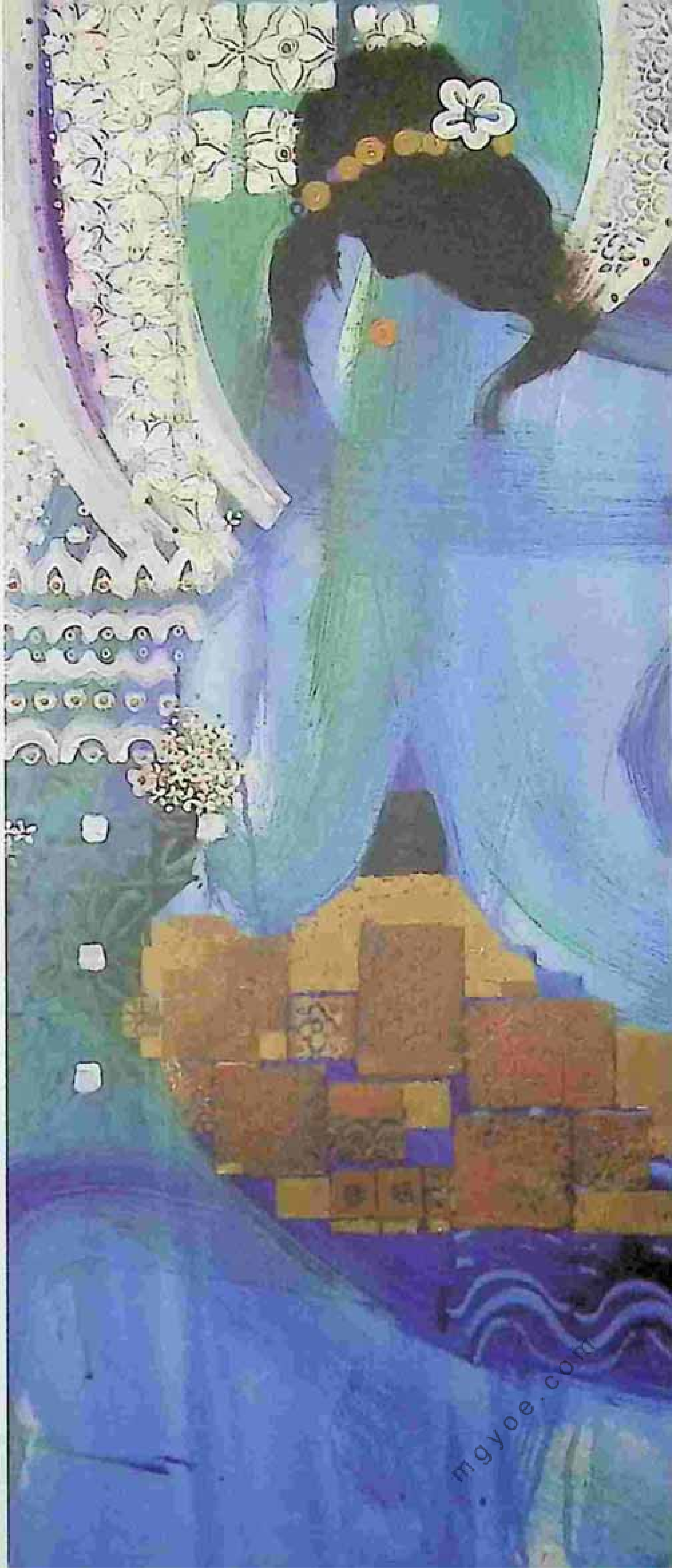
စိတ်ကူးချိုချိုအနုပညာ

# ငြိမ်းမင်း

# အနုပညာနှင့် မာယာ



mgyoe.com

mgyoe.com

# NyeinMinn
## art&illusion

DESIGN:NAYMYOSAY

NW0038
2,300.00 KS

mgyoe.com

ထုတ်ဝေသူ - ဦးစန်းဦး၊ စိတ်ကူးချိုချိုစာပေ၊ ၈၅၊ ၁၆၄လမ်း၊ တာမွေ။
ပုံနှိပ်သူ - ဒေါ်ဝင်းမာ၊ စိတ်ကူးချိုချိုပုံနှိပ်တိုက်၊ ၁၁၇၉၊ မစိုးရိမ်လမ်း၊ ရန်ကင်း။
မျက်နှာဖုံးပန်းချီ - နေမျိုးဆေး
၂၀၁၄၊ စက်တင်ဘာလ၊ ပထမအကြိမ်၊ အုပ်ရေ ၅၀၀
ရောင်းဈေး ၂၃၀၀ ကျပ်

၈၀၈.၈၄

အနုပညာနှင့်မာယာ
ငြိမ်းမင်း - ရန်ကုန်၊ စိတ်ကူးချိုချိုစာပေ၊ ၂၀၁၄၊
စာမျက်နှာ မျက်နှာ၊ ၁၄ စင်တီ× ၂၁ စင်တီ
(၁) အနုပညာနှင့်မာယာ

mgyoe.com

mgyoe.com

စိတ်ကူးချိုချိုစာအုပ်

■■■■■■■■■■

# အနုပညာနှင့် မာယာ

## ငြိမ်းမင်း

ပထမအကြိမ်

mgyoe.com

mgyoe.com

mgyoe.com

mgyoe.com

ချစ်သမီးငယ် ဘုတ်နှင့်
ရုပ်ရှင်ချစ်တဲ့၊ ရုပ်ရှင်ဖန်တီးချင်တဲ့
လူငယ်တွေကို တိုက်ရိုက်ရည်ညွှန်းပါတယ်။

mgyoe.com

Synopsis of "Love & Liquor"

[illegible]

[illegible]

See the details on the screen

SPECIAL 3-30 P. M. SHOW SAT. & SUN.

—THE—

# Royal Cinema

THE UNIQUE THEATRE WITH UNIQUE PICTURES.

PRESENTS FOR THE WEEK

**From Wednesday 13th Oct. 1920.**

THEIR MOST COSTLY EXCLUSIVE BURMESE PHOTOPLAY

# Love & Liquor

7500 Feet —In— 5 Big Parts

THE FIRST SUCCESSFUL ATTEMPT AT FILM MAKING BY THE BURMANS UNDER THE DIRECTORSHIP OF MAUNG OHN MAUNG IN PRODUCING THIS BURMESE LOVE DRAMA IN AN ANIMATED FORM, TEEMING WITH INTENSE HUMOR & EXCITEMENT.

**SEE TO-DAY at ROYAL CINEMA**

YOUR OWN BRAVE HERO AND LOVELY HEROINE IN THIS COSTLY BURMESE PRODUCTION WHICH TOOK MONTHS IN THE MAKING AT RANGOON'S LOVELY SPOTS:

ENCOURAGE
EPOCH MAKING
EVENT AND
ENTERPRISE OF
EDUCATED BURMANS
ENTRY INTO FILMDOM TAKING
ENTIRELY AMIDST RANGOON'S
ENVIRONMENTS AND SHOWING
EXCLUSIVELY BY US.

**Love and Liquor**

— PROGRAMME —

From Wednesday 13th to Tuesday 19th October 1920.

1 Overture by the Orchestra
2 Electricity (Comic)
3 Screen Magazine No. 4.
4 Ambrose's Sour Grapes Part 1
5 Ambrose's Sour Grapes Part 2
6 LOVE & LIQUOR Part 1
7 LOVE & LIQUOR " 2
8 LOVE & LIQUOR " 3
9 LOVE & LIQUOR " 4
10 LOVE & LIQUOR " 5
11 [illegible] (Charlie Chaplin)

# ရွိုင်ရယ်ဆိနီမာရုပ်ရှင်ပြပွဲကြီး

စနေနှင့်တနင်္ဂနွေနေ့ကိုစပါယ်

ရှယ်အပိုပွဲ။ ညနေ–၃–နာရီခွဲကအစပြု၍ ပြသပါသည်။

☞ မြန်မာအတီး– အမှတ်နှင့်မြန်မာဇာတ်ကြီးပြနေပြီ။

# မေတ္တာနှင့်သူရာဇာတ်ထုပ်ကြီး။

မြန်မာပြည်ရုပ်ရှင်ကားကုမ္ပဏီ၏ ဥက္ကဋ္ဌလူကြီးကိုအုန်းမောင် အကြီးအမှူးပြု၍ ပြုလုပ်စီမံသော အဦးအစပဌမ မြန်မာဇာတ် ကားကြီးဖြစ်ပါသည်။ ဤကားသည်နိုင်ငံများမှလာသောကားများ နှင့်ထပ်တူထပ်မျှဖြစ်အောင် ကြိုးစားအားထုပ်၍ အလွန်လှပရင် ကျေးသောနေရာများ ရွေးချယ်ပြီးသကာလ ကောင်းမွန်စွာဇာတ်ပုံ များကူးခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ၄င်းပြင်ဤဇာတ်ကားကြီးမှာ မြန်မာတို့ ရေးသားသော ဝတ္ထုမြန်မာလူမျိုးများက– ကပြ၍မြန်မာလူမျိုးတို့ ကပုံရိုက်ခြင်းပြုပါသည်။ ……

ပထမဆုံး မြန်မာ့ဇာတ်လမ်းရုပ်ရှင်၏ ကြော်ငြာစာ

mgyoe.com

mgyoe.com



# နိဒါန်း

ပထမဆုံး မြန်မာဇာတ်လမ်းရုပ်ရှင်ဖြစ်တဲ့ 'မေတ္တာနဲ့သူရာ' ဇာတ်ကားကို ၁၉၂၀ ပြည့်နှစ် အောက်တိုဘာ(၁၃)ရက်နေ့တုန်းက ရန်ကုန်မြို့ ရွှင်ရယ်စီနီမာရုံကြီးမှာစပြီး ရုံတင်ပြသခဲ့တယ်။ ဒါ့ကြောင့်လည်း အောက်တိုဘာ ၁၃ ရက်နေ့ကို မြန်မာရုပ်ရှင်နေ့လို့ သတ်မှတ်ခဲ့တာပေါ့။

၁၃-၁၀-၂၀၁၀ နေ့မှာ မြန်မာ့ရုပ်ရှင်ဟာ အနှစ် ၉၀ ပြည့်မြောက်သွားခဲ့ပါပြီ။

ရင့်ကျက်ခြင်း၊ ပြည့်စုံခြင်း၊ အတွေ့အကြုံကြွယ်ဝခြင်း၊ လက်ဆင့်ကမ်းအမွေ ပေးဝေခြင်းဆိုတာတွေ ဖန်တီးနိုင်တဲ့အသက်အရွယ် ရောက်ခဲ့ပါပြီ။

ရုပ်ရှင်အနုပညာနဲ့ ထမင်းစားရတဲ့ ကျွန်တော့်ရင်ဘတ်ထဲမှာ ရုပ်ရှင်နဲ့ ပတ်သက်တဲ့ ပုံတင်သံတွေ ဘောင်ဘင်ခတ်နေတယ်။ ဆန္ဒတွေ၊ အိမ်မက်တွေ၊ စေတနာတွေ၊ ဝေဒနာတွေ ဗလပွနဲ့ပေါ့။ အင်တာဗျူးတွေမှာလည်း ဖြေခဲ့တာတွေ များလှပါပြီ။ အင်တာဗျူးဆိုတာကလည်း ကိုယ်ပြောချင်တာထက် သူလိုချင်တာကို ပိုပြီး ဦးစားပေးရတာမျိုး မဟုတ်လား။

ဒီတော့ လူငယ်တွေကို ပြောပြချင်တဲ့၊ ပြောပြသင့်တဲ့၊ ပြောပြနိုင်တဲ့ ခေါင်းစဉ်တစ်ခုကို ရွေးချယ်ပြီး 'စာတမ်း' တစ်စောင်လို ကိုယ့်ကိုယ်ကို ပြုစုခိုင်းစေလိုက်တယ်။ ရုပ်ရှင်နဲ့ပတ်သက်ပြီး ချင်ခြင်းပြေပြေ ပြောပြကြည့်တာပါ။ အဆင်ပြေရင်တော့ ဒီ'စာတမ်း'ကို ရုပ်ရှင်အပိုင်းတိုလေးတွေနဲ့ သရုပ်ဖော်ရင်း ဖတ်ကြားပြဖို့ပါပဲ။

mgyoe.com

ဒီစာတမ်းကို ပြုစုဖို့ သတ္တိတွေမွေးဖွားပေးတဲ့ စာတစ်စောင် ရှိပါတယ်။

အဲ့ဒီစာကတော့ ဦးခင်မောင်(ဘဏ်)ဆိုတဲ့ ခေတ်သစ်ပန်းချီကို ဦးဆောင်တဲ့ မြန်မာ ပန်းချီဆရာကြီးက သူ့တပည့် 'ပေါ်ဦးသက်' ဆီကို ရေးပို့တဲ့စာပါ။ 'ပေါ်ဦးသက်' ဆိုတာက ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ဆရာတစ်ယောက်ပါပဲ။ စာက တကယ်တော့ မော်ဒန်ပန်းချီအကြောင်း ရေးထားတာပါ။ မော်ဒန်ရုပ်ရှင်လမ်းသစ်ကို မော်ဒန်ပန်းချီသဘောတရားတွေထဲက ခြေရာကောက်ကြည့်မိရင်းက ကျွန်တော့်လက်သီးတွေ ကျစ်လာခဲ့တာထင်ပါတယ်။ စာထဲမှာ ဒီလိုဖော်ပြထားတယ်။

၁။ *ခေတ်သစ်ပန်းချီရေးဖို့ Technique ဆိုတဲ့ လက်စွမ်းမဟုတ်။ စိတ်အတွေးအခေါ်ကို အရင်းဆုံးပြောင်းဖို့နဲ့ ဒီအတွေးအခေါ်ကို လက်ရာအဖြစ် လက်ဆင့်ကမ်း Apply ဖို့ဟာ အဓိက (လက်ရှိတက်ပြီး အလေ့အကျင့်ကို ပြည်ဖုံးကားချရလိမ့်မယ်။)*

၂။ *Creative Activity ဆိုတဲ့ မွမ်းမံဖန်တီးခြင်း စိတ်အားကို သတ္တိရှိရှိ မွေးမြူရမည်။ (fear ကြောက်စိတ်ပါနေသေးရင် မတိုးတက်ဖူးဆိုကာ တစ်ထစ်ချ)*

၃။ *ဒီနေ့ ထွန်းကားနေတဲ့ သိပ္ပံအစွမ်း အမျိုးပေါင်း ၁၀၀ မှာ ၅၀% လောက် လေ့လာသဘောပေါက်ရမယ်။ ခေတ်သစ်ပန်းချီရေးဟန်တွေထဲမှာ သိပ္ပံရောင်ပြန်ဟပ်မှုဟာ ၅၀% လောက် ပါဝင်တတ်တယ်။*

၄။ *ဘယ်ပန်းချီမဆို လူမယ့်အယူအဆနဲ့ ရေးဖော်ခြင်း၊ နှလုံးသားထဲမှာ သိုမထားနိုင်လို့ ထုတ်ဖော်ခြင်း၊ (Expression)ပါ။ Theme ဆိုတဲ့ အကြောင်းအရာ အဓိကမဟုတ်။ ကားထဲပါဝင်တဲ့ ပစ္စည်းတွေကို နေရာတကျဖွဲ့စည်းပုံ (Synthesis) က အဓိက။ အဲ့ဒီပစ္စည်းတွေဟာ သူ့နည်းဥပဒေ စည်းကမ်းအရ Unity ဖြစ်အောင် ၁၀% ကနေပြီး ၁၀၀% အထိ ဖန်တီးမှုနဲ့ ဖွဲ့စည်းခြင်းပါ။*

mgyoe.com

mgyoe.com

*Nature အတိုင်း ပုံတူကူးချခြင်းကို Naturalism ခေါ်တယ်။*
*သရုပ်မှန်အောင် ဖန်တီးခြင်းကို Realism။*
*တစ်ဝက်ဖန်တီးခြင်းကို Semi-Abstract။*
*ကွင်းလုံးကျွတ်ဖန်တီးခြင်းကို Abstraction / Non-Objection စသည်ဖြင့် ခေါ်ကြပါတယ်။*

*၅။ ဘယ်တော့မှ ပြီးပြည့်စုံမှာမဟုတ်တဲ့ Art ရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကျယ်ဝန်းပုံကို စောစောက သဘောပေါက်ထားရင် တစ်ဖက်သတ် အယူသီးစိတ် ပျောက်သွားမယ်။*

*အထက်ပါ(၅)ချက်ကို သို့လော သို့လော ငြင်းပယ်နေမယ်ဆိုရင် International standard အမီလိုက်ဖို့ အနာဂတ် မြန်မာ့ပန်းချီဆရာကောင်းဖြစ်ဖို့ ဆိုတဲ့စကား ပြောမနေကြပါနဲ့တော့။ ရုပ်တန်းကရုပ်ပြီး ဟောဒီကားကတော့ ကျုပ်တို့ရဲ့ ကိုယ့်နည်းကိုယ့်ဟန်၊ ယဉ်ကျေးမှု (Culture)ပဲလို့သာ အကာအကွယ်ယူပြီး အသက်သာခိုနေလိုက်ကြပါတော့လို့သာ နိဂုံးချုပ်လိုက်ပါတယ်။*

*ခင်မောင် (ဘဏ်)*
*၂၁-၂-၁၉၈၂*

ပန်းချီအနုပညာနဲ့ ရုပ်ရှင်အနုပညာမှာ သဟဇာတဖြစ်တာတွေ၊ ပဋိပက္ခဖြစ်တာတွေ ရှိမှာပေါ့။ ကျွန်တော်ပြောချင်တာတော့ သစ်တယ်ဆိုတာ အရမ်းကာရောသစ်လို့ မရဘူး ဆိုတဲ့အချက်ပါ။

ဒီစာတမ်းကို ပရိသတ်အမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။
ဖန်တီးသူအမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။
လူငယ်အမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။
လူကြီးအမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။
ကမ္ဘာ့အမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။
မြန်မာ့အမြင်နဲ့လည်း ရေးပါတယ်။

သစ်ချင်ချင်ဖြစ်နေတဲ့ မြန်မာ့ရုပ်ရှင်အတွက် သစ်လို့ရနိုင်တဲ့ ထွက်ရပ်လမ်းများ တွေ့လို့တွေ့ငြား အားလုံးနဲ့ ရင်းရင်းနှီးနှီး ပွားကြည့်လိုက်တာပါ။

mgyoe.com

mgyoe.com

လမ်းလျှောက်ရင်း ပန်းကောက်ရသလို

လမ်းပျောက်ရင်း ချောက်ထဲကျရတာမျိုးလည်း ရှိခဲ့ပါတယ်။ ရှိဦးမှာပါ။

- အဆန်းတကြယ်စိတ်ကူး(Fantasic)ထဲက ရိုးရှင်းတဲ့သဘာဝ (Reality)
- ဂန္တဝင်(Classic)ထဲက ခေတ်ပေါ်အယူအဆ (Modern)
- ရှေးဟောင်းလမ်းရိုး (Cleche)ထဲက ခေတ်ပြိုင်လမ်းသစ် (Contempory) တွေကို ရှာလို့တွေ့တာမျိုးတွေက ဆွေးနွေးချင်စရာတွေ ဖြစ်လာတယ်။

ဒီစာတမ်းကို ဖတ်ပြီးတဲ့အခါ ငြင်းခုံဆွေးနွေးစရာတွေ အသေအချာ ရှိလာပါလိမ့်မယ်။ စာတမ်းသိပ်ရှည်လျားမှာစိုးလို့ တချို့အကြောင်းအရာတွေကို ပုံကြမ်းသဘောလျှာထားပြပြီး တို့ရုံထိရုံလေးပဲ ထည့်ထားခဲ့ပါတယ်။ တူးချပြီးဆွေးနွေးချင်တာတွေလည်း ရှိတာပေါ့။ မေးစရာရှိလည်း ဖြေကြည့်ချင်ပါတယ်။ ကျွန်တော်ဘက်ကလည်း မေးစရာတွေ ရှိနေပါသေးတယ်။ စာတမ်းဖတ်ပွဲသာ လုပ်ဖြစ်ရင်တော့ ဆုံလိုက်ကြရအောင်ပါလို့ ဖိတ်ခေါ်ချင်ပါတယ်။

ဒီစာတမ်းဟာ ကျွန်တော့်စိတ်ထဲမှာ အစက အဆုံးထိ 'နိဒါန်း'တွေချည်း ပါပဲဗျာ။

ငြိမ်းမင်း
၂၀၁၀ သကြန်လ

mgyoe.com

mgyoe.com



အမေဆိုတာ တစ်ခါတုန်းက သမီးတစ်ယောက်ပါပဲ။

အနုပညာရှင်ဆိုတာ တစ်ခါတုန်းက ပရိသတ်တစ်ယောက်ပါပဲ။

'အနုပညာခံစားသူ' ဘဝကနေ 'အနုပညာဖန်တီးသူ' ဘဝကို ကူးပြောင်းပြီဆိုတာနဲ့ အမြင်တွေ၊ ခံယူချက်တွေ၊ ကိုယ်ကျင့်တရားတွေ၊ တာဝန်ဝတ္တရားတွေဟာ နက်နက်ရှိုင်းရှိုင်း ပြောင်းလဲသွားရပါပြီ။

ရုပ်ရှင်ကျမ်းစာအုပ်တွေ စဖတ်စအချိန်တုန်းကတော့ ရုပ်ရှင်ဆိုတာ သတ္တမမြောက် အနုပညာလို့ ဖော်ပြပြောဆိုတာ တွေ့ရပါတယ်။

(၁) ဇာတ်သဘင် DRAMA

(၂) ဂီတ MUSIC

(၃) ဝတ္ထု NOVEL (STORY)

(၄) ပန်းချီ PAINTING

(၅) ကဗျာ POETRY

(၆) ပန်းပု SCULPTURE

ဆိုတဲ့ အနုပညာ(၆)မျိုးနောက်မှာ ပေါ်ပေါက်လာလို့ပါတဲ့။ တချို့ကတော့ အထက်ကအနုပညာ(၆)မျိုးကို ဓာတ်ပုံပညာနဲ့ ပေါင်းစပ်ပြီး သတ္တမမြောက်အနုပညာတစ်ခု ဖြစ်ပေါ်လာတယ်လို့ ဆိုတယ်။

အခုအချိန်မှာ ပရိသတ်တစ်ယောက်က ကျွန်တော့်ကို ရုပ်ရှင်ဆိုတာဘာလဲလို့ တရားဝင် မေးလာရင် ကျွန်တော်ကတော့ . . .

ရုပ်ရှင်ဆိုတာ ရုပ်ပုံများနဲ့ ဇာတ်လမ်းပြောပြတဲ့ အနုပညာတစ်ရပ်

Film (movie) is an Art of Story telling in pictures. လို့ဖြေပေးရမှာပါ။

အဖြေမှာ အပိုင်း ၃ ပိုင်း ပါပါတယ်။

mgyoe.com

 mgyoe.com 

(၁) Art ဆိုတဲ့ အနုပညာ
(၂) Story Telling ဆိုတဲ့ ဇာတ်လမ်းပြောခြင်း
(၃) Picture ဆိုတဲ့ ရုပ်ပုံတွေ

အပိုင်းတစ်ပိုင်းဆီမှာ ကျယ်ပြောလေးနက်တဲ့ ပညာတွေနဲ့ ဖွဲ့စည်းထားတယ်။

Picture ဆိုတဲ့ ရုပ်ပုံဆိုပါစို့။ ရုပ်ပုံမှာ အရွယ်ရှိတယ်။ အရွယ်ဆိုတာက ရုပ်ရှင်အခြေခံ အားဖြင့်တော့ (၃)မျိုးပေါ့။ Close Up ဆိုတဲ့ အနီးကပ်မျက်နှာပြည့်ရိုက်ချက်၊ Medium Shot ဆိုတဲ့ အလယ်အလတ်ခါးတစ်ပိုင်းရိုက်ချက်၊ Long Shot Full shot ခေါ်တဲ့ တစ်ကိုယ်လုံးပေါ်တဲ့ ရိုက်ချက်ဆိုတာ အများသိပါ။ ရိုက်ချက်(ရုပ်ပုံ) အရွယ်အစားတွေဟာ ကင်မရာဆရာက လက်ဆော့နေတာ မဟုတ်ဘူး။ ပရိသတ် မပျင်းမရိရအောင် ဖျတ်ခနဲ ဖျတ်ခနဲ လျှောက်ပြောင်းနေတာမဟုတ်ဘူး။ အရွယ်တွေမှာ လေးနက်တဲ့ အဓိပ္ပာယ်တွေ ရှိနေတယ်။

အတိုင်းအဆမဲ့၊ အကန့်အသတ်မဲ့ မြင်နေရတဲ့ သဘာဝလောကကြီးကို ကင်မရာနဲ့ ကြည့်လိုက်တဲ့အခါမှာ Croping လို့ခေါ်တဲ့ အဖြတ်အတောက်နဲ့ မြင်ရတယ်။ ကင်မရာဘောင်ထဲကနေ ပန်းချီကားတစ်ချပ်လို မြင်ရတဲ့မြင်ကွင်း၊ အဲ့ဒီမြင်ကွင်းကို ကင်မရာဆရာရဲ့ အနုပညာနဲ့ ရွှေ့၊ ပြောင်း၊ နှိမ့်၊ မြင့်၊ နီး၊ ဝေး လုပ်ရာကနေ အမြင်တွေ ပြောင်းလာတယ်။

နောက်တော့ အလင်းရောင်ပေးမှု
ပြီးတော့ မှန်ဘီလူး အသုံးချမှု

တကယ်တော့ ဒါတွေအားလုံးဟာရုပ်ပုံ(Picture)တစ်ခုကို နိမိတ်ပုံ(Image) ဖြစ်လာအောင် ဖန်တီးဖွဲ့စည်းနေတာ ဖြစ်ပါတယ်။ ရုပ်ပုံ (Picture) ဆိုတာ ကြီးကျယ်ခမ်းနားတဲ့ ပညာတစ်ရပ်ပါ။ ရုပ်ပုံတွေကို အနုပညာမြောက်စွာ တင်ပြနိုင်ဖို့အတွက်

| | |
|---|---|
| Croping | အဖြတ်အတောက် |
| Composition | အထားအသို |
| Lighting | အလင်းအမှောင် |
| Colour Tone | အရောင်အနုအရင့် |
| Size | အကြီးအသေး၊ အနီးအဝေး |
| Focus | အပြတ်အသား၊ အကြည်အဝါး |

နည်းတဲ့ နည်းပညာတွေ မဟုတ်ပါဘူး၊ အမေရိကန်ဓာတ်ပုံပညာရှင် Alfred

mgyoe.com

Wagg က ခတ်ပုံပညာရဲ့ မာယာကို အခြေခံအချက် (၇)ချက်နဲ့ ဖော်ပြထားခဲ့ဖူးတယ်။ ၁၉၅၇ ကတည်းကဆိုတော့ ကြာတော့ကြာခဲ့ပါပြီ။ ဒါပေမဲ့ ခိုင်တုန်း မှန်တုန်းဖြစ်နေတဲ့'စံ'တွေပါ။

***" Every Face to Every Mood "***

၁။ မျက်နှာတိုင်းမှာ ဘေးဘက်(၂)ခုနဲ့ အထက်အောက် အဆင့်(၃)ခုရှိတယ်။

၂။ ရှုထောင့်တိုင်းမှာ အာရုံညွတ်နူးစေတဲ့ အခြေခံအကျိုးသက်ရောက်ပုံချင်း မတူနိုင်ကြဘူး။

၃။ အနီးအဝေး ပြောင်းလဲလိုက်တာနဲ့ (ကြည့်သူရဲ့စိတ်အပေါ်) သြဇာသက်ရောက်ပုံလည်း ပြောင်းလဲသွားတတ်တယ်။

၄။ ရိုက်ကူးတဲ့ ဝတ္ထုပစ္စည်းရဲ့ ပြပြင်စီရင်မှု (ထားသိုဖွဲ့စည်းတဲ့ ရှုထောင့်) ကြောင့် စိတ်ခံစားမှုတွေ ပြောင်းလဲဖြစ်ပေါ် စေနိုင်တယ်။

၅။ စိတ်ခံစားမှုကို လွတ်လပ်စွာ ထုတ်ဖော်ပြဖို့ ကွက်လပ်(ဟင်းလင်းပြင်) တွေ လိုအပ်တယ်။

၆။ စိတ်နေစိတ်ထားကို သိသာထင်ရှားစေတဲ့ အနုစိတ် ပုံဖော်မှုတိုင်းဟာ ကွက်လပ်(ဟင်းလင်းပြင်)နဲ့ ဆက်စပ်နေတယ်လို့ သိမှတ်ထားရမယ်။

၇။ စိတ်ခံစားမှုတိုင်းအတွက် တိကျတဲ့၊ သေချာတဲ့၊ ကွက်တိ လိုအပ်တဲ့ အလင်းရောင် အချိုးအဆရှိတယ်။ (ပိုလို့၊ လျော့လို့မရဘူး)

အဲ့ဒီအချက်(၇)ချက်လောက်ကို စိတ်ထဲရောက်အောင် ထည့်ကြည့်ရင် ခတ်ပုံပညာရဲ့ လေးနက်မှုကို ချိန်ဆသိနိုင်ပါပြီ။ သေသေချာချာ စူးစိုက်ပြီး မှတ်ကြည့်မယ်ဆိုရင် 'ခံစားမှု'ကို ပုံဖော်နိုင်ဖို့ တိကျသေချာတဲ့ နည်းပညာလိုအပ်တယ်ဆိုတာ တွေ့ရပါလိမ့်မယ်။

အဲဒါတွေဟာ ကင်မရာရဲ့ မာယာတွေဖြစ်ပါတယ်။ ဒီနေရာမှာ အနုပညာနဲ့ မာယာ အကြောင်းကို အထူးပြုပြောကြားမှာ ဖြစ်တဲ့အတွက် ကင်မရာရဲ့မာယာတွေကို ချန်လှပ်ထားခဲ့ပါရစေ။ အရေးမပါ အရာမရောက်လို့ ချန်လှပ်ထားတာမဟုတ်ပါဘူး။ ပြောရမည့်ခေါင်းစဉ်က လမ်းလွဲထွက်သွားမှာ စိုးရိမ်လို့ပါ။

mgyoe.com

 mgyoe.com

Illusion ဆိုတာကို 'မာယာ' လို့ သုံးထားပါတယ်။

မြန်မာမင်းညီမင်းသားတွေ သင်ရတဲ့ အဋ္ဌာရသိပ္ပ(၁၈)ရပ် ဆိုတာရှိပါတယ်။ သုတိဆိုတဲ့ အကြားအမြင်အတတ်ကစပြီး သဒ္ဒါဆိုတဲ့ သဒ္ဒါကျမ်းအတတ်မှာ ဆုံးတယ်။ နံပါတ်(၁၄)မှာရှိတဲ့ ပညာကတော့ 'မာယာ'ဆိုတဲ့ လှည့်ပတ်မှု အတတ်ပါ။ စစ်ပညာမှာ အင်အားချင်းတူရင် ပရိယာယ် သုံးရတယ်ဆိုတာ ရှိပါတယ်။ အဲဒီ ပရိယာယ်ဟာ မာယာပါပဲ။

စာရေးဆရာမကြီး ဒေါ်ခင်မျိုးချစ်ပြောတာ ကြားဖူးပါတယ်။

*'ဇာတ်လမ်းလေးကတော့ ကောင်းပါရဲ့၊ မာယာလေးလိုနေတယ်ကွယ့်။ မာယာလေးသာ ပါလိုက်ရင်တော့ ဝတ္ထုကောင်းလေးဖြစ်သွားမှာ'* တဲ့ ။

ဆရာမကြီးသုံးတဲ့ မာယာဆိုတာ လှည့်ဖျားခြင်း၊ လှည့်စားခြင်းသက်သက် မဟုတ်ပါ။ နည်း၊ ပရိယာယ် ဆိုတာထက်ပိုမြင့်တဲ့ အနုပညာအစိတ်အပိုင်းတစ်ခုလို့ ခံစားမိပါတယ်။ ကျွန်တော့အနေနဲ့တော့ 'မာယာ'ဆိုတာ 'အလင်္ကာ' လို့ ခံစားလိုက်မိပါတယ်။

Illusion ဟာတစ်ခါတစ်ရံမှာ Trick ဆိုတဲ့ 'လှည့်စားခြင်း'ဘက် ရောက်သွားတာရှိသလို၊ တစ်ခါတစ်ရံကျတော့ 'ဟုတ်ယောင်မှု' ဆိုတဲ့ဘက် ရောက်သွားပြန်တယ်။ ကျွန်တော်ကတော့ 'မာယာ'လို့ သတ်မှတ်ပါမယ်။

မာယာဆိုတာ အတတ်ပညာချည်းလည်း မဟုတ်ဘူး။ အနုပညာချည်းလည်း မဟုတ်ဘူး။ ဖန်တီးမှုဆိုတဲ့ 'မုသာဝါဒ'ကို အန္တရာယ်မဖြစ်အောင်၊ မယုံမကြည် ဖြစ်မသွားရအောင် ဘယ်အချိုးအဆအထိ ထည့်မလဲဆိုတဲ့ စိတ်ကူးဆုံးဖြတ်ချက် ဖြစ်ပါတယ်။ ဆေးခါးကြီးကို သကြားအုပ်တယ်ဆိုတဲ့ Sugar Coated ဟာ မာယာတစ်မျိုးပါပဲ။

mgyoe.com

mgyoe.com

မာယာထဲမှာ စေတနာပါတယ်။
မာယာထဲမှာ လှံ့လ ဝီရိယပါတယ်။
မာယာထဲမှာ ကျွမ်းကျင်တတ်မြောက်မှုပါတယ်။
မာယာအချိုးအဆမှန်ရင် အနုပညာထက်တယ်။
မာယာအချိုးအဆလွဲရင် အနုပညာပျက်တယ်။

အထက်မှာ ဖော်ပြခဲ့သလို Cinematography ဓာတ်ပုံပညာမှာ -
Compsition ဟာ မာယာ
Croping ဟာ မာယာ
Lens အပြောင်းအလဲဟာ မာယာ
Colour ရွေးချယ်မှုဟာ မာယာတွေပေါ့။

မာယာဆိုတာ ဟုတ်ယောင်မှုလို့ ဆိုခဲ့ရင် မဟုတ်တာကို ဟုတ်တယ်ထင်အောင် အားထုတ်ရတာပါ။

ဒါပေမဲ့ ပိရိသေသပ်ဖို့ သိပ်အရေးကြီးတယ်။ လိမ်ညာမှုလို့ ဘယ်တော့မှ မထင်မှတ်စေရဘူး။ မာယာဟာ ယုံကြည်အောင်လုပ်တဲ့နည်း (Way)တစ်ခုပါပဲ။

ရုပ်ရှင်အနုပညာမှာ Acting ဟာ အရေးကြီးတယ်။ Act ဆိုတာ 'to make believe' ယုံကြည်အောင် လုပ်ရတာတဲ့။

ယုံကြည်အောင် လုပ်ရတယ်ဆိုကတည်းက အတုပါ။
ဒါပေမဲ့ အစစ်နဲ့ခွဲမရတဲ့ အတုပါ။
အစစ်ထက် ဖန်တီးရခက်တဲ့ အတုပါ။
အတုမှန်းသိလိုက်တာနဲ့ ပျက်စီးသွားတဲ့အရာပါ။
ဒါကြောင့် အမူအရာ 'လုပ်'တာကို မြင်လို့၊ သိလို့မဖြစ်ဘူး။
အမူအရာ 'ဖြစ်'တာကိုသာ မြင်စေ၊ သိစေရမှာ ဖြစ်ပါတယ်။

mgyoe.com

mgyoe.com

ရုပ်ရှင်ဆိုတာ ရုပ်ပုံများနဲ့ ဇာတ်လမ်းပြောတဲ့ အနုပညာဆိုတာ ပြန်ကောက်ရအောင်။ အဲဒီအဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်ထဲက 'Art' ဆိုတဲ့ အနုပညာအကြောင်းကို စပြီးပြောကြရအောင်။ ကျွန်တော်တို့ငယ်ငယ်ကတော့ ဆရာတစ်ယောက်က ပြောဖူးတယ်။ *'အနုပညာ'ဆိုတာ ဘာလဲလို့ မေးလိုက်တော့ 'မင်းက ဘာကောင်မို့ အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို သိချင်ရတာလဲတဲ့။ အနုပညာဆိုတာ အဓိပ္ပာယ်တစ်ခုခုနဲ့ ကန့်သတ်ဖွင့်ဆိုပြလိုက်ရင် အနုပညာရဲ့ ကြွယ်ဝမှုကို ဘောင်ခတ်ရာရောက်သွားမှာပေါ့တဲ့။*

ဟုတ်ပါတယ်။

အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဆိုတာ အတိုင်းအဆမဲ့ပါပဲ။ အကန့်အသတ်မရှိပါပဲ။

သို့ပေမဲ့ ဒီပညာရပ်ကို ကိုင်တွယ်လေ့လာရတော့မယ်ဆိုရင်တော့ မပြတ်သားလို့ မရတော့ပါဘူး။

အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ကို ကမ္ဘာကြီးပေါ်မှာ ပြတ်ပြတ်သားသား အစောဆုံးစပြောရဲတဲ့ ပညာရှိကတော့ ဂရိလူမျိုး ပလေတိုပါပဲ။ သူကပြောတယ်။

*"Art is mimesis"*

*"အနုပညာဆိုတာ ပုံတူကူးခြင်းဖြစ်တယ်"*

ပုံတူကူးတယ်ဆိုတာ မိတ္တူ Photo stat ဆွဲတာမဟုတ်ပါဘူး။

ကူးတယ်ဆိုကတည်းက မိမိလက်နဲ့ ဖန်တီးခြင်းဆိုတာ ပါလာပြီ။ မိမိလက်နဲ့ ဖန်တီးပြီ ဆိုမှတော့ အတိုးအလျှော့တွေ ရှိလာမှာပေါ့။ ကလေးတစ်ယောက်က သစ်ပင်ဆိုတာ ကြည့်ပြီး သူ့စိတ်ကူးနဲ့ ပြန်ရေးတဲ့ပုံ မြင်ဖူးတယ်မဟုတ်လား။ ပင်စည်လည်းပါတယ်၊ သစ်ကိုင်းတွေလည်း ပါတယ်။ သစ်ရွက်တွေလည်းပြည့်လို့။ ဒါပေမယ့် တကယ့်သစ်ပင်နဲ့တော့ ဘယ်တစ်ထပ်တည်း တူပါ့မလဲ။ သို့ပေမဲ့ သစ်ပင်လို့ သိနေတယ်။ သူ့လက်နဲ့ ကိုယ်တိုင်ဖန်တီးထားတယ်။ အဲ့ဒါ သူ့ရဲ့သစ်ပင်၊ အဲ့ဒါသူ့ရဲ့ပန်းချီ၊ အဲ့ဒါ

mgyoe.com

သူ့ရဲ့အနုပညာပေါ့။

အနုပညာဆိုတာ ပုံတူကူးတာတဲ့။

ဘယ်က ပုံတူကူးတာလဲ။

သဘာဝတရားကပေါ့။

သဘာဝတရားမှာ ဘာက အဓိကလဲ။

လူ့သဘာဝ၊ လူ့စရိုက် အနီးစပ်ဆုံးဖြစ်ဖို့က အဓိကပေါ့။

Adous Huxley အားဒိုးဝပ် ဟတ်စလေရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ပုံက တစ်မျိုးပါ။

*"အနုပညာဆိုတာ သဘာဝလောကရဲ့ သောင်းပြောင်းထွေလာ အဖြစ်အပျက်တွေကို အစီအစဉ်နဲ့ ဖော်ပြခြင်းဖြစ်တယ်"* တဲ့။

သူ့အဆိုဟာ Walter Bater ရဲ့ အဆိုနဲ့ သဘောထားတူနေတယ်။

*"အနု ညာဆိုတာ ကျောက်တုံးအကြမ်းကြီးထဲက အပိုအစွန်းတွေကို ဖယ်ရှားသုတ်သင်ပြီး အချောကိုင်ထားတဲ့ ကျောက်ဆစ်ရုပ်ဖြစ်တယ်"* တဲ့။

ဆိုလိုချင်တာကတော့ သဘာဝအတိုင်းရှိနေတာဆိုရင် အနုပညာမဟုတ်ဘူး။ သဘာဝဆိုတာ သောင်းပြောင်းထွေလာပဲ။ အစီအစဉ်မကျဘူး၊ အဲ့ဒါကို လူရဲ့စိတ်ကူးစိတ်သန်း(Imaganation)နဲ့ ဖန်တီးမှု (Creativity)တွေ ပေါင်းရမယ်။ အဲ့ဒါကို အစီအစဉ် လုပ်တယ်လို့ ခေါ်တာပေါ့။

နောက်တစ်ယောက်က နောက်တစ်မျိုးပြောပြန်တယ်။

သူကတော့ ဟားဘတ်ရိ (Hebert Read) သူ့အဆိုက ဒီလို။

*"အနုပညာဆိုတာ လူသားရဲ့ အလှကြိုက်တဲ့ အာရုံကို နှစ်သိမ့်မှုပေးနိုင်တဲ့ ပုံကောင်းပုံလှတွေကို ပြုစုပျိုးထောင်ပေးတဲ့ စိတ်လှုပ်ရှားမှုဖြစ်တယ်"*

ဒီအဆိုမှာ ထူးခြားချက်က 'အလှကြိုက်တဲ့ အာရုံ၊ ပုံကောင်းပုံလှ' ဆိုတဲ့ အချက်ပဲ။ လူတစ်ယောက်သေတာ တကယ့်လောကမှာ အသုဘ၊ မတင့်မတယ် ရှိတယ်တဲ့။ မလှပဘူးပေါ့။ သို့ပေမဲ့ ပြဇာတ်ထဲမှာ၊ ရုပ်ရှင်ထဲမှာ မင်းသမီးလေး လဲကျသေဆုံးသွားတာကတော့ လှမ်းပြီး ပွေ့ပိုက်ပေးချင်စရာပါ။ တကယ့်ကို ကြေကွဲကြည်နူးစရာပါ။ ဒီလိုလှပအောင် ဖန်တီးထားတာလေ၊ သဘာဝကို အခြေခံတဲ့ ပသာဒလို့ ပြောရမယ်ထင်တယ်။ အနိဋ္ဌာရုံတွေဟာ အနုပညာနဲ့ ထိတွေ့လိုက်ရင် ဣဋ္ဌာရုံတွေ ဖြစ်လာကြတယ်။ တကယ့်လောကမှာ နံစော်ညစ်ပတ်ပြီး ပါးရေနားရေ တွန့်နေတဲ့ တောသူမကြီးတစ်ယောက်ရှိတယ်။ အနားကို ဘယ်သူမှ မကပ်ချင်ဘူး။ ဒါပေမဲ့ ဓာတ်ပုံပြပွဲ၊ ပန်းချီ

mgyoe.com

ပြပွဲထဲကို သူ့ပုံရောက်သွားရင်တော့ အမြင်ပြောင်းသွားပြီ။ အဲ့ဒါ အနုပညာပေါ့။

အနုပညာဟာ 'အလှ'ကို အခြေခံတဲ့အချက်နဲ့ ပတ်သက်လို့ အင်္ဂလိပ်စာဆို ဂျွန်ကီ ကလည်း ရေးဖွဲ့ဖွင့်ဆိုခဲ့သေးတယ်။

*"အလှဆိုတာ သစ္စာတရားဖြစ်တယ်*

*သစ္စာတရားကို ရှာဖွေခြင်းဟာ အနုပညာဖြစ်တယ်"* တဲ့။

အခုပြောပြတဲ့ အနုပညာအဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်တွေဟာ သိပ်ဟောင်းနေပါပြီ။ ဒီနေရာမှာ ပြောချင်တာက ဒီစာတမ်းမှာ အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်တွေကို ဟောင်းတယ်၊ သစ်တယ်၊ မှားတယ်၊ မှန်တယ် လုံးဝ အကဲဖြတ်မှာ မဟုတ်ပါဘူး၊ ဒီစာတမ်းရဲ့ အဓိကပစ်မှတ်ကတော့ အနုပညာဖွင့်ဆိုချက်တွေထဲက လူငယ်တွေ လက်တွေ့အသုံးချလို့ရမယ့် Apply လုပ်လို့မယ့် Concept အတွေးအမြင်ကို ထုတ်ယူပေးချင်တာဖြစ်ပါတယ်။ ပုံစံပြရရင်

ပလေတိုရဲ့ ဖွင့်ဆိုချက်မှာ -

*'ပုံတူကူးယူခြင်း ၊ သဘာဝတရားကို အခြေခံထားရခြင်း'*

*ဟတ်စလေနဲ့ ဘာတာတို့ရဲ့ ဖွင့်ဆိုချက်မှာ -*

*'သဘာဝတရားကို အစီအစဉ်ပြုလုပ်ခြင်း'*

*ဟားဘတ်ရိနဲ့ ဂျွန်ကီတို့ရဲ့ အဆိုတွေမှာ -*

*'အလှတရား'*

အဲ့ဒီအနှစ်လေးတွေပဲ ကောက်ယူသွားချင်တာပါ။ အနုပညာ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်ထဲမှာ အနှစ်သာရအရှိဆုံးတစ်ခုကို သတိထားမိလောက်ပါပြီ။ အဲ့ဒါကတော့ အနုပညာဆိုတာ သဘာဝအတိုင်းဖြစ်တာ မဟုတ်ဘူး။ သဘာဝအတိုင်းဖြစ်နေရင် အနုပညာ မဟုတ်ဘူး။ အနုပညာ ဖြစ်နေချင်ရင် လူသားရဲ့ စိတ်ကူးဖန်တီးမှု ပါကို ပါရမယ် ဆိုတာပါပဲ။

ကျွန်တော့်တို့ လေးစားချစ်ခင်ရတဲ့ ဆရာဇော်ဂျီကတော့ လိုရင်းတိုရှင်းဖွင့်ဆိုပြထားပြန်ပါတယ်။

*'အနုပညာဟူသည် နှစ်သက်ခြင်းဂယက်ဖြင့် ဘဝကို အသိပေးခြင်းသာ'*တဲ့။ သေသေချာချာ ဂယနဇာ စစ်ကြည့်လိုက်တော့

'နှစ်သက်ခြင်းဂယက်' ဆိုတာ 'ရသမြောက်' တာ

'အသိပေးခြင်း' ဆိုတာ 'သုတ'

mgyoe.com

ဘဝအတွက် 'ရသမြောက်သော သုတ' ဖန်တီးပေးတာ။

ထပ်စဉ်းစားကြည့်စေချင်တာက 'ရသမြောက်သော သုတ'ဆိုတဲ့ ကိစ္စပါ။

အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်တွေဟာ စိတ်ဝင်စားဖို့ ကောင်းလာပါပြီ။

သရုပ်မှန်ခေတ်မှာ အနုပညာဆိုတာ အတု

မော်ဒန်ခေတ်မှာ အနုပညာဆိုတာ ပုံသဏ္ဌာန်

အနုပညာဆိုတာ သန့်စင်ခြင်း

အနုပညာဆိုတာ မိမိခံစားမှုကို ဖော်ထုတ်ခြင်း

ပို့မော်ဒန်ခေတ်မှာ အနုပညာဆိုတာ စိတ်ကူး

အဲ့သလိုပုံဖော် Focus လုပ်ကြည့်ခဲ့ကြပါတယ်။ တကယ်တော့အနုပညာဆိုတဲ့ စကားရပ်ဟာ ဆရာဇော်ဇော်အောင်ပြောသလို အဘိဓာန်တွေ၊ သဒ္ဒါစာအုပ်တွေက လွန်မြောက်နေတဲ့ ဝေါဟာရဖြစ်ပါတယ်။

အနုပညာမှာ တိုက်ရိုက်အတွေ့အကြုံ(Direct Experience)ဟာ အရေးအကြီးဆုံး ဖြစ်လာပါတယ်။ အနုပညာပစ္စည်းဖြစ်စေတဲ့ အချက်အလက်၊ အခြင်းအရာ၊ ဂုဏ်အင်္ဂါတွေကို ပယ်ဖျက်ထားတဲ့ အနုပညာကို အနုပညာမပါတဲ့ အနုပညာ Art-less Art လို့ သတ်မှတ်လာတဲ့ အထိပါပဲ။

အနုပညာရဲ့အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက်တွေဟာ ခေတ်ကာလနဲ့ လူမှုရေး၊ နိုင်ငံရေး၊ ယဉ်ကျေးမှု စတာတွေကို အခြေခံတတ်တာလည်း ထည့်သွင်းစဉ်းစားရမှာဖြစ်ပါတယ်။

လီယိုတော်စတွိုင်းပြောတဲ့ အနုပညာမှာတော့ အတတ်ပညာ ပါလာပါတယ်။ ဒီလိုပါ။ *'အနုပညာသည်တစ်ဦး၏ ကိုယ်တွေ့ကြုံသော စိတ်လှုပ်ရှားမှုများ၊ ခံစားမှုများကို မိမိရင်တွင်း၌ ပွားများလာအောင် လှုံ့ဆွပြီးနောက် (မြင်နိုင်ကြားနိုင်သော) ပြင်ပလက္ခဏာတစ်စုံတစ်ရာနှင့် ထုတ်ဖော်ပြသည့်အချိန်တွင် အနုပညာပေါ်ပေါက်လာသည်'။*

အဲ့ဒီအဆိုကိုပြန်ဖတ်ကြည့်ရင် 'ပြင်ပလက္ခဏာ တစ်စုံတစ်ရာ'ဆိုတာကိုသတိပြုမိနိုင်ပါတယ်။ အဲ့ဒါ အတတ်ပညာပါ။

Painting ဖန်တီးဖို့ Drawing ကိုကျင့်ခဲ့ရမှာပါပဲ။

ပန်းချီဖန်တီးဖို့ ပုံဆွဲကျင့်ခဲ့ရမှာပါပဲ။

ဂီတပညာရှင်ဖြစ်ဖို့ ဂီတဟူရိယာကိုတော့ ကျင့်ခဲ့ရမှာပါပဲ။

ဒီနေရာမှာ အလျဉ်းသင့်သလို ထည့်သွင်းတင်ပြချင်တာက ဂီတပညာရှင်

mgyoe.com

mgyoe.com

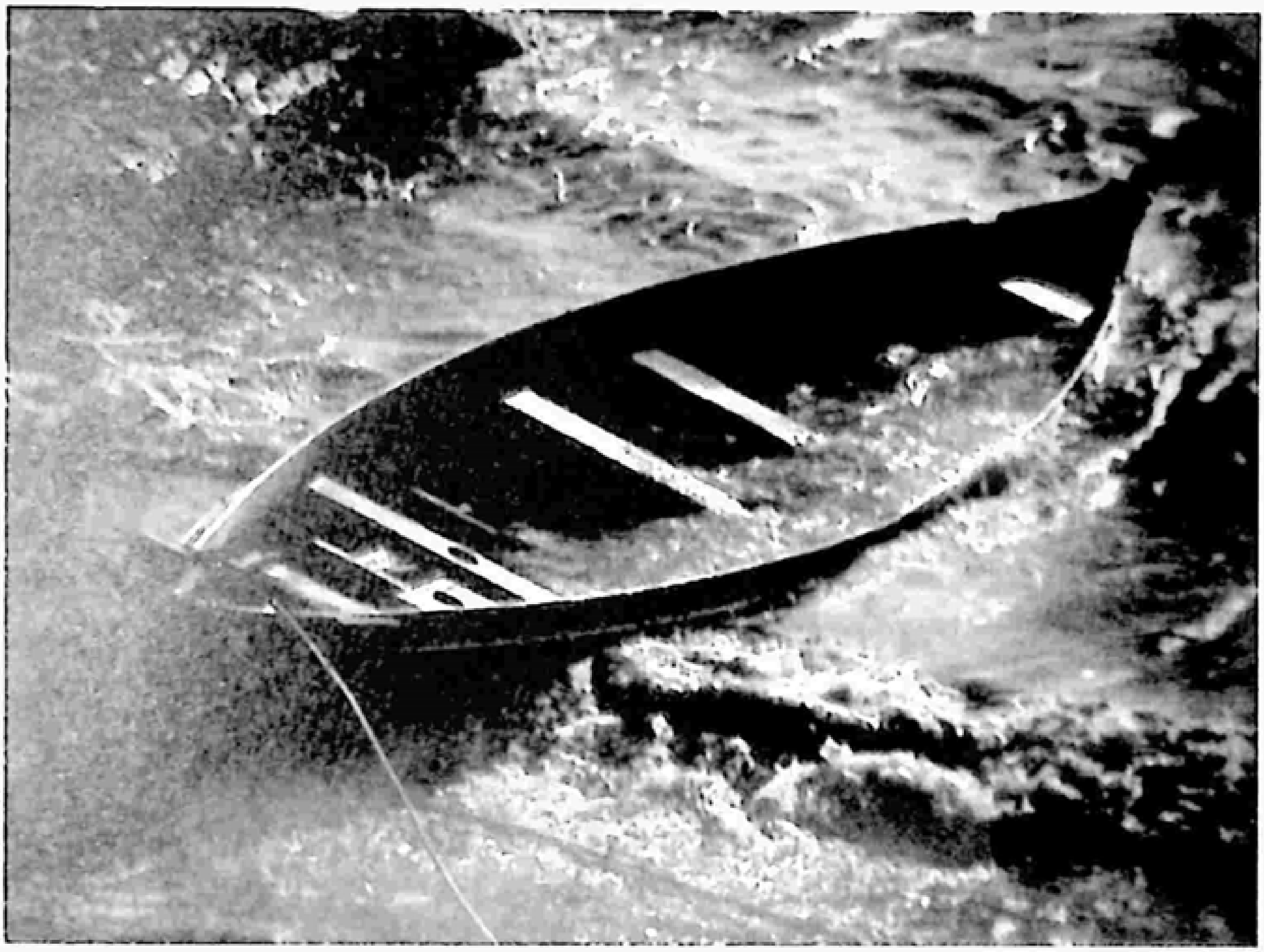
မြို့မငြိမ်းနဲ့ ဓားတန်းဦးသန့်ရဲ့ Dialogue လေးတစ်ကွက်ပါ။ ဓားတန်းဦးသန့်ဆိုတာ အနုပညာအကြောင်း ကောင်းကောင်းဖတ်မှတ်လေ့လာထားတဲ့ ထုတ်လုပ်သူ Producer တစ်ယောက်ပါ။ သူက လိုအပ်တဲ့ ငွေကြေးကိုသာ စိုက်ထုတ်ပေးတဲ့ သာမညလူ မဟုတ်ပါဘူး။ ပညာရှင်တွေကို တကယ့် ပညာတွေ ပေါ်ထွက်လာအောင် လမ်းကြောင်း ပေးနိုင်တဲ့ ဥယျာဉ်မှူးကောင်းတစ်ယောက်ပါ။ မြို့မငြိမ်းက ပထမတုန်းက မြို့မတီးဝိုင်းမှာ ဆိုက်ဆိုဖုန်းကျွမ်းကျင်သူ တစ်ယောက်ပါ။ မြို့မငြိမ်းဟာ ဆိုက်ဆိုဖုန်းမှုတ် သိပ်တော်တယ်။ သိပ်လည်းကြိုးစားတယ်။ တစ်နေ့မှာ ဦးသန့်က ပြောတယ်။

*'ကိုငြိမ်း၊ ခင်ဗျား ဆိုက်ဆိုဖုန်းသမားဖြစ်ချင်တာလား၊ ဂီတအနုပညာသမား ဖြစ်ချင်တာလား'*တဲ့။

အဲဒီမေးခွန်းဟာ အဖြေအများကြီးပါတဲ့ မေးခွန်းပါ။ ဒီမေးခွန်းရဲ့အဖြေကို ကောင်းကောင်းနားလည်တဲ့ မြို့မငြိမ်းဟာ ဆိုက်ဆိုဖုန်းသမားသက်သက်ဘဝကနေ သီချင်းတွေရေး၊ ဂီတတွေ ဖွဲ့စည်းတဲ့ ဂီတအနုပညာသမားကြီး ဖြစ်လာခဲ့ပါသေးတယ်။ ဒါပေမဲ့ မြို့မငြိမ်းလည်း ဆိုက်ဆိုဖုန်းတော့ တကယ်တတ်အောင် သင်ခဲ့ရသေးတာပဲ။ အနုပညာတိုင်းမှာ အတတ်ပညာ အခြေခံတော့ လိုအပ်တာချည်းပါပဲ။

ဝတ္ထုအနုပညာဖန်တီးဖို့ စာပေသဒ္ဒါ အတတ်ပညာလိုတယ်။ ပန်းချီအနုပညာ ဖန်တီးဖို့ ဆေးစပ်နည်းအတတ်ပညာလိုတယ်။ ဒါဆိုရုပ်ရှင်အနုပညာဖန်တီးမှုအတတ် ပညာတွေက ဘယ်လောက်လိုအပ်မလဲ . . .။

mgyoe.com



ဓားတန်းဦးသန့်၏ ဓာတ်ပုံလက်ရာတစ်ခု
(ကိုဇော်မြင့် - ရိမြင့်ရုပ်ရှင်မှ ကျေးဇူးပြုသည်)

ဓားတန်း ဦးသန့်
ပုံတူပန်းချီ

mgyoe.com

mgyoe.com

ဓားတန်း ဦးသန့်

မြို့မငြိမ်း

mgyoe.com

mgyoe.com



အနုပညာရဲ့ အဓိပ္ပာယ်ဖွင့်ဆိုချက် ပြီးတာနဲ့ အနုပညာသမိုင်းအချုပ်ကို တင်ပြချင်ပါတယ်။

သူ ဘယ်ကလာတယ်ဆိုတာသိမှ သူနဲ့ ဘယ်ကို ဆက်သွားမယ်ဆိုတာ နားလည်နိုင်မှာမို့ပါ။ ရှေးပဝေသဏီတုန်းက လူသားတွေအနေနဲ့ အနုပညာလို့ သတ်မှတ်ခဲ့တာ (၇)မျိုးရှိခဲ့ပါတယ်။

၁။ ရာဇဝင် History

၂။ ကဗျာလင်္ကာ Poetry

၃။ ဟာသပြဇာတ် Comedy

၄။ အလွမ်းပြဇာတ် Tragedy

၅။ တေးဂီတ Music

၆။ အက Dance

၇။ နက္ခတ္တဗေဒ Astronomy တို့ ဖြစ်ပါတယ်။

ရုပ်ရှင်မပေါ်သေးတဲ့ ပြဇာတ်ခေတ်ဆိုတော့ ပြဇာတ်ပညာကို အသားပေးပြီး အလွမ်းအသော ခွဲထားတာတော့ နားလည်ပေးရမှာပေါ့။

အဲဒီတုန်းက အနုပညာတစ်ရပ်ကို နတ်သမီးတစ်ပါးစီက အုပ်ချုပ်တယ်လို့ ဆိုတယ်။ ပညာတိုင်းမှာ သူ့ကိုယ်ပိုင်စည်းကမ်း၊ သီးခြားရည်ရွယ်ချက်တွေ ရှိခဲ့တယ်။ ရာဇဝင်ဆိုတာ အဲ့ဒီတုန်းက အနုပညာတဲ့။ ဒီအချက်ကလည်း သဘောတူစရာ ကောင်းပါတယ်။ ရာဇဝင်ကို လေ့လာရင် လူမှုသိပ္ပံပညာ (Social Seience) စကားပြေအရေးအသား၊ ဇာတ်လမ်း အတတ်ပညာ ဆိုတာတွေကို တွေ့နိုင်တယ်။ မျက်မှောက်ခေတ်နဲ့ အဝေးဆုံးက လူတွေရဲ့ တကယ့်အဖြစ်အပျက်တွေဟာ ဒီနေ့ခေတ်အတွက် အကောင်းဆုံး နမူနာတင်စားချက် (Metaphor)တွေ ဖြစ်နေတာကိုး။

mgyoe.com

mgyoe.com

၁၃ ရာစုနောက်ပိုင်းမှာ . . .

'အက' ကို အနုပညာစာရင်းက ပယ်လိုက်တယ်။ သူ့နေရာမှာ ဂျီဩမေထရီ (Geometry)ကို အစားထိုး သတ်မှတ်လိုက်တယ်။ ဂျီဩမေထရီထဲက တြိဂံ၊ စတုဂံတွေ မျဉ်းကြောင်းတွေ၊ စက်ဝိုင်းတွေဟာ အနုပညာနဲ့ နီးစပ်နေတာကို သတိထားမိနိုင်ပါတယ်။

၁၆ ရာစုရောက်တော့ . . .

အနုပညာ (Art) ဆိုတာ ကျွမ်းကျင်မှု (Skill)နဲ့ ရောထွေးလာတယ်။ ဂီတအနုပညာသမားနဲ့ အတီးအမှုတ်ကျွမ်းကျင်သူဟာ အဆင့်မတူနိုင်ဘူးလို့ ပြောလာကြတယ်။

၁၇ ရာစုနှောင်းပိုင်းမှာတော့ . . .

အနုပညာရဲ့ နယ်ပယ်ဟာ ကျဉ်းမြောင်းလာတယ်။

ခေတ်ပေါ်သိပ္ပံပညာဟာ ဖြစ်ဇာကောင်းလာတော့ 'နက္ခတ္တဗေဒ၊ ဂျီဩမေထရီ' စတဲ့ ပညာရပ်တွေကို ကဗျာ၊ ဂီတတွေနဲ့အတူ အနုပညာစာရင်းထဲမှာ ထိန်းသိမ်းထားလို့မရတော့တဲ့ အခြေဆိုက်လာတယ်။

အရင်တုန်းက အနုပညာထဲမှာ အကျုံးမဝင်ခဲ့တဲ့ 'ပန်းချီ၊ ပန်းပု၊ ဗိသုကာ' ဆိုတဲ့ ပညာရပ်တွေကို အနုပညာစာရင်းထဲမှာ သိမ်းကျုံးထည့်သွင်းထားလိုက်တယ်။

၁၈ ရာစုနှောင်းအရောက်မှာ . . .

(Artist)အနုပညာရှင်နဲ့ (Artisan) လက်မှုပညာရပ်ဆိုတာကို ပြတ်ပြတ်သားသား ခွဲခြားသတ်မှတ်လာကြတယ်။

အနုပညာရှင်ဆိုတာ ဖန်တီးမှုတွေ၊ စိတ်ကူးစိတ်သန်းတွေ အခြေခံပေါင်းစပ်ဖွဲ့စည်းသူ ဖြစ်ပြီး လက်မှုပညာရှင်ကတော့ ကျွမ်းကျင်အလုပ်သမားအဆင့်ပါပဲ။

၁၉ ရာစုအတွင်းမှာ . . .

သိပ္ပံပညာရဲ့ အရှိန်ဖြစ်ဇာဟာ ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်လာတယ်။

တစ်ချိန်က Natural Philosophy သဘာဝဒဿနိကဗေဒလို့ ခေါ်ခဲ့ရာက Natural Science သဘာဝသိပ္ပံပညာလို့ ခေါ်တွင်လာခဲ့တယ်။ ဖိုထိုးတဲ့ အနုပညာ (The art of alchemy) ဟာ ဓာတုဗေဒဆိုတဲ့ သိပ္ပံပညာဖြစ်လာတယ်။

၁၉ ရာစုအလယ်ပိုင်းမှာ . . .

အနုပညာဆိုတာ စက္ခုပသာဒဆိုင်ရာ (Visual) ပညာတွေဘက်ကို ပိုပြီး

mgyoe.com

mgyoe.com

ရည်ညွှန်းသက်ဆိုင်လာတယ်။ စာပေ၊ ဂီတ ပညာရပ်တွေကတော့ အခြေခံတွေပေါ့။ (Artists) အနုပညာရှင်တွေဟာ Artisans ဆိုတဲ့ Craft People လက်မှုပညာသည်တွေနဲ့ပါ ကွဲပြားခြားနားလာတယ်။ လက်မှုပညာသည်တွေနဲ့ သဘင်ပညာသည်တွေဟာ လူမှုအဆင့်အတန်းနဲ့ ပညာအဆင့်အတန်း နိမ့်ကျတယ်လို့ အတန်းအစား ခွဲခြားလာကြတယ်။

၁၉ ရာစုနှောင်းပိုင်းကျတော့ . . .

လူမှုသိပ္ပံ(Social Science)ပညာထပ်ပေါ်လာတယ်။

ခေတ်ပေါ်သိပ္ပံပညာ နယ်နိမိတ်ဩဇာ ကျယ်ပြန့်လာတာနဲ့အမျှ အနုပညာဩဇာ ကျဆင်းလာတယ် ဆိုရမယ်။ ပိုင်နက်ကလည်း ကျဉ်းမြောင်းလာတာကိုး။ ဓာတ်ခွဲခန်းနည်းပညာတွေ၊ လက်တွေ့စမ်းသပ်ချက်တွေက သိပ္ပံပညာကို ခိုင်မာသထက် ခိုင်မာအောင် အရောင်တင်ပေးနေတော့ လူတွေရဲ့ယုံကြည်မှုကလည်း အတိုင်းထက်အလွန်ပေါ့။

စီးပွားရေးပညာ (Economics)

လူမှုဆက်ဆံရေးပညာ (Sociology)

နိုင်ငံရေးပညာ (Politics)

စိတ်ပညာ (Psychology)

ဒဿနိကဗေဒ (Philosophy) ဆိုတာတွေက လူမှုသိပ္ပံပညာ (Social Science) နယ်နိမိတ်ထဲ ပါဝင်သွားကြတယ်။ သဘာဝသိပ္ပံပညာနဲ့ လူမှုသိပ္ပံပညာမှာ မပါဝင်နိုင်တဲ့ လက်ကျန်ပညာရပ်လေးတွေပဲ အနုပညာပိုင်နက်ထဲမှာ ကျန်ရစ်ခဲ့တော့တာပေါ့။

ဝိတိုရိယဘုရင်မကြီးခေတ်(၁၈၃၇-၁၉၀၁)မှာတော့ 'အနုပညာသည် အနုပညာအတွက်' (art for art's sake) ဆိုတဲ့ လှုပ်ရှားမှု ပေါ်ပေါက်လာတယ်။ အနုပညာမာနတွေ မြင့်တက်လာတယ်။ အနုပညာဆိုတာ လူလောကကို နားလည်အောင်လုပ်ဖို့ ချဉ်းကပ်တဲ့ နည်းလမ်းတစ်ခု မဟုတ်တော့တဲ့ အခြေအနေရောက်သွားပြီ။ သူတို့နိဂုံးကို သူတို့ဘာသာ ချုပ်နေကြတယ်လို့ ဆိုနိုင်တယ်။

သူတို့တွေရဲ့ အနုပညာတွေဟာ သူတို့ရင်ဘတ်ထဲမှာ မွေးဖွားပြီး သူတို့ရင်ဘတ်ထဲမှာပဲ သေဆုံးသွားတယ်လို့ အကဲဖြတ်ခဲ့ကြတယ်။

၂၀ ရာစုတစ်ဝက်ကျော်တဲ့အချိန်အထိပါပဲ။

mgyoe.com

mgyoe.com

၁၉၆၀ ရဲ့ နောက်ပိုင်းကျမှ 'နည်းပညာဆိုင်ရာ အနုပညာ'တွေ စတင်ပွင့်လန်းလာတယ်ဆိုရပါမယ်။ (The rise of technological arts)

ကမ္ဘာကြီးကို ချဉ်းကပ်နွေးထွေးဖို့မကြိုးစားတဲ့၊ မာနတစ်ခွဲသားနဲ့ မိမိကိုယ်ထဲမှာပဲ အဆုံးသတ်ခဲ့တဲ့ အနုပညာတွေကို စွန့်ထွက်လာခဲ့ပါပြီ။ အနုပညာကို နိုင်ငံရေးအမြင်၊ စီးပွားရေးအမြင်သစ်တွေ ပေါင်းစပ်ဖြည့်ဆည်းလာနိုင်ခဲ့ပါပြီ။ လူ့အဖွဲ့အစည်းနဲ့ အဆက်အသွယ် ပြတ်နေရာကနေ . . . လူ့အဖွဲ့အစည်းအတွက် နားလည်စွာ အသုံးပြုနေတဲ့ နည်းပညာတွေနဲ့ အနုပညာဟာ သိမ်မွေ့စွာ ပေါင်းစပ်နိုင်ခဲ့ပါပြီ။ ဒီနည်းနဲ့ 'နည်းပညာအခြေခံအနုပညာ' (Technological Art)တွေနဲ့ သူတို့ကိုသူတို့ မြှင့်တင်လာနိုင်ခဲ့ပါပြီ။

နှစ်ပေါင်း ၇၀၀ ဖြတ်သန်းလာခဲ့တဲ့ အနုပညာခရီးဟာ ၂၀ ရာစုမှာ လူထုဆက်သွယ်ရေးလမ်းကြောင်း (Media) ပေါ်ကို တည့်မတ်စွာ ဆိုက်ရောက်သွားပြီဖြစ်ပါတယ်။

အရေးအသားဟာ ဘယ်လောက်စောတဲ့ တီထွင်မှုဖြစ်ခဲ့ဖြစ်ခဲ့ ဓာတ်ပုံ၊ ရုပ်ရှင်၊ အသံဖမ်းပညာဆိုတဲ့ တီထွင်မှုလောက်တော့ လူသမိုင်းကိုအမြင်သစ်များစွာနဲ့ ပြောင်းလဲမပေးနိုင်ခဲ့ပါဘူး။ ဒါကိုကြည်ကြည်လင်လင်မြင်ပြီဆိုရင် ဒီကနေ အနုပညာအမျိုးအစားတွေနဲ့ ပျော်ဝင်ကြည့်ရအောင်ပါ။

## ၁။ ပါဝင်တင်ဆက်မှုအနုပညာ (The Performance Art)

အနုပညာဖန်တီးသူကိုယ်တိုင် ပရိသတ်ရှေ့မှာ တိုက်ရိုက်ထိတွေ့ပြီး ပါဝင်ပြသတဲ့ အနုပညာဖြစ်ပါတယ်။ ဇာတ်သဘင် တင်ဆက်မှု၊ ဂီတပွဲ တင်ဆက်မှု၊ ပန်းချီပြပွဲတွေမှာ တွေ့နိုင်ပါတယ်။

## ၂။ တစ်ဆင့်ခံအနုပညာ (The Representational Art)

မူလပင်ရင်းအနုပညာဖန်တီးသူရဲ့ အနုပညာပစ္စည်းကို ပရိသတ်အများပြည်သူဆီကို (Established Code) ဖြန့်ဝေတဲ့ နည်းထုံးတစ်ခုခုသုံးပြီး အရောက်ပို့တဲ့ အနုပညာဖြစ်ပါတယ်။ စာရေးဆရာက လက်နဲ့ရေးတယ်။ ဒါကိုပုံနှိပ်စာလုံးနဲ့ပြောင်းပြီး စာအုပ်ရိုက်ထုတ်တာမျိုး၊ ဓာတ်ပုံ ပန်းချီဆရာတို့ရဲ့ အနုပညာပစ္စည်းတွေကို ဖလင်ခွဲ ပုံနှိပ်ပြီး ပို့စကတ်၊ ပိုစတာအဖြစ် ထုတ်ဝေတာ မျိုးတွေပေါ့။

mgyoe.com

## ၃။ ဆင့်ပွားအနုပညာ (The Recording Arts)

အနုပညာပစ္စည်းနဲ့ ခံစားသူပရိသတ် တိုက်ရိုက်ထိတွေ့နိုင်အောင် အသင့်ပြင်ဆင်ပေးထားတဲ့ အနုပညာပါ။ (Performance) ပါဝင်တင်ဆက်မှုအနုပညာလို ကိုယ်တိုင်ပါဝင် တင်ဆက်တာ မဟုတ်ပေမယ့် တစ်ဆင့်ခံအနုပညာ (Representational art) ထက်တော့ပိုပြီး ဆက်စပ်ရင်းနှီးစွာ ထိတွေ့ခံစားနိုင်ခွင့် ရှိပါတယ်။ သူ့ရဲ့ အားသာချက်က အနုပညာဖန်တီးသူဟာ Master လို့ခေါ်တဲ့ ပင်ရင်းအနုပညာပစ္စည်း တစ်ခုကို အကောင်းဆုံးအားထုတ်ပြီးတာနဲ့ မိတ္တူများစွာပွားပြီး တစ်ပြိုင်နက် ခံစားထိတွေ့နိုင်စွမ်းရှိတာပါပဲ။

ရုပ်ရှင်ဇာတ်ကားတွေ၊ ဗီဒီယိုဇာတ်ကားတွေ၊ သီချင်းစီးရီးတွေဟာ ဒီအနုပညာထဲမှာ အကျုံးဝင်နေပါပြီ။

ရုပ်ရှင်ဆိုတာ တကယ်တော့ ဆင့်ပွားအနုပညာ (Recording Art)စာရင်းဝင်ဖြစ်ပါတယ်။ ဒါပေမယ့် ရုံးကြီးရုံကောင်းတွေဆောက်၊ နည်းပညာအကောင်းစားတွေသုံးပြီး ပါဝင်တင်ဆက်မှုအနုပညာ (Performing Art) ပုံစံအသွင် ပြင်ဆင်ပြသနေကြပြန်ပါတယ်။ ရုပ်ရှင်ရုံမှာ သွားကြည့်မှ သူ့အရသာကို ပြည့်ပြည့်ဝဝ ရမယ်ဆိုတာ Performing တင်ဆက်မှုသဘောဖြစ်အောင်လုပ်နေတာကို သတိပြုမိမယ် ထင်ပါတယ်။

အနုပညာသမိုင်းထဲက သင်ခန်းစာယူစရာအချက်တွေကို မမေ့စေချင်ပါဘူး။

အနုပညာနဲ့ နည်းပညာ(သိပ္ပံပညာ)တို့ရဲ့ အားပြိုင်မှုပေါ့။

Covey ရဲ့ သီအိုရီထဲကအတိုင်းပါပဲ Win or Loose နိုင်မလား၊ ရှုံးမလား၊ မနိုင်ရင် ရှုံး၊ မရှုံးရင် နိုင် ခေတ် မဟုတ်တော့ပါဘူး။

Win or Win မင်းလည်းနိုင်၊ ငါလည်းနိုင်ဆိုတဲ့ ခေတ်ပြောင်းသီအိုရီနဲ့ ကိုက်ညီနေတာ တွေ့ရပါမယ်။

အနုပညာသမားဟာ နည်းပညာကို လေးစားရမယ်။

နည်းပညာသမားဟာ အနုပညာကို လေးစားရမယ်။

ဒါမှ သမိုင်းအဖြေလှမယ်။

mgyoe.com

mgyoe.com

ရုပ်ရှင်ဆိုတာ အနုပညာဆိုပေမယ့်
ပန်းချီအနုပညာနဲ့တော့ မတူပါဘူး။

တစ်ယောက်တည်း ဖန်တီးရတာမဟုတ်တဲ့အတွက် လူမှုဆက်ဆံရေးပညာ၊ စီမံခန့်ခွဲမှုပညာတွေ အများကြီးလိုအပ်တာကို တွေ့ရပါဦးမယ်။ ဒါဟာ ဒီနေ့ရုပ်ရှင် အနုပညာသမားတိုင်း မလွဲမသွေတွေ့ရမယ့် ပညာရပ်နယ်ပယ်တွေ ဖြစ်ပါတယ်။ ပညာရပ်နယ်ပယ်တွေထဲမှာ သတိကြီးကြီးထားရမှာကတော့ ဈေးကွက်စီးပွားရေးပညာ ဖြစ်ပါတယ်။

ပန်းချီဆရာတစ်ယောက်ရဲ့ အောင်မြင်မှုဟာ ပန်းချီကားဈေးကွက်ဝင်ခြင်း၊ မဝင်ခြင်းနဲ့ တိုင်းတာတယ်လို့ ပြောနိုင်ပါတယ်။ ဗန်ဂိုးလို ပန်းချီဆရာက ပိုက်ဆံမျက်နှာ မကြည့်ဘဲ ဖန်တီးခဲ့တာမှန်ပေမယ့် ဗန်ဂိုးရဲ့ပန်းချီကားဟာ ဒီနေ့ခေတ်မှာ သန်းပေါင်း များစွာ တန်နေပြီဖြစ်ပါတယ်။ ရေးခဲ့စဉ်က ဈေးကွက်ဝင်ခြင်း၊ မဝင်ခြင်းကို လျစ်လျူရှုခဲ့ တယ် ဆိုဦးတော့ ဒီနေ့ခေတ်မှာ ဈေးကွက်ဝင်နေတဲ့အတွက် ဗန်ဂိုးဟာ အောင်မြင်တဲ့ ပန်းချီအနုပညာသည်ကြီး ဖြစ်နေရပါတယ်။ ဒီနေ့ခေတ်မှာ ဗန်ဂိုးရဲ့ ပန်းချီကားတွေဟာ ဈေးကွက်မဝင်ဘူးဆိုပါစို့။ ဒါဆို ဗန်ဂိုးကို ဘယ်လိုသတ်မှတ်မလဲ။ ကျွန်တော်ဆိုလို တာက အနုပညာကို ငွေနဲ့တန်ဖိုးဖြတ်တာ မဟုတ်ဘဲ ပရိသတ်ရဲ့ တန်ဖိုးထားမှုနဲ့ အကဲဖြတ်ကြည့်ချင်တာပါ။ ငွေနဲ့ပရိသတ်ဆိုတာ တစ်ခါတစ်ရံတူပြီးတော့ တစ်ခါတစ်ရံ မှာ ကွဲပြားပါတယ်။ ဒါဟာ စီးပွားရေးပညာပါ။ ဒီပညာဟာ မာယာကြီးပါတယ်။

ရုပ်ရှင်ဆရာကြီးတစ်ဆူဖြစ်တဲ့ 'ဝေါ့ဒစ္စနေ' ကပြောပါတယ်။
I don't make pictures just to make money.
I make money to make more pictures.

mgyoe.com

*ပိုက်ဆံရှာဖို့အတွက် သက်သက် ကျွန်တော် ရုပ်ရှင်ရိုက်တာမဟုတ်ပါဘူး။ (ကျွန်တော် ရိုက်ချင်တဲ့) ရုပ်ရှင်တွေ အများကြီး ထပ်ရိုက်နိုင်ဖို့အတွက်တော့ ကျွန်တော် ပိုက်ဆံရှာပါတယ်။*

ဝေါ်ဒစ္စနေရဲ့ စကားဟာ ဂျာအေးသူ့အမေရိုက်တဲ့ စကားဆန်နေပေမယ့် သေသေချာချာ နက်နက်ရှိုင်းရှိုင်း တွေးကြည့်မှ အရေးကြီးတာလေး ပါနေတယ်။ ‘ကိုယ်လုပ်ချင်တာ လုပ်ဖို့အတွက် ကိုယ်မလုပ်ချင်တာလေးတွေလည်း ရောနှောပြီး လုပ်ရတဲ့’ ခေတ်သစ်အနုပညာ (အထူးသဖြင့်) ရုပ်ရှင်အနုပညာရဲ့ မှောက်ဖဲလေး တစ်ချပ်ကို လှန်ပြနေသလိုပါပဲ။ ရုပ်ရှင်အနုပညာမှာ ဈေးကွက်ထဲက ပျောက်သွားတာနဲ့ ပရိသတ်က မေ့သွားတတ်တဲ့ ဓလေ့ရှိတယ်။ ဒီတော့ ပရိသတ်နဲ့ ကိုယ်နဲ့တွေ့နေဖို့ဆိုတာ အဆက်မပြတ် အလုပ်လုပ်နေနိုင်မှုပေါ် မူတည်နေပြန်တယ်။ ရုပ်ရှင်ဇာတ်ကားတွေ ဆက်တိုက်ထုတ်လုပ်ဖို့ဆိုတာ ဘာလိုသလဲ သူသိတယ်လေ။ ဒါလည်း အလွန်ကြီးတဲ့ ‘မာယာ’ပါပဲ။

ရုပ်ရှင်လောကမှာ ပိုက်ဆံနောက်ပဲ လိုက်တဲ့လူတွေ ရှိပါတယ်။

သူတို့ ဘယ်ရောက်သွားကြသလဲ။

သူတို့က ရှေ့ဆုံးက အောင်မြင်နေကြပါသလား။

သူတို့ဟာ အမြဲတမ်း အောင်မြင်နေလိမ့်မယ် ထင်ပါသလား။

ရုပ်ရှင်အနုပညာမှာ ပိုက်ဆံထက် ပိုအရေးကြီးတာကြီးတစ်ခု ရှိနေပါသေးတယ်။ အဲ့ဒါကတော့ ပရိသတ်အပေါ် လွှမ်းမိုးတဲ့ ပါဝါ (Power) ဆိုတဲ့ ကျော်ကြားမှု ဩဇာ ဖြစ်ပါတယ်။ အဲဒါကို ဟောလီးဝုဒ်က ဆရာကြီး Ben Stein က ဒီလို မှတ်ချက်ချခဲ့တယ်။

The people here in the white house think they have power.

That's wrong.

The people who make these (picture) have power ...

They can get inside your head.

They can completely take control of everything you see and do,

change the you feel, everything that happen to you, and that's power.

*အိမ်ဖြူတော်မှာရှိတဲ့လူတွေက သူတို့မှာ အာဏာပါဝါတွေရှိတယ်လို့ ထင်နေကြတယ်။ အဲ့ဒါ မဟုတ်ဘူးဗျ။ ရုပ်ရှင်တွေဖန်တီးတဲ့ လူတွေကမှ တကယ့် အာဏာ*

mgyne.com

mgyoe.com

ဒတ်ချ် ပန်းချီကျော် ဗင်းဆင့်ဗန်ဂိုး (၁၈၅၃ - ၁၈၉၀)
မျက်စိနှင့် မြင်တွေ့နိုင်သော ရုပ်ပုံများကို မရေးဘဲ
စိတ်နှင့် ခံစားတွေ့ရှိနိုင်သော ပန်းချီကားများကို ရေးဆွဲခဲ့သူ

mgyoe.com

mgyoe.com

ရုပ်ရှင်ဆရာကြီးတစ်ဆူဖြစ်သူ 'ဝေါ့ဒစ္စနေ' (၁၉၁-၁၉၆၆)

mgyoe.com

 mgyoe.com 

*ပါဝါရှင် အစစ်၊ သူတို့က ခင်ဗျားတို့ရဲ့ ခေါင်း(ဦးနှောက်)ထဲကိုလည်း ဝင်နိုင်တယ်။ ခင်ဗျားတို့မြင်သမျှ၊ လုပ်သမျှ အရာခပ်သိမ်းကို အပြီးအပိုင် ထိန်းချုပ်နိုင်စွမ်းလည်း ရှိတယ်။ ခင်ဗျားနဲ့ပတ်သက်တဲ့ အဖြစ်အပျက်ခပ်သိမ်းအပေါ်မှာ ခံစားရတာတွေကို တောင် လမ်းကြောင်းပြောင်းပစ်နိုင်တယ်။ အဲ့ဒါကမှ တကယ့်အာဏာပါဝါပဲပေါ့။*

အားလုံး သတိထားမိနိုင်ပါတယ်။ မိဘဆရာသမားနဲ့ နီတိကျမ်းထဲက ဆုံးမ စကားထက် ရုပ်ရှင်ဇာတ်ကားတစ်ကား၊ ဝတ္ထုစာအုပ်တစ်အုပ်ထဲက စကားတစ်ခွန်းဟာ သေသည်အထိ ပရိသတ်အပေါ်မှာ လွှမ်းမိုးငြိတွယ်သွားနိုင်တယ်ဆိုတဲ့အချက်ပါ။

ဝတ္ထုကို ရသစာပေ (Literature)လို့ခေါ်ရင် ရုပ်ရှင်ကို ရသပုံရိပ် (Image) လို့ ခေါ်ထိုက်ပါတယ်။

ရုပ်ရှင်အနုပညာရဲ့ အကောင်းဆုံးအင်အားတွေကတော့ Money and power စီးပွားရေးနဲ့ ဩဇာအာဏာဖြစ်ပါတယ်။ ထုံးစံအတိုင်း ကမ္ဘာ့အင်အားကြီးနိုင်ငံတွေကပဲ အဲဒီရုပ်ရှင်အနုပညာရဲ့ အင်အားတွေကို လက်ဝါးကြီးအုပ်ထားကြပါတယ်။ ဒါကိုထိုး ဖောက်ထွက်ဖို့ နည်းအမျိုးမျိုးနဲ့ ကြိုးစားခဲ့ကြပါတယ်။

mgyoe.com

mgyoe.com 

အာရှရုပ်ရှင်ပွဲတော်တစ်ခုမှာ တင်သွင်းခဲ့တဲ့ စာတမ်းတစ်စောင်အကြောင်း တင်ပြချင်ပါတယ်။ အဲဒီစာတမ်းရဲ့ခေါင်းစဉ်က 'အာရှရုပ်ရှင်များ နိုင်ငံတကာဈေးကွက် ဝင်ရေးအတွက် ပြဿနာများနှင့် အလားအလာများ'ပါ။ စာတမ်းရှင်ကတော့ Philip Cheah ဖြစ်ပါတယ်။ စင်ကာပူကပါ။

သူ့စာတမ်းမှာ ဟောလိဝုဒ်ရုပ်ရှင်ကုမ္ပဏီတစ်ခုရဲ့ ဝင်ငွေအကြောင်း ဆွေးနွေး ထားပါတယ်။

*Troy ဇာတ်ကားဟာ အမေရိကန်မှာ ဒေါ်လာ ၁၃၃ သန်း ဝင်ခဲ့ပြီး ပင်လယ် ရပ်ခြား တိုင်းတစ်ပါးမှာ ဒေါ်လာ ၃၆၅ သန်း ဝင်ငွေရခဲ့ပါတယ်တဲ့။ ဒါကြောင့် နိုင်ငံခြား ဈေးကွက်ဝင်ငွေဟာ သူတို့နိုင်ငံ အမေရိကန်မှာဝင်တဲ့ ဝင်ငွေထက်တောင် ပိုပါတယ်တဲ့။ အဲသလိုဖြစ်ရတဲ့အကြောင်းကလည်း ခိုင်ခိုင်လုံလုံရှိပါတယ်။ ဟောလိဝုဒ်ဟာ အမေရိ ကန် ပရိသတ်ကို မျက်ကွယ်ပြုပြီး ပင်လယ်ရပ်ခြား တိုင်းတစ်ပါးဈေးကွက်မှာ အမြတ် ထွက်မယ့် ဇာတ်ကားတွေပဲ ရိုက်ထုတ်နေပါတယ်။*

- *ရင်သပ်ရှုမော အံ့သြဖွယ်ထူးဆန်းထွေလာများ*
- *ဆွံ့အနေဘိသကဲ့သို့ စကားပြောခန်းနည်းစေ*
- *နိုင်ငံတကာကြိုက် စူပါသရုပ်ဆောင်များပါဝင်*
- *အမေရိကန် ယဉ်ကျေးမှုစစ်စစ် မဆိုစလောက်ကလေးသာထည့် . . . ဆိုတဲ့ ဝက်ဝက်ကွဲအောင်မြင်တဲ့ ပုံသေနည်းရုပ်ရှင်တွေပဲ တန်းစီထွက်ပေါ်နေပါတယ်။*

*အမေရိကန်ရုပ်ရှင်ကြည့်ပရိသတ်က အမေရိကန်ကားတွေကို အားရကျေနပ်မှု မရှိပါဘူး။*

*အာရှရဲ့ အဓိကပြဿနာကလည်း အတူတူပါပဲ။ ပြည်တွင်းဖြစ် ရုပ်ရှင်များကို ပြည်တွင်း ပရိသတ်က ကျေနပ်မှုရှိ/မရှိဆိုတဲ့ အရေးကြီး အချက်ပါပဲ။*

mgyoe.com

mgyoe.com


ပြည်တွင်းဖြစ် ရုပ်ရှင်တွေကို ပိုက်ဆံမရှိဘဲ ဘယ်လိုအစွမ်းထက်အောင် လုပ်မလဲဆိုတဲ့ ပြဿနာကို ဆွေးနွေးကြပါတယ်။

ဖိလစ်ပိုင်နဲ့ မလေးရှားမှာ Digital တော်လှန်ရေး ဆောင်ရွက်ခဲ့ပါတယ်။ ဖိလစ်ပိုင်လူမျိုးတွေမှာ ပြောစရာဇာတ်လမ်းတွေ မနိုင်ရင်ကာ များပြားလှပါတယ်။ သူတို့မှာ ရုပ်ရှင်ရိုက်ဖို့ ငွေမရှိကြပါဘူး။ ဒစ်ဂျစ်တယ်နည်းပညာက သူတို့အတွက် အဲဒီတံခါးကို လှပ်ပေးလိုက်ပါတယ်။

၂၀၀၀ ပြည့်နှစ်မှာ မလေးရှားရုပ်ရှင်သစ် (New Wave Film) များ ပေါ်ပေါက်လာခဲ့ပါတယ်။ ပုဂ္ဂလိက ရုပ်ရှင်ထုတ်လုပ်သူများ စုပေါင်းပြီး အတူတွဲဖက်လုပ်ကိုင်လာခဲ့ကြတယ်။ လူတွေဟာ အရင်းအနှီးတွေ စုပေါင်းထည့်ဝင်ပြီး တစ်ဦးရဲ့ရုပ်ရှင်မှာ နောက်တစ်ဦးက ကျွမ်းကျင်မှုနဲ့ ပံ့ပိုးပေးကြတယ်။ အပြန်အလှန် ဖေးမပေးကြတယ်။

၂၀၀၃ ခုနှစ်မှာ သူတို့ဟာ အာရှရုပ်ရှင်ပွဲတော်တွေမှာ ဆုတွေ ဆွတ်ခူးနိုင်လာခဲ့တယ်။ အခုတော့ ကမ္ဘာကတောင် အသိအမှတ်ပြုလာနေပါပြီ။ စီးပွားရေးရှေ့မှာ အနုပညာက ဦးဆောင်နေပါတယ်။ အနုပညာကို အသိအမှတ်မပြုဘဲ စီးပွားရေးကို ဂရုပြုနေရင် ကမောက်ကမ ဖြစ်နေပါလိမ့်မယ်။ ပရိသတ်အကြိုက်ကို ဖန်တီးပေးနိုင်တယ် ဆိုတာ 'အနုပညာ'သာလျှင် ဖြစ်ပါတယ်။

အနုပညာမြောက်တဲ့ ရုပ်ရှင်တွေကို ပွင့်လန်းခွင့်ပြုပေးမယ်ဆိုရင် တစ်ကမ္ဘာလုံးက စိတ်ဝင်စားလာအောင် ဖန်တီးပေးရာ ရောက်တယ်။ အဲဒီအခါ စီးပွားဖြစ်ရုပ်ရှင်တွေ ဆက်လက် ပေါ်ထွန်းလာလိမ့်မယ်။ စီးပွားဖြစ် ရုပ်ရှင်လုပ်ငန်းအကြောင်း ပြောပြီဆိုတာနဲ့ အနုပညာအပိုင်းကို ပေါ့လျော့သွားခြင်းကတော့ မှားယွင်းမှုတစ်ခုပါပဲ။

အနုပညာရှင်သန်ဖို့ လွတ်လပ်ခွင့် လိုအပ်ပါတယ်။ အနုပညာ အောင်မြင်ပွင့်လန်းရခြင်း အကြောင်းကိုကြည့်ရင် ချိုးနှိမ်ထားတဲ့ အကြောင်းအရာတွေကို ကိုင်တွယ်ရဲခြင်း၊ အများလက်ခံထားတဲ့ အများအကြိုက်'စံ'တွေကို ချိုးဖျက်ရဲခြင်း၊ အစဉ်အလာထက် ကျော်ပြီး သွားရဲခြင်း တွေ့ရပါတယ်။

မလေးရှားရုပ်ရှင်ရုံသစ်က 'အပစ်အခတ်၊ အညစ်အသတ်၊ ဟာသ' ဟူသော စီးပွားဖြစ် ပုံသေနည်းရုပ်ရှင်တွေကို ဆန့်ကျင်စိန်ခေါ်ခဲ့ပါတယ်။ ရုပ်ရှင်သစ်ရဲ့ ဇာတ်ကားတွေ ပိုပြီးအေးချမ်းတယ်။ ပိုပြီးလေးနက်တယ်။ ပိုပြီးသိမ်သိမ်မွေ့မွေ့ ရိုက်ကူးထားတယ်။ ဒါကြောင့် ခံစားမှုကလည်း ပိုပြီးနက်ရှိုင်းထိခိုက်စွာ ခံစားရပါတယ်။

အဲဒီလို ရုပ်ရှင်တွေကို ပထမရှောင်ခဲ့ကြပေမယ့် ကမ္ဘာ့အနှံ့မှာ ဆုတွေရလာတဲ့

mgyoe.com

mgyee.com

*အခါ ပါရမီရှင်အသစ်တွေကို စီးပွားရှာသူတွေက မကြိုဆိုဘဲ မနေကြတော့ပါဘူး။ နောက်တစ်ခု အရေးကြီးတာက ပံ့ပိုးပေးမယ့် ပတ်ဝန်းကျင်ပါ။ အများပရိသတ်ကို ရှုမြင်ခံစား အကဲဖြတ်ဖို့ အခွင့်အလမ်းတွေ ပေးရပါမယ်။ ဟန့်တားပိတ်ဆို့လို့မရပါ။ အကြိုက်သစ်၊ အရသာသစ်တွေကို တိုးတက်ဖွံ့ဖြိုးလာဖို့ တံခါးဖွင့်ပေးရပါမယ်။*

*အသစ်မှန်သမျှဟာ အခြေမကျခင် ဖရိုဖရဲနိုင်တတ်ပါတယ်။ အသစ်ဆိုတာကို ပွင့်လန်းခွင့် ပေးခြင်းနဲ့သာ မြေတောင်မြှောက်နိုင်ပါတယ်။*

*အချုပ်အားဖြင့် ကမ္ဘာ့အဆင့်မီထိ မသွားမီ ပြည်တွင်းဖြစ်များအနေနဲ့ ခိုင်မာနေဖို့၊ အစွမ်းထက်နေဖို့ လိုအပ်ပါတယ်။ အလေးအပေါ့မှန်မှုကို အမြဲတစေ ဂရုစိုက်ရပါမယ်။ စီးပွားဖြစ်ရုပ်ရှင်တွေနဲ့ ဆက်စပ်ပြီးမှသာ အနုပညာမြောက်တဲ့ ရုပ်ရှင်တွေ ပေါ်ပေါက်လာနိုင်ပါတယ်။ တစ်ခုမရှိဘဲ ကျန်တစ်ခုမရှိနိုင်ပါဘူး။ တစ်ခုရှိနေဖို့ ကျန်တစ်ခုက လိုအပ်နေမှာ ဖြစ်ပါတယ်။*

အဲဒါကတော့ ဘဝတူ အာရှရုပ်ရှင်ပွဲတော်က စာတမ်းပါပဲ။

ကျွန်တော်တို့နဲ့ ပြဿနာတူဆိုတော့ အဖြေတူတွေ ရှိနေမှာပေါ့။ ဖိလစ်ပိုင်၊ မလေးရှားတွေမှာ ပြောစရာဇာတ်လမ်းတွေ မနိုင်ရင်ကာ ရှိနေပါတယ်တဲ့။ ဒါဖြင့် ကျွန်တော်တို့မှာရော ပြောစရာဇာတ်လမ်းတွေ မရှိတော့ဘူးလား။ နိုင်ငံခြားကားတွေ ကူးချနေရတာနဲ့၊ နိုင်ငံခြားကားတွေနဲ့အပြိုင် တန်းမတူဘဲ ယှဉ်ပြိုင်ထိုးသတ်နေရတာနဲ့ ကျွန်တော်တို့ကိုယ်တိုင် ကျွန်တော်တို့အကြောင်း ပြောစရာတွေ မေ့ကုန်ပြီလားဆိုတာ စဉ်းစားစရာပါ။

ကဲ . . . ပြောစရာဇာတ်လမ်းတွေ ရှိပါပြီတဲ့

အဲ့ဒါကို သေချာပေါက်ငြိမယ့် ထိမယ့် ဇာတ်လမ်းပညာ၊ တင်ဆက်မှုအနုပညာတွေ ကျွန်တော်တို့မှာပြည့်စုံပြီလား။ ဘာလိုနေသေးလဲ။ 'ပညာ'တော့ လိုပါသေးတယ် မတတ်သေးရင် 'တတ်'အောင်၊ တတ်ပြီးရင် 'ကျွမ်း'အောင်၊ ကျွမ်းပြီးရင် 'တော်'အောင် ကြိုးစားရပါဦးမယ်။ ပြောခဲ့တဲ့အတိုင်း အနုပညာပြောင်မြောက်ဖို့အတွက် အတတ်ပညာကတော့ သေသေချာချာ ဂဃနဏ ကျွမ်းကျင်လိမ္မာဖို့ လိုပါသေးတယ်။

လူတိုင်းမှာ ဇာတ်လမ်းရှိတယ်။

လူတိုင်းဟာ ကိုယ့်ဇာတ်လမ်းက အကောင်းဆုံးထင်တယ်။

အမှန်ကတော့ ဇာတ်လမ်းဆိုတာ အနုပညာမြောက်မှ ပရိသတ်ဆီရောက်တာ မဟုတ်လား။ အနုပညာဆိုတာဘာလဲ ပြောခဲ့ပြီဖြစ်တဲ့အတွက် အနုပညာမြောက်မှု

mgyee.com

mgyoe.com

ဆိုတာ တစ်ဆင့်တက်ကြစို့။ သူများ Digital ဆိုတာနဲ့ ကိုယ်ကလိုက် Digital လို့ဖြစ်တာ မဟုတ်သေးဘူး။ ကဲ ဒီမှာ ဓာတ်ပုံတစ်ပုံကြည့်စမ်းပါ။

ဒီပုံဟာ ၂၀၀၅ ဧပြီလတုန်းက အာဖရိက ဇန်ဘီယာနိုင်ငံမှာ ကနေဒါနိုင်ငံသား ဓာတ်ပုံဆရာ ၇ ယောက်က ကမ္ဘာကျော် Care အဖွဲ့ရဲ့ အကူအညီနဲ့ HIV ရောဂါပိုး ရှိသူတွေကြား သွားပြီး ဓာတ်ပုံရိုက်ကြတယ်။ ပြီးတော့တစ်ကမ္ဘာလုံးက လူတွေသိအောင် Photo Sensative ဆိုတဲ့ ပြပွဲကျင်းပတယ်။ အဲဒီပြပွဲမှာပြထားတဲ့ ပုံတစ်ပုံပါ။

သေသေ ချာချာကြည့်ပါ။ ဘာခံစားရသလဲလို့ ရိုးရိုးသားသားမှတ်ထားပါ။ (ဓာတ်ပုံကိုပြန်ကြည့်ပြီး ပြန်စဉ်းစားပေးပါဦး။) ပျက်စီးနေတဲ့ ပြောင်းခင်းရှေ့က အဘွားကြီး တစ်ယောက်ပါပဲ။ သနားစရာလိုလို၊ စိတ်မကောင်းစရာ လိုလို. . . ဒီလောက်ပါပဲ။ ဒီပုံနဲ့ ပတ်သက်ပြီး ဘာမှညွှန်းဆိုခြင်းမရှိသေးတဲ့အတွက် ဒီလောက်ပါပဲ။

mgyoe.com

ကဲ . . . ဒီပုံနဘေးမှာ ဒီစာလေး ရေးထားတယ်ဆိုပါစို့။

'အလုပ်ရုံမှာ အလုပ်သမားတွေ မရှိတော့။
ကျောင်းမှာ ဆရာတွေမရှိတော့။
ကလေးတွေမှာ မိဘတွေမရှိတော့။
အဘွားတွေက မြေးတွေကို စောင့်ရှောက်နေရပြီ။
ဒီကြားတဲ့ မိုးခေါင် စိုက်ခင်းတွေပျက်စီး
(ဟောဒီအဘွားကတော့) မြေးဘယောက် ၂၀ အတွက်
အလုပ်လုပ်နေရရှာတယ်။
မနက်ဖြန်မနက်စာ ဘယ်ကလာမယ်ဆိုတာ သူမပြောတတ်ဘူး။
ကျောင်းနေဖို့ ဟင်းကောင်းစားဖို့ဆိုတာ ဖိမ်ခံပစ္စည်းဖြစ်နေပြီ။
အိမ်မက်ပဲ မက်နိုင်ပါတော့တယ်။
ဒါပေမဲ့ သူကြံ့ကြံ့ခံဖို့ ဆုံးဖြတ်ထားပါတယ်။'

ကဲ . . . အဲ့ဒီစာလေးဖတ်ပြီး အဲ့ဒီစာလေးနှလုံးသွင်းပြီး ရုပ်ပုံကို သေသေချာချာ ကြည့်လိုက်စမ်းပါ။ အဘွားကြီးက ခင်ဗျားမိတ်ဆွေဖြစ်သွားပြီလေ. . . ကိုယ်နဲ့မဆိုင်တဲ့ သူစိမ်းပြင်ပြင် အဖြစ်အပျက်တွေဟာ ကိုယ့်ရင်ဘတ်ထဲ ရောက်ငြိသွားဖို့အတွက် တစ်စုံတစ်ခုရဲ့ အားလိုတာအမှန်ပါ။ ဒါဇာတ်ညွှန်းပညာလား၊ အနုပညာလား၊ အတတ်ပညာလား၊ နှစ်ခု ပေါင်းထားတာလား။ ဘာပဲပြောပြော ဓာတ်ပုံနဲ့ Dialogue စကားလုံးတွေ ပေါင်းထားလိုက်ရင် HIV ပညာပေးဟာ ခရီးရောက်အောင်မြင်သွားပါပြီ။

Eventခေါ်တဲ့ အဖြစ်အပျက်တွေဟာ Plot ခေါ်တဲ့ ဇာတ်ကွက်ဖြစ်လာဖို့အတွက် 'ငြိလုံး'ကတော့ လိုတာပေါ့။ ဒီတော့ အဲဒီ 'ငြိလုံး'ကို 'မာယာ' လို့ ကျွန်တော်ပြောရင် ခင်ဗျားတို့ သဘောတူမလား။

mgyoe.com

ကျွန်တော် ဒီလို ပြောကြည့်ချင်တယ်။

ရုပ်ပုံ + မာယာ = နိမိတ်ပုံ (အဓိပ္ပာယ်အားကောင်းနက်ရှိုင်းသောပုံများ)

Picture + Illusion = Image

အဖြစ်အပျက် + မာယာ = ဇာတ်ကွက် (ရင်၌ ငြိတွယ်သွားသော ဖြစ်ရပ်)

Event + Illusion = Plot

မိတ်ဆွေအနေနဲ့ သဘောတူသည်ဖြစ်စေ၊ မဖြစ်စေ ခရီးကတော့ အတော်ပေါက်လာခဲ့ပါပြီ။ ပျော်ရွှင်ရင်းနှီးစွာ သဘောကွဲလွဲရင်း ရှေ့ကို ဆက်ကြရအောင်ပါ။ 'ကိုယ်နဲ့မဆိုင်တဲ့ သူစိမ်းပြင်ပြင်ကိစ္စကို ကိုယ့်ရင်ဘတ်ထဲရောက်ငြိ' သွားတဲ့ကိစ္စ ရှေ့မှာ ပြောခဲ့တယ်။ သြော် . . . ရောဂါဖြစ်နေတဲ့ဒေသက မြေးတွေအတွက် အလုပ်လုပ်နေတဲ့ အဘွားကြီးဆိုတော့ စာနာမိတာပေါ့။ လူသားအချင်းချင်းပဲလေ။

(ကန်တော့ပါရဲ့) ဒါဆို လူမဟုတ်ဘဲ ခွေးတွေ၊ ကြောင်တွေ၊ ကြွက်တွေ၊ မျောက်တွေဆိုရင်ကော ဒီလို ခံစားရပါ့မလား။

'ခံစားရလွန်းလို့ ဒါထက်ပိုသေး'လို့ ကျွန်တော်ပြောလိုက်ချင်ပါတယ်။ အဲဒါကတော့ ကျွန်တော်တို့ ငယ်ငယ်က နားထောင်ခဲ့ရ၊ ဖတ်မှတ်ခဲ့ရတဲ့ ပုံပြင်တွေနဲ့ ပတ်သက်လို့ပါပဲ။

မြေခွေးကြီးတစ်ကောင်က စပျစ်သီးတစ်ခိုင်နဲ့တွေ့တယ်။ စပျစ်သီးက မှည့်ရွှမ်းနေပေမယ့် ခင်မြင့်မြင့်မှာ ရှိနေတယ်။ မြေခွေးကြီးက ခုန်ကြည့်တယ်။ မရဘူး၊ စားလိုက်ရရင်တော့ သိပ်အရသာရှိမှာ၊ ငါကြိုးစားမှုပဲဆိုပြီး ထပ်ခုန်တယ်၊ မမီပြန်ဘူး၊ ဒီလိုနဲ့ ခုန်ရင်းမမီ၊ မမီတော့ ထပ်ခုန်။ တဖြည်းဖြည်းမောလာတယ်။ အဆုံးတော့ ခုန်အားကျလာပြီး ဘယ်လိုမှ မမီနိုင်တဲ့ အခြေဆိုက်သွားတော့တယ်။ မြေခွေးက စပျစ်သီးခိုင်ကို မျက်စောင်းထိုးကြည့်ပြီး 'ဒီစပျစ်သီးခိုင်ဟာ သိပ်ချဉ်မှာပါကွာ'လို့ ပြောပြီး ထွက်သွားတော့တယ်။

ကဲ ပုံပြင်လေးကတော့ ဒါပါပဲ။

ဒါပေမဲ့ စဉ်းစားစေချင်တာက ဒါ . . . မြေခွေးနဲ့ စပျစ်သီးခိုင်အကြောင်း ပြောနေတာလား။ အားလုံးသိပါတယ်၊ ဒီထက်မကတဲ့ အဓိပ္ပာယ်ရှိတယ်ဆိုတာ။ ဒါဆို ကျွန်တော်တို့က မြေခွေးကိုပြပြီး မြေခွေးအကြောင်း ပြောတာ မဟုတ်တော့ဘူး၊ လူ့သဘော၊ လူ့သဘာဝကို ပြောနေတာပဲ။ ဇွဲမရှိတဲ့လူ၊ အောင်မြင်မှုပန်းတိုင်ကို လှမ်းမကိုင်နိုင်တဲ့ လူ့အကြောင်းပေါ့။ အတွင်းအနှစ်သာရ အဓိပ္ပာယ်က အောင်မြင်

mgyoe.com

အောင် မကြိုးစားနိုင်သူတွေဟာ သူတို့မရနိုင်တဲ့ အောင်မြင်မှုတွေကို အညံ့စားတွေလို့ မကောင်းပြောရင်း ဖြေသိမ့်တတ်ကြတယ်။ တကယ်တော့ အောင်မြင်မှုဆိုတာ သူတို့ပြောသလို မချဉ်ပါဘူး၊ အလွန်ချိုပါတယ်။ ကိုယ်မစားရတာနဲ့ ချဉ်တယ်ပြောတိုင်း မှန်ရောလား။

အဲ့ဒီအတွေးအမြင် Concept ကို ဘာနဲ့ပြလဲ၊ မြေခွေးနဲ့။

ဒါဖြင့် မြေခွေးဟာ အနှစ်လား၊ အကာလား၊ အကာပေါ့၊ အခွံပေါ့။

မြေခွေးဆိုတာ တကယ်တော့ Metaphor ဆိုတဲ့ တင်စားချက်အခွံပါပဲ။ ဒီလိုနဲ့ ကျွန်တော်တို့ဟာ လောကအကြောင်း၊ လူ့အကြောင်းတွေကို Metarhor တင်စားချက်၊ ဥပမေယျတွေက တစ်ဆင့် သင်ကြားခွင့် ရလာခဲ့တယ်။

ဆဒ္ဒန်ဆင်မင်းကအစ Tom & Jerry အဆုံး၊

ရွှေယုန်နဲ့ ရွှေကျားကအစ Kungfu Panda အဆုံး အားလုံးသော ပုံပြင်တွေဟာ တင်စားချက်တွေဖြစ်လို့ မာယာတွေချည်းပါပဲ။ ဒါပေမယ့်ပြောချင်တဲ့ အနှစ်သာရတွေက သစ္စာတရားဖြစ်နေတော့ မာယာဖုံးထားသော သစ္စာပေါ့။

ပုံပြင်တွေကို သဘာဝမကျဘူးလို့ ဘယ်သူမှ မပြောပါဘူး။

သဘာဝမကျထားတာကိုက သဘာဝအစစ်အကြောင်း ပြောချင်လို့ပါ။ သဘာဝကျလွန်လွန်းလို့ ရိုးအီပြီး သတိမေ့နေတာတွေကို သဘာဝမကျတာတွေနဲ့ အခွံဖုံးပြီး တွဲပြလိုက်တော့ ထင်းထင်းကြီး မြင်သာသွားတာပေါ့။ အသားမည်းမည်း ကပ္ပလီကြီးက အင်္ကျီအဖြူဝတ်လာတော့ သိပ်ထင်ရှားနေတာပဲလေ။ မြေခွေးဆိုတာ မြင်သာပေမယ့် မြေခွေးအသည်းနှလုံးနဲ့လူကိုတော့ သာမန်မျက်လုံးနဲ့ မမြင်နိုင်ဘူး။ ဉာဏ်မျက်စိနဲ့မှ ကြည့်နိုင်တာ။ ဉာဏ်မျက်စိကို ဘယ်ကရမလဲ။ ပုံပြင်ဇာတ်လမ်းတွေဆီက ရတာပါပဲ။

ပုံပြင်ဇာတ်လမ်းတွေဟာ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ကံသုံးပါးစရိုက်တွေကို ပြောင်းလဲမြှင့်တင်ပေးနိုင်တယ်လို့ ယုံကြည်ပြီး မိဘတွေက လက်ဆောင်ပေးခဲ့တာတွေပါ။ သြော်. . . မာယာလေး ကောင်းကောင်းပေါင်းလိုက်ပြီဆိုရင် သဘာဝမကျတာလေးတွေကိုပဲ ပျော်ရွှင်ကြည်နူးပြီး ကျေကျေနပ်နပ် လက်ခံနေတာမဟုတ်လား။ ကလေးတွေကြည့်တဲ့ကာတွန်းကားကို လူကြီးတွေလည်း ရောကြိုက်နေတာ ဝန်ခံရမှာပေါ့။

mgyoe.com