जेनिथ एजुकेशन
जयपुर

UGC NET · विजुअल आर्ट्स (सब्जेक्ट कोड 79)

A-सीरीज़ नोट्स · A01

इकाई 1

दृश्य कला के मूल सिद्धांत

अनिवार्य इकाई · अंग्रेजी माध्यम

NTA UGC NET विज़ुअल आर्ट्स सिलेबस, यूनिट I के अनुसार

अंतर्वस्तु

अध्याय	पृष्ठ
चैप्टर 1. परिचय और फिलोसोफिकल फाउंडेशन	4
चैप्टर 2. एटिमोलॉजी, डेफिनिशन और कॉन्सेप्चुअल क्लैरिटी	12
चैप्टर 3. विज़ुअल प्रिंसिपल्स का ऐतिहासिक विकास	17
चैप्टर 4. विज़ुअल परसेप्शन में मुख्य थ्योरी और पैराडाइम	22
अध्याय 5. विचारक और योगदान - पश्चिमी और भारतीय सिद्धांत	30
अध्याय 6. रेखा, आकार और रूप	35
अध्याय 7. अंतरिक्ष और परिप्रेक्ष्य	41
अध्याय 8. रंग सिद्धांत और बनावट	45
चैप्टर 9. टोनल वैल्यू और कंपोज़िशनल प्रिंसिपल्स	52
चैप्टर 10. एनवायर्नमेंटल, कॉन्सेप्चुअल और परसेप्चुअल पहलू	59
अध्याय 11. दो और तीन आयामों में प्रतिनिधित्व	65
चैप्टर 12. विज़ुअल एलिमेंट्स का क्लासिफिकेशन और टाइपोलॉजी	71
चैप्टर 13. कम्पेरेटिव एनालिसिस: ईस्टर्न बनाम वेस्टर्न अप्रोच	79
चैप्टर 14. यूनिवर्सल प्रिंसिपल्स पर आलोचना और बहस	83
चैप्टर 15. कंटेम्परारी रेलेवेंस और डिजिटल इम्प्लीकेशन्स	87
चैप्टर 16. पोस्ट-डिजिटल एस्थेटिक्स और ग्लिच आर्ट	89
चैप्टर 17. इमर्सिव एनवायरनमेंट: VR, AR, MR	91
चैप्टर 18. सोशल मीडिया: इंस्टाग्राम एस्थेटिक्स और विज़ुअल आर्ट का डेमोक्रेटाइज़ेशन	92
चैप्टर 19. क्लाइमेट क्राइसिस के जवाब में एनवायर्नमेंटल और कॉन्सेप्चुअल आर्ट	94
चैप्टर 20. इंटरडिसिप्लिनरी लिंकेज और क्रॉस-कटिंग थीम्स	96
चैप्टर 21. केस स्टडीज़ और एप्लीकेशन	101
चैप्टर 22. एग्जामिनेशन बूस्टर ज़ोन — मुख्य शब्द, PYQ थीम, ट्रैप कॉन्सेप्ट	106
चैप्टर 23. एलिमेंट्स इन प्रैक्टिस: राइटर्स, कलर सिस्टम्स और वर्क्स	113
चैप्टर 24. डिस्क्रिप्टिव प्रैक्टिस के लिए मॉडल आंसर	125
चैप्टर 25. रिवीजन के लिए फैक्ट बैंक	130

इस इकाई के बारे में

यह यूनिट पूरे पेपर की ग्रामर है। लाइन, फॉर्म, स्पेस, कलर, टेक्सचर, टोन और कंपोज़िशन के प्रिंसिपल हर दूसरी यूनिट में वापस आते हैं, इसलिए यहां बिताया गया समय बाद में काम आता है। हर एलिमेंट को एक इंडियन और एक वेस्टर्न उदाहरण को ध्यान में रखकर पढ़ें।

PYQ प्रवृत्ति

- शब्दों (चियारोस्कोरो, स्फुमाटो, फोरशॉर्टनिंग, गोल्डन सेक्शन) पर सीधे सवालों की उम्मीद करें।
- कलर थ्योरिस्ट्स (न्यूटन, गोएथे, शेवरुल, मुनसेल, इटेन) की जोड़ी को उनके सिस्टम से मैच करना आम बात है।
- स्टेटमेंट-टाइप सवाल लीनियर और एरियल पर्सपेक्टिव के बीच अंतर को टेस्ट करते हैं।

स्मृति सहायता

- **सात एलिमेंट**: लाइन, शेप, फॉर्म, स्पेस, कलर, टेक्सचर, वैल्यू – 'लेज़ी स्नेक्स गायब होने के लिए धूप वाले कोने ढूंढते हैं'।

चैप्टर 1. परिचय और फिलोसोफिकल फाउंडेशन

अर्थ और उत्पत्ति

विज़ुअल आर्ट लैटिन के आर्स (स्किल, क्राफ़्ट) और ग्रीक के टेक्ने (सिस्टमैटिक नॉलेज) से निकला है, लेकिन इसकी फ़िलॉसफ़िकल ऑन्टोलॉजी इसे परसेप्शन से होने वाले सेंसरी एक्सपीरियंस के तौर पर रखती है। संस्कृत शब्द कला (कला) का मतलब फ़ाइन और एप्लाइड आर्ट्स दोनों है, जिसकी जड़ कल- (गिनना, बनाना) रूट में है – यह एक डुअल एपिस्टेमोलॉजिकल नज़रिया है जहाँ आर्ट एक परसेप्चुअल एक्ट और एक कॉग्निटिव ऑर्डरिंग दोनों है। एपिस्टेमोलॉजिकल नज़रिया : आर्ट, सेंस के ज़रिए जानने का एक तरीका है, जो डिस्कर्सिव रीज़न से अलग है। परसेप्शन बेसिक मैकेनिज़्म है: गेस्टाल्ट साइकोलॉजी (मैक्स वर्थाइमर, 1912) ने दिखाया कि विज़ुअल परसेप्शन सेंसरी डेटा को होलिस्टिक पैटर्न (फ़िगर-ग्राउंड, क्लोज़र, प्रॉक्सिमिटी) में ऑर्गनाइज़ करता है। जेम्स जे. गिब्सन **(1979)** ने द इकोलॉजिकल अप्रोच टू विज़ुअल परसेप्शन में तर्क दिया कि परसेप्शन डायरेक्ट होता है, रिप्रेजेंटेशन से मीडिएटेड नहीं होता – यह एक थ्योरी है जो कंस्ट्रक्टिविस्ट व्यू (रिचर्ड ग्रेगरी, **1970**) को चुनौती देती है कि परसेप्शन हाइपोथीसिस से चलता है। आर्ट बनाने में, आर्टिस्ट का परसेप्चुअल उपकरण रॉ विज़ुअल स्टिमुलस को चुनता है, एब्स्ट्रैक्ट करता है, और उन्हें कोडिफ़ाइड फ़ॉर्म में बदलता है: लाइन (प्राइमरी मार्क), शेप (क्लोज़्ड कंटूर), फ़ॉर्म (थ्री-डायमेंशनल वॉल्यूम), स्पेस (इल्यूज़निस्टिक या एक्चुअल), कलर (वेवलेंथ और पिगमेंट इंटरैक्शन), टेक्सचर (सरफेस क्वालिटी), टोनल वैल्यू (लाइट-डार्क ग्रेडिएंट)। ये एलिमेंट न्यूट्रल नहीं होते; इनमें फेनोमेनोलॉजिकल वेट होता है (मौरिस मर्लेउ-पोंटी, फेनोमेनोलॉजी ऑफ़ परसेप्शन, 1945) – दुनिया के साथ जीवित शरीर का जुड़ाव। देखने वाले का सेंसोरियम पैसिव नहीं होता; यह एस्थेटिक परसेप्शन (इमैनुएल कांट, क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट, **1790**) के ज़रिए मतलब को फिर से बनाता है, जहाँ टेस्ट का जजमेंट बिना किसी दिलचस्पी के फिर भी यूनिवर्सल होता है। इस तरह विज़ुअल आर्ट की ऑन्टोलॉजी रिलेशनल होती है: आर्टिस्ट के इरादे , आर्टवर्क की मटेरियलिटी , और देखने वाले के परसेप्चुअल रिस्पॉन्स का एक ट्रायडिक इंटरप्ले।

यह कैसे विकसित हुआ

दार्शनिक आधार दो समानांतर परंपराओं - पश्चिमी और भारतीय - से उभरते हैं - प्रत्येक प्रतिनिधित्व , भावनात्मक प्रतिध्वनि और दर्शक जुड़ाव की प्रकृति का सिद्धांत प्रस्तुत करता है।

पश्चिमी पुरातनता: अनुकरण और रेचन

- प्लेटो (लगभग 428–348 BCE) ने द रिपब्लिक (बुक X, लगभग 375 BCE) में आर्ट को मिमेसिस बताया – जो दुनिया की नकल है, जो खुद हमेशा रहने वाले रूपों की नकल है। पेंटर का बिस्तर कॉपी की कॉपी है, जो असलियत से तीन बार दूर है (फॉर्म → बढ़ई का बिस्तर → पेंटर का बिस्तर)। प्लेटो की आलोचना: आर्ट आत्मा को धोखा देती है और कमज़ोर लोगों को लुभाती है, इस तरह उन्हें आइडियल कल्लीपोलिस से निकाल दिया जाता है। एलेगरी ऑफ़ द केव (बुक VII): कैदी परछाइयों को असलियत समझ लेते हैं; फिलॉसफर सूरज की तरफ भाग जाता है (फॉर्म ऑफ़ द गुड)। आर्ट परछाई की दुनिया को मज़बूत करती है। मुख्य ट्रायड : प्लेटो – द रिपब्लिक – एलेगरी ऑफ़ केव।
- अरस्तू (384–322 BCE) ने पोएटिक्स (लगभग 335 BCE) में मिमेसिस को सिर्फ़ नकल करने वाला नहीं, बल्कि एक क्रिएटिव काम बताया। कला यूनिवर्सल सच दिखाती है – क्या हो सकता है (संभावना) न कि क्या हुआ (इतिहास)। कैथार्सिस (κάθαρσις): दुख भरे नाटक के ज़रिए दया और डर को दूर करना, इमोशनल बैलेंस पाना। अरस्तू का फॉर्मल एनालिसिस: प्लॉट, कैरेक्टर, सोच, बोलने का तरीका, मेलोडी, तमाशा। विज़ुअल आर्ट पर लागू : पेंटिंग कैरेक्टर (एथोस) और इमोशन (पैथोस) को दिखा सकती है। मुख्य ट्रायड : अरस्तू – पोएटिक्स – सोफोकल्स का ओडिपस रेक्स (लगभग 429 BCE) एक दुख भरे मॉडल के तौर पर।

भारतीय परंपरा: रस सिद्धांत

- भरत (लगभग दूसरी सदी BCE–दूसरी सदी CE) ने नाट्यशास्त्र (चैप्टर 6: रस सूत्र) में रस थ्योरी को सिस्टम में रखा – यह वह एस्थेटिक इमोशन है जिसे देखने वाला महसूस करता है। मशहूर रससूत्र : विभावानुभाव व्यवहार संयोग रस निस्पतिः – रस डिटरमिनेंट्स (विभाव), रिजल्ट्स (अनुभाव), और ट्रांज़िटरी स्टेट्स (व्यवहारिक भाव) के कॉम्बिनेशन से बनता है। आठ स्थिर भावनाएँ (स्थायी भाव): रति (प्यार) → श्रृंगार (कामुक), हंस (खुशी) → हास्य (मज़ेदार), शोक (दुख) → करुणा (दयनीय), क्रोध (गुस्सा) → रौद्र (गुस्सैल), उत्साह (ऊर्जा); → वीर (वीर), भय (डर) → बीभत्स (घृणित), जुगुप्सा (घृणा) → बीभत्स (भयानक), विस्मय (हैरान) → अद्भुत (अद्भुत)। बाद में अभिनवगुप्त (10वीं-11वीं सदी) ने अभिनवभारती में शांत (शांति) को नौवें रस के रूप में जोड़ा। देखने वाले की भूमिका : सहृदय (सहानुभूति रखने वाला जानकार) में निजी भावनाओं से ऊपर उठने और रस का अनुभव करने के लिए साधारणीकरण (सार्वभौमिकता) होना चाहिए – जो पूरी तरह से सौंदर्य से भरा, बिना किसी स्वार्थ के आनंद है। मुख्य त्रय : भरत – नाट्यशास्त्र – चोल कांस्य नटराज (10वीं सदी) तांडव (कॉस्मिक डांस) के रूप में अद्भुत और वीर रस जगाते हैं।

मध्यकालीन से पुनर्जागरण: भौतिकता और परिप्रेक्ष्य

- बाइजेंटाइन आइकॉनोक्लाज़्म (726–843 CE) में धार्मिक इमेज (आइकन बनाम मूर्ति) की लेजिटिमेसी पर बहस हुई। नाइसिया की दूसरी काउंसिल (787) में आइकॉनोड्यूल की जीत ने कन्फर्म किया कि पूजा प्रोटोटाइप तक जाती है। रेनेसां : लियोन बैटिस्टा अल्बर्टी (डी पिक्टुरा, 1435) ने इल्यूजन वाली जगह बनाने के लिए एक ज्योमेट्रिक सिस्टम के तौर पर लीनियर पर्सपेक्टिव को कोड किया। लियोनार्डो दा विंची (1452–1519) ने किनारों को सॉफ्ट करने के लिए स्फुमाटो

(स्मोकी ट्रांज़िशन) का इस्तेमाल किया, जिससे मोना लिसा (लगभग 1503–1519) में परसेप्चुअल रियलिज़्म हासिल हुआ। फ्लोरेंस के सांता मारिया नोवेल्ला में मासासियो की ट्रिनिटी (लगभग 1427) – सिंगल-वैनिशिंग-पॉइंट पर्सपेक्टिव का पहला इस्तेमाल। व्यूअर की पोज़िशन : अल्बर्टी का 'विंडो' मॉडल व्यूअर को एक फिक्स्ड, मोनोकुलर स्पेक्टेटर के तौर पर पोज़िशन करता है।

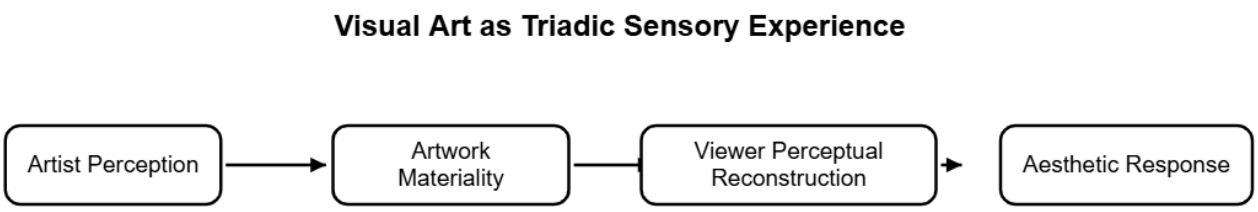
मॉडर्न से कंटेम्पररी: ऑटोनॉमी और कॉन्सेप्चुअल शिफ्ट

- **फॉर्मलिज़्म** : क्लाइव बेल (1914) ने आर्ट में ज़रूरी फ़ॉर्म – लाइन, रंग और उनके संबंध जो एस्थेटिक इमोशन को जगाते हैं – को आर्ट का सार बताया, जो रिप्रेजेंटेशन से अलग है। क्लेमेंट ग्रीनबर्ग (1960s) ने पेंटिंग के फ़्लैटनेस को उसकी यूनिक कंडीशन बताया, जिसका उदाहरण जैक्सन पोलक की ड्रिप पेंटिंग (लगभग 1947–1950) में मिलता है। विज़ुअल एलिमेंट्स की ऑटोनॉमी : लाइन और रंग सेल्फ़-रेफ़रेंशियल बन जाते हैं। कॉन्सेप्चुअल आर्ट : मार्सेल डुचैम्प का फ़ाउंटेन (1917) – रेडीमेड – फ़ोकस को परसेप्चुअल से कॉन्सेप्चुअल पर शिफ़्ट कर दिया। जोसेफ़ कोसुथ – वन एंड थ्री चेयर्स (1965) – आर्ट की परिभाषा एक टॉटोलॉजी के तौर पर। पोस्टमॉडर्न/डीकोलोनियल : रशीद आरीन (द गोल्डन सर्फ़र, 1994) वेस्टर्न कैनन की आलोचना करते हैं; इंडियन कंटेम्पररी : नलिनी मलानी (हैमलेटमशीन, 2002) – वीडियो-शैडो, लेयर्ड परसेप्शन।

पश्चिमी, भारतीय और आधुनिक पश्चिमी की तुलना

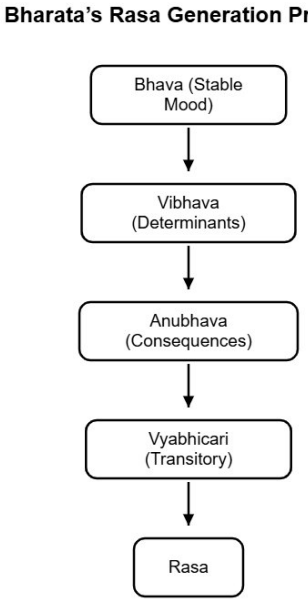
तालिका **1.1** पश्चिमी, भारतीय और आधुनिक पश्चिमी की तुलना

पहलू	पश्चिमी (प्लेटो/अरस्तू)	भारतीय (भरत/अभिनवगुप्त)	आधुनिक पश्चिमी
मूल अवधारणा	मिमेसिस (वास्तविकता की नकल)	रस (सौंदर्यबोधपूर्ण भावना)	महत्वपूर्ण रूप / अवधारणा
दर्शक की भूमिका	कैथार्टिक प्रतिभागी (अरस्तू) या धोखा खाया हुआ कैदी (प्लेटो)	सहृदय – साधारणीकरण का सहानुभूतिपूर्ण पारखी	एक्टिव इंटरप्रेटर (पोस्टमॉडर्न); फॉर्मल परसेपरर (मॉडर्निस्ट)
कलाकृति का कार्य	सार्वभौमिक सत्यों का प्रतिनिधित्व करें (अरस्तू) या धोखा दें (प्लेटो)	विभाव के ज़रिए बिना किसी स्वार्थ के सौंदर्यपूर्ण तरीके से स्थिर भावनाओं को जगाएँ	ऑटो-रेफरेंशियल; चुनौती की परिभाषा
भावना उपचार	कैथार्सिस - नकारात्मक भावनाओं का शुद्धिकरण	रस – बिना किसी व्यक्तिगत लगाव के भावनाओं का आनंद लेना	इमोशनल एब्स्ट्रैक्शन; एलियनेशन (ब्रेख्त)



चित्र 1.1. ट्रायडिक सेंसरी अनुभव के रूप में विज़ुअल आर्ट

चित्र में लेबल: आर्टिस्ट परसेप्शन | आर्टवर्क मटेरियलिटी | व्यूअर परसेप्चुअल रिकंस्ट्रक्शन | एस्थेटिक रिस्पॉन्स



चित्र 1.2. भरत की रस निर्माण प्रक्रिया

तकनीक और विश्लेषण

फाइन आर्ट्स और एप्लाइड आर्ट्स के बीच का अंतर हायरार्किकल है, फिर भी कमज़ोर है। फाइन आर्ट्स (पेंटिंग, स्कल्पचर, आर्किटेक्चर, प्रिंटमेकिंग) – ऐतिहासिक रूप से 'लिबरल' आर्ट्स (लैटिन आर्टेस लिबरल्स), जो इंटेलेक्चुअल सुंदरता से जुड़ी हैं, यूटिलिटी से नहीं। एप्लाइड आर्ट्स (सेरामिक्स, टेक्सटाइल, फर्नीचर, ग्राफिक

डिज़ाइन) – 'मैकेनिकल' आर्ट्स, फंक्शनल लेकिन फाइन आर्ट का दर्जा पा सकती हैं (जैसे, मिंग राजवंश का नीला और सफेद पोर्सिलेन , 14th–17th c.)। विज़ुअल एलिमेंट्स की ऑटोनॉमी : वासिली कैंडिंस्की (कंसर्निंग द स्पिरिचुअल इन आर्ट, 1911) ने तर्क दिया कि रंग और रूप में अंदरूनी स्पिरिचुअल वाइब्रेशन होते हैं – लाइन डायनामिक वेक्टर के रूप में, आकार बंधी हुई एनर्जी के रूप में, रंग साइकोलॉजिकल ट्रिगर के रूप में। विज़ुअल लिटरेसी : विज़ुअल साइन्स को डिकोड करने की सीखी हुई क्षमता – इरविन पैनोफ़स्की की आइकॉनोलॉजी (1939) – तीन लेवल: प्री-आइकोनोग्राफ़िक (ऑब्जेक्ट्स की पहचान), आइकॉनोग्राफ़िक (थीम का इंटरप्रिटेशन), आइकॉनोलॉजिकल (कल्चरल सिंबल्स को सिंथेसाइज़ करना)। यूनिवर्सल भाषा के तौर पर कला – जे.जे. विंकेलमैन (1755) ने ग्रीक मूर्तिकला को टाइमलेस माना; सूज़ी गैबलिक (1977) ने इसे हेजेमोनिक बताया। समझने से जुड़े पहलू : गेस्टाल्ट सिद्धांत – फिगर-ग्राउंड (रूबिन फूलदान), नज़दीकी (ग्रुपिंग), बंद होना (कैनिज़ा ट्रायंगल), समानता – कंपोज़िशनल डिज़ाइन को गाइड करते हैं। पर्यावरण से जुड़े पहलू : साइट-स्पेसिफिसिटी (रिचर्ड सेरा का टिल्टेड आर्क, 1981); इंस्टॉलेशन आर्ट (ओलाफुर एलियासन का द वेदर प्रोजेक्ट, 2003)। सोचने से जुड़े पहलू : आइडिया के तौर पर कला – सोल लेविट की दीवार पर बनी ड्राइंग (1968) – इंस्ट्रक्शन चीज़ की जगह लेते हैं।

आइकॉनोग्राफिक और मटेरियल तकनीकें : प्लेटो की गुफा की कहानी – रोशनी और परछाई धोखा है; चोल ब्रॉन्ज़ नटराज – खोई हुई मोम की ढलाई (सिएरे परड्यू), फिक्स्ड आइकॉनोग्राफिक खूबियां: डमरू (ड्रम), अग्नि (आग), बौना (अपस्मर) – हर एक खास भाव पैदा करता है। रेनेसां फ्रेस्को – माइकल एंजेलो की सिस्टिन चैपल की छत (1508–1512) – बून फ्रेस्को तकनीक, लीनियर पर्सपेक्टिव, कॉन्ट्रापोस्टो (ट्विस्टेड फिगर) – देखने वाले की आंखें कंपोजीशन से गाइड होती हैं। देखने वाले की मटेरियलिटी : इंडियन दर्शन – देवता के साथ विज़ुअल कॉन्टैक्ट देखने और देखे जाने का एक आपसी काम है। इंडियन देवदासी डांस – स्कल्पचरल पोज़ मंदिर की उभरी हुई चीज़ों को दिखाते हैं – देखने वाले का सेंसरी इमर्शन।

कालक्रम (सटीक वर्ष)

- **प्लेटो, द रिपब्लिक**: लगभग 375 ईसा पूर्व
- **अरस्तू, पोएटिक्स**: लगभग 335 ईसा पूर्व
- **भरत, नाट्यशास्त्र**: लगभग 200 ईसा पूर्व–200 ई.
- **अल्बर्टी, डी पिक्टुरा**: 1435
- कांट, क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट: 1790
- **क्लाइव बेल, कला**: 1914
- **डुचैम्प, फाउंटेन**: 1917

विचारक-अवधारणा जोड़े

- प्लेटो – दूसरे क्रम की नकल के रूप में अनुकरण
- अरस्तू – सार्वभौमिक प्रतिनिधित्व के रूप में अनुकरण
- अभिनवगुप्त – साधारणीकरण (सार्वभौमिकीकरण)
- पैनोफ़स्की – आइकनोलॉजी (तीन लेवल)
- बेल – महत्वपूर्ण रूप
- अरस्तू की पोएटिक्स में ट्रेजेडी को एक ऐसे काम की नकल के तौर पर बताया गया है जो गंभीर, पूरा और एक खास लेवल का हो।
- भरत के नाट्यशास्त्र में आठ रसों को बांटा गया है; अभिनवगुप्त ने नौवां (शांत) रस जोड़ा।
- रस का मतलब है 'रस', 'सार', 'स्वाद' - सौंदर्यपरक आनंद।
- अल्बर्टी के डी पिक्टुरा (1435) ने एकल-लुप्त बिंदु परिप्रेक्ष्य पेश किया।
- मट' – शुरू की गई कॉन्सेप्चुअल आर्ट।
- गेस्टाल्ट कानूनों को कॉफ्का, कोहलर और वर्थाइमर (1912–1935) ने संक्षेप में बताया था।
- **रस सिर्फ़ भावना है** : रस कोई असली भावना नहीं है; यह अलौकिक (दूसरी दुनिया का) सौंदर्य का आनंद है, जो सिर्फ़ साधारणीकरण से मिलता है।
- **फाइन आर्ट्स बनाम एप्लाइड आर्ट्स हायरार्की** : कोई सख्त बाइनरी नहीं; पुराने गिल्ड दोनों को क्राफ्ट मानते थे; मॉडर्निज़्म (बॉहॉस, 1919) ने इस बाउंड्री को खत्म कर दिया। वैल्यू-लोडेड फर्क से बचें।
- **भारतीय परंपरा में दर्शक** : पैसिव नहीं; सहृदय के पास शास्त्र-ज्ञान (शास्त्र का ज्ञान) और अभ्यास (प्रैक्टिस) होना चाहिए। इसे नज़रअंदाज़ करें और 'इमोशनल इन्वॉल्वमेंट' तक सीमित रखें।
- **सार्वभौमिक के रूप में धारणा** : क्रॉस-सांस्कृतिक अध्ययन (सेगल, कैंपबेल, हर्सकोविट्स, 1966) दिखाते हैं कि म्यूलर-लाइयर भ्रम के प्रति संवेदनशीलता संस्कृति द्वारा भिन्न होती है - धारणा पूर्व-सांस्कृतिक नहीं है।

अर्थ और उत्पत्ति

एटिमोलॉजी: "फाइन आर्ट" शब्द लैटिन के आर्स (स्किल/क्राफ्ट) और बेला (खूबसूरत) को मिलाकर 18वीं सदी के फ्रेंच ब्यूक्स-आर्ट्स से आया है। शिल्प (शिल्पा) का मतलब है इस्तेमाल किए जाने वाले क्राफ्ट। यह लेक्सिकल बंटवारा, प्योर क्रिएशन (कला) के तौर पर आर्ट और यूटिलिटेरियन प्रोडक्शन (शिल्पा) के तौर पर आर्ट के बीच के ऑन्टोलॉजिकल अंतर को दिखाता है। ग्रीक में, **τέχνη** (टेक्नी) में सभी तरह की मेकिंग शामिल थी, जब तक कि प्लेटो के रिपब्लिक (लगभग 375 BCE) ने इमिटेशन (μίμησις/मिमेजिस) को फॉर्म्स से तीन बार हटाकर कम नहीं कर दिया।

ऑन्टोलॉजिकल डेप्थ (वेस्टर्न): प्लेटो के सोफिस्ट (लगभग 360 BCE) ने बनाने को दो हिस्सों में बांटा है: **εἰκαστική** (ईकास्टिके) — सच्ची समानता — और

φαντασική (फैंटास्टिके) — दिखने में बदलाव (पर्सपेक्टिव इल्यूज़न)। अरस्तू ने पोएटिक्स (लगभग 335 BCE) में मिमेसिस को इंसानी नैचुरल इंपल्स के तौर पर बढ़ाया है, जिससे कॉग्निटिव वैल्यू मिलती है। प्लोटिनस (लगभग 270 CE, एननेड्स V.8.1) ने प्लेटो को पलट दिया: आर्ट सिमिट्री और लाइट के ज़रिए इंटेलेक्ट (νοῦς) को दिखाती है; मूर्तिकार "पत्थर में कुछ नहीं जोड़ता बल्कि पहले से मौजूद फॉर्म को बाहर लाता है।" यह नियो-प्लेटोनिक ऑन्टोलॉजी रेनेसां मार्सिलियो फिसिनो (1433–1499, डी अमोरे) में फिर से सामने आती है।

इंडियन ऑन्टोलॉजी: नाट्यशास्त्र (लगभग 200 BCE–200 CE) में ड्रामा को नाट्य के तौर पर बताया गया है — "तीनों लोकों की स्थितियों को देखना" (I.112)। भरत ने रस (सुंदरता का मज़ा) को एक ऑन्टोलॉजिकल घटना के तौर पर बताया है : सिर्फ़ भावना नहीं बल्कि एक ट्रांसपर्सनल, अलग-अलग अवस्था (साधारणीकरण)। अभिनवगुप्त (लगभग **1000 CE,** अभिनवभारती) ने इसे और बेहतर बनाया है**:** रस भुक्ति (अनुभव से लेना) है जो समय और जगह को रोक देता है**,** शांत-रस की तरह — एक शांत आज़ादी। आनंदवर्धन (9वीं सदी, ध्वनिलोक) की ध्वनि (सुझाव) की ऑन्टोलॉजी, अर्थ को नॉन-लिंग्विस्टिक रेजोनेंस के रूप में बताती है।

यह कैसे विकसित हुआ

तालिका **1.2** यह कैसे विकसित हुआ

अवधि	पश्चिमी मुख्य पाठ / विचारक	भारतीय प्रमुख ग्रंथ / विचारक	क्रॉस-कटिंग चिंता
प्राचीन	प्लेटो रिपब्लिक (375 ईसा पूर्व); अरस्तू की पोएटिक्स (335 ईसा पूर्व)	भरत नाट्यशास्त्र (200 ईसा पूर्व–200 ईसवी)	मिमेसिस बनाम मिमेसिस नकल (नकल)
उत्तर प्राचीन / मध्यकालीन	प्लोटिनस एननेड्स (270 CE); ट्रिनिटी के ऑगस्टीन (लगभग 415 CE)	भामह काव्यालंकार (6वीं सदी); दण्डिन काव्यादर्श (7वीं सदी)	आध्यात्मिक उत्थान के रूप में कला बनाम आध्यात्मिक उत्थान के रूप में कला अलंकार (आभूषण)
प्रारंभिक आधुनिक	कांट की क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट (1790); हेगेल की एस्थेटिक्स (1835)	रूप गोस्वामी भक्ति-रसामृत-सिंधु (1541)	सौंदर्य अनुभव की स्वायत्तता बनाम सौंदर्य अनुभव की स्वायत्तता। भक्ति-रस
आधुनिक / उत्तर आधुनिक	ग्रीनबर्ग "अवांट-गार्डे एंड किट्सच" (1939); डेंटो "द एंड ऑफ़ आर्ट" (1984)	कुमारस्वामी द ट्रांसफॉर्मेशन ऑफ़ नेचर इन आर्ट (1934); एम. हिरियाना आर्ट एक्सपीरियंस (1954)	औपचारिकता बनाम रूप-शून्य (रूप-शून्यता)

मुख्य विद्वानों की बहस**:** ई.एच. गोम्ब्रिच (आर्ट एंड इल्यूज़न, 1960) का तर्क है कि सभी रिप्रेजेंटेशन स्कीमा-करेक्शन हैं, जो प्लेटो की प्योर मिमेसिस को चुनौती देते हैं। सुशील कुमार डे (बंगाल का संस्कृत साहित्य में योगदान, 1945) का कहना है कि भारतीय शिल्प-शास्त्रों ने कभी भी फाइन को एप्लाइड आर्ट्स से अलग नहीं किया, जिससे पश्चिमी फाइन/एप्लाइड डिकोटॉमी लागू नहीं होती।

पश्चिमी, पश्चिमी और भारतीय की तुलना

तालिका **1.3** पश्चिमी**,** पश्चिमी और भारतीय की तुलना

आयाम	पश्चिमी (कांटियन)	पश्चिमी (हेगेलियन)	भारतीय (रस-आधारित)
कला वस्तु का ऑन्टोलॉजी	Autonomous, purposeless purposiveness (Zweckmäßigkeit ohne Zweck)	आत्मा की कामुक अभिव्यक्ति (गीस्ट)	रस एक घटना है, चीज़ नहीं; कला व्यापार के रूप में काम करती है।
दर्शक की भूमिका	Disinterested pleasure (interesseloses Wohlgefallen)	ऐतिहासिक चेतना; कला तब खत्म हो जाती है जब दर्शनशास्त्र खत्म हो जाता है	सहृदय (जानकार) जिसमें साधारणीकरण की क्षमता हो; सक्रिय सह-निर्माता
सत्य-मूल्य	सौंदर्य संबंधी विचार, वैचारिक सत्य नहीं	गीस्ट का ऐतिहासिक सच सामने आ रहा है	ध्वनि शब्द और छवि से परे तत्व (वास्तविकता) को व्यक्त करती है
माद्दा	मनमाना; रूप से ज़्यादा अहमियत	मध्यम द्वंद्वात्मकता (प्रतीकात्मक → शास्त्रीय → रोमांटिक)	शिल्पा, ईक्षण (दृष्टि) की धारणा (धारण) के रूप में; सामग्री में प्रतीकात्मक गुण होते हैं

फ्रेमवर्क: एस्थेटिक डिस्टेंस स्केल

- **ज़ीरो डिस्टेंस (प्लेटो):** कला भ्रम के ज़रिए धोखा देती है → रिपब्लिक से निकाल दिया गया।
- **ट्रांसेंडेंटल दूरी (कांट):** स्वाद के शुद्ध निर्णय के लिए निस्वार्थता एक शर्त है।
- भागीदारी की दूरी (अभिनवगुप्त)**:** साधारणीकरण भावनाओं को यूनिवर्सल बनाता है, पर्सनल अटैचमेंट को हटाता है → कामत्कार (एस्थेटिक वंडर)।

दृश्य स्वायत्तता के लिए परिचालन मानदंड (विलहेम वॉरिंगर , एब्स्ट्रैक्शन एंड एंपैथी, 1908 से अनुकूलित):

1. सहानुभूति: ऑर्गेनिक रूप से दिखाने वाले रूप (जैसे, ग्रीक क्लासिकल मूर्तिकला)

2. एब्स्ट्रैक्शन: ज्योमेट्रिक, क्रिस्टलाइन फॉर्म (जैसे, बाइज़ेंटाइन मोज़ेक)

3. नॉन-फिगरेटिव ट्रांसेंडेंस (जैसे, इंडियन यंत्र डायग्राम, मालेविच का ब्लैक स्क्वायर, 1915)

दृश्य तत्व संबंधों की टाइपोलॉजी (पोस्ट-फॉर्मलिज़्म, रोज़लिंड क्रॉस , द ऑप्टिकल अनकांशस, 1993):

- लाइन → इंडेक्सिकल (ट्रेस) बनाम एब्स्ट्रैक्ट (कॉन्सेप्ट)
- रंग → भावात्मक (गर्म/ठंडा) बनाम ऑप्टिकल (कैंडिंस्की बनाम बॉहॉस)
- स्पेस → पर्सपेक्टिवल (रेनेसां) बनाम प्लेनर (क्यूबिज़्म) बनाम बाइफरकेटेड (इंडियन नायक-नायिका भेद)

परीक्षा फोकस

तालिका **1.4** परीक्षा फोकस

सोचने वाला	अवधारणा जोड़ी	पाठ (वर्ष)	परीक्षा पैटर्न भूमिका
पठार	Mimēsis बनाम Mimēsis Eikasia	गणतंत्र X (375 ईसा पूर्व)	**दावा**: कला भ्रष्ट करती है → कारण: तीन बार फॉर्म से हटाया गया
अरस्तू	मिमेसिस बनाम मिमेसिस कैथार्सिस	काव्यशास्त्र (335 ईसा पूर्व)	**दावा**: त्रासदी पवित्र करती है → कारण: दया/डर का आनंद
भरत	जाति बनाम जाति भाव	नाट्यशास्त्र (लगभग 200 ईसा पूर्व)	**कथन**: रस भाव से उत्पन्न होता है → कारण: विभावानुभाव-व्यवहारिक मेल
अभिनवगुप्त	रेस बनाम रेस ध्वनि	अभिनवभारती (लगभग 1000 ई.)	**अभिकथन**: रस भुक्ति है → कारण: यह समय और स्थान को निलम्बित करता है
कांत	निस्वार्थता बनाम मुक्त सौंदर्य	निर्णय की आलोचना (1790)	**दावा**: फूल आज़ाद सुंदरता हैं → कारण: उद्देश्य की कोई अवधारणा नहीं

उत्तर: (A) सत्य है, (R) सत्य है, और (R) (A) का सही स्पष्टीकरण है।

- अरस्तू ने अपनी किताब पार्ट्स ऑफ़ एनिमल्स (लगभग 350 BCE) में बदसूरत चीज़ों की नकल बनाने को सीखने (मैंथेनिन) की वजह से मज़ेदार बताया है।
- भरत के नाट्यशास्त्र में 49 भाव (स्थायी, क्षणिक, मनमौजी) और 8 (बाद में 9) रसों की लिस्ट है ।
- प्लॉटिनस ने मूर्तिकार फिदियास द्वारा ज़ीउस को बनाने की उपमा का उपयोग "किसी इंद्रिय-बोधगम्य मॉडल से नहीं बल्कि एक सुगम मॉडल से" किया है।
- कांट के क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट (1790) §49 "सौंदर्यशास्त्रीय विचार" को "कल्पना का वह प्रतिनिधित्व है जो बहुत विचार को जन्म देता है, फिर भी बिना किसी निश्चित विचार के।"
- हेगेल के वोरलेसुंगेन उबर डाई एस्थेटिक (1835) में प्रसिद्ध रूप से घोषणा की गई है कि कला "हमारे लिए अतीत की बात है" - विनाश के रूप में नहीं बल्कि ऐतिहासिक अधिक्रमण के रूप में।
- आनंदवर्धन के ध्वनिलोक (लगभग 850 CE) में वस्तु-ध्वनि (तथ्यात्मक सुझाव), अलंकार-ध्वनि (सजावटी), और रस-ध्वनि (सौंदर्यपूर्ण) में अंतर बताया गया है।
- कुमारस्वामी (1934) का तर्क है कि भारतीय कला "विचार का दृश्यीकरण" है न कि "दिखावे की नकल।"
- ग्रीनबर्ग (1939) किच का विरोध अवांट-गार्डे से करते हैं, उनका दावा है कि कला की स्वायत्तता "इसके माध्यम की व्याख्या" में निहित है।
- डेंटो (1984) ने 1964 में वारहोल के ब्रिलो बॉक्स के साथ "कला के अंत" की घोषणा की, जब सिद्धांत की आवश्यकता होने पर कुछ भी कला हो सकती थी।

जाल 1: "ललित कला बनाम अनुप्रयुक्त कला" निरपेक्ष रूप से।

- **कन्फ्यूजन:** इस अंतर को ट्रांस-हिस्टोरिकल मानना।
- **सुधार:** पुराने भारत में, कला (वात्स्यायन के कामसूत्र की 64 कलाएँ, लगभग 300 CE) में पेंटिंग के साथ-साथ बढ़ईगीरी और फूलों को सजाना भी शामिल है। पश्चिमी बँटवारा 18वीं सदी में ही पक्का हुआ (चार्ल्स बैटेक्स, लेस ब्यूक्स-आर्ट्स रेडुइट्स ए अन मेम प्रिंसिपे, 1746)।

ट्रैप 2: भारतीय रस को पश्चिमी भावना के बराबर मानना।

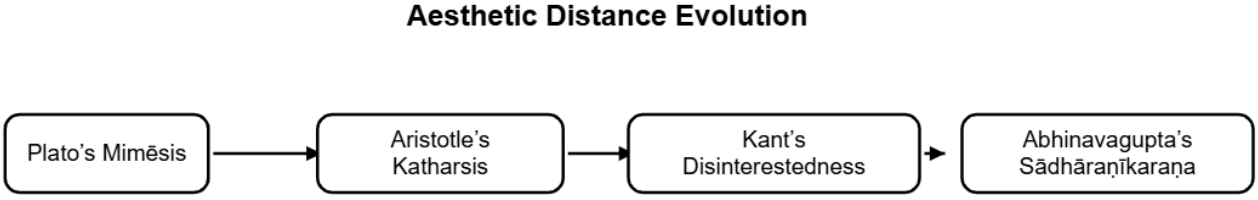
- **कन्फ्यूजन:** रस = फीलिंग → इससे आसान तुलना होती है।
- **सुधार:** रस अ-कारण और ट्रांस-पर्सनल है ; यह भाव (पर्सनल इमोशन) नहीं है। अभिनवगुप्त साफ़ तौर पर कहते हैं कि रस भोग (एन्जॉयमेंट) है, दुख (पेन) नहीं। इसलिए, करुणा-रस (कम्पैशन) उदासी नहीं है।

जाल 3: उदासीनता के रूप में कांट की "निरालापन"।

- **कन्फ्यूजन:** डिसइंटरेस्ट्ड = बिना किसी इंटरेस्ट के।
- **सुधार:** कांट का मतलब है कॉन्सेप्चुअल इंटरेस्ट (जैसे, मालिक बनने की इच्छा, नैतिक फ़ैसला) से आज़ादी। एस्थेटिक इंटरेस्ट खुद बना रहता है — यह सिर्फ़ इस मायने में "डिसइंटरेस्टर्ड" है कि यह यूटिलिटी के कॉन्सेप्ट से बंधा नहीं है।

जाल 4: भरत बनाम अभिनवगुप्त एक समान।

- **सुधार:** भरत का सूत्र मशीनी है; अभिनवगुप्त ने इसमें साधारणीकरण और ध्वनि जोड़ी, जिससे यह कुकबुक के फॉर्मूले से मेटाफिजिकल एस्थेटिक में बदल गया।



चित्र 1.3. एस्थेटिक डिस्टेंस इवोल्यूशन

चित्र में लेबल: प्लेटो का मिमेसिस | अरस्तू का कैथार्सिस | कांट का डिसइंटेरेस्टेडनेस | अभिनवगुप्त का साधारणीकरण

उम्मीदवारों के लिए आखिरी नोट: रैपिड MCQs के लिए नीचे दिए गए जोड़ों को सही साल के साथ याद करें:

- प्लेटो रिपब्लिक (375 ईसा पूर्व) बनाम प्लेटो रिपब्लिक (375 ईसा पूर्व) अरस्तू की कविताएँ (335 ईसा पूर्व)
- भरत नाट्यशास्त्र (200 ईसा पूर्व-200 ई.) बनाम भरत नाट्यशास्त्र (200 ईसा पूर्व-200 ई.) आनंदवर्धन ध्वन्यालोक (850 ई.)
- कांट की क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट (1790) बनाम कांट की क्रिटिक ऑफ़ जजमेंट (1790) हेगेल का एस्थेटिक्स (1835)
- दांटो "कला का अंत" (1984)

यह एक्सटेंडेड पार्ट 2 एडवांस्ड एग्जाम के सवालों के लिए ज़रूरी गहराई देता है, और बेसिक पार्ट 1 के साथ किसी भी ओवरलैप से बचाता है।

चैप्टर 2. एटिमोलॉजी, डेफिनिशन और कॉन्सेप्चुअल क्लैरिटी

अर्थ और उत्पत्ति

लाइन लैटिन के लिनिया ("लिनन का धागा, डोरी, लाइन") से निकला है, जो लिनम (सन) जैसा ही है। ग्रीक में, γραμμή (ग्रामी) का मतलब है "खींची हुई लाइन" जो γράφω (ग्राफो, "खरोंचना, खींचना") से बना है। संस्कृत में, रेखा (रेखा) का मतलब है "खरोंच, लकीर, लाइन," जो इसे मूल लिख ("खरोंचना, लिखना") से जोड़ती है। वेस्टर्न आर्ट में लाइन की ऑन्टोलॉजिकल पोज़िशन एक प्राइमरी मार्क की है— पहला विज़ुअल एलिमेंट जो कंटूर और बाउंड्री को डिफाइन करता है। इंडियन शिल्पशास्त्र की किताबों में, रेखा सभी आकृतियों की नींव है, जिसे विष्णुधर्मोत्तर पुराण (लगभग 5वीं-6ठी सदी CE) में प्राण (जीवन-श्वास) के रूप में बताया गया है।
शेप पुरानी इंग्लिश शब्द गेसकैप ("रूप, क्रिएशन") से आया है, जो प्रोटो-जर्मनिक शब्द स्केपजान ("आकार देना, बनाना") से होकर गुज़रा है। लैटिन फ़ॉर्मा बाहरी दिखावट और अंदरूनी सार दोनों को दिखाता है—यह एक ऐसा दोहरापन है जो प्लेटोनिक ईडोस (आइडिया-रूप) को दिखाता है। ग्रीक σχῆμα (स्केमा) का मतलब है "आकृति, रूप, असर।" भारतीय दर्शन में, आकार (आकार) का मतलब है "आकार, बनावट" जो रूप (रूप) का एक रूप है। इस तरह, शेप असल में एक सीमित दो-डायमेंशनल एरिया है, लेकिन यह सिंबॉलिक कंटेंट का वाहक भी है।
फॉर्म (लैटिन फॉर्मा) में अरिस्टोटेलियन मॉर्फे (μορφή) और नियोप्लेटोनिक आइडिया दोनों शामिल हैं। संस्कृत में, रूप का मतलब है "रूप, रंग, दिखावट," जो भारतीय एस्थेटिक थ्योरी का मूल है, जहाँ रूप को रस (एस्थेटिक एसेंस) से अलग नहीं किया जा सकता। इसकी व्युत्पत्ति से पता चलता है कि फॉर्म किसी काम का व्यवस्थित स्ट्रक्चर है, जो कंपोजीशन और होलनेस के मतलब से शेप से अलग है।
कलर की शुरुआत ओल्ड फ्रेंच कलर, लैटिन कलर से हुई है, शायद सेलेरे ("छिपाना, छिपाना") से—जो रंग की ताकत को दिखाता है कि वह चीज़ को ढक सकता है या दिखा सकता है। ग्रीक χρῶμα (khrōma) का मतलब है "रंग, स्किन, सरफेस।" भारतीय परंपरा में, वर्ण का मतलब "रंग" और "जाति" दोनों है, जो एक गहरी सोशियो-कल्चरल ऑन्टोलॉजी को दिखाता है। रंग सिर्फ़ ऑप्टिकल नहीं बल्कि कॉस्मिक है — सांख्य फिलॉसफी में तीन गुणों (सत्व, रजस, तमस) से जुड़ा है।
स्पेस – लैटिन स्पैटियम ("कमरा, फैलाव, दूरी")। ग्रीक में τόπος (टोपोस) जगह के लिए, χώρα (खोरा) इंटरवल के लिए। भारतीय दर्शन में, आकाश (आकाश) स्पेस का मूल तत्व है , आवाज़ और फैलाव का आधार। कला में, स्पेस रूपों के बीच, चारों ओर और अंदर का नेगेटिव वॉल्यूम है , जिसे ऑन्टोलॉजिकली या तो भरने के लिए एक खाली जगह (वेस्टर्न) या एक एक्टिव, भरी हुई खालीपन (ईस्टर्न) के रूप में समझा जाता है।
टेक्सचर लैटिन शब्द textūra ("बुनाई, स्ट्रक्चर") से आया है, जो texere ("बुनना") से आया है। ग्रीक ὑφή (huphē, "वेब") का मतलब है आपस में गुथी हुई सतह। भारतीय शिल्प में, टेक्सचर स्पर्श (टच) क्वालिटी है—मूर्तिकला में छूने लायक (खजुराहो में नागबंध पैटर्न), पेंटिंग में दिखने वाला (पिछवाई टेक्सटाइल टेक्सचर)।
टोन – ग्रीक शब्द τόνος (टोनोस, "स्ट्रेचिंग, टेंशन") से, लैटिन टोनस के ज़रिए। विज़ुअल आर्ट में, टोन का मतलब है लाइट से डार्क तक वैल्यू में बदलाव । संस्कृत का वर्ण-श्रेणी ("कलर-स्केल") टोनल प्रोग्रेशन का अंदाज़ा देता है। टोन किसी कंपोज़िशन में लाइट का माप है , जो ड्रॉइंग और पेंटिंग को जोड़ता है।
पर्सपेक्टिव लैटिन शब्द पर्सपिसेरे ("आर-पार देखना"), पर- ("आर-पार") + स्पेसेरे ("देखना") से बना है। ग्रीक शब्द σκοπιά (स्कोपिया, "लुकआउट") व्यू पॉइंट की ओर इशारा करता है। भारतीय चित्र-सूत्र में, पर्सपेक्टिव दृष्टि-भेद (व्यू पॉइंट डिवीज़न) है—देखने का विज्ञान। लीनियर पर्सपेक्टिव एक गायब होने वाले पॉइंट को ठीक करता है; एरियल पर्सपेक्टिव रंग और क्लैरिटी को बदलता है; आइसोमेट्रिक पर्सपेक्टिव बिना कन्वर्जेंस के स्केल बनाए रखता है।
डिज़ाइन इटैलियन शब्द डिसेग्नो (लैटिन शब्द डिसेग्नारे से जिसका मतलब है "मार्क करना, प्लान बनाना") से लिया गया है, जो रेनेसां थ्योरी का सेंटर है: डिसेग्नो, काम करने से पहले की सोच है । संस्कृत शब्द कल्पना ("इमेजिनेशन, कंपोज़िशन") डिज़ाइन को स्ट्रक्चर्ड अरेंजमेंट के तौर पर दिखाता है।

यह कैसे विकसित हुआ

लाइन, पैलियोलिथिक गुफा के निशानों (लासकॉक्स, लगभग 15,000 BCE) से लेकर मिस्र के कंटूर ड्रॉइंग (अमरना काल, लगभग 1350 BCE) तक डेवलप हुई। ग्रीक फूलदान पेंटिंग (जियोमेट्रिक, लगभग 900 BCE) में लाइन का इस्तेमाल रिदमिक ऑर्नामेंट के तौर पर किया गया। चीन में, कैलिग्राफ़िक लाइन तांग राजवंश (वांग वेई, 701–761 CE) में अपने पीक पर पहुँची। मुगल स्कूल की इंडियन मिनिएचर पेंटिंग (अकबर का एटेलियर, लगभग 1570) में कंटूर के लिए सटीक सूत्र लाइनों का इस्तेमाल

किया गया, जो बाद में पहाड़ी पेंटिंग (18वीं सदी के आखिर में) में फ्लूइड मोरांगी स्टाइल में डेवलप हुई। वेस्टर्न मॉडर्निज़्म: हेनरी मैटिस की द डांस (1909) में अरेबस्क लाइन को एक्सप्रेसिव फ़ॉर्म के तौर पर इस्तेमाल किया गया है; पॉल क्ली की ट्विटरिंग मशीन (1922) में लाइन को ग्राफ़िक नोटेशन के तौर पर ट्रीट किया गया है। ग्रीक मंदिर के प्लान (पार्थेनॉन, 447–432 BCE) और मिडिल एज की रोज़ विंडो (चार्टरेस) में शेप ज्योमेट्रिकल था। द स्कूल ऑफ़ एथेंस (1510–1511) में राफेल जैसे रेनेसां आर्टिस्ट ने स्पेस को स्ट्रक्चर करने के लिए ज्योमेट्रिक शेप का इस्तेमाल किया। पीट मोंड्रियन की कंपोज़िशन विद रेड, ब्लू एंड येलो (1930) ने शेप को प्राइमरी रेक्टेंगल में बदल दिया, जो डी स्टिजल के नियो-प्लास्टिसिज़्म को दिखाता है। इंडियन यंत्र डायग्राम (लगभग 10वीं सदी) में सर्कल, ट्रायंगल और स्क्वेयर को कॉस्मिक शेप के तौर पर इस्तेमाल किया गया है।

रूप पुराने कोउरोई (लगभग 600 BCE) से क्लासिकल कॉन्ट्रापोस्टो (पॉलीक्लिटोस, डोरिफोरोस, लगभग 440 BCE) तक बदला है। माइकल एंजेलो की डेविड (1501–1504) के ब्लॉक रूप में पत्थर का वज़न है। हेनरी मूर की रिक्लाइनिंग फिगर (1936) नेगेटिव स्पेस के ज़रिए रूप को दिखाती है। भारतीय मूर्तिकला (खजुराहो की मातृका आकृतियाँ, लगभग 10वीं–11वीं सदी) त्रिभंग (तीन-घुमावदार) रूप का इस्तेमाल करती है, जो ऑर्गेनिक लचीलेपन पर ज़ोर देती है।

कलर थ्योरी: अरस्तू की 'डी कलरिबस' (लगभग 300 BCE); लियोनार्डो दा विंची की 'ट्रीटाइज़ ऑन पेंटिंग' (लगभग 1500) में कलर इंटरेक्शन पर बात की गई है; न्यूटन की 'ऑप्टिक्स' (1704) ने स्पेक्ट्रम को स्थापित किया। जोहान्स इटेन की 'द आर्ट ऑफ़ कलर' (1961) ने कलर कंट्रास्ट को सिस्टमाइज़ किया। विष्णुधर्मोत्तर पुराण में भारतीय वर्ण थ्योरी में पाँच बेसिक रंग बताए गए हैं: श्वेत (सफ़ेद), रक्त (लाल), पिता (पीला), कृष्ण (काला), श्याम (हरा/नीला)। मिडिवल इंडियन टेम्परा (जैसे, जहाँगीर के एल्बम, लगभग 1605–1627) में मिनरल पिगमेंट का इस्तेमाल किया जाता था: अल्ट्रामरीन के लिए लैपिस लाजुली, हरे रंग के लिए मैलाकाइट।

स्पेस – फिजिकल, इल्यूजन वाला, पिक्चर वाला : पुराने मिस्र की रिलीफ (लगभग 2500 BCE) में ट्विस्टेड पर्सपेक्टिव (फिजिकल स्पेस को फ्लैट करना) का इस्तेमाल किया गया था। गियोटो के स्क्रोवेग्नी चैपल (1305) ने ओवरलैपिंग के ज़रिए इल्यूजन वाली गहराई पेश की। ब्रुनेलेस्ची के लीनियर पर्सपेक्टिव डेमो (लगभग 1413) ने मेज़रेबल पिक्चर वाला स्पेस बनाया। सेज़ेन के मोंट सैंटे-विक्टॉयर (लगभग 1890) ने स्पेस को प्लेनर पहलुओं में बांटा। भारतीय पेंटिंग में, फ्लैट पिक्चर वाला स्पेस हावी है: बसोहली स्टाइल (लगभग **1690–1730)** बिना एटमोस्फेरिक गहराई के मज़बूत कलर प्लेन का इस्तेमाल करता है; बाद की कांगड़ा पेंटिंग (लगभग **1775–1823)** ने मंजरी (झाड़ी) के पर्दों के ज़रिए हल्का रिडक्शन अपनाया।

टेक्सचर – छूने वाला और दिखने वाला : द नाइट वॉच (1642) में रेम्ब्रांट का इम्पैस्टो छूने वाला टेक्सचर बनाता है। गुस्ताव कोर्टबेट ने द स्टोनब्रेकर्स (1849) में चट्टानी टेक्सचर के लिए पैलेट नाइफ का इस्तेमाल किया। भारतीय मूर्ति: भरहुत और सांची की शालभंजिका (लगभग दूसरी सदी **BCE**–पहली सदी **CE)** में पॉलिश किए हुए पत्थर की सतहें, नक्काशीदार कपड़ों के साथ अलग दिखती हैं। चोल कांस्य (लगभग 9वीं–13वीं सदी) में मांस के छूने वाले भ्रम के लिए चिकनी पिघली हुई सतहों का इस्तेमाल किया गया है।

वैल्यू ग्रेडेशन के तौर पर टोन : काइरोस्कोरो (कारवागियो, द कॉलिंग ऑफ़ सेंट मैथ्यू, 1599–1600) में ड्रामैटिक टोनल कंट्रास्ट का इस्तेमाल किया गया है। रेम्ब्रांट का सेल्फ़-पोर्ट्रेट (1659) मॉडल हल्के बदलावों के ज़रिए रूप दिखाता है। टेनेब्रिज़्म (जोस डे रिबेरा) कंट्रास्ट को और बढ़ाता है। भारतीय पेंटिंग में, टोनल मॉडलिंग (पार्डाक्स्टा) को मुगल स्कूल में फ़ारसी सोर्स से अपनाया गया था (जैसे, उस्ताद मंसूर का साइबेरियन क्रेन, लगभग 1625)। ग्रिसाइल (मोनोक्रोम टोन) पश्चिमी मैन्युस्क्रिप्ट इल्यूमिनेशन (लगभग 14वीं सदी) और भारतीय संग तराश (पत्थर की कटाई) तकनीक में विकसित हुआ।

- आंखों के लेवल पर गायब होने वाला पॉइंट।
- **एरियल पर्सपेक्टिव** : मोना लिसा (1503–1506) में लियोनार्डो दा विंची ने दूर के पहाड़ों के लिए एटमोस्फेरिक नीले-हरे रंग का इस्तेमाल किया, जिससे कंट्रास्ट कम हो गया। बाद में **JMW** टर्नर ने रेन, स्टीम एंड स्पीड (1844) में इसे बढ़ा-चढ़ाकर बताया।
- **आइसोमेट्रिक पर्सपेक्टिव** : बाइजेंटाइन मोज़ेक (रेवेना, लगभग 547 CE), चीनी स्क्रॉल पेंटिंग (झांग ज़ेडुआन, किंगमिंग फेस्टिवल के दौरान नदी के किनारे, 1085–1145), और भारतीय मिनिएचर पेंटिंग में पाया जाता है: कोई सिंगल गायब होने वाला पॉइंट नहीं; स्केल हायरार्की दिखाता है।

डिज़ाइन : बॉहॉस (1919–1933) ने डिज़ाइन को गेस्टाल्टुंग (रूप बनाना) के तौर पर औपचारिक रूप दिया। वासिली कैंडिंस्की की 'पॉइंट एंड लाइन टू प्लेन' (1926) में डिज़ाइन के तत्वों का विश्लेषण किया गया। भारतीय डिज़ाइन परंपरा: वास्तुशास्त्र और शिल्पशास्त्र ने मंदिर की प्लानिंग के लिए आनुपातिक ग्रिड (माना, प्रमाण) बताए (जैसे, कोणार्क का सूर्य मंदिर, लगभग 1250 CE)।

पश्चिमी, भारतीय और पूर्वी की तुलना

तालिका **2.1** पश्चिमी, भारतीय और पूर्वी की तुलना

सूक्ष्म-विषय	पश्चिमी (शास्त्रीय/पुनर्जागरण)	भारतीय (शिल्पशास्त्र/मुगल)	पूर्वी (चीनी/जापानी)
रेखा	Contour drawing, disegno (Michele)	रेखा प्राण (विष्णुधर्मोत्तर)	सुलेख यी (इरादा)
रंग	न्यूटोनियन स्पेक्ट्रम (1704); इटेन का कंट्रास्ट	**वर्ण सिद्धांत**: पाँच ब्रह्मांडीय रंग	पांच-तत्व रंग पत्राचार (वू जिंग)
अंतरिक्ष	रैखिक परिप्रेक्ष्य, एकल लुप्त बिंदु	समतलीय/सपाट स्थान, पदानुक्रमित पैमाना	पीछे हटते विकर्ण, वायुमंडलीय शून्य (सुंग)
बनावट	इम्पैस्टो (रेम्ब्रांट); स्फुमाटो (लियोनार्डो)	पॉलिश किया हुआ पत्थर (चोल), बुनी हुई बनावट (पिछवाई)	इंक वॉश ग्रेडेशन (सुमी-ई)

तकनीक और विश्लेषण

रोजर फ्राई के फॉर्मल रिलेशन (1909) – एक्सप्रेसिव स्ट्रक्चर के तौर पर लाइन, कलर और मास का इंटरप्ले। हेनरिक वोल्फलिन के प्रिंसिपल्स ऑफ़ आर्ट हिस्ट्री (1915)

ने स्टाइल को क्लासिफ़ाई करने के लिए पाँच पोलैरिटी (लीनियर बनाम पेंटरली, प्लेन बनाम रिसेशन, क्लोज्ड बनाम ओपन फ़ॉर्म, मल्टीप्लिसिटी बनाम यूनिटी, क्लियर बनाम अनक्लियर) प्रपोज़ कीं।

गिब्सन के पारिस्थितिकी प्रकाशिकी (1979) - गहराई की धारणा के लिए बनावट ढाल की सामर्थ्य।

टोन मापन : मुन्सेल वैल्यू स्केल (1905) – काले (0) से सफ़ेद (10) तक लाइटनेस के नौ स्टेप। कैलिब्रेशन के लिए कोडक ग्रे कार्ड।

पर्सपेक्टिव टाइपोलॉजी मेट्रिक : गायब होने वाले पॉइंट्स की संख्या (1-pt, 2-pt, 3-pt), देखने का फील्ड (नॉर्मल, वाइड, फिश-आई), देखने का एंगल (फ्रंटल, ऑब्लिक)। पैनोफ्स्की का पर्सपेक्टिव एज़ सिंबॉलिक फॉर्म (1927) पर्सपेक्टिव को एक कल्चरल कॉग्निटिव मोड के तौर पर देखता है।

डिज़ाइन के सिद्धांत : एकता, वैरायटी, बैलेंस, रिदम, अनुपात, स्केल, ज़ोर, मूवमेंट – रुडोल्फ अर्नहेम की आर्ट एंड विज़ुअल परसेप्शन (1954) में कोड किया गया। कामसूत्र (लगभग दूसरी सदी CE) से भारतीय षड्-अंग (छह अंग) में रूप-भेद (रूपों का अंतर), भाव-योजना (मूड का एक्सप्रेशन), वर्णिका-भंग (रंगों का टूटना) शामिल हैं।

> ⚠ **DIAGRAM NEEDS REGENERATING**
>
> **डिज़ाइन के सिद्धांत** : एकता, वैरायटी, बैलेंस, रिदम, अनुपात, स्केल, ज़ोर, मूवमेंट – रुडोल्फ अर्नहेम की आर्ट एंड विज़ुअल परसेप्शन (1954) में कोड किया गया। कामसूत्र (लगभग दूसरी सदी CE) से भारतीय षड्-अंग (छह अंग) में रूप-भेद
>
> This picture was produced sideways/unreadable by the notes tool. Regenerate it in Zenith Notes Maker (v114+).

चित्र 2.1. विज़ुअल एलिमेंट्स की हायरार्की

परीक्षा फोकस

UGC NET/JRF और AP फोकस :

- रोजर फ्राय - "सौंदर्यशास्त्र में एक निबंध" (1909): "मैं रूप से डिजाइन के विभिन्न भागों के बीच संबंधों को समझता हूँ।"
- ई.एच. गोम्ब्रिच - कला और भ्रम (1960): "निर्माण और मिलान" प्रक्रिया के रूप में परिप्रेक्ष्य।

पीजीटी और सब्जेक्टिव फोकस :

- मासासियो की होली ट्रिनिटी (1427) और एक राजस्थानी मिनिएचर पेंटिंग (जैसे, रागमाला, 1700s) में स्पेस के इस्तेमाल की तुलना करें।
- चर्चा करें कि रेम्ब्रांट के इम्पैस्टो और भारतीय चोल ब्रॉन्ज़ पॉलिशिंग में टेक्सचर कैसे अर्थ के वाहक के रूप में काम करता है।
- एम.एफ. हुसैन की ज़मीन श्रृंखला, 1955) के संदर्भ में क्लाइव बेल के "महत्वपूर्ण रूप" का मूल्यांकन करें।
- लियोनार्डो दा विंची ने अपनी किताब कोडेक्स अर्बिनास लैटिनस (लगभग 1500) में एरियल पर्सपेक्टिव का पहला लगातार एनालिसिस लिखा था, जिसमें उन्होंने लिखा था, "दूर की चीज़ों के रंग उनके बीच की हवा से प्रभावित होते हैं।"
- कॉलिंगवुड** ने द प्रिंसिपल्स ऑफ़ आर्ट (1938) में उल्लेख किया है।
- रोजर फ्राय ने "पोस्ट-इंप्रेशनिस्ट" (1910) शब्द गढ़ा और उनका औपचारिक संबंध सिद्धांत पहली पोस्ट-इंप्रेशनिस्ट प्रदर्शनी के लिए उनके निबंध में दिखाई दिया।
- अल्बर्टी की ' डी पिक्टुरा' पहली बार 1547 में लैटिन में छपी थी; इसका इटैलियन वर्शन 1511 में आया।
- विष्णुधर्मोत्तर पुराण (लगभग 550-600 ई.) में पाँच रंगों (पंच-वर्ण) और चित्रकला के षड्-अंग (छह अंग) का एक प्रारंभिक भारतीय वर्गीकरण शामिल है।
- जोहान्स इटेन की 'द आर्ट ऑफ़ कलर' (1961) में बारह रंगों वाला कलर व्हील और सात रंगों के कंट्रास्ट (रंग, हल्का-गहरा, ठंडा-गर्म, कॉम्प्लिमेंट्री, एक साथ, सैचुरेशन, एक्सटेंशन) पेश किए गए।
- **भारतीय पेंटिंग में आइसोमेट्रिक नज़रिया :** लौर-चंदा मैन्युस्क्रिप्ट (लगभग 1550, पहाड़ी क्षेत्र) में बिना किसी एक गायब होने वाले पॉइंट के ओब्लिक प्रोजेक्शन का इस्तेमाल किया गया है।
- रेम्ब्रांट ने द नाइट वॉच (1642) में टैक्टाइल रिज बनाने के लिए लेड-टिन येलो और बोन ब्लैक के साथ इम्पैस्टो का इस्तेमाल किया; एक्स-रेडियोग्राफी में 3 mm तक मोटी परतें दिखाई देती हैं।
- मुनसेल के कलर सिस्टम (1905) को USDA ने मुनसेल सॉइल कलर चार्ट (1941) के तौर पर अपनाया, जो कला और विज्ञान को जोड़ता है।
- **टोन बनाम कलर** : टोन किसी कलर की वैल्यू (हल्कापन/गहरापन) है, न कि उसका ह्यू। कई स्टूडेंट्स "टोन" को "कलर सैचुरेशन" समझ लेते हैं। एग्जाम ट्रैप: "कौन सा एलिमेंट कलर के हल्केपन को बताता है?" → जवाब: टोन/वैल्यू।
- **टेक्सचर बनाम पैटर्न** : टेक्सचर एक असली या छिपी हुई सतह की क्वालिटी है; पैटर्न एक दोहराया गया डिज़ाइन है। बुने हुए कपड़े में टेक्सचर होता है; वही दोहराव एक पैटर्न बनाते हैं।
- **रैखिक बनाम सामान्य त्रुटि: आइसोमेट्रिक को "एक प्रकार का रैखिक परिप्रेक्ष्य" कहना।
- **आकार बनाम रूप** : आकार 2D है, रूप 3D है (इसमें आयतन है)।
- **महत्वपूर्ण रूप बनाम ट्रैप प्रश्न: "क्लाइव बेल के अनुसार कला की सार्वभौमिक गुणवत्ता क्या है?" → महत्वपूर्ण रूप (केवल "रूप" नहीं)।
- **चित्रात्मक बनाम परीक्षा में पूछा जा सकता है कि "ओवरलैपिंग द्वारा किस प्रकार का स्थान बनाया जाता है?" → चित्रात्मक / भ्रामक।
- **हवाई बनाम "वायुमंडलीय" को "लुप्त बिंदु" के साथ भ्रमित न करें।

चैप्टर 3. विज़ुअल प्रिंसिपल्स का ऐतिहासिक विकास

अर्थ और उत्पत्ति

विज़ुअल प्रिंसिपल शब्द लैटिन शब्द प्रिंसिपियम से लिया गया है जिसका मतलब है "शुरुआत, नींव" और विज़ुअलिस "नज़र से जुड़ा"। वेस्टर्न आर्ट थ्योरी में, इन प्रिंसिपल्स को सबसे पहले अरस्तू (पोएटिक्स, लगभग 335 BCE) ने ओप्सिस (तमाशा) और मिमेसिस (नकल) के तौर पर कोड किया था। सिंबॉलिक से नेचुरलिस्टिक रिप्रेजेंटेशन में ऑन्टोलॉजिकल बदलाव इस इवोल्यूशन का मुख्य हिस्सा है। इंडियन एस्थेटिक्स में, विष्णुधर्मोत्तर पुराण (लगभग 5वीं-7वीं सदी CE) चित्र (पेंटिंग) को सदृश (समानता) और रस (भावनात्मक सार) के ज़रिए डिफाइन करता है, जो विज़ुअल प्रिंसिपल्स को ऑप्टिकल सच्चाई के बजाय मेटाफिजिकल पर आधारित करता है। "देखने को विश्वास करने जैसा" (वेस्टर्न एंपिरिकल) और "देखने को जानने जैसा" (इंडियन सिंबॉलिक) के बीच एपिस्टेमोलॉजिकल टूटना हर बाद के डेवलपमेंट का आधार है। गोम्ब्रिच (आर्ट एंड इल्यूजन, 1960) ने तर्क दिया कि सभी रिप्रेजेंटेशन स्कीमा-बेस्ड होते हैं, न कि सिर्फ़ ट्रांसक्रिप्शन - यह एक ऐसा कॉन्सेप्ट है जो पुराने ज़माने की लाइन-मेकिंग को डिजिटल पिक्सेलेशन से जोड़ता है।

यह कैसे विकसित हुआ

प्रागैतिहासिक गुफा चित्र: रेखा और पृथ्वी के रंग

लासकॉक्स (लगभग 15,000 BCE, डोरडॉग्ने, फ्रांस) में , हॉल ऑफ़ द बुल्स में लाइन का सबसे पहला जानबूझकर इस्तेमाल दिखाया गया है —जिसे अक्सर मैंगनीज डाइऑक्साइड और गेरू से उकेरा या पेंट किया जाता है। द ग्रेट ब्लैक काउ में एक मोटी काली आउटलाइन (कैल्शियम कार्बोनेट को चारकोल के साथ मिलाकर) दिखाई गई है, जबकि अंदर की मॉडलिंग में मिट्टी के रंगों (लाल गेरू, पीला लिमोनाइट, काओलिन व्हाइट) का इस्तेमाल किया गया है। अल्टामिरा (लगभग 12,000 BCE) की पॉलीक्रोम सीलिंग में वॉल्यूम दिखाने के लिए नेगेटिव हैंडप्रिंट और खुदी हुई लाइनों का इस्तेमाल किया गया है । भारत में, भीमबेटका (मध्य प्रदेश, लगभग 10,000–5000 BCE, मेसोलिथिक) में लाल और सफेद रंग में लीनियर सिल्हूट दिखाए गए हैं —शिकार के सीन जिनमें डायनामिक तिरछी लाइनें स्पीड दिखाती हैं। ऑडिटोरियम गुफा में एक लहरदार लाइन पैटर्न है जो शायद पानी या एब्स्ट्रैक्ट रिचुअल को दिखाता है। टेक्निकल खासियत: पिगमेंट को नैचुरल मिनरल से पीसकर चबाई हुई टहनियों, उंगलियों या खोखली हड्डियों पर स्प्रे करके लगाया जाता था। आइकॉन की डिटेल: लास्कॉक्स में, "बर्ड-हेडेड मैन" (बाइसन पैनल, शाफ़्ट ऑफ़ द डेड मैन) में रीति-रिवाजों को दिखाने के लिए बढ़ा-चढ़ाकर दिखाए गए हिस्सों का इस्तेमाल किया गया है —छोटा इंसान, बड़ा बाइसन।

मिस्र और ग्रीक कैनन: अनुपात, फ्रंटैलिटी, कॉन्ट्रापोस्टो

मिस्र की कला (पुराना साम्राज्य, लगभग 2686–2181 BCE) ने ग्रिड सिस्टम (पैरों से हेयरलाइन तक 18 वर्ग, सिर के ऊपर तक 19) के आधार पर अनुपात का एक नियम बनाया। नार्मर पैलेट (लगभग 3100 BCE) फ्रंटैलिटी दिखाता है — शरीर का ऊपरी धड़ सामने से दिखता है जबकि सिर, हाथ और पैर प्रोफ़ाइल में होते हैं। कॉन्ट्रापोस्टो 5वीं सदी BCE की ग्रीक मूर्तिकला के साथ उभरा , खासकर पॉलीक्लिटोस के डोरिफोरोस (लगभग 450–440 BCE) — एक पैर पर वज़न शिफ्ट होने से रीढ़ की हड्डी में एक हल्का S-कर्व बनता है। प्रैक्सिटेल्स के हर्मीस और इन्फैंट डायोनिसस (लगभग 340 BCE) ने इसे बढ़ा-चढ़ाकर कर्वेचर दिखाया , जो जानबूझकर रिजिड सिमिट्री से अलग है। इजिप्शियन रिलीफ में हमेशा फ्रिज़ जैसी हॉरिजॉन्टैलिटी का इस्तेमाल होता है, जिसमें हायराटिक स्केल (बड़ा = ज़्यादा ज़रूरी) होता है, जबकि क्लासिकल ग्रीक में ऑर्गेनिक मूवमेंट को दिखाने के लिए काइस्टिक बैलेंस (बायां पैर आगे, दायां हाथ आगे) का इस्तेमाल किया गया । सही समय: पॉलीक्लिटोस के ग्रंथ कैनन (टुकड़ा, लगभग 450 BCE) में सिर और शरीर का आइडियल रेश्यो 1:7 बताया गया; बाद में लिसिपोस ने इसे बदलकर 1:8 कर दिया (एपॉक्सीओमेनोस, लगभग 320 BCE)। तुलना: इजिप्शियन टू लेडीज़ रिलीफ (हत्शेपसट का मंदिर, लगभग 1470 BCE) सामने का मिला-जुला व्यू दिखाता है ; ग्रीक पार्थेनन फ्रिज़ (लगभग 440 BCE) तीन-चौथाई प्रोफ़ाइल और फोरशॉर्टनिंग दिखाता है।

पुनर्जागरण रैखिक परिप्रेक्ष्य (ब्रुनेलेस्ची, अल्बर्टी, लियोनार्डो दा विंची)

फ़िलिपो ब्रुनेलेस्ची (लगभग 1413, फ़्लोरेंस) ने फ़्लोरेंस के बैपटिस्टरी के एक पेंट किए हुए पैनल और एक मिरर वाले व्यू-होल का इस्तेमाल करके लीनियर पर्सपेक्टिव का पहला ऑप्टिकल डेमोंस्ट्रेशन किया। वैनिशिंग पॉइंट को असली आर्किटेक्चर के साथ अलाइन किया गया था, जिससे यह साबित होता है कि कन्वर्जेंस लाइनें भ्रम पैदा करती हैं। लियोन बैटिस्टा अल्बर्टी ने डी पिक्टुरा (1435) – "कॉस्ट्रुज़ियोन लेगिटिमा" (लेजीटिमेट कंस्ट्रक्शन) में इस सिस्टम को कोड किया : पिक्चर प्लेन एक खिड़की (फ़िनेस्ट्रा एपर्टा) है जिससे विज़ुअल किरणों का एक पिरामिड एक सेंट्रल वैनिशिंग पॉइंट तक जाता है। लियोनार्डो दा विंची ने द लास्ट सपर (1495–1498, सांता मारिया डेले ग्राज़ी, मिलान) में इस तरीके को बेहतर बनाया, जहाँ वैनिशिंग पॉइंट क्राइस्ट के दाहिने टेम्पल पर है, और कंपोज़िशन में छत के कॉफ़र्स और टेबल के किनारे के कन्वर्जिंग ऑर्थोगोनल का इस्तेमाल किया गया है। टेक्निकल डिटेल: अल्बर्टी ने इंटरवल मेथड का सुझाव दिया—ग्राउंड लाइन को बराबर यूनिट में बांटना और गायब होने वाले पॉइंट से जोड़ना, फिर घटते हुए इंटरवल बनाने के लिए डायगोनल का इस्तेमाल करना। मासासियो की द ट्रिब्यूट मनी (लगभग 1425, ब्रांकाची चैपल) एक नैरेटिव फ्रेस्को में लगातार लीनियर पर्सपेक्टिव का सबसे पुराना बचा हुआ उदाहरण है। आलोचना: इरविन पैनोफ़स्की (पर्सपेक्टिव एज़ सिंबॉलिक फ़ॉर्म, 1927) ने तर्क दिया कि रेनेसां पर्सपेक्टिव कोई न्यूट्रल ऑप्टिकल सच नहीं है, बल्कि एक कल्चरल रूप से खास सिंबॉलिक फ़ॉर्म है जो एक मोनोकुलर, स्थिर दर्शक को खासियत देता है।

बारोक चियारोस्कोरो और टेनेब्रिज्म (कारवागियो, रेम्ब्रांट)

लियोनार्डो दा विंची ने सॉफ्ट मॉडलिंग (स्फुमाटो) के लिए काइरोस्कोरो (इटैलियन काइरो "लाइट" + स्कुरो "डार्क") का इस्तेमाल किया था , लेकिन कारवागियो (माइकल एंजेलो मेरिसी, 1571–1610) ने इसे टेनेब्रिज्म में बदल दिया — लाइट और शैडो का ड्रामैटिक, लगभग थिएटर वाला कंट्रास्ट, जिसमें अक्सर फ्रेम के बाहर एक ही लाइट सोर्स होता है। द कॉलिंग ऑफ़ सेंट मैथ्यू (1599–1600, सैन लुइगी देई फ्रांसेसी, रोम) में, एक अनदेखी खिड़की से रोशनी की एक तिरछी किरण टैक्स कलेक्टरों के चेहरों पर पड़ती है, जिसमें बैकग्राउंड पर बहुत ज़्यादा छाया होती है — इस टेक्निक को कारवागियो ने ल्यूम आर्टिफिशियल (आर्टिफिशियल लाइट) कहा। रेम्ब्रांट वैन रिजन (1606–1669) ने डच काइरोस्कोरो को एक साइकोलॉजिकल टूल में बदला: द नाइट वॉच (1642, रिज्क्सम्यूजियम) में, लाइट की किरण मिलिशिया कैप्टन और उसके लेफ्टिनेंट को चुनती है, जबकि दूसरी आकृतियों को गहरे भूरे-काले ग्लेज़ में डुबो देती है। टेक्निकल तरीका: रेम्ब्रांट ने रोशनी पकड़ने के लिए पैलेट नाइफ से इम्पैस्टो हाइलाइट्स लगाए, जो परछाइयों में ट्रांसपेरेंट ग्लेज़ के साथ कंट्रास्ट करते हैं। आइकॉनोग्राफिक डिटेल: कारवागियो की द सपर एट एम्मास (1601, नेशनल गैलरी, लंदन) में लाइट सोर्स के तौर पर एक मोमबत्ती का इस्तेमाल किया गया है, जिससे शिष्यों के चेहरे आधी परछाई में आ जाते हैं, और टेनेब्रिस्टिक ड्रामा के ज़रिए