http://www.cherrythitsar.org

စိတ်ကူးချိုချိုအနုပညာ

ပန်းချီရေးရာနှင့်

ပုံဆွဲအခြေခံများ

အောင်မြတ်ငွေ

http://www.cherrythitsar.org

စိတ်ကူးချိုချိုအနုပညာ

(၈၅)၊ ၁၆၄-လမ်း၊

တာမွေ၊ ရန်ကုန်။

ဖုန်း- ၇၂၆၆၂၄

ဒို့အကြောင်းအရေးသုံးပါး

ပြည်ထောင်စု မပြိုကွဲရေး **ဒို့အရေး**
တိုင်းရင်းသားစည်းလုံးညီညွတ်မှု မပြိုကွဲရေး **ဒို့အရေး**
အချုပ်အခြာအာဏာ တည်တံ့ခိုင်မြဲရေး **ဒို့အရေး**

ပြည်သူ့သဘောထား

* ပြည်ပအားကိုး ပုဆိန်ရိုး အဆိုးမြင်ဝါဒီများအား ဆန့်ကျင်ကြ။
* နိုင်ငံတော် တည်ငြိမ်အေးချမ်းရေးနှင့် နိုင်ငံတော်တိုးတက်ရေးကို နှောင့်ယှက်ဖျက်ဆီးသူများအား ဆန့်ကျင်ကြ။
* နိုင်ငံတော်၏ ပြည်တွင်းရေးကို ဝင်ရောက်စွက်ဖက်နှောင့်ယှက်သော ပြည်ပနိုင်ငံများအား ဆန့်ကျင်ကြ။
* ပြည်တွင်းပြည်ပ အဖျက်သမားများအား ဘုံရန်သူအဖြစ် သတ်မှတ်ချေမှုန်းကြ။

နိုင်ငံရေးဦးတည်ချက် (၄) ရပ်

* နိုင်ငံတော်တည်ငြိမ်ရေး ရပ်ရွာအေးချမ်းသာယာရေးနှင့် တရားဥပဒေစိုးမိုးရေး။
* အမျိုးသားပြန်လည်စည်းလုံးညီညွတ်ရေး။
* ခိုင်မာသည့် ဖွဲ့စည်းပုံအခြေခံဥပဒေသစ် ဖြစ်ပေါ်လာရေး။
* ဖြစ်ပေါ်လာသည့် ဖွဲ့စည်းပုံအခြေခံဥပဒေသစ်နှင့်အညီ ခေတ်မီဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်သော နိုင်ငံတော်သစ် တစ်ရပ် တည်ဆောက်ရေး။

စီးပွားရေးဦးတည်ချက် (၄) ရပ်

* စိုက်ပျိုးရေးကိုအခြေခံ၍ အခြားစီးပွားရေးကဏ္ဍများကိုလည်း ဘက်စုံဖွံ့ဖြိုး တိုးတက်အောင် တည်ဆောက်ရေး။
* ဈေးကွက်စီးပွားရေးစနစ် ပီပြင်စွာဖြစ်ပေါ်လာရေး။
* ပြည်တွင်းပြည်ပမှ အတတ်ပညာနှင့် အရင်းအနှီးများဖိတ်ခေါ်၍ စီးပွားရေး ဖွံ့ဖြိုးတိုးတက်အောင် တည်ဆောင်ရေး
* နိုင်ငံတော်စီးပွားရေးတစ်ရပ်လုံးကို ဖန်တီးနိုင်မှုစွမ်းအားသည် နိုင်ငံတော်နှင့် တိုင်းရင်းသား ပြည်သူတို့၏ လက်ဝယ်တွင်ရှိရေး။

လူမှုရေးဦးတည်ချက် (၄)ရပ်

* တစ်မျိုးသားလုံး၏ စိတ်ဓာတ်နှင့် အကျင့်စာရိတ္တမြင့်မားရေး။
* အမျိုးဂုဏ်၊ ဇာတိဂုဏ်မြင့်မားရေးနှင့် ယဉ်ကျေးမှုအမွေအနှစ်များ၊ အမျိုးသားရေးလက္ခဏာများ မပျောက်ပျက်အောင် ထိန်းသိမ်းစောင့်ရှောက်ရေး။
* မျိုးချစ်စိတ်ဓာတ် ရှင်သန်ထက်မြက်ရေး။
* တစ်မျိုးသားလုံး ကျန်းမာကြံ့ခိုင်ရေးနှင့် ပညာရည်မြင့်မားရေး။

http://www.cherrythitsar.org

စိတ်ကူးချိုချို

ပန်းချီရေးရာ နှင့်

ပုံဆွဲအခြေခံ

အောင်မြတ်ဒွေး

၂၀၀၃ ခုနှစ် ဩဂုတ်လ

http://www.cherrythitsar.org

စာမူခွင့်ပြုချက် ၁၅၅/၂၀၀၃(၂)

မျက်နှာဖုံးခွင့်ပြုချက် ၃၁၁/၂၀၀၃(၅)

မျက်နှာဖုံးပန်းချီ m.s.o

စာအုပ်ချုပ် ကိုမြင့်

ပုံနှိပ်သူ ဦးထွန်းထွန်းဦး
အင်ကြင်းဦးပုံနှိပ်တိုက်
ကျွန်းတောလမ်း၊ ရန်ကုန်။

ထုတ်ဝေသူ ဦးထွန်းထွန်းဦး
နှင်းလွင်ဦးစာပေ
ပြည်လမ်း၊ ကမာရွတ်
ရန်ကုန်။

ပုံနှိပ်ခြင်း ပထမအကြိမ်

အုပ်ရေ ၅၀၀

ထုတ်ဝေသည့်ကာလ ဩဂုတ်လ၊ ၂၀၀၃

တန်ဖိုး ၁၂၀၀ ကျပ်

http://www.cherrythitsar.org

ပန်းချီအကြောင်းကို လေ့လာချင်တဲ့ လူငယ်တိုင်းအတွက်

ပန်းချီရေးရာနှင့်ပုံဆွဲအခြေခံများ

ကျေးဇူးတင်လွှာ

ဤစာအုပ်နှင့်ပတ်သက်၍ ဝေဖန်အကြံပြုချက်များ ပေးခဲ့ဖူးသော ပညာရှင်များ၊ ညီအစ်ကို အပေါင်းအသင်းများ အား လည်းကောင်း၊ **“ရုပ်သွင်များ၏ နောက်ကွယ်ပါး”**ကို ကူညီရေးသားပေးသော ပန်းချီစိုးမိုးနိုင် [ဝမ်းတွင်း]အား လည်း ကောင်း၊ ပန်းချီကားများကို အသုံးပြုခွင့်ပေးသော ကိုဇော်ဟိန် [ပန်းချီမင်းဇော်]၊ ထွန်းဝင်းအောင်၊ ဗညားတို့အားလည်းကောင်း ကျေးဇူးအထူးဖြင့် မှတ်တမ်းပြုအပ်ပါသည်။

"အနုပညာဆိုတာ အမှန်တရားမဟုတ်၊ မုသာဝါဒ ဖြစ်တယ်၊ ဒါပေမယ့် ငါတို့ကို အမှန်တရား နားလည်လာအောင် သင်ပြပေးတယ်"

ပီကာဆို

http://www.cherrythitsar.org

ပန်းချီ၏ အသက်သည် ပုံဆွဲ
ပန်းချီ၏ ရသသည် ဒီဇိုင်း
ပန်းချီ၏ အနှစ်သာရသည် အရောင်

(ဗဂျီအောင်စိုး)

http://www.cherrythitsar.org

"အနုပညာလက်ရာတစ်ခုဟာ လက်တွေ့ဘဝနဲ့
သိပ်ကင်းကွာလွန်းနေရင် အခြားသူတွေကို ဆက်
သွယ်ပြောကြားဖို့ မဖြစ်နိုင်တော့ဘူး"

ဒန်မက်ကော

http://www.cherrythitsar.org

CONTENTS

အဖွင့်စကား

နိဒါန်း (ပန်းချီပညာမိတ်ဆက်)

ကလေးပန်းချီ၏ ထူးခြားချက်များ

အပိုင်း (၁)

ပန်းချီလိုင်းခွဲအစပြုခြင်းများ

(၁) ကောက်ကြောင်းပန်းချီ (၂) လိုအပ်သောပစ္စည်းကရိယာများ၊ ခဲတန်ကိုင်ပုံအမျိုးမျိုး။

အပိုင်း (၂)

မျဉ်းကြောင်းများဖြင့် လေ့လာခြင်း (၃) မျဉ်းကြောင်းများ၊ (၄) ဂျီသြမေတြီပုံများဖြင့် လေ့လာခြင်း (၅) ပါစပတ်တစ်(ဗ်) (Perspective)၊ (၆) ကောက်ကြောင်းရေးဆွဲရာတွင် သတိထား၍ လိုက်နာရမည့် အချက်များ (၇) အမြင်လေးမျိုး၊ (၈) IRREGULAR SHAPE များဖြင့် လေ့လာမှု (၉) မျက်နှာပြင်အနိမ့်အမြင့်ပြမျဉ်း (CONTOUR)

အပိုင်း (၃)

အလင်းမှောင်အနုအရင့်သဘောများ (၁၀) TONE အသွေးအနုအရင့် ၊ (၁၁) အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်၊ ရောင်ပြန် တို့ကို လေ့လာခြင်း၊ (၁၂) ဂျီသြမေတြီပစ္စည်းများတွင် အလင်းမှောင်အရိပ်ရောင်ပြန် ကျရောက်မှု

အပိုင်း (၄)

သက်ငြိမ်ရေးဆွဲခြင်း (STILL LIFE) (၁၃) သက်ငြိမ်ပန်းချီဆွဲသော အဓိကအချက်များ၊ (၁၄) WORMENSHIP လုပ်ငန်းလုပ်ချက်

http://www.cherrythitsar.org

မာတိကာ

(၁၅) ပြတ်ပြေရောသဘော (၁၆) Composition ဖွဲ့စည်းမှု၊ (၁၇) Construction Method ရာထားတည်ဆောက်ရေးဆွဲနည်းဖြင့် သက်ငြိမ်ပန်းချီကားတစ်ချပ် ဖန်တီးခြင်း၊ (၁၈) သဘာဝရှိ အခြေခံပစ္စည်း (၃)မျိုး၊

အပိုင်း (၅)

လူပုံများရေးဆွဲခြင်း (၁၉) လူပုံရေးဆွဲခြင်း သဘော၊ (၂၀) ပလာစတာ ဦးခေါင်းပုံများ ဖြင့် လေ့လာခြင်း၊ (၂၁) ဦးခေါင်းပိုင်းနှင့် ဂျီဩမေတြီပစ္စည်းများ ဆက်စပ်မှု၊ (၂၂) မျက်စိ၊ နှာခေါင်း၊ နှုတ်ခမ်း၊ နားရွက်တို့ တည်နေပုံ၊ (၂၃) ဒေးဗစ်ဦးခေါင်း၊ (၂၄) (Model)စံပြလူပုံရေးဆွဲနည်း၊ (၂၅) ခန္ဓာကိုယ်နှင့်လက်များ ထည့်သွင်းရေးဆွဲခြင်း၊ (၂၆) Model ဖြင့် တစ်ကိုယ်လုံးပုံများ ရေးဆွဲခြင်း။

အပိုင်း (၆)

ရှုခင်းပန်းချီရေးဆွဲခြင်းအမျိုးမျိုး

(၂၈) ရှုခင်းပန်းချီရေးဆွဲခြင်း (၂၉) ရှုခင်းပန်းချီအမျိုးအစားများ၊

(၃၀) (Composition)အထားအသိုဖွဲ့စည်းခြင်း၊ (၃၁) သစ်ပင်များ ကို လေ့လာခြင်း။

အပိုင်း (၇)

(၃၃) **ပုံကြမ်းရေးဆွဲခြင်း၊**

(၃၄) ရုပ်သွင်များ၏ နောက်ကွယ်ပါးဆီသို့။

http://www.cherrythitsar.org

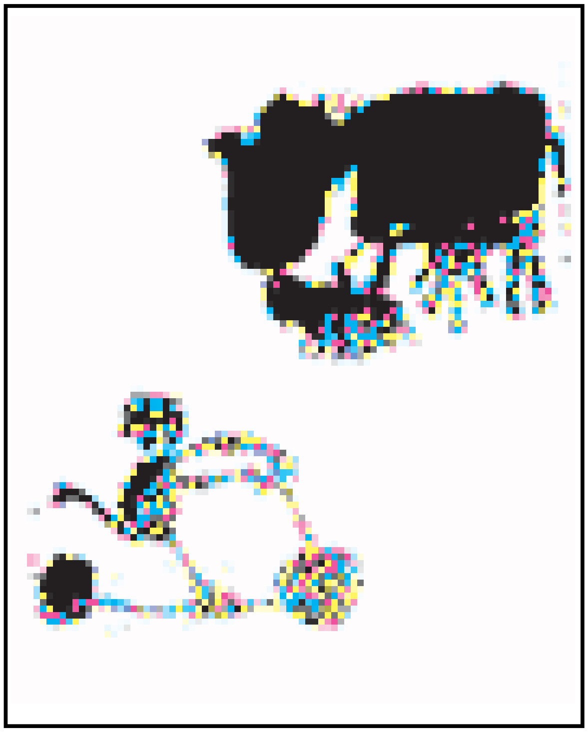
အဖွင့်စကား

လူငယ်များ၏ ဝါသနာသည် သူတို့၏ "သင်ယူလိုစိတ်"ကို နှိုးဆွပေးတတ်၏။ လူသားဟူ ၍ ဖြစ်လာကတည်းက သင်ယူရခြင်း၊ သင်ယူလိုခြင်းများဖြင့် ဘဝက စလာခဲ့ရသည်။ အနုပညာသည် လူသားတိုင်းအတွက် နှလုံးသည်းပွတ်သို့ စီးဝင်လွယ်သော ပညာတစ်ရပ်ဖြစ်သည်။ အထပ်ထပ် ဖြည့်ဆည်းခြင်းဖြစ်သော "ပါရမီ"သည် တားမရ ဆီးမရ 'ဆန္ဒ'ကို လှုံ့ဆော်ပေးတတ်၏။ ကျွန်တော်သည် ငယ်စဉ်မှစ၍ အရုပ်ပုံမရေးရ မနေနိုင် ဖြစ်ခဲ့၏။ ယခုစာအုပ်သည် ထိုသို့သော လူငယ်တိုင်းအတွက် ဆန္ဒကိုယ်စီကို ဖြည့်ဆည်းပေးနိုင်ရန်အတွက် ရည်ရွယ်၍ ရေးသားစုဆောင်းမိခြင်းဖြစ်ပါသည်။ လူသားတို့၏ သင်ယူလိုခြင်းဆန္ဒသည် မွေး ရာမှ သေသည်အထိ ပျောက်ပျက်သွားနိုင်မည် မဟုတ်ပေ။

ပန်းချီရေးနည်း အတတ်ပညာများသည် ယခုခေတ်အချိန်အခါတွင် တစ်ကမ္ဘာလုံး၌ ထိပ်ဆုံး သို့ရောက်ရှိပြီး ရောက်ရှိနေဆဲပင်ဖြစ်သည်။ သို့ သော် လူအများစု၏ ထင်မြင်နေတတ်သော ပန်းချီပညာသည် အပျင်းပြေ အပျော် ရေးသက်သက်နှင့် အလှအပအတွက်သာဖြစ်သည်ဟု ယူဆနေတတ် ခြင်းသည် ပန်းချီပညာ၏ ရည်မှန်းချက်၊ ရည်ရွယ်ချက်များနှင့် လုံးလုံးလျားလျားမှ မကိုက်ညီပဲရှိလေသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် ပန်းချီပညာကို လူငယ်များ အတွင်းတွင် သင်ကြားပေးခြင်းသည် မိမိကိုယ်မှအစ အရာရာတွင် သေသပ် သန့်ရှင်းစွာ လုပ်ကိုင်တတ်ရန်၊ လူငယ်များ၏ ဦးနှောက်မှတ်ဉာဏ်၊ စိတ်ကူး စိတ်သန်းနှင့် တီထွင်ဖန်တီးလိုခြင်းဆန္ဒတို့ တိုးပွားရရှိလာရန်၊ လောကအလှ တရားကို ချစ်မြတ်နိုးတတ်လာပြီး ထိန်းသိမ်းချင်စိတ် အရာရာကို မဖျက် ဆီးလိုစိတ် (အလှပျက်သွားမှာစိုးစိတ်) များ ရင်ဝယ်စွဲငြိလာစေရန်နှင့် ပန်းချီအနုပညာကို လက်ရှိသင်ကြားနေသော ပညာရေးသင်ကြားမှု အထောက် အကူအဖြစ်သာမက မိမိဘဝတွင် ကြုံလာရမည့် အကြောင်းအရာ၏အထောက် အကူဖြစ် လာနိုင်စေရန် အမှန်တရားကို ချစ်မြတ်နိုးပြီး ရိုး သားဖြူစင် သောစိတ်ဓါတ်များ အမြဲကိန်းဝပ်နေစေရန်ဟူသော ရည်မှန်းချက်များရှိ နေ၍ဖြစ်သည်။ ၎င်း အချက်များကို လူကြီးမိဘများသည် သိရှိနားလည်၍ ပန်းချီရေးခြင်းကို နားလည်ပေးစေရန် တိုက်တွန်းချင်ပါသည်။

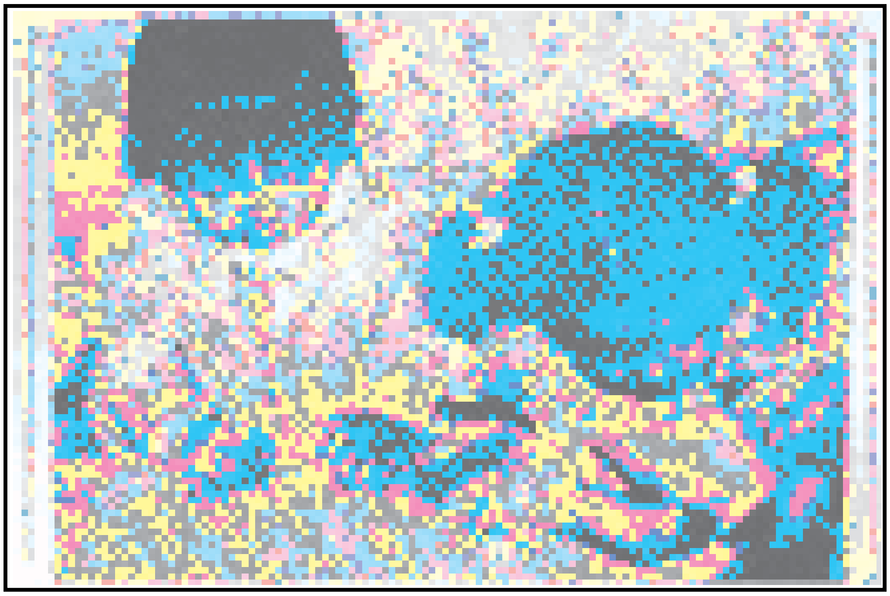
http://www.cherrythitsar.org

ဤစာအုပ်တွင် ပန်းချီရေးဆွဲခြင်း၏ အခြေခံမူလအစများ၊ ရေးနည်းရေးဟန်များ သင့်တော်မည်ထင်သော ရုပ်ပုံ၊ သရုပ်ပြပုံ၊ ပန်းချီကားချပ်များကို စုစည်းတင်ပြထား၏။ အဓိကရည်ရွယ်ချက်မှာ လူငယ်များ၏ စိတ်ကူး၊ ဆန္ဒများကို ကူညီဖြည့်ဆည်းပံ့ပိုးပေးချင်၍ ဖြစ်ပါသည်။ နားလည်လွယ်နိုင်သောစာ စကားတို့ဖြင့် အလွယ်ကူဆုံးနည်းများကိုသာ စီစဉ်ထားပါသည်။ ပန်းချီပညာပေးဆောင်းပါး၊ စာအုပ်၊ စာစောင်များ များစွာရှိပါသည်။ သို့သော် အခြေအနေအမျိုးမျိုးကြောင့် ရှာမရခြင်း၊ အလွယ် တကူမတွေ့ရခြင်း၊ အခြေခံမျှသာ မဟုတ်ဘဲ ကဏ္ဍစုံလင်စွာပါဝင်နေခြင်း၊စသည့်အကြောင်းကြောင်းများကြောင့်စုစုစည်းစည်းလေ့လာနိုင်ကြရန်အတွက်ပြုစုလိုက်ရခြင်းဖြစ်ပါသည်ပန်းချီပညာဖြင့် အသက်မွေးဝမ်း ကျောင်းပြုရန်ကိုသာ မရည်ရွယ်ဘဲ ဖော်ပြခဲ့ပြီးသည့်အတိုင်း ခံစား နားလည်လာနိုင်စေရန်အတွက် ဖြစ်ပါသည်။ မိမိဘဝတစ်လျှောက်တွင် မိမိဝါသနာပါရာ မိမိရည်မှန်းချက်အတွက် လေ့လာသင်ယူရာ ပညာရပ်များတွင် အထောက်အကူအဖြစ် တီထွင်ဆန်းသစ်မှုများပြုလုပ်နိုင်ရန်အတွက်လည်းဖြစ်သည်။ နဂိုရှိပြီးသား စွမ်းရည်၊ ဉာဏ်ရည်ဉာဏ်သွေးကို တိုးတက်မြင့်မားစေရန်အတွက်ဖြစ်သည်။ သိပ္ပံပညာ၊ ဝိဇ္ဇာပညာ၊ ယဉ်ကျေးမှုဆိုင်ရာပညာ မည်သည့်ကဏ္ဍပေါင်းစုံ၊ အလှအသီးသီးမှလူပင်ဖြစ်စေ၊ အလွယ်ဆုံးအရှင်းဆုံးမှနေ၍ ခက်ခဲနက်နဲသော ပန်းချီပညာ၏ သဘောကို လက်လှမ်းမှီသ၍ သိရှိနားလည်ခံစားလာနိုင်စေလို၍ဖြစ်သည်။ ဤစာအုပ်တွင် အပိုင်း (၇)ခုနှင့် အခန်း (၃၄)ခန်းခွဲ၍ တဖြည်းဖြည်းချင်းရှင်းပြထားပါသည်။



ကလေးပန်းချီသင်ကြားမှု၏ ထူးခြားချက်များ

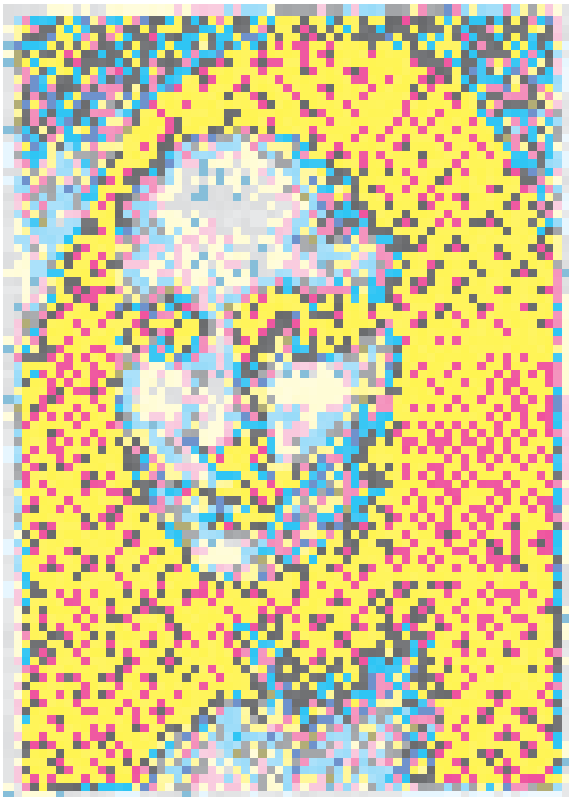
နိုင်ငံတကာတွင် ကလေးပန်းချီသင်ကြားမှုသည် အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်လျှက်ရှိနေပေသည်။ ကလေးများ၏ စွမ်းရည် တိုးတက်မှုကို ရည်ရွယ်မျှော်မှန်းချက်ဖြင့် ကြိုးစားဆောင်ရွက်သင့်လှသည်။ ကလေးများ၏ နဂိုစွမ်းရည်သည် သူတို့၏ အတွေးကို လွတ်လပ်ခွင့်ပေး၍ ကိုယ်တိုင်ဖန်တီးခွင့်ကို နားလည်သိရှိ နှစ်ခြိုက်လာမှသာ အမြဲတိုးတက်လာနိုင်သည်။ အကြမ်းဖျင်းအားဖြင့် ကလေးများသည် ၃နှစ် ၄နှစ်ခန့်တွင် ပုံရေးချင်စိတ်ရှိလာကြသည်။ တွေ့ကရာ စက္ကူကြမ်းပြင် စသည်တွင် ပုံရေးခြစ်တတ်လာကြသည်။ ထိုသို့ ကလေးများ၏ ပြုမူချက်ကို လူကြီးများသည် 'ဆော့တယ်'ဟူ၍ ဆူဆဲမှု၊ ငေါက်ငန်းမှု မပြုမိကြရန် အရေးကြီးပါသည်။ ပန်းချီရေးခြင်းသည် ကလေးများ၏ ခန္ဓာကိုယ်တောင့်တချက်တစ်မျိုးဖြစ်ပြီး စိတ်ပညာအရ ကလေးဘဝစိတ်ကို ပြုမူပြသခြင်းပင်ဖြစ်သည်။ ကလေး များသည် ပန်းချီရေးခြင်းတွင် ပျော်မွေ့ထူးခြားဆန်းကျယ်သည်ဟု ထင်ကြ၏။ သူတို့သည် ပန်းချီရေး၍ လှပသော လောကအတွင်းသို့ သွားကြသည်။ ထိုကလေးကြီးပြင်းလာလျှင် ဘာဖြစ်မယ်၊ ဘာလုပ်မယ်ဆိုသည်များပင် ရေးပြတတ်ကြသည်။ ဦးနှောက်ဖွံ့ဖြိုးမှုများရရှိလာအောင် ကလေးကို လွှတ်ထားရမည်။ ကလေးများသည် ပန်းချီနှင့် စတင်ထိတွေ့ရာတွင် အရောင်ဆင်းမှုစ၍ တွေ့ရှိလေသည်။ အရောင် များကို စိတ်ဝင်စားကြသည်။ ထို့ကြောင့် အရာဝတ္ထုများကို မဝေခွဲ နိုင်ခင် အရောင်များကို ဝေခွဲနိုင်ပြီး အရောင်ဖြင့် စတင်ပျိုးထောင်ပေးရပေမည်။



ကလေးပန်းချီတွင် အဆင့်(၃)ဆင့် ခွဲခြားကြည့်နိုင်သည်။ ကလေး၏ အသက်အရွယ်ကိုလိုက်၍ ခွဲခြားကြည့်ခြင်းဖြစ်သည်။ ပထမဆင့်သည် ကလေးလျှောက်ဆွဲသည့်အဆင့်ဖြစ်သည်။ လျှောက်ဆွဲသည်ဟု ထင်ရသော်လည်း ထိုကလေးသည် သူ၏ စိတ်တွင် လျှောက်ရမ်းဆွဲခြင်းမဟုတ်ဘဲ သူ မျက်စိတွင်မြင်ဖူးတွေ့ဖူးသော ကစားစရာ၊ စားစရာ စသည်များကို ပြန်တွေး၍ ပုံဖော်နေခြင်းဖြစ်သည်။ ထိုအချိန်တွင် ကလေးကိုကြည့်ရသည်မှာ လွန်စွာ စိတ်ပါလက်ပါ ရှိနေသည်ကို တွေ့ရမည်ဖြစ်သည်။ ကလေး ၂နှစ်နဲ့ ၄နှစ်အတွင်းမှာ ဟိုဟာဆွဲ၊ ဒီဟာဆွဲ ဆိုပြီး ဖွတ်မခိုင်းသင့်ပေ။ သူတို့ ရေးချင်သည်ကို လွတ်လွတ်လပ်လပ် ရေးစေသင့်သည်။ ကလေးသည် သဘာဝအလျှောက် သူ့သင်္ကေတနဲ့သူ အမှတ်သားလက္ခဏာတစ်ခုခုကို ပြနေခြင်းဖြစ်သည်။ ဒုတိယအဆင့်တွင် တိုးတက်လာသော အဆင့်ဟု ဆိုနိုင်သည်။ ကလေးသည် အရာဝတ္ထုများ၏ ထူးခြားမှုကို သိရှိလာကြပြီး ရေးပြတတ်လာသည်။ အသေးအကြီး အရွယ်ပမာဏကို မပြနိုင်သေးသော်လည်း ထူးခြားချက်များကို မြင်တတ်ပြီး ပိုမိုထူးခြားအောင် ရေးပြတတ်လာကြသည်။ ဥပမာ ဆင်ကြီး ဆိုရင် နှာမောင်းရှည်ကြီးကို ရေးပြတတ်လာပြီး နီနီ၊ ဝါဝါ၊ ပြာပြာကို သိရှိစပြုလာပြီဖြစ်သည်။ သို့သော် မလေ့လာတတ်သေးပေ။ အနီးဝေးပမာဏများကို မသိသေးဘဲ ရေးချင်တာကို ရဲရဲရေးပြချိန်ဖြစ်သည်။ တတိယအဆင့်သည် လက်တွေ့ကျကျဖြစ်လာပြီး သိက္ခမ်းခင်မင်သော လူတွေ၊ ပစ္စည်းတွေ၊ အရုပ်တွေ၊ အခြားစိတ်ဝင်စားစရာတွေကို လျှောက်ဆွဲလာပြီး အနည်းငယ် သိစိတ်ရှိလာပြီး တိတိကျကျဆက်စပ်တွေး ခေါ်၍ ဖော်ပြတတ်လာကြသည်။ လှပသောလောကကို စိတ်ကူးယဉ်ပြီး ပြန်တွေးယူ ရေးဆွဲတတ်လာကြသည်။ ဤအဆင့်သည် အနုပညာရှင်များက စိတ်ဝင်စားကြသော အဆင့်ဖြစ်သည်။ နိုင်ငံတကာတွင် ကလေးပန်းချီပြိုင်ပွဲများ ကျင်းပရာ၌ ကလေးများ၏ စိတ်နေသဘော၊ ပုံသဏ္ဌာန်ကို ဆွဲနိုင်မှု၊ ပြုပြင်ချိန်ဆနိုင်မှုကို လေ့လာကြသည်။ ကလေးများ

၏ အတွေးကိုလေ့လာ၍ ကလေး၏ စိတ်ကို စူးစမ်းပြီး လူကြီးများပင် လိုက်၍ ဆွဲလာကြသည်။ ကလေးပန်းချီ၌ ဤအရွယ်သည် အရေးကြီးသော ကဏ္ဍဖြစ်သည်။ ၎င်းအရွယ်သည် သင်ပေးနိုင်လျှင် အကောင်းဆုံးပညာရှင်များ ဖြစ်လာနိုင်ကြသည်။ ထိုအဆင့်သုံးဆင့်သည် ထင်ရှားစွာ ခွဲခြားနိုင်မှုမရှိပေ။ တဖြည်းဖြည်းခြင်း ကွာခြားလာသည်။ ၎င်းအရွယ်သည် အမြန်တတ်အောင် သင်ကြားပေး၍ မရပေ။ အနည်းငယ် လမ်းညွှန်မှုလောက်သာပေးသင့်သည်။ ကလေး၏ သဘောသဘာဝသည် ရိုးသားဖြူစင်၍ အစစ်အမှန်ကို ပြောပြတတ်ပြီး စိတ်ဝင်စားစရာတွေကို ချဲ့ကား၍ ရေးပြတတ်ကြသည်။ ခံစားချက်ကို ချဲ့ထွင်၍ ပြတတ်ကြပြီး နည်းဥပဒေ၊ စည်းကမ်းများကို နားမလည်ဘဲ ကိုယ့်ကိုယ်ကို ယုံကြည်စိတ်ချစွာ ရေးဆွဲတတ်ကြသည်။ ကလေး၏ စိတ်သည် တစ်ခါတစ်ရံတွင် လူကြီးများ လိုက်မမီနိုင် အောင်ရှိတတ်သည်။ စည်းကမ်းဥပဒေတွေကို ဇွတ်အတင်းလိုက်နာဖို့ မတိုက်တွန်းဘဲ ဗဟုသုတများလောက်ကိုသာ နည်းပေးလမ်းပြ လုပ်သင့်သည်။

အချုပ်အားဖြင့် ကလေးပန်းချီ၏ ထူးခြားချက်များအရ မူသေဟူ၍ ကလေး၏ အနုပညာစိတ်ဝါသနာကို ပျိုးထောင်ပေးသင့်သည်။ ကလေးတို့၏ သဘာဝအတိုင်း သူတို့၏ အပြစ်မဲ့မှုကို ဂရုပြုသင့်လှသည်။ ကလေးများ၏ အတုခိုးလုပ်တတ်သော အပြုမူလေးများသည် ချစ်ဖွယ်အပြုမူများဖြစ်၍ အသက်မဲ့ပစ္စည်းများကိုပင် ရှင်နေ သည့် အမှတ်ဖြင့် စကားပြောတတ်ကြသည်။ နာမည်ဆန်းများ ပေးတတ်ကြသည်။ သူတို့သည် ပုံပြင်များလည်း ဖြစ်အောင်လုပ်တတ် ကြပြီး ပုံပြင်ထဲတွင် သူကိုယ်တိုင်ပါဝင်နေသယောင် လှုပ်ရှားစကား ပြောတတ်ကြသည်။ အကယ်၍ လူကြီး အနုပညာရှင်များသည် ကလေးတုန်းကစိတ်ကို ဆက်လက်ထိန်းသိမ်း၍ လက်တွေ့တွင် အသုံးချနိုင်လျှင် ပို၍ ထူးခြားလာမည်ဟု ထင်မိသည်။ ကလေးများကို ပန်းချီပညာအခြေခံ၍ သဘာဝကို ချစ်တတ်လာအောင် သင်ပြပေးသင့်လှသည်။ စက်ဝိုင်း၊လေးထောင့်မှ စကာ စိတ်ဝင်စားဖွယ် ပုံသဏ္ဍာန်များကို မြင်တတ်လာအောင်သင်ပြပေးရပေမည်။ ဤနည်းဖြင့် ကလေးများကို သဘာဝဆီသို့ မိတ်ဆက်ပေးရပေမည်။



နိဒါန်း၊ INTRODUCTION
ပန်းချီပညာမိတ်ဆက်

ဟင်းလင်းပြင် နေရာကွက်လပ်များသည် လူသားတိုင်း၏ အနီးနားတွင် အမြဲရှိနေကြလိမ့်မည်။ ထို ဟင်းလင်းပြင် ကွက်လပ်များကို လူတို့နှင့်ရင်းနှီးသွားစေရန်မှာ ပုံသဏ္ဌာန်များ ပေါ်ပေါက် လာခြင်းဖြင့်သာ ဖြစ်နိုင်လိမ့်မည်။ ပုံရေးဆွဲခြင်းဖြင့်သာ ဖြစ်နိုင်လိမ့်မည်။ ပုံရေးဆွဲခြင်းအတွေ့ အကြုံသည် မည်သူ့တွင်မဆိုရှိခဲ့မည်မှာ မလွဲပေ။

ဖန်တီးတတ်သည့် ဦးနှောက်ပိုင်ရှင် လူသားများသည် ဦးစွာပထမ ဟင်းလင်းပြင်စာမျက်နှာ၌ သူတို့၏ အတွေးများကို ရေးချပုံဖော်တတ်ကြလေသည်။ သို့အတွက် သင်သည် ဦးစွာပထမ ပြင်ညီမျက်နှာပြင် ပေါ်တွင် ၎င်းမျက်နှာပြင်အရောင်နှင့် ဆန့်ကျင်ဘက် အရောင် တစ်ခုခုဖြင့် အစက် အပျောက်၊ မျဉ်းကြောင်း စသည်တို့ကို ရေးခြစ်ရပေမည်။ ၎င်းရေးခြစ်မှုများသည် သင်၏ အတွေးများဖြစ်ပြီး သင်ကိုယ်တိုင် ဖန်တီးခဲ့သော အရာဝတ္ထုများလည်းဖြစ်ပေသည်။ ပုံရိပ်တစ်ခုကို ဖန်တီးလိုက်ရသကဲ့သို့ သင်၏ သရုပ်ဖော်ပုံသည် အတွေ့အကြုံသစ်တစ်ခုကို ထုတ်လုပ်ရရှိလိုက်ခြင်းလည်း ဖြစ်ပေသည်။

ပန်းချီအနုပညာသည် ရုပ်လုံးပညာ (ပန်းပု) ကဲ့သို့ ထုထည်၊ ဒြပ်ထုကို ပေါ်လွင်ထင်ရှားစေရန် ကိုယ်စားပြုနိုင် စွမ်းမရှိပေ။ ပန်းပု (ပုံစံခွက်ရုပ်လုံး) ပညာသည် သုံးဘက်မြင် (Three Dimension)ဖြစ်သည်။ ထုထည်စက်လုံးတစ်ခုကို ကိုင်တွယ်၍ရနိုင်သော်လည်း စက်ဝိုင်းပုံတွင် မရ

နိုင်ပေ။ သို့သော် ပြင်ပမှ စက်ဝိုင်းသည် အပြားအချပ် မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် စက်လုံးတစ်လုံးကဲ့သို့ ဖြစ်လာစေရန် ဖန်တီးပေးရလိမ့်မည်။ ဤသည်မှာ ပန်းချီပညာ၏ ထူးခြားချက်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ဖန်တီးရာတွင် ပန်းချီရေးနည်း စနစ်များအမျိုးမျိုး၊ သုံးစွဲသည့်ကရိယာ အမျိုးမျိုး၊ ရေးဟန်အမျိုးမျိုး ကွဲပြားခြားနားကြပြီး စိတ်းကူးအမျိုးမျိုးဖြင့် ဖန်တီးကြသည်။

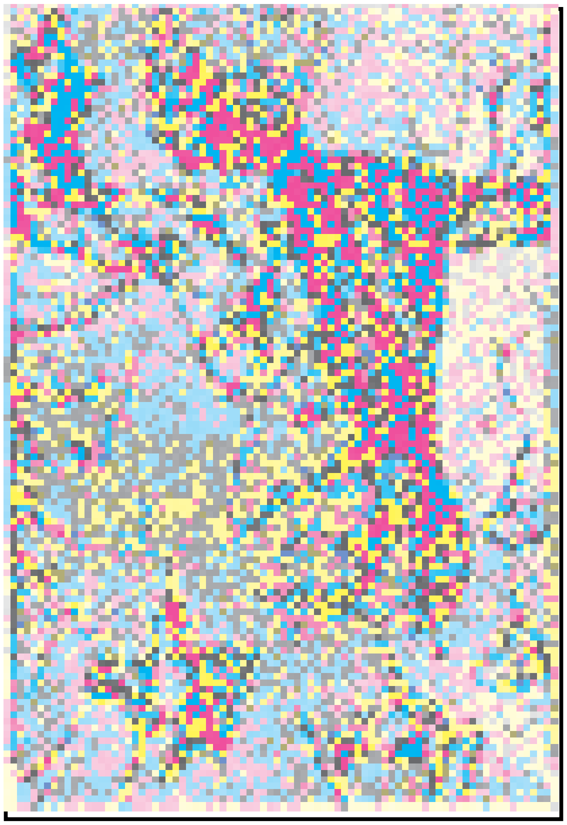
ပုံဆွဲခြင်း ဓလေ့သည် လူသား မျိုးဆက်တို့နှင့် ရင်းနှီးကျွမ်းဝင်ခဲ့သည်မှာ စကားပြောဆိုမှု ထက်ပင်စော၍ ပေါ်ပေါက်ခဲ့သည်ဟုဆိုကြ၏။ လောကကိုအလှဆင်သော ပညာရပ်ဖြစ်သည့်အလျှောက် လူသားတို့ ကမ္ဘာမြေပေါ်တွင် စတင်နေထိုင်ကြသည်မှစ၍ ပန်းချီပုံဆွဲခြင်း ထွန်းကားခဲ့သည်။ ကျောက်ခေတ်တွင် လူသားတို့သည် သဘာဝဂူများတွင် ခိုအောင်းနေထိုင်ကြပြီး မိမိတို့ မြင်တွေ့သည်များကို ဂူနံရံများတွင် ရေးခြယ် မှတ်တမ်းတင်ခဲ့ကြသည်။ မြန်မာနိုင်ငံတွင် ယင်းခေတ် လက်ရာများကို တောင်ကြီးမြို့၊ ရွှာင်မြို့နယ်၊ ပြဒါးလင်းဂူတွင်တွေ့ရနိုင်သည်။ စပိန်နိုင်ငံမြောက်ပိုင်း၊ ပြင်သစ်ပြည်တောင်ပိုင်း ကျောက်ဂူနံရံပန်းချီ များသည်လည်း ၎င်းကျောက် ခေတ်လက်ရာများပင်ဖြစ်သည်။ ရှေးအကျဆုံး နှစ်ပေါင်း (၁၀၀၀ မှ ၃၀၀၀) ကာလရှည်ကြာခဲ့သည်။

လူသားတိုင်း၏ တီထွင်ဉာဏ် ရည်ဉာဏ်သွေးသည် တဖြည်းဖြည်း တိုးတက်လာခဲ့ပြီး ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးတွင် ပညာရပ်နယ်ပယ်အမျိုးမျိုး၌ ကျယ်ပြန့်စွာ ထွန်းကားဖွံ့ဖြိုးလာခဲ့သည်။ ထိုအထဲတွင် ပန်းချီနှင့် အနုပညာနယ်ပယ်သည် အကျယ် ပြန့်ဆုံး၊ အထွန်းကားဆုံးနှင့် အခမ်းနားဆုံး ဖြစ်လာခဲ့သည်။၎င်းအနုပညာကို ယုံကြည် ကိုးကွယ်မှုဆိုင်ရာ ဘာသာရေးအမြင် များဖြင့် ပေါင်းစပ်လိုက်သောအခါ ပန်းချီ ပန်းပု ဗိသုကာ၊ အနုပညာများသည် အထွဋ်အထိပ် သို့ ရောက်ရှိလာတော့၏။ မြန်မာနိုင်ငံတွင် ခေတ်အဆက်ဆက်မှ ယုံကြည်ကိုးကွယ်မှု ဆိုင်ရာ ရုပ်ထုရုပ်လုံးများ၊ ဘုရားကျောင်းကန်များ၊ စေတီပုထိုး ဂူဘုရားကြီးများက သိသာထင်ရှားလှစွာ ခမ်းနားကြီးကျယ်မှုကို ပြဆိုနေပေသည်။

ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးနှင့် ဥရောပအနောက် နိုင်ငံများတွင် ပိုမို၍ပင် ထွန်းကားခဲ့သည်။ ရုပ်လုံးဒြပ်ထုပေါ်လွင်မှုများကို ပိုမိုအလေးပေးခဲ့ကြသည်။ နည်းစနစ် သစ်များကို အသီးသီးရှာဖွေလာခဲ့ကြသည်။ စက်မှုလက်မှုလုပ်ငန်း၊ သိပ္ပံပညာရပ်၊ ဝိဇ္ဇာပညာရပ်များ စသည်ဖြင့် တိုးတက်ထွန်းကားလာသည်နှင့်အမျှ ပန်းချီအနုပညာရပ်သည်လည်း အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်ထွန်းကားလာခဲ့သည်။ ၁၈ရာစုမတိုင်မီနှင့်၊ ၁၈ရာစုနောက်ပိုင်းတွင် REALISM သရုပ်မှန် ပန်းချီသည် အပြောင်မြောက်ဆုံး ရေးဟန်ဖြစ်လာခဲ့ပြီး ၁၉-ရာစုမှစကာ ခေတ်သစ် အတွေးအမြင်သစ်များဖြင့် လွတ်လပ်စွာရေးဆွဲလာခဲ့ကြသည်။ လူသားတို့၏ အတွေးအခေါ်၊ ခံစားချက်၊ ရည်မှန်းချက်၊ စိတ်ကူးယဉ်မှု၊ တီထွင် ဆန်းသစ်မှု စသော အကြောင်းအရာအသီးသီးကို ဖော်ပြနိုင်စွမ်းရှိခဲ့သည်။

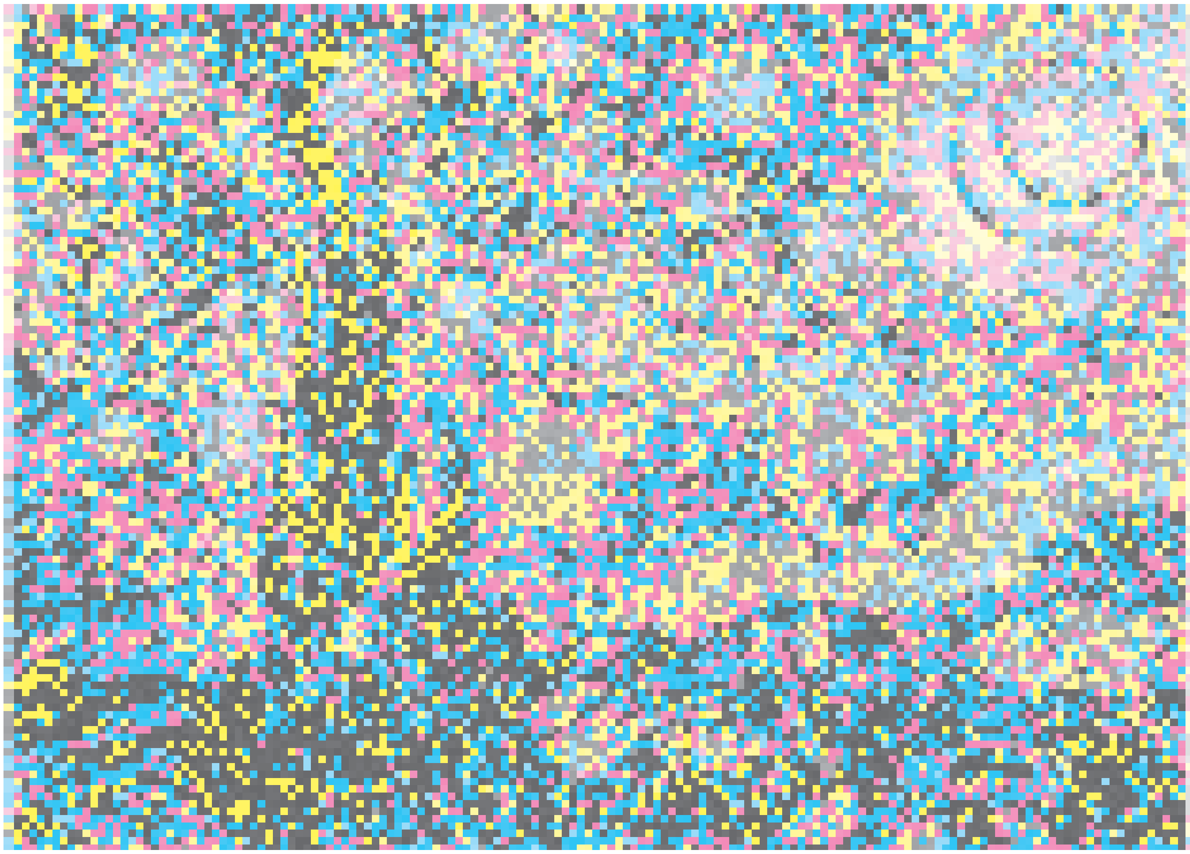
ထိုကဲ့သို့ သမိုင်းအထောက် အထားများ၊ အမွေအနှစ်များဖြင့် ပန်းချီပညာသည် နှစ်ထောင်ပေါင်းများစွာ အခွန့်ရှည်ကြာလာခဲ့ပြီး တီထွင်မှု၊ တိုးတက်မှု၊ ခေတ်စနစ် ပြောင်းလဲမှုများ အမျိုးမျိုးဖြတ်သန်းလာခဲ့သည်။ ယခုအခါ မြန်မာနိုင်ငံအပါအဝင် ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးတွင် ပန်းချီပညာမှာ အရှိန်အဟုန်ဖြင့် တိုးတက်ထွန်းကားနေပြီ ဖြစ်သည်။

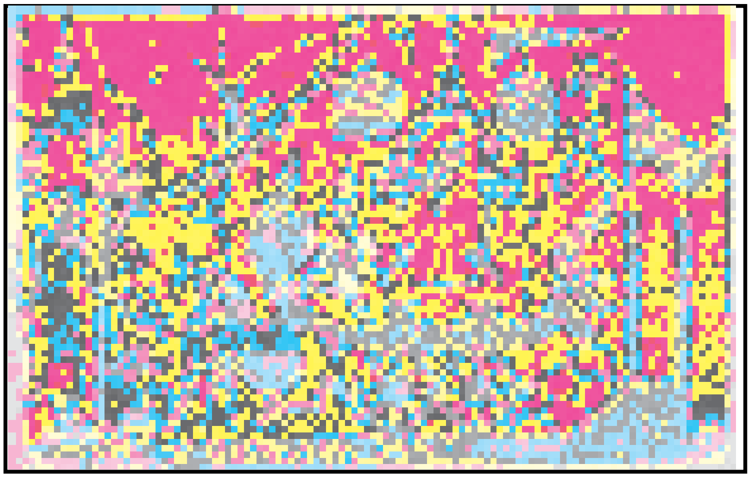
လူသားတိုင်းသည် အနုပညာကို ဝါသနာပါသူချည်းဖြစ်သည်။ ထိုလူသားများ၏ အသိဉာဏ်နှင့်ဦးနှောက် ဖွံ့ဖြိုးမှုအတွက် ဤပန်းချီ၏အကျိုး



အာနိသင်များက အထူးပင်တန်ဖိုးကြီးလှသည်။ ထို့ကြောင့် ပန်းချီပညာသည် တွေးခေါ်မှုပုံသဏ္ဍာန်တစ်မျိုးအဖြစ် တည်ရှိနေသည်။ ပန်းချီပညာရပ်ကို ချစ်မြတ်နိုးသူ၊ ဝါသနာရှိသူနှင့် လေ့လာလိုက်စားဆည်းပူး ချင်သူများသည် ပန်းချီပညာဗဟုသုတများ အတွေးအခေါ်များကို ခံစားသိရှိတတ်ဖို့လိုပါသည်။ ထို့ကြောင့် ကလေးငယ်များကို ငယ်ရွယ်စဉ်မှပင် သူတို့၏စိတ်ဓာတ်နှင့် အသိပညာများ၊ စူးစမ်းလိုစိတ်များ၊ ဦးနှောက်ဖျတ်လတ်၍ စိတ်ကူးယဉ်ရဲမှု၊ တီထွင်ကြံဆရဲမှုတို့အတွက် ပန်းချီရေးဆွဲတတ်လာအောင် သင်ပြပေးသင့်လှပေသည်။ ထိုသို့ သင်ပြပေးခြင်းများသည် သူတို့အတွက် နောင်တစ်ချိန်တွင် ပန်းချီဆရာတစ်ယောက် ဖြစ်လာရန်အတွက် သက်သက်ချည်း မဟုတ်ပဲ လောကကြီးကို သူတို့လက်ဖြင့်ကိုယ်တိုင်ဖန်တီးချင်စိတ်များ ဖြစ်ပေါ်လာစေချင်၍ဖြစ်သည်။ *ပန်းချီပညာဖြင့် ဟန်ဆောင်ကင်းသော လောကကြီးကို ဖန်တီးကြပါစို့။*

အပိုင်း (၁)





အပိုင်း(၁)

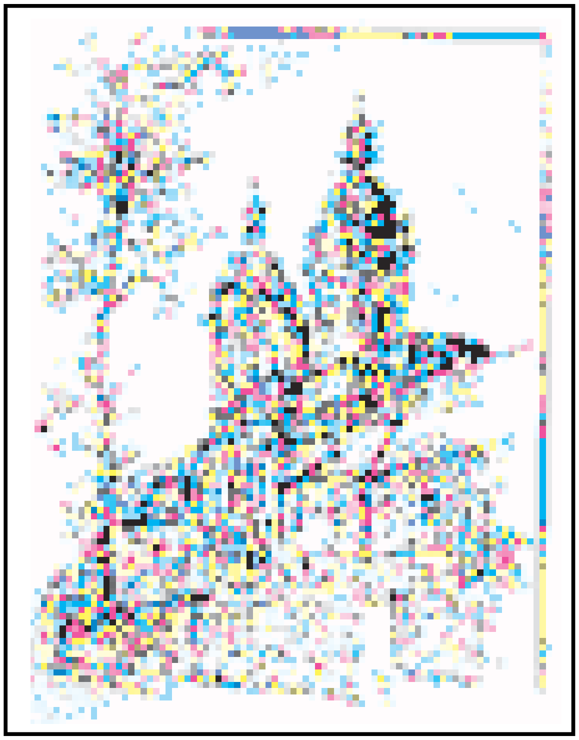
ပန်းချီလိုင်းခွဲအစပြုခြင်းများ

BEGINNING

ကောက်ကြောင်းပန်းချီ

ပန်းချီပညာသည် အတွေးအခေါ်များ ပျံ့ပွားလာအောင် မိတ်ဆက်ပေးသောပညာရပ်ဖြစ်သည်။အသုံးချသောမီဒီယမ်များမတူသလိုဖော်ပြပုံဖော်ပြနည်းလည်းအမျိုးမျိုးကွဲပြားကြသည်။ ပန်းချီပညာသည် ရုပ်ပုံများရေးဆွဲခြင်း သက်သက် မဟုတ်ပေ။ ပန်းချီရေးခြင်း၊ ပန်းပုထွင်းထုခြင်း၊ ဆောက်လုပ်ရေးလုပ်ငန်း နှင့် ဒီဇိုင်းအမျိုးမျိုး ရေးဆွဲခြင်းများ စသည်ဖြင့်ပါဝင်နေပါသည်။ မျက်နှာပြင်ပေါ်တွင် ရုပ်ပုံရေးဆွဲခြင်းအပြင် ထုထည်ရုပ်လုံးပေါ် အောင်ရေးဆွဲခြင်းများလည်း ရှိပါသည်။ ပန်းချီပညာတွင် လူပုံရေးဆွဲခြင်း၊ ရှုခင်းပုံရေးဆွဲခြင်း၊ အရာဝတ္ထု (သက်ငြိမ်)ပစ္စည်းများရေးဆွဲခြင်းနှင့် သီးနှံပန်းမာလ်ရေးဆွဲခြင်းဆိုပြီး (၄)မျိုးခွဲခြားနိုင်သည်။ ထိုကဲ့သို့အကြောင်းအရာပိုင်း ရေးဆွဲမှုများ သာမက အမျိုးအစားပိုင်းတွင်လည်း ဆီဆေးပန်းချီ၊ ရေဆေးပန်းချီ၊ ရေဆေးအပါး၊ ရေဆေးအထူ၊ ပန်းချီခဲရောင်စုံ၊ မှင်ခြစ် ပန်းချီ၊ ပုံကြမ်းပန်းချီဟူ၍ ခွဲခြားနိုင်ပါသည်။ ထို့အပြင် အခြားပန်းချီ ကဏ္ဍပါဝင် နေသော အဝတ်အထည်၊ အသုံးအဆောင်ပစ္စည်း၊ ဒီဇိုင်းထုတ်လုပ် ခြင်းများစသည်ဖြင့် များစွာလေ့လာနိုင်ပါသည်။ ဤစာအုပ်တွင်အခြေခံပန်းချီ ရေးဆွဲနည်းများကို ရုပ်ပုံများစုံစုံလင်လင်ဖြင့် ရှင်းပြထားပါသည်။

ပထမဦးစွာ မိတ်ဆက်ပေးလိုသည်မှာ ကောက်ကြောင်းပန်းချီ အခြေခံပင်ဖြစ်သည်။ ကောက်ကြောင်းပန်းချီနည်းစနစ်များကို မပြောမီ ပန်းချီပညာ၏ အစသည် ကောက်ကြောင်းပန်းချီ



http://www.cherrythitsar.org

ပင်ဖြစ်ကြောင်း အနည်းငယ်ပြောပြချင်ပါသည်။

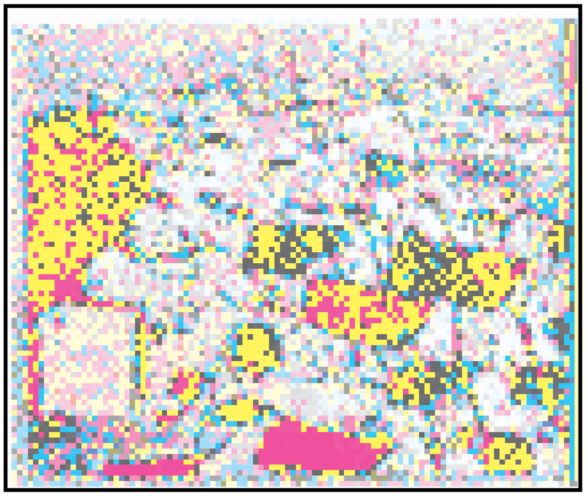
လူသားတို့၏ ကမ္ဘာလောကကြီး အကြောင်းကို ဖေါ်ပြရာတွင် အနုပညာသည် ကိရိယာတစ်ခု သဖွယ်ဖြစ်သည်။ ၎င်းတို့ထဲတွင် နည်းလမ်းတစ်မျိုးဖြစ်သော ပုံရေးဆွဲခြင်းသည် လူသားတို့၏ ယဉ်ကျေးမှုထွန်းကားခြင်း ဇစ်မြစ်တစ်ခုပင်ဖြစ်သည်။ ပတ်ဝန်းကျင်၏ ပြောင်းလဲမှု၊ လှုပ်ရှားမှုများကို မိမိ၏စိတ်ထဲတွင် မှတ်သားရာမှ စပ်ဆက်တွေးခေါ်ပြီး အရာဝတ္ထုပုံများ၊ စိတ်ကူးပုံစံများ ရေးခြစ်လာခဲ့ကြသည်။ လူသားများမိမိတို့၏ ဘဝအစ ပုံများကို လေ့လာချင်ခဲ့ကြသည်။ စပိန်တိုင်းပြည်မှ ဂူနံရံ နွားရုပ်များကို သက်သေထူနိုင်သည်။ ထိုကဲ့သို့ ကောက်ကြောင်းရေးခြစ်မှုများဖြင့် ပန်းချီပညာသည် အစပျိုးလာခဲ့သည်။ ထို့ကြောင့် အဓိကအရေးအကြီးဆုံး ကောက်ကြောင်း(OUT LINE) ပန်းချီကို ပထမဦးစွာတင်ပြလိုပါသည်။

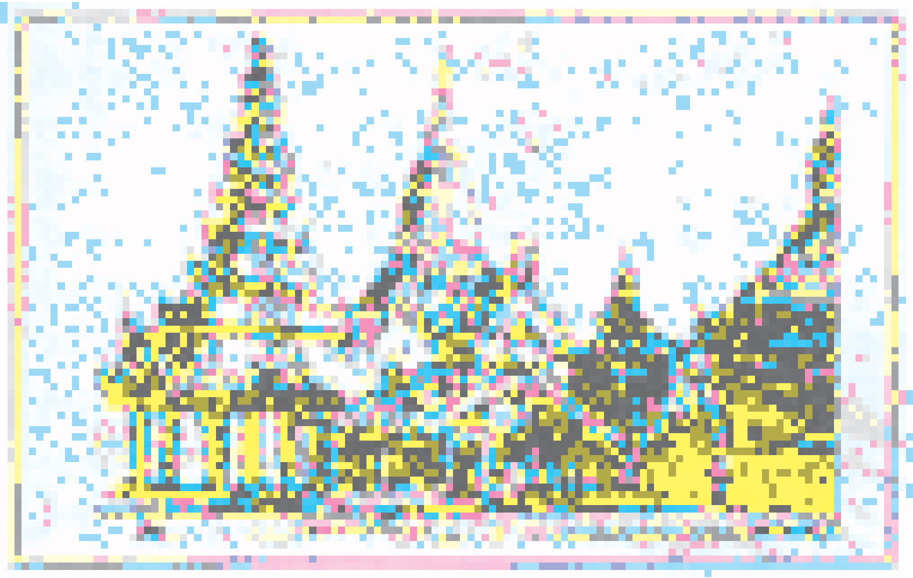
ကောက်ကြောင်းပန်းချီ စတင်ရေးဆွဲတော့မည့်သူများကို ပထမဦးစွာ ရင်းနှီးပွင့်လင်းစွာ ပြောချင်သည်။ "ငါတို့တော့ မျဉ်းတောင်ဖြောင့်အောင် မရေးတတ်ဘူး" စသည်ဖြင့် ပန်းချီရေးခြင်းနှင့် ပတ်သက်၍ အချို့သောသူများ ပြောတတ်ကြသည်။ ယခုအချိန်တွင် ၎င်းစကားမျိုးကို တစ်ခါတည်း စိတ်ဆုံးဖြတ်၍ မေ့ဖျောက်ပစ်ကြရမည်။

လူတိုင်းတွင် ပင်ကိုယ်စွမ်းရည်ရှိကြသည်။ အချို့တွင် ငုပ်လျှိုးနေတတ်သည်။ အခါခွင့်သင့်လာသည့်အခါ အောင်မြင်ထွန်းပေါက်စွာ ဘွားကနဲပေါ်လာတတ်ပါသည်။ပန်းချီရေးဆွဲသူတစ်ယောက်သည် သူ၏မာနကင်းမဲ့မှု၊ ကြင်နာချစ်ခင်တတ်မှု၊ လူလူချင်း လေးစားချစ်ခင်စိတ် အပြည့်ထားမှု စသောစိတ်ဓါတ်ဖြင့် သူ၏ပင်ကိုယ်စွမ်းရည် ဉာဏ်ရည်ဉာဏ်သွေးကို အမြဲမြှင့်တင် နေသူဖြစ်၏။ ရုပ်ပုံကားချပ်ကြီးများကို မဆိုထားနှင့် မျဉ်းကြောင်းတစ်ကြောင်းကိုပင် စိတ်အာရုံမတည်ငြိမ်က ရေးဆွဲမရတတ်ပေ။ ထို့ကြောင့် ကောက်ကြောင်းပန်းချီ ကို စတင်ရေးဆွဲမည့်သူသည် နက်နဲသိမ်မွေ့သော စိတ်ကိုရအောင်မွေးမြူ၍ မိမိလက်တွင် အင်အားများ အပြည့်ဖြင့် စတင်ရေးဆွဲရမည်။ သို့မှသာ ပန်းချီရေးခြင်းတွင် ပိုမိုစွမ်းရည်ပြည့်လာပြီး မျဉ်းကြောင်းများသည် လက်ထဲတွင် အလိုလို ဖြောင့်လာလိမ့်မည်။

ကမ္ဘာကျော်ပန်းချီဆရာကြီးများသည် ပေတံကိုသုံး၍ ကောက်ကြောင်းများ မဆွဲခဲ့ကြပေ။ ၎င်းတို့၏ ပန်းချီကောက်ကြောင်းများကို ပေတံဖြင့် တိုင်း၍ ညီမညီစမ်းသပ်ကြည့်မည်ဆိုလျှင် တိကျသေချာစွာ ဖြောင့်တန်းနေသော မျဉ်းများမဟုတ်သည်ကို တွေ့ရှိကြရလိမ့်မည်။ ၎င်းတို့၏ပုံတွင် ရေပြင်ညီမျဉ်းလဲများသည် ရေပြင်ညီအတိုင်း အတိအကျ သေသေချာချာ မရှိသလို၊ ထောင်လိုက်မျဉ်းများသည်လည်း မှန်ကန်တိကျစွာ ထောင်လိုက်မကျပေ။ အမှန်စင်စစ်အားဖြင့် ၎င်းတို့၏ Drawing

များသည် လွတ်လွတ်လပ်လပ်ဖြင့် စိတ်ကိုချုပ်တီး ထားခြင်းမရှိဘဲ ရေးဆွဲထားသော ကောက်ကြောင်း များပင်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲထားသော အဆောက် အဦ၊ ဝတ္ထုပစ္စည်း၊ ပုံသဏ္ဍာန်များရှိ မျဉ်းလိုင်းများ နှင့် ရေးဆွဲလိုက်သော မျဉ်းများသည် တိကျသေချာ စွာ မတူညီသော်လည်း ၎င်းပုံသဏ္ဍာန်များ၏ ကိုယ် ပွားဖြစ်နေလိမ့်မည်။ ပန်းချီဆွဲခြင်းသည် အတိအကျ တူညီစေချင်သော Scale Drawing များ၊ သရုပ်ပြ ပုံများ၊ ရေးဆွဲခြင်းမဟုတ်ပေ။ ပန်းချီသည် ပုံရိပ် တစ်ခု၏ စိတ်ကူးယဉ်အတွေးများပင်ဖြစ်သည်။

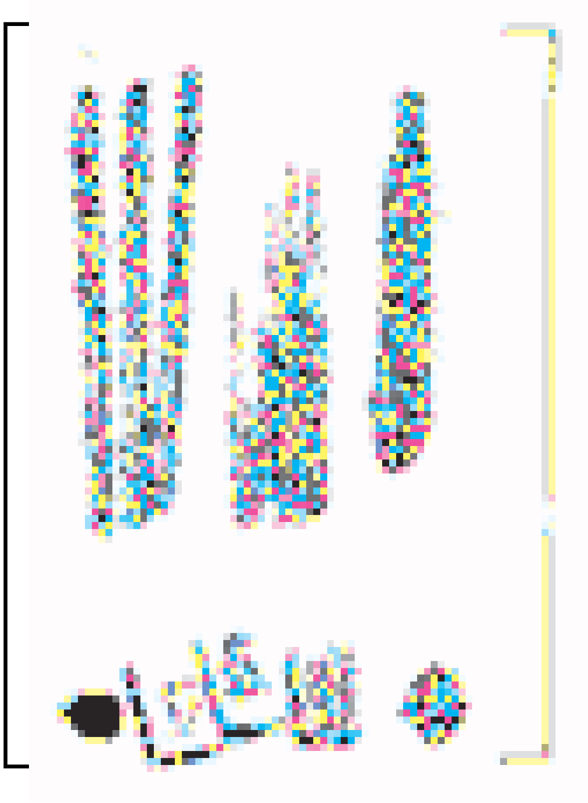


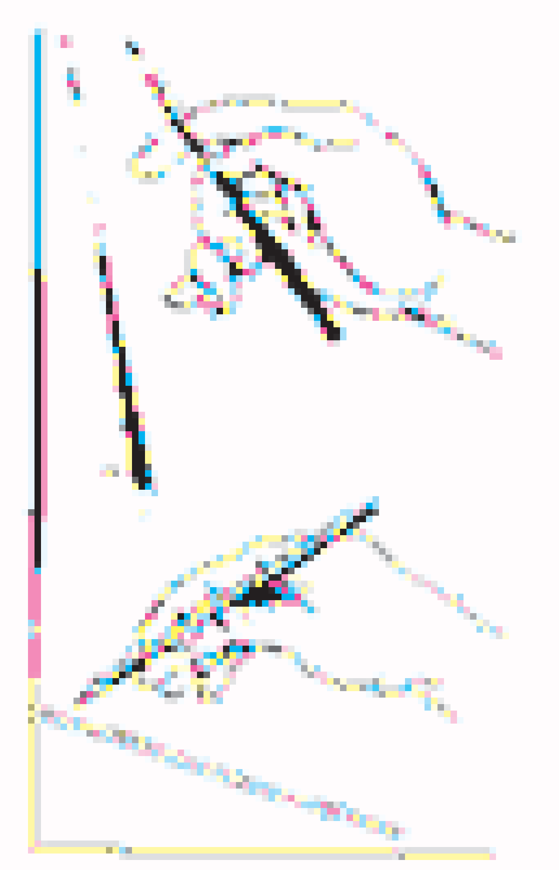


(၂) လိုအပ်သောပစ္စည်းကိရိယာများ

ကောက်ကြောင်းပုံရေးဆွဲရာတွင် မိမိ ကြိုက်နှစ်သက်ရာ ခဲတံ၊ မီးသွေးတောင့်၊ ဖယောင်း ချောင်း၊ ရေဆေးတောင့် စသည်ဖြင့် အသုံးပြုနိုင်ပါ သည်။ အများစုမှာ အသုံးတွင်ကျယ်သော ခဲတံကို ပင် အသုံးပြုကြပါသည်။ ခဲတံတွင် အမျိုးအစား အမျိုးမျိုးရှိပါသည်။ ပုံဆွဲခဲတံများတွင် တရုတ်၊ ဂျာမဏီလုပ်နှင့် အခြားပုံဆွဲခဲတံများ ရှိပါသည်။ ၎င်းခဲတံများတွင် H, HB နှင့် B အမှတ်အသားများ ပါရှိပါသည်။ H သည် HARD ဟုရေးထားခြင်း ဖြစ်ပြီး ခဲသားမာ၍ အင်ဂျင်နီယာသုံးခဲတံများ ဖြစ်ပါသည်။ HB သည် ကျောင်းသုံးရုံးသုံးခဲတံ ဖြစ်၍ B အမှတ်အသားပါသောခဲတံများမှာ ပန်းချီသုံးခဲတံ များဖြစ်ပါသည်။ B တွင် 2B, 3B မှစ၍ 6B

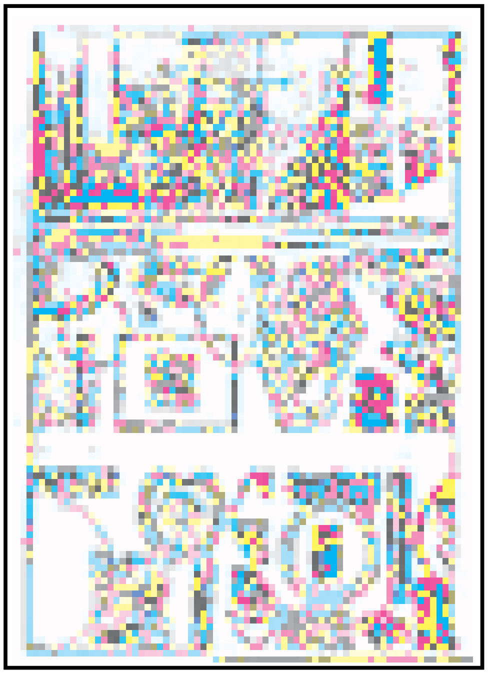
အထိရှိပါသည်။ နံပါတ်ကြီးလေလေ ခဲသားပွ၍ အရောင်မဲလေလေဖြစ်ပါသည်။ ပန်းချီသုံးမီးသွေး တောင့် (CHARCO) ဖြင့် အလင်းမှောင်နှင့် ကောက်ကြောင်း ရေးဆွဲခြင်း များ၌ မီးသွေးသည်ပွ၍ ရေးခြစ်ရ လွယ်ခြင်းကြောင့် ပို၍အဆင်ပြေသည်။ ကမ္ဘာကျော် ပန်းချီဆရာများသည် ကောက်ကြောင်းများရေး ရာတွင် မီးသွေးကို အသုံးများသည်။ စတင်ရေး ဆွဲလေ့ကျင့်သူများသည် ခဲဖျက်ကို အသုံးပြုနိုင်ပါသည်။ သို့သော် နေရာတိုင်းတွင် ခဲဖျက်မသုံးသင့်ပေ။





ခဲတံကိုင်နည်းအမျိုးမျိုး။ ။ အဓိက ခဲတံကိုင်နည်း နှစ်မျိုးသာလျှင်ရှိသည်။ အရေးခံဘုတ်ပြားသည် ရေပြင်ညီ (သို့) အနည်းငယ်စောင်း၍ တည်ရှိပါက ခဲတံကို ဖောင်တိန်ကိုင်သကဲ့သို့ ရိုးရိုးကိုင်၍ရေးပြီး ဘုတ်ပြားသည် ထောင်လျှက် ၉၀ဒီဂရီ တည်ရှိနေပါက ခဲတံကို ကြိမ်လုံး၊ တုတ်လုံးကိုင်သလို လက် ဖဝါးဖက် တွင်ထားလျှက် ကိုင်ရမည်။ ထိုနည်းနှစ်မျိုးမှ အခြေခံ၍ မျဉ်းကြောင်းအပါး၊ အလတ်၊ အထူအလိုက် ခဲတံ ကိုင်နည်းများ အမျိုးမျိုးကွဲပြားသေးသည်။ မိမိစိတ် ကြိုက် မည်သို့ကိုင်ကိုင်ရရှိနိုင်သော် လည်း ရေးဆွဲမည့် မျဉ်းအလိုက် အနေအထား ပြောင်းလျှင် စနစ်တကျ ရှိ၍ ပိုမိုလွယ်ကူနိုင်ပါသည်။ ပန်းချီရေးဆွဲရာတွင် ပထမဦးစွာ လေ့ကျင့်ရန်လို အပ်သော အချက် (၃)ချက်မှာ မျဉ်း(Line)၊အသွေး နုရင့် Tone၊ ဖွဲ့စည်းပုံ (Composition) တို့ ဖြစ်ကြသည်။

http://www.cherrythitsar.org



အပိုင်း(၂)

မျဉ်းကြောင်းများဖြင့်လေ့လာခြင်း

LINES

မျဉ်းကြောင်းများ၏ အကျိုးသက်ရောက်ပုံများ

မျဉ်းကြောင်းများသည် ရုပ်သဏ္ဍာန်တို့၏ အစဖြစ်ကြောင်း ဤပန်းချီကဏ္ဍတွင် သိရှိထားရမည်။ ၎င်းမျဉ်းကြောင်း၏ အစသန္ဓေ သည်ပင်လျှင် အစက်ပျောက်တစ်ခုဖြစ်ပြီး ၎င်းအစက်ပျောက်ကလေး မှ ဆက်၍ ဆက်၍မျဉ်းကြောင်းဘ၀ ရောက်ရှိလာခဲ့သည်။ ထိုကဲ့သို့ ပင် မိမိရေးဆွဲချင်သည့် အကြောင်းရာ၊ ဖွဲ့စည်းပုံတို့ကို မျဉ်းကြောင်း များဖြင့် ဦးစွာ ရှာဖွေဖွဲ့စည်းကြရလိမ့်မည်။ ထိုသို့ ရေးဆွဲရာတွင် ဖွဲ့စည်းမှု Composition သည် လွန်စွာအရေးကြီးလာလေသည်။ မည်သည့်အကြောင်းအရာပင်ရေးရေး မိမိ၏ ခံစားမှုသည် ၎င်းမျဉ်းတွင် သက်ဝင်လှုပ်ရှားနေပါမှ အကျိုးရှိလာမည်။ ထို့ကြောင့် မျဉ်းကြောင်းများ များစွာရေး၍ ၎င်းမျဉ်းများကို စိတ်ပါဝင်စားစွာ ခံစားသုံးသပ် ပုံဖော်ကြည့်ရမည်။ မျဉ်းကြောင်းသည် သူ၏ နဂိုမျဉ်းတစ်ကြောင်းဘ၀တွင် မည်သည့်သက်ဝင်လှုပ်ရှားမှုမှ ထူးထူးခြားခြား မရှိသော်လည်း ကွေးညွတ်လျှင်သော်လည်းကောင်း၊ ဖိရာမှဖော့၊ ဖော့ရာမှဖိ၍ မျဉ်းအရှိန်ဖြင့်သော်လည်းကောင်း၊ မျဉ်းမတ်မျဉ်းလဲများ ကို ပေါင်းစပ်၍ ဖွဲ့စည်းကြည့်လျှင်သော်လည်းကောင်း စသည်ဖြင့် တဖြည်းဖြည်း

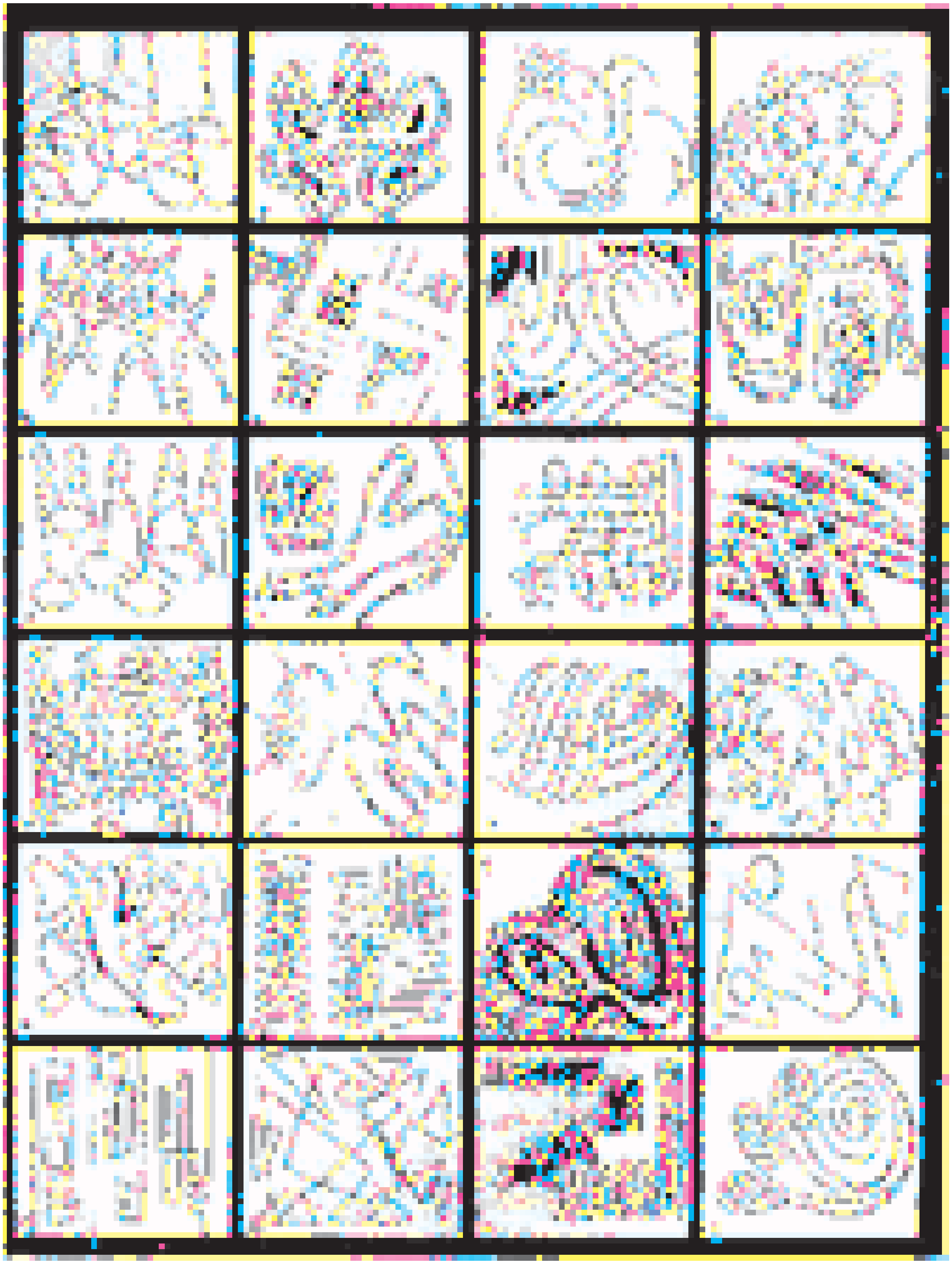
http://www.cherrythitsar.org

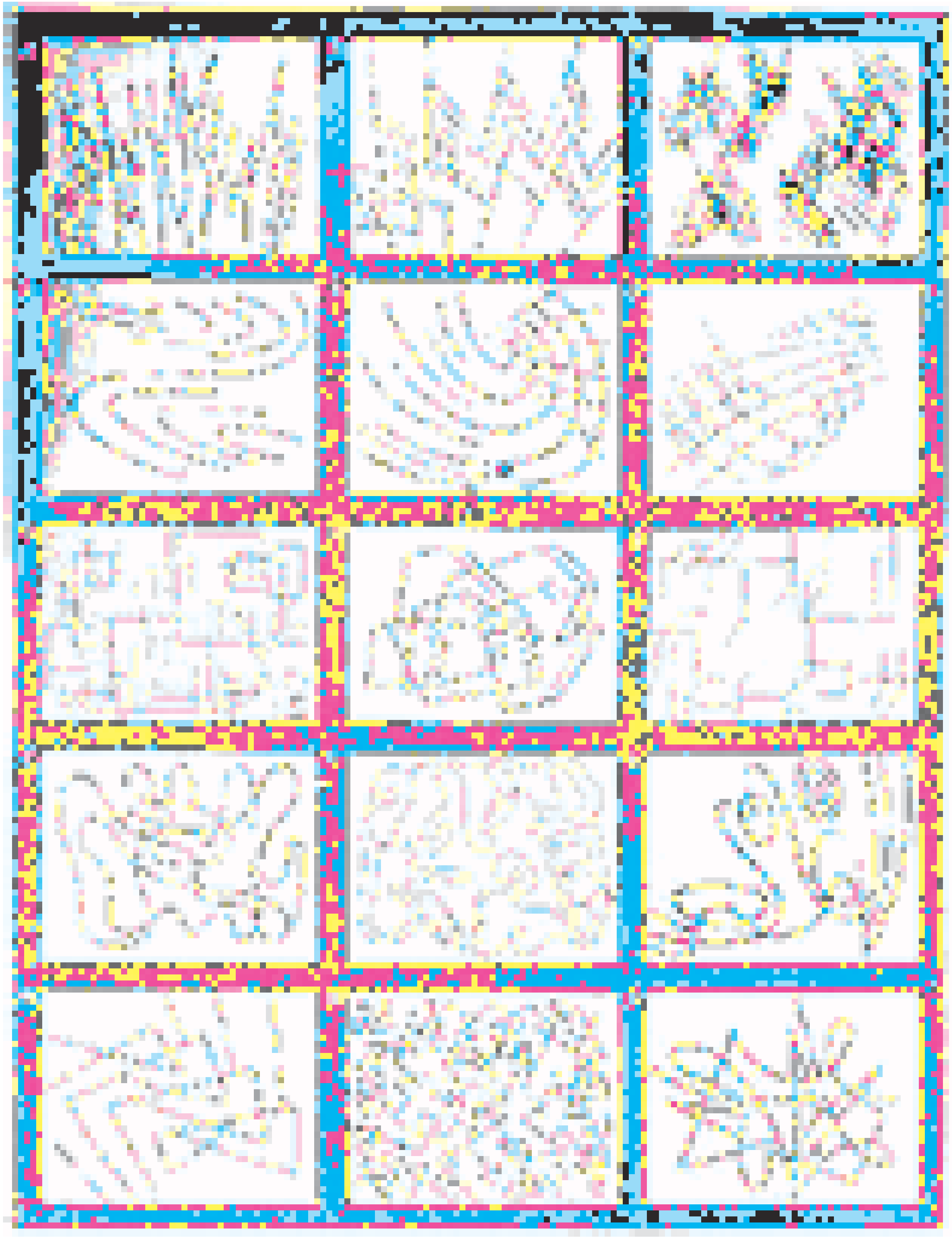
မျဉ်းကြောင်းတို့၏ အကျိုးသက်ရောက်မှုများ

ထူးခြားမှုများရှိလာလေသည်။ မျဉ်းကြောင်းများဖြင့် လိုက်လျောညီထွေရှိအောင် (သို့) ဆန့်ကျင်ဘက်ဖြစ်အောင် ပြုလုပ်ဖန်တီးယူ၍ ရလေသည်။ ဥပမာ မျဉ်းအထူအပါးကိုသုံး၍ အလေးချိန် ဘက်ညီမှုကို ဆန့်ကျင်စေခြင်း၊ လားရာဘက်ကို ဆန့်ကျင်စေခြင်း၊ ပုံသဏ္ဌာန်များ ဆန့်ကျင်စေခြင်း၊ အသွေး အနုအရင့်အားများ ဆန့်ကျင်စေခြင်း၊ အာရုံများကို ဆန့်ကျင်စေခြင်း၊ စသည်ဖြင့် မိမိဆန္ဒ အလျောက် ဖန်တီးခွင့်ရှိလေသည်။

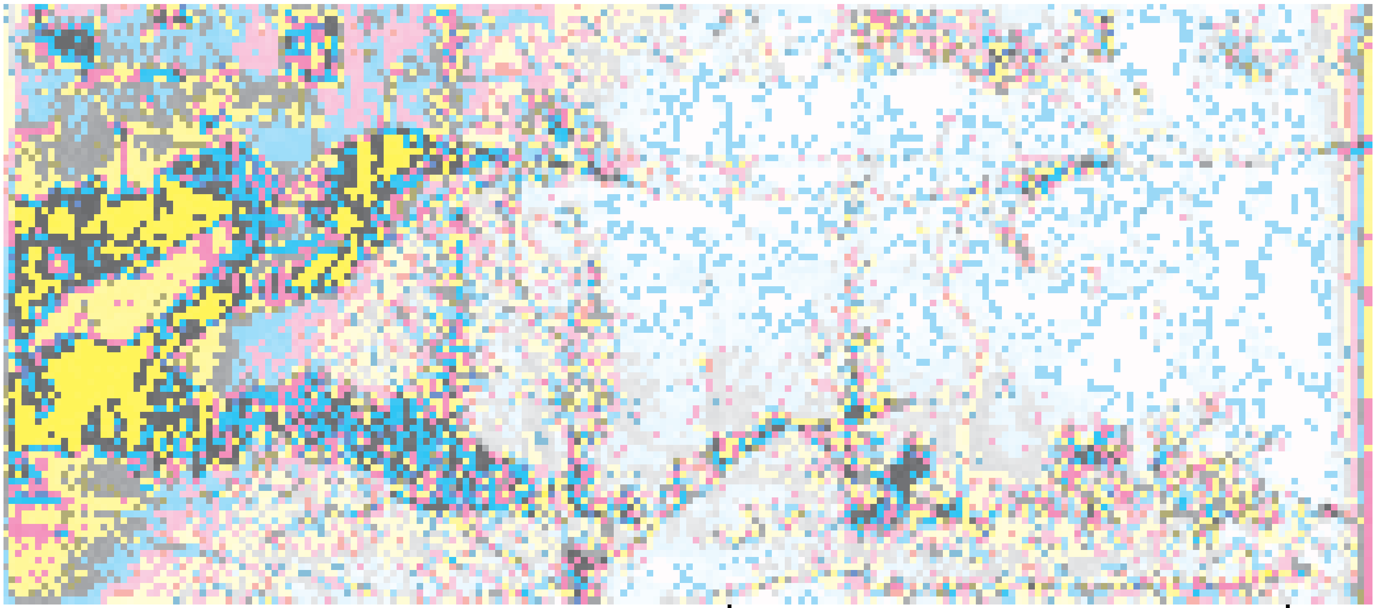
ယေဘုယျအားဖြင့် ဒေါင်လိုက်မျဉ်း၊ အလျားလိုက်မျဉ်းနှင့် မျဉ်းစောင်းများသည် လားရာတစ်ခုသို့ ကိုယ်စီ ဦးတည်နေကြသည်။ ၎င်းတို့ထဲတွင် **oblique** ဟုခေါ်သော မျဉ်းယိုင်သည် လှုပ်ရှားမှု စွမ်းအားဖြင့် ရုန်းကန်မှုတို့ကို ကိုယ်စားပြုမှန်းဆကြည့်နိုင်သည်။ ဒေါင်လိုက်မျဉ်း **Vertical** သည် တည်ထောင်စိုက်ထူမှု၊ တောင့်တင်း တည့်မတ်မှု၊ မာကျောဖွဲ့သန်မှုတို့ဖြင့် ပေါင်းစည်းဆက်သွယ်ကြည့်နိုင်သည်။ ရေပြင်ညီမျဉ်း **Horizontal** သည် ဆိတ်ငြိမ်မှု၊ တည်ငြိမ် လဲလျောင်းမှုအာရုံကို ခံစားရစေသည်။ ထိုသို့ တစ်ကြောင်းချင်းစီ မဟုတ်ဘဲ မျဉ်းနှစ်ကြောင်း (သို့) ပို၍ ရေးမည်ဆိုလျှင် ပထမဦးစွာ ဖွဲ့စည်းမှု၊ **Composition** ပြဿနာဖြင့် ရင်ဆိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် မျဉ်းနှစ်ကြောင်းတွေ့ဆုံမှုတွင် တည်နေရာ ဖန်တီးမှုမျဉ်းတို့၏ တစ်ခုကို တစ်ခု ဆက်သွယ်မှုတို့ ပါဝင်လာခြင်း ကြောင့်ဖြစ်သည်။ သိရှိထားရန်မှာ မျဉ်းနှစ်ကြောင်းမျှဖြင့်ပင် ဘောင်ခတ်ထားသော လေးထောင့်ဧရိယာအတွင်း၌ အထူးထူးအပြားပြား သော ဆက်သွယ်မှုများ ဖြစ်ပေါ်ပြောင်းလဲလာရန် ဖန်တီးနိုင်လေ သည်။

မျဉ်းကြောင်းများ၏ စွမ်းအား၊ မျဉ်းကြောင်းများ၏ စွမ်းအားပေါ်ထွက်လာစေရန် လားရာဘက် မတူညီသော ဥပမာ အလျားလိုက်၊ ဒေါင်လိုက်မျဉ်းများကို ဆန့်ကျင်ဘက်ဖြစ်စေပြီး အစိတ် အကွဲ အမျိုးမျိုးပြောင်း၍ စမ်းသပ်ကြည့်နိုင်သည်။ ပန်းချီကားချပ်တွင် စုတ်ချက်များဖြင့် ပုံသဏ္ဌာန်အကျိုးသက်ရောက်မှုများ ဖန်တီးကြ သည်။ ထိုသို့ ဖန်တီးရာ၌ မျဉ်းတပြေးညီများနှင့် ဆန့်ကျင်၍ ရေးကောင်း ရေးကြမည်။ သို့ရာတွင် ၎င်းအကျိုးသက်ရောက်မှု အစိတ် ပိုင်းတိုင်းသည် မျဉ်းကြောင်း၏ အာရုံခံစားမှုတွင် အခြေခံနေမည်မှာ သေချာသည်။ မျဉ်းကြောင်းများ၏ ဖွဲ့စည်းမှုသည် သန့်စင်စစ်မှန် သော အသစ်တီထွင်ရှာဖွေမှု များဖြစ်စေရမည်။ မျဉ်းယိုင်၊ မျဉ်းစောင်းများ၊ မျဉ်းကွေး မျဉ်းကောက်များ ဒေါင့်ဖြတ်မျဉ်းများ၊ ပုံသဏ္ဌာန်မဟုတ်သော ဖွဲ့စည်းမှုများ၊ မျဉ်းလိုင်းအထူအပါးများ စသည်ဖြင့် အခြေခံ၍ ဖွဲ့စည်းနိုင်သည်။ သင်၏ အတွေးသည် အသစ်ရှာဖွေထားသော ကိုယ်ပိုင်အရာများဖြစ်လိမ့်မည်။





စာရွက်တစ်ရွက်ပေါ်ကို မျဉ်းဖြောင့်တစ်ကြောင်းချရေးလိုက်ပါ။အဲဒီမျဉ်းဖြောင့်ဟာ စာရွက်ရဲ့အနားစောင်း တစ်ဖက်ဖက်နဲ့ပြိုင်နေတယ်ဆိုရင်၊ကျွန်တော်တို့ဟာ ဖွဲ့စည်းမှုမှာ ဆီလျော်လိုက်ဖက်မှု(Rhythm) ဆိုတာကို စပြီးတွေ့ရပါမယ်။ တကယ်လို့ အဲဒီမျဉ်းဟာမျဉ်းစောင်းဖြစ်နေတယ်ဆိုရင်တော့ မျက်နှာပြင်ပေါ်မှာ ရုန်းကန်လှုပ်ရှားမှုတင်းအားတစ်ခုနဲ့ ဖွဲ့စည်းမှု သဘောများပေါ်ပေါက်လာပါလိမ့်မယ်။ ကျွန်တော်တို့မျဉ်းကြောင်းတွေကိုသုံးပြီး ဘယ်လိုဖွဲ့စည်းမှုတွေတည်ဆောက်မလဲဆိုတာ ဆန်းဆစ်လေ့လာကြရပါမယ်။

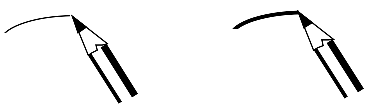


(၃) မျဉ်းကြောင်းများ (*Lines*)

မျဉ်းကြောင်း (*Line*)သည် ကောက်ကြောင်း၏အစပင်ဖြစ်သည်။ မျဉ်းများကို စတင်လေ့လာရာတွင် အဓိကမျဉ်းနှစ်မျိုးရှိသည်။

(က) **မျဉ်းဖြောင့်** (***Straight line***)နှင့်

(ခ) **မျဉ်းကောက်** (***Curve Line***) တို့ဖြစ်ကြသည်။ ကောက်ကြောင်းပန်းချီရေးဆွဲရာတွင် ထိုမျဉ်းနှစ်မျိုးသည်သာ အဓိကအသုံးပြု ရေးဆွဲရမည့် မျဉ်းများဖြစ်သည်။ ထိုအဓိက မျဉ်းနှစ်မျိုးတွင် မျဉ်းဖြောင့်သည် အင်အားရှိ၍ တည်ငြိမ်သောသဘောကိုဆောင်သည်။ မျဉ်းကောက်မှာမူ နွဲ့နှောင်း၍ ရွှင်လန်းသွက်လက်မှုသဘောမျိုးရှိသည်ကို ယေဘုယျအားဖြင့်သိထားရပါမည်။ ၎င်းမျဉ်းနှစ်မျိုးမှ မျဉ်းဖြောင့်ကို (၃)မျိုးခွဲ၍ လေ့လာနိုင်ပါသည်။



(က) မျဉ်းလဲ (*Horizontal line*)

မျဉ်းလဲသည် ရေပြင်ညီမျဉ်းဖြစ်သည်။ မျက်စိမျဉ်းတန်းကဲ့သို့ အလျားလိုက်မျဉ်းလဲများ၊ တိုက်တာအဆောက်အဦးများတွင်ပါဝင်သော မျဉ်းလဲများကို ညီညာဖြောင့်တန်းစွာ ရေးဆွဲနိုင်ရန် မျဉ်းလဲလေ့ကျင့်ခန်းကို ပိုင်နိုင်စွာလေ့ကျင့်ရပေမည်။

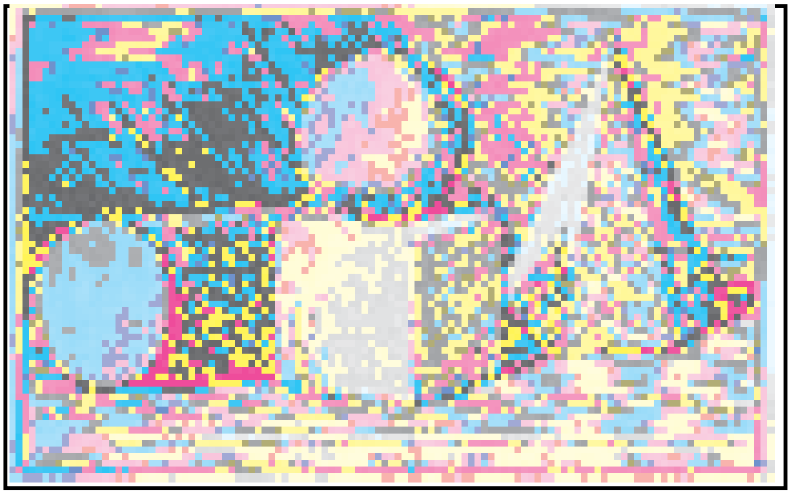
(ခ) မျဉ်းမတ် (*Vertical line*)

မျဉ်းမတ်သည် ကြည့်သူ၏မတ်ရပ်မျဉ်းများဖြစ်သည်။နှာခေါင်းမျဉ်းဟုခေါ် သော(*spectitor line*)ပင်ဖြစ်သည်။ မျဉ်းလဲသည် ရေးဆွဲရန်လွယ်ကူသော်လည်း မျဉ်းမတ်မှာ အလွယ်တကူရေးဆွဲနိုင်ရန် ခဲယဉ်းလှ၏။ အလေ့အကျင့်များစွာ လိုအပ်လှသည်။ မျဉ်း မတ်နှင့် မျဉ်းလဲများကို အတူတကွလေ့ကျင့်ကြရမည်။ ၎င်းမျဉ်းနှစ်ခုသည် ထိတွေ့သည့်အခါ ၉၀ ဒီဂရီ

ထောင့်မှန်ကျအောင် ထိတွေ့မှသာ မျဉ်းမတ် နှင့် မျဉ်းလဲဟူ၍ တိတိကျကျခေါ်ဆိုနိုင်မည် ဖြစ်သည်။ တိုက်တာအိမ်ခြေများကို ရေးဆွဲရာတွင် မျဉ်းမတ်သည် မပါမဖြစ်ပါဝင်ရပေသည်။ ဖြောင့်တန်းတည့်မတ်စွာ ရေးနိုင်ပါမှ အချိုးကျသောပုံကို ရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် မျဉ်းမတ်ကို အထူးလေ့ကျင့်ရန်လိုပေသည်။

(ဂ) မျဉ်းစောင်း *(Diagonal line)*

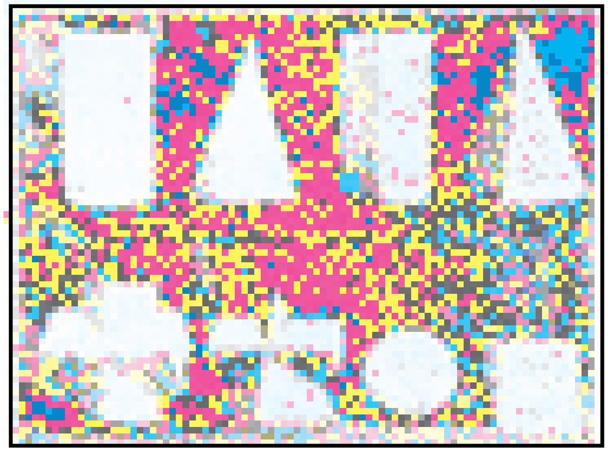
၎င်းကို မျဉ်းယိုင်ဟုလည်း ခေါ်သည်။ မျဉ်းယိုင်တွင် ညာယိုင်နှင့် ဘယ်ယိုင်ဟူ၍ရှိပေသည်။ မျဉ်းယိုင်ရေးကျင့်ရာတွင် မိမိသန်သောဘက်သည် ရေးရလွယ်ပြီး မသန်သောဘက်သည် တော်တော်နှင့် မျဉ်းဖြောင့်မရရှိပေ။ ထို့ကြောင့် စနစ်တကျ လေ့ကျင့်ရပေမည်။ အဓိကအချက်အနေဖြင့် မျဉ်းဖြောင့်များရေးဆွဲရာတွင် ရေးဆွဲသည့်မျဉ်းကြောင်းနှင့် ခဲတံသည် ၉၀ဒီဂရီ ထောင့်မတ်အနေအထားရှိနေရမည်။ မျဉ်းကြောင်းများ၏ အထူအပါး၊ ၎င်းမျဉ်းများကို လေ့ကျင့်ရေးဆွဲရာတွင် မျဉ်းအထူအပါးကိုလည်း အမျိုးမျိုးရေးနိုင်အောင် လေ့ကျင့်ထားရပေမည်။ ခဲသားပေါ်တွင်မူတည်၍ ခဲသားချွန်လျှင် မျဉ်းသေးပြီး၊ ခဲသားကို ဖောင်းချန်လှီးယူလျှင် မျဉ်းထူထူပြားပြားကြီးကို ရရှိနိုင်သည်။ မျဉ်းကွေးများကိုလည်း ထိုနည်းအတိုင်းပင်လေ့ကျင့်ရေးဆွဲနိုင်သည်။



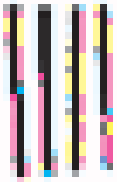
(၄) ဂျီသြမေတြီပုံများဖြင့် လေ့လာခြင်း။

မျဉ်းကြောင်းများကို အခြေခံ၍ ရေးဆွဲထားသော ဂျီသြမေတြီပုံစံများဖြစ်သည့် စက်ဝိုင်း၊ စတုဂံနှင့် တြိဂံ စသည်တို့သည် ပန်းချီ ရေးမည့်သူများ စတင်လေ့လာရမည့် အခြေခံ ပုံသဏ္ဍာန် အမျိုးမျိုးပင်ဖြစ်ပါသည်။ ထိုမှတဆင့် *point, line, shape, form* ဟူ၍ အစဉ်အတိုင်း အစက်အပျောက်မှ အခြေခံသော ဇင်းမျဉ်းဖြင့် *Shape* ဟူသော ပုံသဏ္ဍာန်၊ အဝိုင်း၊ လေးထောင့် စသည်ဖြင့် ရရှိလာသကဲ့သို့ ထိုပုံသဏ္ဍာန်များ မှတဆင့် *(Form)* ဟူသော ထုထည်ကိုပေါ်လွင်လာ စေပါသည်။ ထို့ကြောင့် စက်ဝိုင်းမှစက်လုံး၊ စတုဂံမှ ကုဗတုံး၊ တြိဂံမှ သုံးမြောင့်တုံး စသည်ဖြင့် အဆင့် ဆင့်ရရှိလာပါသည်။ ထို့ကြောင့် ပန်းချီရေးဆွဲလေ့ကျင့်သူသည် တဆင့်ချင်းအလိုက် လေ့ကျင့်ရေးဆွဲရပေမည်။ ဂျီသြမေတြီမှ ရရှိသော လေ့ကျင့်ရန်ပုံများမှာ ကုဗတုံး၊ ဆလင်ဒါ၊ ထုလုံးရှည်၊ ထုလုံးချွန်၊ စက်လုံး၊ ခြောက်မြောင့် ထုချွန်၊ သုံးမြှောင့်ထုချွန် စသဖြင့် ပုံစံအသီးသီးရှိကြသည်။ ၄င်းပုံသဏ္ဍာန် များကို လိုင်းဖြင့် ထုထည်ပေါ်အောင် ရေးဆွဲ လေ့ကျင့်ထားကြရမည်ဖြစ်သည်။

နောက်လာမည့် အခန်းများတွင် ၄င်းပုံစံများဖြင့် စံပြုရေးဆွဲကြရမည် ဖြစ်သည်။ သဘာဝရှိမည်သည့်ပုံကိုမဆို ၄င်း အခြေခံပုံသဏ္ဍာန်များဖြင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာ၍ကြည့်လျှင် လှည့်စားထားသော ရုပ်သဏ္ဍာန်များသည် အရှင်းဆုံးပုံစံအဖြစ် ပေါ်လာမည် ဖြစ်သည်။ သို့မှသာ မည်သည့်ပုံသည် မည်သို့သော သဏ္ဍာန်မျိုးဖြင့်ဖွဲ့စည်းနေသည်ဟု ဝေခွဲနိုင်လာမည်ဖြစ်ပြီး ဆန်းသစ်သောအမြင်များဖြင့်လည်း ကြည့်ရှု လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။



မျဉ်းကြောင်းများ၏သင်္ကေတနှင့် ၎င်းတို့၏သဘောတရားများ

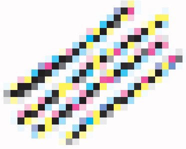


မျဉ်းမတ်

ဖြောင့်မှတ်မှန်ကန်ခြင်း၊ တည်ကြည်ခန့်ညားခြင်း

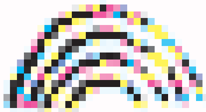
မျဉ်းလဲ

ငြိမ်သက်လဲလျောင်းခြင်း



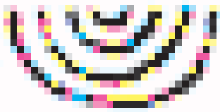
မျဉ်းစောင်း

ဆွဲငင်ခြင်း၊ တွန်းကန်ခြင်း



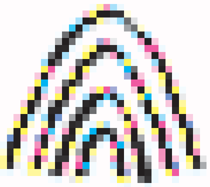
မျဉ်းခုံး

တစ်စုံတစ်ခုကို ဖုံးကွယ်ထားခြင်း၊ သိုဝှက်ထား ခြင်း၊ ဝမ်းနည်းခြင်း



မျဉ်းခွက်

ဖွင့်ဟခြင်း၊ ပွင့်လင်း သာယာခြင်းနှင့် ပျော်ရွှင်လွတ် လပ်မှု

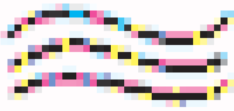


မျဉ်းမောက်

အမြင့်ကိုဖေါ်ပြ၊ မာန်ဝင့်ကြွား၍၊ ထည်ဝါခြင်း

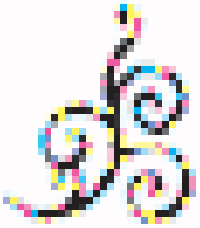
မျဉ်းခွက်(ရှည်)

အနက်ကိုဖော်ပြ၍ ရောင့်ရဲတင်းတိမ်ခြင်း



မျဉ်းကောက်

ပျော့ပြောင်းလှုပ်ရှားမှု နုညံ့စီးမြောမှု

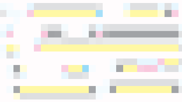


မျဉ်းကွေး

ကျက်သရေမင်္ဂလာတိုးများ၍ မြင့်မြတ်စေမှုသဘော

မျဉ်းစက်ဝိုင်း

အဆုံးစမရှိ လှည့်ပတ် ဆက်သွယ်မှုနှင့် စူးစိုက်မှု



မျဉ်းသေး

နုညံ့ပျော့ပြောင်း၍ မခိုင်မာခြင်း

မျဉ်းတုတ်

သေချာသော ထုထည်အင်အားခိုင်မာမှု

မျဉ်းပြန့်ကြဲ

အထိတ်တလန့် အနှောက် အယှက်ရှိမှု ကစဉ့်ကလျား ဖြစ်မှု

မျဉ်းတိုမျဉ်းပြတ်များ

အရေးကြီး အလျှင်စလိုဖြစ်ခြင်း

မျဉ်းလိမ်ကောက်

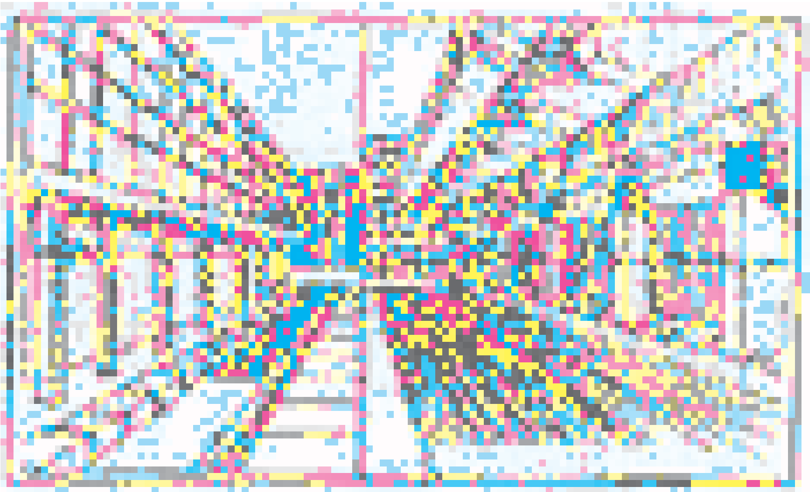
အချိုးမကျခြင်းနှင့် ရှုပ်ထွေးပွေလီခြင်း

လှိုင်းတွန့်မျဉ်း

ချောမွတ်၊ ငြိမ့်ညောင်း၊ သာယာဖွယ်

http://www.cherrythitsar.org

(၅) နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်များ (Perspective)

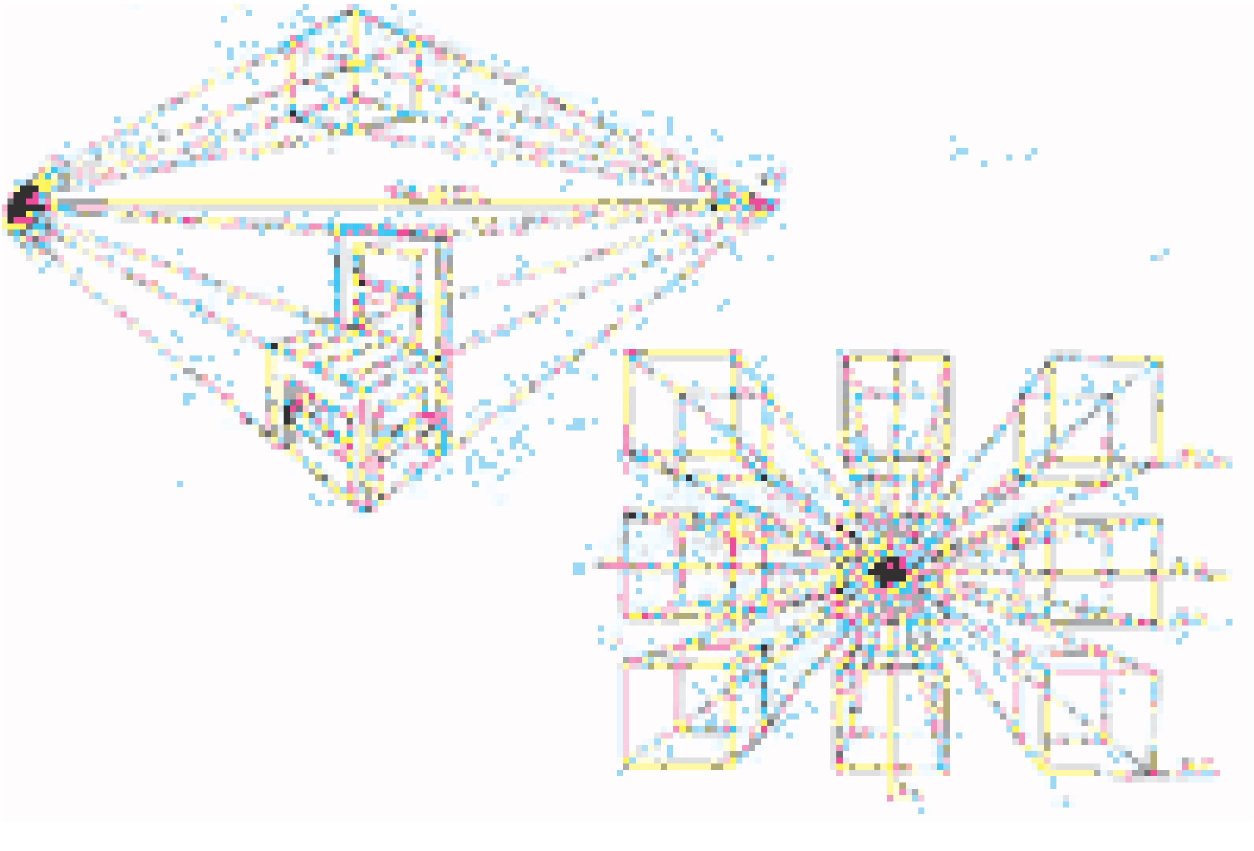


နီးဝေးမြင်ခြင်းပုံမှန်စနစ်များကို လေ့လာရာတွင် ပထမဦးစွာ *perspective* သည် အမျိုးမျိုးသောကဏ္ဍအသီးသီးတွင် ပါဝင်နေသောအရေးကြီးသည့်အကြောင်းအရာတစ်ခုဖြစ်ကြောင်း သိရှိထားရမည်။ (*line perspective*) မျဉ်းကြောင်းများ၏ နီးဝေးမြင်ခြင်း၊ (*Tone perspective*) အသွေးအနုအရင့် များ၏ နီးဝေးမြင်ခြင်း၊ (*colour perspective*) အရောင်များ၏ နီးဝေးမြင်ခြင်းစသည်ဖြင့် အကျုံး ဝင်နေပါသည်။ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်ကို လေ့လာရာတွင် ပထမဦးစွာ မိုးကုတ်စက်ဝိုင်းမျဉ်း (ဝါ) ရေပြင်ညီမျဉ်းကို သိရှိထားရပေမည်။ သဘာဝတွင် *Horizontal line*ဟုခေါ်သော မိုးကုတ်စက်ဝိုင်းကြီးသည် လောကကြီးတစ်ခုလုံး အားမိုးသားနှင့်မြေပြင်ကို ပိုင်းခြားထားပေးသောမျဉ်းဖြစ်သည်။ လွင်ထီးခေါင်များနှင့် ပင်လယ်ပြင်တို့တွင် မိုးကုတ် စက်ဝိုင်းမျဉ်းကို မျက်စိတဆုံးကြည့်၍ မြင်နိုင်သည်။ ပြင်ပတွင် မိုးကုတ်စက်ဝိုင်းမျဉ်းကို တွေ့မြင်ရသကဲ့သို့ မိမိတို့လေ့လာမည့် ပုံဝတ္ထုပစ္စည်း များ၊ သက်ငြိမ်ရုပ်ပုံများပေါ်တွင်လည်း ၄င်းမျဉ်းကို မျက်စိမျဉ်းတန်း (*EYE LEVEL*)အဖြစ်တွေ့မြင်သိရှိရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် မိုးကုတ်စက်ဝိုင်းမျဉ်းကို ပန်းချီအခေါ်အဝေါ်ဖြင့် 'မျက်စိမျဉ်းတန်း' ဟုခေါ်ဝေါ်ခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ကြည့်သူရပ်နေသည်ဖြစ်စေ၊ ထိုင်နေသည်ဖြစ်စေ မျက်စိမျဉ်းတန်းသည် ကြည့်သူ၏ မျက်လုံးနှစ်လုံးနှင့်အပြိုင် ရှေ့တူရူတန်းတွင် အလျားလိုက် တည်ရှိနေပါသည်။ ၄င်းမျဉ်းကို *EYE LEVEL* ဟုခေါ်ပါသည်။အတိုကောက်အမှတ်အသားအားဖြင့် *E.L* ဟုသတ်မှတ်နိုင်ပါသည်။ မျက်စိမျဉ်းတန်းကို သိရှိပြီးနောက် *CENTRE LINE* ဟုခေါ်သော ဒေါင်လိုက် မျက်စိအာရုံခံမျဉ်းကြောင်းကို သိရှိရန်လိုအပ်လာပါသည်။ ၄င်းမျဉ်းသည် မျက်လုံးနှစ်လုံး၏ အာရုံစူးစိုက်လိုက်သောနေရာ၊ မျက်စိမျဉ်းတန်းပေါ်မှ အမှတ်စက်ကလေးကို ဒေါင်လိုက်ရေးဆွဲထားသော မျဉ်းပင်ဖြစ်သည်။ *SPECTITOR LINE* ဟုခေါ်ဝေါ်ကြပြီး၊ နှာခေါင်း

မျဉ်းဟုလည်းသိကြသည်။ ၎င်းကို *S.L* ဟု အတိုကောက်သတ်မှတ်မည်ဖြစ်သည်။ ၎င်း *S.L* မျဉ်းနှင့် *E.L* မျဉ်းတို့ဆုံရာသည် ထောင့်မှန်ကျ၍၊ ၎င်းဆုံရာအမှတ်စက်ကလေးသည် အာရုံစူးစိုက်သောတည်နေရာအမှတ်စက်ကလေးဖြစ်ပြီး၊ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်တွင် *(VANISHING POINT)* ဟုခေါ်သော ပျောက်ကွယ်စက် *V. P* ဟုဖြစ်လာမည်ဖြစ်သည်။

ကြည့်သူတစ်ဦးနှင့်တစ်ဦးသည် မျက်စိမျဉ်းတန်းအနိမ့်အမြင့် မတူညီကြလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ တည်နေရာမတူညီ ကြလျှင်သော်လည်းကောင်း အမြင်ခြင်းမတူညီနိုင်ပေ။ ဥပမာ- စာအုပ်တစ်အုပ်ကို လက်ဖဝါးပေါ်ပြားလိုက်တင်၍ ပင့်မြှောက်ထားပြီး မိမိမျက်နှာရှေ့ရောက်သည်ထိ တဖြည်းဖြည်းမ တင်ကြည့်ပါ။ မျက်စိမျဉ်းတန်းနေရာရောက်လျှင် ၎င်းစာအုပ်ကို မျဉ်းလိုင်းမျှသာ မြင်ရပေမည်။ *E.L* မျဉ်းနှင့် ပြိုင်နေသဖြင့်၊ စာအုပ်၏ထိပ်ဖက်၊ ထုလိုင်းလေးမျှသာ မြင်ရပေမည်။ စာအုပ်ကိုအထက်သို့ အနည်းငယ်မြှင့်လိုက်လျှင် စာအုပ်၏အောက်ဘက် မျက်နှာပြင်ကိုမြင်ရပြီး၊ စာအုပ်ကိုအောက်သို့နှိမ့်ချလိုက်လျှင် စာအုပ်၏အပေါ်ဘက်မျက်နှာပြင်ကို မြင်ရပေမည်။ အောက်သို့ပိုနိမ့်လေလေ စာအုပ်မျက်နှာ ပြင်အပေါ်ဖက်ကို ပို၍မြင်ရလေဖြစ်သည်။ အသေအချာတွေးကြည့်လျှင်ဆန်းသည့် အရာမဟုတ်ပေ။ သဘာဝ၏နိယာမသဘောသာလျှင်ဖြစ်ပါသည်။ ဤသည်ပင်၊ နီးဝေးမြင်ခြင်း၏ အခြေခံသဘောတရားဖြစ်သည်။ သို့သော် သတိထားရမည့်အချက်ကား မည်သည့်ပုံကားချပ်တွင်မဆို မျက်စိမျဉ်းသည် တစ်ခုသာရှိသည်ဟု ယေဘုယျ မှတ်ယူထားရမည်။

ပုံတွင် မျက်စိမျဉ်း *(E.L)* ၏ ဝဲ၊ ယာ၊ ထက်၊ အောက် တစ်ဖက်တစ်ချက်စီတွင် တည်ရှိ



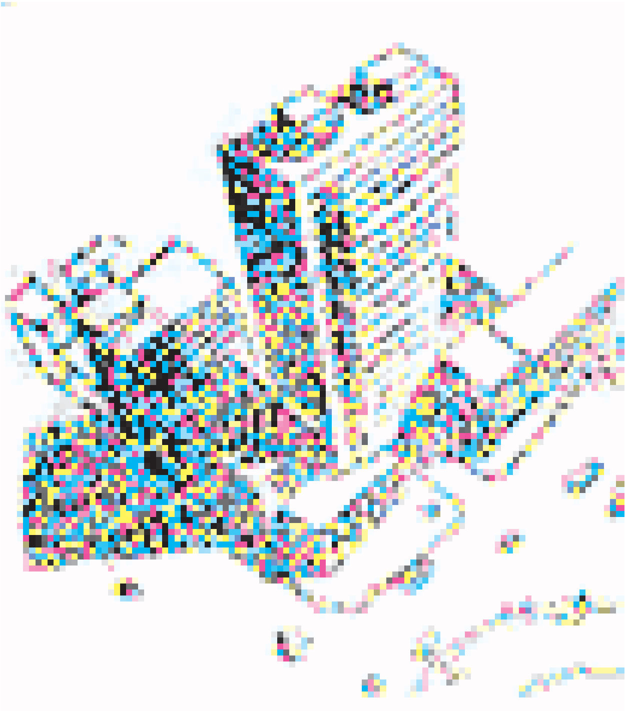
နေကြသော ထောင့်မှန်စတုဂံတုံးများဖြင့် နီးဝေးမြင်ခြင်း သဘောကိုပြသထားပါသည်။ တစ်နည်းဆိုရသော် ပျောက်ကွယ်စက်တစ်ခုပါသော နီးဝေးမြင်ခြင်း နည်းဖြစ်ပါသည်။ မျက်စိမျဉ်းတန်းနှင့် နှာခေါင်း မျဉ်းတို့ဆုံရာ ပျောက်ကွယ်စက်နေရာအမှတ်တွင်၊ စတုရန်းကွက်အဖြစ်သာမြင်ရပြီး မည်သည့် ထုထည်မှ မမြင်ရပေ။ ဤဗဟိုချက်ဖြစ်သော ပျောက်ကွယ်စက်တည်နေရာသည် မိမိ၏ကိုယ်ပိုင်မျက်စိတည်နေသော နေရာဖြစ်သည်ဟုမှတ်ယူနိုင်ပါသည်။ မျက်စိမျဉ်း၏ အပေါ်ဖက်နှင့် *S.L* မျဉ်း၏ ဘေးဖက်တို့တွင်ရှိသော စတုဂံများသည် အောက်မျက်နှာပြင် နှင့်ဘေးမျက်နှာပြင်ကို တွေ့မြင်နိုင်သကဲ့သို့ မျက်စိမျဉ်း၏အောက်ဖက်တွင်လည်း အလားတူ စတုဂံတုံး၏ အပေါ်ဖက်မျက်နှာပြင်နှင့် ဘေးဖက်မျက်နှာပြင်များကို မြင်တွေ့နိုင်ပါသည်။ သတိပြုရန်မှာ *E.L* မျဉ်းနှင့် *S.L* များဝေးသွားလေလေ၊ မျက်နှာပြင်ဧရိယာများကို ပို၍ကျယ်ကျယ်မြင်ရလေလေပင်ဖြစ်သည်။

နီးဝေးမြင်ခြင်း *(PERSPECTIVE)* ကဏ္ဍတွင် နီးဝေးမြင်ခြင်းနှစ်မျိုးရှိသည်။ ပျောက်စက်တစ်စက်ပါ နီးဝေးမြင်ခြင်း ပုံမှန်စနစ် *ONE POINT PERSPECTIVE* နှင့် ပျောက်စက်နှစ်စက်ပါ နီးဝေးမြင်ခြင်းပုံမှန်စနစ် *(TWO POINT PERSPEITIVE)* တို့ဖြစ်ကြသည်။

ပျောက်စက်တစ်စက်ပါ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်တွင် စတုရန်း အနားလေးဖက်ရှိသည့်အနက် အနားနှစ်ဖက်သည် မျက်စိမျဉ်း *E.L* နှင့်ပြိုင်နေကြသည်။ ကျန်အနားနှစ်ဖက်ကို ဆက်ဆွဲလျှင် မျက်စိမျဉ်းတန်းပေါ်၌ ပျောက်ကွယ်စက်တစ်စက်တွင် တွေ့ဆုံကြသည်။

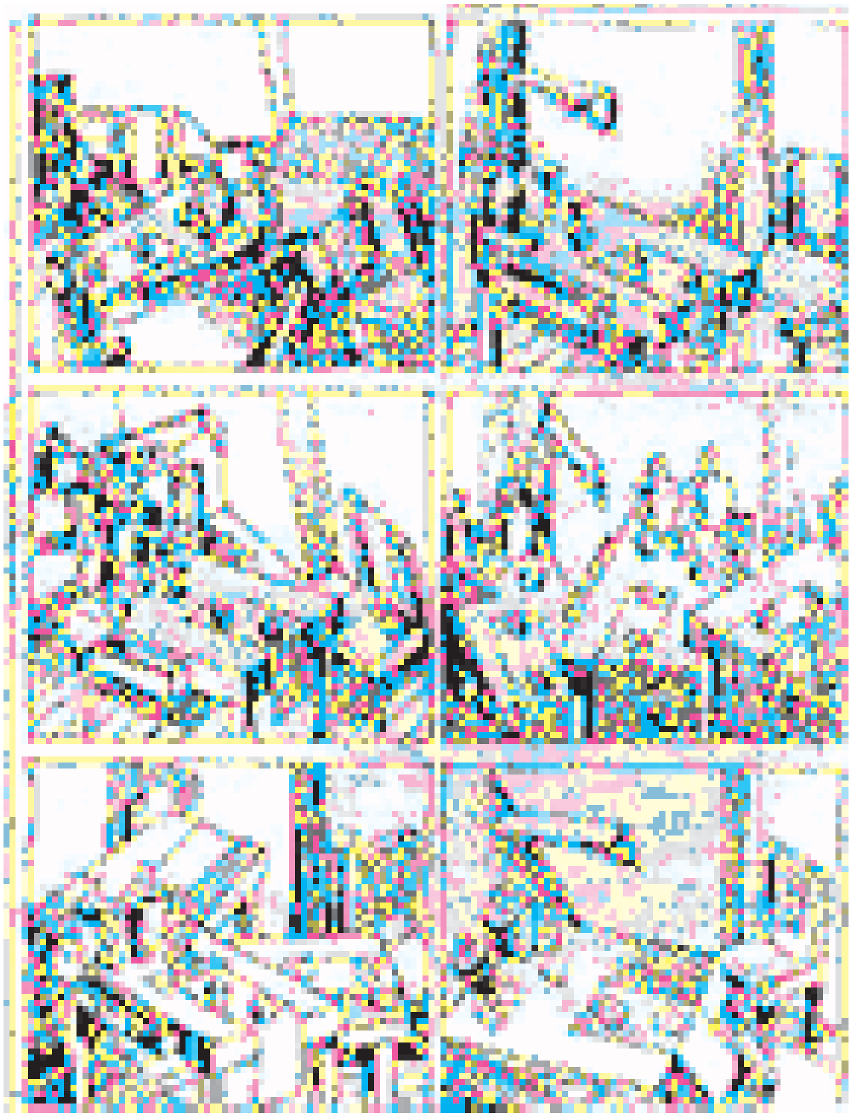
ပျောက်ကွယ်စက်နှစ်ခုပါ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ် *TWO POINT PERSECTIVE* တွင် *E.L* မျဉ်းနှင့်မပြိုင်တော့ဘဲ၊ ကြည့်သူနှင့် ထောင့်ကျသောအနေအထားအတိုင်း တည်ရှိနေသည်။ ထိုသို့ထောင့်ကျသည့်ဖက်မှ မြင်ရလျှင် ထိုစတုဂံ၏အနားများကို ဆက်ဆွဲလိုက်ခြင်းဖြင့် မျက်စိမျဉ်းတန်းပေါ်တွင်ရှိသော *S.L* မျဉ်း၏တစ်ဖက်တစ်ချက်ဆီမှ ဆုံမှတ်များတွင် သွားရောက်စုဆုံကြသည်။ *ONE POINT* နှင့် *TWO POINT* ကွဲပြားမှုကို အလွယ်တကူ မှတ်သားရန်မှာ၊ အံစာတုံးတစ်တုံးတွင် အနား(၁၂)ဖက်ရှိသည့်အနက်၊ အနား(၈)ဖက်ပြိုင်ပြီး ကျန်အနားလေးဖက်မပြိုင်လျှင် *(ONE POINT.P)* ဖြစ်၍၊ အနား(၁၂)ဖက်အနက် အနား(၄)ဖက်သာပြိုင်ပြီး ကျန်(၈)ဖက်မပြိုင်လျှင် *(TWO POINT.P)* ဟုမှတ်ယူနိုင်သည်။

BIRD'S EYE VIEW IN THREEPOIN PERSPECTIVE



နီဝေးမြင်ခြင်းစနစ်များတွင် ပုံသေတွက်၍ ရေးရသည်များ ရှိသလို Multiple viewpoints ပျောက်စက်များစွာပါသော နီးဝေးမြင်မှုများတွင် ထူးဆန်းထွေပြားသော ပုံသဏ္ဍာန်များ ထွက်ပေါ် လာမည်ဖြစ်သည်။ နီဝေးမြင်မှုကို တစ်ဆက်စပ်တည်း တွက်၍ မရေးတော့ဘဲ စိတ်ကြိုက်ကစား၍ နီးဝေးပြကြသည်။ လွတ်လပ်မှုကို အခြေခံ၍ ခံစားမှုကို ရှေ့တန်းတင်လာကြသည်။ ဥပမာပြရမည် ဆိုလျှင် နယူးယောက်မြို့ ပရစ်(ခ်)ပြတိုက်တွင်ရှိသော ရင်းဘရန့် (Rembrandt)၏ Self-portrait ကိုယ်တိုင်ပုံတူ ပန်းချီကားတွင် လက်တစ်ဖက်သည် အမှောင်ဆုံးပိုင်း အရိပ်ထဲတွင် ထည့်ရေးဆွဲပြီး အခြားလက်တစ်ဖက်သည် အလင်းပိုင်းအပြည့် ကျရောက်သည့်ဘက်တွင် ရေးဆွဲထားသည်။ ၎င်းလက်နှစ်ဖက်မှာ နီးဝေးမြင်မှု ပုံစံတစ်မျိုး စီဖြင့်လည်း ရေးဆွဲထားသေးသည်။ ထို့အပြင် အမှောင်ဆုံးခြမ်းထဲမှ လက်သည်၊ အလင်းပိုင်းမှ လက်ထက်များစွာကြီး၍ ရေးဆွဲထားသေး သည်မှာ ထူးခြားလှသည်။ သူသည် ၎င်းပန်းချီကားတွင် မတူညီသော ပျောက်စက်နှစ်စက်ကို သုံးထားသည်။ ၁၉ ရာစုနှောင်းပိုင်း ဥရောပ ပန်းချီဆရာများသည် နီးဝေးမြင်မှုများမှ ခွဲထွက်၍ Dynamic System ပေါက်ကွဲရုပ်ထွေးသော ပုံမှန်မဟုတ်သည့် ဖွဲ့ဏည်းမှုများ ဖြင့် ရေးဆွဲလာကြသည်။ ၎င်းတို့၏ နီးဝေးမြင်မှုမှာ ထိုရေးသူ၏ အာရုံ အဓိကပင်ဖြစ်သည်။

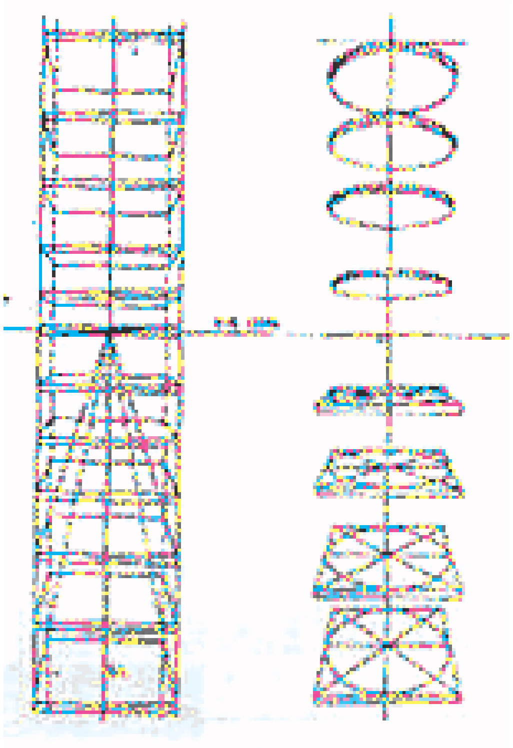
MULTIPLE VIEW POINT IN pERSPECTIVE

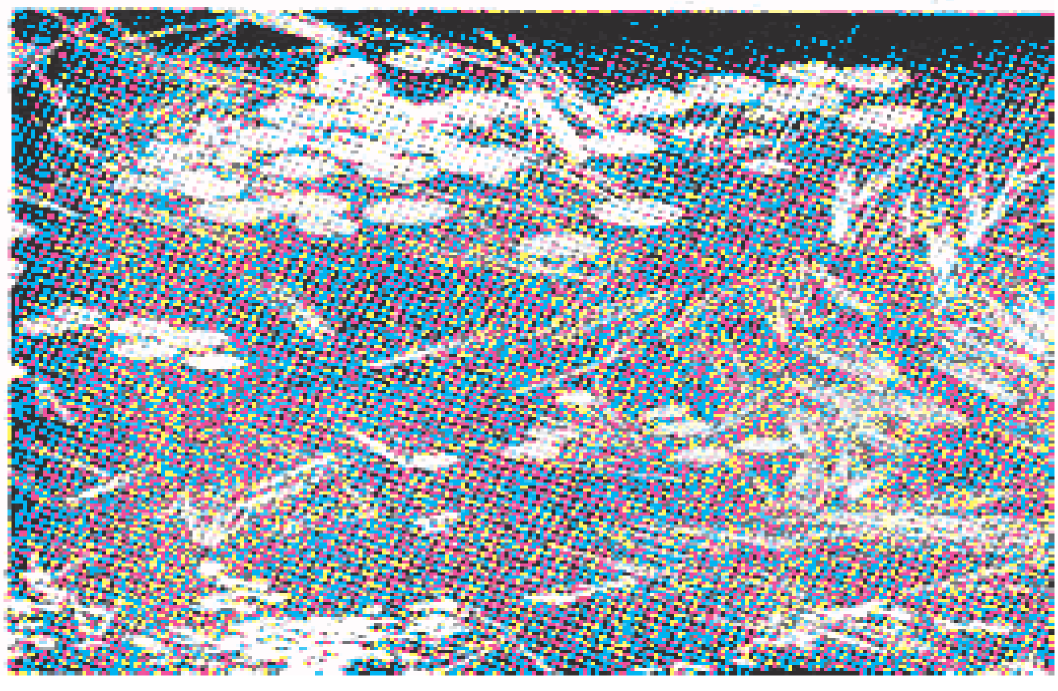


စက်ဝိုင်းများ၏နီးဝေးမြင်ခြင်းသဘောတရားများ။

Perspective in Circle

စက်ဝိုင်းများ၏ နီးဝေးမြင်မှုသည် စတုရန်း အခြေခံကဲ့သို့ပင်လေ့လာနိုင်ပါသည်။ စတုရန်းကွက်၏ ထောင့်ဖြတ်မျဉ်းများတွင် ဗဟိုပွိုင့်ရှာ၍ စက်ဝိုင်းထည့်သွင်းရေးဆွဲလေ့လာ လျှင် လွယ်ကူစွာ သိနားလည်လာပေလိမ့်မည်။ စက်ဝိုင်းများ နီးဝေးမြင်မှုတွင်၊ မျက်စိမျဉ်းတန်းနှင့် နီးလာလေလေ စက်ဝိုင်း၏ ဝိုင်းစက်နေသော မျက်နှာပြင်ညီညီမှာ ကျဉ်းလာလေလေဖြစ်သည်။ ထိုအခါ စက်ဝိုင်းအနားမျဉ်းသည်၊ ခုံးရာမှ ပြန့်၍ ဆန့်လာလေ၏။ ထိုသို့ဖြစ်ရာတွင် စက်ဝိုင်းကွေးရာ ထောင့်ချွန်သည်၊ ဝိုက်၍နေစေရမည်။ ထောင့်ကျိုး မသွားစေရပေ။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော်၊ စက်ဝိုင်း အနားသည် ဝိုင်းစက်နေ၍ မည်မျှမျက်နှာပြင် ကျဉ်းစေကာမူ၊ ကွေးကွေးလေးဖြင့် ဝိုက်ကာ ရေးဆွဲရပေမည်။





(၆) ကောက်ကြောင်းရေးဆွဲရာတွင် သတိထားလိုက်နာရမည့်အချက်များ

(က)အချိုးအစားချိန်ဆမှန်းဆတတ်ခြင်း
(ခ)ရာထားတည်ဆောက်ရေးဆွဲခြင်း
(ဂ) အဆင့်ဆင့်ရေးဆွဲခြင်းတို့ဖြစ်သည်။

ပန်းချီရေးဆွဲရာတွင် အရာဝတ္ထုပစ္စည်းများကို ရေးဆွဲသည်ဖြစ်စေ၊ လူပုံရေးဆွဲသည်ဖြစ်စေ၊ ရေးဆွဲသောပုံ၏ အရည်အသွေး၊ အချိုးအစားကို သုံးသပ်တတ်ရပေမည်။ အချိုးအစားချိန်ဆရာ၌ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု နှိုင်းယှဉ်တတ်ရန်မှာ အရေးကြီးလှပါသည်။ ဥပမာ- ပန်းအိုးတစ်လုံးရေးမည်ဆိုလျှင် အဝေးမှနေ၍ ပန်းအိုး၏ နှုတ်ခမ်းဝအကျယ်သည် ပန်းအိုး၏အခြေအကျယ်ထက်ကျဉ်းသလား၊ ကျယ်သလား၊ အိုး၏ အမြင့်သည်မည်မျှရှိမည်နည်း၊ စသည်တို့ကို မျက်မှန်းဖြင့် မချိန်ဆတတ်လျှင်၊ လက်ကိုဆန့်ထုတ်၍ ခဲတံဖြင့်တိုင်းတာပြီး၊ အဆကိုတိုင်းကြည့်လိုက်ပါ။ ပြီးမှ၊ စက္ကူပေါ်တွင် အဆချဲ့ကာ၊ ထိုအတိုင်းတာဖြင့် မှန်းဆရေးသားနိုင်လိမ့်မည်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့မျက်စိဖြင့် အတိုအရှည်၊ အကျဉ်းအကျယ်ချိန်ဆခြင်းကို တစ်ခုနှင့်တစ်ခု နှိုင်းယှဉ်၍ မှန်းဆတတ်အောင် လေ့ကျင့်ယူပါ။ ကောက်ကြောင်းတစ်ခု တည်ဆောက်ရာတွင်၊ ဒုတိယသတိထားရန်မှာ ရာထားခြင်းဖြစ်ပါသည်။ မိမိရေးဆွဲမည့် အရာဝတ္ထု၏အလျား၊ အရှည်၊ အမြင့်နှင့် အသုံးပြုမည့် စက္ကူအရွယ်အစားကို ချိန်ဆ၍၊ ရာထားတတ်အောင် လေ့ကျင့်သိရှိထားရမည်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲမည့်စက္ကူဧရိယာအတွင်းတွင် ဝဲယာ၊ အထက်အောက်၊ အကျန်မျှတမှုရှိအောင် သတ်မှတ်ရာထားရမည်ဖြစ်သည်။ ပိုသွားခြင်း၊ လိုနေခြင်းမရှိအောင် ဂရုပြုရမည်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲမည့် အရာဝတ္ထုပုံသဏ္ဌာန်နှင့်လိုက်ဖက် ညီညာစွာ၊ အလျားလိုက်ဖွဲ့စည်းခြင်း *(HORIZONTAL COMPOSITION)* နှင့် ထောင်လိုက်ဖွဲ့စည်းခြင်း *(DIAGONAL COMPOSITION)*နှင့် ရေးဆွဲမည့် အကြောင်းအရာအလိုက် စုစည်းမှုသဘောကို ရာထားရာတွင်လည်း သုံးမြှောင့်ပုံဖွဲ့စည်းခြင်း *(TRIANGULAR COM....)* စက်ဝိုင်းပုံဖွဲ့စည်းခြင်း *(CIRCULAR COMP...)* ဟူ၍ ရာထားမှု အမျိုးမျိုးဖြင့် ဖွဲ့စည်းနိုင်သည်။

ရေးဆွဲရာတွင်၊အဆင့်ဆင့်ရေးဆွဲခြင်းသည် တတိယလိုက်နာရမည့် အချက်ကြီးပင်ဖြစ်သည်။ မည်သည့်ပုံရေးရာတွင်မဆို၊ မိမိရေးချင်သောနေရာ

မှုစ၍ တောက်လျှောက်စိတ်ထင်ရာရေးပါမူ၊ အချိုးအကျ ပုံပန်းမလှများဖြစ်လာဖွယ်ရှိ၍၊ အဆင့်ဆင့်ရေးဆွဲနည်းဖြင့်ရေးလျှင်၊ မှန်ကန်တိကျသောပုံများကို၊ အချိုးစားကျနစွာရေးဆွဲတတ်လာမည်ဖြစ်ပါသည်။ ၎င်းအဆင့်များတွင်-

(က) တည်နေရာမျဉ်း *(POSITION LINE)*

(ခ) အလယ်ဗဟိုမျဉ်း *(CENTRAL LINE)*

(ဂ) အရှည်ဆုံး၊ အမြင့်ဆုံး၊ အကျယ်ဆုံး၊ အကျဉ်းဆုံးမျဉ်းများ *(LENGTH, HIGH, BREADTH & NARROW LINE)*

(ဃ) ဖုံးကွယ်မျဉ်းများ *(HIDDEN LINE)* ဟူ၍ (၄) မျိုးရှိပါသည်။ ၎င်းအဆင့်များကို တစ်ဆင့်ခြင်း မျဉ်းကြောင်းများချ၍ ရေးဆွဲသွားရမည်ဖြစ်သည်။

(၇) အမြင်လေးမျိုး *(VIEWS)*

ပန်းချီရေးဆွဲသူတို့သည် ပန်းချီအမြင်လေးမျိုးကို သိရှိထားရမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်းတို့မှာ -

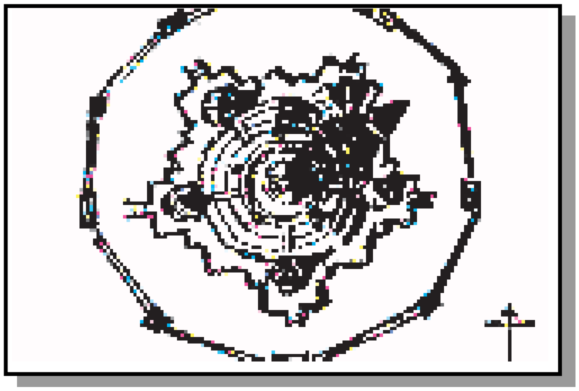
(၁) **ပန္နက်ပုံစံအမြင်** ***(PLAN VIEW)***

(၂) **ရိုးရိုးအမြင်** ***(NORMAL -V (OR) MANS EYES - V)***

(၃) **မော့ကြည့်အမြင်** ***(WORM'S EYE VIEW)***

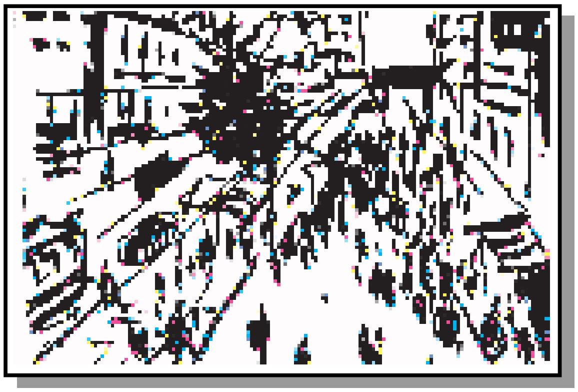
(၄) **ငုံ့ကြည့်အမြင်** ***(BIRD'S EYE VIEW)*** **ဟူ၍ ခွဲခြားထားသည်။**

ပန္နက်ပုံစံအမြင်မှာ အင်ဂျင်နီယာပုံဆွဲသူတို့၏ ဒီဇိုင်းပုံးများကဲ့သို့ အခြေခံပုံစံဖြစ်သည်။ အပေါ်တည့်တည့်မှစီး၍ကြည့်သည့်ပုံဟုလည်း ဆိုနိုင်၏။ ရိုးရိုးအမြင်မှာ မြင်ကွင်းသည် ကြည့်သူ၏ မျက်စိမျဉ်းတန်းနှင့် နီးကပ်စွာတည်ရှိနေသော အမြင်ဖြစ်သည်။ လူသားတို့ သာမန်လမ်းလျှောက် သောအမြင်မျိုးပင်ဖြစ်၏။ မော့ကြည့်အမြင်မှာ မြင်ကွင်းသည် ကြည့်သူ၏မျက်စိမျဉ်းတန်း အပေါ်ဖက်တွင်တည်ရှိနေသည်။ဥပမာ-မြေတွင်းထဲမှလူ၏အပေါ်သို့ မော့ကြည့်သည့်အမြင်မျိုးပင်ဖြစ်သည်။ငုံ့ကြည့်အမြင်သည်ငှက်တို့၏မျက်လုံးအမြင်ကဲ့သို့ဖြစ်သည် ဟုဆို၏။ဥပမာ-ဂုံးကျော် တံတားပေါ်မှအောက်သို့ ကြည့်သည့်အမြင်၊ လေယာဉ်ပေါ်မှ အောက်သို့ အမြင်စသည်ဖြင့် ကြည့်သူ၏မျက်စိ မျဉ်းတန်း အောက်တွင် မြင်ကွင်း ရှိနေသော အမြင်မျိုးပင်ဖြစ်သည်။

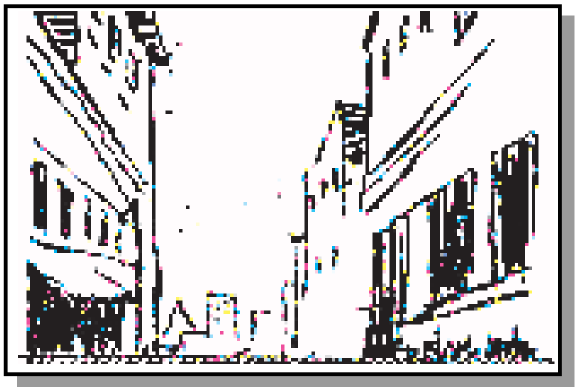


(PLAN VIEW)

(NORMAL -V (OR) MANS EYES - V)



(BIRD'S EYE VIEW)



(WORM'S EYE VIEW)

(၈) *(IRREGULAR SHAPE)* များဖြင့်လေ့လာမှု

သဘာဝတွင်မရှိပဲ လူတို့ဖန်ဆင်းထားသော ပုံသဏ္ဌာန် အတိအကျမရှိသည့် ရုပ်ဝတ္ထုများကို စတင်လေ့လာကြရန် လိုပေသည်။ ရေးဆွဲရာတွင် အခြေခံချိန်ဆထားသိုခြင်းကို လေ့ကျင့်ယူရပေမည်။ ဥပမာ- ရေနွေးကရား၊ ပန်းအိုး၊ ရေတကောင်း အိုး၊ ဖန်ပုလင်း၊ ယွန်းအစစ် စသည်ဖြင့် စက်ဝိုင်းပုံများ၊ မျဉ်းဖြောင့်များ၊ မျဉ်း ကောက်များဖြင့် ပေါင်းစပ်ဖွဲ့စည်းနေသော ပုံသဏ္ဌာန် ပစ္စည်းအမျိုးမျိုးကို ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ရ မည်။ ရေးဆွဲရာတွင် ရှေ့အခန်းမှ ဖော်ပြခဲ့ပြီးသော ရာထားတည်ဆောက်နည်း၊အချိုးအစားချိန်ဆ နည်း၊ အဆင့်ဆင့်ရေးဆွဲနည်းများကို အသုံးပြုရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။

http://www.cherrythitsar.org

သတိထားရမည့်အချက်မျာမှာ အရာဝတ္ထု ပုံသဏ္ဌာန်များ၏ အချိုးအစားပြောင်းသွားတိုင်း စက်ဝိုင်းတစ်ဝိုင်းဖြင့် ရာထားကာ ရေးဆွဲရန်လိုအပ် ပါသည်။ အစိတ်ပိုင်းကိုလည်း ခွဲခြားတတ်ရမည်။ ဥပမာ- အပေါ်နှုတ်ခမ်းပိုင်း၊ ကိုယ်ထည်ပိုင်းနှင့်၊ အောက်ခြေပိုင်းဟူ၍ သုံးပိုင်းပိုင်းခွဲကာ တစ်ပိုင်းစီ၏ အချိုးစားပြောင်းလဲမှုကို ရှာဖွေဖေါ်ထုတ်ရာထားနိုင် ရပေမည်။

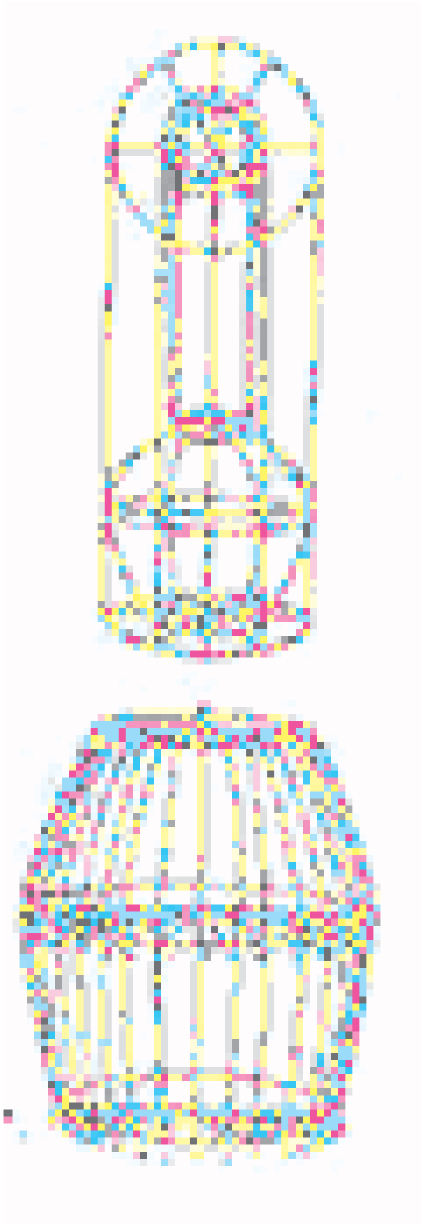
ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ရာတွင် ပစ္စည်းသုံးလေးမျိုး တွဲ၍ ထပ်၍ ရေးဆွဲရမည်။ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ကွယ်နေသော်လည်း မမြင်ရသည့်အပိုင်းများကို ပစ္စည်း၏ သဘောသဘာဝအလိုက် မှန်းဆ၍ ရေးဆွဲနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ အထူးသတိပြုရန် အချက်မှာ အောက်ခြေမျက်နှာပြင်စက်ဝိုင်းများ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ထပ်မနေစေရပါ။ မတူညီသော ပစ္စည်းများ စုစည်း၍ ရေးရာ၌ ၄င်းပစ္စည်းများ၏ အစွန်းနားများကို စိတ်မှန်းဖြင့် ဆက်ဆွဲ ကြည့်လျှင် ဘဲဥပုံ၊ အဝိုင်းပုံ၊ လေးထောင့်ပုံ၊ တြိဂံပုံ စသဖြင့် စုစည်းမှုသဘောများကို တွေ့ရှိလာမည်ဖြစ်သည်။ ရာထားတည်ဆောက်ရာတွင် ၄င်းအမြင့်မျိုးမှ စတင်၍ ရာထားတတ်ရမည်ဖြစ်သည်။ သို့မှသာ ပန်းချီကားအဖြစ်ဖန်တီးရာတွင် စုစည်းမှု၊ သဘော၊ ဘက်ညီမညီ ချိန်ဆထားသိုမှုသဘော၊ ခြုံငုံသုံးသပ် တတ်မှုသဘောများကို သိရှိနားလည်လာပြီး တမူ ထူးခြားသော ရင်၌စွဲငြိမ့်စေသော ရသမြောက် ပန်းချီကားချပ်များကို ဖန်တီးနိုင်လာမည်ဖြစ်ပါ သည်။

http://www.cherrythitsar.org

(၉) မျက်နှာပြင်အနိမ့်အမြင့်ပြမျဉ်း (CONTOUR LINE)

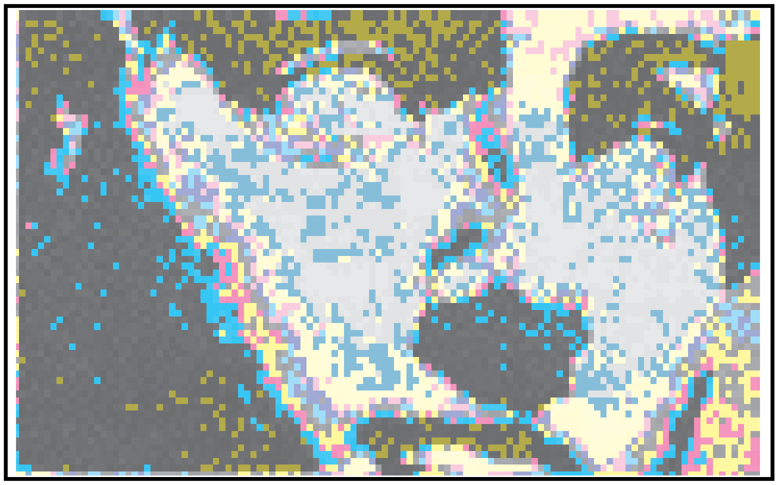
အရာဝတ္ထုများကို ကောက်ကြောင်း ရေးခြယ်ရာတွင် မျက်နှာပြင် အနိမ့်အမြင့်ပြမျဉ်းသည် အလွန်အရေးကြီးလှပါသည်။ ၎င်းမျဉ်းကို ထုထည် ပြမျဉ်းဟုလည်းခေါ်နိုင်သည်။ဤ *(Contour)* မျဉ်း သည် *(Tone)*အသွေးအနုရင့်၏ အခြေခံ အစပင် ဖြစ်ပါသည်။ ဤမျဉ်းများဖြင့် မျက်နှာပြင်၏ခုံးမှု၊ ခွက်မှု၊ ညီညာမှုတို့ကို ဖော်ပြနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ *(Contour)*မျဉ်းနှစ်မျိုးရှိပါသည်။ ၎င်းတို့မှာ- ထောင်လိုက် *(Contour)*နှင့်၊ အလျားလိုက် *(Contour)*မျဉ်းတို့ဖြစ်ပါသည်။ စက်ဝိုင်းအကြီးအသေးကွဲပြားသော်လည်း ရှေ့ဖက် စက်ဝိုင်းခြမ်းတွင် အပိုင်းများပိုင်း၍ အထက်နှင့် အောက်တို့တွင် တူရာအမှတ်များကို လိုက်လံ ဆက်သွယ်ပေးလျှင် ထောင်လိုက်ကွန်တိုမျဉ်းကို ရေးဆွဲနိုင်ပါသည်။ ကောက်ကြောင်းပန်းချီ စတင် လေ့ကျင့်ချိန်တွင် အများဆုံးလေ့ကျင့် ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သော သင်ခန်းစာဖြစ်ပါသည်။ တိကျမှုရှိမှသာ ထုထည် အစစ်မှန်ပေါ်မည်ဖြစ်သဖြင့် ဤမျဉ်းများသည် မှား၍မရပေ။ *(Contour)*လိုင်းတစ်လိုင်းသည် မျက်နှာပြင်၏ပုံသဏ္ဍာန်ပေါ်လွင်မှုအတွက် အရေးပါ အရာရောက်လှပါပေသည်။

% % %



အပိုင်း (၃)

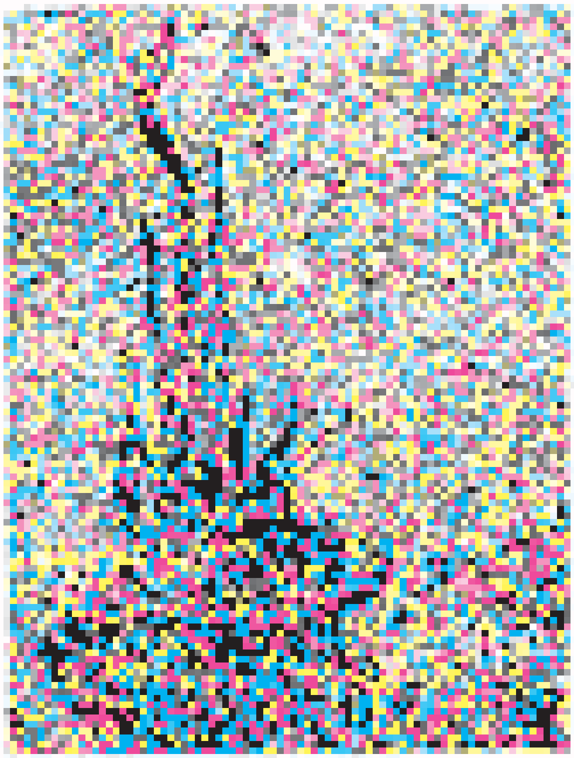
အလင်းအမှောင်အနုအရင့်သဘောများ

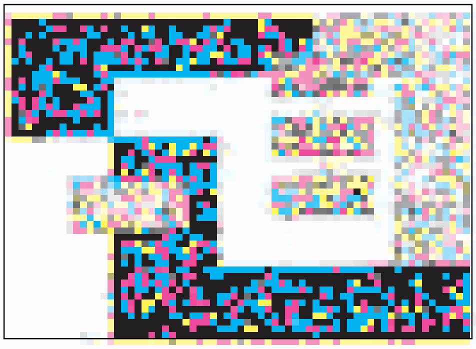


Tone Scale

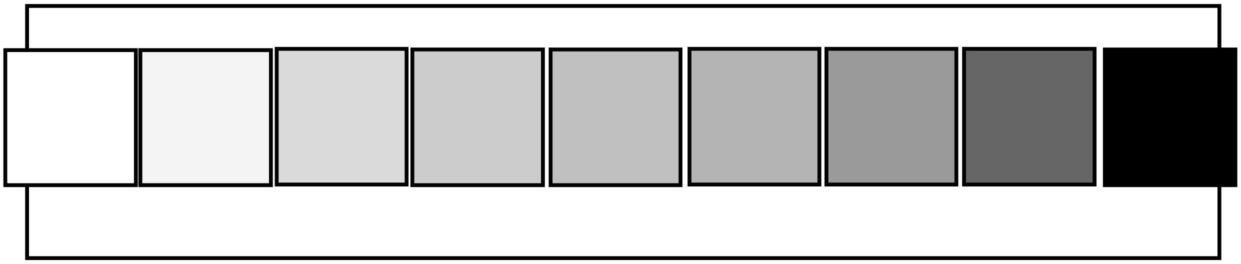
http://www.cherrythitsar.org

(၁၀) Toneအသွေးအနုအရင့်



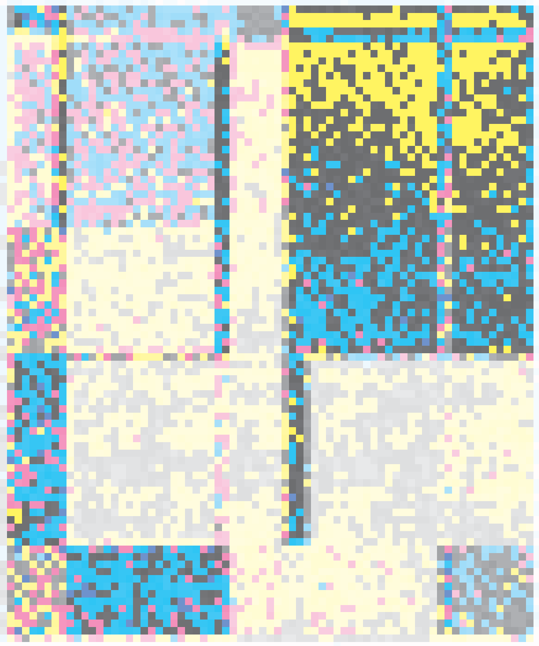


မျဉ်းကြောင်းများသည် လေ့ကျင့်ပါများလာလျှင် မိမိလိုရာရောက်၍ လိုရာပုံပေါ်စေလိုလျှက် လွန်စွာမှပင် ချစ်စရာကောင်းလာပေသည်။ထို မျဉ်းကြောင်းများကို အသုံးပြု၍ *(Tone Scale)*များကို လေ့ကျင့်ရန်ပင်ဖြစ်သည်။ အဓိက*(3) Tone Scale* မှ ထပ်ဆင့်၍ *(9) Tone, (27) Tone* စသည်ဖြင့် အမျိုးမျိုးထပ်ဆင့်လေ့ကျင့်ယူရမည်ဖြစ်သည်။ ပထမ (3) *Tone Scale* rSm *Tone* သုံးဆင့်သာရှိ သည်။ ပထမအဖြူ၊ ဒုတိယတစ်ဆင့်ရင့်၍၊တတိယ အမှောင်ဖြစ်သည်။ ၎င်းမှတဆင့် ပထမနှင့် ဒုတိယ *Tone* ကြားတွင် သုံးဆင့်ထပ်မံခွဲ၍ ရေးခြစ်ယူရမည်ဖြစ်သည်။ ဒုတိယနှင့် တတိယကြားတွင်လည်း သုံးဆင့်ထပ်မံ၍ ထိုအတိုင်းခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာယူရမည်ဖြစ်သည်။ သို့ဖြင့် *(9)Tone Scale* ဖြစ်လာမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်း *Tone* ကိုးဆင့်ကို *Key* မျိုးအဖြစ် ပန်းချီပညာရပ်တွင် သိရှိကြသည်။ ၎င်း *Key* သုံးမျိုးမှာ *Hight Key, Middle Key* နှင့် *Low Key* တို့ပင်ဖြစ်သည်။ *Tone (9)* ဆင့်မှ ပထမ ဆုံး အဖြူနှင့် နောက်နှစ်ဆင့်သညf *Hight Key* ဖြစ်၍ စတုတ္ထ *Tone* အဆင့်မှ နံပါတ်(၆)ထိမှာ *Middle Key* ဖြစ်သည်။ နောက်ဆုံးသုံးဆင့်မှာ *Low Key* ဖြစ်၍ *Tone*အရင့်ဆုံး၊အမှောင်အများဆုံး ပန်းချီကားများ

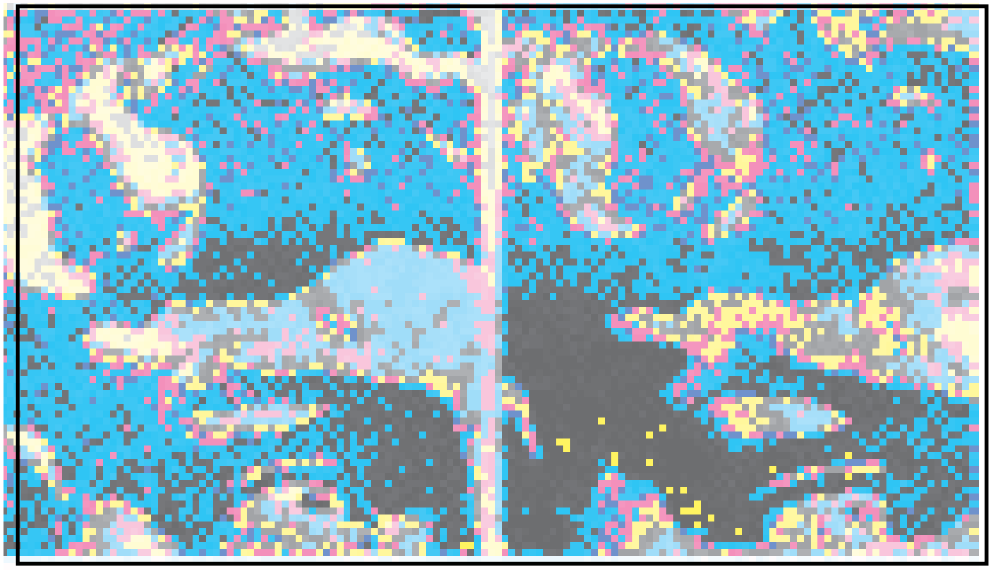


http://www.cherrythitsar.org

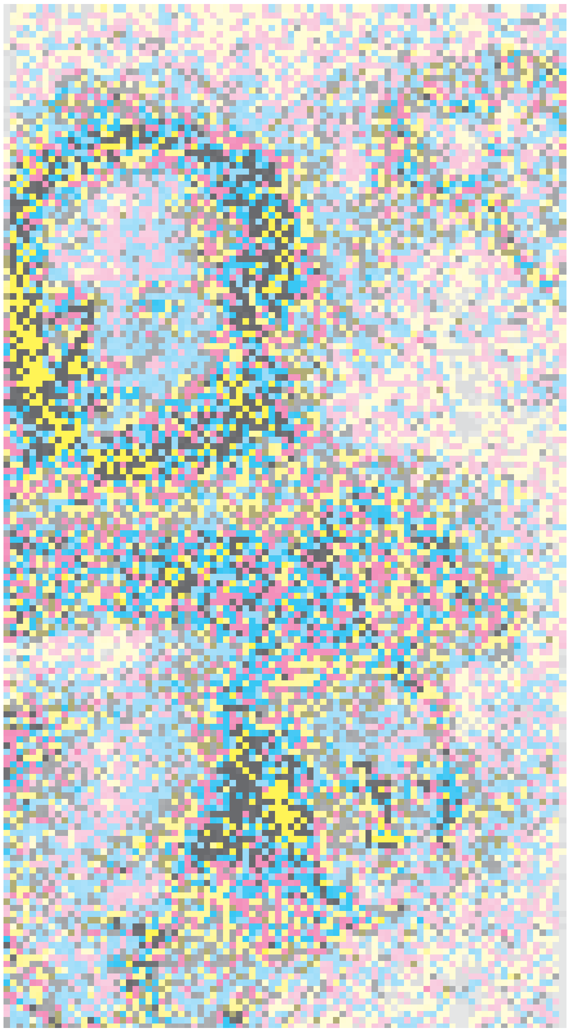
တွင် တွေ့မြင်နိုင်ပါသည်။ ၎င်း အသွေးအရောင် အနုရင့် အဆင့်ဆင့်တို့ကို *Hight Key*ကို အသွေးနု၊ *Middle Key* ကိုအသွေးလတ်နှင့် *Low Key*ကို အသွေးရင့်ဟူ၍ အမည်တပ်ခေါ်ဆိုနိုင်ပါသည်။ ဤ*Tone*အဆင့်ဆင့်ခွဲသည့် လေ့ကျင့်ခန်း ကို ကျင့်ရာတွင် ပထမဦးစွာ လေးထောင့်ကွက် များဖြင့် အဆင့်ဆင့်ရေးခြစ်ရမည်။ နောက်ပိုင်းတွင် ပို၍ ဆန်းပြားလာစေရန် လေးထောင့်ကွက်အစား အဝိုင်း၊ တြိဂံနှင့် အခြားအရာဝတ္ထုပစ္စည်း၊ ပန်းအိုး၊ ရေတကောင်း စသည့် ပုံသဏ္ဌာန်အမျိုးမျိုးတို့၏ ကောက်ကြောင်းအတွင်းတွင် *Tone* အနုရင့်ခွဲကာ ရှေ့နောက်ချိန်ဆ၍ *Tone Scale* များကို လေ့ကျင့်ရေးဆွဲနိုင်လာမည်ဖြစ်သည်။



(၁၁) အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်၊ ရောင်ပြန် တို့ကိုလေ့လာခြင်း
Studying LIGHT, SHADE, SHADOW and RFLECTION

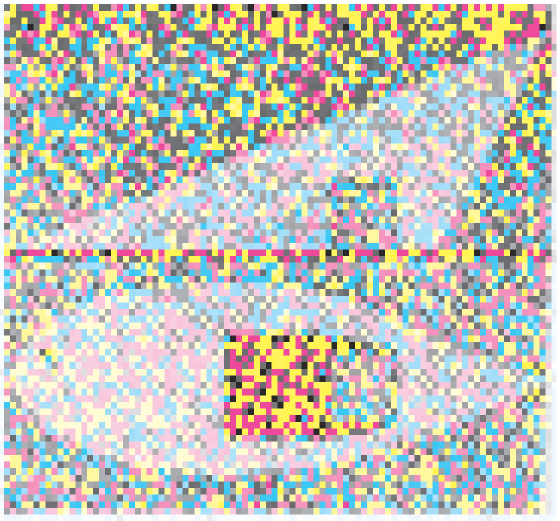


သဘာဝတွင် အရာဝတ္ထုများကို မြင်တွေ့နေနိုင်ခြင်းမှာ အလင်းရောင်ကြောင့် ဖြစ်သည်။ အလင်းသည် လူ့လောကတွင်မရှိမဖြစ် လိုအပ်သောအရာဖြစ်သည်။ ထိုနည်းအတူ ပန်းချီ ပညာတွင်လည်း *Outline* ကောက်ကြောင်း ကဏ္ဍ ပြီးလျှင် ၎င်း ရုပ်ပုံဝတ္ထုပစ္စည်းများပေါ်မှ အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်များ ကို လေ့လာကြရမည်ဖြစ်သည်။ ကမ္ဘာ့ပန်းချီကျော်များ၏ ကောက်ကြောင်းများတွင် ၎င်းတို့၏လုပ်ပုံများသည် *Line Drawing* ပင်ဖြစ်သော်လည်း အလင်းမှောင်သဘောကို တွက်ဆရေးခြစ်ထားသော ကောက်ကြောင်းများဖြစ်နေပေသည်။ ၎င်းပန်းချီ များကို *Great Drawing* များအဖြစ် မြင်တွေ့နေနိုင်ပေသည်။ ၎င်းတို့၏ မျဉ်းကြောင်းများ သည် ဖိရာမှဖော့၊ ဖော့ရာမှဖိ သဘော၊ လိုင်းအထူ အပါး၊ လိုင်း အလင်းအမှောင် သဘောဖြင့် ရေးဆွဲထားခဲ့ကြခြင်း ဖြစ်သည်။ ၎င်းလိုင်းများ၏ အထူ အပါးကို *'UNIVERSAL LINE LIVING'* စကြာဝဠာမျဉ်းများ၏ တည်နေပုံဟု အဓိပ္ပာယ်ဖွင့် နိုင်ပေသည်။ ဤမျဉ်း၏သဘောတရားသည်လည်း အမှန်တကယ် ခက်ခက်ခဲခဲကြီးမဟုတ်ပါ။ သဘာဝရှိ သဘောတရား တစ်ခုပင်လျှင် ဖြစ်ပါသည်။ သို့သော် ပန်းချီရေးဆွဲသူသည် သာမန်မျက်စိဖြင့် မမြင်နိုင်သော ၎င်း မျဉ်းကြောင်းကို အပြင်လောကတွင် မြင်တွေ့ရသကဲ့သို့ ရေးဆွဲနိုင်ရပေမည်။ သို့မှသာ သဘာဝ နှင့် နီးစပ်၍ ရုပ်ပုံတို့သည် သက်ဝင်လှုပ်ရှားနေမည်ဖြစ်သည်။ အမှန်တကယ်တွင် ၎င်းမျဉ်းကြောင်းသည် *Line Perspective* ဟုခေါ်ဆိုလျှင်လည်း ရနိုင်သည်။ မျဉ်းကြောင်း တစ်ခု၏ နီးဝေးမြင်ခြင်း သဘောပင်ဖြစ်ပါသည်။ ၎င်းသဘောတရားဖြင့် ရှေ့အခန်းမှ မျဉ်းကြောင်း လေ့ကျင့် ခန်းများကို ထပ်မံ၍ လေ့ကျင့်စေချင်ပါသည်။ ထိုအခါ မျဉ်းကြောင်းတို့သည် ရုပ်သေများ မဟုတ်တော့ဘဲ ထုထည်ပိုမိုထွက်ကာ ကြွတက်လာပါလိမ့်မည်။ *Drawing* ပိုင်နိုင်သူ တစ်ယောက်ဖြစ်ရန် ၎င်းလိုင်းနီးဝေးမြင်ခြင်းကို ပိုင်နိုင်ထားပါမှ ရနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ထိုအခါ ယခင် ပန်းအိုးတစ်လုံး ရေးပုံနှင့် ယခုရေးပုံတို့သည် ကွဲပြား ခြားနားသွားပါလိမ့်မည်။ မိမိ၏ မျက်စိ အနီးဆုံးအပိုင်းကိုဖိ၍ ရေးပြီး မျက်စိမှဝေးရာရောက်လေလေ ဖော့၍ဖော့၍ သွားရမည်ဖြစ်သည်။ သို့သော် သဘာဝတွင် ၎င်း မျဉ်းကြောင်းများသည် မျက်စိ၏ အနီးဝေး သိသိသာသာ မကွာသဖြင့် ထင်ထင်ရှားရှား မြင်တွေ့ရန် ခဲယဉ်းလှပါသည်။

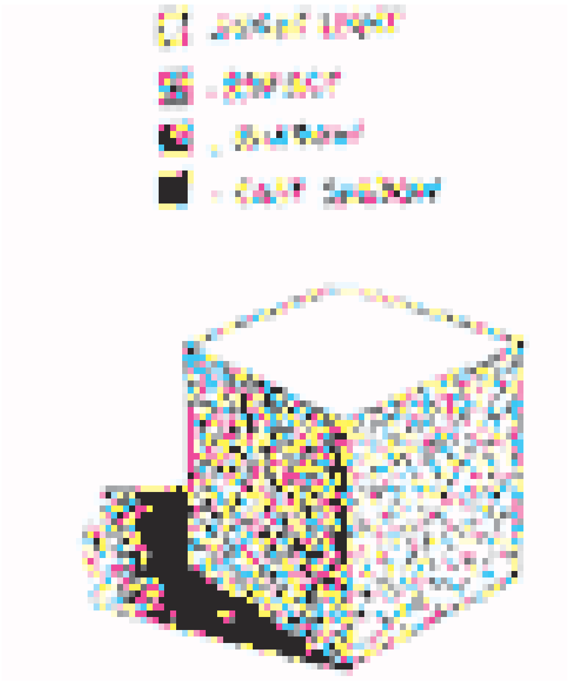


အလင်းကျရောက်ခြင်း

အရာဝတ္ထုများပေါ်သို့ အလင်းကျရောက်ရာတွင် ထိုအရာဝတ္ထု၏ ပုံသဏ္ဍာန်ပေါ်လိုက်၍ အလင်းထိမှု၊ အမှောင်ခိုမှု၊ အရိပ်ကျမှု စသဖြင့် ဖြစ်လာရပေသည်။ အလင်းအမှောင်ရိပ်သဘောကို လွယ်ကူစွာ ရှင်းပြရလျှင် အလင်းလားရာဘက်သို့ မျက်နှာမူလျှက်ရှိသော မျက်နှာပြင်သည် အလင်းအများဆုံးကျသည်။ အလင်းလာသည့်ဘက်နှင့် ဆန့်ကျင်သော၊ မတည့်သောမျက်နှာပြင်သည် အလင်းမကျဘဲ အမှောင်ပိုင်း ဖြစ်လာရပေသည်။ ၎င်းအလင်းရောင်သည် နေရာပြောင်း၍ ကျရောက်မည်ဆိုလျှင် အမှောင်ပိုင်း၊ အလင်းပိုင်းတို့သည် လည်း လိုက်၍ ပြောင်းသွားကြပေမည်။



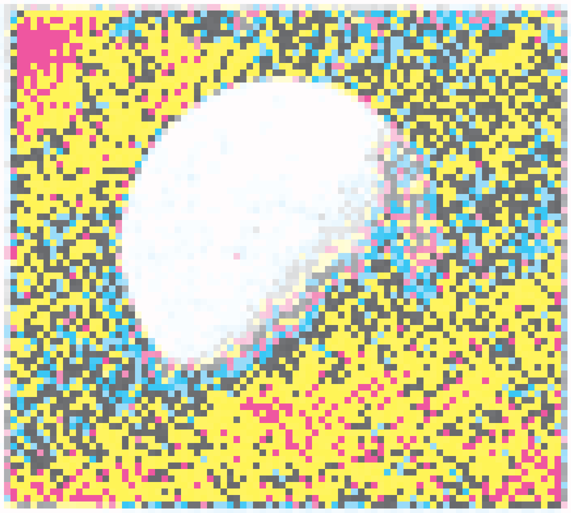
ကုဗတုံးပေါ်တွင် အလင်းကျရောက်ခြင်း



ကုဗတုံးသည် မျက်နှာခြောက်ဖက်ရှိသော လေးထောင့်တုံးပင်ဖြစ်သည်။ ၎င်းကို အလင်းကျရောက်စေလျှင် အလင်းလာသော အပေါ်ဖက် မျက်နှာပြင်သည် ဖြူဖွေးစွာလင်းနေ၍ အလင်းမကျသော ဆန့်ကျင်ဖက် ဘေးဖက်မျက်နှာသည် မှောင်နေမည်ဖြစ်သည်။ သို့သော် ဘေးဘက်မျက်နှာနှစ်ခုရှိသည့်အနက် အလင်းကျရောက်သော အခြားမျက်နှာပြင်တစ်ခုမှ ပြန်လာသော ရောင်ပြန်သည် လာ၍ဟပ်နေတတ်သည်။ ရောင်ပြန် *Reflection* ပိုင်းဖြစ်နေပေမည်။ ကုဗတုံးပေါ်တွင်ကျရောက်သဖြင့် အလင်းအမှောင်နှင့် အရိပ်သည် တိကျပြတ်သားစွာ အနားစောင်းများဖြင့် ရှိနေပေသည်။ ကုဗတုံးတွင် အရိပ်ကျရာ၌ အရိပ်သည် အလင်းလာသည့်ဖက်နှင့် ဆန့်ကျင်ဖက် အမှောင်ခြမ်းတွင် အရိပ်ကျသည်။

စက်လုံးတစ်ခုပေါ်တွင်အလင်းကျခြင်း

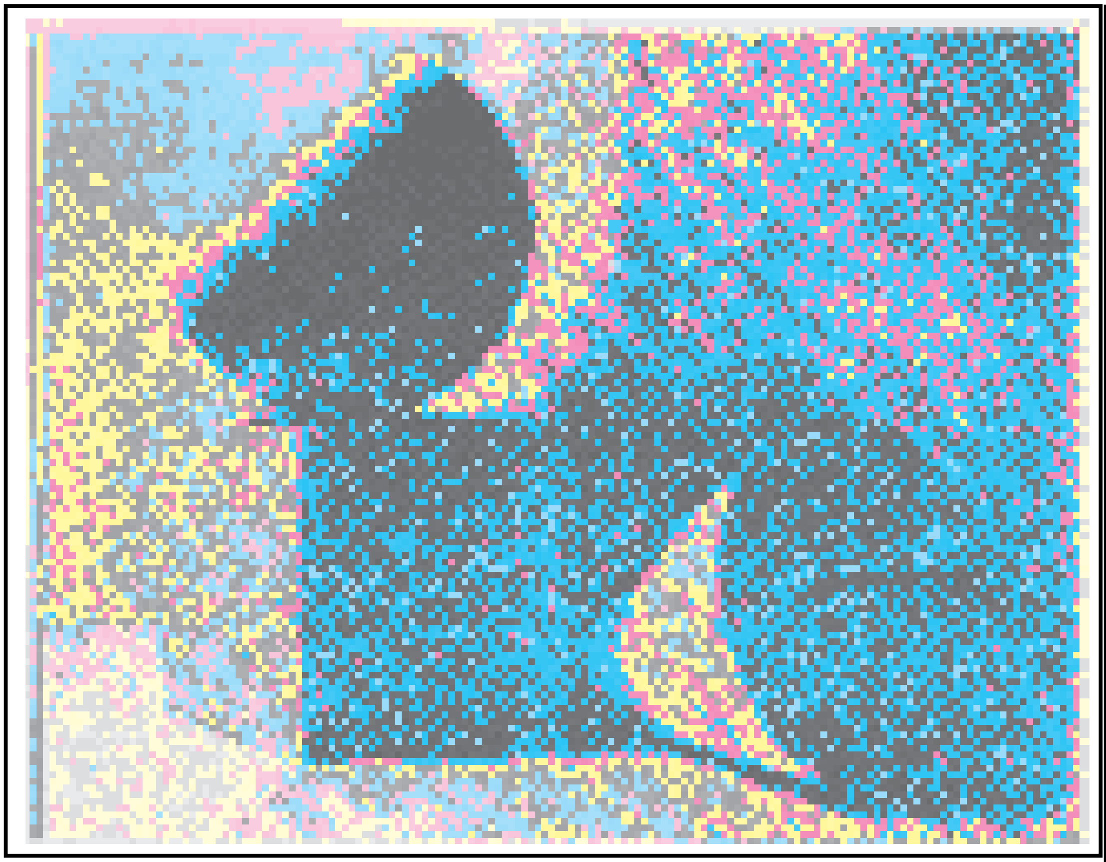
စက်လုံးတစ်လုံး၏ လင်းမှောင်ရိပ်သဘောမှာ ကုဗတုံးကဲ့သို့ မပြတ်သားဘဲ ပြေရောသောသဘောရှိနေပါသည်။ စက်လုံးတွင် အလင်းပြတ်သားစွာကျရောက်ရန် အနားစောင်းမရှိသောကြောင့်ဖြစ်သည်။ ထိုအခါ စက်လုံး၏ ကွန်တိုမျဉ်း (မျက်နှာပြင်ပြမျဉ်း)များဖြင့် အမှောင်ကျရောက်မှုကို လေ့လာကြရပေမည်။ စက်လုံးဖြူဖြူတစ်လုံးကို နောက်ခံပိတ်ကားရင့်ရင့်ရှေ့တွင်ချ၍ မီးအလင်းရောင်ကို အပေါ်ဖက်ထောင့်တစ်ဖက်မှ ထိုးပေးလျှင် စက်လုံး၏ အမြင့်ဆုံးမျက်နှာပြင်နေရာများသည် အလင်းကို ဦးစွာတွေ့ရ၍ ဖြူဖွေးနေအောင် လင်းနေပြီး မျက်နှာပြင် တဖြည်းဖြည်းနိမ့်ဆင်းသွားသည်နှင့်အမျှ မသိမသာ မှောင်၍သွားပြီး တဖြည်းဖြည်း အမှောင်ဆုံးသို့ရောက်ရှိသွားပြီး အမှောင်ဆုံး၏အစွန်း၊ စက်လုံး၏ အစွန်းဖက်တွင် ရောင်ပြန်ကို တွေ့ရှိကြရသည်။ ထို့ကြောင့် စက်လုံး၏အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်နှင့် ရောင်ပြန်တို့ကို အဆင့်ဆင့်ခွဲကြည့်လျှင် (၆)ဆင့်ခွဲခြားကြည့်နိုင်သည်။ (၁) စက်လုံး၏ ျသခ္ေ သညာန မူလအရောင်ပျောက်အောင် လင်းနေသော အလင်းဆုံးအပိုင်း၊ (၂) မူလအရောင်မှ တဖြည်းဖြည်းမှောင်လာသည့်အပိုင်း၊ (၃) အမှောင်ပိုင်း၊ (၄) အမှောင်ပိုင်းမရောက်မီ မူလရောင်နှင့် အမှောင်ရောင် ရောနေသည့်အပိုင်း၊ (၅) ရောင်ပြန်အပိုင်းနှင့်၊ (၆) စက်လုံး၏အရိပ်ပိုင်းတို့ပင်ဖြစ်ပါသည်။ အဓိကကျသော အရိပ်ပိုင်းသည် အလင်းလာရာဘက် အလင်း၏မျဉ်းတန်းနှင့် စက်လုံး၏ အနားစွန်းနှစ်ဖက်ကိုထိ၍ တစ်နေရာထဲမှစု၍ ဖြာထွက်လာကြသော အလင်းလမ်းကြောင်းများ၏ ကြမ်းပြင်ပေါ်သို့ ကျမှတ်အတိုင်း အရှည်တိုမူတည်၍ ကျရောက်တတ်သည်။



-အလင်းလာရာ (source of Light)ပြောင်းရွှေ့မှုကြောင့် အရိပ်ပြောင်းလဲမှု

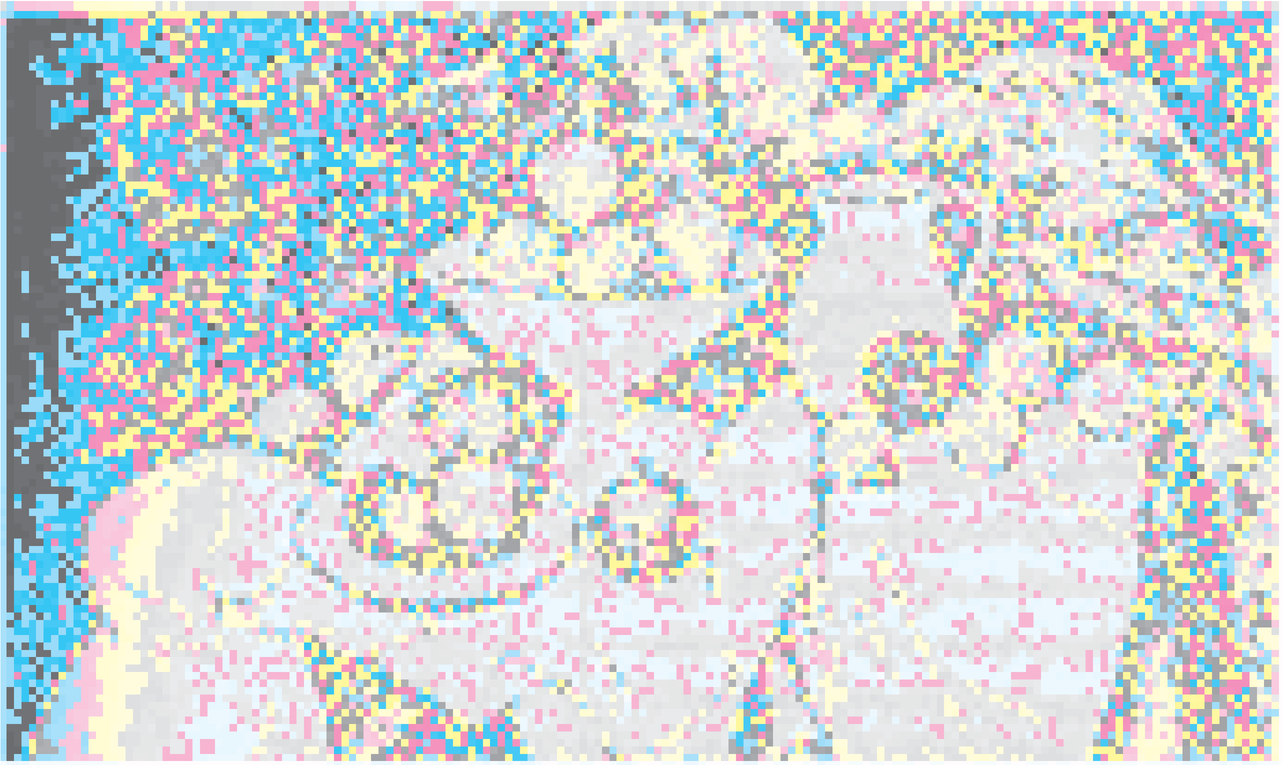
-အလင်းလာရာနှင့် မျက်နှာပြင် ကွာဟမှုအနီးအဝေးကြောင့် အရိပ်ပြောင်းလဲမှု

-အရိပ်ကျမျက်နှာပြင်၏ ခုံးမှုခွက်မှုပြောင်းလဲခြင်းကြောင့် အရိပ်ကွာဟမှု။

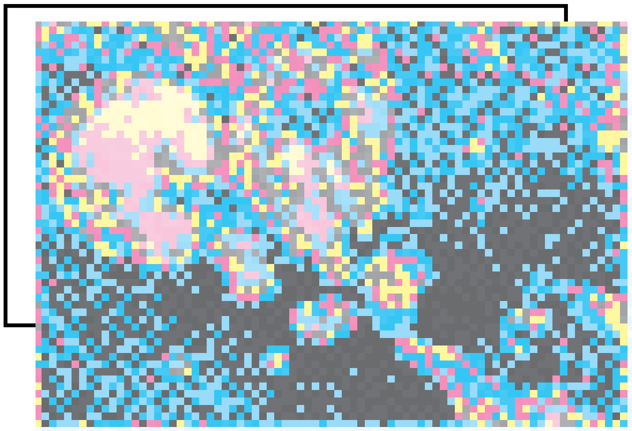


စက်လုံး၊ ကုဗတုံး၊ ထုလုံးရှည်၊ ထုလုံးချွန် *တို့ဖြင့်*
အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်၊ ရောင်ပြန်တို့ကို လက်တွေ့လေ့လာခြင်း။

တစ်ခုခြင်း၏ သဘောတရားများကို သိရှိလာလျှင် ၎င်းပစ္စည်းများကို ပေါင်းစပ်၍ စုစည်းကာ လေ့လာသင့်သည်။ သို့မှသာ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု ၏ စပ်ဆက်မှုကို သိရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ဥပမာ- အရိပ်ကျရာတွင် မျက်နှာပြင်ညီပေါ်၌ အရိပ်သည် ပြားလိုက်ညီညာစွာကျသော်လည်း နောက်ခံပစ္စည်းများ၏ ပုံသဏ္ဌာန်ပေါ်လိုက်၍ အရိပ်သဘော ပြောင်းလဲသွားတတ်သည်။ လုံးဝန်းသော မျက်နှာပြင်များပေါ်တွင် အရိပ်ကျပါက အရိပ်ဧရိယာသည် ၎င်းမျက်နှာပြင်၏ *Conto* မျဉ်းအတိုင်း ကျရောက်တတ်သည်။ ၎င်းအရိပ်ကျသည့်မျဉ်း မမှန်ကန်ပါက မျက်နှာပြင်၏ ပုံသဏ္ဌာန်သည် ပျက်စီးသွားတတ်ပါသည်။ ကျရောက်သည့်အလင်း၏ ပြင်းအားကို လိုက်၍ အမှောင်နှင့်အရိပ်တို့သည် *Tone* အားအလျှော့အနည်းရှိနေတတ်သည်။ အလင်းအားဖျော့ လျှင် အမှောင်အားများ၍ အရိပ်ပြတ်သားတတ်သည်။ အလင်းအားနည်းလျှင် အမှောင်အားနည်းသွားပြီး အရိပ်သည်လည်း ရောထွေးစွာ ကျရောက်တတ်သည်။

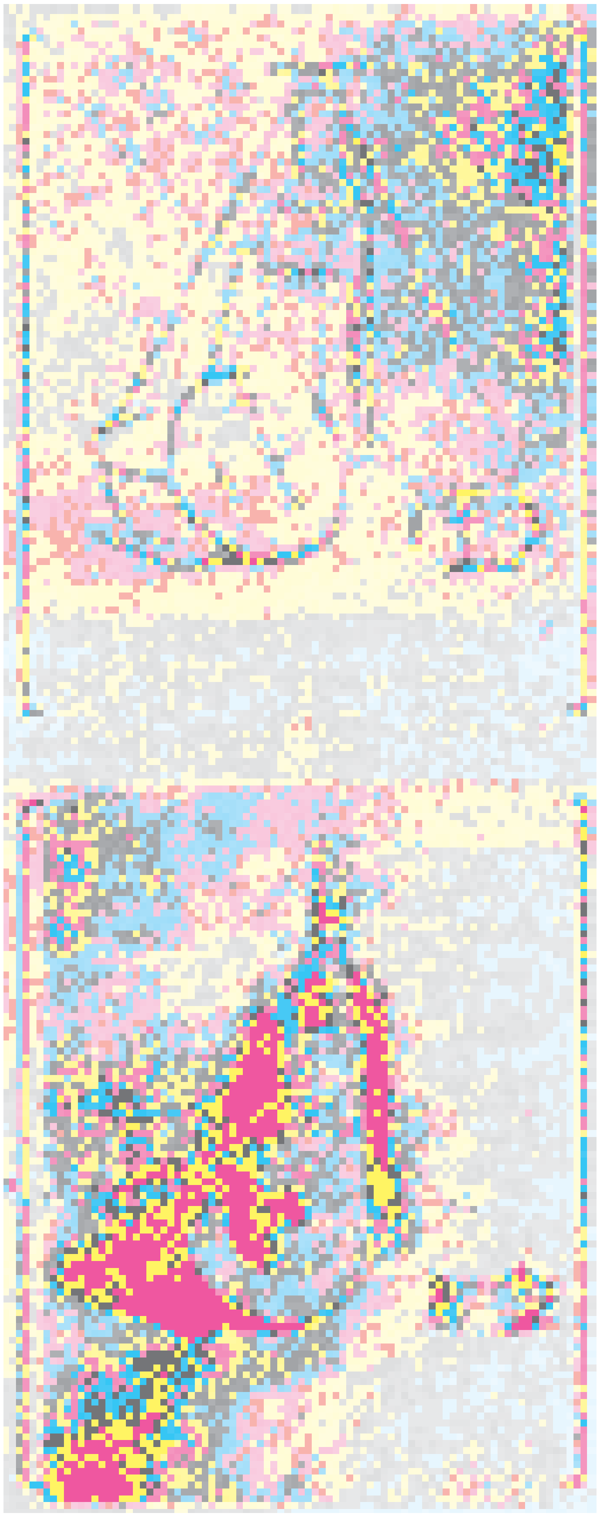


အပိုင်း (၄) သက်ငြိမ်ရေးဆွဲခြင်း STILL LIFE



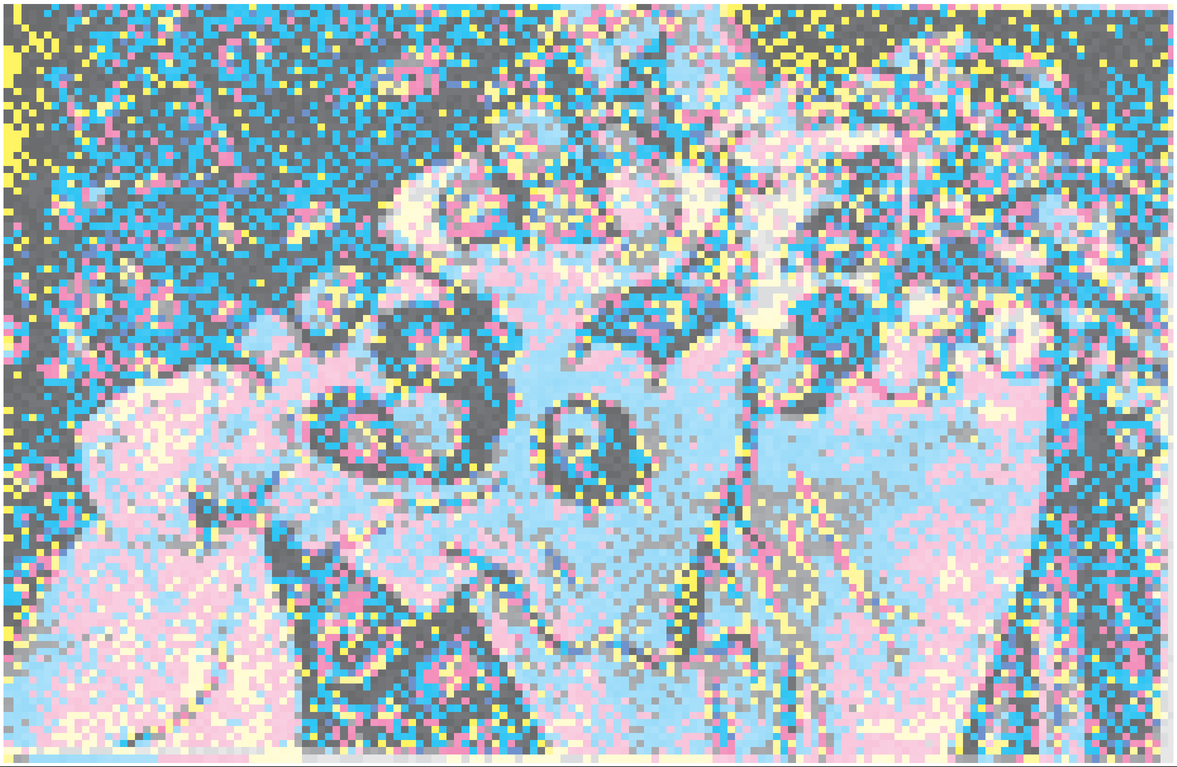
(၁၃) သက်ငြိမ်ပုံများဆွဲသော အဓိကအချက်များ *(STILL LIFE)*

ပန်းချီ ရေးဆွဲရာတွင် ကဏ္ဍအသီးသီး ပါဝင်နေသည်ကို ဖေါ်ပြပြီး ဖြစ်သည်။ ၎င်းကဏ္ဍ အသီးသီးမှ သက်ငြိမ်ရုပ်ဝတ္ထုပုံဆွဲခြင်းသည် အစပျိုးလေ့ကျင့်သူ၊ လေ့လာသူများအတွက် အထူးသင့်တော်၍ ဘာသာရပ်အသီးသီးနှင့် သက်ဆိုင်သော လေ့လာမှတ်သားထားမှုများကို ပေါင်းစည်း၍ လက်တွေ့ရေးဆွဲလေ့ကျင်ရာရောက်ပေသည်။ ကမ္ဘာ့ပန်းချီကျော်ကြီးများသာမက ပန်းချီဆရာများသည် သက်ငြိမ်ရုပ်ပုံများကို ရေးဆွဲခဲ့ဖူးကြသူများပင် ဖြစ်ပါသည်။ အချို့ပန်းချီ ဆရာများဆိုလျှင် တစ်သက်လုံး သက်ငြိမ်ပန်းချီ များသာဆွဲ၍ ပျော်မွေ့နေခဲ့ကြသည်။ အဘယ်ကြောင့်ဆိုသော် အလွယ်ကူဆုံးနှင့် အမှန်ကန်ဆုံး ချိန်ဆထားသိုရေးဆွဲရပြီး၊ ၎င်းသက်ငြိမ်ပုံများတွင် မမြင်နိုင်သောအမှန်တရားများ များစွာပါဝင်နေသော ကြောင့်ဖြစ်သည်။ မည်သည့် အမှန်တရားများနည်း၊ ငြိမ်သက် တိတ်ဆိတ်နေသော စိတ်အစဉ်၏ စူးစိုက်မှုအာရုံကို ခံစားရခြင်း၊ ၎င်းအာရုံသည် ရေးသူကိုသာမက ကြည့်သူကိုပါ 'ရသ' ပေးစွမ်းနိုင်ခြင်း၊ မဖောက်မပြန် သောသဘောကို သက်ငြိမ်ရုပ်ပုံလွှာ၏ အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်၊ အရောင်ဟပ်စပ်မှု စသည်တို့က ရေးသူ၊ ခံစားသူကို ထင်ဟပ်ပြသနေခြင်းသာမက ရိုးသားသော အတွေးဖြင့် ပင်ကိုယ်ခံစားမှုကို ပွင့်လင်းစွာတင်ပြခြင်း စသည်တို့ပင်ဖြစ်သည်။ သက်ငြိမ်ရုပ်ပုံကို ရေးဆွဲရန် ရေတကောင်းအိုး၊ ပန်းအိုး၊ သစ်သီး၊ ပန်းမာန်များ နောက်ခံ အဝတ်ပိတ်စ စသဖြင့် လွယ်ကူစွာရရှိနိုင်သော မည်သည့်ပစ္စည်းကိုမဆို ရေးဆွဲနိုင်သည်။



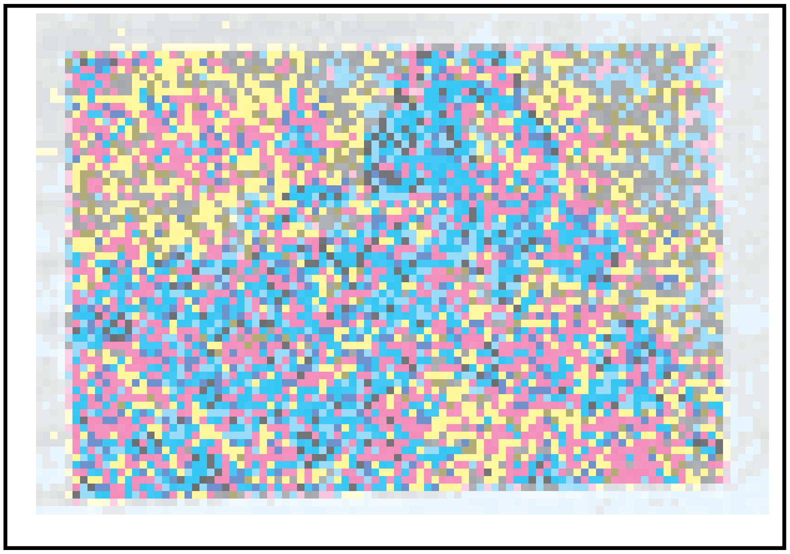
WORKMENSHIP ရေးချက်များ

သဘာဝတွင်ရှိသော အရာများကို ပန်းချီဆရာကဖေါ်ထုတ်ရေးဆွဲ ရာတွင် မျက်နှာပြင် သဘောတရားများကို ပထမဦးစွာ လေ့လာရမည် ဖြစ်သည်။ မျက်နှာပြင်သဘောတရားများကို လေ့လာရန် *Contour Line* သည် အရေးအကြီးဆုံးဖြစ်သည်။ *Contour* ဖြင့် ပထမဦးဆုံး ဖေါ်ပြရမည် ဖြစ်သည်။ *Contour* သည် မျက်နှာပြင်ရေးချက်များပင် ဖြစ်သည်။ ၎င်းမျက်နှာပြင်လိုင်းများဖြင့် ပထမဦးစွာ ခဲချက်များကို ခြစ်၍ ရေးဆွဲခြင်းကို လုပ်ငန်းလုပ်ချက်ဟုခေါ်သည်။ *Workmenship* သည် မျက်နှာပြင်ပြမျဉ်းလိုင်းများဖြင့်သာ သက်ဆိုင် သည်မဟုတ်၊ *Tone* အသွေးနုရင့် တွင်ပါဝင်သော *Hight Key* အသွေးနု၊ *Middle Key* အသွေးလတ်၊ *Low Key* အသွေးရင့် တို့တွင်လည်း သက်ဆိုင်ပေသည်။ အသွေးနုတွင် လုပ်ချက်လိုင်းပါးရေးရမည်။ အသွေးလတ်တွင် လိုင်းချက်များ ပို၍ ထူလာပြီး အသွေးရင့်တွင် လိုင်း ခဲချက်များသည် အထူဆုံး ဖြစ်နေရပေမည်။ *Workmenship* ရေးဆွဲရာတွင် အဓိကထားရမည့် သတိထားဖွယ်တစ်ရပ်မှာ ရေးချက်လိုင်းများကို *Direction* လားရာတစ်ဖက်တည်း လိုင်း တစ်မျိုးတည်းကိုသာ သုံးသင့်သည်။



http://www.cherrythitsar.org

ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောသဘောနှင့် (Workmenship)



သဘာဝရှိ အလင်း အမှောင် အနုအရင့် အနီးအဝေး အကြီးအသေးကိုလိုက်၍ အကျိုး သက်ရောက်မှု သုံးမျိုးဖြစ်ပေါ် စေနိုင်ပါသည်။ ၎င်း သုံးမျိုးမှာ

(၁) ပြတ်သားမှုသဘော
(Contrust Effect)

(၂) ပြေပြစ်မှုသဘော
(Harmony Effect)

(၃) ရောထွေးမှုသဘော
(Atmosohere Effect)

တို့ဖြစ်ကြပါသည်။

ပထမဦးစွာ အလင်းအမှောင်ကြောင့် ဖြစ်ပေါ်လာသော ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောသဘောကို လေ့လာကြည့်မည်။ အလင်းအမှောင်ကြောင့် သဘာဝရှိ အကြောင်းအရာတို့သည် ပြတ်သားခြင်း၊ ပြေပြစ်ခြင်း၊ ရောထွေးခြင်းများ ဖြစ်ပေါ်လာရသည်။ အလင်းအားနည်းလာလျှင် *Tone* အနုအရင့်ကွဲပြားစွာ မမြင်ရတော့ဘဲ ရောထွေးနေသည့် ပုံသဏ္ဍာန်သဘောကိုသာ တွေ့ရမည်။ ထုထည်ပေါ်လွင်မှု အားနည်းသွားပေမည်။

ထိုထက်ပို၍ အလင်းအားများလာပါက အလင်းမှောင်အရိပ်ထင်ရှားလာပြီး ထုထည်ပေါ်လွင်လာမည်။ ရောထွေးမှုနည်းပါးလာပေ မည်။ အလင်းအားသည် ထို့ထက်ပို၍ အများဆုံး အခြေအနေဖြစ်နေပါက အလင်းခြမ်းအမှောင်ခြမ်း တို့ကို *Two Tone Scale* ကဲ့သို့ နှစ်ပိုင်းသာ မြင်ရတော့သည့်အခြေအနေထိ အလင်းအမှောင် ပြတ်သားသွားပေလိမ့်မည်။ ရောင်ပြန်ပါအားနည်းသွား ပြီး အရိပ်များကိုလည်း ပြတ်သားစွာ တွေ့မြင်ကြရတော့မည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ထုထည်သဘောအားနည်းကာ အပြားအချပ်သဖွယ် ဖြစ်သွားသည်အထိ ဖြစ်သွားနိုင်ပေသည်။ ထိုသို့ ပြတ်ပြေရောသဘောကို *Workmenship* ဖြင့် ပြသ၍ လိုင်းအထူအပါး၊ အစိတ်အကျဲဖြင့် ရေးဆွဲဖော်ပြနိုင်ပေသည်။

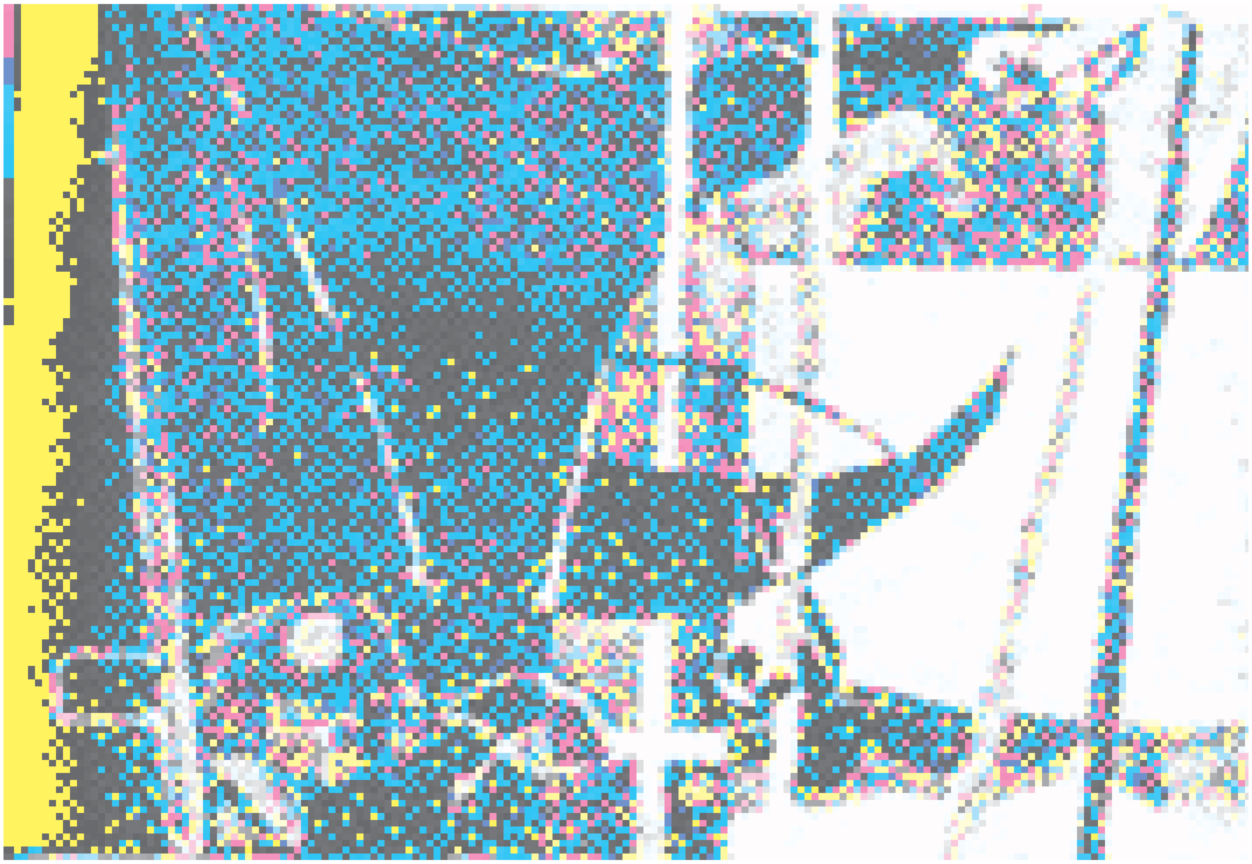
ပြတ်ပြေရောသဘောကို အလင်းအမှောင်ကြောင့်သာမက *Tone* အနုရင့်များ ကြောင့်လည်း သိရှိနိုင်သည်။ အသွေးနု၊ အသွေးလတ်၊ အသွေး ရင့်ဟူ၍ အုပ်စုသုံးစုခွဲ၍ရှိရာ အသွေးနုနှင့်

အသွေး လယ်နှင့် အသွေးလတ်အုပ်စု အသွေးရင့်အုပ်စု စသည်ဖြင့်တွဲလျှက်ရှိနေကြပါက ပြေပြစ်မှုသဘော *Harmony Effect* ကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။

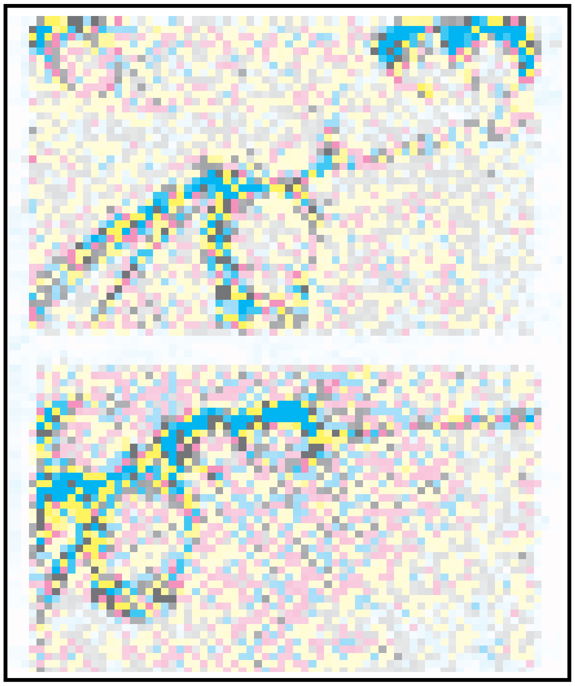
အသွေးနုအုပ်စုနှင့် အသွေးရင့်အုပ်စု ယှဉ်တွဲတည်ရှိနေပါက ဆန့်ကျင်ဘက်ပြတ်သားမှုသဘော*(Contrust Effect)* ကို မြင်ရမည်ဖြစ်သည်။ အသွေးနုအုပ်စုအချင်းချင်း၊ အသွေးရင့် အချင်းချင်း၊ အသွေးလတ်အချင်းချင်း ယှဉ်တွဲပြပါမူ ရောထွေးမှုသဘော *Atmosphere Effect* ကို တွေ့ရှိရမည်ဖြစ်သည်။

ထိုသို့ အသွေးအနုရင့်ဖြင့် ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောမှုသဘောသာမက နီးဝေးမြင်ခြင်း *Perspective* အားဖြင့်လည်း ပြတ်၊ ပြေ၊ ရော သဘောကို လေ့လာနိုင်သေးသည်။ ပန်းချီအမြင်အားဖြင့် တည်နေရာ *Ground* သုံးမျိုးခွဲ၍ လေ့လာရမည်။ ၎င်းတို့မှာ- (၁) *Fore Ground* (ရှေ့ဆုံး)(၂) *Middle Ground* (အလယ်)၊ (၃) *Back Ground* (နောက်ခံ) ဟူ၍ဖြစ်သည်။ ကြည့်သူနှင့် အနီးဆုံး နေရာသည် *Fore Ground* ဖြစ်၍ ရေးဆွဲသည့် အကြောင်းအရာများများစွာရှိနေသော အလယ် ဖက်သည် *Middle Ground* ဖြစ်သည်။ ကြည့်သူ နှင့်ဝေးလွန်း၍ ပန်းချီကား၏နောက်ဆုံးအပိုင်းကို *Back Ground* ဟုခေါ်ဝေါ်ကြသည်။ *Fore Ground* တွင် မြင်ကွင်းသည် ပြတ်သားမှုသဘော ဆောင်၍ ရှင်းလင်းစွာမြင်ရသည်။ ကြည့်သူနှင့် မနီးမဝေးတွင်ရှိသော *Middle Ground* မှာ ပြေပြစ်ချောမွေ့ပြီး လိုက်လျောညီထွေရှိမှုသဘောကို ဆောင်ပါသည်။ ကြည့်သူနှင့်ဝေးရာ *Back Ground* တွင်ရှိသော အကြောင်းအရာများကိုမူ ရောထွေးစွာဖြင့် ဝေဝေဝါးဝါးတွေ့မြင်ကြရမည် ဖြစ်သည်။

ထို့ကြောင့် ပန်းချီကားတစ်ချပ်တွင် ပြတ်ပြေရောသဘောသည် မပါမဖြစ်ပါဝင်အောင် ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ ရေးဆွဲရာတွင်လည်း အရေးကြီးသော လုပ်ငန်းလုပ်ချက် *(Workmenship)*ကို ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောသဘောပါဝင်အောင် ရေးခြစ်ရမည်။ သို့မှသာ ထုထည်သဘောပေါ်လွင်လာပေမည်။

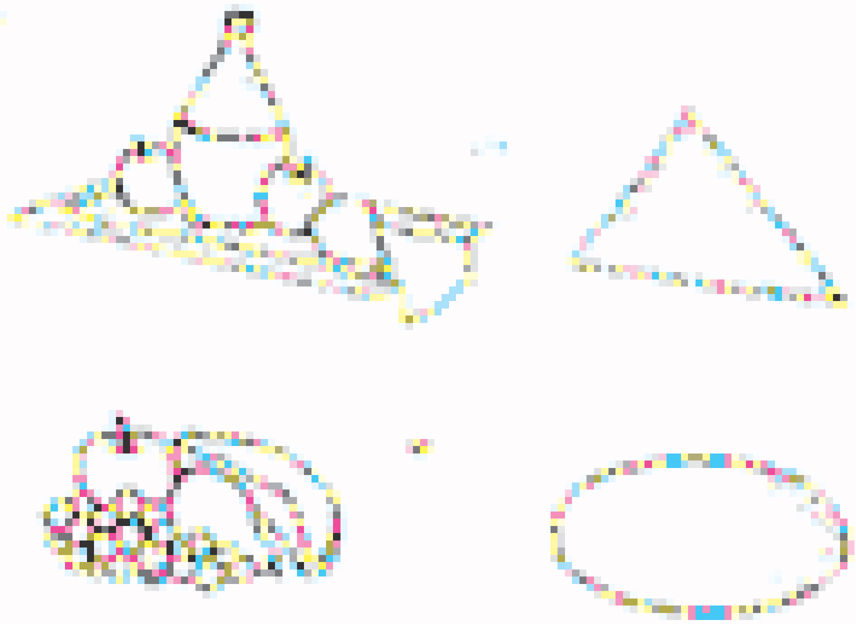


(Composition) ဖွဲ့စည်းမှု

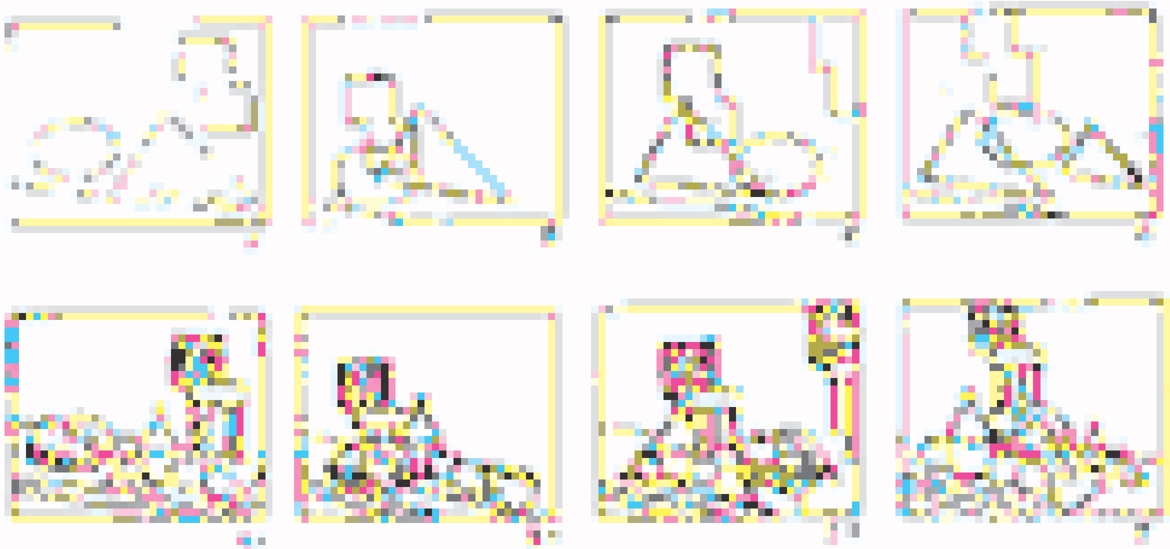


သက်ငြိမ် ပန်းချီကား သာမက မည်သည့် ရုပ်ပုံကားချပ် တွင်မဆို အရာဝတ္ထု၊ အဆောက်အအုံ၊ အခန်းအနား၊ ပန်းခြံ စသည်ဖြင့် အရာရာတိုင်းတွင် ဒီဇိုင်းဖွဲ့စည်းမှုများသည် အရေးပါ အရာရောက်လှသည်။ ဖွဲ့စည်းမှုသည် အနုပညာ ရပ်များတွင်လည်း အရေးပါအရာရောက်သော အခန်းကဏ္ဍတစ်ရပ်ပင် ဖြစ်သည်။ ပန်းချီကား ဖန်တီးရာတွင် ဖွဲ့စည်းမှုကို ပုံသေတွက်ထား၍ မရပေ။ ယေဘုယျအားဖြင့် ပန်းချီကား၏ဧရိယာအတွင်းတွင် ပန်းချီဆရာသည် မိမိပြချင်သော ပြောချင်သော အကြောင်းအရာ အစိတ်အပိုင်းကို ထင်သာမြင်သာ အောင် ရေးမည်ဖြစ်သည်။ ဤသည်ပင် ဖွဲ့စည်း မှုပညာ၏ ပထမဆုံး ဥပဒေသတစ်ရပ်ပင်ဖြစ်သည်။ သို့သော် ဖွဲ့စည်းမှုဟုဆိုရာ၌ ပြသချင်သော အဓိက အကြောင်းအရာသည် သတ်မှတ်ထားသော ဧရိယာ အတွင်းတွင် ရှိ ချင်မှရှိမည်ဖြစ်သည်။ မိမိစိတ်ကြိုက် ရွှေ့ပြောင်း၍ ပန်းချီကား၏ မည်သည့်နေရာတွင်မဆို ရှိနေစေ လိမ့်မည်။ ပန်းချီဆရာသည် ထို အကြောင်း အရာသို့ အာရုံစူးစိုက်စေရန် (လိုင်း) မျဉ်းကြောင်း များဖြင့် သော်လည်းကောင်း၊ အရောင်များဖြင့်သော် လည်းကောင်း၊ *Tone* အလင်းအမှောင် အားဖြင့် သော်လည်းကောင်း၊ တစ်နည်းနည်းဖြင့် ပို့ယူမည် ဖြစ်သည်။

အရေးကြီးဆုံး သိရှိထားရန်မှာ အ ကြောင်းရာပိုင်း ဖွဲ့စည်းမှုတွင် ငြီးငွေ့မှုမရှိရန်ဖြစ်သည်။ ဆန်းသစ်ထွေပြားစေရမည်ဖြစ်သည်။ ပန်းချီသည် ဖန်တီးမှုပညာပါရမည်။ သဘာဝနှင့် ပုံတူ တူရန် သာလျှင်မဟုတ်ပေ။ ပန်းချီရေးရာတွင် စုစည်း ခြင်းသဘောကို မြင်အောင်ကြည့်တတ်ရန်လည်း အရေးကြီးလှသည်။ ထို့အပြင် ဖွဲ့စည်းမှုပြုလုပ်ရာ တွင် လွတ်လပ်စွာတွေးတော၍ ဆင်ခြင်စဉ်းစားပြီး မိမိအာရုံမှ ကွန့်မြူးလိုက်သောအတွေးအမြင်ကို ရဲတင်းစွာချရေးတတ်ရမည်ဖြစ်သည်။ *Composition* ပတ်သက်သော *Theory* များကို လိုက်နာ ကျက်မှတ်၍ တထစ်ချယုံကြည်ပြီး လှေနံဓါးထစ် မှတ်မထားမိစေရန် သတိပြုရမည်။ ဖွဲ့စည်းမှုများကို သေချာမြင်အောင်ကြည့်၍ မည်သည့်ဖွဲ့စည်းပုံမျိုး ဥပမာ- အဝိုင်း၊ လေးထောင့်၊ ဘဲဥပုံ၊ တြိဂံ၊ ဆလင်ဒါပုံ မည်သည့်ပုံတွင်ဖွဲ့စည်းနေသည်ကို ရှာဖွေ၍ မြင်တတ်ပါမှ ရေးဆွဲရလွယ်ကူပြီး သွက်လက်ထက်မြက်လာပေမည်။



အရာဝတ္ထုများကို ခြုံငုံစုစည်းကြည့်ခြင်း



ဖွဲ့စည်းမှုများကို ပြန်လည်နေရာချကြည့်ခြင်း

ရာထားတည်ဆောက် ရေးဆွဲနည်းဖြင့် သက်ငြိမ်ပန်းချီကားတစ်ချပ် ဖန်တီးခြင်း။

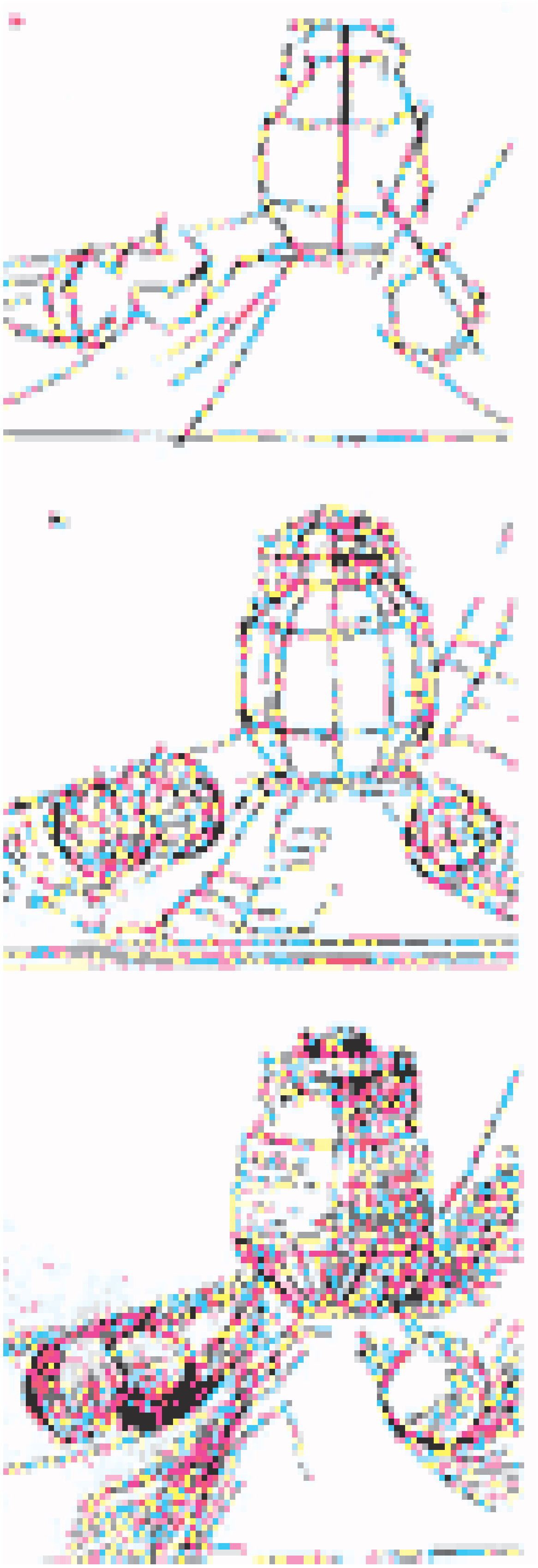
ပထမဦးစွာ မိမိရေးဆွဲမည့် အကြောင်းအရာကို သေချာစွာကြည့်၍ မိမိ၏ စက္ကူဧရိယာအတွင်းသို့ မည်သည့်ပုံနေရာချမည်ကို စဉ်းစားရမည်ဖြစ်သည်။ ဖွဲ့စည်းမှု၏သဘောကို စဉ်းစားရမည်။ ပြီးမှ ပါဝင်နေသော ပစ္စည်းများကို ရာထားရမည်။ ဤရာထားတည်ဆောက်ရေးဆွဲ နည်းသည်ပန်းချီ၏အသက်ပင်ဖြစ်သည်။ မည်မျှခက်ခဲသောပုံသဏ္ဌာန်ရှိနေပါစေ လွယ်ကူစွာ ရေးဆွဲနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ရာထားတည်ဆောက် ရေးဆွဲနည်းတွင် အခြေခံမျဉ်းကြောင်း၊ အခြေခံပုံသဏ္ဌာန်၊ အခြေခံထုထည်များကို မူတည်ပြီး အဆင့်ဆင့်ရေးဆွဲရမည်။ သဘာဝရှိ အကြောင်းအရာ၊ ဝတ္ထုပစ္စည်းများကို အခြေခံမျဉ်းကြောင်းမှစ၍ တည်ဆောက်သွားပြီး ၎င်း၏အမြင့်၊ အနံ၊ အကျယ်တို့ကို တွက်ချက်၍ မျဉ်းဖြတ်များဖြင့် သတ်မှတ်ရမည်။ ပုံသဏ္ဌာန်ရရှိလာမှ ၎င်းပုံသဏ္ဌာန်ပေါ်တွင် ထုထည်ပြမျဉ်း *Form Line* များ ထည့်သွင်း၍ အဆင့်ဆင့်ပေါ်လွင်စေရမည်ဖြစ်သည်။ သို့မဟုတ်ဘဲ အမြင်တိုင်း ကူးယူကြည့်၍ ရေးဆွဲနေပါက နည်းစနစ်မကျ ပုံမကျဖြစ်မည်။

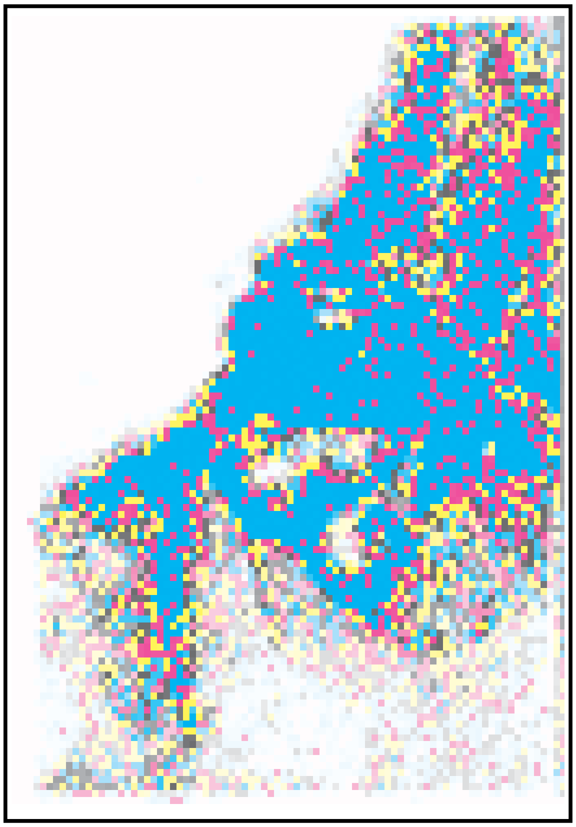
ပုံတွင် ရေကရားတစ်လုံးနှင့် ပန်းသီးနှစ်လုံး၊ သရက်သီးတစ်လုံးတို့ကို ချ၍ ရေးကြည့်ထား၏။ နောက်ခံပိတ်စသည် ပျော့အိနေ၍ အဝတ်တွန့်များဖြစ်ပေါ်နေပြီး အဝတ်အောက်မှ တုံးခုထားကာထိုတုံးပေါ်တွင် ရေတကောင်းကရားကို တင်ထား၏။ ထိုကရား၏ဘေး အောက်ဖက်တွင် အဝတ်တွန့်များပေါ်၌ သစ်သားများကို နေရာပြောင်း၍ အမျိုးမျိုးချကြည့်နိုင်သည်။ မိမိစိတ်ကြိုက်ရပါမှ

စတင်ရေးဆွဲရမည် သစ်သီးများနေရာချရာတွင် ဖွဲ့စည်းမှုသဘောအရ စုစည်းမှုရှိရမည်ဟုဆိုသော်လည်း စုပြုံနေလျှင်ကြည့်၍ မသင့်တော်ဘဲရှိပေမည်။ သစ်သီးများကို ရေကရားမှဝေးရာ ရှေ့သို့ပို့ကြည့်လျှင်လည်း ကြည့်မကောင်း၊ သုံးလုံးကို ညီညာစွာစီ၍ ချထားလျှင်လည်း ကြည့်မကောင်းပေ။ ထိုသို့သဘာဝအလျှောက် ဘက်မညီ ချိန်ဆထားသိုခြင်းသည် နဂိုလှပြီးသားဖြစ်သည်။ သို့ဖြင့် နှစ်လုံးတွဲ၍ တစ်လုံးကို နောက်ဖက်အနည်းငယ်တွင် ကပ်ပေးလိုက်သည်။ စုစည်းမှုမှာ တြိဂံဆန်ဆန် ဖြစ်၍ မရိုးမအီ ကြည့်ကောင်းသွားသည်။ ဤ မျှသာမက မိမိစိတ်ကြိုက် အမျိုးမျိုးပြောင်းလဲ၍ လည်း ရေးဆွဲနိုင်ကြပါသည်။

ရေးဆွဲရန် ရာထားပြီးလျှင် လိုင်းကောက်ကြောင်းဖြင့် တည်ရာမျဉ်းကို ဦးစွာရှာရမည်။ ၎င်းတည်ရာမျဉ်း *Ground Line* သည် ပုံပစ္စည်းများ၏ နေရာအသားတကျရှိရန်ဖြစ်သည်။ တည်ရာမျဉ်း သတ်မှတ်ပြီးပါက *Fore Ground, Middle Ground, Back Ground* သေချာစွာခွဲ၍ ပစ္စည်းတစ်ခုစီ၏ အလယ်ဗဟိုမျဉ်းကို ဦးစွာရေးရမည်ဖြစ်သည်။ ဗဟိုမျဉ်းရပါမှ အကျယ်မျဉ်း အသီးသီးမှတ်သား၍ *Shape* ပုံသဏ္ဌာန်ရပြီး ထုထည်ပြမျဉ်း *Form Line* ထည့်သွင်းကာ ၎င်းကောက်ကြောင်းကို အဆုံးသတ်ရမည်။

ကောက်ကြောင်းပြီးဆုံးလျှင် *Tone* ထည့်သွင်းခြင်း၏ ပထမအဆင့်အဖြစ် *Local Tone* မူလအရောင် ထည့်သွင်းရမည်။ ၎င်းမူလ အရောင် ထည့်သွင်းစဉ်တွင် အလင်းထိသောနေရာများကို ချန်ထားခဲ့ပြီး အမှောင်အရိပ်တို့ကို ရှာဖွေ၍ ရေးခြစ်သွားရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ရေးခြစ်ရာတွင် စတင်ရေးခြစ်စဉ်ကပင် ခဲသားအပွကိုသုံး၍ အဖိအဖော့ဖြင့် *Workmenship* နည်းစနစ်အတိုင်း

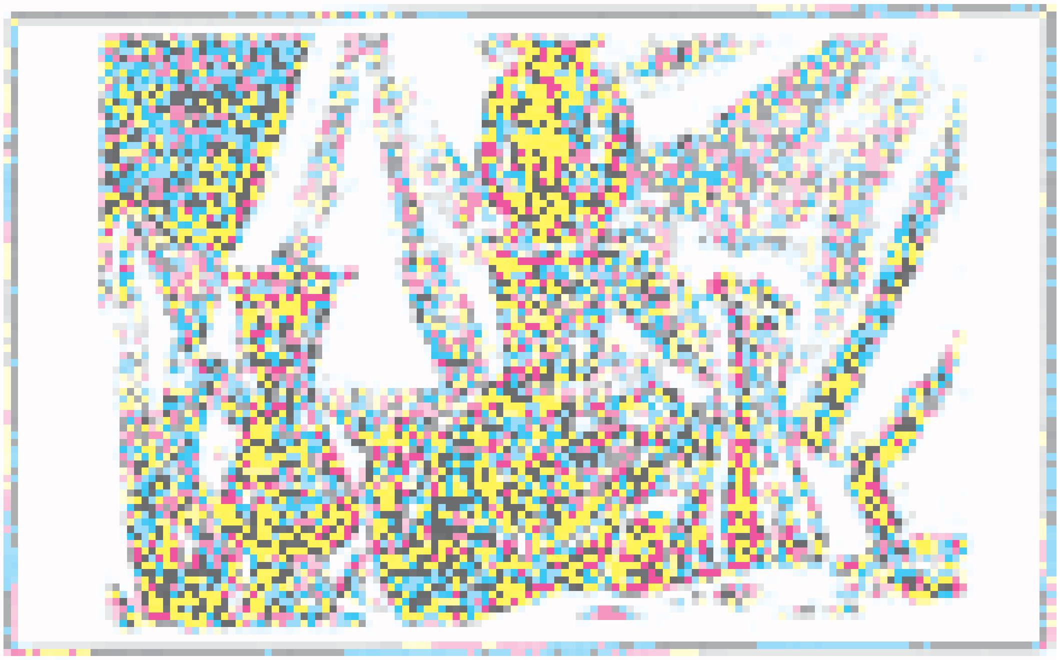




ထုထည်ပေါ်လွင်အောင် ခြစ်တတ်ရပေမည်။ ရှေ့မှ ပစ္စည်းများကိုသာမက နောက်ခံအဝတ်စကိုပါ ခုံးမှု ခွက်မှု၊ တွန့်မှုပေါ်အောင် လိုင်းဖြင့်ဖော်၍ ရေးခြစ်သွားရမည်။ မျဉ်းရေးချက်များကို ရေးရာတွင် တစ်မျိုးတည်းကိုသာ သုံးရမည်၊ ဘယ်ခြစ်၊ ညာခြစ်၊ အပေါ်ခြစ်၊ အောက်ခြစ်စသဖြင့် မျဉ်းများရှုပ်ပွနေအောင်မခြစ်ဘဲ လိုက်လျောညီထွေရှိသော လိုင်းများကို *Direction* လားရာ ဦးတည်ချက်အနည်းငယ်စီပြောင်း၍ပြောင်း၍ ခြစ်တတ်ရပေမည်။ နောက်ဆုံးအဆင့်အနေဖြင့် အမှောင်ပိုင်းတွင်ရှိသော အနက်နဲဆုံးအပိုင်း၊ နေရာတို့ကို ရှာဖွေ၍ *Deep Tone* အရင့်ဆုံးအမှောင်ကိုနှိုက်၍ ရေးရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုအခါတွင် အလင်းသည် ပို၍ လင်းလာပြီး မိမိရေးသောဝတ္ထုပစ္စည်းမှုပုံတို့သည် ပို၍ ထုထည်ကြွကာ ပြောင်မြောက်သော သက်ငြိမ်ပန်းချီကားတစ်ချပ်ဖြစ်လာမည်ဖြစ်သည်။

သဘာဝရှိပစ္စည်းအခြေခံ (၃)မျိုး။

THREE KINDS OF NATURAL TEXTURE

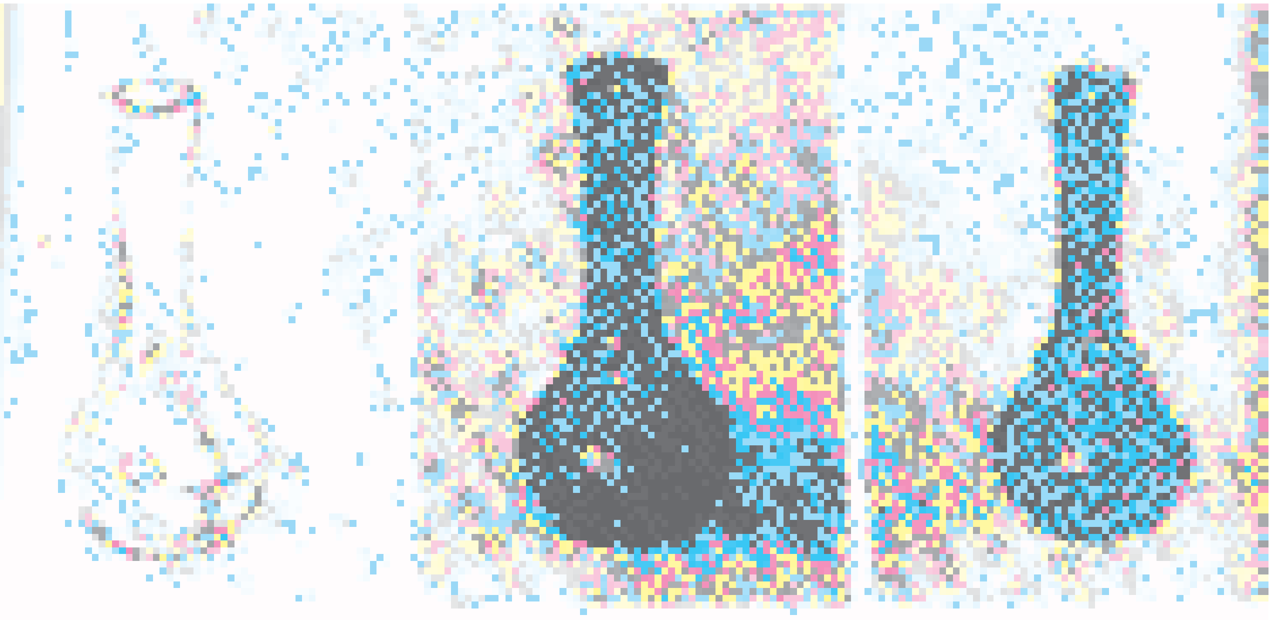


သက်ငြိမ်ရုပ်ဝတ္ထုများ ရေးဆွဲရာတွင် ဤ ပစ္စည်းသုံးမျိုးကို ခွဲခြားသိရှိလေ့လာရမည် ဖြစ်သည်။ ၎င်းတို့မှာ- (၁) *Transparent* ပါးလွှာကြည်လင်သောသဘော၊ (၂) *Transclucent* ပြောင်လက်တောက်ပသောသဘော၊ (၃) *Opaque* အလင်းပိတ်သဘောဟူ၍ ပစ္စည်းသုံး မျိုးရှိပါသည်။

Transparent ပစ္စည်းသည် ရေထည့်သော ဖန်ရေတကောင်း၊ ဖန်ခွက်၊ ဖန်အိုးများ၏မျက်နှာပြင်ကဲ့သို့ ရှိသော ဖန်ထည်ပစ္စည်းများအပြင် ဇာပါးအစများ၊ မှန် နိုင်လွန်အစများ စသည့် ကြည်ပေါက်မြင်နိုင်သော ပစ္စည်းအားလုံးနှင့်ဆိုင်ပြီး *Transclucent* ပစ္စည်း များသည် စဉ့်အိုး၊ စဉ့်သုတ်မြေအိုး၊ ကြွေထည်၊ ကြွေခွက်၊ ကြွေပန်းအိုး စသည် ကြွေထည်ပစ္စည်း များအပြင် ပိုးဖဲသား အဝတ်စများသည်လည်း ဤ ပစ္စည်းအမျိုးအစားများပင်ဖြစ်သည်။ *Opaque* ပစ္စည်းများကို နေရာတကာတွင် တွေ့နိုင်ပါသည်။ မြေအိုးများ၊ သစ်သားများ၊ အုတ်ခဲများ၊ အဝတ်စ ရိုးရိုးများသည် *Opaque* အမျိုးအစားပစ္စည်းများပင် ဖြစ်ပါသည်။

ဤပစ္စည်းအမျိုးအစားများကို သိရှိထားမှသာ ရေးဆွဲသည့်အခါ၌ နှကအကမန ခွဲခြားတတ်မည်ဖြစ်ပြီး မတူသောသဘာဝရှိသည့် ပစ္စည်း များကို မတူအောင်ရေးနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ဥပမာ- *Transparent* ပစ္စည်းကို ရေးရာ၌ ပါး၍ကြည်လင်သော သဘောကိုပေါ်အောင် ရေးရမည်ဖြစ်သည်။ ဤကဲ့သို့သော ပစ္စည်းပေါ်တွင် အလင်းကျပါက အလင်းသည် တိုက်ရိုက်ထိသော မျက်နှာပြင်တွင် စူးရှစွာလင်းလက်ပြီး ကျန်နေရာ များသို့လည်း ရောင်ပြန်အဖြစ် ရိုက်ခတ်တတ်ပေ သည်။ ထို့အပြင် သဘာဝအားဖြင့် တဖက်မှတဖက် သို့ မြင်နိုင်သည်ဖြစ်ရာ ဖုံးကွယ်နေသောဖက်မှ အလင်း၊ အရောင်၊ ပုံစံများကိုပါ တခါတည်း မိအောင် ရေးဆွဲနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ပစ္စည်းသုံးမျိုးတွင် ဤပစ္စည်းသည် အခက်ခဲဆုံးပင် ဖြစ်သည်။ *Transclucent* ပစ္စည်းများဖြစ်အောင် ကြွေထည်များသည်လည်း ပြောင်လက်တောက်ပ သည့် သဘောရှိ၍ ထူးခြားစွာ မိမိ၏ *(Local Tone)* မူလအရောင် ပျောက်သည်အထိ လင်းနိုင်ပေ သည်။ ထို့အပြင် ရောင်ပြန်များမှာလဲ စူးစူးရဲရဲ ကျရောက်ရိုက်ခတ်တတ်၍ သတိထား လေ့လာရ မည့် ပစ္စည်းပင်ဖြစ်ပါသည်။ *Opaque* ပစ္စည်းသည် အလင်းပိတ်ပစ္စည်းဖြစ်၍ အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်များကိုသာ အဓိကလေ့လာရန် ရှိပါသည်။



http://www.cherrythitsar.org

http://www.cherrythitsar.org

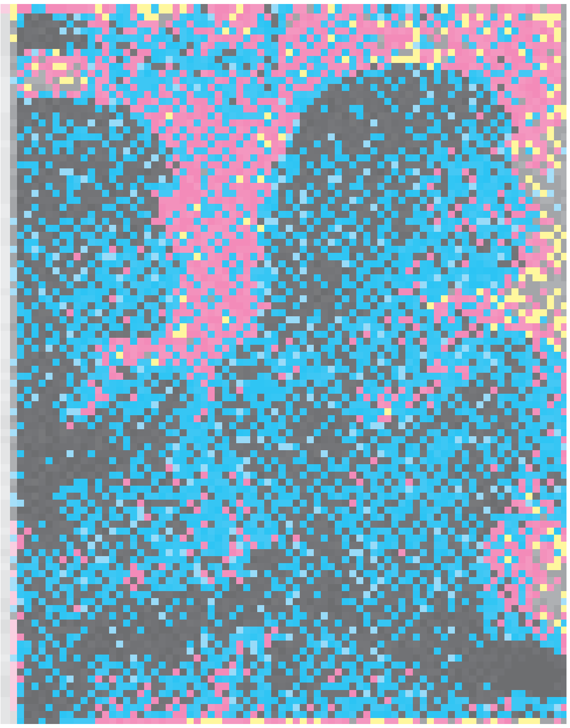
အပိုင်း(၅)

လူပုံများရေးဆွဲခြင်းအမျိုးမျိုး

FIGURE

DRAWING

(၁၄) လူပုံရေးဆွဲခြင်းသဘော
(FIGURE DRAWING)



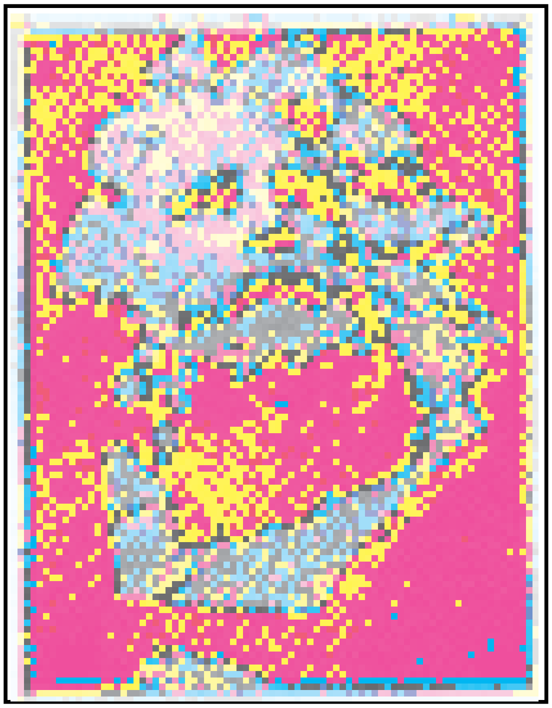
လူပုံရေးဆွဲခြင်းကို သမိုင်းမတင်မှီ ကမ္ဘာဦး ကျောက်ခေတ်ကပင် စတင်ရေးဆွဲခဲ့ကြသည်ဟု သိရ၏။ ကမ္ဘာ့နိုင်ငံအသီးသီးရှိ ယဉ်ကျေးမှုထွန်းကားရာ အချက်ချာဒေသများတွင် လူပုံရေးဆွဲခြင်း ထွန်းကားမှုများ များပြားလှပေသည်။ အနောက်တိုင်းဥရောပတစ်ခွင်၏ လူပုံသဘာဝကျကျ ရေးဆွဲမှုအထွတ်အထိပ်သည် အေဒီ ၁၄-ရာစုမှစ၍ ဂရိနှင့်ရောမ လက်ရာများ ပြန်လည်ထွန်းကားသော ရီနေးဆွန်းခေတ် *(Renaissance)* တလျှောက်လုံးတွင် အီတလီမှ မြစ်ဖျားခံကာ တွင်ကျယ်စွာပေါ်ထွန်းခဲ့ပါသည်။ ၎င်းခေတ်တွင်ထင်ရှားသော လူပုံများရေးဆွဲ သော ပန်းချီပညာရှင်များမှာ လီယိုနာဒိုဒါဗင်ချီ၊ မိုက်ကယ်အိန်ဂျလို၊ ရူဘင်၊ တီရှန် စသည့် ပန်းချီကျော်ကြီးများပင် ဖြစ်ပါသည်။ ခရစ်တော်၏ ကမ္ဘာမြေကို ဖန်ဆင်းခြင်းဆိုင်ရာ ဘာသာရေးအမြင်များဖြင့် လူပုံအမျိုးမျိုးကို စိတ်ဝင်စားဖွယ် ရေးထားခဲ့ကြသည်။

မြန်မာနိုင်ငံတွင် ပုဂံခေတ်ဂူနံရံ ဆေးရေးပန်းချီများတွင် လူပုံရေးဆွဲမှုများရှိခဲ့ပြီး ကုန်းဘောင်ခေတ်တွင် ပန်းချီတော်ဦးကြာညွန့်မှာ လူပုံရေးဆွဲတော်သည်ဟု ကျော်ကြား၏။ ထို့အပြင် အတူပုံရေးဆရာအေး၊ ဆရာချို စသည့် ပန်းချီကျော်ကြီးများသည်လည်း လူပုံရေးဆွဲကြသော မြန်မာ့ပန်းချီကျော်ကြီးများ ဖြစ်ပါသည်။

ပန်းချီရေးဆွဲလေ့ကျင့်သူများသည် သက်ငြိမ်အရာဝတ္ထုများကို ကောင်းစွာလေ့ကျင့်ရေးဆွဲပြီးမှသာလျှင် သက်ရှိလူပုံကို ဆက်လက် ရေးဆွဲလေ့ကျင့်သင့်ပေသည်။ စတင်လေ့လာချိန်တွင် အဝတ်အထည်များကို ထည့်သွင်းမလေ့လာဘဲ လူ၏ပကတိအချိုးစားပြေပြစ်ကျနမှုရရှိရန် ခန္ဓာကိုယ်အပိုင်းများကို တစ်ပိုင်းချင်းလေ့လာရပေမည်။

လူတို့သည် တစ်ဦးနှင့်တစ်ဦး အမြဲမြင်တွေ့နေရ၍ လူပုံရေးရာတွင် မတူညီသောအပိုင်းများကို သိသိသာသာပင် မြင်တွေ့နိုင်သည်။ အခြားပုံများရေးရာတွင် ချွတ်ယွင်းချက်ရှိသော်လည်း ကြည့်လျှင် မသိသာပေ။ လူပုံမှာကား သိသာလွန်းသဖြင့် ဂရုတစိုက်ရေးဆွဲသင့်ပါသည်။ လူပုံရေးဆွဲရန်မှာ အတိုင်းအထွာ စနစ်တကျဖြင့် ရေးဆွဲပါမှ အချိုးအစားမှန်ကန်သောလူပုံကို ရရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ၎င်းအချိုးအစား တိုင်းထွာရာတွင် ဦးခေါင်းကို အခြေခံ၍ တိုင်းထွာရသဖြင့် လူ၏ ဦးခေါင်း အချိုးအစားကို ပထမဦးစွာ လေ့လာကြရမည်ဖြစ်သည်။

(၁၅) ပလာစတာဦးခေါင်းပုံများဖြင့် လေ့လာခြင်း။



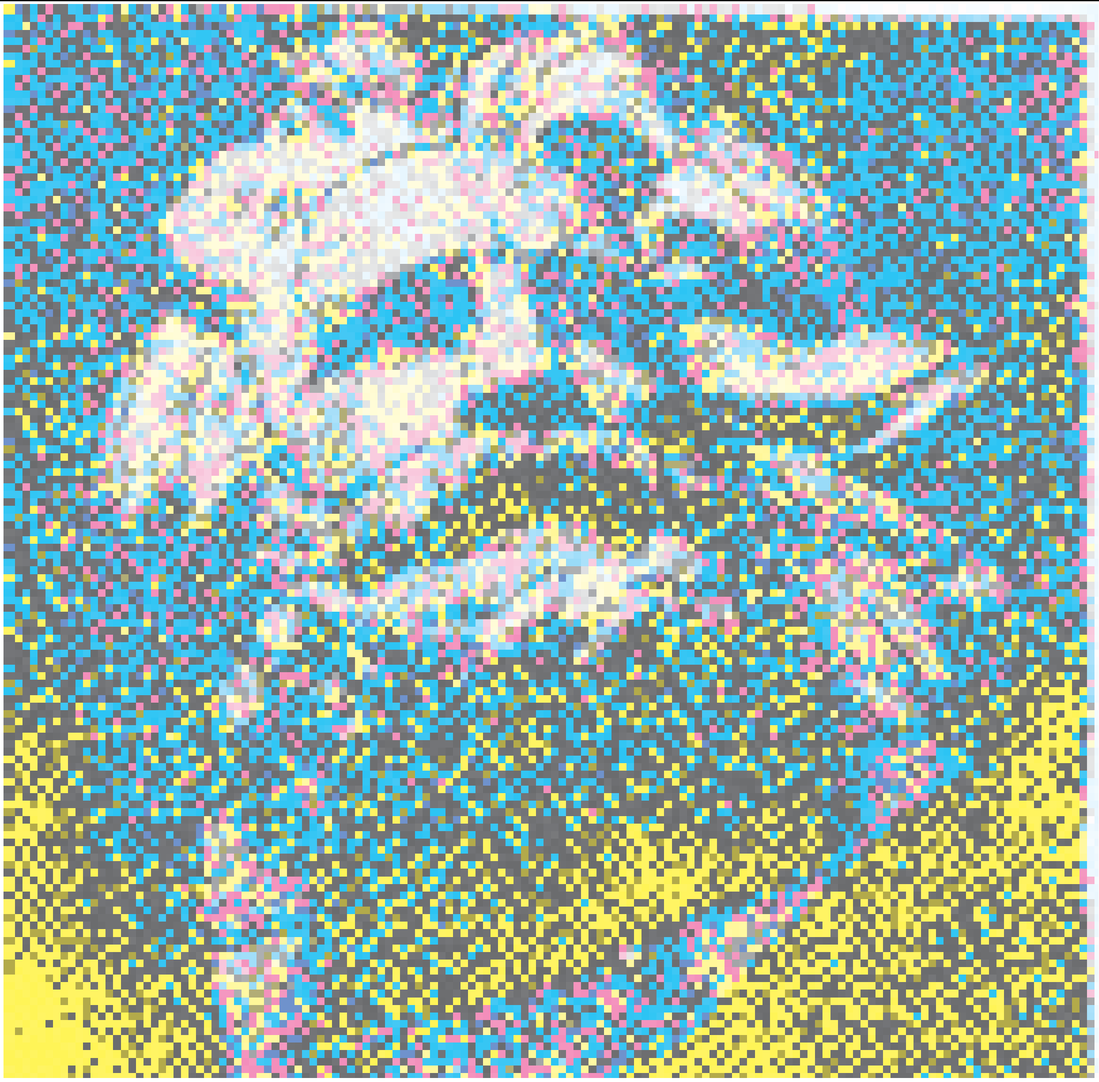
လူ၏ဦးခေါင်းပိုင်း ကို ချက်ချင်းလေ့လာရန် ခဲယဉ်းနိုင်ပါသည်။ ပလာ စတာဦးခေါင်းပုံ များဖြင့် လေ့လာလျှင် လွယ်ကူသော နည်းလမ်းဖြင့် နားလည် လွယ်လာမည်ဖြစ်သည်။ ပထမဦးစွာ ရာထားတည် ဆောက်ခြင်းနည်းဖြင့် ပုံကြမ်း ကောက်ယူရမည် ဖြစ်သည်။ ပုံတွင်ပြထားသည့် ရောမလူငယ်၏ ဦးခေါင်းပိုင်းပုံကို ရေးဆွဲကြည့်မည် ဆိုလျှင် ပထမဦးစွာ မိမိရေးမည့်ပုံနေရာကို ရာထား၍ အခြေခံထုထည်များ ပေါ်လွင်အောင် မည်သို့ ရေးမည်၊ မည်သည့်ပုံစံဖြင့်လေ့လာမည်ကို ဦးစွာ သတိထားရပေမည်။

ပထမဦးစွာ *Shape* ပုံ သဏ္ဌာန် ရရှိရေးအတွက် ၎င်းဦးခေါင်းပုံ၏ အထက် အောက် အမြင့်ကို ဦးစွာပထမ တိုင်းတာ၍ ရေးဆွဲမည့် စက္ကူဧရိယာတွင် မည်မျှအတိုင်းတာထိ နေရာ ချမည်ကို ဆုံးဖြတ်ချက်ချရပေမည်။ ၎င်းအထက် အောက် ဗဟိုမျဉ်းရရှိလျှင် *E.L* မျဉ်းနှင့် အပြိုင်ရှိ သော အကျယ်အဝန်းပြမျဉ်းများကို မှတ်သား၍ ဦးခေါင်းအကျယ်၊ ပခုံးအကျယ်၊ ခုံအကျယ် စသည် ဖြင့် တွက်ချက်မှတ်သားပြီးလျှင် အထင်ရှားဆုံး အဓိကလိုင်းများကို ဦးစွာပထမမျဉ်းများဖြင့် ခြစ်မှတ်ထားရပေမည်။ ပုံတွင် ထင်ရှားနေသော မျဉ်းလိုင်းများမှာ နဖူး စမျဉ်း၊ မျက်ခုံးမျဉ်းတန်း၊ နှာခေါင်းမျဉ်းတန်း၊ မေးရိုး မျဉ်းလိုင်း၊ ပခုံးနှစ်ဖက် မျဉ်းလိုင်း စသည်ဖြင့် မျဉ်းဖြောင့်များဖြင့် ခြစ်၍ ဧရိယာများကို ပိုင်းခြား သတ်မှတ်ပြီး အနည်း ငယ်ပေါ်လွင်နေသော ပုံကြမ်း တွင် အလင်းအမှောင်ကို နှစ်ပိုင်းခွဲပြီး အလင်း နှင့်အမှောင် ခွဲခြားထားသော လိုင်းများကို ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်းအဆင့်ပြီး လျှင် မှောင် သည်ဟု သတ်မှတ်ထားသောအပိုင်း တွင် သညာန် တစ်ဆင့်ခြစ်ယူရမည်ဖြစ်သည်။ အမှောင်ပိုင်းတစ် ဆင့်ပြီးလျှင် အမှောင်ဆုံးပိုင်းများ ကို *Deep Tone* အဆင့်ဖြင့် ခပ်မဲမဲဖိခြစ်ပြီး အမှောင်ထဲမှအမှောင်ဆုံး ကို ရှာယူရပေမည်။ သတိပြုရန်မှာ အလင်းဆုံး နေရာနှင့်ကပ်လျှက်တွင် အမှောင်ဆုံး *Tone* ရှိနေ သည်ကို သတိပြုရမည် ဖြစ်သည်။ အမှောင် *Tone* များဖြတ်ပြီးပါက အရိပ်နေရာသည် အလိုလိုပေါ် လွင်လာပေလိမ့်မည်။

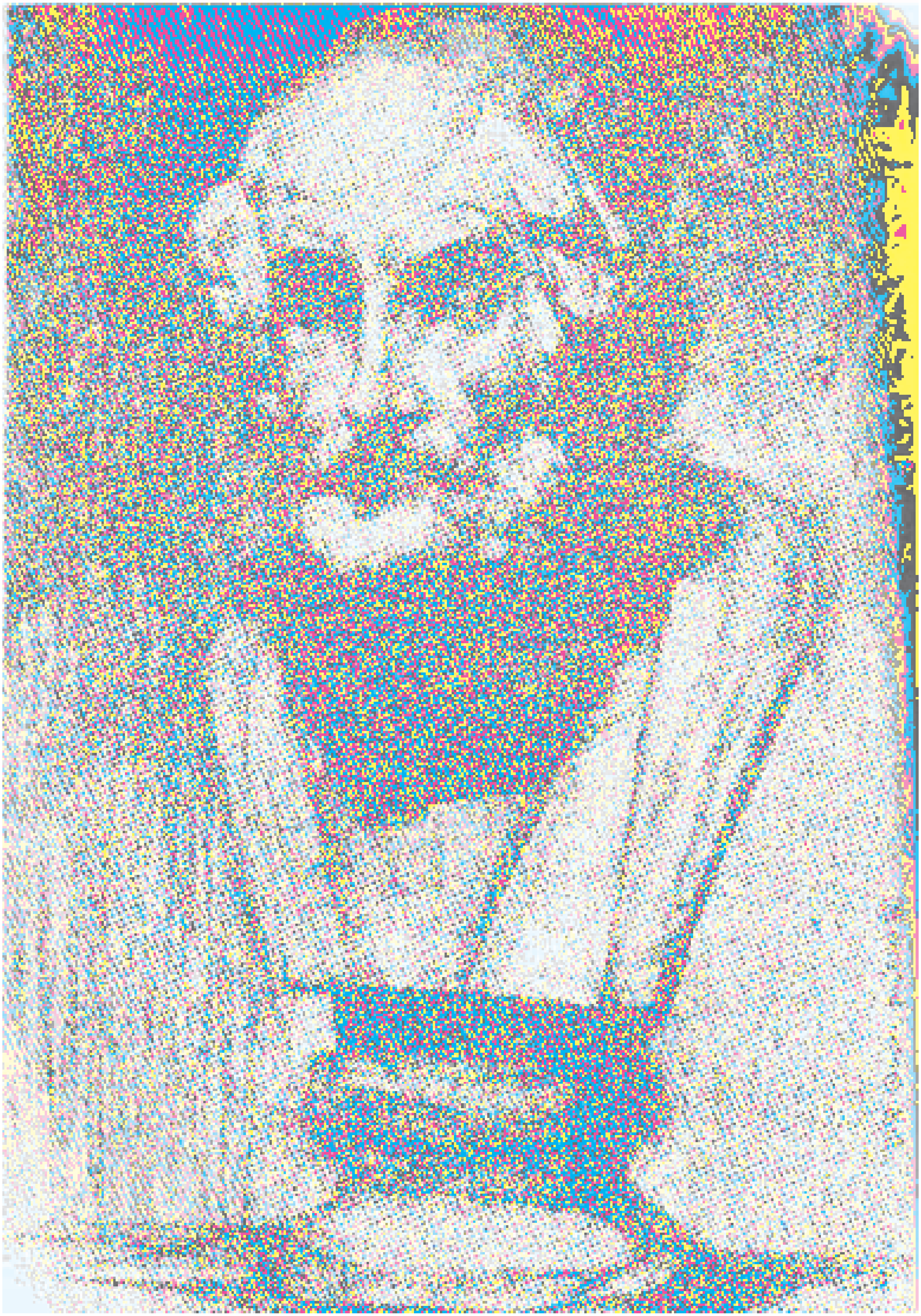
ဤနေရာတွင် ပလာစတာဦးခေါင်းပုံဖြင့် စတင်လေ့လာစေသည့် အကြောင်းအရာသည် အဘယ်ကြောင့်ဆိုသည်ကို ရှင်းပြရန် လိုပေလိမ့်

http://www.cherrythitsar.org

မည်။ လူ၏ ဦးခေါင်းပိုင်းတွင် အလယ်မျဉ်းနှင့် မျက်လုံး၊ နှာခေါင်း၊ ပါးစပ်တို့ တည်နေပုံ အချိုး အစားများသည် အတိအကျရှိသော်လည်း ၎င်း အချိုးအစားများသည် အရေးမကြီးလှပေ။ လွယ် ကူစွာရှင်းပြနိုင်သည်။ အဓိကအရေးကြီးသော အကြောင်းမှာ မျက်နှာတွင်သာမက ဦးခေါင်းပိုင်း တစ်ခုလုံး ထုထည်တည်ရှိမှုသဘောဖြစ်သည်ကို သိရှိစေချင်၍ ဖြစ်ပါသည်။ ရှေ့အခန်းများတွင် ဖော်ပြခဲ့သော ဂျီသြမေတြီမှ ပုံသဏ္ဍာန်များနှင့် စပ်ဆက်ဖွဲ့စည်းနေသည့်သဘောနှင့် အလင်း အမှောင်ကို ရဲတင်းစွာပိုင်းခြားတတ်စေရေးအတွက် ဖြစ်ပါသည်။ ထိုသို့ မဟုတ်ပါက အလင်းမှောင် ကြောင့် ပေါ်ထွက်နေသော ထုထည်များဖြစ်မလာ ဘဲ လေ့ကျင့်ရေးဆွဲသူသည် မျက်နှာရှိ အသေးစိတ် အကြောင်းအရာ၊ မျက်လုံးနှုတ်ခမ်းများကို လိုက် ကြည့်ရေးနေမည်ကိုစိုး၍ ဖြစ်ပါသည်။



http://www.cherrythitsar.org



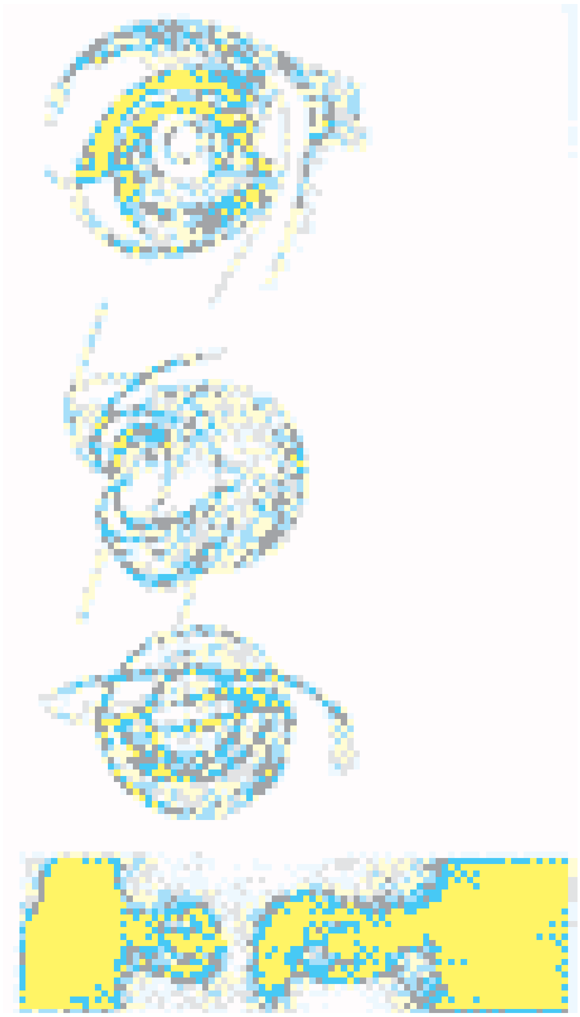
http://www.cherrythitsar.org

(၁၆) ဦးခေါင်းပိုင်းနှင့် ဂျီသြမေတြီပစ္စည်းများ ဆက်စပ်မှု

စက်ဝိုင်း။ ဆလင်ဒါ၊ ကုဗတုံး စသည့် အခြေခံ ဂျီသြမေတြီပုံစံများသည် မျက်နှာနှင့် ဦးခေါင်းပိုင်း တွင် သူ့နေရာနှင့်သူ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု စပ်ဆက်၍ တည်ရှိနေကြသည်။ လူတစ်ယောက်၏ ဦးခေါင်းပိုင်း ကို လေ့လာလျှင် ၎င်းစပ်ဆက်မှုများ သည် အရေးပါအရာရောက်လှသည်။ ယေဘုယျ အားဖြင့် ဦးခေါင်းပိုင်းသည် နဖူးမှစ၍ ငယ်ထိပ်မှ နောက်စိထိသည် စက်လုံးကို ခြမ်းထားသည့် သဏ္ဍာန် ခပ်စောင်းစောင်း၊ နောက်သို့လှန်လျှက် တည်ရှိနေပေသည်။ ၎င်းနဖူးပြင်အောက်တွင် မျက်လုံးချိုင့်ရှိ၍ ထောင့်ချိုင့်ခွက်ဝင်ပြီး ပါးရိုး နေရာ၌ လေးထောင့်ပြား အလျားခပ်ရှည်ရှည် သဏ္ဍာန်သည် စောင်းလျှက်တည်ရှိသည်။ ၎င်း လေးထောင့်ပြားကို ဆလင်ဒါပုံသဏ္ဍာန်ထုလုံးခပ်တိုတိုကပင့်ထောက်ထားပြီးအောက်ဖက်တွင် မေးရိုးပြား ဖြင့်ခံထားသည်။ ၎င်းအပြားသည် ထုအတန်ငယ်ထူ၍ နောက်ဖက်ကားနေသည့် အပြားချပ်တစ်ခုပင်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ အပြားနှစ်ပြားသည် နောက်ဖက်တွင်ထိ၍ ရှေ့ဖက်တွင် ဟနေပြီး ဟသည့်ဖက်တွင် ဆလင်ဒါတစ်ခုက ပါးစပ်အုံအဖြစ် လုံးပတ်တည် ရှိဆက်သွယ်ပေးထားသည်။ နှာခေါင်းနေရာမှ ထုချွန်ပြားသဏ္ဍာန်သည် နဖူးပြင်မှကပ်၍ ပါးရိုးနှင့်ပါးစပ်အုံ ဆလင်ဒါလုံးပေါ်သို့ အောက်ဖက်ခပ်ကားကားသဏ္ဍာန် တွယ်ကပ်နေပေသည်။ လည်ပင်းသည် ဆလင်ဒါ ထုလုံးရှည်သဏ္ဍာန်ဖြစ်ပြီး ဦးခေါင်းနှင့် ခပ်စောင်းစောင်းကပ်၍ တည်ရှိနေသည်။ ၎င်းသည် အခြေခံ လူခေါင်းရိုးခွံ၏ ပုံသဏ္ဍာန်များဖြစ်ပြီး လက်တွေ့ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ဖြစ်လျှင် လွယ်ကူစွာ မြင်တတ်သွားမည်ဖြစ်သည်။ ဤအဆင့်ပြီးလျှင် လူ၏ ဦးခေါင်းပိုင်းရှိ အစိတ်အပိုင်းများကို တစ်ခုချင်း ပိုင်း၍ လေ့လာကြည့်ရမည်ဖြစ်သည်။

(၁၇) မျက်စိ၊ နှာခေါင်း၊ နှုတ်ခမ်း၊ နားရွက် တို့ကိုလေ့လာခြင်း

မျက်လုံး- မျက်လုံးသည် မျက်တွင်းရိုး ထဲတွင် မြုပ်၍ တည်ရှိနေပြီး အပေါ်မှ မျက်ခွံက ဖုံးအုပ်ထားသည်။ ဦးခေါင်းရိုး၏ မျက်တွင်းထဲတွင် အလုံးလိုက်တည်ရှိနေပြီး ၎င်းတွင် မှန်ဘီလူး ပါရှိပေသည်။ အပြင်အမြင်တွင် မျက်လုံးကို မျက်ခွံများ ဖုံးအုပ်လျှက် အလယ်မှ မျက်နက်ဝန်းသည် လေးပုံသုံးပုံခန့်သာ မြင်ရသည်။ ကျန် ၁ပုံခန့်သည် အပေါ်မျက်ခွံမှ ဖုံးအုပ်လျှက်တည်ရှိနေပေသည်။ *မျက်လုံး၏ ပလာစတာ ဖြတ်ပိုင်းပုံများဖြင့် လေ့လာ နိုင်ပါသည်။* အပြင်ဖက်ယေဘုယျအမြင်တွင် အနား ပြိုင်စတုဂံပုံသဏ္ဍာန်ထဲတွင်ရှိနေပြီး မျက်ခုံး ထုထည် များသည် တစ်ဆင့်ထက်တစ်ဆင့် မြင့်၍မြင့်၍ ထုတက် သွားပါသည်။ မျက်လုံးအသားပိုင်းသည် အနိမ့်ဆုံး အပိုင်းဖြစ်သည်။ သို့သော် မျက်လုံးသည် မျက်ရစ်မှ ရှေ့သို့ ပြူထွက်နေဟန်ရှိသည်။ မျက်လုံးများ တည်ရှိနေပုံကို ပုံသဏ္ဍာန်အမျိုးမျိုးကိုကြည့်၍ လေ့ကျင့်ရေးဆွဲသင့်ပေသည်။ မျက်လုံးများ၏ စူးစိုက်မှု၊ အံ့သြမှု၊ ထိတ်လန့်မှု၊ တွေဝေမှုစသည်တို့ ကို မစဉ်းစားသေးဘဲ သာမန် ယေဘုယျသဘောတည်ရှိပုံကို ဦးစွာ လေ့လာထားရမည် ဖြစ်သည်။

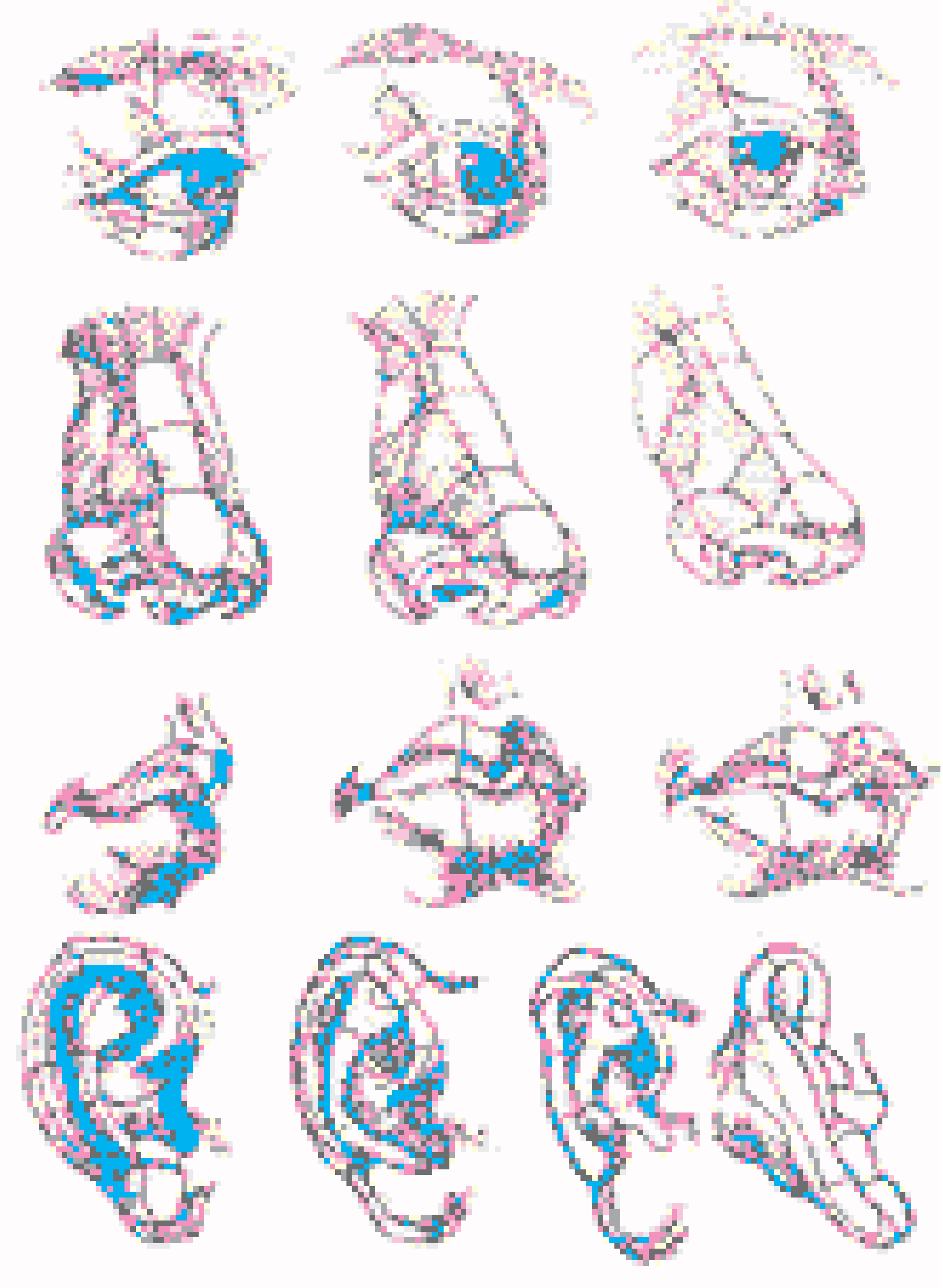


နှာခေါင်း- နှာခေါင်းသည်အပေါ်ရှူး အောက်ကားနေသော ဇလားပုံခွက်တစ်ခု မှောက်ထားသည့်သဏ္ဍာန်ရှိသည်။ နှာခေါင်းတွင် နှာရိုးပိုင်းနှင့် နှာသီးဖျားပိုင်းဟူ၍ နှာရိုးနှာတံပိုင်း သည် ဘေးဖက်သို့ ကားဆင်းသွားပြီး ပါးမျက်နှာ ပြင်နှင့် ရောယှက်သွားသည်။ နှာသီးဖျားပိုင်းတွင် စက်ဝိုင်းသုံးဝိုင်းသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခုထိစပ်၍ထပ်လျှက်ရှိကြပြီး အလယ်နှာသီးထိပ်သည် စက်ဝိုင်း ပိုကြီး၏။ နှာခေါင်းတွင် အရိုးမာနှင့် အရိုးပျော့ဟူ၍ နှစ်ပိုင်း ထပ်မံခွဲ၍ရှိပြီး အရိုးမာသည် နှာတံအလယ် လောက်တွင် ဆုံးသည်။ ရှေ့ဖျားပိုင်းသည် အရိုး ပျော့များ ပါရှိသည့်အပိုင်း ဖြစ်သည်။ နှာခေါင်းကို မျက်နှာပြင်အသေးစိတ် ရှစ်မျိုးခွဲခြား၍ လေ့လာနိုင်သည်။

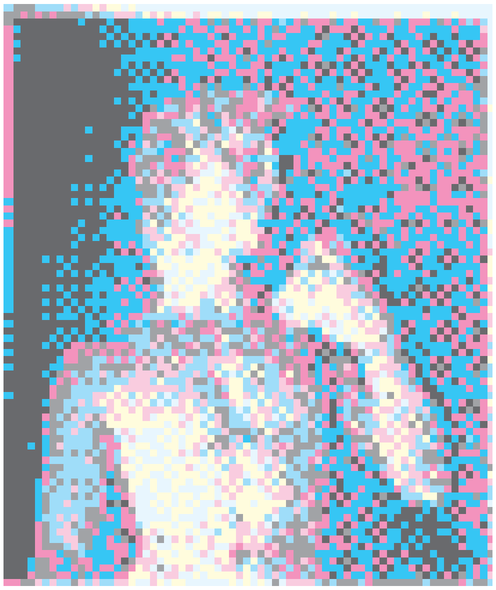
နှုတ်ခမ်း- အလျားနှစ်ဆ အနံတစ်ဆရှိသည့် စတုရန်းကွက်ရှည်အတွင်းတွင် နှုတ်ခမ်းကို ထည့်သွင်းပုံဖော်နိုင်သည်။ နှုတ်ခမ်းတွင် ထုထည် အစိုင်အခဲ ဖွဲ့စည်းမှု (၅)ခုရှိသည်။ ၎င်းအစိုင်အခဲများသည် တစ်ခုနှင့်တစ်ခု စပ်ဆက်တည်ရှိနေကြသည်။ အပေါ်နှုတ်ခမ်းသည် နှုတ်ခမ်းအုံနှင့် စပ်ဆက်တည်ရှိနေသည်။ နှုတ်ခမ်း၏ထုထည်ပြမျဉ်းကို အလည်မျဉ်းအတိုင်း ဆွဲကြည့်လျှင် အပေါ်နှုတ်ခမ်းဖျားသည် အမြင့်ဆုံးဖြစ်ပြီး အောက်ဖက်နှုတ်ခမ်းဆီသို့ နိမ့်ဆင်းသွား၏။ အောက်နှုတ်ခမ်းအစိုင်အခဲပေါ်တွင် ထပ်မံမြင့်၍ နှုတ်ခမ်းအောက်ဖက်သို့ နိမ့်ဆင်းသွားပြီး မေးဖျားတွင် ထပ်မံမြင့်တက်ကာ တဆင့်ခြင်းတဆင့်ခြင်း မြင့်ရာမှနိမ့်ရာသို့ ဆင်းလာသည့် သဘောရှိသည်။ သရုပ်ပြပုံများတွင် နှုတ်ခမ်းစေ့လျှက် ပုံကိုသာ ဖော်ပြထားမည်ဖြစ်ပြီး နှုတ်ခမ်း၏ ရီမူ၊ ငိုမူ၊ မဲ့မူ စသည့်လှုပ်ရှားမှုများကို ယခု အခြေခံအဆင့်တွင် ထည့်သွင်းမစဉ်းစားသေးဘဲ ချန်လှပ်ထားရမည်ဖြစ်သည်။

နားရွက်- နားရွက်သည် ယေဘုယျအားဖြင့် အဝင်အထွက် အကျော်အနင်းသဘောရှိသော အစိတ်ပိုင်းတစ်ခုဖြစ်သည်။ နားရွက်တစ်ခုလုံးသည် အရိုးနုများဖြင့်သာ ဖွဲ့စည်းထားသည်။ ၎င်း၏ထုထည်ပေါ်လွင်မှုကို လေ့လာရာတွင် မည်သည့်ပုံသဏ္ဍာန်နှင့်မှ နှိုင်းယှဉ်၍ မဖော်ပြနိုင်ဘဲ ၎င်း၏ ကိုယ်ပိုင်မျက်နှာပြင်များကို မြင်သာအောင်ခွဲခြား ပြ၍ အဝင်အထွက်သဘောကို သိရှိနိုင်သည်။ နားရွက်၏ အနားစွန်း ကားနေသောအပိုင်းမှ မျဉ်းသည် အပေါ်ဖက်သို့ တဖြည်းဖြည်း ဝိုက်၍တက်သွားပြီး နားရွက်၏အတွင်းဆုံးအပိုင်းသို့ ကွေ့ဝိုက်ကာ ဝင်သွားသည်။ အကားဆုံးအပိုင်းနှင့် နိမ့်ဝင်သွားသော အပိုင်းနှစ်ခု၏ကြားတွင် နားပေါက်ရှိနေသည်။ နားရွက်သည် လှုပ်ရှားမှုမရှိဘဲ ပကတိတည်ငြိမ်နေ သည့်သဘောရှိ၍ လေ့လာရလွယ်ကူပါသည်။

မျက်နှာပြင်မှ အင်္ဂါအစိတ်အပိုင်းများကို တစ်ခုခြင်းလေ့လာပြီးလျှင် ၎င်းအပိုင်း တစ်ခုစီကို စပ်ဆက်၍ ဦးခေါင်းပိုင်းတစ်ခုလုံးကို တိကျသော ရာထားတည်ဆောက်မှုဖြင့် ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ရန် အတွက် အသင့်ဖြစ်နေပြီဟု ယူဆနိုင်ပေပြီ။



(၁၈) ဒေးဗစ်ဦးခေါင်း



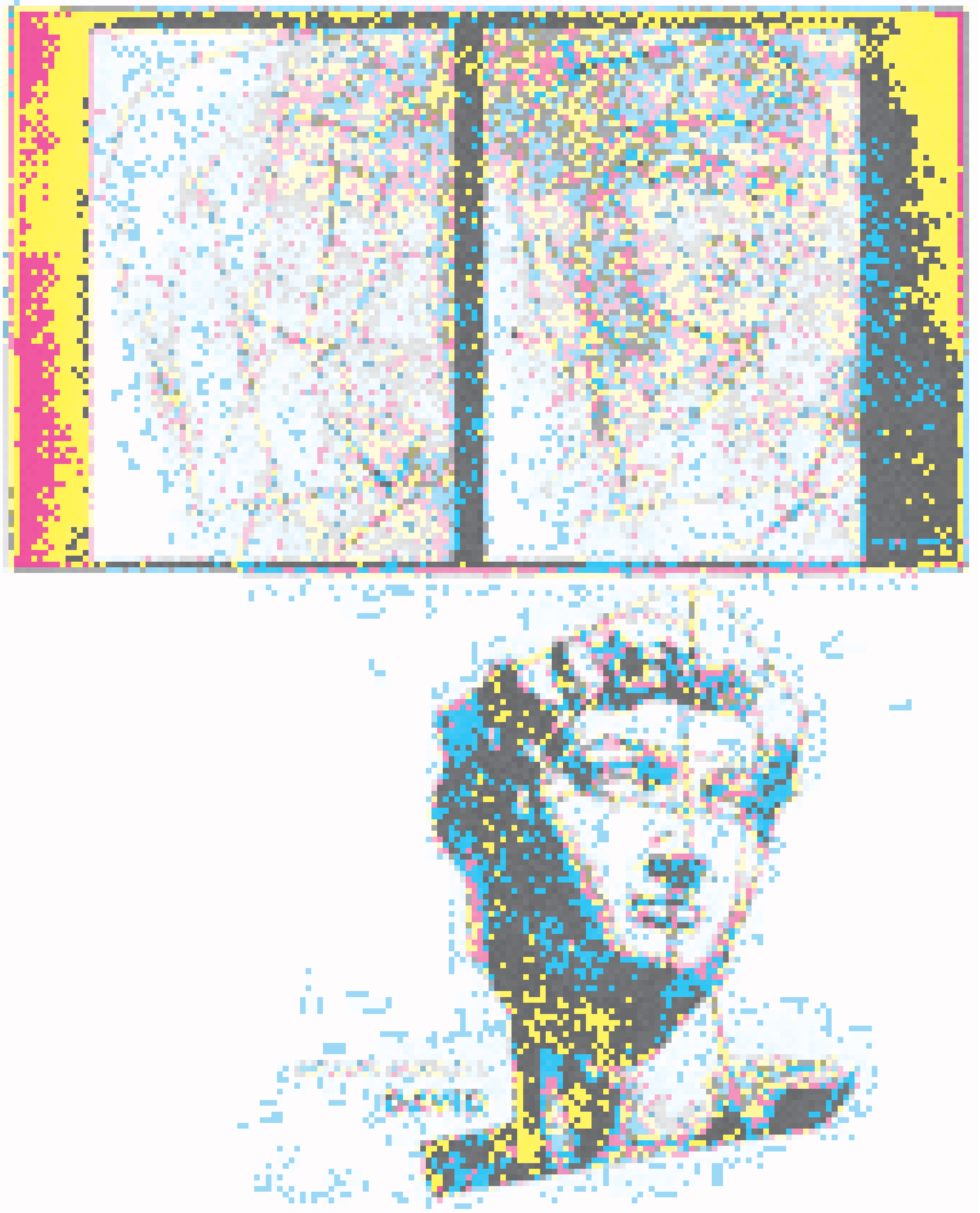
ကမ္ဘာကျော် အီတလီ ပန်းချီပန်းပုပညာရှင်ကြီး မိုက်ကယ်အိန်ဂျလို၏ ကျောက်ဆစ်ပန်းပု လက်ရာ ဒေးဗစ်ရုပ်ထုမှ ဦးခေါင်းပိုင်းပုံဖြင့် ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ရန်ဖြစ်သည်။ ၁၅ရာစုခေတ် အကျော်ကြားဆုံးရုပ်ထုများတွင် ပါဝင်သော ဤရုပ်ထုသည် အချိုးစားကျန၍ လေ့လာရာ၌ စံအဖြစ်ထားကာ လေ့ကျင့်ရေးဆွဲသင့်ပေသည်။ ဒေးဗစ်ဦးခေါင်းတွင် အထူးခြားဆုံးမှာ ဆံပင်ဖြစ်သည်။ ဆံပင်များသည် တိမ်ခိုးတိမ်လိပ်များသဖွယ် ဝေ့ဝိုက်ရစ်သိုင်း၍ ဦးခေါင်းတစ်ခုလုံးအား အပေါ်မှအုပ်မိုးထားဟန် ရှိပါသည်။ တစ်နည်းခြုံကြည့်သောအမြင်အားဖြင့် လျှာမပါသော 'ကတ်' ဦးထုပ်ဆောင်းထားဟန်ရှိသည်ကို မြင်တတ်ရပေမည်။ ၎င်းရုပ်ထုပုံကို လေ့လာရေးဆွဲရာတွင် အလင်းမှောင်အရိပ်သည် တိကျ ပြတ်သား၍ ထုထည်ပေါ်လွင်မှုအားကောင်းပါသည်။ ထို့အပြင် မျက်လုံးပိုင်း၊ နှာခေါင်းပိုင်း၊ နှုတ်ခမ်းပိုင်းတို့မှာ ထင်ရှားသိသာလှ၍ လေ့လာရလွယ်ကူစေပြီး ရှင်းလင်းစွာ နားလည်တတ်ကျွမ်းစေနိုင်မည် ဖြစ်ပေသည်။ ကျူဗစ်ပုံ အမြင်မျိုးဖြင့် ခွဲခြမ်းစိတ်ဖြာ ကြည့်နိုင်ပြီး ထိုအရုပ်၏ဖွဲ့စည်းပုံကို အနုပညာဆန်စွာ ပြုလုပ်ထားသဖြင့် သဘာဝအမြင်ဖြင့် မမြင်ဘဲ ဂျီသြမေတြီပုံသဏ္ဌာန်များဖြင့်လည်း ခွဲခြမ်း ကြည့်၍ တည်ဆောက်နိုင်ပေသည်။

ရေးဆွဲရာတွင် ခြုံငုံသုံးသပ်မှုအမြင်ဖြင့် စတင်ပြီး အခြေခံ ရာထားတည်ဆောက်နည်းမျဉ်းများဖြင့် ဦးစွာ ကောက်ယူရေးဆွဲကြရမည်ဖြစ်သည်။ ရှေ့တည့်တည့် အမြင်မဟုတ်၍ အလည် မျဉ်းကြောင်း တွေ့မြင်ရန်ခက်ခဲနိုင်သော်လည်း မိမိမြင်သည့်ဖက်မှ အမြင့်ဆုံးမျဉ်းကိုရှာဖွေ၍ ပထမဦးစွာ နေရာချပေးရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် ခပ်စောင်းစောင်း တည်ရှိနေသော လေးထောင့်တုံးသဏ္ဌာန် မြင်ကြည့်ပြီး မျက်စိမျဉ်း၊ နှာခေါင်းမျဉ်း၊ နှုတ်ခမ်းမျဉ်းလိုင်းများကို လားရာ

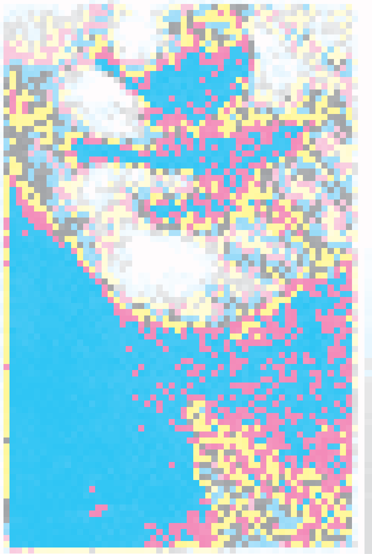
တစ်ဖက်သို့စိုက်၍ ရေးဆွဲမှတ်ထားပြီး တစ်ဆက်တည်း တည်ရှိနေသော မျဉ်းကွေးများဖြစ်သည်။ လည်ပင်းနှင့်ပါးပြင် ဆက်နေသည့်မျဉ်းကွေး၊ တစ်ဖက်ပါးစွန်းမျဉ်းကွေး၊ လည်ပင်းအပေါ်မှ အရိပ်မျဉ်းနှင့် လည်ပင်းအကြော မျဉ်းကွေး စသည်တို့ကို လိုက်လံရေးခြစ်သတ်မှတ်၍ ထိုထက်ပို၍စိပ်သော မျက်ခုံးမျဉ်း၊ မျက်ရစ်မျဉ်း၊ နှာခေါင်းမျဉ်း၊ နှုတ်ခမ်းမျဉ်း၊ မေးရိုးမျဉ်းများကို ဆက်လက်ရေးဆွဲပြီး လင်းသည့်ဖက်နှင့် မှောင်သည့်ဖက်ကို ဦးစွာခွဲခြားကာ ခဲရေးချက်များဖြင့် ရေးဆွဲပုံဖော်နိုင်ပေသည်။ အားကောင်းသော အလင်းကြောင့် အရိပ်မျဉ်းများသည် မျက်နှာပြင် အသီးသီးပေါ်သို့ ကျရောက်နေသည်မှာ ထင်ရှား ပြတ်သားစွာ မြင်တွေ့နိုင်သဖြင့် ရေးဆွဲရ လွယ်ကူစေမည်ဖြစ်သည်။

ဤမျှဆိုလျှင်ဦးခေါင်းပိုင်းဖွဲ့စည်းမှုအတွက် ယေဘူယျသဘောများကို သိရှိနားလည်လောက်ပေပြီ။ ထို့ကြောင့် အခြားဦးခေါင်း ပိုင်းဖွဲ့စည်းပုံ၊ ရုပ်ထုများကိုလည်း လေ့ကျင့်ရေးဆွဲလိုလျှင် ရေးဆွဲနိုင်စေရန် ဖော်ပြထားပါသည်။ ဤသို့ နားနည်လာမှသာ လူပုံရေးဆွဲရာတွင် လွယ်ကူ၍ အမြင်ရှင်းကာ စိတ်ပိုင်းလေ့လာတတ်မှုများ၊ အလင်းအမှောင် ကျရောက်မှုသဘော မည်သို့ ရာထားရမည်ကိုသိရှိ ရန်နှင့် ရေးကျင့်ရရှိပြီးသား ဖြစ်နေမည်ဖြစ်သည်။

ဤအပိုင်းတွင် လေ့လာသောပလာစတာ ရုပ်ခေါင်းများသည် နောက်လာမည့် *model* လူပုံ၊ *Portrait* ပုံတူစသည်များ ရေးရာတွင် လွန်စွာ အကျိုးသက်ရောက်စေမည်ဖြစ်သည်။

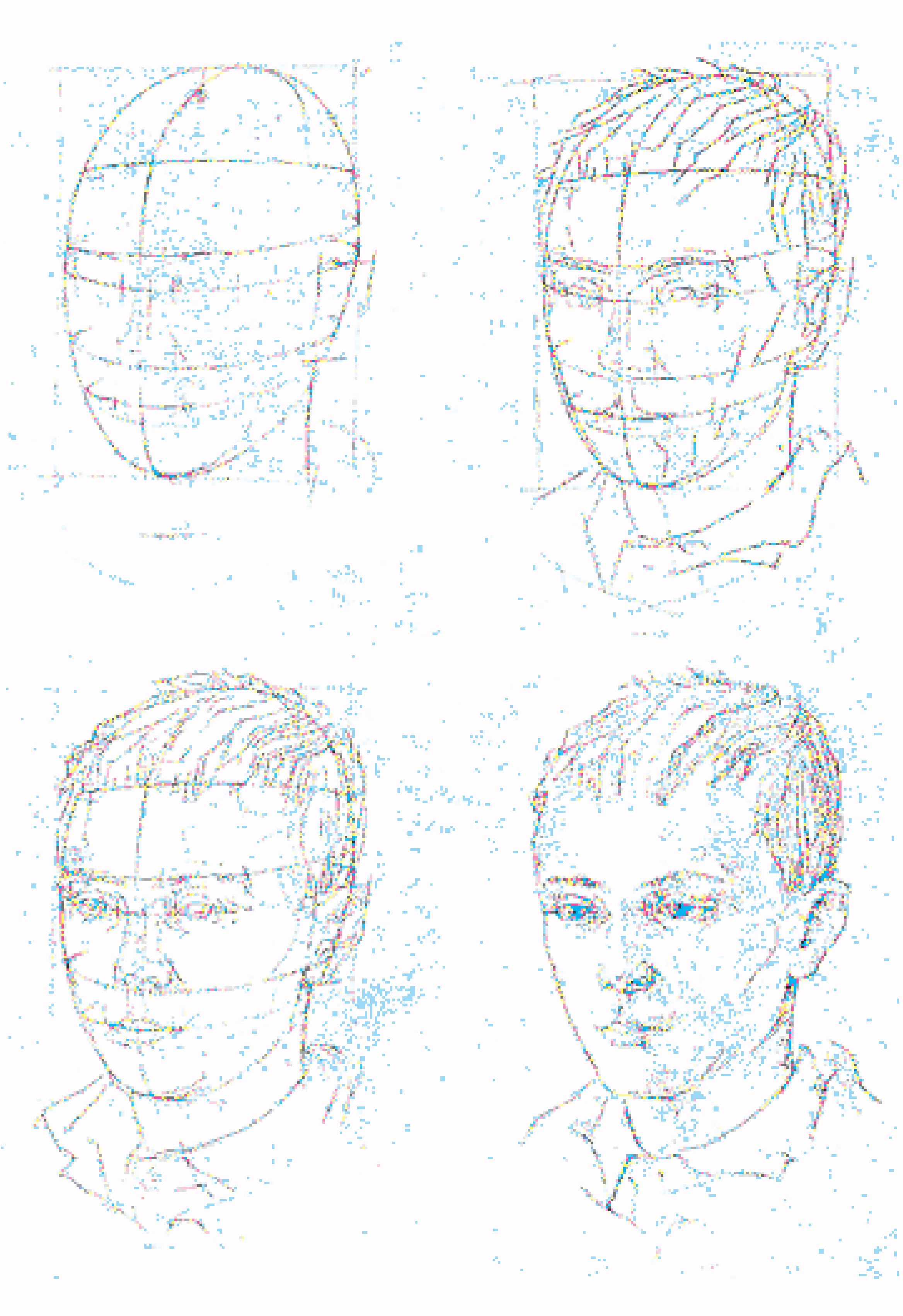


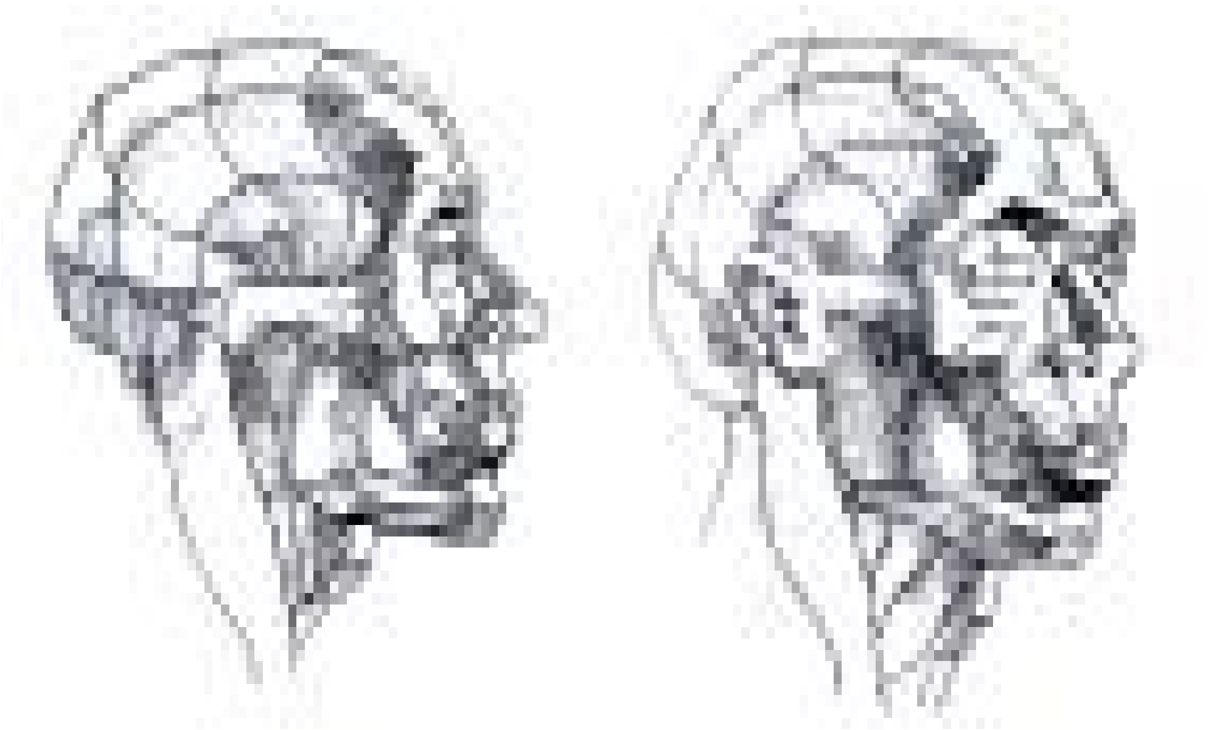
(၁၉) (Model) လုပ်ရေးဆွဲခြင်း



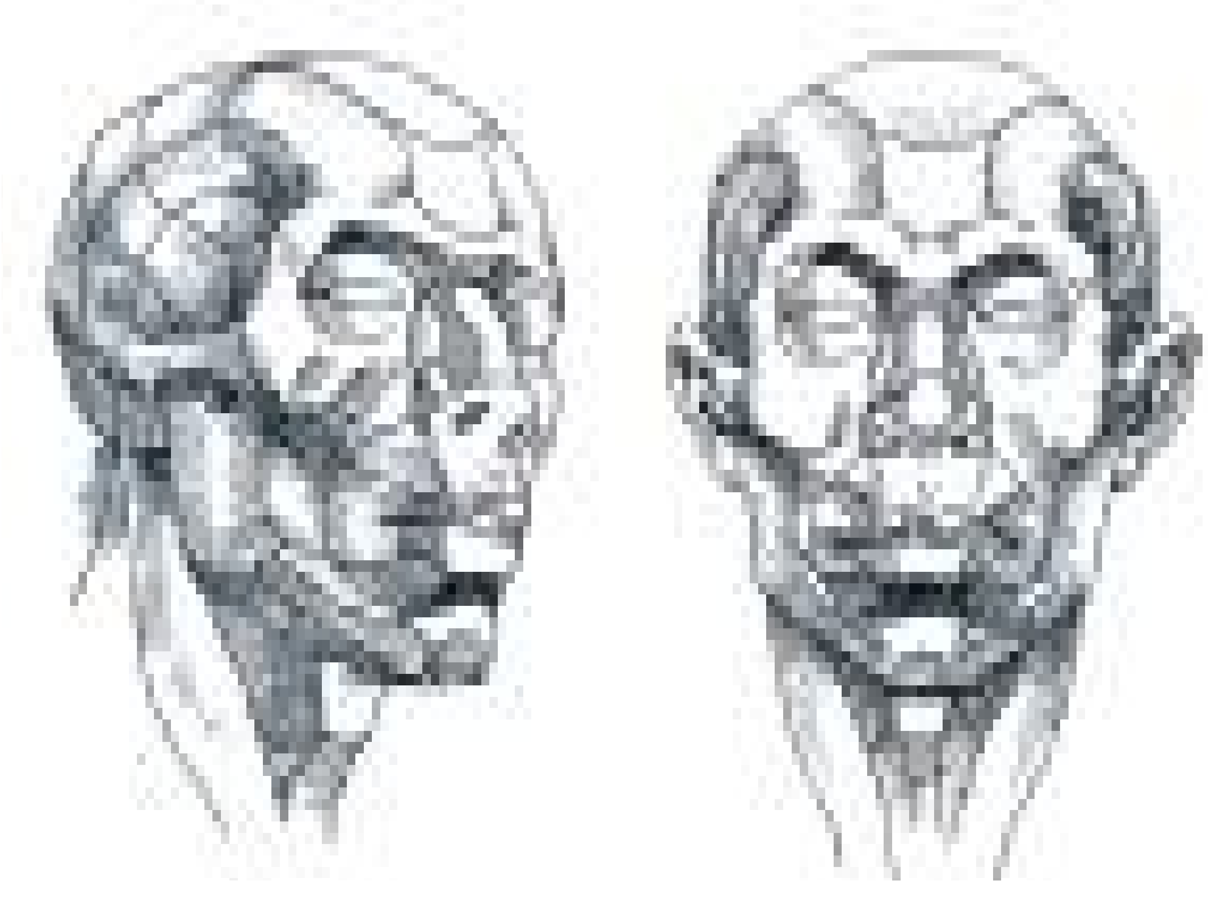
(Model) ရေးဆွဲရာတွင် ယခင်ပလာစတာ ဦးခေါင်းများဖြင့် ရေးစဉ်ကကဲ့သို့ သိသာထင်ရှားသော မျက်နှာပြင်များမဟုတ်တော့ဘဲ လူအစစ်ဖြစ် သဖြင့် ရောထွေးမှု၊ ပုံသဏ္ဍာန်ပြောင်းမှု စသည်ဖြင့် ပါဝင်တွက်ချက်လာရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့်(Model)ရေးရာတွင် ပထမဦးဆုံး ဦးခေါင်း ရှေ့တည့် တည့်ပုံကို လွယ်ကူစွာ ဘဲဥတစ်လုံး ထောင်ထား သကဲ့သို့ မြင်လိုက်ရမည်ဖြစ်သည်။ ဘဲဥ၏ အစွန်း နှစ်ဖက်မှ ချွန်သောဘက်သည် မေးဖျားပိုင်းတွင် ထားရမည်ဖြစ်သည်။ အလွယ်ကူဆုံးမျက်နှာပိုင်း နေရာချထားမှုများကိုပြောရလျှင် ပထမဆုံး ဘဲဥပုံ ခပ်ဝိုင်းဝိုင်းရာထား၍ အလယ်မျဉ်းဖြင့် ယင်းကို ထက်ဝက်ပိုင်းပါ။ ၎င်းမျဉ်းကို ထက်ဝက်ညီစွာပိုင်းလျှင် နှာခေါင်းမျဉ်းနေရာကို ရရှိမည်ဖြစ်သည်။ နှုတ်ခမ်းနေရာမှာ နှာခေါင်းနှင့်မေးဖျားကြားကို သုံးပိုင်းပိုင်းလျှင် အပေါ်ဖက် တစ်ပိုင်း၌ရှိမည်ဖြစ် သည်။ မျက်ခုံးမျဉ်းသည် မျက်လုံးမျဉ်း၏အပေါ်ဖက် ကပ်လျှက်တွင်တည်ရှိပေသည်။၎င်းမျက်ခုံးမျဉ်း သည် နားရွက်ရှိသောမျဉ်းနှင့် တပြေးတည်းဖြစ်သည်။ ဘေးတိုက်အနေအထားကို ရေးရာတွင် စတုရန်း အတွင်းထည့်ကာ နောက်စေ့ကိုဖြည့်လျှက် စက်ဝိုင်းတစ်ခုကို အခြေပြု၍ ရှေ့မျက်နှာခြမ်းကို ရှေ့ဖက်အနည်းငယ်ထုတ်ခြင်းဖြင့် ရေးဆွဲနိုင်သည်။ မျက်လုံး၊ နှာခေါင်း အမှတ်အသားများသည် ယခင် ရှေ့တည့်တည့် အတိုင်းပင်ဖြစ်သည်။

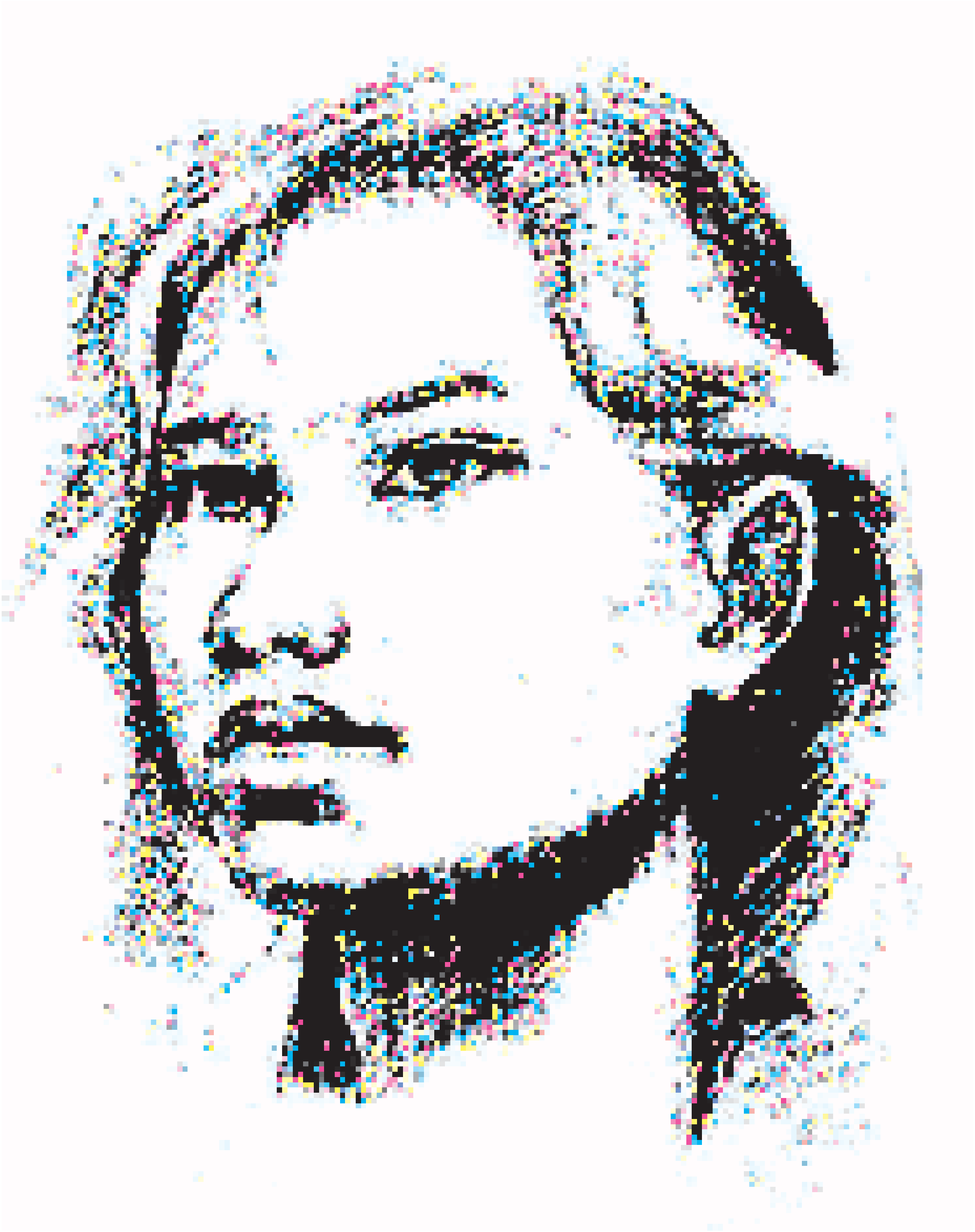
ထိုသို့ မျက်နှာတစ်ခုကို တိုင်းတာရေးဆွဲ တတ်ပြီဆိုလျှင် ပြီးခဲ့သောလေ့လာမှု၊ ရေးဆွဲမှုတို့ကို အခြေပြုလျှက် ရှေ့တွင်ရှိသော (Model)ကို လွယ်ကူစွာ ရေးဆွဲနိုင်လာမည်ဖြစ်သည်။ (Model) သည် ရှေ့တည့်တည့်တွင်သာမက ငုံ့လျှက်၊ စောင်း လျှက်၊ မော့လျှက် စသည်ဖြင့် အမျိုးမျိုးသော ကိုယ်နေဟန်ထားများကို ဖော်ပြခဲ့ပြီးသော *Line, Tone* အနုရင့်၊ အလင်းအမှောင်ထုထည်ပေါ်လွင်မှု၊ အရိပ်ကျမှန်ကန်မှုတို့ ဖြင့် အသုံးချ၍ ရေးဆွဲလေ့ကျင့်ကြရမည်ဖြစ်သည်။

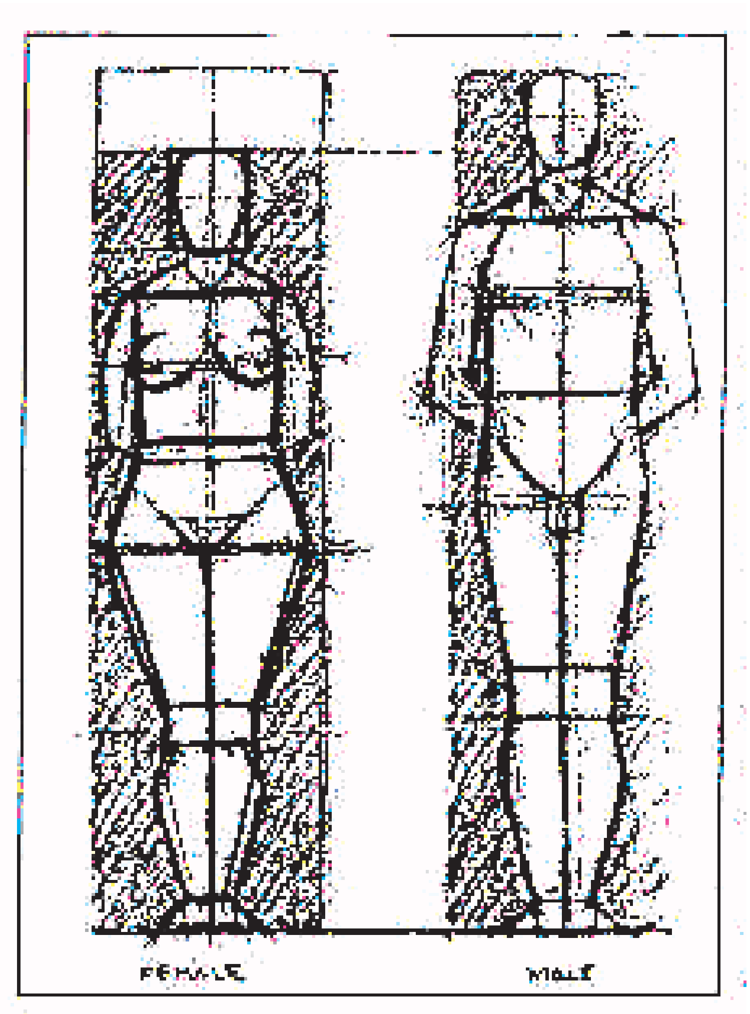




ဦးခေါင်းပိုင်း တစ်ခုလုံး ၏ထုထည်တည်ပြမျဉ်းများ







လူ၏ခန္ဓာကိုယ်တစ်ခုလုံးကို အပိုင်းကြီး (၅)ပိုင်းဖြင့် ခွဲ၍ လေ့လာနိုင်သည်။ ၎င်းတို့မှာ- (၁) ဦးခေါင်းပိုင်း၊ (၂) ရင်အုံပိုင်း၊ (၃) တင်ပဆုံပိုင်း၊ (၄) ဒူးဆစ်ပိုင်း၊ (၅) ခြေခုံပိုင်းတို့ဖြစ်သည်။ ၎င်းအပိုင်းကြီးများတွင်ရှိသော အရိုးပေါင်း (၂၀၆)ခုနှ်၊ ကြွက်သားစိုင်ပေါင်း (၅၀၀)ခန့်နှင့် အခြားအစိတ်အပိုင်းတို့သည် သူ့နေရာနှင့်သူ စနစ်တကျ တည်ရှိနေကြခြင်းကို *(Anatomy)* ခန္ဓာဗေဒ၊ ဘာသာရပ်တွင် အသေးစိတ်သင်ကြားရမည် ဖြစ်သော်လည်း ဤအခြေခံရေးနည်းများတွင် ဤမျှလောက်မလိုအပ်လှပေ။ ယေဘုယျသဘောသိရှိ လျှင်ပင် ရေးဆွဲရန် အဆင်ပြေနိုင်မည်ဖြစ်သည်။

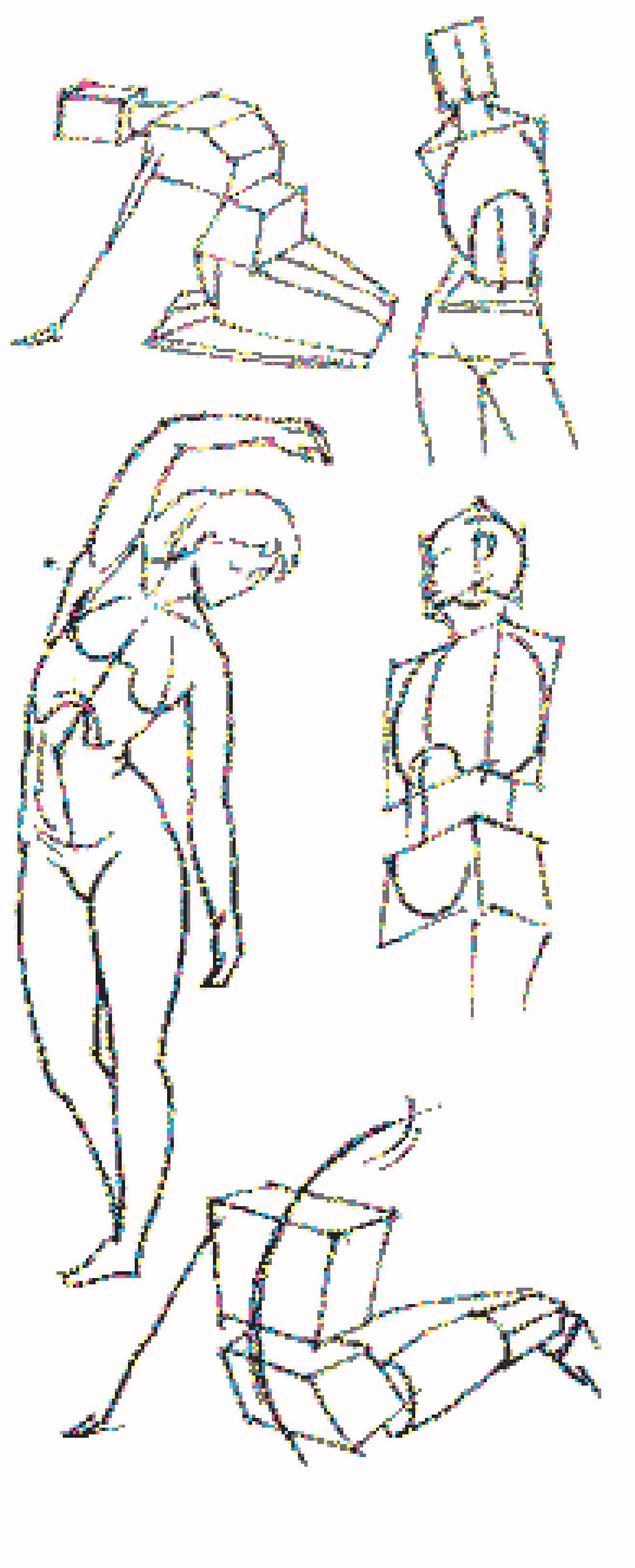
ငင်းအပိုင်းကြီး (၅)ပိုင်း၏ တည်နေပုံကို တစ်ပိုင်းခြင်း ဖော်ပြ၍ တစ်ခုနှင့်တစ်ခု၏ စပ်ဆက်ပုံကို ဖော်ပြ

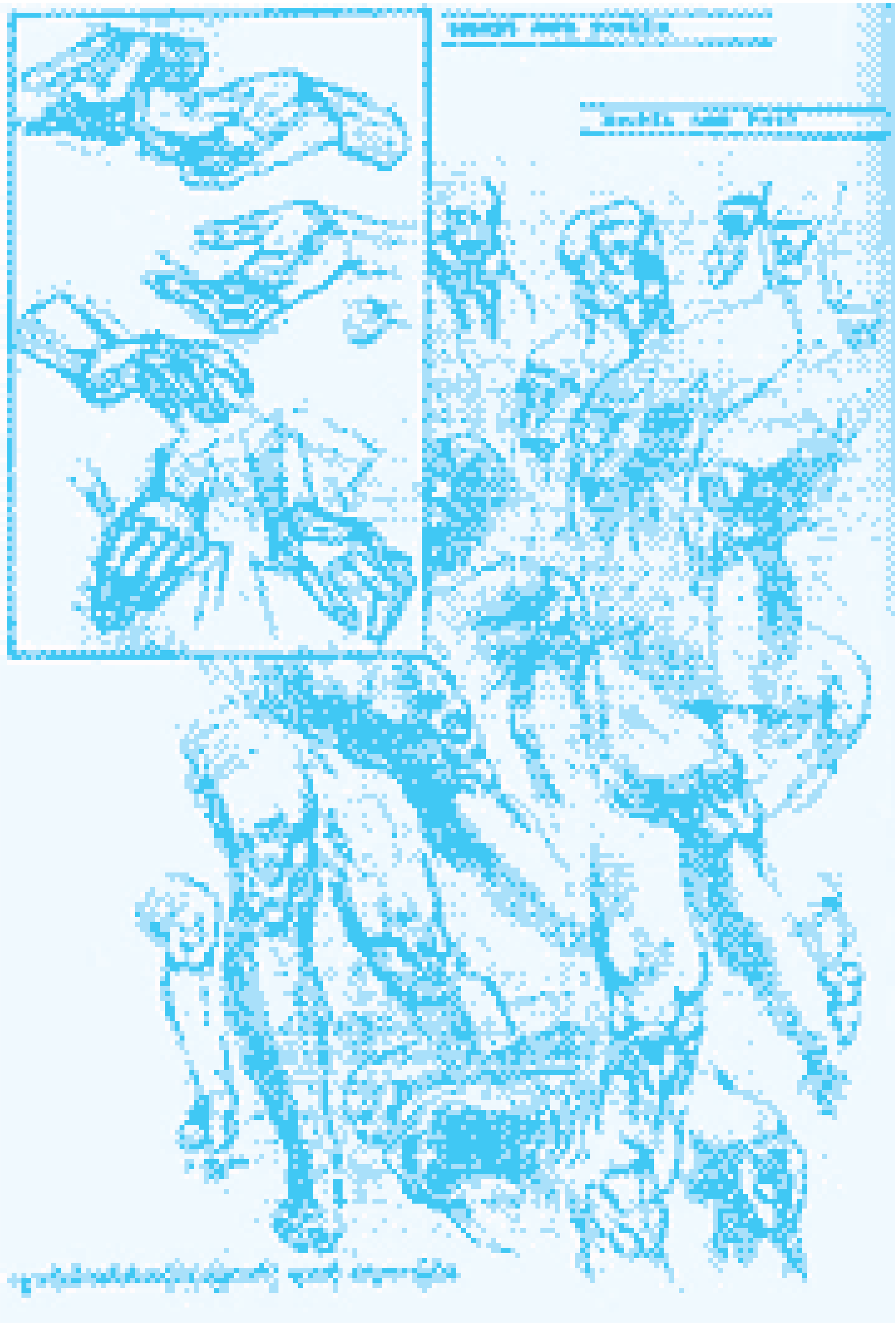
(၂၀) ခန္ဓာကိုယ်နှင့် ခြေလက်များထည့်သွင်းရေးဆွဲခြင်း။

Model စံပြလူများကို ရေးရာတွင် ခန္ဓာကိုယ်အပေါ်ပိုင်းမှ လက်ဖျားပိုင်းအထိ ရေးဆွဲခြင်းသည် ပို၍ များပြားစွာ တွေ့မြင်နိုင်သည်။ ပန်းချီဆရာများ *Model* ရေးလျှင် ၎င်းပုံမျိုးကို အများဆုံးရေးတတ်ကြသည်။ ခန္ဓာကိုယ်အချိုးစားဟုဆိုသဖြင့် လူ၏တစ်ကိုယ်လုံး ခန္ဓာကိုယ်အချိုးအစားကို ယေဘုယျသဘော သိရှိထားကြရန် လိုအပ်လာပြီ ဖြစ်သည်။ ရမည်ဖြစ်သည်။ ဦးခေါင်းပိုင်းတွင် အတွင်းပိုင်းတည်ရှိနေသော ဦးခေါင်းခွံအရိုးပုံကို ကြည့်လျှင် သိရှိနိုင်လိမ့်မည်ဖြစ်သည်။ ၎င်းဦးခေါင်း ခွံရိုးနှင့် နံအိမ်ရိုးကို ကျောရိုးဖြင့် လည်ချောင်းပိုင်း တွင်ဆက်ပြီး ၎င်းကျောရိုးမကြီးမှ တဆက်တည်း တင်ပဆုံပိုင်းထိ ဆက်သွယ်ပေးထားလေသည်။ နံအိမ်ပိုင်းအရိုးစု တည်ရှိပုံနှင့် နံအိမ်ပိုင်းအရိုးစုများ တင်ပဆုံပိုင်းတို့တွင်

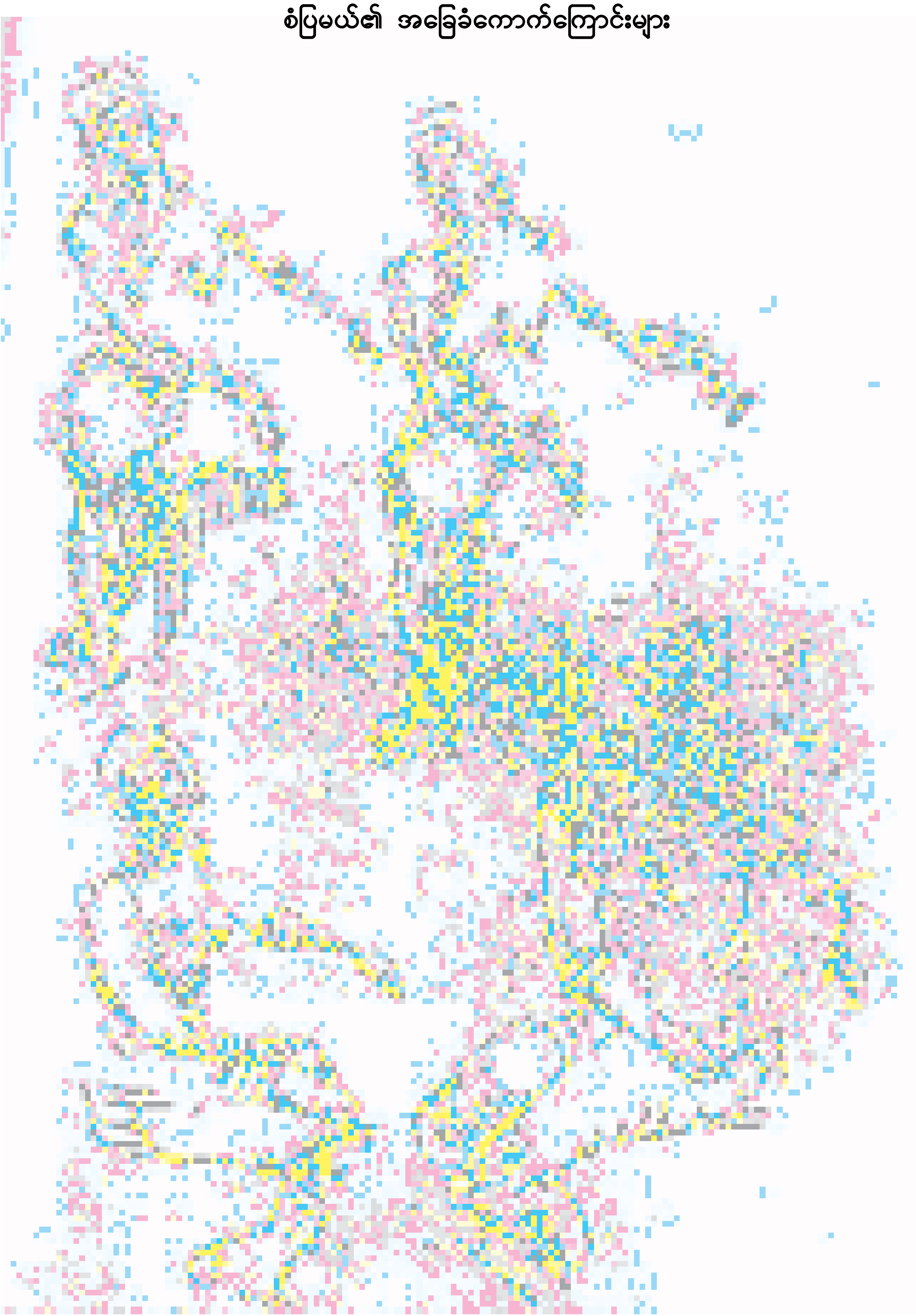
စပ်ဆက်ပုံကိုလည်း ပုံတွင် တွေ့မြင်နိုင်မည်ဖြစ်သည်။

ဤအပိုင်းတွင် ဖော်ပြခဲ့ပြီးသောအပိုင်းကြီး ငါးပိုင်းကို မြင်လွယ်စေရန် လေးထောင့်တုံးများဖြင့် ဆက်၍ ပြမည်ဖြစ်သည်။ သို့မှသာ ၎င်းတို့၏ စပ်ဆက်ပုံအချိုးအစားများကို ကျနစွာ သိရှိလေ့လာနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် ၎င်းအပိုင်းများ၏ လှုပ်ရှားမှုကိုပါ ပြုပြင်ပြောင်းလဲရေးဆွဲပြီး ပြသသွားမည်ဖြစ်သည်။ သိရှိထားရန် အချက်များမှာ ဦးခေါင်းပိုင်းကို လေးထောင့်တုံးခပ်ရှည်ရှည်ပုံဖြင့် ရေးဆွဲပြီး ရင်အုံပိုင်းသည် အခြေခံလေးထောင့်တုံးထဲတွင် ဘဲဥပုံသဏ္ဍာန်နံရိုးအိမ်ပိုင်းရှိနေသည်ကို သတိထားရမည်။ တင်ပဆုံပိုင်းသည် အောက်ဖက်အနည်းငယ်ကားသော လေးထောင့်တုံးတစ်ခုပင်ဖြစ်ပြီး ဒူးဆစ်ပိုင်းမှာလည်း ရိုးရိုးလေးထောင့်ပုံပင်ဖြစ်သည်။ ခြေခုံပိုင်းသည် ရှေ့အမြင်တွင် တြိဂံပုံသဏ္ဍာန်ရှိသည်။ အမျိုးသားနှင့် အမျိုးသမီးတို့၏ ထူးခြားသော အဓိကအချက်များမှာ ရင်အုံပိုင်းတွင် အမျိုးသားသည် အားကောင်း၍ အမျိုးသမီးသည် အားနည်းသည်။ တင်ပဆုံပိုင်းတွင် ၎င်းနှင့် ဆန့်ကျင်ဖက်ဖြစ်ပြီး အမျိုးသမီးက ပို၍ အားကောင်းနေတတ်သည်။ ထို့အပြင် လက်နှင့် လက်ချောင်းများကိုလည်း ပုံတွင်ပြထားသည့်အတိုင်း တိကျစွာရေးဆွဲလေ့ကျင့်ကြရမည်ဖြစ်သည်။ အမြင်လွယ်သော်လည်း ရေးခက်လှသော အပိုင်းမှာ ဤလက်ချောင်း၊ ခြေချောင်းများဖြစ်၍ စနစ်တကျ ကြိမ်ဖန်များစွာ ရေးဆွဲကြရမည်။အဓိကပိုက်လုံး(ဆလင်ဒါ) သဘောရှိသည်ကို သိရှိထားပြီး အလွယ်ကူဆုံး၊ တွေ့ရနိုင်သည့် မိမိ၏လက်ချောင်း ခြေချောင်းများကိုပင်ကြည့်၍ ရေးဆွဲနိုင်ကြပါသည်။





စံပြမယ်၏ အခြေခံကောက်ကြောင်းများ



-ကောက်ကြောင်းမျဉ်းများ၏ ရှင်သန်မှု-မျက်နှာပြင်မျဉ်းကို ပေါ်ရုံမျှရေးခြင်း
-ထိုင်နေသည့် ဟန်အလေးချိန် Balance ညီမျှမှုစသည်တို့၏ ပေါ်လွင်မှုကို လေ့လာနိုင်သည်။

(၂၁) model ဖြင့် လူတစ်ကိုယ်လုံးပုံများရေးဆွဲခြင်း။

လူတစ်ကိုယ်လုံးကို *Model* ဖြင့် ရေးဆွဲရာတွင် မတ်တပ်ရပ်သည်ဖြစ်စေ၊ ထိုင်သည်ဖြစ်စေ၊ အပိုင်းကြီးငါးပိုင်း၏ပြောင်းလဲမှု၊ အလိမ်အကောက်၊ အတိမ်းအစောင်းသဘောကို ဦးစွာ မြင်အောင်ကြည့်၍ အခြေကျအောင် ရေးဆွဲရန်လိုအပ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ထိုင်သောပုံသည် ထိုင်မနေဘဲ (ထိုင်ခုံနှင့် မထိဘဲ) ကွတတ ပုံဖြစ်မနေစေရန်၊ မတ်တပ် ရပ်သည်ဆိုလျှင်လည်းမြေပေါ် တွင်ရပ်၍ နင်းထားသည် ကိုပေါ်လွင်စေပြီး လေပေါ်တွင် မြောက်မနေစေရန် အမြဲကထား ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။

ဒုတိယအရေးကြီးဆုံးမှာ အချိုးစားဖြစ်သည်။ အချိုးစား မကျလျှင် ပုံပန်းပျက်၍ ကြည့်မကောင်းသောပုံများဖြစ်လာတတ်သည်။ ပုံရေးဆွဲ ရာတွင် (၁) အခြေခံ *Out Line* ရေးဆွဲခြင်း၊ (၂) ကောက်ကြောင်းပြည့်စုံရန် အသေး စိတ်ထည့်ခြင်း၊ (၃) *Tone* အနုရင့်ဖြည့် ခြင်းနှင့် (၄) အလင်းအမှောင်ဖြတ်ခြင်းဟူ၍ ခွဲခြားထားသော မူလေးချက်ကို လိုက်နာကျင့်သုံး၍ ရေးဆွဲ သွားရမည်ဖြစ်သည်။ပုံရေးဆွဲရာတွင် ကောက်ကြောင်းသည်အရေးကြီးလှသဖြင့်ကောက်ကြောင်းပုံ မပြီးမချင်း၊ မမှန်ကန်မခြင်း *Tone* အနုရင့်ကို မဖြည့်မိစေရန် အထူးအရေးကြီးလှသည်။ မှန်ကန်၍ အနုရင့်များရေးရာတွင်လည်း အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ်၊ ရောင်ပြန်သဘောများ ပါမပါပြန်လည် ဆန်းစစ်ကြည့်ရမည်ဖြစ်သည်။ တစ်ကိုယ်လုံးပုံ များရေးဆွဲရာတွင် အဝင်အထွက်သဘောတရားများ ရှိ၍ ဥပမာ လက်တစ်ဖက်ကို ရှေ့တည့်တည့်မှကြည့် လျှင် ရှည်လျားသောလက်၏ လက်ဖျံ၊ လက်ကောက်ဝတ်တို့ကို မမြင်ရတော့ဘဲ တိုဝင်သွားခြင်း၊ ၎င်းသဘောတရား များကို ရှေ့ဝင်မှု၊ နောက်ထွက်မှုသဘော *Fore Shore Tening* လေ့ကျင့်ခန်း များဖြင့် သတ်မှတ်၍ သတိထားလေ့ ကျင့်ကြရပေမည်။ ၎င်းသည် နီးဝေးမြင်မှု သဘောပင်ဖြစ်ပြီး ခန္ဓာကိုယ် အစိတ်ပိုင်းများတွင် ဖြစ်ပေါ်နေသော နီးဝေးမြင်မှုများဟု ဆိုလျှင်လည်း ရမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်း ရှေ့ဝင်နောက်ထွက်မှု သဘော တရားတွင် မျက်နှာပြင်ပြမျဉ်း *Contour* များသည် အရေးပါအရာရောက်လှစွာ စွမ်းဆောင်ပေးကြသည်ကို သိရှိနားလည်ထားရန် လိုအပ်ပါသည်။

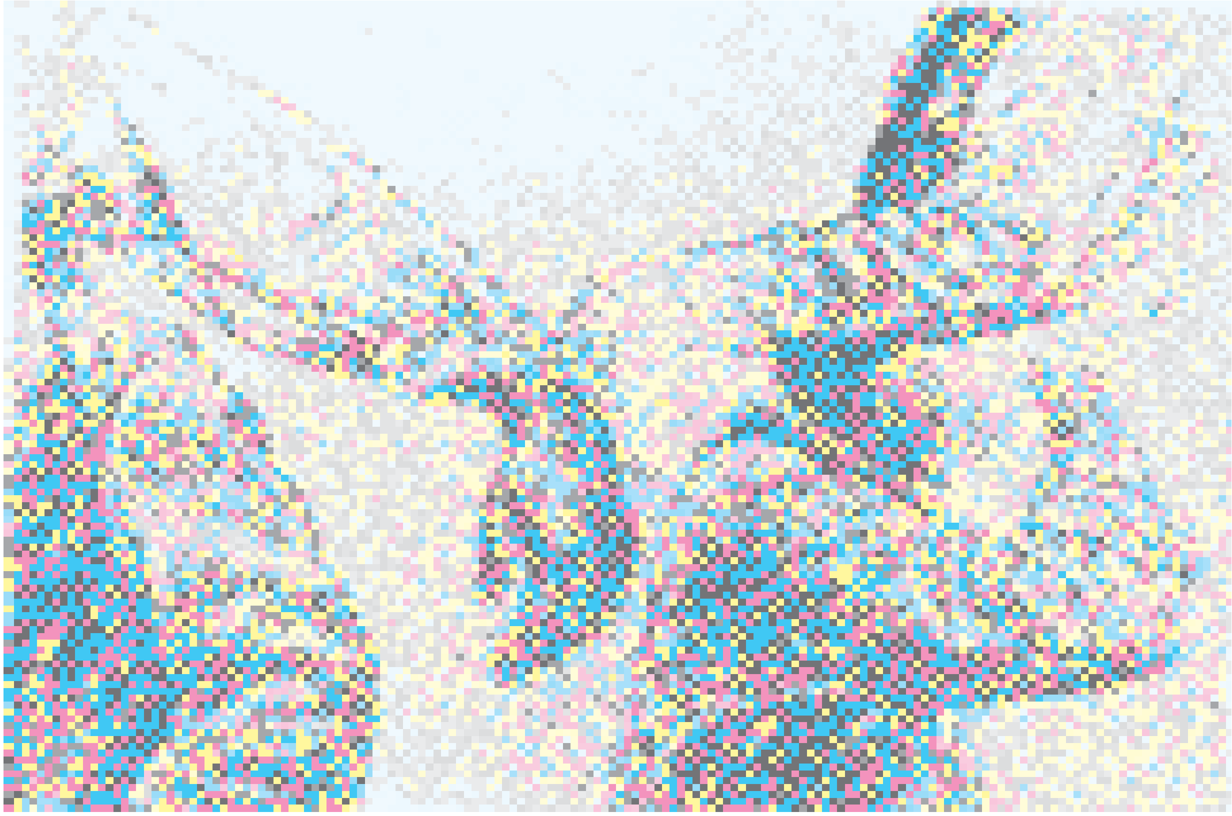
-အဆင့် (၄)ဆင့်ဖြင့် လူပုံတူရေးဆွဲခြင်း

(၂၂) အဝတ်တွန့်များ *(DRAPERY)*

မည်သည့် လူပုံကိုရေးသည်မဆို အဝတ်တွန့်များသည်အနည်းနှင့်အများပါဝင်နေတတ်သည်။ ခန္တာဗေဒဘာသာရပ်တွင် အနောက်တိုင်းဥရောပ နှင့် အချို့သော အရှေ့တိုင်းနိုင်ငံများတွင် ကိုယ်လုံးတီးပုံကို ဦးစွာလေ့လာရေးဆွဲကြသည်။ *Model* ကိုလည်း ကိုယ်လုံးတီးထိုင်စေခဲ့သည်။ ကမ္ဘာကျော် ပန်းချီပန်းပုပညာရှင် အများစုမှာ ယင်းကိုယ်လုံးတီးပုံများကို များစွာရေးခဲ့ကြသည်။ ဟန်အမျိုးမျိုးဖြင့် လေ့လာခဲ့ကြသည်။ ထို့ကြောင့် လူတို့ စိတ်ဝင်စားမှု အရှိဆုံးအရာမှာ 'လူ'ပင်ဖြစ်သည်ဟု ဆိုကြသည်ထင်၏။ သို့သော် *Portrait* နှင့် *Model* များကို ရေးရာတွင် အဝတ်များကို ထည့်သွင်း ရေးဆွဲခြင်းသည်လည်း ယဉ်ကျေးမှုတစ်ခုသဖွယ်ပင် ပေါ်ပေါက်ခဲ့ပါသည်။ ကမ္ဘာကျော် အီတလီ ပန်းချီပန်းပုပညာရှင် လီယိုနာဒိုဒါဗင်ချီ၏ မိုနာလီဇာပန်းချီကားကို ကြည့်လျှင် သိရှိနိုင်ပေလိမ့်မည်။ ထိုသို့ တော်ဝင်ဖြစ်သော ပုံတူကြီးများကိုရေးရာတွင် *Drapery* ဟုခေါ်သော အဝတ်တွန့်၏ အရေးပါပုံ၊ အလှတရားများရှိပုံနှင့် အခြားပံ့ပိုးမှုအချက်အလက်အကြောင်းအရာများပေးစွမ်းနေမှုကို လေ့လာခဲ့ကြသည်။ အဝတ်တွန့်များသည် နဂိုလှနေသောသဘောရှိပြီး လေ့လာရာတွင်ဘာသာတစ်ရပ်အနေဖြင့် လေ့လာမှသာ ပိုင်နိုင်လွယ်ကူစွာ ရေးဆွဲနိုင်ပေလိမ့်မည်။ အဝတ်များသည် ရေးဆွဲသောပုံတူ၏ စိတ်နေစိတ်ထား၊ ခံစားမှု၊ ပျော်ရွှင်မှု စသည့် အတွေးများကို ဖြစ်ပေါ်စေလျှက် ပုံတူပန်းချီကားချပ်၏အလှကိုလည်း ပံ့ပိုးကူညီဖြည့်စွမ်းပေးနိုင်လေသည်။

အဝတ်တွန့်များကိုရေးဆွဲရာတွင် ပထမဦးစွာ အဝတ်အမျိုးအစားကို စူးစမ်းကြည့်ရမည်ဖြစ်သည်။ အဝတ်၏ပျော့ခြင်း၊ မာခြင်း၊ ပွခြင်း၊ ကျစ်ခြင်း၊ အရောင်ပြန်နိုင်မှုရှိခြင်းမရှိခြင်း၊ သားရေထည်များကဲ့သို့ မာ၍ ချောပြောင်နေခြင်း စသည်ဖြင့် အမျိုးအစားမတူဘဲ ကွဲပြားလျှက်ရှိကြသည်။ များသောအားဖြင့် အဝတ်များသည် ပျော့ ပြောင်း၍ ပါးလွှာကြသည့်သဘောရှိသည်။ နောက် တစ်ချက်သိထားရန်မှာ အဝတ်တွန့်များ များမှု နည်းမှုတို့ဖြစ်သည်။ အဝတ်တွန့်သည် နေရာတိုင်းတွင်မရှိဘဲ ကွေးသောနေရာများတွင် အတွန့်ပိုများတတ်သည်။ သို့သော် အလွယ်ကူဆုံးနည်းမှာ ပုံကိုသေချာစွာကြည့်၍ အတွန့်များကို အုပ်စုခွဲကာ တစ်ပိုင်းချင်းလေ့လာသည့်နည်းဖြစ်သည်။ သတိထားရမည့်အချက်မှာ ဒူးခေါင်းထိပ်ကဲ့သို့ တင်းသောနေရာများတွင် အဝတ်တွန့်မရှိဘဲ လျှော့သောကွေးသောနေရာများတွင် များများရှိတတ်ရှိတတ်ခြင်းပင်ဖြစ်သည်။

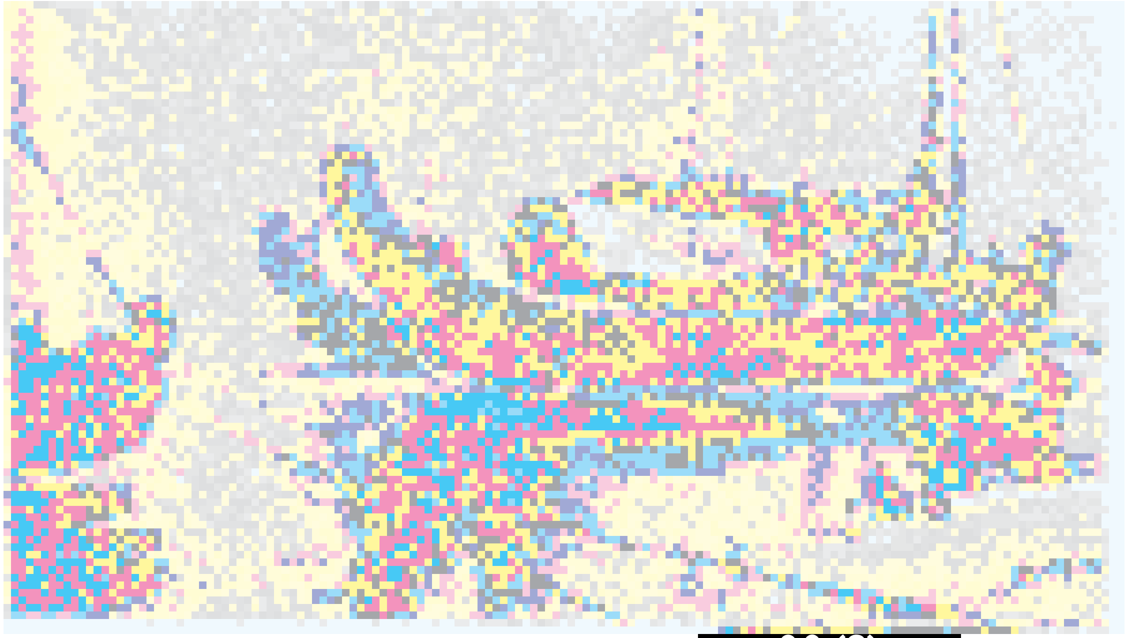
အဝတ်များတွင် လေဝင်နေသည့် သဘောတရားကိုလည်း ကြည့်မြင်တတ်ရပေမည်။ အဝတ် များသည် ပျော့ပြောင်းမှုရှိ၍ ရှင်သန်လှုပ်ရှားတတ်သော သဘောရှိ၏။ အရှိန်သဘောပါ၏။ တင်းသည့်နေရာမှဆွဲလျှင် လျှော့သည့်နေရာမှလိုက်၍ တွန့်တတ်၏။ လှုပ်ရှားမှုများကြောင့် ပြောင်းလဲသွားတတ်သော အဝတ်တွန့်များကို လေ့လာသည့်အခါ ၎င်းလေဝင်သည့်သဘောကို ပါအောင်ရေးဆွဲနိုင်ရမည်။ အရေးကြီးသော အချက်မှာ အဝတ်တွန့်များကို နေရာတိုင်းတွင်မထည့်သင့်ခြင်းနှင့်၊ တွန့်ရမည့်နေရာတွင် မတွန့်ခြင်းမိ များသည်သတိထားရမည့်အချက်များပင်ဖြစ်သည်။



http://www.cherrythitsar.org

အချုပ်အားဖြင့် ဤလူပုံရေးဆွဲခြင်း အခန်းကဏ္ဍသည် ပန်းချီရေးဆွဲခြင်းများတွင် မပါမဖြစ်သော ကဏ္ဍတစ်ရပ်ပင်ဖြစ်သည်။ လူတိုင်းသည် လူပုံရေးဆွဲခြင်းကို စိတ်ဝင်စားကြသည်။ ထို့ကြောင့် စတင်ရေးဆွဲရန် ပလာစတာဦးခေါင်းပုံများဖြင့် ယှဉ်၍ ပြသခဲ့သည်။ သမိုင်းတွင် ကျန်ရစ်ခဲ့သော ကမ္ဘာကျော် ပုဂ္ဂိုလ်များ၏ ရုပ်ထုပုံများဖြင့် စတင်လေ့လာခြင်းဖြင့် ထိုရှေးဆရာသမားများ၏ မြင့်မြတ်သောအနုပညာ အတွေးအခေါ် ခံစားချက်များကို ခါတ်ကူးပေးသကဲ့သို့ ဖြစ်မည်ဖြစ်သည်။ လူပုံ စတင်ရေးဆွဲရာတွင် အမှားများစွာ တွေ့နိုင်သည်။ ထိုအမှားများကို အချိန်ယူ၍ အမှန်ဖြစ်လာဖို့ လက်တွေ့အားစိုက်ထုတ်၍ ကြိုးစားရေးကြည့်ကြရန် လိုအပ်ပါသည်။ ဤလောကကြီးတွင် လူ၊ အရာ ဝတ္ထုပစ္စည်းများကို ရေးဆွဲရာ၌ မျက်စိဖြင့် ကြည့်၊ စိတ်ဖြင့်သိ၍ လက်ဖြင့်ထိကာ ရေးနိုင်ပါမှ မှန်ကန် တိကျသော ရုပ်ပုံများ ဖြစ်လာနိုင်ဖွယ်ရှိပါသည်။ စံပြလူ *Model* ၏ ပုံသဏ္ဌာန်အရောင်အဆင်းများ သည် ပြောင်းလဲရှုပ်ထွေးလှသည်။ ထို့ကြောင့် စတင်လေ့လာခါစ အချိန်တွင် မျက်စိရှုပ်၍ ပုံ သဏ္ဌာန် ဖွဲ့စည်းမှုများ၏ လှည့်စားခြင်းကို ခံရမည်ဖြစ်သည်။ ပလာစတာရုပ်ထုသည် လူ၏အပေါ်ယံကြောကို ဖျောက်ဖျက်ထားနိုင်ပြီး အဖြူထည် ရုပ်လုံးများဖြစ်၍ မည်သို့ဖွဲ့စည်းနေသည်ကို သိသာထင်ရှားစွာ မြင်တွေ့နိုင်မည် ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ဤဂရိယဉ်ကျေးမှုလက်ရာ ရုပ်ထုများ ကို သင်ရိုးအဖြစ် ထုတ်နှုတ်၍ စံနမူထားကာ မိမိရေးဆွဲမည့် *Model* လူပုံတူစစ်စစ်များ၏ အသက်ဝင်မှု၊ တည်ကြည်ခန့်ညားမှု၊ လှပမှု စသည်များ ပါဝင်စေနိုင်ရန် ထုတ်နုတ်ရွေးချယ်၍ တင်ပြရခြင်းဖြစ်ပါသည်။

၁ ၁ ၁



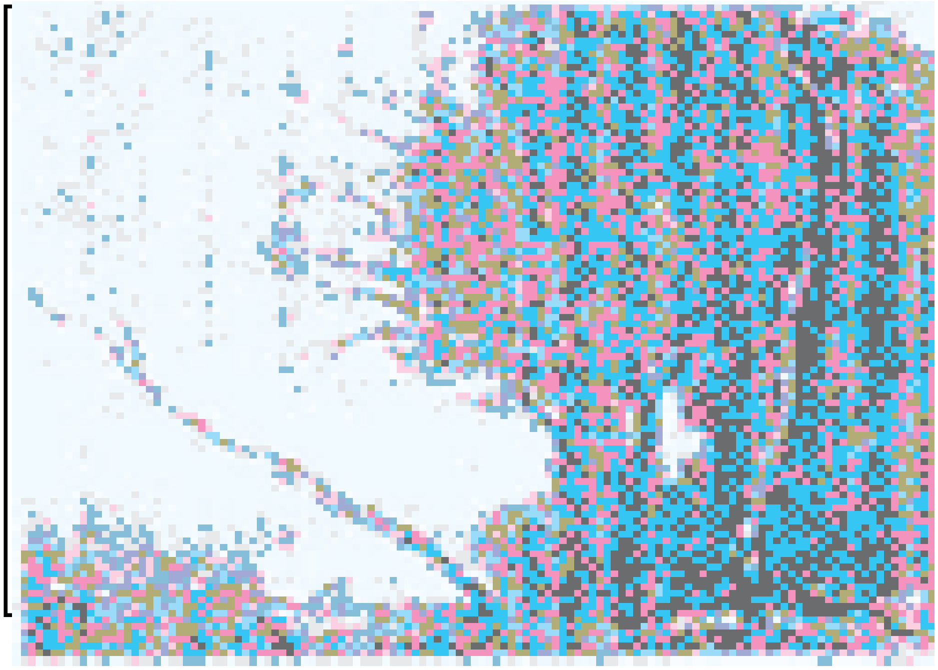
အပိုင်း(၆)

ရှုခင်းပန်းချီရေးဆွဲခြင်း

SCENERY

(၂၃) ရှုခင်းပန်းချီရေးဆွဲခြင်း

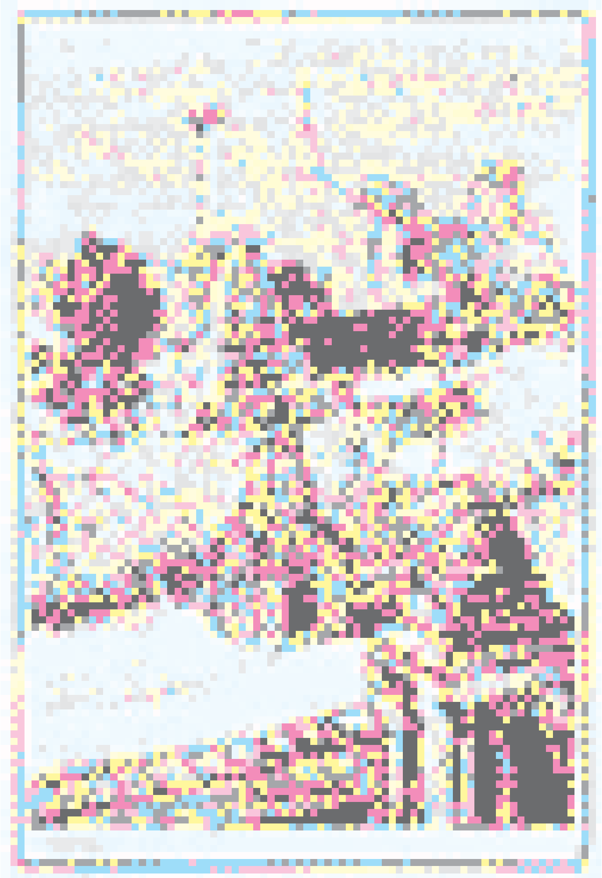
(OUTDOOR & SCENERY)



ပတ်ဝန်းကျင်ရှိ သဘာဝ တောတောင်၊ သစ်ပင်၊ ပန်းပင်၊ ရေ၊ မြေ၊ လေနှင့် တိုက်တာ အဆောက်အဦများကို ရှုမျှော် ခင်းရေးဆွဲရာ၌ အမျိုးမျိုးသော ရည်ရွယ်ချက်ဖြင့် ရေးဖွဲ့ကြသည်။ ယေဘုယျအနေဖြင့် သဘာဝလောကကြီး၏ အလိုလိုရှိနေပြီးသော သဘောတရားများကို တွေ့ရှိနိုင်ရန်ဖြစ်သည်။ လွမ်းမောကြည်နူးဖွယ်ရသမြောက် ဖွဲ့နွဲ့ခြင်းမျိုးရှိသလို *Subject Metter* အကြောင်း အချက်အလက်ကို ဦးစားပေး ရေးဖွဲ့ကြသည်များလည်း ရှိပါသည်။ ရှုမျှော်ခင်းရေးဆွဲခြင်း၏ အခြေခံအချက် အလက်များသည် ရှေ့အခန်းများတွင် ဖော်ပြထားခဲ့ပြီးသော *Line* နှင့် *Perspective* သဘောတရားများ အတိုင်းပင် ဖြစ်ပါသည်။ သဘာဝရှုခင်းများကို ကြည့်ရာ၌ နီးဝေးမြင်ခြင်းသည် အရေးကြီး အရာရောက်ဆုံးဖြစ်ပေသည်။ နီးဝေးမြင်ခြင်းတွင် လိုင်းအရနီးဝေးမြင်ခြင်း၊ အနုအရင့်ဖြင့် နီးဝေးမြင်ခြင်း၊ ရပ်တည်ရာ *Ground* ဖြင့် နီးဝေးမြင်ခြင်း၊ *Colour* အရောင်များဖြင့် နီးဝေးမြင်ခြင်းဟူ၍ အမျိုးမျိုးရှိလေရာ ကဏ္ဍတစ်ခု ခြင်းစီတွင် လေ့လာကြမှသာ သေသေချာချာ သဘော ပေါက်သိရှိလာမည် ဖြစ်ပေသည်။

ရှုခင်းပန်းချီ နီးဝေးမြင်ခြင်းပုံမှန်စနစ်တွင် အဓိက (၂)မျိုးဖြင့် ခွဲခြားကြည့်နိုင်သည်။ ၎င်းတို့မှာ အလင်းကြောင့် နီးဝေးပြောင်းလဲမှုဖြစ်ပေါ်တတ်သော *Areal Perspective* နှင့် ပုံဆွဲပညာတွင် အခြေခံကောက်ကြောင်းဖြင့် နီးဝေးမြင်မှုဖြစ်ပေါ်သော *Lineal Perspective* တို့ဖြစ်ကြသည်။ ပျောက်ကွယ်စက်တစ်စက်ပါ နီးဝေးမြင်ခြင်းနှင့် ပျောက်စက်နှစ်စက်ပါ နီးဝေးမြင်ခြင်းတို့သည် *Lin-*

eal Perspective တွင် ပါဝင်ပေသည်။ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်များတွင် *(E.L)*မျက်စိမျဉ်းတန်း၊ ကြည့်သူမျဉ်းတန်း *(S.L)*တို့ကို ရှေ့ပိုင်းတွင် ဖော်ပြထားပြီးဖြစ်သည်။ ရှုခင်းရေးဆွဲရာတွင် *Eye Level* ကို ရှာဖွေ၍ စိတ်မှန်းဖြင့် မျဉ်းဆွဲထားရမည်ဖြစ်သည်။ *E.L* မျဉ်းမှာ အထူးအထွေရှာဖွေနေရန်မလိုဘဲ မိမိ၏မျက်စိနှစ်လုံး၏ မျဉ်းတန်းပင်ဖြစ်သည်။ ပထမဦးစွာ ပျောက်ကွယ်စက်တစ်စက် ပါသော နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်အတွက် သရုပ်ပြပုံများ ဖြင့် ဖော်ပြပေးမည်ဖြစ်ပါသည်။ ပုံတွင် ပျောက်ကွယ်စက်သို့သွားသောမျဉ်းများနှင့် အပြိုင် ညီနေသော မျဉ်းနှစ်မျိုးရှိသည်။ ရှုခင်းရေးဆွဲရာတွင် နားလည်သော ရေးချက်များဖြစ်ရမည်ဖြစ်ပြီး လိုင်း များသည် ပေတံဖြင့်ရေးသကဲ့သို့ လုံးဝဖြောင့်တန်း နေရန် မလိုတော့ဘဲ စိတ်မှန်းဖြင့် ပျောက်ကွယ်စက်သို့ ရောက်အောင်ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ နီးဝေးမြင်ခြင်းစနစ်သည် ရှုခင်းရေးဆွဲရာတွင် မည်မျှ အကျိုးသက်ရောက်ပုံကို သိရှိနိုင်လောက်ပေပြီ။ ထို့ကြောင့် ရှုခင်းရေးဆွဲရာတွင် ဒုတိယသိရှိ ထားရန် အရေးကြီးသော အသွေးအနုအရင့် ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောခြင်းတွင် အလင်းအမှောင်ကြောင့် ပြတ်၊ ပြေ၊ ရောသဘောဖြစ်ခြင်း၊ အနုအရင့် *Tone* ကြောင့် ပြတ်ပြေရောခြင်းဟူ၍ သုံးမျိုးခွဲ၍ လေ့လာ နိုင်ကြောင်းကို ရှေ့ပိုင်းအခန်းများက ပြောပြခဲ့ပြီး ဖြစ်သည်။ ၎င်းသုံးမျိုးမှ ရှုခင်းပန်းချီကို ခဲကောက် ကြောင်းဖြင့် စတင်ရေးဆွဲမည့်သူများအတွက် ရပ်တည်ရာနေရာ သုံးမျိုးရှိကြောင်းကို ထပ်မံခွဲ၍ ရှင်းပြပါမည်။ သဘာဝတွင်ရှိသော အနီးအဝေးများ ကြောင့် ပြတ်သားမှု၊ ပြေပြစ်မှု၊ ရောထွေးမှုများ ပေါ်ပေါက်လာရသကဲ့သို့ ရပ်တည်ရာ *FORE GROUND, MIDDLE GROUND, BACK GROUND* ဟူ၍ သုံးမျိုးခွဲခြားသိရှိနိုင်သည်။ ရှုခင်းပန်းချီတွင် အရေးကြီးဆုံးမှာ ထို *GROUND* ကွဲပြားမှုပင်ဖြစ်သည်။ များသောအားဖြင့် *EYE LEVEL* ၏ အောက်ပန်းချီကား၏ အောက်ခြေကို *FORE GROUND* ဟုသတ်မှတ်ပါသည်။ တစ်ခါတစ်ရံ မော့ကြည့်အမြင်များတွင် *FORE GROUND* သည် ပန်းချီကား၏ အပေါ်ဖက်များတွင် ရောက်ရှိနေတတ်ပြန်ပါသည်။ အမှန်အားဖြင့် မျက်စိ (ကြည့်သူ)နှင့် အနီးဆုံးနေရာမှာ *FORE GROUND* ပင်ဖြစ်ပါသည်။



(၂၄) ရှုခင်းပန်းချီအမျိုးအစားများ

SCENERY ဟုခေါ်သော ရှုခင်းပန်းချီတွင် မြေပြင်ရှုခင်း *LAND SCAPE*၊ တောင်တန်း တောင်ကုန်းများ ရေးဆွဲသော *MOUNTAIN SCAPE*၊ ပင်လယ်ပြင်ရှုခင်းကို ရေးဆွဲသော *SEA SCAPE* မြို့ပြရှုခင်း လူနေအိမ်ခြေတိုက်တာများကို ရေးဆွဲသော *TOWN SCAPE* ဟူ၍ အမျိုးအစား အမျိုးမျိုး ခွဲခြားနိုင်သည်။

ရှုခင်းပန်းချီကားရေးရာတွင် အခြေခံ ယေဘုယျအားဖြင့် *(SUBJECT)*အကြောင်း အရာကို အမျိုးအစား ထပ်မံခွဲ၍ ကြည့်နိုင်သေးသည်။ ၎င်းတို့မှာ-

DRAWING SUBJECT ပုံဆွဲ အခြေခံပိုင်နိုင်မှုဖြင့် ခဲကောက်ကြောင်းကို ဂရုစိုက် ၍ ရေးခြင်း၊ပုံသဏ္ဍာန်အတိအကျရှိသည့် တိုက် တာ၊ ဘုရားကျောင်း၊ အိမ်ခြေ စသည့် *SUBJECT* များကို ရေးဆွဲခြင်း။

FREE SUBJECT အလွတ် ရေးဆွဲနိုင်ပြီး ပုံဆွဲ ပိုင်ပိုင်နိုင်နိုင် ရေးရသည့် ခက်ခဲသော အရာဝတ္ထုများမပါဘဲ *SEA SCAPE MOUNTAIN SCAPE* တို့ကဲ့သို့သော မျက်စိတဆုံး ကြည့်မြင်နိုင်သော လယ်ကွင်းပြင်၊ ပင်လယ်ပြင်၊ မိုးကောင်းကင် စသည့်ပုံများ ရေးဆွဲခြင်း၊

LIGHTINE SUBJECT အလင်းအမှောင်အားကောင်းပြီး ဝတ္ထုပစ္စည်းများပေါ်တွင် ကျနေသော အလင်းများကို ထိမိအောင် ရေးဆွဲရသော အလင်း၏အလှနှင့် အရိပ်ကျမှုတို့ကို အဓိကထား ရေးဆွဲရခြင်း စသည်တို့ပင်ဖြစ်သည်။

http://www.cherrythitsar.org

(၂၅) (အထားအသို ဖွဲ့စည်းခြင်း)

COMPOSITION

ရှုခင်းပန်းချီကားတစ်ချပ်ကို ဖန်တီးရာတွင် အခြေခံချိန်ဆထားသိုနည်းများရှိသည်။ တစ်နည်းအားဖြင့် နေရာချခြင်းပညာ *(PICTURE LAY OUT)*ပင်ဖြစ်သည်။ အဓိက *LAYOUT* နှစ်မျိုးရှိသည်။

(၁) *VERTICAL LAYOUT* နှင့်

(၂) *HORIZONTAL LAYOUT* တို့ဖြစ်ကြသည်။

မိမိရေးဆွဲမည့် အကြောင်းအရာကို ကြည့်၍ ထောင်လိုက်ထားသိုခြင်းဖြင့် သင့်တော်မည်၊ အလျားလိုက်ထားသိုခြင်းဖြင့် သင့်တော်မည်ကို ပထမဦးစွာဆုံးဖြတ်ရမည်ဖြစ်သည်။ ပြင်ပ အောက်ဒိုး *OUTDOOR* ထွက်ရာတွင် အလျားလိုက်၊ ထောင်လိုက်ဟူ၍ စိတ်ကြိုက်ထားနိုင်သော်လည်း ရေးမည့် *SUBJECT* နှင့် သင့်တော်မည့်ထားသိုမှုကို ရွေးချယ်တတ်ရမည်။ ဥပမာ- ရွှေတိဂုံဘုရား၏ အောက်ခြေရင်ပြင်တော်မှ ထီးတော်အဖျားထိပါအောင် ပန်းချီကားအပြည့်မျှ ရေးချင်လျှင် ထောင်လိုက်ရာထားမှုဖြင့် ရေးဆွဲရမည်ဖြစ်သည်။ သို့မဟုတ် ပြည်သူ့ရင်ပြင်ဘက်မှနေ၍ ရွှေတိဂုံဘက်သို့ ရေးဆွဲမည်ဆိုလျှင် မြင်ကွင်းကျယ်ဖြစ်၍ အလျားလိုက်ဖွဲ့စည်းမှုဖြင့် ရေးဆွဲလျှင် ပိုသင့်တော်ပေမည်။

ထားသိုမှုကဏ္ဍပြီးလျှင် သိရှိထားရန် နောက်တစ်ချက်မှာ *(BALANCE OF WEIGHT)* အလေးချိန် ချိန်ဆခြင်းပင်ဖြစ်သည်။ ဤနေရာတွင် တရုတ်ချိန်ခွင်နှင့် မြန်မာချိန်ခွင်တို့၏ သဘောကို ဥပမာပေးရလျှင် ပိုမိုရှင်းလင်းနိုင်သည်။ မြန်မာချိန်ခွင်သည် လက်ဝဲဘက်တွင် ကြိုးလေးချောင်းနှင့် ခွက်

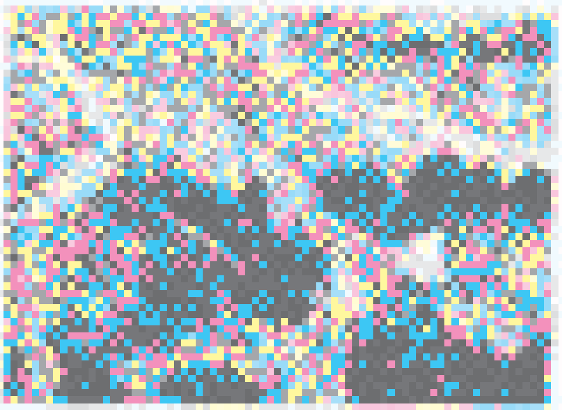
တစ်ခွက်၊ လက်ယာဖက်တွင် ကြိုးလေးချောင်းနှင့် ခွက်တစ်ခွက်ဟူ၍ တူညီစွာ ဘက်ညီချိန်ဆခြင်းဖြစ်ပါသည်။ ပုံသဏ္ဍာန်၊ အရွယ်အစား၊ အကွာအဝေး တူညီသော ချိန်ဆနည်းဖြစ်၍ ပန်းချီရေးရာတွင် ရိုးအီသော အထားအသိုများဖြစ်နိုင်ပါသည်။ စိတ်ဝင်စားဖွယ် သိပ်မဖြစ်လှပေ။ တရုတ်ချိန်ခွင်တွင် ဝဲဘက်၌ ချိန်တွယ်သောပစ္စည်း အရွယ်ပမာဏ သည် ကြီးသော်လည်း ယာဘက်ရှိအလေးကို မောင်း တံ၏ ယာဘက်သို့ ရွှေ့ပြောင်းချိန်ဆပေးခြင်းဖြင့် အလေးချိန်ညီမျှလာမည်ဖြစ်သည်။ ပန်းချီကားရေးရာတွင် ပမာဏမတူဘဲ အလေးချိန်ညီယူသည့် သဘောကို အသုံးပြုတတ်ရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့ အပြင် ပန်းချီရေးရာတွင် ဖွဲ့စည်းမှုအတွက် ရှောင်ရမည့် အချက်များဟူ၍လည်း ရှိပါသည်။ ၎င်းတို့ မှာ-
EQUAL OF SPACE ဟုခေါ်သော ကွက်လပ် အကျန်များ တူညီနေမှု ဝဲယာဘေးဘက်ညီမျှနေမှု။
EQUAL OF SIZE၊ အရွယ်အစားတူညီနေမှု။
EQUAL OF QUANTITY အရေအတွက် နှစ်ခုနှစ်ခုခြင်း၊ သုံးခုသုံးခုခြင်း စသည်ဖြင့် တူညီနေမှုတို့ဖြစ်ကြသည်။ အထူးသဖြင့်သိရှိရန်မှာ ပန်းချီကားကို လေးပုံပုံလျှင် အလယ်ကြက်ခြေခတ် ဗဟိုတည့်တည့်တွင် မိမိပြချင်သော အကြောင်း အရာ၏ အဓိကအချက် ရှိမနေစေရပေ။ အကွက် လေးကွက်၏ တစ်နေရာရာ တစ်ဖက်ဖက်တွင် ကပ်လျက်တည်ရှိနေနိုင်သည်။ ဤသဘောကို *(VIEW FINDER)* ဟုခေါ်သော မြင်ကွင်းရှာ၊ ဂျပ်စက္ကူ အပေါက်ဖြင့် ရှာဖွေနိုင်သည်။ ၎င်း *(VIEW FINDER)*ကို သင့်တော်သည့်အရွယ်၊ အလျား ၃-လက်မ၊ အနံ ၂-လက်မခန့်အရွယ် အပေါက်ကို ကတ်ထူစက္ကူ တစ်ခုတွင် ဖောက်၍ ကိုင်ကြည့်နိုင်မည့်ပုံစံပြုလုပ်ပြီး အလယ်ဗဟိုနှစ်ဖက်မှ အပ်ချည် ကြိုးဖြင့်တန်းကာ မြင်ကွင်းကို လေးပိုင်းပိုင်း၍ ရှာဖွေနိုင်သည်။ ဤမျှဆိုလျှင် ပန်းချီကားတစ်ချပ်၏ ဖွဲ့စည်းမှု၊

နေရာချမှု၊ ထားသိုမှုအတွက် ဆောင်ရန် ရှောင်ရန်များကို သိရှိနားလည်လောက်ပေပြီ။

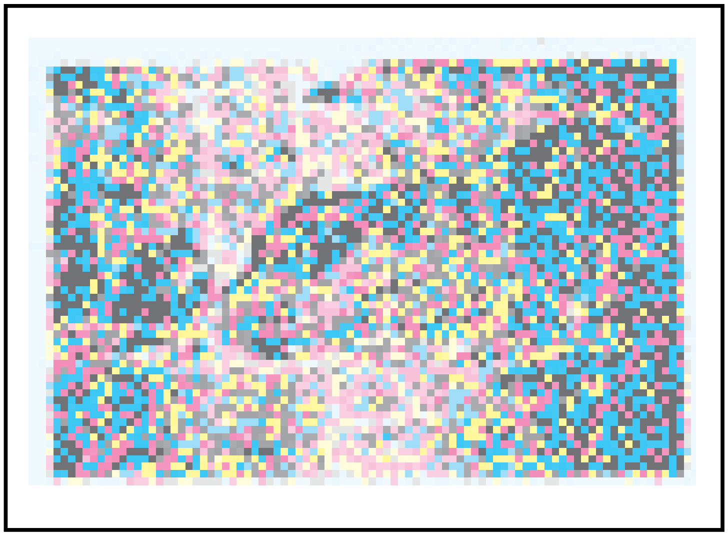
နောက်ဆုံးအနေ ဖြင့် ကြည့်သူအား မိမိပြသချင် သော *SUBJECT* အကြောင်းအရာသို့ အာရုံစူး စိုက်အောင် မျက်စိရောက်အောင်၊ ပန်းချီကားထဲတွင် အကြည့်ဝဲလည်နေအောင် ဖန်တီးနိုင်ရမည် ဖြစ်သည်။ သို့သော် မိမိပြချင်သောအကြောင်းအရာကို သတ်မှတ်ထားသော သီအိုရီ ဥပဒေသများအတိုင်း တသွေမတိမ်းလိုက်နာ၍ ဖွဲ့စည်းတည်ဆောက်ရမည်ဟုကား မဆိုလိုပါ။ ထိုသို့ဆိုလျှင် ငြီးငွေ့ လာနိုင်ဖွယ်ရှိ၏။ မိမိ၏ စိတ်ကူးစိတ်သန်းပေါ်

လိုက်ပြီး ရွှေ့ပြောင်းကြည့်ကာ အတွေးသစ်၊ အမြင်သစ်များကို ဖန်တီးနိုင်ကြရမည်ဖြစ်သည်။ အရေးကြီးဆုံးအချက်မှာ မိမိကိုယ်၌လည်း ဘဝင်ကျ၍ ပရိသတ်ကိုလည်း ဖမ်းစားနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ တွေ့နေမြင်နေကျ တင်ပြပုံရိုးရိုးကြီးများထဲမှ ခွဲထွက်၍ ရေးချက်ဆန်းဆန်း အကြောင်းရာဆန်းဆန်း၊ တင်ပြပုံဆန်းဆန်းဖြင့် မထင်ထားသောဘက်မှ အတွေးအရေးများကို ဖန်တီးလာနိုင်ကြမည်ဖြစ်သည်။ ဤသို့ဆိုလျှင် မိမိဖန်တီးသော ပန်းချီကား၊ ပန်းပုရုပ်သာမက အဆောက်အဦပုံစံနှင့် အခြားဒီဇိုင်းပုံစံများမှာပါ တိုးတက်မှု ပိုမိုဖြစ်ထွန်းလာနိုင်ပေမည်။

ထို့ကြောင့် ပန်းချီသည် ဓါတ်ပုံမဟုတ်သကဲ့သို့ သဘာဝကို ပုံတူကူးချခြင်း သက်သက်လည်း မဟုတ်ကြောင်းကို သိရှိနားလည်စွာဖြင့် လွတ်လပ်စွာ ဖန်တီးကြရန်ပင်ဖြစ်သည်။

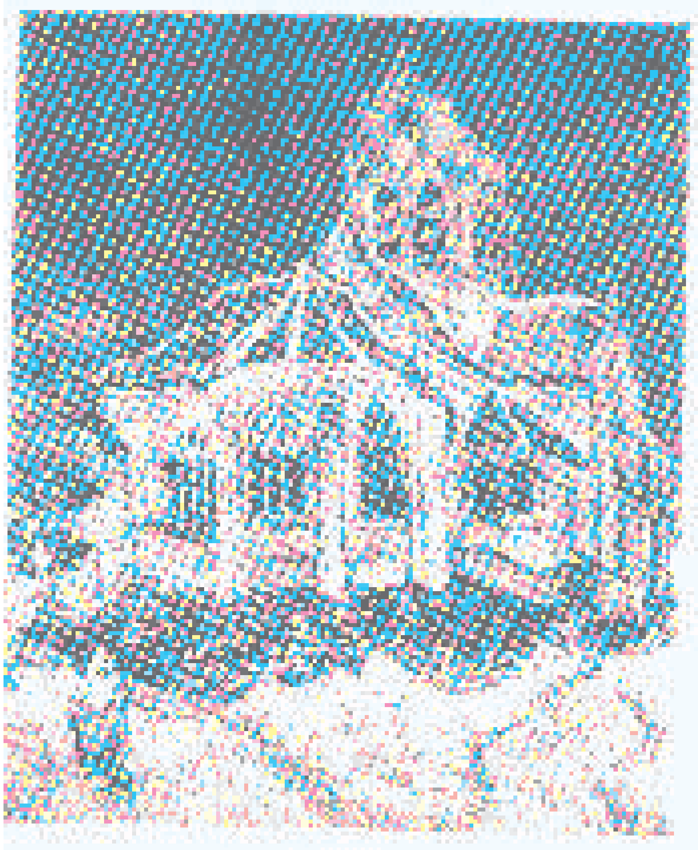


မိမိအိမ်ပြင်ပသို့ထွက်၍ ရှုခင်းပန်းချီ *(OUT DOOR)* ရေးဆွဲရာတွင် သိရှိထားရန်အချက်များမှာ မိမိမြင်တွေ့သောမြင်ကွင်းမှုကြည့်၍ အဆင်မပြေသည်များကို ပြုပြင်ပြောင်းလဲရန် ဥပမာ- နိမ့်နေခြင်းများ၊ မြင့်နေခြင်းများ၊ တပြေးညီတန်း နေခြင်းများ၊ ယိုင်နေခြင်းများ၊ မတည့်ခြင်းများ စသည်ဖြင့် နိမ့်လွန်းမြင့် လွန်းခြင်းများနှင့် အခြားကြည့်မကောင်းသည်များကို ပြောင်းလဲပြုပြင်၍ ဖွဲ့စည်းရေးဆွဲပေးနိုင်ရမည်ဖြစ်သည်။ ထို့အပြင် အကြီး သေးမညီညာခြင်း၊ ကြီးလွန်း၊ သေးလွန်းခြင်းနှင့် အကျဉ်းအကျယ်များကိုပါ မိမိစိတ်ကြိုက်သဘောကျ ပြောင်းလဲပြစ်နိုင်ရပေမည်။ သို့သော် သတိပြုရန်မှာ ပြောင်းလဲပြစ်ရဲရမည်ဟုဆိုသောကြောင့် မြင်သမျှကို ရေးတိုင်းရေးတိုင်း ဖွတ်လိုက်ပြောင်း၍ ရေးမနေသင့်ပေ။ ဆိုခဲ့ပြီးသည့်အတိုင်း သဘာဝသည် သူ့ဘာသာသူ လှနေပြီးသား ဖြစ်နေပေသည်။ တစ်ခါတစ်ရံ မိမိမျက်စိတွင် အကြည့်ရအဆင်မပြေဘဲ ဖော်ပြခဲ့သည့်အပြစ်ဖြစ်ဖွယ်များ ဖြစ်နေမှသာ ပြောင်းလဲ ရမည်ဖြစ်သည်။ ပြောင်းလဲရမည် ဆိုရာ၌လည်း အရာဝတ္ထုမြင်ကွင်းများရှိ ထုထည်များတွင် အချိုးပျက်လောက်အောင် ပြောင်းလဲပြစ်ခြင်းကိုကား ရှောင်ကျဉ်သင့်ပါသည်။ အထူးသတိထားရန်မှာ မြင်ကွင်းအားလုံးတိုင်းကို ကြည့်ရာ၌ ပထမဦး စွာ ခြုံ၍ကြည့်ရမည်ဖြစ်သည်။ ဆိုလိုသည်မှာ ခြုံငုံ သုံးသပ်ခြင်းပင်ဖြစ်ပါသည်။ သရုပ်ပြပုံများဖြင့် ပြသထားပါသည်။ အချို့ပုံများသည် ပန်းချီကား တစ်ချပ်လုံးတွင် အရောင်အားဖြင့် တစ်စုတစည်းတည်းဖြစ်နေခြင်း၊ အလင်းမှောင်အားဖြင့်တစ်စုတစည်း တည်းဖြစ်နေခြင်း စသည်ဖြင့် ထူးခြားမှု အရှိဆုံးသည် ပိုမိုပေါ်လွင်လျက်ရှိပါသည်။

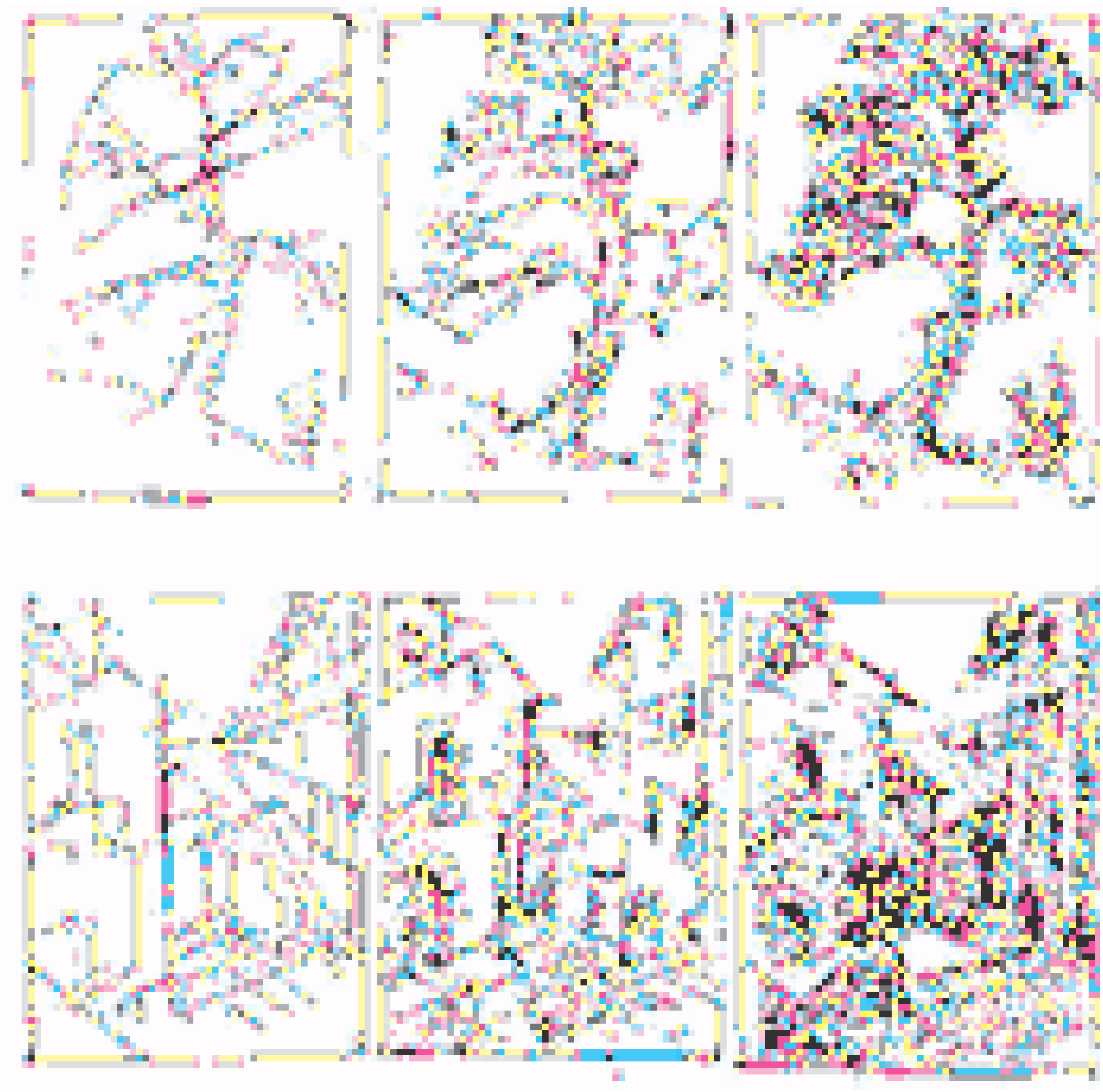


ပန်းချီ ကား၏ အဓိက အကျဆုံးစုစည်းမှုသည် တြိဂံပုံသဏ္ဍာန်၊ လေးထောင့်စတုရန်းပုံသဏ္ဍာန်၊ အဝိုင်းပုံ သဏ္ဍာန်၊ ဘဲဥပုံသဏ္ဍာန် စသည်ဖြင့် ခြုံငုံမြင်တတ်ထားရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုအကြောင်းကို ရှေ့အခန်းများက ဖော်ပြခဲ့ပြီးဖြစ်ပါသည်။ ယခု ရှုခင်းရေးရာတွင်လည်း ထိုသို့ အလွယ်ဆုံးပုံစံကို ဦးစွာယူ၍ ရေးပါက အများစုဖြစ်လေ့ဖြစ်ထရှိသော "မည်သည့်နေရာမှစ၍ ရေးရမည်မသိဖြစ်ခြင်း"ကို အဆင်ပြေသွားစေမည်ဖြစ်သည်။

ထိုသို့ ခြုံငုံ၍ကြည့်ပြီး အခြေခံပုံသဏ္ဍာန်ဖမ်းမိထားပြီဆိုလျှင် ပါဝင်သော ပုံဝတ္ထုပစ္စည်းအကြောင်းအရာများတွင်ရှိသော သဘာဝရောင်ကို ခွဲခြားရမည်ဖြစ်သည်။ ဝတ္ထုပစ္စည်း၏ *TONE* အဆင့်မည်မျှ ရှိသည်ကို ချိန်ဆကြည့်ရမည်ဖြစ်သည်။ ထိုသို့ဖြင့် မိမိပန်းချီကား တွင် မည်သည့်ပုံသည် *TONE* အရင့်ဆုံး၊ *TONE* အနုဆုံး စသည်ဖြင့်

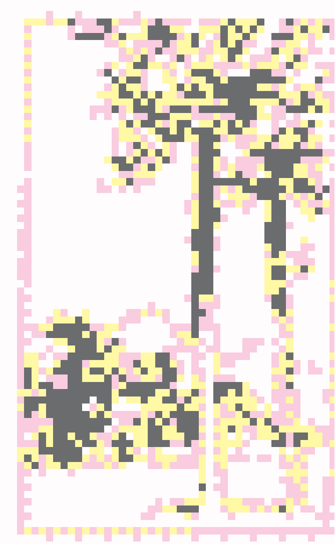


အသီးသီးခွဲ၍ ရင့်သည့်ပုံ ကြောင့် နုသောပုံပေါ်ခြင်း၊ နုသည့်ပစ္စည်းကြောင့် ရင့်သည့် ပစ္စည်းပေါ်နေခြင်း သဘောကို လေ့လာ ရေးဆွဲကြရမည်ဖြစ်သည်။ ၎င်း *TONE KEY* တိုင်း တွင်လည်း *TONE* အဆင့်သည် မြောက်များစွာ မရေတွက်နိုင် အောင်ရှိနေသည်။ သဘာဝတွင် *TONE* သဘောသည် ညင်သာစွာ ကူးလူးဆက် သွယ်နေကြပေသည်။ ***"WHITE PAINT ON WHITE NOT FORM" "BLACK PAINT ON BLACK NOT FORM"*** ဆိုသော စကားစုနှစ်ခုရှိသည် အဓိပ္ပါယ် မှာ အတူတူဖြစ်သည်။ အဖြူပေါ်မှာ အဖြူရောင် ဆေးရေးလျှင် ပုံသဏ္ဌာန်ပေါ် မလာသကဲ့သို့ အမဲ ပေါ်မှာ အမဲရောင်ဆေးရေးလျှင်လည်း ဘာပုံမှ ပေါ်လာမည် မဟုတ်ပေ။ ထို့ကြောင့်*TONE* သဘော များ ချိန်ဆ၍ ပန်းချီကားအဖြစ် ဖွဲ့စည်းရာတွင် အလင်းကြောင့် အမှောင်ပေါ်၍ အမှောင်ကြောင့် အလင်းပေါ်နေကြသည်ကို သိရှိထားရမည်ဖြစ်သည်။*TONE* အနုအချင်းချင်းထပ်၍ရေးလျှင် တော်တော် နှင့်ပုံသဏ္ဌာန်ပေါ်လာမည်မဟုတ်သလို အရင့်ပေါ်တွင် နောက်ကအရင့်ထပ်၍ ရေးလျှင်လည်း ပုံသဏ္ဌာန်များရောထွေး၍ ပေါ်လာမည် မဟုတ်ပေ။ ထို့ကြောင့် အနုအရင့် *TONE KEY* များ အဆင့်ဆင့်ပြောင်းလဲသွားမှုများကို ဂရုစိုက် လေ့လာ၍ တိတိကျကျရေးနိုင်မှသာ ပုံသဏ္ဌာန်တို့သည် မှန်ကန်စွာ ပေါ်လာပေမည်။



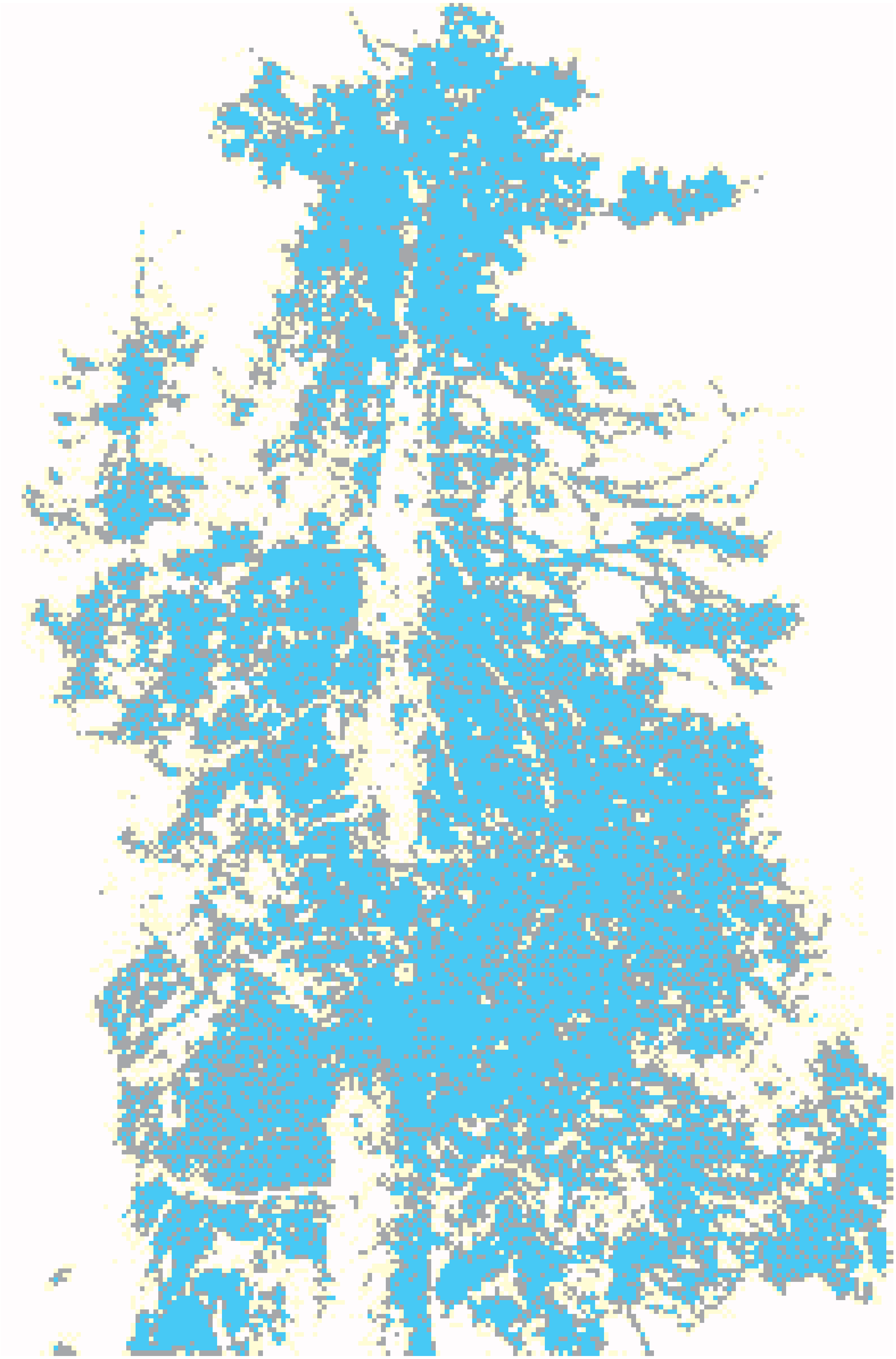
(၂၆) သစ်ပင်များကိုလေ့လာခြင်း

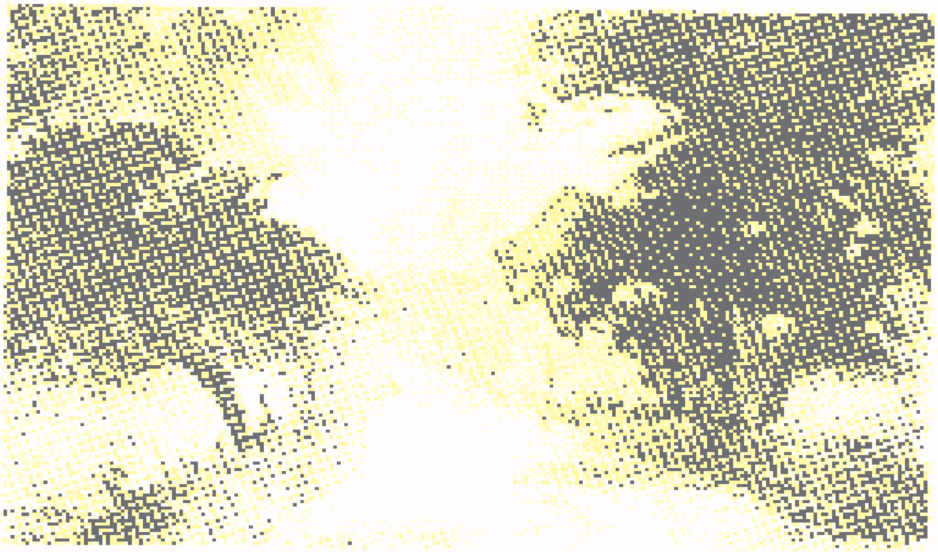
(TREE CHAPACTER)

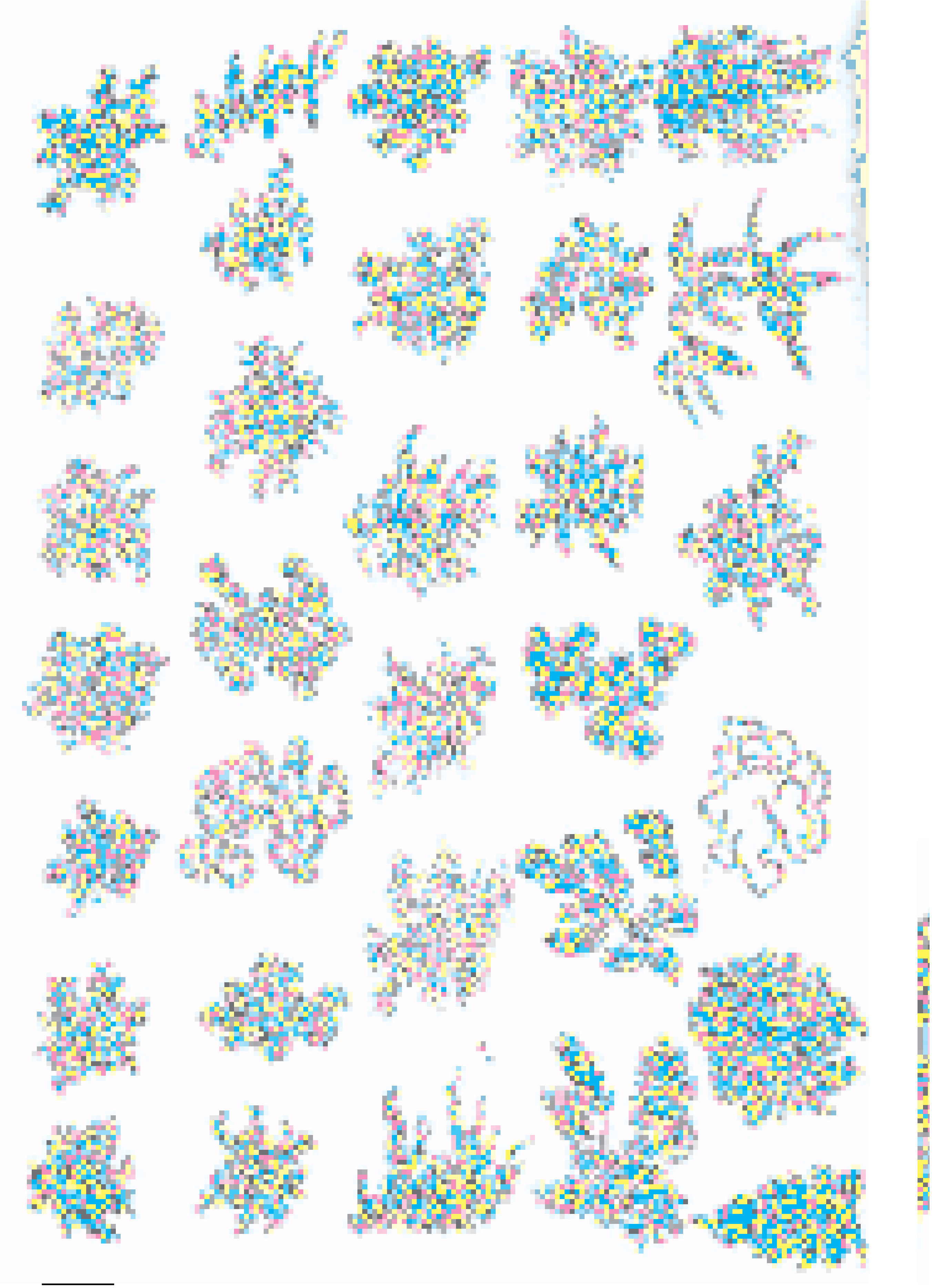


ရှုခင်းပန်းချီရေးရာတွင် အများအားဖြင့် သစ်ပင်များသည် ဇာတ်လိုက်သဖွယ်ဖြစ်၏။ သစ်ပင်ချည်းသက်သက်ဖြင့် ရေးထားသော ပန်းချီကားများကို များစွာတွေ့ဖူးကြလိမ့်မည်။ အခြား အကြောင်းအရာများကို ရေးရာတွင်လည်း သစ်ပင် သည် ဇာတ်ပို့သဖွယ် အဖြည့်ခံနေရာမှ အလှတရားကို ကူညီပံ့ပိုးပေးလေ၏။ ထို့ကြောင့် သစ်ပင်တို့ကို လေ့လာရန် အရေးကြီးလိုအပ်လှပေသည်။

သစ်ပင်တို့ကို မည်သည့်နေရာတွင် ကြည့်ကြည့် မြင်တွေ့နေကျဖြစ်သည့်အတွက် ဆန်းမည်မဟုတ်ချေ။ သို့သော် ၎င်းအပင်များ၏ *CHARACTER* ကို သေသေချာချာလေ့လာမိသူမှာ ရှားပါးလှပါသည်။ သစ်ပင်များသည် သဘာဝမှ အလှတရားများပင် ဖြစ်လိမ့်မည်ထင်၏။ ယေဘုယျအားဖြင့် သစ်ပင်တို့သည် အောက်ခြေပင်စည်ရိုးတံနှင့် အပေါ်မှ အုပ်အုပ်ဆိုင်းဆိုင်း သစ်ရွက်များ ဝန်းရံ အုပ်မိုးထားပုံဖြစ်သည်။ အပင်များ၏ ပုံသဏ္ဍာန်ကို အလွယ်တကူခွဲခြား၍ကြည့်နိုင်ရန် လေ့လာကြည့် မည်ဆိုလျှင် ဥပမာ- မကျည်းပင်သည် ခပ်လုံးလုံး သဏ္ဍာန်ရှိ၍ ထင်းရှူးပင်၊ ဗာဒံပင်တို့မှာ ဖားဖားကား ကားနှင့် စျေးထဲမှ မိုးကာထီးတိုင်နှင့်တူလှပေသည်။ ထင်းရှူးပင်ကဲ့သို့ ပုံသဏ္ဍာန်အမျိုးမျိုး ပြုပြင်နိုင်သော သစ်ပင်များရှိသကဲ့သို့ ထန်းပင်၊ အုန်းပင်ကဲ့သို့ ပုံသဏ္ဍာန်အတိအကျ အမြဲတမ်းရှိသော အပင်များလည်း ရှိလေသည်။ ပန်းချီရေးရာတွင် သစ်ပင်ပုံများသည် များသောအားဖြင့် မှားနေသည်ဟု ဆိုဖွယ်ရာမရှိနိုင်ပေ။ သစ်ပင်သည် အမျိုးမျိုးဖြစ်နိုင်သောကြောင့်ပင်ဖြစ်သည်။ ဘာပင်လဲဟု မေး၍ မရနိုင်သောသစ်ပင်များကိုလည်း တစ်ခါတစ်ရံ ထည့်၍ရေးမိပေလိမ့်မည်။ သို့သော် သစ်ပင်ဖြစ်နေရပေမည်။ သစ်ပင်၏ လက္ခဏာကား ရှိနေရမည်မှာ မလွဲပေ။ အချို့သော အပင်များသည် ခပ်မွမွ အရွက်လေးများစု၍ အပင်တစ်ခုလုံး တစ်ရွက်ချင်း မမြင်နိုင်အောင် ရောထွေးလုံးဝန်းနေသော အပင် များဖြစ်နေပြီး အချို့သည် အရွက်ကြီးများ ဖားဖား ရားရားနှင့် စွင့်ကားစွာပေါ်လွင်လှ၍ ခြိုင့်ရေး၍ မဖြစ်နိုင်သော အပင်မျိုးဖြစ်နေတတ်ပြန်သည်။ အပင်တို့၏ ပုံစံအမျိုးမျိုးနှင့် ရေးချယ်ပုံ၊ ပန်းချီကား တွင်ထည့်သွင်းထားပုံတို့ကို ပုံများဖြင့် ပြသထားပါသည်။



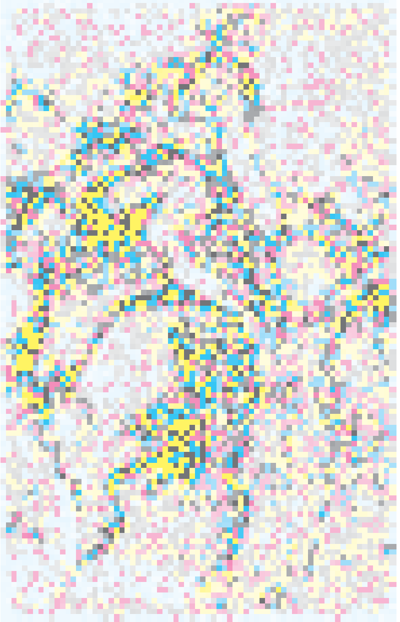




အပိုင်း (၇)

ပုံကြမ်းရေးဆွဲခြင်း

(၂၇) ပုံကြမ်းရေးဆွဲခြင်း *(SKETCH DRAWING)*



ကမ္ဘာကျော်ပန်းချီဆရာများ၏ *GREAT DRAWING* များသည် ၎င်းတို့၏ ပုံကြမ်း *(SKETCH)* များပင် ဖြစ်ပါသည်။ ပုံကြမ်းရေးဆွဲ ခြင်းသည် ပန်းချီ၏ အသက်ဖြစ်သည်။ကောက်ကြောင်း ရေးဆွဲခြင်းနှင့် ထပ်တူပြု၍ လေ့ကျင့်ရပေမည်။ ပုံကြမ်းရေးဆွဲခြင်း၏ ရည်ရွယ်ချက်မှာ စိတ်ကူးများကို လွတ်လွတ်လပ် လပ်ပုံဖော်ခြင်းဖြစ်သည်။ သို့သော် ကောက်ကြောင်း၏ အခြေခံအစပြုရေးဆွဲချိန်ကကဲ့သို့ တိကျလိုက်နာ၍ စမ်းတဝါးဝါး မဖြစ်တော့ဘဲ အသိတရားများပါ၍ ချုပ်ချယ်မှုတို့ကင်းကာ စက္ကူပေါ်တွင် အစ ရှာမှုပညာတစ်ရပ်ပင်ဖြစ်သည်။ မျဉ်းကြောင်းများစွာခြစ်နေခြင်းပင်လျှင် ပုံစံတစ်ခုကို ရှာဖွေနေသည်ဟု ဆိုနိုင်သည်။ မည်သူမဆို မိမိ၏ကိုယ်ပိုင် *NOTE* စာအုပ်တစ်အုပ် လက်ဝယ်ဆောင်ထား တတ်သကဲ့သို့ *SKETCH* ပုံကြမ်းရေးခြစ်သည့် စာအုပ်လေးတစ်အုပ်ကို အမြဲဆောင်ထားသင့်ပေသည်။ ကင်မရာဆောင်ထားသည်ထက်ပို၍ လွတ်လပ်ထူးကဲစွာ မြင်သည့်ပုံရော၊ မမြင်သည့်ပုံ ကိုပါ မှတ်သား ထားနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ကမ္ဘာကျော် ပန်းချီပညာရှင် လီယိုနာဒိုဒါဗင်ချီ သည် မိုနာလီဇာ ပန်းချီကားမရေးမီ ပုံကြမ်းပေါင်းများစွာကို ရေးခြစ်၍ မျက်နှာအနေအထား၊ လက်အနေအထား စသည်တို့ကို ရှာဖွေခဲ့သည်။ စမ်းသပ်ရေးဆွဲခဲ့၏။ ၎င်း၏ ပုံကြမ်းများကို ဖော်ပြထားပါသည်။ ထိုကဲ့သို့ ပုံကြမ်းသည် ပုံအစစ်ကဲ့သို့ မလှပသော်လည်း ပုံအစစ်ဖြစ်လာရန် မွေးထုတ်ပေးလိုက်သော အဓိကသော့ချက်ပင် ဖြစ်လေ၏။

ပုံကြမ်းများရေးရာတွင် စိတ်ကိုချုပ်တီး မထားဘဲ လွပ်လပ်စွာ မြင်သည်ထင်သည်ကို ရေးချ ရမည်ဖြစ်သည်။ အချို့သောသူများသည် လိုင်းများ စွာရေး၍ ပုံကြမ်းခြစ်ကြပြီး အချို့သောသူများမှာ လိုင်းသန့်သန့် တစ်ချက်နှစ်ချက်မျှရေး၍ ထိမိနေသောဟန်ကို ရှာဖွေကြသည် လည်းရှိ၏။ ပုံကြမ်း ရေးရာတွင် ထိုကဲ့သို့ မျဉ်းများ နည်းနိုင်သမျှနည်း၍ အရှင်းဆုံးပုံစံဖြင့် ထူးခြားသောအချက်ကို ရှာဖွေကာ တစ်ချက်တည်း ရေးနိုင်လျှင် ပို၍ထိမိလှပြီး ဘဝင်ကျဖွယ်ပုံကြမ်းဖြစ်လာပေမည်။ အချို့သော ပုံကြမ်းများသည် ကားချပ်များထက်ပင်ကောင်းမွန် ထိမိ လှပြီး အသက်ဝင်၍ သူ့ချည်းသက်သက်ပင် ကောင်းနေကြလေသည်။

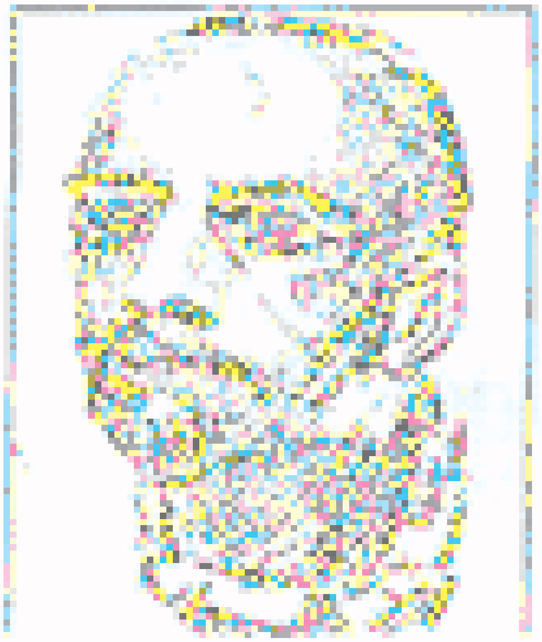
http://www.cherrythitsar.org

SKETCH ပုံကြမ်းများတွင် ရေးနည်းရေး ဟန်ကိုလိုက်၍ (၃)မျိုးခွဲထားလေသည်။ ၎င်းတို့မှာ-

(၁) မျဉ်းကြောင်းပုံကြမ်း *(LINE SKETCH)*၊

(၂) အနုရင့်ပုံကြမ်း *(TONE SKETCH)*၊

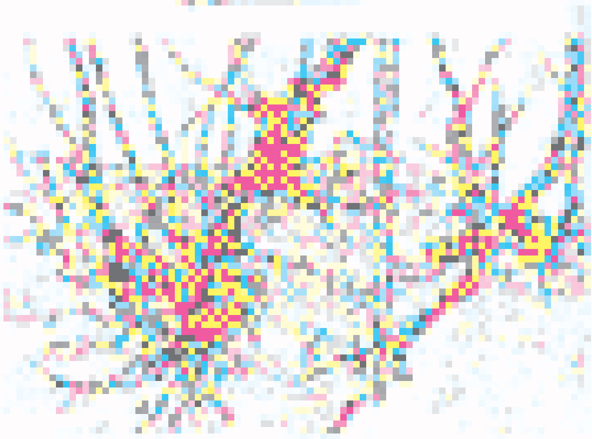
(၃) အရောင် ပုံကြမ်း *(COLOUR SKETCH)*ဟူ၍ ဖြစ်သည်။

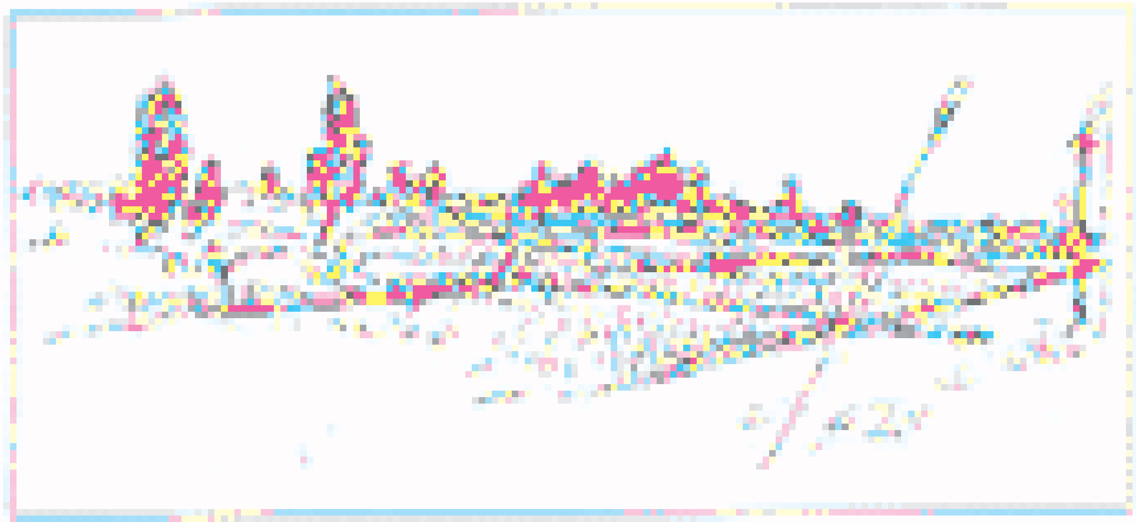


မျဉ်းကြောင်းပုံကြမ်းမှာ ဖော်ပြပြီးသည့်အတိုင်း လိုင်းအထူအပါးဖြင့်ရေးခြစ်ပြီး ရှင်းလင်းသေသပ်၍ ထူးခြားသော *CHARACTER* ကို ပေါ်လွင်ထိမိအောင် ရေးမှတ်ချက်ပင်ဖြစ်သည်။ အချို့သော ပန်းချီဆရာများသည် ခဲတံကိုအသုံးပြု၍ ပုံကြမ်းများရေးဆွဲရာတွင် *LINE* သာမက အနုအရင့် အလင်းအမှောင်ကိုပါ တစ်ခါတည်း ရေးခြစ်မှတ်သား သွားတတ်ကြလေသည်။ ထိုကဲ့သို့ *TONE* သဘောကို ပုံကြမ်းရေးခြင်းဖြင့် အလင်းလာရာကို မှတ်မိနိုင်သကဲ့သို့ အရိပ်၏ဧရိယာကိုပါ စိတ်မှန်း ဖြင့်ရှာဖွေမနေရတော့ဘဲ သိရှိနိုင်မည်ဖြစ်သည်။ ထို့ကြောင့် ပန်းချီဆရာအများစုသည် *OUT DOOR* ထွက်၍ ရေးကြလျှင်သော်လည်းကောင်း၊ လူပုံ *MODEL* ခဏထိုင်ပေးလျှင်သော်လည်းကောင်း

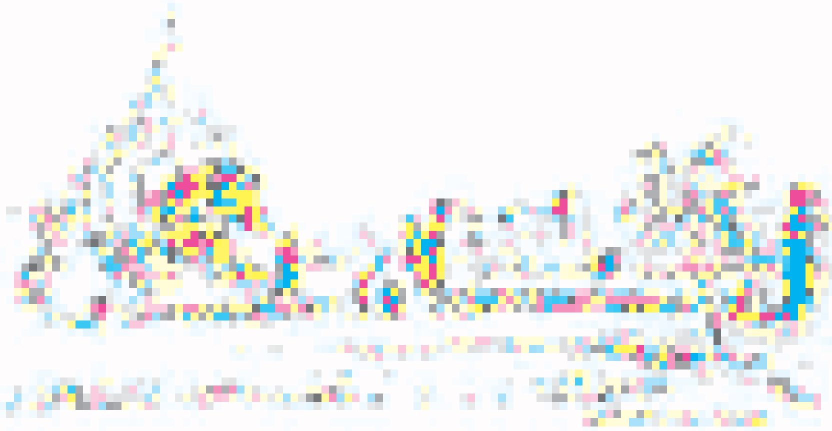
(TONE SKETCH) များဖြင့် ရေးခြစ်တတ်ကြလေသည်။

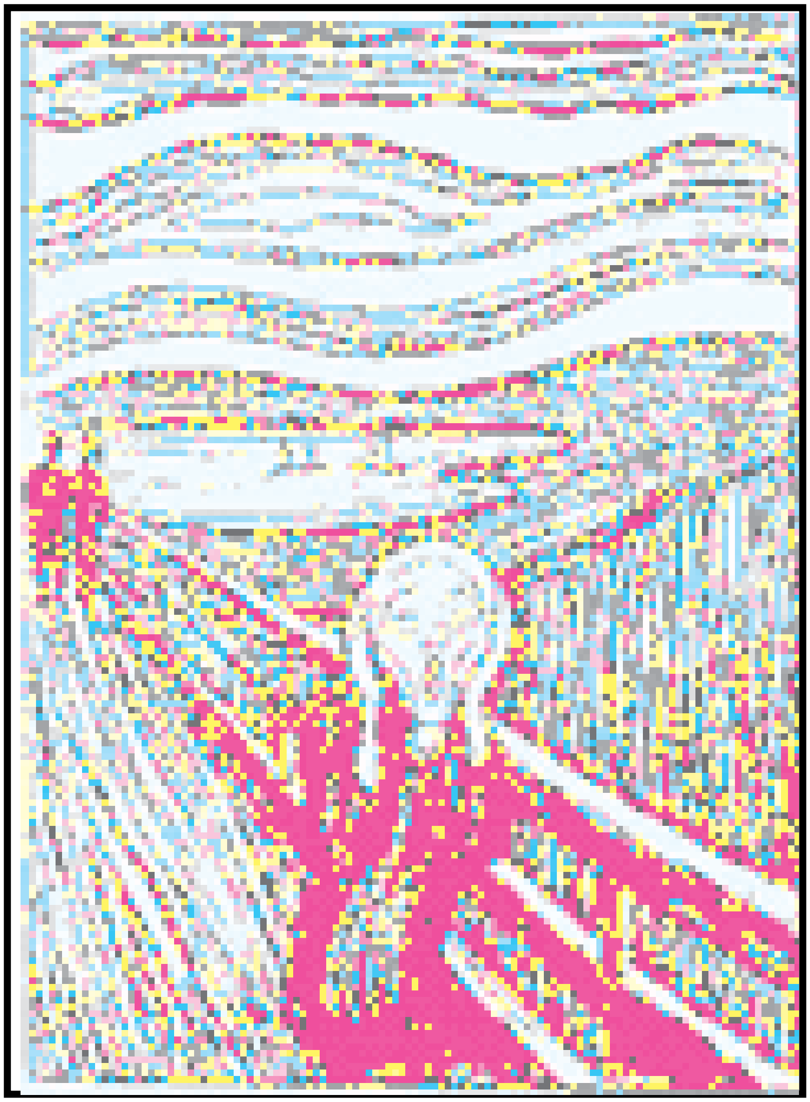
COLOUR SKETCH အရောင်ပုံကြမ်းဆိုသည်မှာ အလွယ်တကူသယ်ဆောင်နိုင်သော ရေဆေးအပါး *(WATER COLOUR)*၊ ခဲရောင်စုံ *(PASTEL)*၊ ဖယောင်းရောင်စုံ *(CRAYON)* မြေဖြူရောင်စုံ*(COLOR CHALK)*တို့ဖြင့် ဝါနီပြာစိမ်းခရမ်း စသည့်အဓိကအရောင်အုပ်စုများကို ရေးခြစ်မှတ်သွားတတ်ကြလေသည်။ တစ်ခါတစ်ရံတွင် ၎င်း *COLOUR SEKTCH* များသည် ရှုချင်စဖွယ်ထိမိလှ၍ အရောင်ပေါင်းစပ်မှု၊ အလင်းပေးချန်လှပ်မှု၊ ကပိုကရိုနိုင်မှုကလေးများဖြင့် ချစ်စဖွယ်ဖြစ်နေတတ်ပေသည်။ ခဏမြင်လိုက်သော လျှပ်တစ်ပြက်အရောင်အသွေးလေးများကို တမဟုတ်ခြင်း မဆိုင်းမတွ ရဲရဲရေး၍ ရဲရဲတွေးကာ ပုံဖမ်းလိုက်ခြင်းဖြစ်သည်။ ထိုသို့ *SKETCH* များ ရေးဆွဲနေသောအကျင့်ကလေးသည် ပန်းချီရေးခြင်းနှင့် လက် မပြတ်သကဲ့သို့၊ အခြားစိတ်လေလွင့်စရာများကိုပါ မေ့ဖျောက်ထားနိုင်၍ သမာဓိအားကောင်းကာ၊ ရိုးရိုးတွေး၊ ရိုးရိုးရေး၍ အရှိကို အရှိအတိုင်း တင်ပြရဲသောစိတ်များ မွေးမြူပေးရာ ရောက်နိုင်ကြောင်းကို လက်တွေ့သိမြင်ရရှိလာမှာ မလွဲပင်ဖြစ်ပါသည်။



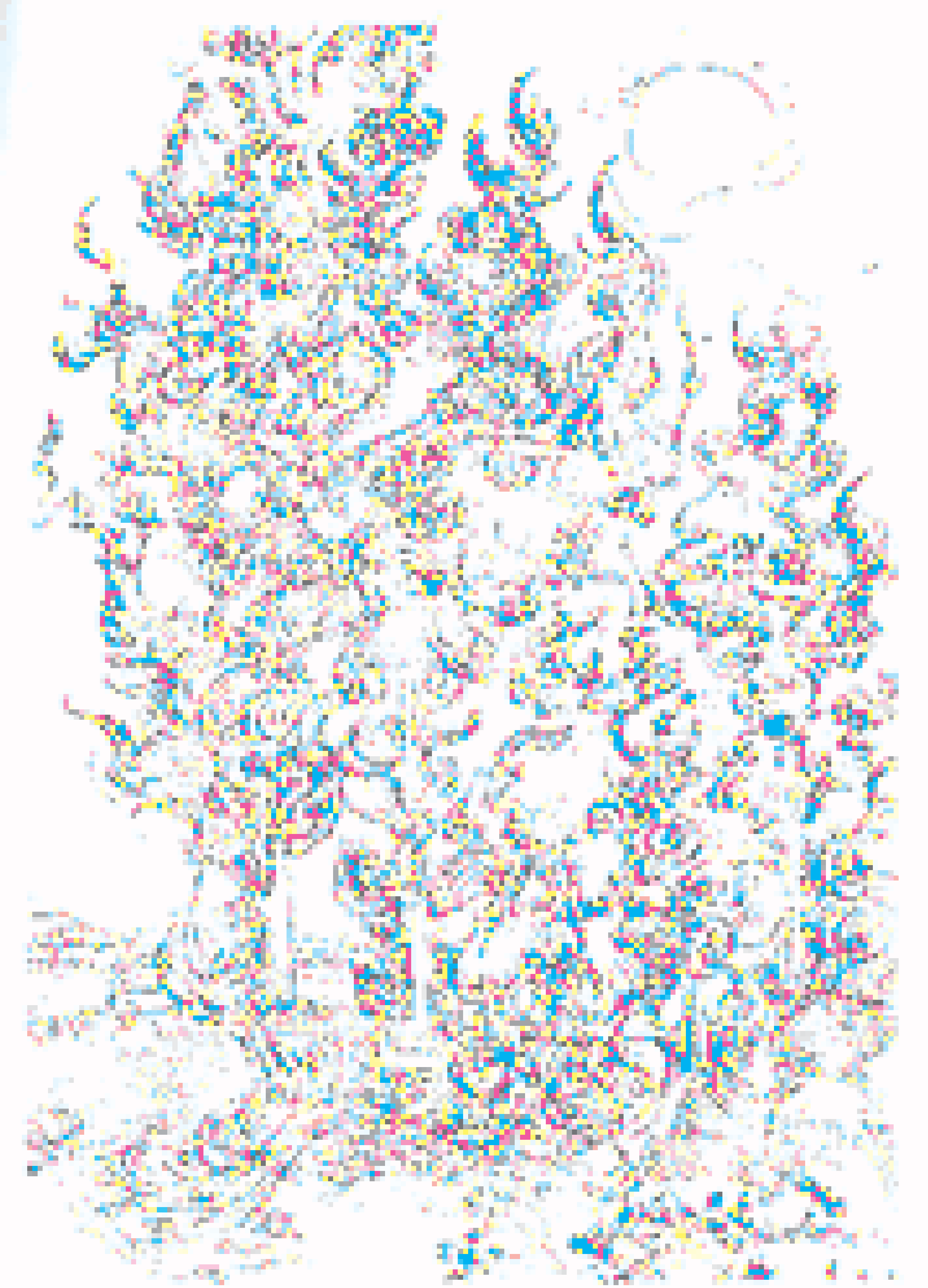


http://www.cherrythitsar.org





-အက်ဒွပ်မွန့်ချ် ၏ ကောက်ကြောင်းပန်းချီပုံကြမ်း၊ "the cry"
(LITHOGRAPH)



-ဗင်းဆင့်ဗန်းဂိုး၏ကောက်ကြောင်းပန်းချီ၊ Grave of Cypresses ပန်းချီကား

-မိုက်ကယ်အိန်ဂျလို၏ (ပုံကြမ်းကောက်ကြောင်း)

-ပီကာဆို (picasso) ၏ sketch လေ့လာချက်။ (ပုံကြမ်းကောက်ကြောင်း)

http://www.cherrythitsar.org

-အက်ဂါးဒေးဂါးစ်၏ ကောက်ကြောင်းပုံကြမ်း

ရင်းဘရန့်၏ The Death of the Virgin (1639)Etching လက်ရာ။

အပိုင်း (၈)

ရုပ်သွင်များ၏ နောက်ကွယ်ပါးဆီသို့

ကျွန်တော်တို့ရည်ရွယ်သည်မှာ လွတ်လပ်ပြီး ရှင်သန်ခြင်းပြည့်ဝသော နှောင်ဖွဲ့ဘောင်ခတ်ခြင်းကင်းသော အနုပညာဆီသို့ ရောက်ဖို့ဖြစ်ပါသည်။

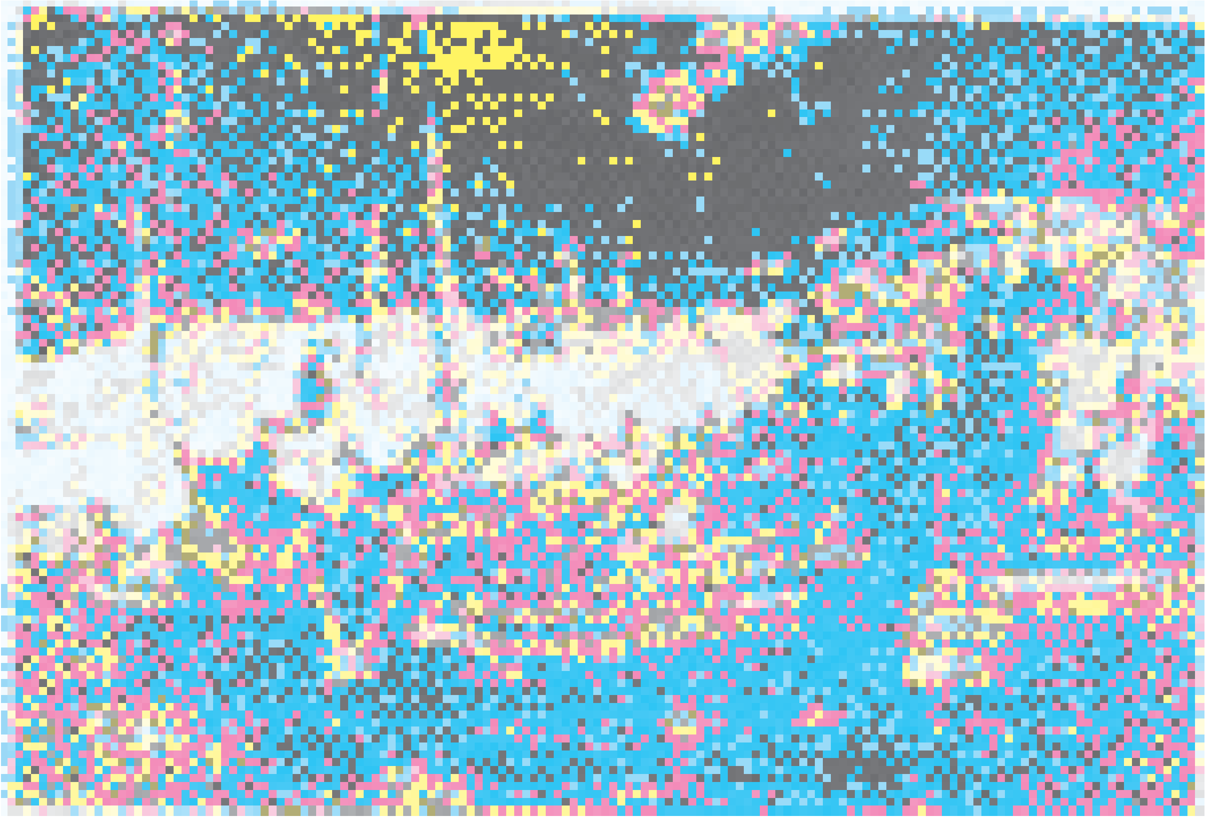
ထိုအဖြစ်ရောက်ရန်မှာ မလွယ်ကူသော ကိစ္စလည်းဖြစ်သည်။ အပြောက်အမြား အားထုတ်ကြရမည်။ အဆင့်များစွာကိုလည်း ကျော်ဖြတ်ကြရမည်။ ထိုများစွာသော အဆင့်များထဲမှ အခြေခံကျသော အဆင့်ကို ချန်လှပ်ထားခဲ့၍ မရကောင်း။ ထို့ကြောင့် ဤ “ **အခြေခံပုံဆွဲ** ”စာအုပ်သည် အဓိက လိုအပ်နေသော ကွက်လပ်တစ်ခုကို ဖြည့်ပေးနိုင်ပေလိမ့်မည်။

ပိုမိုအားကောင်းလာသော အခြေခံ၏ နောက်တွင် ကျွန်တော်တို့ သွားလိုသော လမ်းခွဲများကို ရှာရပေလိမ့်မည်။ ကျွန်တော်တို့ ရပ်နေပါက ခရီးမရောက်ဘဲရှိပေမည်။ ထို့ကြောင့် အမြဲအားထုတ်နေကြရမည်။ ရရှိခဲ့ပြီးသော အခြေခံများပေါ်မှ ထပ်ဆင့်၍ ချဲ့ထွင်ရမည်သာဖြစ်သည်။

သဘာဝလောကကြီး၏ ရုပ်သွင်များကို ကျွန်တော်တို့ ကူးယူရေးဆွဲခဲ့ပြီ။ သဘာဝလောကကြီး၏ ရုပ်သွင်များကို တိုက်ရိုက် ကူးမဆွဲဘဲ ဖန်တီးရေးဆွဲခဲ့ဖူးပြီ။ ဆိုလျှင် ၎င်းအဆင့်များကို ကျော်၍ ကျွန်တော်တို့ သွားဖို့လိုပေလိမ့်ဦးမည်။

“ရုပ်သွင်များ၏ နောက်ကွယ်ပါး”တွင် ရှိနေမည်ဖြစ်သည့် ပိုပြီး သိမ်မွေ့သော အကြောင်းကိစ္စများနှင့်ပတ်သက်၍ ရေးဖွဲ့ကြရလိမ့်ဦးမည်။ ကျွန်တော်တို့ကိုယ်တိုင်၏ စိတ်အစဉ်များနှင့်ပတ်သက်၍လည်း ရေးဖွဲ့ကြရမည်။ ထို့ထက်ပိုလွန်ကာ ကျွန်တော်တို့ သိစိတ်၏ နောက်ကွယ်ပါးမှ မသိစိတ်နယ်ထဲ၌လည်း ကျင်လည်ကျက်စားကြရ ဦးမည်သာဖြစ်သည်။

ကျွန်တော်တို့ ရည်ရွယ်သည်မှာ လွတ်လပ်ပြီး ရှင်သန်ခြင်း ပြည့်ဝသော နှောင်ဖွဲ့ဘောင်ခတ်ခြင်းကင်းသော အနုပညာဆီ ရောက်ဖို့ဖြစ်ပါသည်။ သို့ဖြစ်ရကား ကျွန်တော်တို့ ရပ်မနေကြဘဲ မနားတမ်းအားထုတ်ကြရလိမ့်မည်။

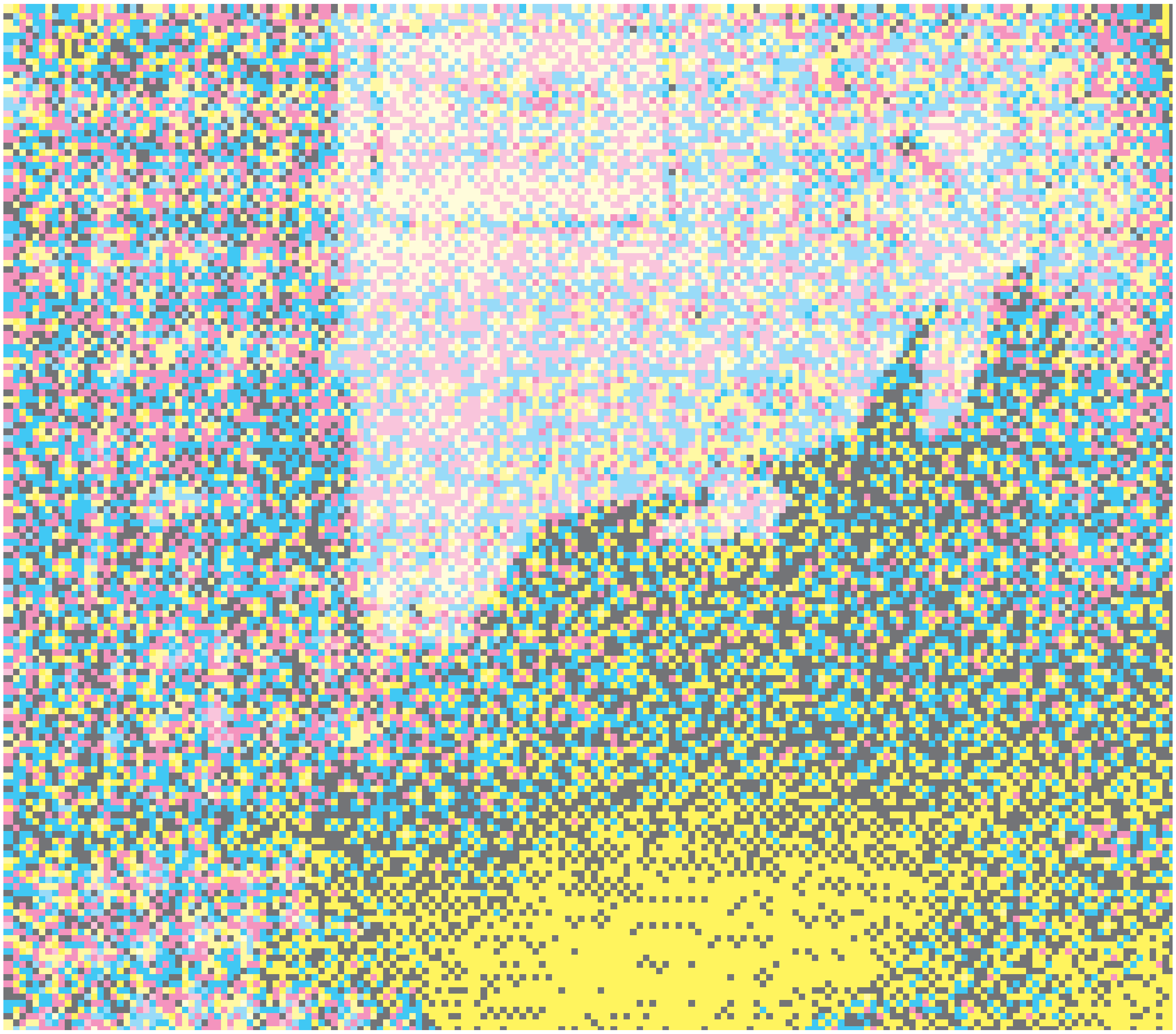


မြန်မာပန်းချီကျော် ဦးဘညာဏ်၏ မြစ်ဆိပ်ကမ်းဝယ် ဆီဆေးပန်းချီကား။

ဦးဘညာဏ်သည် မြန်မာပန်းချီလောက၏ ရှေ့ပြေး ရှေ့ဆောင်ပန်းချီကျော် တစ်ဦးဖြစ်သည်။ အင်္ဂလန်နိုင်ငံ ***(Yellow door)*** *တံခါးဝါပန်းချီကျောင်းမှ သင်ယူခဲ့သည်။ မြန်မာနိုင်ငံတွင် ဥရောပ ရေးဟန်ပန်းချီအမွေကို ပေးခဲ့သည်။*

လီယိုနာဒိုဒါဗင်ချီ *Leonarde da Vinci(1452-1519)* ၏ကမ္ဘာကျော်မိုနာလီဇာ ပန်းချီကား။ လေးနှစ်တိုင်တိုင်ရေးဆွဲခဲ့သည့် ပန်းချီကားဖြစ်သည်။ အလင်းအမှောင်ပေးထားပုံမှာလွန်စွာ ညင်သာပြေပြစ်ပြီး မဟာဆန်လှသည်။ မျက်နှာအမူအယာနှင့် ကမ္ဘာကျော်သော သူ့အပြုံးသည် သိမ်မွေ့လှ၍မှုံးစွာ ပဟေဠိဆန်လှသည်။ ယခုပြင်သစ်နိုင်ငံ လုဗ် **(Louvre)** ပြတိုက်တွင်ရှိသည်။

မိုက်ကယ်အိန်ဂျလို ဗျူရိုနာရိုတီ (1475-1564) ၏လက်ရာ ဒေးဗစ်ရုပ်ထုမှ ဦးခေါင်းပိုင်း



James A.M Whistler* ၏ *Arrangement in Grayand Black No:1, the Artist's Mother. ဆီဆေးပန်းချီကားဖြစ်သည်။ ဝှစ်စတဲလ်လာသည် ၁၉ ရာစုနှောင်းပိုင်းကမ္ဘာကျော် အမေရိကန်ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ ယခုပန်းချီကား သည် ပဲရစ်မြို့***(Louvre)*** လုဗ်ပြတိုက်တွင် ရှိသည်။

http://www.cherrythitsar.org

http://www.cherrythitsar.org

မိုက်ကယ်အိန်ဂျလို၏ ကမ္ဘာကျော်စစ်စတိုင်း ဘုရားရှိခိုးကျောင်း မျက်နှာကျက် နံရံပန်းချီ
Creation of Adam ပန်းချီကား။

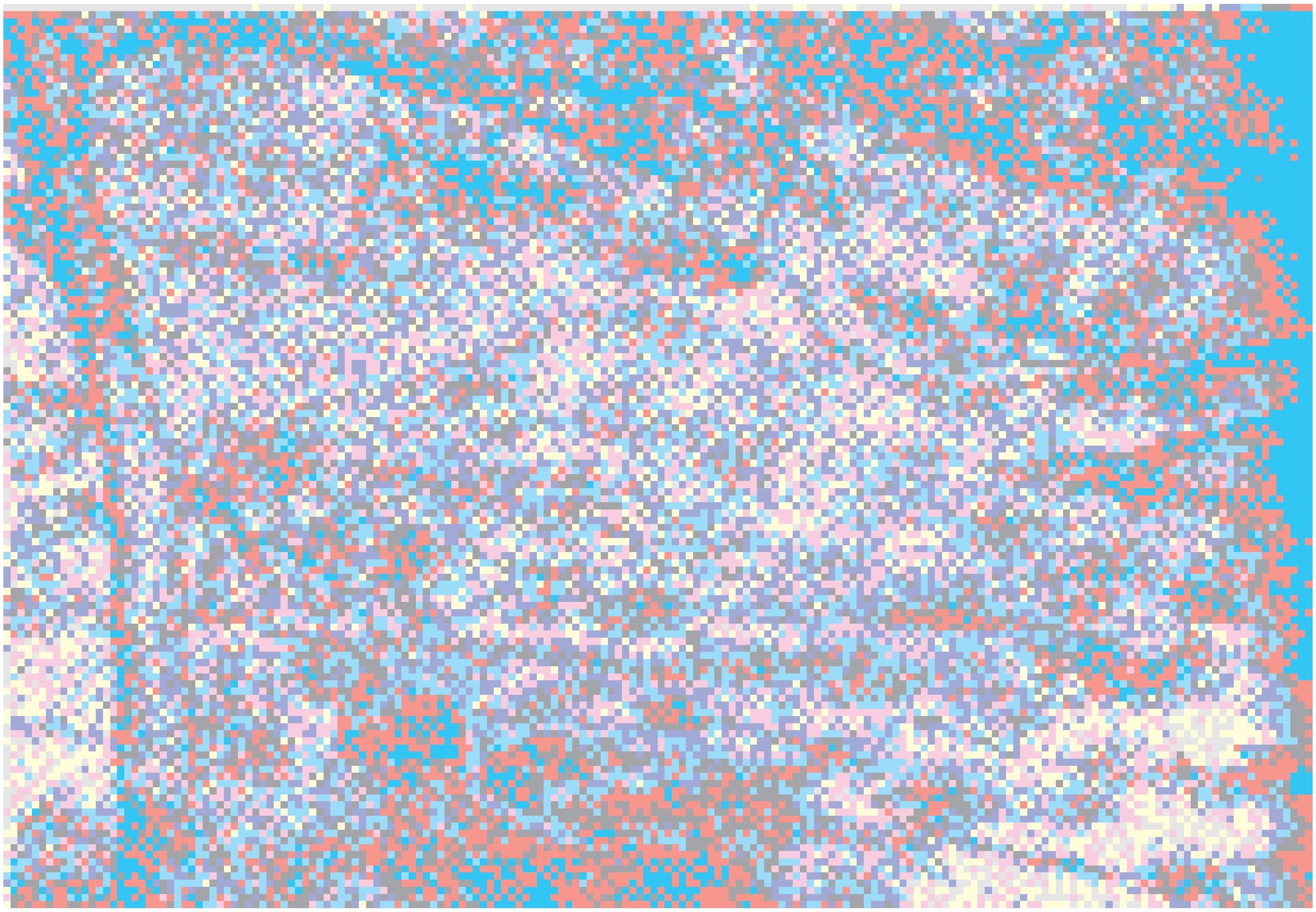
မက်ချာဂေါလ် (၁၈၈၇-၁၉၈၅) ၏ “The Wedding” ဖြစ်သည်။ *သူ့ခံစားချက်အတွေးများကို သူ့ပန်းချီများတွင် ထင်ဟပ်ရေးဆွဲခဲ့သည်။ အိမ်အိုဟောင်းထဲမှ မင်္ဂလာဧည့်ခံပွဲ အခင်းအကျင်းကို ခြောက်ကပ်စွာတွေ့နိုင်သလို၊ သစ်ပင်ထက်ကိုင်းဖျားက တယောသမားကိုလည်း တွေ့နိုင်သည်။ သတို့သမီး၏ပါးထက်မှ လူ့ရုပ်ပုံမှာ များစွာပဟေဠိဆန်နေလိမ့်မည်။ သူ့ပန်းချီများသည် စိတ်ကူးယဉ်ဆန်သလိုလို၊ အိပ်မက်ဆန်သလိုလို။*

http://www.cherrythitsar.org

ဗာမီးယား (Jan Vermeer) ၏ " Head of a young Girl" ဆီဆေးပန်းချီကား၊ *ဗာမီးယား၏ နာမည်ကျော်လက်ရာတစ်ချပ်ဖြစ်သည်။ သူသည် ၁၇ရာစု၏ ဟောလန်ပြည်သား ဒပ်(ချ်) ပန်းချီကျော်တစ်ဦးဖြစ်သည်။*

Jean Honore'Fragonard (1732-1806) ၏ "Young Girl Reading" ပန်းချီကား

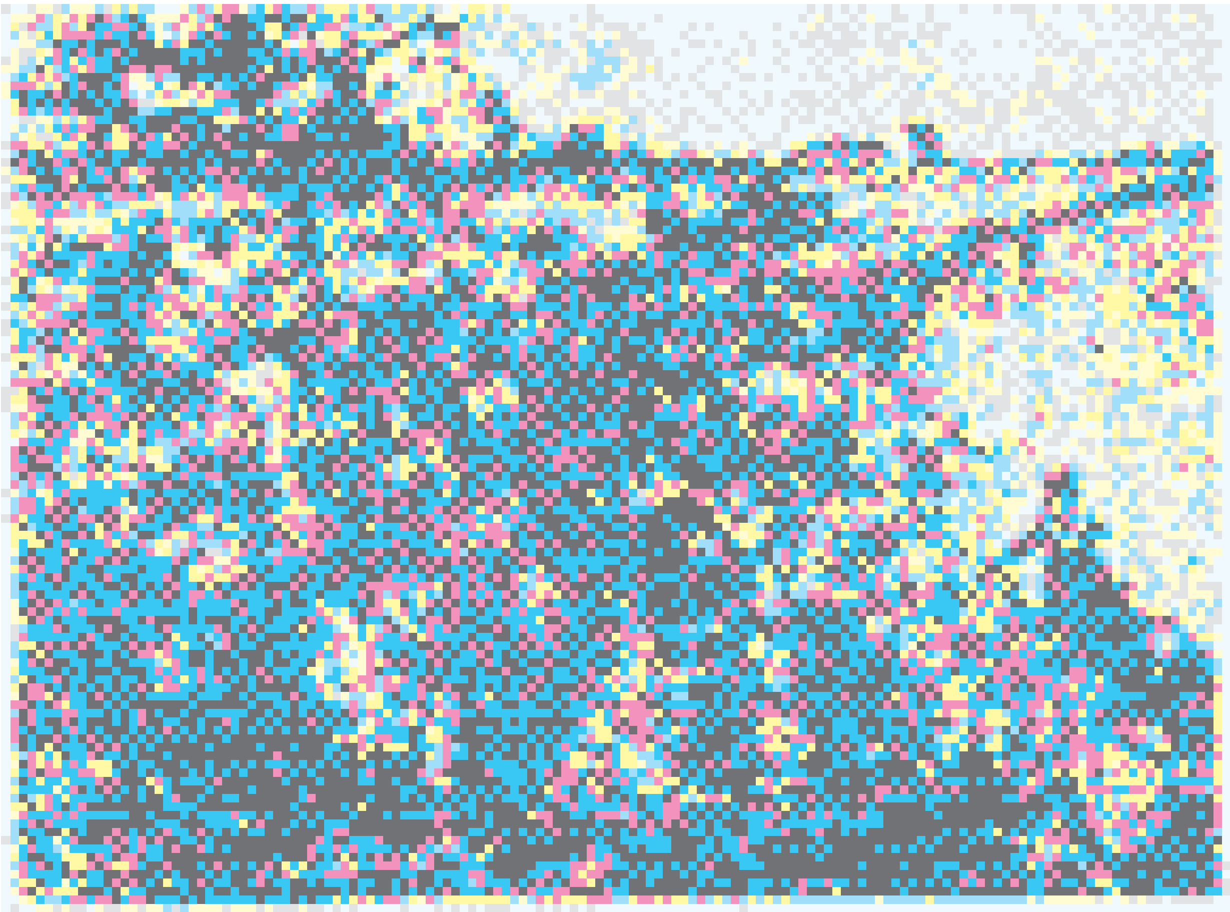
http://www.cherrythitsar.org



Paul Cezanne (1839-1906) ၏ Mont st. victoire ပန်းချီကား

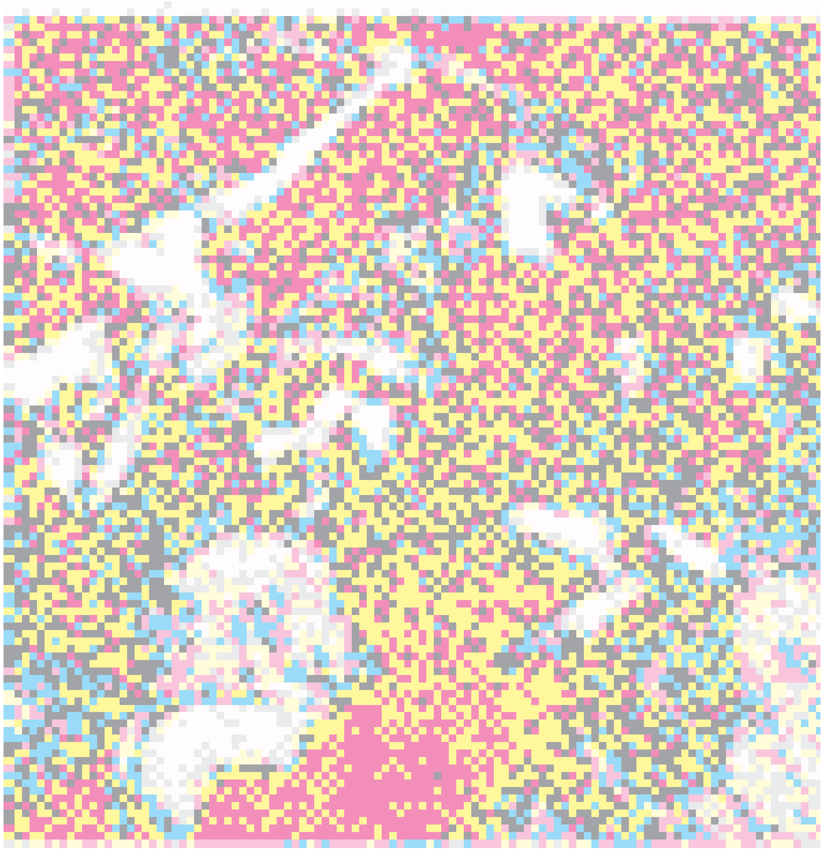
စေဇန်းသည် *(Tubism)*ကျူးဗစ်ရေးဟန်၊ ပန်းချီဆရာများအနက် တစ်ဦးဖြစ်သည်။ ပြင်သစ်နိုင်ငံဖွားဖြစ်ပြီး သူ့ပန်းချီကားများသည် အရောင်အကြည် *(pure colour)* များဖြင့်အရိပ်နှင့် အမှောင်များကို ကျူးဗစ်ဆန်ဆန် ပိုင်းခြားစိတ်ဖြာရေးဆွဲခဲ့သည်။

http://www.cherrythitsar.org

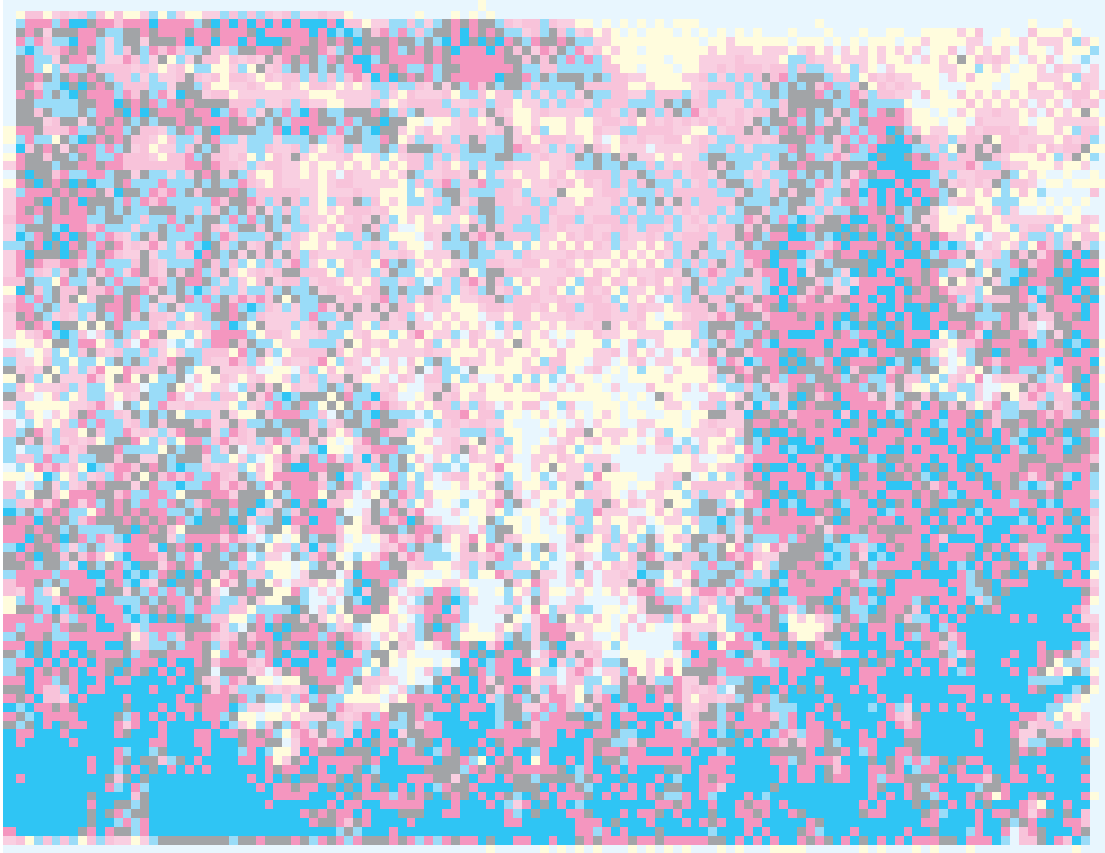


Vincent Van Gogh ၏၁၈၈၈-ခုရေး "Les Vignes d'Arles" ဆီဆေးပန်းချီကား။ ဗန်ဂိုးသည် ၁၈၈၈ ခုနှစ်တွင် ပြင်သစ်ပြည်တောင်ပိုင်း အားလ်မြို့သို့ အခြေချပြီး၊ အားလ်ရှုခင်းများကို ရေးဆွဲခဲ့သည်။ သူ၏ဆေးရေးချက်များသည် သူ့ကောက် ကြောင်းပန်းချီများမှ မျဉ်းရေးချက် Stoke များနှင့် ရေးဟန်တူသည်။ အာရုံမြင်ရေးဟန်ပန်းချီဆရာများတွင် အလွန်ရဲရင့်သော ရေးချက်၊ အရောင်၊ ဆုံးဖြတ်ချက်များဖြင့် ရေးဆွဲခဲ့သူဖြစ်သည်။

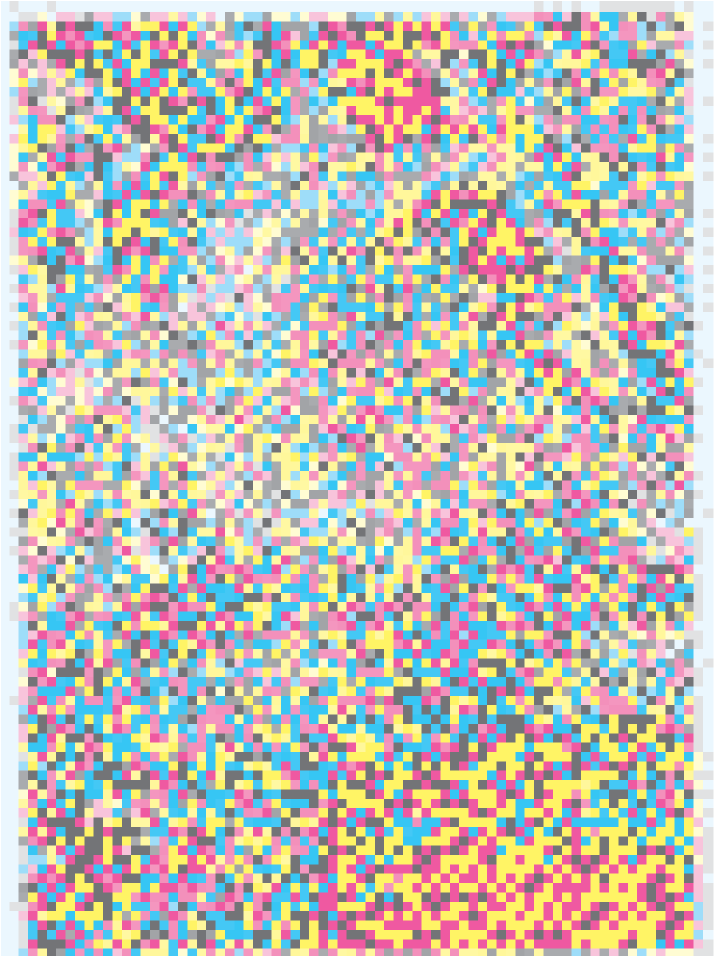
http://www.cherrythitsar.org



အက်ဂါဒေးဂါစ် (Edgar- De'gas) ၏"Danseuses Bleues" ဖြစ်သည်။ Oil pastel ဖြင့်ရေးဆွဲသည့် လက်ရာ ဖြစ်သည်။ *သူသည် ဘဲလေးဇာတ်ရုံများတွင် ကခြေသည်တို့၏ဘဝကို အထူးတလည်ရေးဆွဲခဲ့သည်။ သူ့လက်ရာများသည် အာရုံရေးဟန်များထဲတွင် တမူထူးခြားလှသည်ကို တွေ့နိုင်သည်။*

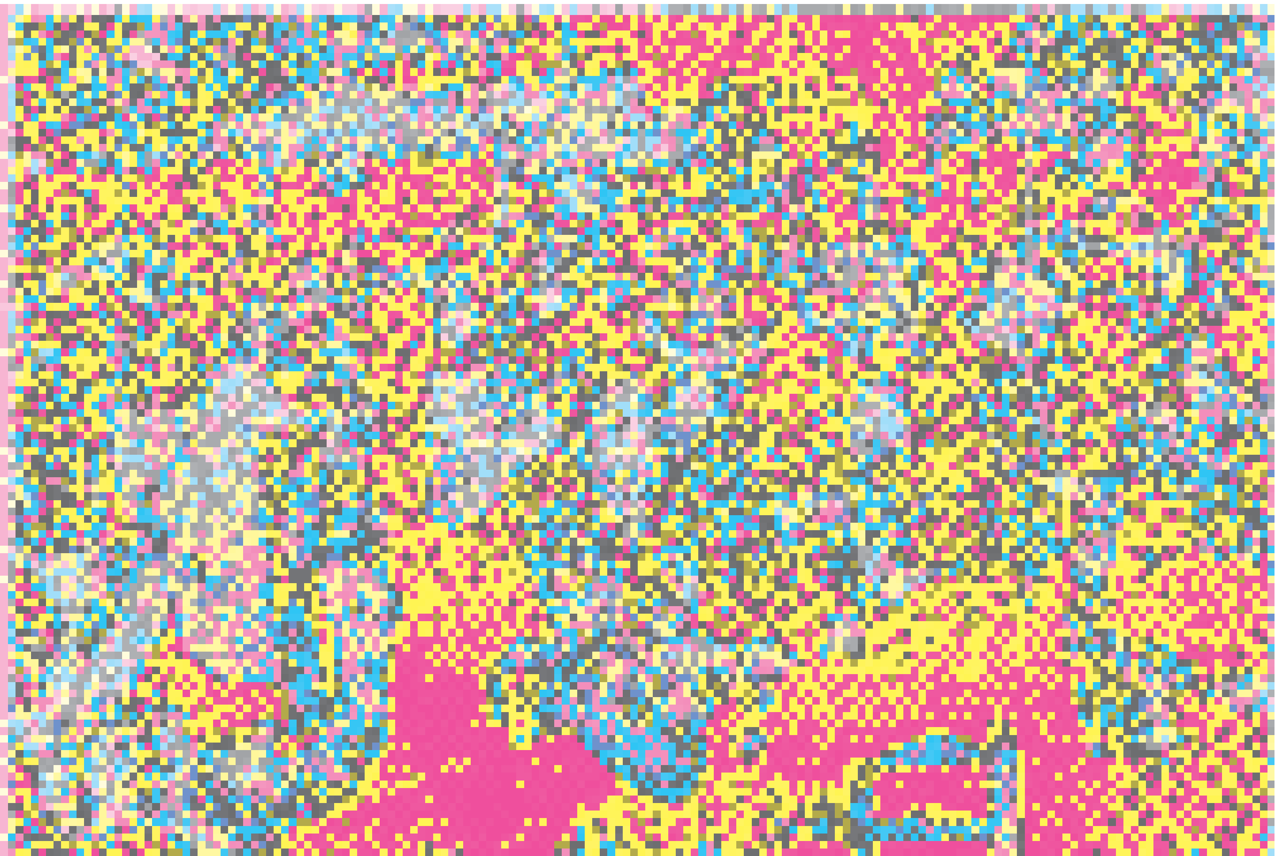


ကလော့ဒ်မိုနေး (Claude Monet) ၏ "Boulevard des Copucines" ဆီဆေးပန်းချီကားဖြစ်သည်။ *၁၈၇၃ ရေးဆွဲသည်။ မိုနေးသည် ကမ္ဘာကျော် ပြင်သစ်ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ **impression** ပန်းချီရေးဟန်စတင်သူတို့မှ တစ်ယောက်ဖြစ်သည်။ စိတ်အာရုံအမြင်၏ တဒင်္ဂဖြစ်တည်မှုကို ဖမ်းယူရေးဆွဲကြသည်။ ထို့ကြောင့် သူတို့လက်ရာများသည် လက်တွေ့ဘဝတွင် သက်ဝင်လှုပ်ရှားသယောင်ထင်ရ၏။*



Pual Gauguin (ပေါလ် ဂေါ်ဂင်)

သူသည် ပြင်သစ်နိုင်ငံတွင်မွေးဖွားခဲ့သော်လည်း၊ သူ၏ဘဝကို တောင်ပင်လယ်အရပ်ဒေသရှိ ပေါ်လီနီးရှားကျွန်းသားများရှိသော တဟီတီကျွန်းတွင် ၁၈၉၁ မှ ၁၈၉၃ ထိတစ်ကြိမ် ၁၈၉၅ မှ ၁၉၀၁ထိတစ်ကြိမ် နေထိုင်ကုန်လွန်စေခဲ့သည်။ ဥရောပ၏ ယဉ်ကျေးမှုအသိုင်းဝန်းကို ခါးသီးစွာ ငြင်းပယ်၍၊ တဟီတီတွင် ကျွန်းသူကျွန်းသားများ၏ ပုံများကို ရေးဆွဲခဲ့သည်။ အသစ်ဖန်တီးသူ ပန်းချီကျော်တစ်ဦးဖြစ်သည်။



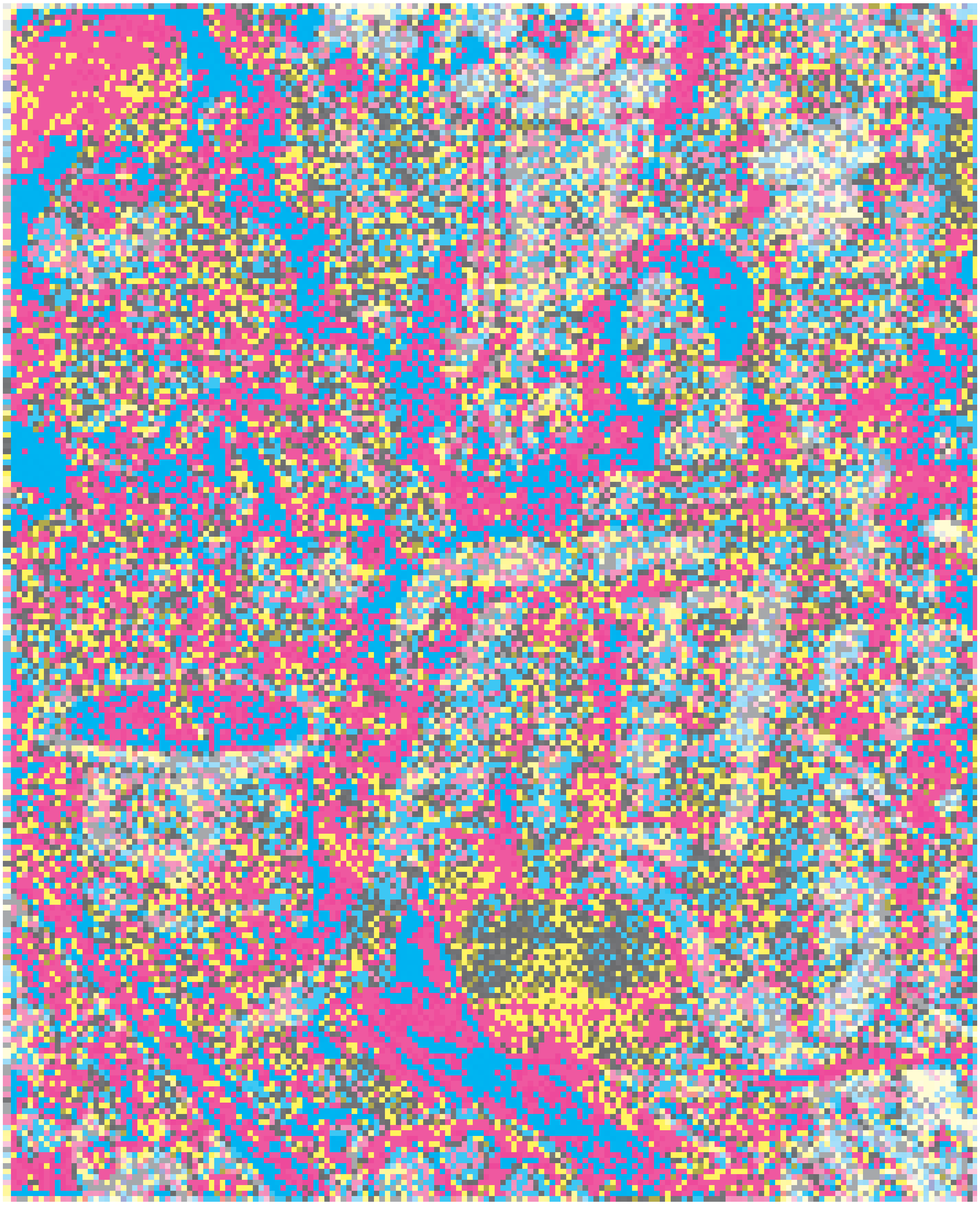
ရေနွား Auguste Renoir (1841-1919) ၏ လက်ရာဆီဆေးပန်းချီကား။ ရေနွားသည် ပြင်သစ်ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ အာရုံမြင်ရေးဟန်ပန်းချီအုပ်စုမှ နာမည်ကျော်တစ်ဦးဖြစ်သည်။ သူ့ဘဝ၏နောက်ဆုံးအချိန်များထိ ပန်းချီကားများရေးဆွဲသွားခဲ့သည်။

Vincent Van Gogh (1853-90) ဗင်ဆင့်ဗန်ဂိုး၏ ကိုယ်တိုင်ရေးပုံတူဖြစ်သည်။ ဗန်ဂိုးသည် ***Holland*** ပြည်သားဒါတ်ချ် ပန်းချီကျော်ဖြစ်သည်။ သူ့ပန်းချီအများစုမှာ ပြင်သစ်တွင်နေထိုင်စဉ် ရေးဆွဲခဲ့ခြင်းဖြစ်သည်။ သူ၏ အရောင်ပါသော ရေးချက်၊ စုတ်ချက်များသည် သဘာဝဆီမှခွဲထွက်၍ သူ့ကိုယ်ပိုင်ခံစားချက်များကို ပိုမိုပေါ်လွင်စေသည်။

အလင်း၊ အမှောင်၊ အရိပ် တို့၏သဘောလေ့လာချက်၊ ခဲရေးပန်းချီ

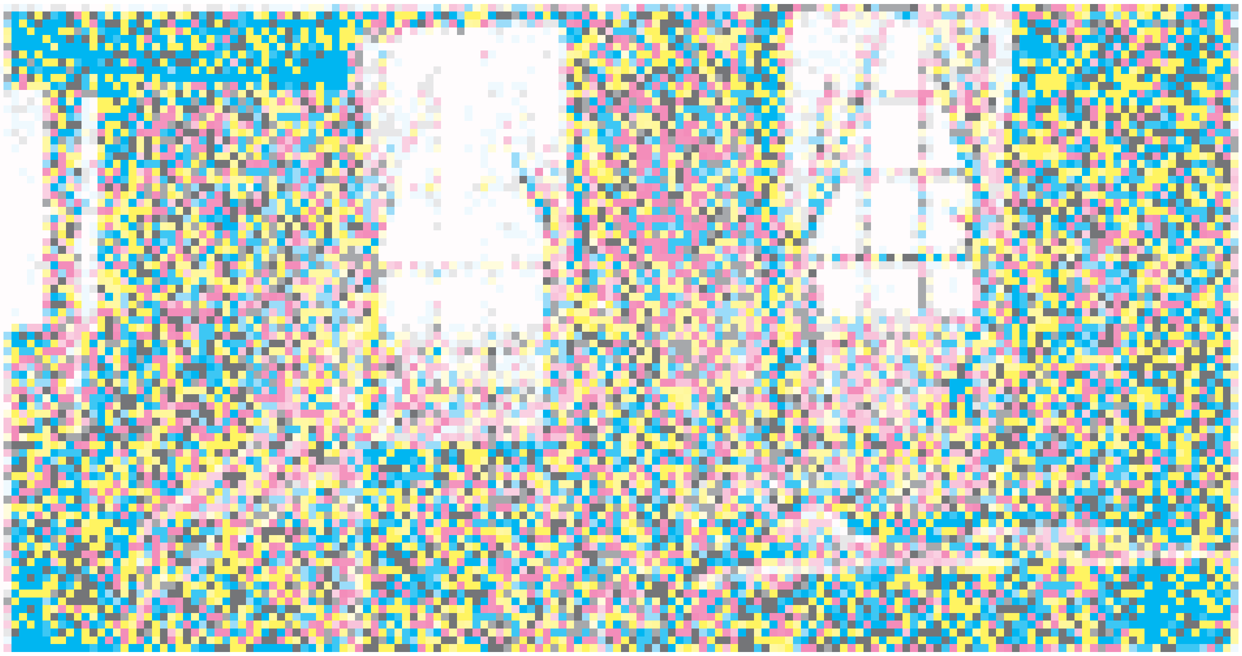
ပီကာဆို Pablo Picasso ၏ ၁၉၁၀ ခုနှစ်ရေးဆွဲခဲ့သော၊ Portrait of vollard

အက်ဒွပ်မွန့်ချ် (Edward Munch) (၁၈၆၃-၁၉၄၄) ***the kiss*** *အမည်ရှိသစ်ထွင်းပုံနှိပ်ပန်းချီ* ***(wood cut)****။ မွန့်ချ်သည် နော်ဝေနိုင်ငံသား ဖြစ်သည်။ ဆီဆေးရေဆေးပန်းချီများစွာ၊ သစ်ထွင်းပုံနှိပ်ပန်းချီနှင့် ကျောက်ပုံနှိပ် လစ်သိုဂရပ်ကားချပ်များစွာတို့ ရေးခဲ့သည်။*



Henri Matisse, ဟင်နရီမားတီးစ်၏ ၁၉၂၀ ခန့်ကရေးဆွဲခဲ့သည့် လက်ရာဖြစ်သည်။ မားတီးစ်သည် အခြယ်အလှယ် တန်ဆာဆင်ရေးဟန် ***(Decorative Composition)*** များကို သူ၏ ရဲတင်းသောမျဉ်းထူကြီးများဖြင့် ရေးဆွဲခဲ့သည်။ အဝတ်အထည်ဒီဇိုင်းခြယ်လှယ်မှု ဆန်သော သူ့ရေးချက်များမျဉ်းများကို ကဗျာရောင်မျဉ်းများဟု ခေတ်သစ်ပန်းချီဆရာတို့က ယူဆခဲ့ကြသည်။

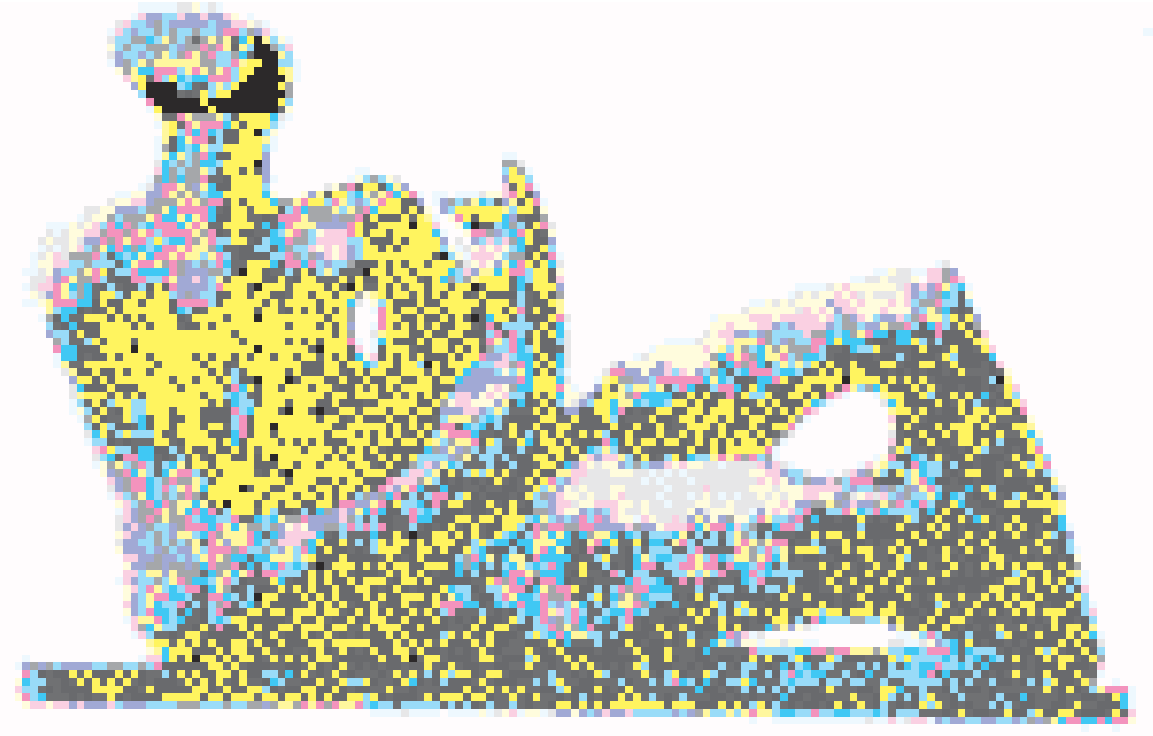
http://www.cherrythitsar.org



Indrew Wyeth အင်ဒရူးဝိုက်ရဲ့ ၏၁၉၆၃ ခုနှစ်တွင် ရေးဆွဲသော သူ့အခန်း (Her Room) အမည်ရှိ Tempera ပန်းချီကား။ အင်ဒရူးဝိုက်ရဲ့သည် အမေရိကန်ပန်းချီကျော်ဖြစ်သည်။ သူ၏ Tempera (ဆီဆေးအပါးနှင့် ကြက်ဥအကာရောစပ်၍ စုတ်ဖြင့်ရေးခြယ်သည်။) ပန်းချီကားများ သည် ကမ္ဘာကျော်လက်ရာများဖြစ်သည်။

ပီကာဆို Pablo Picasso ၏ နာမည်ကျော် ဂွါရာနီကာ ပန်းချီကား။

ကျူးဘစ်ဇင် ***Cubism*** ရေးဟန်ကို စတင်ခဲ့သည့် ကျော်ကြားလှသော ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ စပိန်နိုင်ငံသားဖြစ်ပြီး၊ သူ့သက်တမ်း တလျှောက်တွင် ပန်းချီရေးနည်းမျိုးစုံ ရေးဟန်အမျိုးမျိုး စုံလင်ပိုင်နိုင်စွာရေးခဲ့ပြီး ကမ္ဘာ့ပန်းချီလောကတွင် ဩဇာတက္ကမ ကြီးမားလှသည်။ သူ၏ ပြည်တွင်းစစ်သရုပ်ဖော် ဂွါရာနီကားပန်းချီကားကြီးသည် ကမ္ဘာကျော်ပြီး စစ်၏ အနိဋ္ဌါရုံသရုပ်များပေါ် လွင်လှသည်။ ဤပန်းချီကားကို ၁၉၃၇-တွင် ရေးဆွဲခဲ့သည်။ ၂၅ ပေရှည်သောပန်းချီကားချပ်ကြီးဖြစ်၍ အဖြူအနက်နှင့် မီးခိုးရောင်များလွှမ်းမိုး ရေးဆွဲထားသည်။

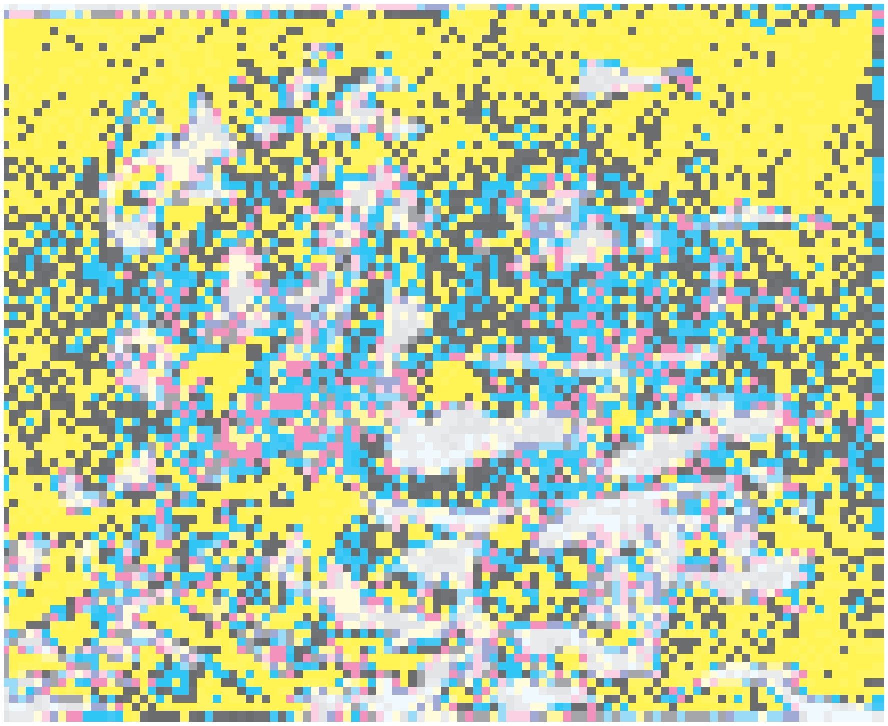


ဟင်နရီမိုး (Henry Moore) ၏ Mother and Child ပန်းပုရုပ်

ပန်းပုလောက၏ နာမည်ကျော် ပညာရှင်တစ်ဦးဖြစ်သည်။ အင်္ဂလန်ပြည်သားပန်းပုဆရာ ဖြစ်သည်။

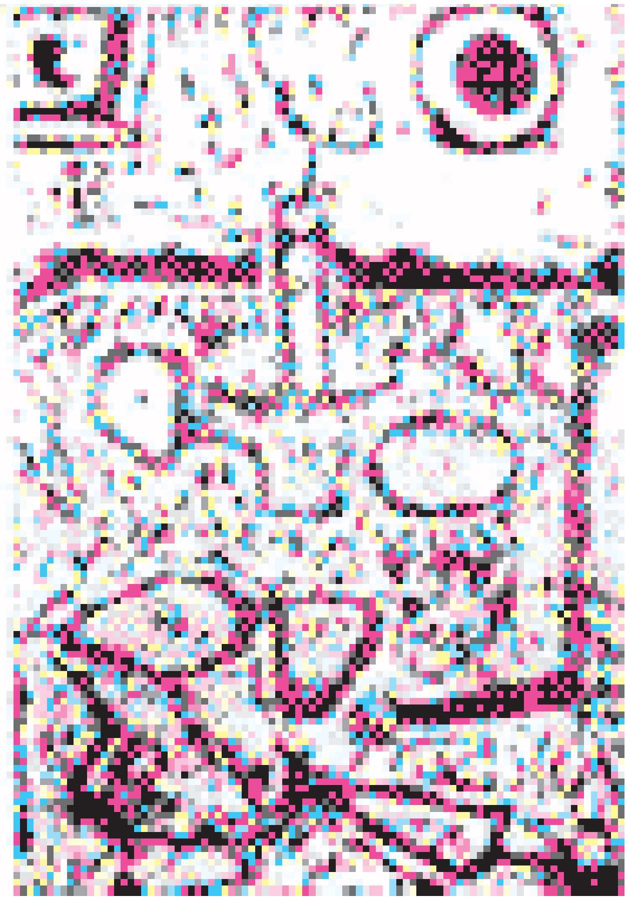
ဝီလျှမ်ဒီကူးနင်း (Willem De Kooning)၏ *Untitled* ဟုအမည်ပေးထားသော ပန်းချီကားဖြစ်သည်။ ၁၉၆၀ ခုနှစ်တွင် ရေးဆွဲခဲ့သည်။ ခေတ်သစ်ပန်းချီရှေ့ဆောင် တစ်ဦးဖြစ်ပြီး သူ့ပန်းချီကားများသည် စိတ်ဓါတ်ခံစားမှု ဆန္ဒကိုပြင်းထန်သော ရေးချက်များ နှင့်ဖော်ထုတ်ခဲ့သည်။

ဂျက်ဆင်ပေါလော့ ***Jackson Pollock*** ၏ ***"Cut Out"*** ပန်းချီကားဖြစ်သည်။ ၁၉၄၉ ခုနှစ်တွင်ရေးသည်။ သူသည် အမေရိကန်ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ ခေတ်သစ်ပန်းချီလောက၏ နာမည်ကျော်တစ်ဦးဖြစ်သည်။ သူ၏ ဆေးစက်များဖြန်းပက်ထားသော ပန်းချီများသည် တမူထူးခြားလှသည်။ ***W.Dekooning, Ashley, Gorky, Newmann*** တို့နှင့်ခေတ်ပြိုင်ဖြစ် သည်။ သူသည် ကင်းဗတ်ပိတ်သောင်ပေါ်တွင် ရောင်စုံဆေးစက်များကို ရှေ့နောက်ဝဲယာစုံမှ ပက်ဖြန်းရေးဆွဲခဲ့သည်။ ခေတ်သစ်ပန်းချီလောက၌ ရှေ့ဦးတည်တွင် စမ်းသပ်မှုတစ်ခုဖြစ်သည်။



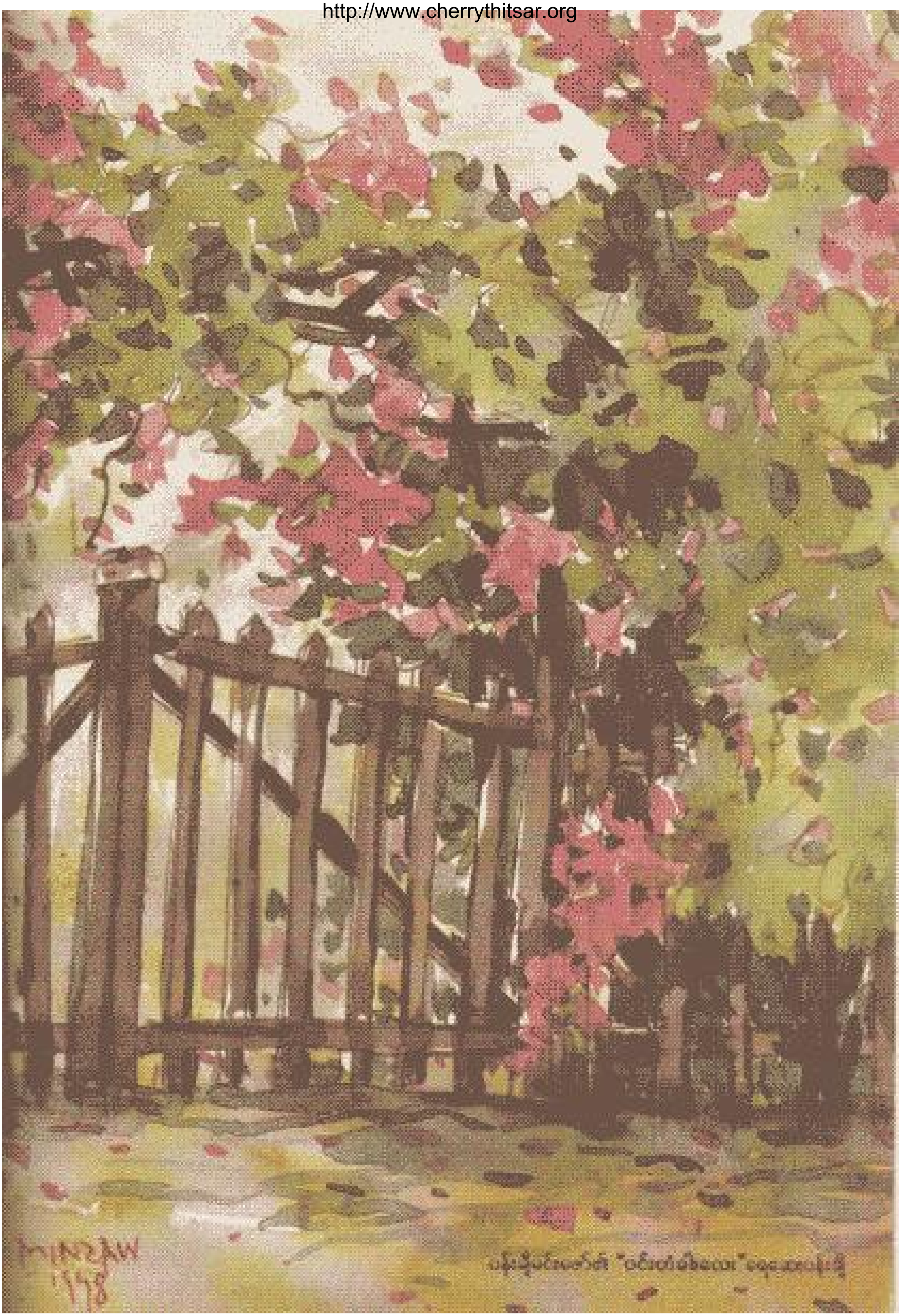
ဂျက်ဆင်ပေါလော့ခ်၏ ရှေ့ပိုင်းကာလများမှ ရေးခဲ့သောပန်းချီကားဖြစ်သည်။ သူ၏ ဆေးစက်ချ ပန်းချီကားများမရေးခင် ၁၉၄၃ ခုနှစ်ကရေးဆွဲခဲ့သည့် ပုံဖြစ်သည်။ ***Moby Dick*** ဟုအမည်ရသည်။

ဂျွန်မီရိုး Joan Miro (b.1893)
၏ Woman in the Nignt အမည်ရှိ
ပန်းချီကားဖြစ်သည်။ ၁၉၄၆ ခုနှစ်တွင်
ရေးဆွဲခဲ့သည်။

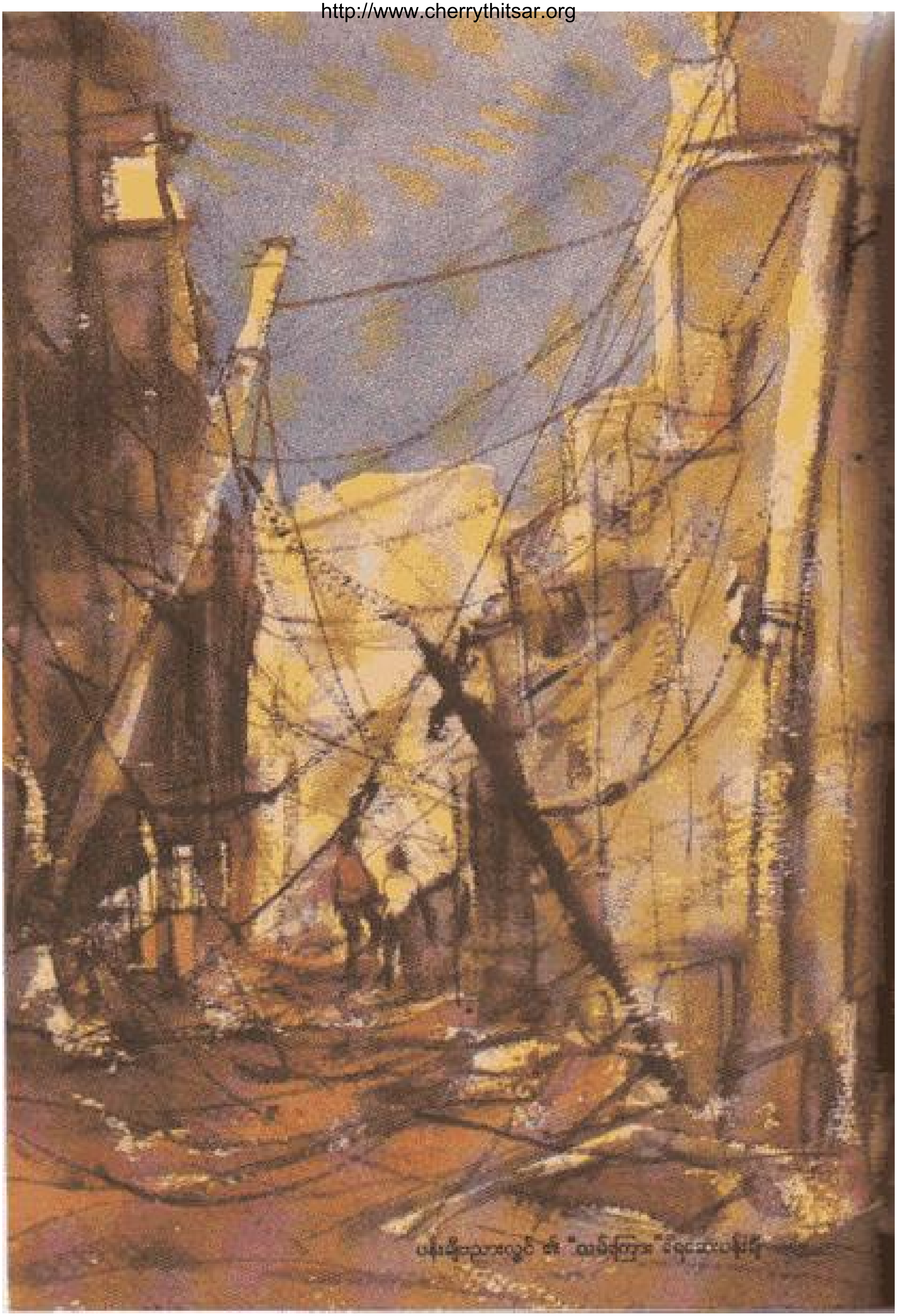


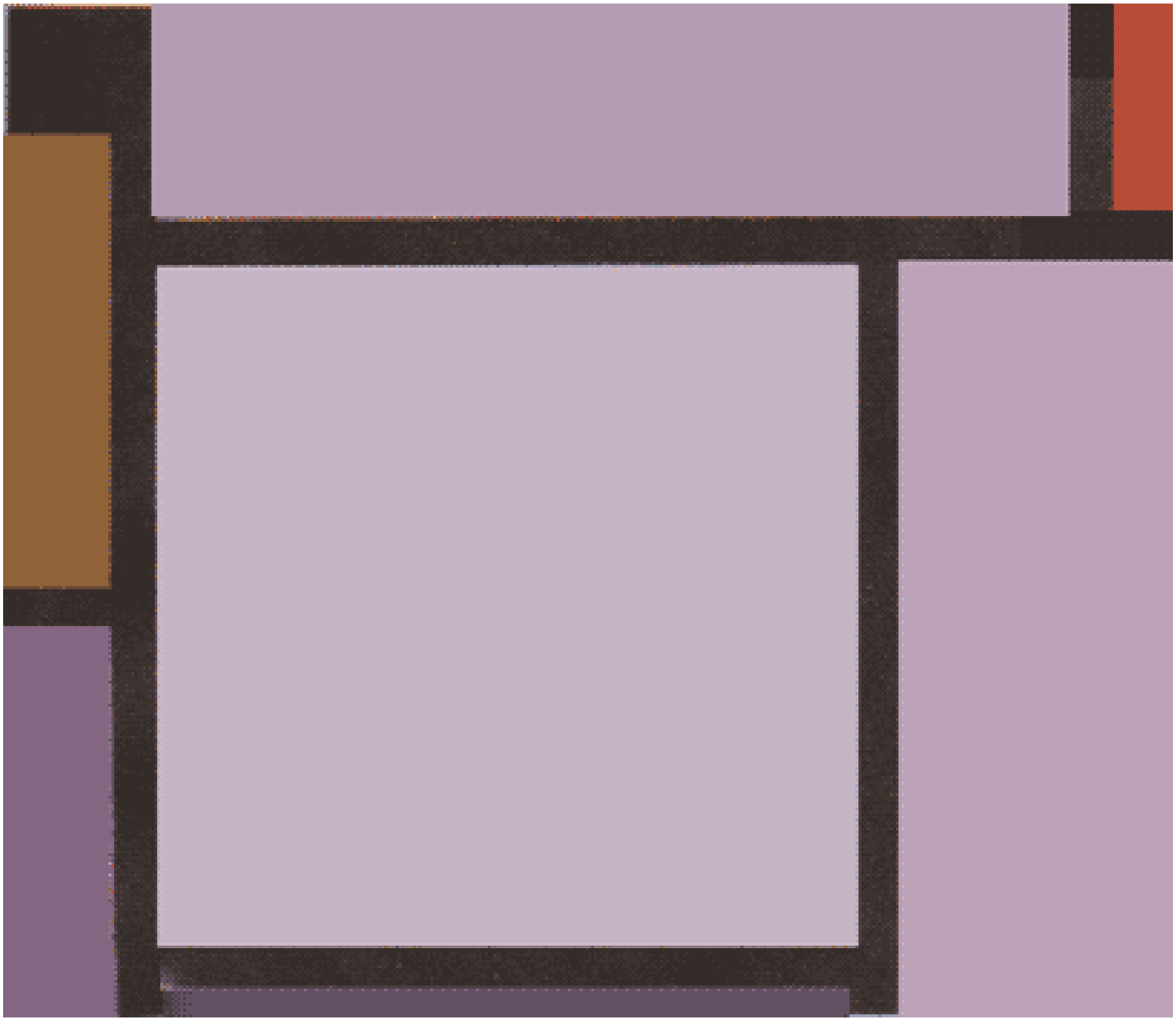
ပေါလ်ကလီး (Pual Klee) ဆွစ်ဇာလန်ပြည်သား ပန်းချီဆရာဖြစ်သည်။ ၁၉၃၀ နှစ်တစ်ဝိုက်ကရေးဆွဲခဲ့သော *"Candle Stick"* အမည်ပေးပန်းချီကားဖြစ်သည်။ သူသည် လှဘောင်အဖွဲ့အစည်း၏ အနှောင်အဖွဲ့များကြားမှ အတွေးသစ်အမြင်သစ်ကို ကလေးဆန်ဆန် မျဉ်းကြောင်းလေးများဖြင့်သာ ရိုးရိုးရှင်းရှင်းရေးဆွဲခဲ့သည်။

http://www.cherrythitsar.org



http://www.cherrythitsar.org

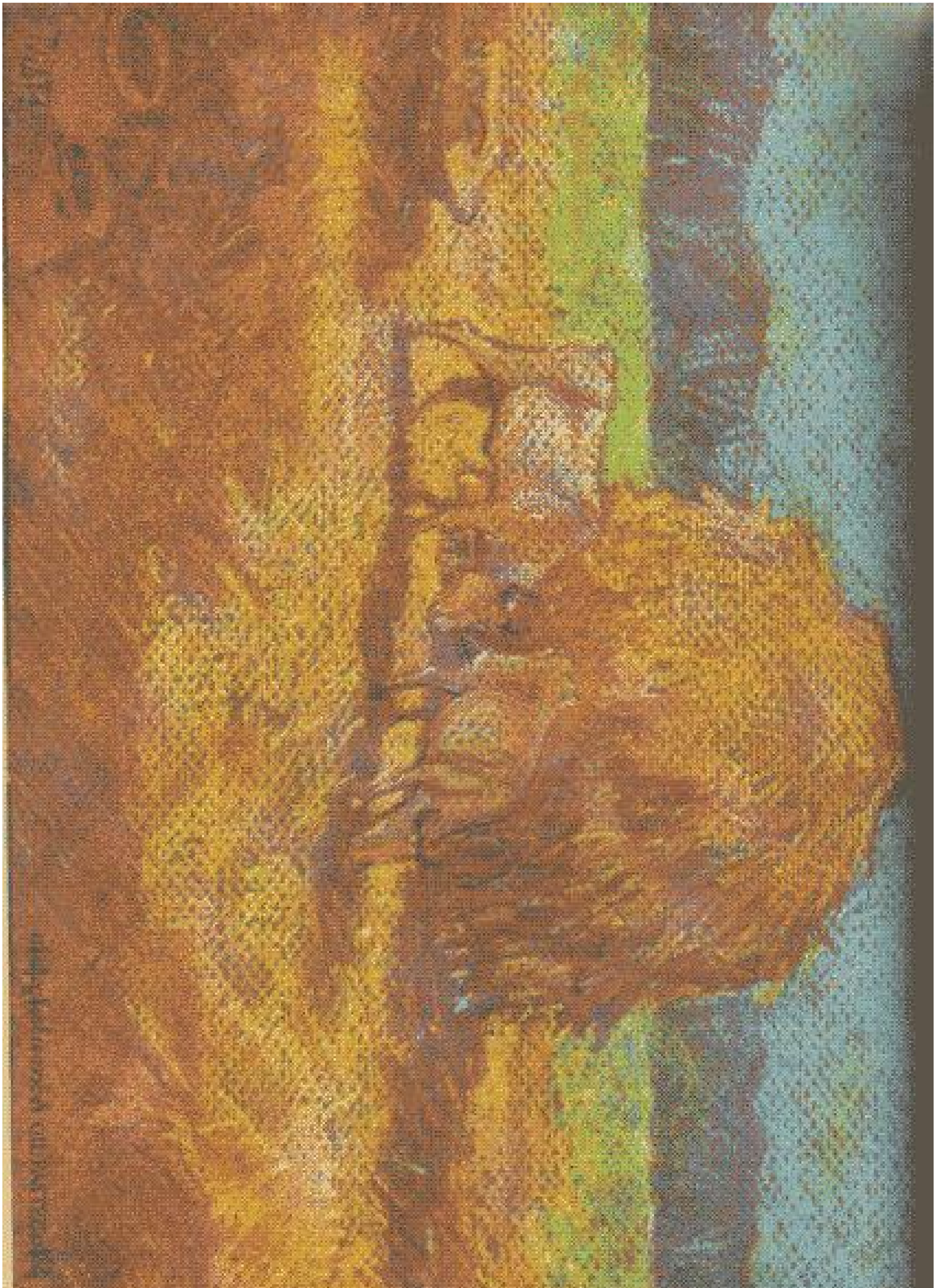




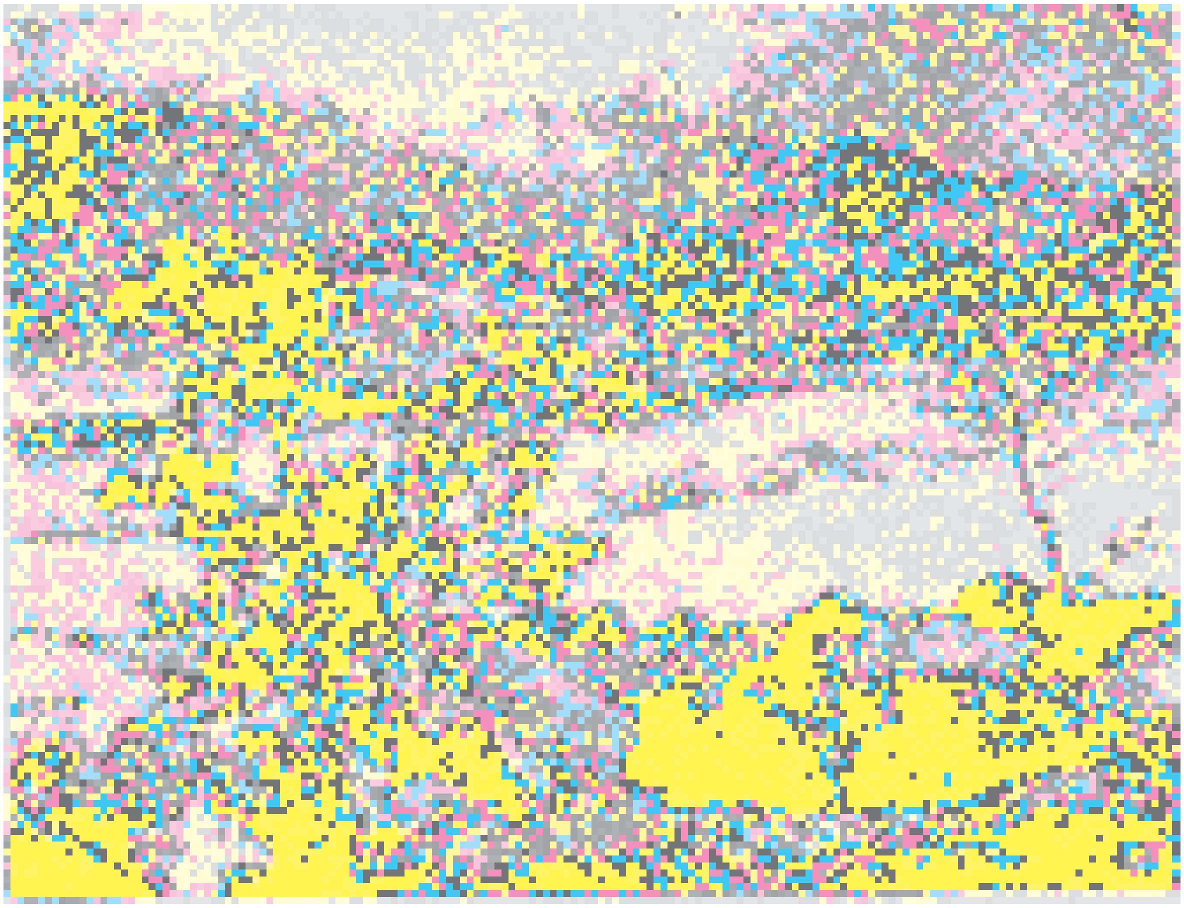
ပီအေးမွန်ဒရီယွန်(Pite Mondrian)

(၁၈၇၂-၁၉၄၄)ဟော်လန်ပြည်သား ဒါတ်ချ် ပန်းချီကျော်ဖြစ်သည်။ ၉ဝဝ ထောင့်မှန်ကွက် များတွင် ဝါနီပြာနက် ရောင်များဖြင့် မျက်နှာပြင် ပိုင်းခြားစိတ်ဖြာ သော Composition ပန်းချီများ ရေးဆွဲခဲ့သည်။ ခေတ်သစ်ပန်းချီ နှင့် ဗိသုကာနယ်တွင် လွှမ်းစွာသြဇာကြီးသော ပန်းချီပညာရှင်ဖြစ်သည်။

http://www.cherrythitsar.org



ပေါ်ကလီး၏ Strawberry Inn အမည်ရှိ ပန်းချီကား။



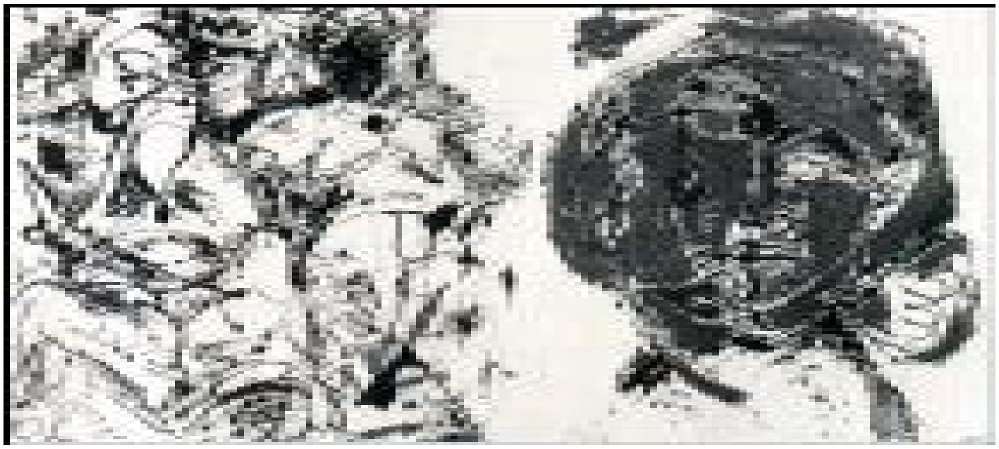
-ဆရာဦးတင်အေး(မန္တလေး)၏ ရေဆေး လက်ရာ

http://www.cherrythitsar.org

ဤစာအုပ် ...

ဤစာအုပ်ဟာ လူငယ်များရဲ့အိပ်မက်ကို တစ်ဘက်တစ်လမ်းမှ ဖြည့်ဆည်းပေးချင်တဲ့ ဆန္ဒကနေ ဖြစ်ပေါ်လာခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ခေတ်ရဲ့ ပန်းချီရှေ့ဆောင် ဆရာကြီးပေါ်ဦးသက်က "အသွင်သဏ္ဍာန်တွေကို အနုပညာနဲ့ အသုံးပြုပြီး ဝိမုတ္တိရသကို ဖေါ်ညွှန်းဖို့ ဆိုတဲ့သူ့ဆန္ဒကိုပြောပြခဲ့ပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ အသွင်သဏ္ဍာန်တွေကို လူရယ်လို့စဖြစ်လာကတည်းက ရှာဖွေဖော်ထုတ်လာခဲ့ကြတာပါ။ ဘာမှမရှိရာကနေစပြီး ဒီလူ့ဘောင်လူ့လောကကြီးကို အသွင်သဏ္ဍာန်တွေနဲ့တည်ဆောက် လာခဲ့ကြတာပါ။လူတွေက ပုံသဏ္ဍာန်တစ်ခုရယ်လို့ မသိရှိခင်ကတည်း က ဒီစကြာဝဠာထဲမှာ အဝိုင်း၊ လေးထောင့်စတဲ့ ပုံသဏ္ဍာန်တွေက ရှိနေပြီးသားပါ။ တဖြည်းဖြည်းသိလာတဲ့ ပုံသဏ္ဍာန်တွေကို တွေးခေါ်ချဲ့ထွင်စဉ်းစားပြီး လူ့ဘောင်လောကနဲ့ မြို့ပြယဉ်ကျေးမှုကို ပျိုးထောင်တည်ဆောက်ခဲ့ကြပါတယ်။ ဒါကြောင့် ကျွန်တော်တို့ဟာ အသွင်သဏ္ဍာန်တွေကို ဂရုစိုက်ရပါမယ်။ လေ့လာရမယ်။ ထပ်မံတိုးချဲ့ပြီး စဉ်းစားရပါမယ်။

ယနေ့အချိန်အခါမှာ အဖက်ဖက်က တိုးတက်ထွန်းကားနေပြီးဖြစ်တဲ့ လူ့ဘောင်ယဉ်ကျေးမှုကြီးမှာ ရုပ်ဝတ္ထုတိုးတက်မှုနဲ့ စိတ်ပိုင်း ဆိုင်ရာ တိုးတက်မှုတွေများစွာကျယ်ပြန့် နေပါပြီ။ ဒါပေမယ့် ကျွန်တော်တို့ရဲ့ တွေးခေါ်စဉ်းစားဖန်တီးမှုတွေကို ဆက်လက် လုပ်ဆောင်နေကြရဦးမှာပါ။ ကျွန်တော်တို့နဲ့ ပါတ်သက်သမျှ ကဏ္ဍအသီးသီးမှာ အသစ်အသစ်တွေ ဖန်တီးဖို့ အမြဲလိုအပ်နေမှာပါ။ အဲလိုဖန်တီးဖို့ဆိုရင် ပထမစဉ်းစားရမယ်၊ လေ့လာရမယ်၊ ပြီးရင် ကိုယ်အတွေးကို ပုံသဏ္ဍာန်တစ်ခုအနေနဲ့ မျက်နှာပြင်ပေါ်မှာ ရေးဆွဲကြည့်မယ်ဆိုရင် ကိုယ့်ဖန်တီးမှု (Idea)ကို ထိထိမိမိ မြင်လာနိုင်မှာပါ။ တစ်ဖက်ကကြည့်ရင်လည်း အနုပညာဟာ နိုင်ငံတစ်ခုဖွံ့ဖြိုးဖို့အတွက် သိပ်ပြီး အရေးပါအရာရောက် လှတာတွေ့ရပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ရဲ့



Jackson Pollock: *Portrait and a Dream.* 1953. Enamel on canvas. 58 1/8" x 134 1/4"

အနာဂါတ်ကလေးငယ်တွေဟာ အခုအသက်ငယ်ငယ် ကထဲက ပန်းချီ သင်တတ်ဖို့ သိလာကြပါပြီ။ သင်ချင်လာကြပါပြီ။ ကလေးတွေ ကိုယ့်ကိုယ်ကို ယုံကြည်မှုရှိလာဖို့၊ သူတို့ဟာသူတို့ ဖန်တီးယူရ တာလေးတွေလုပ်ခိုင်းမှ၊ လုပ်စေမှသာ ဖြစ်မှာပါ။

ကျွန်တော်တို့ အနီးအနားမှာ အသွင်သဏ္ဍာန်တွေများစွာ ရှိနေပါတယ်။ အဲဒီအသွင်သဏ္ဍာန်တွေကို ကျွန်တော်တို့အနုပညာနဲ့ ဘယ်လိုဆက်စပ်တင်ပြမလဲဆိုတာ သိပ်စိတ်ဝင်စားဖို့ကောင်းပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ဟာ နေထိုင်မှုဘဝကို အသွင်သဏ္ဍာန်တွေ၊ တည်ဆောက် မှုတွေ၊ ဖွဲ့စည်းမှုတွေ၊ Rhythm တွေ Blance တွေနဲ့ နေထိုင်နေကြတာပါ။ အဲဒါတွေကို ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ဖန်တီးမှုလက်ရာ တွေထဲ ဘယ်လောက်ထိ ထည့်သွင်းသက်ဝင်စေနိုင်သလဲဆိုတာ အရေးကြီးပါတယ်။ ကျွန်တော်တို့ လူငယ်တွေမှာ ပန်းချီအခြေခံရှိ လာပြီဆိုရင် ကျွန်တော်တို့ ဖန်းတီးမှု၊ တွေးခေါ်မှု တွေထဲမှာ များစွာ အကျိုးရှိလာပါလိမ့်မယ်။ Computerနဲ့ ဒီဇိုင်းဖန်တီးတာပဲဖြစ်ဖြစ်၊ ကျွန်တော်တို့ရဲ့ ပတ်ဝန်းကျင်က အသွင်သဏ္ဍာန် ရိုက်ခတ်မှုတွေကနေ အခြေခံပြီး၊ အသစ်ဖွဲ့စည်းရေးဆွဲကြရမှာပါ။

ကျွန်တော်တို့က ကိုယ့်ရဲ့ကိုယ်ပိုင်ခံစားချက် အတွေးအခေါ် စတာတွေကို ထုတ်ဖော်တတ်ရမယ်၊ ထုတ်ဖော်ရဲရမယ်။ ဘယ်လို စိတ်ကူးပဲဖြစ်ဖြစ် တကယ်ဖြစ် လာစေဖို့ကြိုးစားယူရမယ်။ ပုံသဏ္ဍာန် ဖြစ်လာဖို့ ဖန်တီးယူရမယ်။ အဲဒါတွေအတွက် အခြေခံပန်းချီဟာ ကြားခံပညာရပ်တစ်ခုအဖြစ် အမြဲတည်ရှိနေမှာပါ။

စာရေးသူ

http://www.cherrythitsar.org

အောင်မြတ်ငွေ

မန္တလေးမြို့ မဟာအောင်မြေမြို့နယ်
မန္တလေးနန်းမြို့ရိုးတွင်
အဖဦးမြသိန်း(ဒေါ်ချောကြည်)
အမိဒေါ်မြင့်မြင့်တို့မှ
၁၉၇၃ ခုနှစ်ဒီဇင်ဘာလ
(၂၃)ရက်နေ့တွင် မွေးသည်။
မန္တလေးမြို့ ဗိုလ်ချုပ်အောင်ဆန်းကျောင်းမှ
၁၀-တန်းအောင်မြင်ခဲ့ပြီး
၁၉၉၁ တွင်
မန္တလေးပန်းချီပန်းပုကျောင်းမှ
ပန်းပုဘာသာရပ်ဖြင့်ဆင်းခဲ့သည်။
၁၉၉၈ တွင်
ရန်ကုန်မြို့ယဉ်ကျေးမှုတက္ကသိုလ်မှ
B.A (Sculpture) ဘွဲ့ရရှိခဲ့သည်။
၁၉၉၉မှ ၂၀၀၀ ခုနှစ်ထိယဉ်ကျေးမှု
တက္ကသိုလ်ပန်းချီပန်းပုဌာနတွင်
ပန်းပုနည်းပြအဖြစ်တာဝန်
ထမ်းဆောင်ခဲ့သည်။
ယခု ရန်ကုန်မြို့စမ်းချောင်းမြို့နယ်
စမ်းချောင်းလမ်းအမှတ်(၁၂)တွင်
နေထိုင်လျက်ရှိပါသည်။

"အနုပညာဆိုတာ အမှန်တရားမဟုတ်ဘူး၊ မုသာဝါဒ ဖြစ်တယ်၊ ဒါပေမယ့် ငါတို့ကို အမှန်တရား နားလည်လာအောင် သင်ပြပေးတယ်"

ပီကာဆို