗစ်ဇင်းနဲ့ မလွတ်ဘူးလို့တောင် ပြောနိုင်တယ်။

ပီကာဆိုရဲ့ 'အေဗီနွန်က မိန်းကလေးများ' ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားကို ပြန်ပြီး ဆွေးနွေးရအောင်။ ဒီကားကို ၁၉၀၇ ခုနှစ်မှာ ရေးဆွဲခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ 'ဒီမိန်းကလေးများ' ပန်းချီကားမှာ စတယ်လို့ ဥရောပ ဝေဖန်ရေး သမားတွေက တညီတညွတ်တည်း ဆုံးဖြတ်ကြတယ်။ အဲဒီနှစ် ဆောင်းဦးပေါက်မှာ ပီကာဆိုဟာ မိန်းကလေးများ ပန်းချီကားကို ရေးဆွဲခဲ့တယ်။

ပန်းချီကားဟာ အမျိုးမျိုးပြင်ပြီး ဆွဲခဲ့ရတယ်။ ထပ်ခါတလဲလဲ ပြောင်းဆွဲတယ်။ နောက်ဆုံး အပြီးမသတ်ဘဲ ဒီအတိုင်းထားလိုက်တယ်။ ပထမဆွဲတဲ့ ပုံမှာ ယောကျ်ား နှစ်ယောက်ရဲ့ ပုံပါတယ်။ နောက်တော့ ပြင်ရင်း ပြင်ရင်းနဲ့ နောက်ဆုံး ပြည့်တန်ဆာ ငါးယောက်ရဲ့ပုံပဲ ကျန်တော့တယ်။

ဒီပုံကို ကြည့်ရင် မိန်းမငါးယောက်ရဲ့ပုံကို အကွက်လိုက် အကွက်လိုက် ခွဲထုတ်ဖို့ ကြိုးစားထားတာ တွေ့ရတယ်။ ပီပီပြင်ပြင် မဟုတ်ပေမယ့် ပန်းချီကား တစ်ခုလုံးဟာ ကျူဗစ်ဇင်းနည်းနာတွေ လွှမ်းနေတယ်။

ပီကာဆိုရဲ့ ပန်းချီရောင်းရင်းတွေဟာ ဒီကားကို ကြည့်ပြီး လန့်ဖျပ်သွားကြတယ်။ လန့်လည်း လန့်စရာပဲ။ မိန်းမတွေရဲ့ပုံကို ဒီလိုရက်ရက်စက်စက် တစ်ခါမှ မဖော်ပြဖူးတဲ့ ပီကာဆိုဟာ လူသေလို ပြူးနေတဲ့ မျက်လုံးနဲ့ အသားပုံ ကြီးလို ဆွဲထားတာဟာ စိတ်မချမ်းသာစရာပဲ။ ဒီပန်းချီကို ဆွဲချိတ်ချိန်မှာ ပီကာဆိုဟာ စပိန်ရှေးဟောင်းရုပ်တုတွေနဲ့ အာဖရိက မျက်နှာဖုံး ပန်းပုတွေရဲ့ လွှမ်းမိုးမှုကို ခံနေရပါတယ်လို့ ဝန်ခံခဲ့တယ်။ ကျူဗစ်ဇင်းနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ...

"ကျနော်တို့ ကျူဗစ်ဇင်းကို ဆွဲကြတုန်းက ဒါကို တီထွင်မယ်လို့ မရည်ရွယ်ပါဘူး။ ကျနော်တို့ ခံစားချက်အတိုင်း ဆွဲခဲ့တာပဲ ဖြစ်ပါတယ်" လို့ ပီကာဆိုက ပြောခဲ့တယ်။

ဒီပန်းချီကားဟာ ၁၉၃၇ ခုနှစ်အထိ (နှစ်ပေါင်း သုံးဆယ်တိုင်အောင်) ပန်းချီပြပွဲတွေမှာ မပြဘဲ သိမ်းထားခဲ့ရတယ်။ ဒီအတောအတွင်း ပန်းချီကားကို ကြည့်ရသူတွေကတော့ သူ့ရဲ့ ရောင်းရင်းတွေပါပဲ။ အဲဒီအချိန်ကစပြီး ဘရက်နဲ့ ပီကာဆိုတို့ဟာ ကျူဗစ်ဇင်းကို ထူထောင်ဖို့ ကြိုးစားခဲ့ကြတယ်။ သူတို့နှစ်ယောက်ရဲ့ လက်ရာဟာလည်း ခွဲမရအောင် တူခဲ့တယ်။ အဲဒီလို ဘဝကနေပြီး ဖန်တီးမှု အပိုင်းကို ရောက်လာတော့ ကျနော် တင်ပြခဲ့တဲ့ 'မယ်ဒလင်နဲ့ မိန်းကလေးပုံ' လို အခြေအနေမျိုး ရောက်လာတယ်။ နောက်ပိုင်းမှာ ပီကာဆိုရဲ့ 'တယော' ဆိုတဲ့ အဆင့်မျိုးထိ တိုးတက်လာတယ်။ ဒီပန်းချီကားဟာ တကယ့် သတင်းစာစက္ကူနဲ့ ကတ်ပြားတွေကိုဆက်စပ်ပြီး အပေါ်က ဆီဆေးနဲ့ မျဉ်းကြောင်းတွေ၊ အရိပ်တွေ လိုက်ထည့်ပြီး ဆွဲခဲ့တာ ဖြစ်တယ်။ ဒီလိုဆွဲနည်းဟာ ကြာရှည် သိပ်မခံဘူး။ ဒါကြောင့် နောက်ပိုင်းမှာ ဒီနည်းကို ဆီဆေးနဲ့ပဲ ဆွဲဖို့ တီထွင်ခဲ့တယ်။ ပီကာဆိုရဲ့ 'ဂီတသမားသုံးယောက်' ဟာ ဒီလို တီထွင်မှုမျိုးပဲ။

နောက်ပိုင်းမှာ ဖန်တီးချက်သက်သက် ကျူဗစ်ဇင်းတွေဟာ ပန်းချီလောကကို လွှမ်းမိုးသွားတယ်။ ရောင်ပြင်တွေနဲ့ Textureမတူတဲ့ အရောင်တွေကို ဆက်စပ်ပြီး အားကောင်းတဲ့ ပေါင်းစပ်မှုတွေဟာ အနုပညာရဲ့ ဖန်တီးချက် ထိပ်တန်းကို ရောက်လာတယ်။ ကျူဗစ်ဇင်းဟာ ကနေ့ကမ္ဘာအရပ်ရပ်ကို ရောက်ရှိ ပျံ့နှံ့နေပြီ ဖြစ်တယ်။

ကျွန်တော်တို့ခေတ်

ကျနော်တို့ခေတ်မှာ ပန်းချီဟာ ပိုပြီး တော်လှန်ရေးကျတယ်။ ကျယ်ပြန့်တယ်။ တစ်ခါတစ်ရံမှာ ပိုမို ရှုပ်ထွေးသယောင် ထင်ရတယ်။ တိုးတက်မှု အရှိန်အဟုန် သိပ်ကြီးလွန်းလို့နည်းလမ်းအသွယ်သွယ်ဟာ ခွဲခြမ်းလို့ မရနိုင် လောက်အောင် ရှုပ်ထွေး ဆက်စပ်နေတယ်။

ကျနော်တို့ခေတ်ရဲ့ ပန်းချီအနုပညာရယ် 'လွတ်လပ်မှု' ဆိုတာကို ကျနော် အရင် တင်ပြပါမယ်။ ပန်းချီဆိုတာ ဆရာတစ်ဆူရဲ့ ပညာရပ်တစ်ခု မဟုတ်ဘဲ ပြည်သူတွေရဲ့ အလှအပ ဖန်တီးမှုဆိုတဲ့ ဝေါဟာရဟာ ကနေ့ သိပ်ပြီး ကျယ်ကျယ်လောင်လောင် ဟစ်ကြွေးလာကြပါတယ်။ လက်တွေ့မှာလည်း ဥရောပနဲ့ အာရှ တိုးတက်တဲ့ နိုင်ငံတွေမှာ ပန်းချီသမားတွေ မှိုလိုပေါက်နေတယ်။ သက်မွေးဝမ်းကျောင်း စုံကန်ပြီး ပန်းချီနောက်ကို တကောက်ကောက် လိုက်သူတွေ ရှိတယ်။

အပျော်တမ်း ပန်းချီကတော့ ပြောမနေနဲ့၊ စာရင်းကောက်လို့တောင် မရလောက် အောင် ပေါများတယ်။

ပန်းချီရဲ့ ဈေးနှုန်းဟာလည်း လျော့ကျသွားတယ်။ ပန်းချီရေးဆွဲသူ အထူးသဖြင့် အပျော်တမ်းတွေ အရမ်းများပြားလာတာမို့ ပန်းချီကားချပ်တွေဟာ ပလူပျံနေအောင် နေရာတကာမှာ တွေ့လာရတယ်။ တစ်ချိန်က နန်းတော်ကြီးတွေရဲ့ ခမ်းနားတဲ့ အဆောင် တော်တွေ၊ ရဲတိုက်ကြီးတွေနဲ့ လူကုံထံတွေရဲ့ ဧည့်ခန်း တော်မှာသာ ဝင့်ဝင့်ကြွားကြွားနဲ့ ချိတ်ဆွဲထားခဲ့တဲ့ ပန်းချီကားချပ်တွေဟာ သာမန် လက်လုပ်လက်စား တစ်ယောက်ရဲ့ အိမ်ကို ဆင်းလာတယ်။

ပန်းချီကားရဲ့ တန်ဆာမဆင်တဲ့ နေရာဆိုတာ ရှာမတွေ့နိုင်အောင် ကျယ်ပြန့် လာတယ်။ လူရဲ့ မျက်လုံးရှိတဲ့ နေရာတိုင်းမှာ ပန်းချီရဲ့ အရိပ်တွေကို တွေ့ရတယ်။ အထည် အဆင်ဆန်းတွေ၊ ကုန်ပစ္စည်းတွေရဲ့ ဒီဇိုင်းတွေ၊ အိမ်ပုံစံ တွေ၊ ဆောက် အအုံကြီးတွေ၊ ရုပ်တုကြီးတွေ မျက်လုံးနဲ့ မြင်နိုင်တဲ့ နေရာတိုင်းမှာ ကျနော်တို့ခေတ် ပန်းချီအနုပညာရဲ့ လွှမ်းမိုးနေတဲ့ အရိပ်အယောင်တွေ မြင်နိုင်တဲ့ နေရာတိုင်းမှာ ကျနော်တို့ခေတ် ပန်းချီအနုပညာရဲ့ လွှမ်းမိုးနေတဲ့ အရိပ်အယောင်တွေ မြင်တယ်။

ဒီအခါမှာ ပန်းချီဟာ တိုးတက်လာတာနဲ့အမျှ အရိုးသားဆုံးပုံစံကို ရောက်လာတယ်။ ပန်းချီသမားရဲ့ ပညာပြ၊ စွမ်းရည်ပြ ပုံစံကနေပြီး အလှအပကို ဖွဲ့စည်းမှုအဖြစ်နဲ့ အရိုးသားဆုံး ပုံသဏ္ဍာန်ကို ရောက်လာတယ်။

ဒီအခါမှာ လွယ်သယောင်နဲ့ ခက်တဲ့ အဆစ်အပိုင်းတွေ ရှိလာတယ်။ ညံ့သယောင်နဲ့ ကောင်းတာတွေ၊ ကောင်းသယောင်နဲ့ ညံ့တာတွေ။ ဒါတွေကို ပန်းချီရဲ့ ပြဿနာအဖြစ် တွေ့လာရတယ်။ ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် ပြည်သူတွေက အဆုံး အဖြတ် ပေးသွားတာပဲ။ ပန်းချီကားကောင်းတစ်ချပ်နဲ့ အညံ့စားတစ်ခုဟာ တဒင်္ဂ မှာသာ ဆင်တူနိုင်ပြီး ရေရှည်မှာ ယှဉ်ပြိုင်နိုင်စွမ်း ဘယ်လိုမှရှိမှာ မဟုတ်ပါဘူး။ ပန်းချီကား ကောင်းတွေကို သမိုင်းက ရွေးထုတ်ပြီး ပြတိုက်ကြီးတွေမှာ အပ်နှံခဲ့ တာပါပဲ။

ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှုဟာ အရှိန်ကြီးလွန်းတဲ့အတွက် ကျနော်တို့ ခေတ်ရဲ့ ကမ္ဘာ့ ပန်းချီဟာ ထိုင်နေရစ်သူတွေကို ကျောက်ခေတ်ရဲ့ အစပိုင်းလောက် ကို ပို့ပစ်လိုက်တယ်။ ဒါတွေကိုတော့ တချို့က မသိလိုက်ကြဘူး။ 'အနီရောင် အစက်' ကလေး တစ်စက်ကို အားကောင်းအောင် ထိန်းထားနိုင်တဲ့ စွမ်းရည်ရှိ ရင်လည်း ဒါကလေးဟာပဲ ပန်းချီကောင်း တစ်ချပ် ဖြစ်လာမှာပဲ။ မျဉ်းကြောင်း တစ်ကြောင်းကို အားကောင်းအောင် ဖွဲ့စည်းပြနိုင် ရင်လည်း ဒါဟာ ပန်းချီကားကောင်း တစ်ချပ် ဖြစ်မှာပဲ။

ကျနော် တင်ပြခဲ့ပြီးဖြစ်တဲ့ ပန်းချီအနုပညာရဲ့ ယေဘုယျလက္ခဏာဟာ ကျနော်တို့ခေတ်မှာ ပိုပြီး ထင်ထင်ရှားရှား တွေ့ရနိုင်တယ်။

ပန်းချီဟာ သဘာဝကို ကုန်ကြမ်းအဖြစ် အသုံးပြုပြီးနောက် လူရဲ့ စက္ခုအာရုံ ကနေ တစ်ဆင့် လူရဲ့ စိတ္တဇကို နှိုးဆွဖို့ ဘောင်ခတ်ထားတဲ့ မျက်နှာပြင် တစ်ခုပေါ်မှာ ဖန်တီးထားတဲ့ ဝိဇ္ဇာပညာရပ်ပဲ။

ဒါကို ကျနော်တို့က ထပ်ဖန်တလဲလဲ စဉ်းစားပြီး နှလုံးသည်းပွတ်ထဲမှာ နစ်နေအောင် မှတ်ထားရင် အရာရာဟာ ခေတ်ရဲ့သဘောနဲ့လိုက်လျော ညီထွေ ဖြစ်ပေါ်လာမှာပဲ။

ကျနော်တို့ခေတ် ပန်းချီဟာ ဒီလက္ခဏာကို အမိအရ ဖမ်းဆုပ်ပြီး တစ်ရှိန်ထိုး ချီတက်ခဲ့တယ်။ ဖမ်းဆုပ်မိလာတဲ့အခါမှာ ဒီလက္ခဏာရဲ့ အဓိကကျမှု နည်းနာအတိုင်း ဖန်တီးကြတယ်။ ဒါကို နားမလည်နိုင်ကြသူတွေဟာတော့ ကျောက်ခေတ်ရဲ့ အစပိုင်းမှာ မျက်စိသငယ်နဲ့ ထိုင်ကျန်ရစ်ခဲ့တော့တာပဲ။

ကျနော်တို့ဟာ ၂၀ ရာစုမှာ မွေးဖွားလာတာ ဖြစ်တယ်။ ဒါကြောင့် ၂၀ ရာစုရဲ့ ရိုက်ခတ်မှုအရ ကျနော်တို့ဟာ ၂၀ ရာစုရဲ့ အသိဉာဏ်နဲ့ ဝေဖန်မှု တွေ ရှိတယ်။ ဒါကြောင့် ပန်းချီသမားဟာ ၂၀ ရာစု ပီသတဲ့ တင်ပြမှုမျိုးကို ဖန်တီးရမှာပဲ။ ခေတ်တစ်ခေတ်ရဲ့ အမြင်ကို အဲဒီခေတ်ရဲ့ ဖန်တီးမှုနဲ့ တင်ပြဖို့ ဆိုတာဟာ အနုပညာရပ်တိုင်းရဲ့ မလွဲမသွေ ထမ်းဆောင်ရမယ့် တာဝန်ပဲလို့ ကျနော် ယူဆတယ်။

ဆင်ယင်ထုံးဖွဲ့မှုမှာ ကြည့်။

ကနေ့ ခေတ်မှာ ဆံပင်တစ်ထွာလောက်နဲ့ ထဘီကို ကြိုးကျစ်ပြီး ဝတ်ကြတယ်။ ဒါဟာ ခေတ်ရဲ့ သရုပ်ပဲ။ ခေတ်တစ်ခေတ်ရဲ့ တောင်းဆိုမှုအရ ဖြစ်လာတဲ့ အလှအပဖန်တီးမှု ပုံစံအသစ်ပဲ။ ခေတ်တစ်ခေတ်ရဲ့ အမြင်ကို အဲဒီခေတ်ရဲ့ ပုံစံနဲ့ ထပ်တူ ထပ်မျှ တင်ပြတာပဲ။

ဒါပေမယ့် ထိုင်မသိမ်းအကျႌနဲ့ ဗလာထဘီကို ဝတ်ပြီး ၂၀ ရာစုရဲ့ ဝတ်စားဆင်ယင်မှုကို လာယှဉ်ရင် ဒါဟာ ကျနော်တို့ခေတ်ရဲ့ သရုပ်သကန် မဟုတ်ဘူး။ ထိုင်မသိမ်းနဲ့ ဗလာထဘီဟာ မန္တလေး ရတနာပုံခေတ်မှာ ကုန်ဆုံး သွားပြီ။ ဒါဟာ ရာဇဝင်ရဲ့ သရုပ်သကန် သက်သက်ပဲ။ ကနေ့ခေတ်နဲ့ လိုက်လျော ညီထွေမှု ရှိရမယ်။ မနေ့က အနုပညာမျိုးနဲ့ အတူတူ ယှဉ်လို့ မရဘူး။ မနေ့တုန်း ကလည်း ဒါပဲ၊ ကနေ့လည်း ဒါပဲ၊ မနက်ဖြန်လည်း ဒါပဲ ဆိုရင်တော့ ဒါဟာ ရပ်နေတာပဲ။ တိုးတက်မှု မရှိတဲ့အကြောင်းအရာတစ်ခုပဲ။ တိုးတက်မှုမရှိတဲ့ အကြောင်းအရာတွေကို သမိုင်းက လုံးဝလက်မခံဘူး။ သမိုင်းမှာ ရှိနေတဲ့ ပစ္စည်းတိုင်းဟာ တိုးတက်မှုအမြဲရှိနေရမယ်။

သမိုင်းဆိုတဲ့ ဝေါဟာရကိုယ်တိုင် အမြဲ စက္ကန့်မလပ် တိုးတက်နေတဲ့ အစီအစဉ်တစ်ခုပဲ။

ကနေ့ခေတ်ကို ကျနော်တို့ မြန်မာပြည်မှာ ဘယ်လို စကားမျိုးတွေ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ပြောနေကြသလဲ။ မြန်မာပြည်ဟာ ခေတ်နောက်ကျတယ်။ ဒီလို ပြောကြတယ်။ မြန်မာပြည်ဟာ ခေတ်နောက်ကျနေတယ်။

ဒါပေမယ့် ဘာကြောင့် မြန်မာပြည်ဟာ ခေတ်နောက်ကျနေသလဲ ဆိုတာကို မစဉ်းစားကြဘူး။

ကျနော်တို့ မြန်မာတွေဟာ ဒီလို လေ့နံဓားထစ် မစွန့်ပစ်ချင်၊ မစွန့်ပစ် ရဲတဲ့ ဝါဒသမားတွေ များတယ်။ လှေဟာ ရွေ့နေတယ်။ ရေစီးကြောင်းနဲ့ မျောပါ နေတယ်။ ဓားကျတဲ့နေရာဟာ ကျန်ခဲ့ပြီဆိုတာ မသိကြဘူး။ ဓားကျတဲ့နေရာဟာ ဓားထစ်ထားတဲ့ နေရာပဲလို့ တထစ်ချ ဖက်တွယ်ထားကြတယ်။ ခေတ်ရေစီး ကြောင်းရဲ့ အလျဉ်ကို သတိမမူမိကြဘူး။

ကနေ့ နိုင်ငံများစွာရဲ့ ယဉ်ကျေးမှုတွေဟာ ခေတ်နဲ့လိုက်ညီစွာ တိုးတက် နေတယ်။ ကနေ့ခေတ် ပန်းချီဆိုတာ ပြစမ်းဆိုရင် ထုတ်ပြလိုက်မှာပဲ။ ကျနော်တို့ တွေကတော့ ဒါမျိုး သိပ်မြင်ဖူးတာမှ မဟုတ်ဘဲ။ (ကျနော်တို့ဆီက ခေတ်သစ် ခေတ်မီဆိုတဲ့ နည်းနာတွေဟာတောင်မှ ခေတ်တစ်ခေတ်လောက် ကျန်ခဲ့ပြီဆိုတာလည်း လေ့လာသူတွေ သိမှာပါပဲ။) အင်း အဲ နဲ့ ပါးစပ်တွေ ဟရမှာပေါ့။ မင်းတို့ မြန်မာပြည်က ကနေ့ခေတ် ပန်းချီတွေ ပြစမ်းပါကွာဆိုရင် ကျနော်တို့ ဘာတွေ ထုတ်ပြကြရမလဲ။

လွန်ခဲ့တဲ့ အနှစ် ငါးဆယ်ကျော်က ဦးဘဇော်တို့၊ ဦးဘညွန့်တို့ အင်္ဂလန်က တင်သွင်းလာတဲ့ ဝိတိုရိယ အင်ပရက်ရှင်းပန်းချီတွေကိုပဲ နောင်လာ နောက်သား ဆရာ့ ဆရာကြီးများက ဆက်ခံ အမွေယူလာတဲ့ မြန်မာအင်ပရက် ရှင်းပန်းချီတွေကိုပဲ ထုတ်ပြရမှာပဲ။ ကဲ – ဒါတွေဟာ ဥရောပနဲ့ ဂျပန်စတဲ့ တိုးတက်တဲ့နိုင်ငံတွေမှာ ၁၈၀၀ ပြည့်လောက်တည်းက ထွန်းကားပြီးခဲ့ပါပြီ။ ဒါတွေဟာ အဟောင်း အဆွေးတွေပါလို့ ထင်ကြတော့မှာပဲ။

ဒါဟာ ခေတ်ရေစီးရဲ့ တိုးတက်မှုကို မသိတဲ့သဘော၊ ခေတ်ရဲ့ ထင်ဟပ် ရိုက်ခတ်မှုနဲ့ မနီးစပ်တဲ့သဘော၊ ကမ္ဘာ့အရပ်ရပ်နဲ့ နီးနှောဆက်နွယ်မှု ကင်းတဲ့ သဘောတွေပဲ။

ကနေ့ခေတ်မှာ ဝတ္ထုတစ်ပုဒ်ကို ...

ခုနစ်ရက်မြောက် မိုးသောက်အခါ သချၤာပမာဏ တကုမ္ဘဖွဲ့ နှစ်ဆယ့် ခုနစ်တင်း နှစ်စိတ်ဝင်သော သားရေအိတ်ကြီးထဲသို့ ပဲခွပ်ပုဆိန် ကြိုးကြိမ်ပေါက်တူး ဆောက် စူး ဓားမ လွှကြီး လွှငယ် မယ်နသံချိတ် အရပ်ရပ် တန်ဆာ စားရိက္ခာမကြွင်း ထည့်သွင်းပြီးလျှင် တကုမ္ဘ ဝင်သော သားရေအိတ် ကြီးကို အသာကောက်ယူ၍ ပခုံး၌ လွယ်သည် ကွမ်းအစ်ငယ် တစ်လုံးမျှသာ လေးသတည်း။

(ဦးပုည၊ ဆဒ္ဒန်ဆင်မင်းဝတ္ထု ၈ဝ ရန်ကုန်တက္ကသိုလ် စာပုံနှိပ်တိုက်)

ဒီလို ရေးကြသလား။ ဒီလိုရေးလို့ ကျနော်တို့ ခေတ်လူတွေက မကြိုက်ကြ တော့ဘူး။ ဟိုခေတ် ဟိုအခါ သူ့စာနဲ့ သူ့ဆရာတော့ သိပ်ကြိုက်ကြမှာပေါ့။ သူတို့ခေတ် သရုပ်ဟာ ဒီလို တင်ပြမှုနဲ့ ပြည့်စုံတဲ့ခေတ်ပဲ။ ကျနော်တို့ ခေတ်ဟာ ဦးပုညခေတ်၊ အချုပ်တန်း ဆရာဖေတို့ခေတ် မဟုတ်တော့ပါဘူး။

ထို့နောက် ခင်အုံက –

'ဖွပ်ဖွဲ့ လွဲပါစေ၊ ဖယ်ပါစေ' ဟု ဆိုပြီးလျှင် မိမိ မြင်မက်သည်ဆိုသော အိပ်မက်များကို ပြန်ကြားပြောဆိုသည်မှာ –

"ဆရာကြီးရဲ့ ပထမ မြင်မက်တဲ့ အိပ်မက်ကတော့ ကျွန်မက ခဲဖွယ် ဘောဇဉ် အချို အချဉ် စုံလင်စွာနှင့် မဟာမြတ်မုနိ ဘုရားကြီး သွားပြီး ဆွမ်းကပ်သတဲ့"

(သခင်ကိုယ်တော်မှိုင်း မှာတော်ပုံ။ ၁၆၈ ပုဂံစာအုပ်)

ဒီလို ရေးကြတဲ့ ခေတ်လည်း မဟုတ်ဘူး။ ဒါမျိုးက ၁၉၁၆ ခုကျော်ကျော် လောက်က အရေးအသား။ ဒါမျိုးကိုလည်း ခုခေတ်မှာ ရသ မခံကြတော့ဘူး။ လူတွေဟာ သူ့ခေတ်နဲ့ သူ့အခါ ရိုက်ခတ်မှုတွေပေါ်မှာ မှီတည်တဲ့ တင်ပြမှုမျိုးကိုသာ လက်ခံလေ့ ရှိတယ်။ ကျနော်တို့ခေတ်မှာ ဘယ်လို အရေးအသားမျိုးကို နှစ်သက်လာကြပြီလဲ။ ဗမာစာပေဟာ သမာ မှာတော့ ခေတ်ရေစီးကို အလျဉ်အမီ လိုက်နိုင်ခဲ့တယ်လို့ ကျနော် ပြောရဲတယ်။

ဒီလိုပဲ အဘက်ဘက်မှာ ကျနော်တို့ဟာ ခေတ်ရေစီးရဲ့ အလျဉ်ကို မြင်တွေ့နေရမှာ ဖြစ်တယ်။ ဒါမှ ကျနော်တို့ခေတ် သရုပ်သကန်ဟာ ပီသမယ်။ ကျနော်တို့ ဆုံးဖြတ်ထားနိုင်ဖို့ကတော့ 'မနေ့ကဟာတွေဟာ ဒီကနေ့ပစ္စည်းတွေ မဟုတ်ဘူး' ဆိုတာပါပဲ။

ကနေ့ခေတ်မှာရှိတဲ့ ပန်းချီရဲ့ အခြေအနေကို ကျနော်အနေနဲ့ အကြမ်းဖျင်းပဲ တင်ပြနိုင်စွမ်း ရှိပါတယ်။ ကျနော် လက်လှမ်းမီသရွေ့ တင်ပြ ပါမယ်။

ကနေ့ ကျနော်တို့ခေတ်မှာ ပန်းချီဟာ ကျနော် ပြောခဲ့သလို သိပ်ပြီး လွတ်လပ်တယ်။ ကျယ်ပြန့်တယ်။ ပန်းချီကို Painting တွင်မကဘဲ Graphic Arts တွေမှာပါ လေ့လာရမှာ ဖြစ်တယ်။ ပန်းချီမှာလည်း လက်သမား အတတ်နဲ့ ပုံနှိပ်အတတ်တွေပါ ရောပေါင်းလာပြီလည်း ဖြစ်တယ်။ ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် တင်ပြမှုဆိုင်ရာ နည်းနာတွေကို အဓိကအားဖြင့် သုံးပိုင်းခွဲလို့ရလာတယ်။

၁။ သဘာဝအား ထပ်တူညီအောင် တင်ပြမှု

၂။ ရုပ်မဲ့ ဒြပ်မဲ့ ဖန်တီးမှု

၃။ စိတ္တဇ လှုံ့ဆော် ဖန်တီးမှု

ဒီလို သုံးပိုင်းအားဖြင့် အဓိကခွဲခြားလို့ ရတယ်။ သူ့အောက်မှာ လမ်းသွယ်တွေ မရေမတွက်နိုင်အောင် ရှိပါတယ်။

သဘာဝကို ထပ်တူညီအောင် တင်ပြတယ်ဆိုတာက ကျနော်တို့ ၁၈ ရာစုမတိုင်ခင် ဆေဇန်းတို့၊ ကူဘေးတို့လိုပဲ။ လူဆိုရင် လူနဲ့တူအောင်၊ ပစ္စည်းတွေ ဆိုရင်လည်း ချွတ်စွပ်တူအောင် ဆွဲတဲ့နည်းပဲ။ ဒါပေမယ့် ကူဘေးတို့၊ ဆေဇန်းတို့ လက်ထက်မှာ စုတ်ရာတွေ မှုန်နေအောင် ဆွဲခဲ့တယ်။ ခုခေတ်မှာတော့ စုတ်ရာ ပါချင်လည်း ပါမယ်။ ပါချင်မှလည်း ပါမယ်။ အရောင်မှာတော့ တော်တော်လေး ထူးခြားလာတယ်။ သိပ်တောက်ပတဲ့ မူလအရောင်နဲ့ နှစ်ရောင်စပ်လို့ ဆွဲလေ့ရှိတယ်။ အရောင်မှာတော့ ထူးထူးခြားခြားကို ပြောင်းလဲသွားတယ်။

Draft Age1965

Jimmyရဲ့ Age of Draft ကို တင်ပြထားပါတယ်။ သူ့ရဲ့ ကားမှာ ခေတ်လူငယ်တစ်ယောက်ရဲ့ ပုံကို လူကိုယ်တိုင် မြင်ရသလား ထင်ရအောင် ဆွဲထားတယ်။ ဒါပေမယ့် အရောင်အသွေးကတော့ သဘာဝထက်ပိုပြီး တောက်ပြောင်လို့ အရောင်ကပဲ ဆွဲဆောင်မှုအင်အား တော်တော်ကြီးနေတာ တွေ့ရတယ်။ အထူးသဖြင့် Textureကို ပြောင်းထားတဲ့အတွက် ပန်းချီကားဟာ ကြည့်ရသူတွေကို ဆန်းသစ်တဲ့ အတွေ့အကြုံ ပေးတယ်။ လူ့ရဲ့ အသား၊ ဆံပင်နဲ့ အင်္ကျီမှာ ပါတဲ့ ပစ္စည်းတွေရဲ့ Textureတွေဟာ ထူးထူးခြားခြား ပြောင်းနေတယ်။

သူ့အဖေ Andrew Wyeth ဟာ Jimmy ထက် ပိုပြီး Textureမှာ ကျွမ်းကျင်တယ်။ Andrew ရဲ့ ပန်းချီကားတွေကိုတော့ ကျနော် မတင်ပြနိုင်ပါဘူး။ Andrew ရဲ့ ပန်းချီတိုင်းဟာ Texture မှာ ပြောင်းထားတာချည်းပဲ။ အထူးသဖြင့် Texture ကို ညှိထားတာ တွေ့ရတယ်။

ဥပမာအားဖြင့် ပန်းကန်လုံးကို ဆွဲရင် ကြွေရဲ့ ပြောင်လက်မှုမျိုး၊ မာကျောမှုမျိုးနဲ့ ဆက်စပ်တဲ့ သဘောတွေကိုလည်း ပါအောင်ဆွဲထားတယ်။ တစ်ဖက် ကလည်း ပန်းကန်ဟာ ဖော့နဲ့ လုပ်ထားတယ်လို့ ထင်ရအောင် ပျော့ပွနေအောင် ဆွဲထားတယ်။ ဒီအခါမှာ ကြည့်ရသူရဲ့ အာရုံဟာ တစ်မျိုး ဖြစ်သွားတယ်။

သူတို့သိတဲ့ ပန်းကန်အစစ်ပဲ။ ဒါဟာ သူတို့ သုံးနေကျ ပန်းကန် တစ်ချပ်ပဲ။ ဒါပေမယ့် တွေ့နေကျ ပန်းကန်မျိုးတော့ မဟုတ်ဘူး။ ထူးခြားမှုတွေ ရောပေါင်းနေတယ်။ ဒီလို အာရုံထွေပြားမှုကြောင့် Andrewရဲ့ ပန်းချီကားဟာ အားကောင်းလာတယ်။ အခုတော့ ဥရောပမှာ Andrewရဲ့ ပန်းချီနည်းဟာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် လွှမ်းမိုးနေပါပြီ။ နောက်ပိုင်းမှာ Andrew ထက် ပိုပြီး ရဲရင့်တဲ့ Texturerပြောင်းမှုတွေကိုတောင် လုပ်တာလာ တွေ့ရတယ်။

'ရုပ်မဲ့ ဒြပ်မဲ့ ဖန်တီးမှု' နဲ့ ပတ်သက်လို့ကတော့ ရောင်ပြင်ဝါဒတွေကို အဓိကထားပြီး တင်ပြရမှာပဲ ဖြစ်တယ်။ ကျနော်တို့ မြန်မာပြည်မှာတော့ ရောင်ပြင်ဝါဒဟာ သိပ်မထွန်းကားသေးပါဘူး။ ဒါပေမယ့် အားယူစ ပြုနေတဲ့ ရောင်ပြင် အစအနလေးတွေတော့ ကျနော်တို့မကြာခဏ တွေ့ရပါတယ်။ ကျနော့်အနေနဲ့ ပန်းချီရဲ့ နည်းနာအသွယ်သွယ်မှာ ရောင်ပြင်ဝါဒဟာ အင်အား ကောင်းတဲ့ ပေါင်းစပ်မှု ဝိဇ္ဇာပညာမို့ရောင်ပြင်ပန်းချီဟာ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ထွန်းကားသင့်တယ်လို့ မြင်တယ်။

ရောင်ပြင်သဘောမှာ ကျယ်ပြန့်တဲ့ ဆေးရောင်အကွက်ကြီးတွေကို ပန်းချီသမားရဲ့ ကျွမ်းကျင်မှုပေါ်မှာ တည်ပြီး ကြိုက်သလို ပေါင်းစပ်ယူတဲ့ သဘောပဲ။ ဒီရောင်ပြင်ပန်းချီဟာ ကျူဗစ်ဇင်းနဲ့ ဆာရီရယ်လစ်ဇင်းက ဆင်းသက်လာတဲ့ ပန်းချီနည်းပဲ ဖြစ်တယ်။

ပုံနှိပ်အတတ်၊ လက်သမားအတတ်တွေနဲ့ ရောပေါင်းထားတဲ့ ပန်းချီတွေမှာလည်း ရောင်ပြင်ပန်းချီတွေဟာ လွှမ်းမိုးနေတာကို တွေ့ရတယ်။ ကျနော်တို့ခေတ်ကို ရောင်ပြင်ခေတ်လို့ ခေါ်ရမလား မသိဘူး။ ဥရောပနဲ့ တိုးတက်တဲ့ နိုင်ငံတော်တော်များများမှာ ရောင်ပြင်နည်းဟာ သိပ်ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ထွန်းကား နေတာတွေ့ရတယ်။ နယူးယောက်မှာ ရောင်ပြင်တွေကို သက်သက် ပြထားတဲ့ ပန်းချီပြတိုက်တစ်ခု ရှိတယ်။ အဲဒီပြတိုက်ထဲ ဝင်သွားတဲ့လူဟာ အစက်အပြောက်တွေ၊ အနီရောင်အဝိုင်းကြီး၊ အပြာရောင်လေးထောင့်နဲ့ ပေါင်းစပ်ထားတဲ့ အရောင်အမျိုးမျိုးက လွဲပြီး ဘာမှ မြင်ရမှာ မဟုတ်ဘူး။

ဒီလို ရောင်ပြင်ပန်းချီကားတွေဟာ ဥရောပမှာသာမက အာရှတိုက်မှာပါ ကျယ်ကျယ်ပြန့်ပြန့် ထွန်းကားနေတယ်။ ဂျပန်၊ အိန္ဒိယ၊ ဖိလစ်ပိုင်၊ မလေးရှား စတဲ့ နိုင်ငံများမှာ ရောင်ပြင်ပန်းချီနည်းတွေဟာ ပုံနှိပ် ပုံကူးပညာ (Graphic Arts)တွေနဲ့ အတူ တစ်ရှိန်ထိုး ချီတက်နေတယ်။

ဒီလို ရောင်ပြင်ပန်းချီကားတွေဟာ တစ်ကမ္ဘာလုံးမှာ အနှံ့အပြား ထွန်းကားနေပြီ ဖြစ်တယ်။ သစ်သား ပုံနှိပ်အတတ်နဲ့ (အနက်၊ အဖြူ) နှစ်ရောင် ပေါင်း ဖွဲ့စည်းမှုအတွက် ဖိလစ်ပိုင်က ရိုဂိုဖိုဆာမိုတေ (Rogolfo Samonte)ရဲ့ သက်ငြိမ်ပင်လယ် (Sea of Tranquility) ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားကို တင်ပြလိုက် ပါတယ်။ အနက်ရောင်၊ အဖြူရောင်ကို ကြားက မီးခိုးရောင်ခံပြီး သေသေသပ်သပ် ဖွဲ့စည်းထားတဲ့ ပန်းချီကားတစ်ချပ်ပါပဲ။

ဒါတွေဟာ ကျနော်တို့ခေတ်ရဲ့ သရုပ်လည်း ဖြစ်တယ်။ ကျနော် တို့ခေတ်ရဲ့ ရနံ့များလည်း ဖြစ်ပါတယ်။

ဒီလို ပုံနှိပ် ပုံကူး အတတ်ဟာ ကျနော်တို့ မြန်မာပြည်မှာ မရှိသ လောက် ဖြစ်နေတာ၊ တန်ဖိုး မထားကြတာ ဝမ်းနည်းစဖွယ် တွေ့ရပါတယ်။ ဒါနဲ့ ပတ်သက်လို့ ပုံနှိပ် ပုံကူး အတတ်ရဲ့ နည်းနာတချို့ကို ကျနော် တင်ပြ ချင်ပါတယ်။

ပုံနှိပ် ပုံကူး အတတ်ကို သုံးပိုင်း ခွဲထားပါတယ်။

၁။ ရုပ်ကြွပုံနှိပ် (Relief)

၂။ အချိုင့်ထွင်း (Intaglio)

၃။ မျက်နှာပြင် (Surface) ဖြစ်ပါတယ်။

၁။ ရုပ်ကြွပုံနှိပ် (Relief Engraving)

အများ အသုံးပြုနေတဲ့ ရုပ်ကြွပုံနှိပ်တွေကတော့ သစ်ထွင်းပန်းချီနဲ့ သစ်ပုံနှိပ်ပန်းချီတွေ ဖြစ်ပါတယ်။

သစ်သားတုံး တစ်တုံးကို မင်သုတ်ပြီး စက္ကူပေါ်မှာ ဖိနှိပ်လိုက်ရင် လေးထောင့်သဏ္ဍာန်တစ်ခုကို နှိပ်မိမယ်။ ဒါပေမယ့် သစ်သားပေါ်မှာ အချိုင့်တွေ၊ မျဉ်းတွေ ထွင်းပြီး နှိပ်တဲ့အခါမှာ ဒီအချိုင့်တွေ၊ မျဉ်းတွေဟာ မင်မပေတာမို့ စက္ကူပေါ်မှာ အဖြူရောင်အကွက်တွေ၊ မျဉ်းတွေ ထင်ကျန်စေမယ်။ အဲဒါကြောင့် သစ်ထွင်း ပန်းချီတစ်ခုကို လုပ်တဲ့အခါ အနက်ရောင်ထင်စေလိုတဲ့ အပိုင်းတွေကို ချန်ပြီး သစ်သားတုံးကို လှီးပစ်ဖို့ပဲ။ အရောင်သစ်ထွင်း အတွက်ကတော့ အရောင် တစ်ခုစီအတွက် အတုံး တစ်တုံးစီကို အသုံးပြုပြီး ပုံနှိပ်ရမှာ ဖြစ်တယ်။

၂။ အချိုင့်ထွင်းပုံနှိပ် (Intaglio Engraving)

အချိုင့်ထွင်းတွေဟာ သတ္တုအပြား (အများအားဖြင့် ကြေးနီ) တွေကို ထွင်းပြီး နှိပ်တဲ့နည်း ဖြစ်တယ်။ သတ္တုပြားပေါ်မှ အချွန်တစ်ခုခုနဲ့ ဖြစ်ဖြစ် ချိုင့်နေအောင်လုပ်။ မင်သုတ်ပြီး သတ္တုပြားကို ပွတ်တိုက်လိုက်တဲ့အခါမှာ မင်ဟာ ချိုင့်နေတဲ့ နေရာလေးတွေမှာ ကျန်နေခဲ့မယ်။ ဒါကို ပုံနှိပ်ယူမယ်။

ဒီလို ပုံနှိပ်တဲ့အခါမှာ သတ္တုပြားရော စက္ကူကို စိုထိုင်းလာအောင် လုပ်ပြီး တလိမ့်တုံးကြီးတွေနဲ့ ညှပ်ပြီး လိမ့်ရတယ်။ ဒီလို အချိုင့်ထွင်းမှာ ခေတ်စားတဲ့

နည်းတွေကတော့ (က) မျဉ်းကြောင်းပုံနှိပ်(Line Engraving)၊ (ခ) ခြောက်သွေ့အချွန် (Drypoint)၊ (ဂ) အက်စစ်စားတို့ ဖြစ်တယ်။ (က) မျဉ်းကြောင်း ပုံနှိပ်ကတော့ ဘူရင် (Burin)ခေါ်တဲ့ အချွန်တစ်ခုနဲ့ သတ္တုပြား ပေါ်ကို ထွင်းလိုက်တဲ့အခါ သတ္တုပြားပေါ်မှာ (ပ) ပုံသဏ္ဍာန် ခပ်ချွန်ချွန်နဲ့ ထွင်းရာကို ဖြစ်ပေါ်စေတယ်။ ဒီလိုကိရိယာကိုသုံးပြီး ဆွဲလို့ရတဲ့အခါ အချိုင့်တွေမှာ မင်ဖြည့်ပြီး ပုံနှိပ်ယူတယ်။ (ခ) ခြောက်သွေ့အချွန် ပုံနှိပ်နည်းကတော့ သံမဏိနဲ့ လုပ်ထားတဲ့ ခဲတံတစ်ချောင်းနဲ့ သတ္တုပြားပေါ်မှာ ပုံဆွဲပြီး နှိပ်တဲ့နည်းပဲ။ ဒီလို နှိပ်တဲ့အခါမှာ မင်စမင်နတွေ စက္ကူပေါ်မှာ ပေကျံနေအောင် လုပ်ပြီး အမြင်တစ်မျိုးနဲ့ လှအောင် ဖန်တီးလေ့ ရှိတယ်။ (ဂ) အက်စစ်စားပုံနှိပ် (Ecihing) ကတော့ ဖယောင်းသုံးထားတဲ့ မျက်နှာပြင်ပေါ်မှာ အချွန်တစ်ခုခုနဲ့ ပုံဆွဲလိုက်တဲ့အခါ အချွန်ဟာ ဖယောင်းတွေကို ဖောက်ပြီး မျက်နှာပြင်ကို ထိသွားတယ်။ ဒီအခါမှာ သတ္တုပြားကို အက်စစ်ထဲမှာ စိမ်ထားတယ်။ အက်စစ်ဟာ မျဉ်းကြောင်းကဝင်ပြီး သတ္တုကိုစားတဲ့အခါ သတ္တုပေါ်မှာ မျဉ်းကြောင်းအတိုင်း အချိုင့်တွေ ထင်လာတယ်။ ဒါကို ပုံနှိပ်ယူတယ်။

၃။ မျက်နှာပြင် ပုံနှိပ် (Surface Engraving)

ဒီနည်းကတော့ ညီညာတဲ့မျက်နှာပြင်တစ်ခုကနေပြီး ပုံနှိပ်တဲ့နည်းပဲ ဖြစ်တယ်။

(က) ကျောက်ပုံနှိပ် (Lithograph)

ကျောက်ပြား ဒါမှမဟုတ် ကြေးပြားတစ်ပြားပေါ်မှာ အဆီပါတဲ့ ပစ္စည်းတစ်ခုခုနဲ့ ပုံဆွဲတယ်။ နောက်ပြီး မျက်နှာပြင်ကို ရေနဲ့ စိုစွတ်အောင် လုပ်တယ်။ ရေနဲ့အဆီဟာ တစ်ကန့်စီ ဖြစ်နေမယ်။ ဒီအခါမှာ အဆီပါတဲ့ မင်ကို လိမ့်ပြီး တင်တဲ့အခါ အဆီအဆီချင်းစွဲပြီး ရေစိုတဲ့အပိုင်းကို မင်ထိမှာ မဟုတ်ဘူး။

(ခ) ပိုးကားပုံနှိပ် (Silk-Screen Print)

ဒါကတော့ မြန်မာပြည်မှာ အားကစား စွပ်ကျယ်တွေ တံဆိပ်နှိပ်တဲ့ နည်းပဲ ဖြစ်တယ်။ ပိုးပိတ်ကားကို ဘောင်ကျပ်ပြီး မင် မထင်စေချင်တဲ့ အပိုင်းတွေကို ဖုံးထားတယ်။ ပြီးတော့ မင်သွင်းလိုက်တဲ့အခါ ဖုံးထားတဲ့ နေရာတွေ ချန်ပြီး မင်က ထင်မယ်။ အရောင် ပုံနှိပ်အတွက် တစ်ရောင်စီကိုပါ ပိုးကားချပ် တစ်ခုစီ သုံးပြီး ပုံနှိပ်တယ်။ တချို့ကလည်း ကျွမ်းကျင်မှုနဲ့ ပိုးကားချပ်တစ်ခုတည်းမှာပဲ အရောင်အမျိုးမျိုးကို ပုံနှိပ်တတ်တယ်။

အာရှတိုက်မှာ ထွန်းကားတဲ့နည်းကတော့ ပါတိတ်ပန်းချီပဲ ဖြစ်တယ်။ ဒီနည်းက ပန်းချီကားချပ်ပေါ်မှာ အရောင်တိုက်ရိုက် ကူးတဲ့နည်း ဖြစ်တယ်။ အဝတ်တစ်ခုအပေါ်မှာ ဖယောင်းနဲ့ ပုံဆွဲတယ်။ ဒီအဝတ်ကို ဆိုးဆေးထဲ နှစ်လိုက် တဲ့အခါ ဖယောင်းမရှိတဲ့ အပိုင်းတွေကို မင်စွဲတယ်။ နောက် ရေနွေးနဲ့ ပြုတ်လိုက် တဲ့အခါ ဖယောင်းတွေ ပျော်သွားတယ်။ နောက်တစ်ရောင်အတွက် နောက်တစ်ကြိမ် ဖယောင်းဖုံးပြီး ဆေးဆိုးတယ်။ ဒီလို အရောင်အမျိုးမျိုးအတွက် အကြိမ်ကြိမ် လုပ်ပြီးတဲ့အခါ အဝတ်ကို ဘောင်ကျပ်လိုက်ပြီး ပန်းချီကားချပ် ဖြစ်လာတယ်။ ဒီနည်းဟာ အာရှနိုင်ငံတွေမှာ တော်တော်ခေတ်စားတဲ့နည်းဖြစ်တယ်။

နောက် ကျနော်တို့ခေတ်ရဲ့ စိတ္တဇလှုံ့ဆော် ပန်းချီကို နည်းနည်း ပါးပါး လေ့လာကြည့် ရအောင်။ ကျနော်တို့ခေတ်မှာ ဒီကူနင်းရဲ့ လက်ရာတွေ အတော် ကျော်ကြားတယ်။ ဒီကူနင်းဟာ အာရုံခံ အဓ္ဓျတ္တဝါဒီ (Abstract Expressionism) ရဲ့ ခေါင်းဆောင်တစ်ဦးပဲ ဖြစ်တယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ (Semi-Abstract) တစ်ဝက်တစ်ပျက် ဒြပ်မဲ့တွေပဲဖြစ်ပြီး ဒီလူပုံတွေဟာ ပြင်ပ ဟန်ထက် အတွင်း သဘာဝတွေကို ဆွဲထားလေ့ရှိတယ်။

သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားကို ရုတ်တရက် ကြည့်ရင်တော့ ရှုပ်ယှက်ခတ်နေတဲ့ စုတ်ရာတွေပဲ။ စုတ်ရာတွေကို ရောမွှေပြီး ပုံသဏ္ဌာန်ဟာ ပီပီပြင်ပြင် မရှိလှဘဲတစ်ခုခုပဲ ဆိုတာလောက် သိရတယ်။ ဒါပေမယ့် ပန်းချီကားရဲ့ ခေါင်းစဉ်လည်း ကြည့်လိုက်ရော သူ့ပုံကို ကျနော်တို့ မြင်သွားတာပါပဲ။

Willem de Kooning, Woman V (1952-53)

သူ့ရဲ့ 'မိန်းမ' ဆိုတဲ့ပုံဟာ စကြည့်ကြည့်ချင်းတော့ စုတ်ရာတွေပဲ။ စုတ်ရာတွေဟာ မွနေအောင်လည်း ရှုပ်နေတယ်။ ဒါပေမယ့် ဒီကြားထဲမှာလည်း လူသဏ္ဌာန်တစ်ခုကို တွေ့ရပြန်တယ်။ ဒီလူသဏ္ဌာန်ဟာ ယောကျ်ားပုံ မဟုတ်တာတော့ သေချာတယ်။ တစ်ဖက်က ဘီလူးတစ်ကောင်လို မျက်လုံး ပြူးနေတယ်။ ပန်းချီကားရဲ့ နာမည်က 'မိန်းမ' ဆိုတော့ မိန်းမတစ်ယောက်ဟာ ဘီလူး တစ်ကောင်လို ကြောက်စရာ ကောင်းနေပါလားလို့ ကြည့်သူတွေကို တွေးစရာ ဖြစ်လာပါတယ်။ ဘာပဲဖြစ်ဖြစ် ရုပ်တူ

ဒြပ်တူကို မဆွဲဘဲ အာရုံထင် ရုပ်ဒြပ် (Semi-Abstarct) တွေကိုပဲ ဆွဲတယ်။ ဒီလိုဆွဲရာမှာလည်း ရုပ်ဒြပ်ရဲ့ ပြင်ပသဏ္ဍာန်ကို မဆွဲဘဲ ဒီရုပ်ဒြပ်ရဲ့ အကြောင်းတရားဖြစ်တဲ့ အတွင်းသဘာဝကိုသာ ဆွဲတယ်။ ဒါဟာ ဒီကူနင်းရဲ့ အနုပညာပဲ ဖြစ်တယ်။ ကနေ့ ကျနော်တို့ခေတ်မှာကတော့ ဥရောပတစ်ဝိုက်မှာ ဒီကူနင်းဟာ ထင်ရှားတဲ့ စိတ္တဇပန်းချီသမားတစ်ဦးပဲ ဖြစ်ပါတယ်။

နောက်တစ်ယောက်ကတော့ အမေရိကန်က ရောဂျင်ဘတ် (Ranchenberg)ပဲ ဖြစ်တယ်။ သူဟာ ပစ္စည်းမျိုးစုံကို တွယ်ဆက်ဖန်တီးတဲ့ Pop Artကို အမေရိကန်မှာ စတင် အသုံးပြုသူပဲ ဖြစ်တယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း Collagesခေါ်တဲ့ နည်းစုံ ပန်းချီဆွဲနည်းမှာ အတော် ဩဇာရှိသူတစ်ယောက် ဖြစ်တယ်။ ၁၉၅၉ ခုနှစ်မှာ ဖန်တီးတဲ့ ပန်းချီကားတစ်ချပ်မှာ ဆိတ်သေကောင်ကို အစာသွတ်၊ ရုပ်လုံးလုပ်၊ တာယာတစ်လုံးနဲ့ စွပ်ပြီး ပန်းချီကားပေါ်မှာ တပ်ထား လိုက်တယ်။ ဒါကို သူက မိုနိုဂရမ် (Monogram) လို့ နာမည်ပေးထားတယ်။ ဒီလို တကယ့် သတ္တဝါကို ပန်းချီကားပေါ်မှာ တွယ်ဆက်အသုံးပြုတာ ရောဂျင် ဘတ်တစ်ယောက်ပဲ ရှိတယ်။ သူ့ရဲ့ တင်ပြပုံဟာ တော်တော် နာမည်ကြီးသွားတယ်။ နောက်ပိုင်းမှာတော့ သူဟာ ပိုးကားချပ်ပုံနှိပ်နဲ့ ပန်းချီကို ရောထွေး အသုံးပြုလာတယ်။ သူ့ရဲ့ ပန်းချီကားတော်တော်များများမှာ ပိုးကားချပ် ပုံနှိပ်တွေ အသုံးပြုထားတာ တွေ့ရတယ်။

သူ့ရဲ့ 'ကောင်းကင်ဘား' (Trapeze) ဆိုတဲ့ ပန်းချီကားမှာ ဆီဆေးရယ်၊ ပိုးကားချပ်ပုံနှိပ်ရယ် ရောထွေး အသုံးပြုထားတာ တွေ့ရပါတယ်။

Robert Rauschenberg (1925-2008)

သူ့ရဲ့ ကားချပ်မှာ ကြည့်မယ်ဆိုရင် ရှေးခေတ် ဥရောပ အလယ်ပိုင်း သရုပ်မှန် ပန်းချီ (Realism) တွေ၊ ခေတ်ပေါ် (Photograpih realism)ဓာတ်ပုံဆန် သရုပ်မှန် ပန်းချီတွေ၊ ရောင်ပြင်နည်းတွေ (Futurism) ခေါ်တဲ့ လှုပ်ရှားမှု ပန်းချီတွေ ရောထွေး အသုံးပြုထားတာ တွေ့ရပါတယ်။ သူဟာ ပိုးကားချပ်ပုံနှိပ်နဲ့ ဆီဆေးပန်းချီကို ကျွမ်းကျွမ်း ကျင်ကျင် ရောစပ်နိုင်စွမ်းရှိသူတစ်ယောက် ဖြစ်တဲ့ အတွက် သူ့ရဲ့လက်ရာဟာ ကြီးမားတဲ့ လှုံ့ဆော်မှုကို ပေးပါတယ်။ ရောဂျင် ဘတ်ဟာ ကျနော်တို့ ခေတ်ရဲ့ အနုပညာရှင်ကြီး တစ်ယောက်ပါပဲ။ ကျနော် တို့ဟာ ရှေ့လျှောက်ပြီး ရောဂျင်ဘတ်ရဲ့ လုပ်ရပ်တွေကို မျက်ခြည်မပြတ် ကြည့်နေသင့်တယ်။

ပြည်သူ့အတွက် ပန်းချီ

ဒီကမ္ဘာဟာ လွယ်သယောင်နဲ့ ရှုပ်တယ်။ ပေါ့ပေါ့ ပြောကြစို့ဆိုရင်တော့ ပြည်သူတွေရဲ့အကြောင်း ဖော်ပြတာ ပြည်သူ့အနုပညာ၊ ပြည်သူတွေရဲ့ ပုံကို ဆွဲတာ ပြည်သူ့ ပန်းချီပေါ့လို့ ပြောကြမှာပဲ။ ပြည်သူတွေရဲ့အကြောင်းကို ဖော်ပြတာဟာ ပြည်သူ့ အနုပညာ ဖြစ်ရဲ့လား။ ပြည်သူတွေကို အကျိုးပြုရဲ့လား။ စဉ်းစား ကြည့်ဖို့ လိုပါတယ်။ ပြည်သူတွေကို အကျိုးပြုတဲ့ ပန်းချီဆိုတာ ဘာလဲ။ ဒါမှမဟုတ် ပြည်သူတွေကို အကျိုးပြုတဲ့ အနုပညာ။

ပြည်သူတွေကို အကျိုးပြုတဲ့ အနုပညာဆိုတာ အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ အင်္ဂါနဲ့ ပြည့်စုံပြီး ဒီပြည့်စုံတဲ့ အနုပညာကို ပြည်သူတွေ ရောယှက် ခံစားနိုင်တဲ့ အနုပညာ မျိုးပါပဲ။

အနုပညာ တစ်ရပ်ဟာ ကြည့်သူရဲ့ အာရုံကို ရသပေးစွမ်းနိုင်တယ်။ တစ်ဖက်ကလည်း ဒီရသပေးစွမ်းမှုဟာ ခေတ်ရဲ့စနစ်ကို သရုပ်ဆောင်တယ်။ ထို့အတူ ခေတ်ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် စိတ်ဓာတ်နဲ့ တိုးတက်မှုကိုပါ ဖြစ်စေတယ်။ ဒီလို အင်္ဂါရပ် တွေတင်မက အနုပညာရပ်တိုင်းဟာ ပြည်သူတွေရဲ့ စိတ်ဓာတ်ကို ဖန်တီး ကြိုးကိုင် ပေးတယ်။

ယုတ္တိဗေဒ သဘောအရ ဆိုရင် နန်းတော်တွင်းမှာ နေရသူတစ်ယောက်ဟာ နန်းတော်သား တစ်ယောက်ရဲ့ စိတ်ဓာတ်ရှိလာပြီး ကုန်သည်လောကရဲ့ ရသကို ခံစားမှုများလာတဲ့လူတစ်ယောက်ဟာလည်း ကုန်သည်စိတ်ဓာတ် ဝင်လာမှာပဲ။

အလွှာအလိုက် ပြောရမယ်ဆိုရင် တောနေလူတန်းစားက တွံတေး သိန်းတန်ရဲ့ တေးမျိုး၊ ဟသ်ာတထွန်းရင်ရဲ့ တေးမျိုး၊ ကိုမြကြီး စသည်ဖြင့်။ မြို့နေ လူတန်းစားထဲက ပညာတတ် လူလတ်တန်းစားမျိုးက ကိုသန်းလှိုင်၊ ချစ်ဆွေ၊ မြတ်လေး စတဲ့ အဆိုတော် တွေရဲ့ တေးသီချင်းတွေ၊ အထက်တန်းလွှာ ဆိုတာမျိုးတွေကတော့ နာမည်ကြီးတဲ့ သီချင်းတွေနဲ့ အနောက်တိုင်းဆန်ဆန် ဂီတတွေစသည်ဖြင့် အနုပညာနဲ့ လူတန်းစား စိတ်ဓာတ်ဟာ အညမည ဖြစ်နေတာကို တွေ့ရမယ်။ ရုပ်ရှင်၊ သဘင်စတဲ့ အနုပညာတွေမှာလည်း အလွှာအလိုက် နှစ်ခြိုက်မှုတွေ ရှိနေတာပါပဲ။

ကဗျာမှာဆိုရင် ကျေးလက်ကဗျာတွေကို ကျေးလက်လူထုက ဖန်တီး နှစ်ခြိုက်သလို နတ်သျှင်နောင်တို့ရဲ့ ရတုတွေဟာ နန်းတွင်းက ဖန်တီးပြီး နန်းတွင်းမှာပဲ နှစ်ခြိုက်ခြင်း ခံခဲ့ရတာပဲ ဖြစ်တယ်။

ဒီလို အနုပညာနဲ့ လူတန်းစားစိတ်ဓာတ်ဟာ ဆက်သွယ်ကူးလူးမှုတွေ ရှိတယ်။ ဒါကို အလေးအနက်ထားမယ်ဆိုရင် လူတစ်ယောက်ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်မှာ (သူဟာ လယ်သမားကြီး ငမွဲတစ်ယောက်ပဲဖြစ်ဖြစ်) အနုပညာဟာ ဘယ်လောက် လိုအပ်တယ်။ ဒီလိုအပ်မှုဟာလည်း အနုပညာရဲ့ နည်းလမ်းအရ ဘယ်လောက် အရေးကြီးတယ်ဆိုတာ ကျနော်တို့ ကောက်ချက်ချလို့ ရလာပါတယ်။

အနုပညာတစ်ရပ်ရဲ့ ပုံစံစနစ်ဟာ လူမျိုးတစ်မျိုးရဲ့ စိတ်ဓာတ်ပဲဆိုတာ ကျနော်တို့ လေးလေးနက်နက် သဘောပေါက် ထားရပါမယ်။

ကျနော်တို့ မြန်မာပြည်ရဲ့ အနုပညာလောကတစ်ခုလုံးကို ခြုံငုံကြည့် ပြီး ကျနော်တို့ မြန်မာပြည်ရဲ့ စိတ်ဓာတ် အခြေအနေကို ခန့်မှန်းယူရမှာပဲ ဖြစ်တယ်။ ကနေ့ ကျနော်တို့ဟာ အဆင့်အတန်းနိမ့်တဲ့ အနုပညာတွေ ဖန်တီးနေတယ်ဆိုရင် ကျနော်တို့ လူမျိုးဟာ အဆင့်အတန်း နိမ့်တယ်။ ကနေ့ ကျနော်တို့ဟာ အဟောင်းအမြင်း အနုပညာတွေကို ဖန်တီးနေတယ်ဆိုရင် ကြည့်ရှုသူတွေဟာ အဟောင်းအမြင်း စနစ်တွေကို မှတ်ပိုက်ပြီး (ဖန်တီးသူ ကတော့ ပြောနေစရာ မလိုပါဘူး) အတွေးအခေါ်ဟောင်းကို လက်ခံသွားမှာပဲ။

ဒီတော့ ပြည်သူတစ်ရပ်လုံးရဲ့ စိတ်ဓာတ်ကို အနုပညာရဲ့ စနစ်တွေနဲ့ ပြောင်းလဲနိုင်စွမ်း ရှိတယ်ဆိုတာ ကျနော်တို့ သိရှိလာတဲ့အခါ ပြည်သူတွေရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်မှာ ဘယ်လိုအနုပညာမျိုးတွေ ရှိသင့်လဲဆိုတာ အရေးကြီးတဲ့ မေးခွန်း ဖြစ်လာတယ်။

ကျနော်တို့ဟာ ပြည်သူတွေကို ...

အပေါင်းအမြင်းတွေ ပေးမလား။

ခေတ်မီတာတွေ ပေးမလား။

တိုးတက်တာတွေ ပေးမလား။

အဆင့်အတန်း နိမ့်တာတွေ ပေးမလား။

ကျနော်တို့ ဘာတွေ ပေးမလဲ။

ဒါမှမဟုတ် ပြည်သူတွေ ဘာလိုနေသလဲ။

ပြည်သူတွေဟာ ကနေ့ ခေတ်နောက်ကျနေတယ်။ ဒါကြောင့် ပြည်သူ တွေဟာ တိုးတက်မှု လိုအပ်နေတယ်။ ဒါကြောင့် ကျနော်တို့ဟာ ပြည်သူတွေကို တိုးတက်တဲ့ စနစ်တွေ ပေးရမယ်။

လယ်သမားပုံ၊ အလုပ်သမားပုံတွေဟာ ပြည်သူတွေကို ဘယ်လိုမှ အကျိုး မပြုဘူး။ အရေးကြီးတာက ပြည်သူတွေ ပန်းချီကိုသိမြင်ခံစားလာဖို့၊ ပန်းချီရဲ့ တိုးတက်မှုကို သိဖို့၊ တိုးတက်တဲ့ပန်းချီကိုလည်း ခံစားလာနိုင်ဖို့။

ဒါတွေကို ကျနော်တို့ ဖန်တီးပေးဖို့ လိုအပ်တယ်။ နည်းလမ်း ကတော့ ပြည်သူတွေဆီမှာ ပန်းချီပြပွဲတွေ လုပ်ပေးဖို့၊ ပြည်သူတွေ ဝယ်နိုင်အောင် ပန်းချီကား ဈေးတွေ လျှော့ရောင်းဖို့၊ ပြည်သူတွေရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင် အများမှာ ပန်းချီကား ရှိဖို့။

ပတ်ဝန်းကျင်ဟာ လူတွေရဲ့ ရသကို ယဉ်ပါးစေပြီး ပြည်သူတွေနဲ့ အနုပညာဟာ အညမညဖြစ်လာမယ်။ ဒါမှ ပြည်သူတွေတိုးတက်လာပြီး တိုးတက်တဲ့ ပန်းချီကားတွေကို

နှစ်ခြိုက်လာမယ်။ ဒီနေရာမှာ ပန်းချီလောကရဲ့ တိုးတက်မှုအရှိန်ဟာ မှန်ကန်လာမှာပါပဲ။ ပန်းချီသမားတွေဟာလည်း သူတို့ စိတ်မှာ ဆာလောင်လာတာကို ဖန်တီးနိုင်မှာပါပဲ။ ပန်းချီရဲ့ ဘောင်ဟာလည်း လွတ်လပ်ကျယ်ပြန့်လာမှာပါပဲ။

ခင်ဝမ်း

၁၉၇၀၊ ဒီဇင်ဘာ

ခင်ဝမ်း
http://mmcpcommunity.net