

॥ अंतरी पेटवू ज्ञानज्योत ॥



(B -२.८८)

NAAC Re-Accredited

उत्तर महाराष्ट्र विद्यापीठ, जळगाव

प्रथम वर्ष बी.एफ.ए.
(पेंटिंग) रेखा व रंगकला
(Drawing and Painting)

जून २००९ पासून

बी.एफ.ए. (पेंटींग) रेखा व रंगकला

सुधारीत अभ्यासक्रमासाठी

सुधारीत अभ्यासक्रमात नेहमीच काळाच्या गरजा लक्षात घेवून बदल करण्यात येत असतो आणि तो या अभ्यासक्रमात करण्यात आलेला आहे.

दृश्यकलेत जगात झपाट्याने बदल होत आहेत आणि ते बदल विज्ञानाच्या शोधाने क्षणात आज आपल्यापर्यंत पोहचत आहेत. ते पचवून भारतीयतेचा विचार करून - आपल्यात बदल होणे गरजेचे आहे. आज भारतीय कलावंतांच्या कलावृत्तीला आंतरराष्ट्रीय बाजारात कधी नव्हे ती मोलाची किंमत येत आहे. त्याचा वेध घेणेही गरजेचे आहे. आज आपल्या जवळच जगप्रसिध्द अजिंठा लेणी आहे, त्या लेणीचा, तेथील शिल्प व चित्रांच्या आपल्या अभ्यासक्रमात भविष्याचा वेध घेवून संदर्भ देणे गरजेचे आहे व तो संदर्भ दुसऱ्या वर्षाच्या अभ्यासक्रमातून योग्य प्रमाणत घेतला जाणार आहे. त्याचप्रमाणे मुळ अभ्यासक्रमाच्या ढाच्यात फार विनाकारण बदल न करता ॲनिमेशन हा विषयही एक ओळख म्हणून द्वितीय वर्षापासून सुरू करणार आहोत. आज ॲनिमेशनला प्रचंड मागणी आहे. खर तर आपल्या विद्यापीठाने याची दखल घेवून ॲनिमेशनचा स्वतंत्र विभागही सुरू करणे भविष्याच्या दृष्टीने गरजेचे आहे. खर तर संगीत, नाट्य, नृत्य, चित्र, शिल्प हे गुरुकुल पध्दतीने शिकविणे हे दर्जेदार कलावंत निर्मातीचा पायाच आहे. अशा पध्दतीने एखादी संस्था निर्माण व्हावी ही काळाची गरज आहे. जागेपणी, झोपेत, स्वप्नात कलानिर्मितीची जागृत ठेवण्याची उर्मी गुरुकुल पध्दतच देऊ शकते, असे वाटते आशा आहे. विद्यार्थ्यांने आपल्या पुर्ण शक्तीनीशी चित्रकलेचे हे तंत्र , समजावून घेवून, झोकून देवून अभ्यासल तर यशस्वी चित्रकार बनत, यशस्वी शिक्षक, प्राध्यापक बनणे अवघड नाही.

बी.एफ.ए. (पेंटिंग) रेखा व रंगकला प्रवेश - प्रक्रिया - अर्हता

१) अभ्यासक्रम - बी.एफ.ए. (प्रथम वर्ष) रेखा व रंगकला

२) शैक्षणिक पात्रता -

- महाराष्ट्र राज्य उच्च माध्यमिक मंडळाची कोणत्याही शाखेची बारावी परीक्षा उत्तीर्ण (एच.एस.सी.) होणे आवश्यक.
- तसेच विद्यार्थ्यांने महाराष्ट्र राज्याच्या कला संचालनायाच्या अखत्यारीतील ड्रॉइंगची इंटरमिडीएट ग्रेड परीक्षा उत्तीर्ण असले पाहिजे.

किंवा

सदर विद्यार्थ्यांने दहावी परीक्षे मध्ये (एस.एस.सी.) चित्रकला विषय घेवून उत्तीर्ण असले पाहिजे.

किंवा

११ वी १२ वीला चित्रकला विषय घेवून पास झालेला असला पाहिजे.

किंवा

प्रथम वर्ष बी.एफ.ए. ला तात्पूरता प्रवेश देवून इंटरमिडीएट ग्रेड पास होण्याच्या अटीवर प्रवेश देण्यास हरकत नाही. मात्र ही संपूर्ण जबाबदारी विद्यार्थ्यांची असेल. जर विद्यार्थी इंटरमिडीएट ग्रेड नापास झाला तर मात्र त्याला वार्षिक परिक्षेस बसता येणार नाही, हे लेखी घेवून संस्थेने विद्यार्थ्यांस त्यांच्या जबाबदारीवर प्रवेश द्यावा.

- वरील सर्व अटींच्या अधिन राहून गुणवत्तेनुसार प्रवेश देण्यात यावा.

३. **प्रवेशित विद्यार्थ्यांना** - विद्यापीठ नियमाप्रमाणे ७५% हजेरी व वर्गकामात ४०% गुण आवश्यक असून ते पुर्ण करणाऱ्या विद्यार्थ्यांसच वार्षिक परिक्षेला बसता येईल. वरील अट पूर्ण न करणाऱ्या विद्यार्थ्यांला वार्षिक परिक्षेला बसू दिले जाणार नाही. मान्यता प्राप्त मेडीकल ऑफिसरकडून तसा दाखला आणल्यास वर्षभरातील उपस्थिती ६५% असावी.
४. कोणत्याही वर्गाच्या परिक्षेस पास होण्याकरिता प्रात्यक्षिक विषयात कमीत कमी १०० पैकी ३५ गुण असणे आवश्यक आहे.

तसेच सैध्दांतिक (थेअरी) कोणत्याही विषयात पास होण्याकरिता १०० पैकी कमीत कमी ३० गुण मिळविणे आवश्यक आहे.

तसेच सर्व विषयातील मिळविलेल्या गुणांची सरासरी ४०% आवश्यक आहे. तसेच अे.टी.के.टी.चे नियम आर्टस आणि फाईन आर्टस फॅकल्टीच्या प्रचलीत नियमाप्रमाणेच असतील.

प्रथम वर्ष - बी. एफ. ए. (पेंटिंग) रेखा व रंगकला
वर्गकाम - अध्यापन तक्ता : (विषय, तासीका, स्वाध्याय)

अ.नं.	विषय (Subject)	संख्या Units	तासिका Hours
विभाग पहिला - सैध्दांतिक (THEORY)			
१)	कलेचा इतिहास - (History of Arts)	०८	९०
२)	कलेची मुलतत्वे व रंगसिध्दांत (FUNDAMENTAL ART AND COLOUR)	०८	९०
विभाग दुसरा - (PRACTICAL)			
१)	रेखांकन - (DRAWING) अ) मानव निर्मित आणि निसर्ग निर्मित वस्तुंचे रेखांकन (MAN MADE AND NATURE DRAWING) ब) स्मरण चित्र (MEMORY DRAWING) क) मानवाकृती व पुतळ्याद्वारा रेखांकन (DRAWING FROM LIFE AND CAST)	२० १० ०६	१२० ६० ६०
*	ड) यथार्थ दर्शन - रेखांकन (PERSPECTIVE DRAWING)	०६	६०
*	इ) निसर्गचित्रण व शिघ्र रेखाटन (LANDSCAP AND SKETCHES)	१०	१५०
२)	द्विमितीय संकल्प - २ D DESIGN	०८	९०
३)	त्रिमितीय संकल्प - ३ D DESIGN	०८	१६०
४)	मुद्रा - मुद्राचित्रण (सैध्दांतिक सह) (PRINT MAKING WITH THEORY)	६+२	९०
५)	रंग प्रात्यक्षिक - COLOUR PRACTICAL	१०	११०
	टिप - थेअरी आणि प्रिंटमेकींग सोडून प्रत्येक विषयासाठी विषयानुरूप १/४ आकाराचा योग्य कागद (पेपर) वापरण्यात यावा. * ज्या विषयाच्यापुढे स्टार नाहीत ते विषय परिक्षेला नाही मात्र त्यांचे वर्गकामाचे २० पैकी अंतर्गत गुण परिक्षेस धरले जातील.		

प्रथम वर्ष - बी. एफ. ए. (पेंटिंग) रेखा व रंगकला

वार्षिक परिक्षा नियोजन - विषय, गुण, तासीका

अ.नं.	विषय	तासिका	अंतर्गत गुण	परिक्षा गुण	एकूण गुण
विभाग पहिला - सैध्दांतिक (THEORY)					
१)	कलेचा इतिहास (HISTORY OF ART)	०३	२०	८०	१००
२)	कलेची मुलतत्वे आणि रंगसिध्दांत (FUNDAMENTALS OF ART AND COLOUR THEORY)	०३	२०	८०	१००
३)	विभाग दुसरा - प्रात्यक्षिक (PRACTICALS)				
१)	मानव निर्मित आणि निसर्ग निर्मित वस्तुंचे रेखांकन (MAN MADE AND NATURE DRAWING)	०५	२०	८०	१००
२)	मानवाकृती व पुतळ्याद्वारा रेखांकन (DRAWING FROM LIFE AND CAST)	०५	२०	८०	१००
३)	द्विमितीय संकल्प - २ D DESIGN	०५	२०	८०	१००
४)	त्रिमितीय संकल्प - ३ D DESIGN	०७	२०	८०	१००
५)	मुद्रा - मुद्राचित्रण (PRINT MAKING)	०५	२०	८०	१००
एकूण गुण :				१६०	६४०
परिक्षेस नसलेले विषय अंतर्गत गुण			३	२०	८६०

वार्षिक परिक्षेत पास होण्यासाठी गुण व पात्रता :

- १) सैध्दांतिक विषयात (THEORY) वर्गकामात (टयुटोरिअल्स) कमीत कमी ४०% गुण आवश्यक आहेत.
- २) प्रात्यक्षिक (PRACTICAL) विषयात सुध्दा वर्गकामात कमीत कमी ४०% गुण आवश्यक आहेत.
- ३) वार्षिक परिक्षेअंतर्गत गुण व परिक्षेतील गुण धरून ४०% गुण पास होण्याकरिता आवश्यक आहेत. तसेच सैध्दांतिक विषयात वर्ग कामात २० पैकी कमीत कमी ८ गुण मिळविणे परिक्षेस बसण्यासाठी आवश्यक असून वार्षिक परिक्षेत सैध्दांतिक विषयात ८० पैकी २४ गुण व प्रात्यक्षिक विषयात ८० पैकी २८ गुण पास होण्यासाठी कमीत कमी गुण आवश्यक आहेत.
- ४) सैध्दांतिक व प्रात्यक्षिक या दोन्ही विषयास एकत्रीतपणे ५० % गुण वा अधिक गुण असल्यास द्वितीय श्रेणी धरण्यात येईल.
- ५) सैध्दांतिक व प्रात्यक्षिक या दोन्ही विषयासह एकत्रीतपणे ६० गुण वा अधिकगुण मिळाले असल्यास प्रथमश्रेणी धरण्यात येईल.
- ६) सैध्दांतिक व प्रात्यक्षिक दोन्ही विषयासह एकत्रितपणे ७० % गुण व त्यापेक्षा अधिक गुण मिळालेले असल्यास प्रथमश्रेणीतील विशेष प्राविण्य धरण्यात येईल.

विभाग दुसरा प्रात्यक्षिक

- रेखांकन (Drawing) , वस्तुचित्र - मानवनिर्मित व नैसर्गिक वस्तूंचे निरीक्षण व आकाराची जडणघडण याचा अभ्यास करणे.

नैसर्गिक वस्तू - फुले, फळे, शिंपले, फांद्या (उहाळी) हाडे, पालेभाज्या इ.

मानवनिर्मित वस्तू - ठोकळे, दंडगोलाकार वस्तू, ड्रेपरी, दैनंदिन वापरावयाच्या वस्तु यांचा अभ्यास वेगवेगळ्या छाया, प्रकाश व विविध माध्यमाद्वारे करणे.

- स्मरणचित्र (Memory Drawing) निरीक्षण शक्ती व कल्पना शक्तिस वाव देणे काल्पनिक, पौराणीक व ऐतिहासीक प्रसंग व दैनंदिन जीवनातील प्रसंगावर चित्रण करणे, मांडणी, प्रमाण, समूह याचा रेखांकनात विचार करून मांडणी करावी.

- यथार्थ दर्शन (Perspective) दृश्यभास, ज्ञाननियमाचा अभ्यास - समांतर (Paraller) व कोनात्मक (Angular) यथार्थदर्शनावर आधारीत स्वाध्याय घ्यावेत. त्यातून त्रिमीतीचा आभास दाखवणे.

- मानवाकृत व पुतळ्याद्वारा रेखांकन पुतळे व मानवाकृतीद्वारा रचना प्रमाणबद्धता यासह पेपर मांडणी, मानवाकृतीच्या विविध अवयवाची जडणघडण यांचा अभ्यास, छाया प्रकाश यांचा अभ्यास, विविध माध्यमात करणे उदा. पेन्सील, चारकोल, पेन, इंक, पावडर शेडींग, क्रुकवेल, वॉटर प्रुफ इंक.

- निसर्गचित्रण व बाह्य शिघ्रचित्रण प्राणी, पशू, पक्षी, मानवी व्यवसायभिमुख समूह, व निसर्गातील विविध वैशिष्टपूर्ण घटकाचा निरीक्षणात्मक अभ्यास व शीघ्र रेखांकन, तसेच मानवाकृती, पशू, पक्षी, प्राणी, इ. चे शीघ्र रेखाटने (पेन्सील, पेन, क्रेआन, इंक) आणि निसर्गाच्या बदलत्या रूपाचे सौंदर्यात्मक दृष्ट्या विविध रंग माध्यमात निसर्गचित्रण.

- द्विमितीय संकल्प - २ D DDESIGN

अ) द्विमित संकल्पाचा अभ्यास, कलेचे घटक व डिझाईनच्या तत्वानुसार करावा. (घटक - बिंदू, रेषा, आकार, पोत, छायाभेद, रंग) तत्त्वे - तोल, ताल, प्रमाण बद्धता, पुनरावृत्ती इ. स्पेस मास, यांचा योग्य समन्वय मुलभूत घटक व नैसर्गिक घटकांचा, बाह्य रेखांकनाचा योग्य उपयोग, आकर्षक रचना, वेगवेगळ्या रंगसंगती इ. चा अभ्यास

- ब) रंगाच्या विविध छटाद्वारे अवकाशात आकारांची (निसर्गनिर्मित व मानवनिर्मित) मांडणी व्यापलेली व रिकामी जागा यांचा योग्य समन्वय.
- क) आदिमानवाची कला, लोककला, लघुचित्र शैली, अजिंठयातील चित्र शैली यांच्या निरीक्षणातून वरील घटकांचा अभ्यास.
- त्रिमित संकल्प (३ D Design)

भौमितीक घनाकाराद्वारे (चौरसाकृतीघन, त्रिकोनाकृती घन, दंडगोलात्मक घन, घनाकृती चिती, घनाकृती गोल यांचा विचार करून अवकाशात त्रिमित मांडणी .

साहित्य - कागद, कार्ड, पेपर, पुष्पा, साबण, तार व दैनंदिन वापरातील विविध वस्तू द्वारा त्रिमित संकल्पाचा संकल्प तत्वाद्वारा अभ्यास माती, प्लॅस्टरऑफ पॅरीस चा वापर इ.
 - मुद्रा मुद्रण (Ptint Making)

अ) उठाव मुद्रा मुद्रण व त्यांचे प्रकार (तंत्राचे विविध प्रकार, त्यांच्या माहितीसह) आणि मुद्रा - मुद्रण कलेची ऐतिहासीक पार्श्वभूमी व विविध प्रकार, पध्दती

ब) उठाव मुद्रा मुद्रणातील - ठसे मुद्रण, एका मुद्राचित्र आणि लायनो मुद्रा, रेखात्मक, सवार भरीव, मुद्रण - प्रक्रिया, तंत्र

विभाग - पहिला - सैध्दातीक (Theory)

कलेची मुलतत्वे आणि रंग सिध्दांत

- रंग (Colout)

अ) उद्देश : सभोवतीच्या सुंदर जगाच्या सौंदर्यात भर घालणारा महत्वाचा घटक रंग होय. विविध रंगांनी नटलेले सृष्टीसौंदर्य सर्वांना मोहून टाकते. कलावंताला रंगाचे वेडच असते. त्यांच्या कलाकृतीतील सौंदर्य उभारण्यात रंगाचा फार महत्वाचा वाटा असतो. कलाभ्यास करणाऱ्यासाठी रंगा संबंधी प्राथमिक शास्त्रीय ज्ञान, विविध रंग मिश्रणे व रंग संवादाचा अभ्यास करणे आवश्यक असते.

- अभ्यासक्रम : रंगसिध्दांतांच्या माध्यमातून रंगाच्या मुलभूत घटकाचा अभ्यास करणे.

१) प्रकाश किरण रंग सिध्दांत (Light Colout Theory)

२) रंगद्रव्य रंग सिध्दांत (Pigment Colour Theory)

३) दृश्यभास रंग सिध्दांत (Vision Colour Theroy)

- वेगवेगळ्या माध्यमाद्वारे रंगाचा अनुभव -

१) पारदर्शक रंग : पारदर्शक जलरंग, पारदर्शक रंगशाई (Colout Ink)

२) अपारदर्शक रंग : पोस्टर रंग तैलरंग, पेस्टल रंग, व्हॅक्स कांडया इ.

३) अक्रालिक रंग

- रंगाच्या दृश्यभाष : रंगज्ञान, प्रकाशाचे रंगाचे महत्व, डोळ्याचे कार्य

- रंगाची गुणवत्ता व प्रमुख परीमाणे :

रंगभाव (Hue) रंगमूल्य (Value), रंगतीव्रता (Intensity Chroma) दृष्टीभ्रम व विरोधाभास - रंगभाव विरोधाभास, रंगमूल्य विरोधाभास, विशुद्ध रंग विरोधाभास, विलंबित प्रतिमा- (Simultaneous Contract and After Image)

- रंगाचा अनुभव -

प्राथमिक रंग, द्वितीय रंग, तृतीय श्रेणीचे रंग व चतुर्थश्रेणीचे रंग विविध रंग संवाद : कृष्ण धवल संवाद, एकरंग संवाद, विशुद्धरंग संवाद, संबधित रंग संवाद, पूरक (विरोधी) रंग संवाद इ. करडीमापन पट्टी (Gray Scale), उजळ, मध्यम व गडद छटा व विरोध इ. उष्ण व शीत रंग, आक्रमक व अनाक्रमक रंग.

- कलेचे मुलभूत घटक (Fundamentals of Art) :

उद्देश : सौंदर्यात्मक ज्ञान वाढविणे, कलावंत आपल्या मनाला जाणवणाऱ्या संवेदना, विविध अनुभव व भावना दृककलांच्या द्वारे व्यक्त करतो. त्या घटकाचा बिंदू, रेषा, आकार, छायाभेद, रंग व पोत अभ्यास करणे अवकाश विभाजन.

- संकल्पाची मुलतत्वे :

१) पुनरावृत्ती (Repetition)

२) बदल (Alternation)

३) विरोध (Contrast)

४) उत्सर्जन (Radiation)

५) प्रमाण (Proportion)

६) तोल (Balance) समतोल - विषमतोल

७) ताल (Rhythm)

८) एकता (Unity)

निर्मिती व रसग्रहण, विचार (Concept) धार्मिक - सामाजिक दृष्टीकोन यांच्याद्वारे दृककलेचा अभ्यास करणे

● **कलेचा इतिहास :**

भारतीय कला :

- ❖ प्रगतिहासीक काळातील कला, चित्रकला, भिम बेटका, आदमड, रायगड व जोगीमारा (मध्यप्रदेश)
- ❖ सिंधू संस्कृती - वस्तुकला व नगर रचना (स्नानगृह)
शिल्पकला - दगडी शिल्पे, दाढीवाला पुरुष, कबंध शिल्प, ब्राँझ शिल्प
- नर्तिका
पक्क्या मातीची शिल्पे व मुद्रा खेळणी, भांडी इ.
- ❖ मौर्यकाळ - वस्तुकला - लोमेश ऋषी गुहा, स्तूप - सांची, स्तंभ - सिंहस्तंभ - लौरिया - नंदनगड, स्तंभ शिर्ष - सारनाथ, वृषभ स्तंभ - रामपूर्वा
शिल्पकला - शिलालेख, यक्ष - यक्षिणीचे शिल्प
यक्ष - परखम, पाटणा, यक्षिणी - चामरधारिणी - दीदारगंज
- ❖ शूंग कण्व काळ - वास्तुकला - स्तूप - बरहूत तोरणे - सांची - शिल्पकला - बरहूत स्तूपाची उठावाची शिल्पे शालभंजीका इ. सांचीच्या स्तूपाच्या तोरणा वरील शिल्पे
- ❖ आंध्रकाळ - वास्तुकला - गुहा मंदिरे - १) चैत्य व विहार, पितळखोरा कार्ले, अजंठा गुहा क्र. ९ व १० (सातवहान काळ)
शिल्पे - अमरावतीचा स्तूप - मदोन्मत हत्तीच दमन, कार्ले - स्तंभशीर्ष व दंपती शिल्प
- ❖ कुशाणकाळ - शिल्प - गांधार शैली - उभा बुध्द होटी मर्दन, बोधिसत्व - गांधार बुध्दाचे महानिर्वाण - बोरिया - टांगाई - मथुरा शैली - कनिष्क राजाचा पुतळा, बसलेला बुध्द - कत्र - मथुरा.

पाश्चिमात्य कला -

- ❖ प्रागैतिहासिक काळ - जुने अश्म युग - शिल्प - विलेनडॉर्फची - व्हीनस (मातृदेवता)
चित्रकला - अल्टामिरागुहा (स्पेन) गवा, लास्कोगुहा (Lascaux Cave) फ्रान्स
(घोडे, गुराचे कळप इ.)
- ❖ नुतन अश्मयुग - सांकेतिक व भौमितीक स्वरूपाची कला हरणांची शिकार (स्पेन)
शिल्प - स्थापत्य - मेनहीर, स्टोनहेंज - उपासना मंदीरे, दगडी बाक इ.
प्राचीन इजिप्त कला - प्राचीन साम्राज्यकाळ (Old Kingdom) वास्तुशिल्प,
पिरॅमिड - खुफुचा पिरॅमिड.
- ❖ मध्य साम्राज्य काळ - गुहा - थडगी व मंदीरे - दर-एल-बहारी, अबू वास्तूशिल्प,
पिरॅमिड - खुफुचा पिरॅमिड
- ❖ मध्यसाम्राज्य काळ - गुहा - थडगी व मंदीरे - दर -एल-बहारी, अबू सिबेलचे देवालय,
लक्झार व कारनॅकची देवालये,
- ❖ शिल्पकला - बसलेला लेखक, रोहटेप व राणी नोफ्रेत, अरवनातेन यांची शिल्पे
स्फिंक्स, तूतेनखमेनची शवपेटी इ.
- ❖ चित्रकला - हंसाची भिक्ती चित्रे, शिकार करणारा “ती” संगीत वाजविणाऱ्या स्त्रिया

● मेसोपोटोमिस कला :

- सुमेरियन कला - वास्तू - झिग्गुरत व देवालये, उर
शिल्प - देव व उपासक तेल अस्मार, सोन्याचे ओतकाम केलेल्या बैलाचे तोंड
- अॅसीरियन कला - वास्तू, सारगॉ राजाचा प्रासाद - खार्साबाद
शिल्प - पंखयुक्त बैल, मृत्युमुखाला लागलेली सिंहीण व शिकारीची दृश्य
- क्रीट व मायसेनेअन कला - वास्तू - नॉसासचा प्रासाद -
शिल्प - सिंह दरवाजा - मायसेनेअन, व्हॅफिओकप (धातुचा)
चित्रकला - बैलावरील कसरत, नृत्य मर्दानी खेळ इ. (भिक्तीचित्रे)

प्रा. सी.एन. पाटील

अध्यक्ष - ललित कला अभ्यास मंडळ
