# একক ৭ □ শিল্পকর্মের উপাদান এবং মৌলিকত্ব (Element and Principles of Design)

গঠন

৭.১ ভূমিকা

৭.২ শিল্পকর্মের বিভিন্ন উপাদান

৭.২.১ রেখা

৭.২.২ গঠন এবং আকার/আকৃতি

৭.২.৩ বুননি

৭.২.৪ রঙ

**Colour Wheel**

ঠাণ্ডা ও উষ্ণ রঙ

রঙের মনোবিদ্যা এবং সংকেত

রঙের বিভিন্ন বৈশিষ্ট্য

রঙের মিশ্রণ

৭.২.৫ ঘেরায়তন

৭.৩ শিল্পকর্মের মৌলিকত্ব

৭.৩.১ অনুপাত

৭.৩.২ ভারসাম্যতা

৭.৩.৩ ছন্দ

## ৭.১ ভূমিকা

যে সকল শিল্পকর্মকে গঠনযোগ্য, নম্য ও ত্রৈমাত্রিক বা দৃষ্টিলব্ধ চাক্ষুষ বলে বিশেষভাবে চিহ্নিত করা হয়, "শিল্প"—শব্দটি সাধারণভাবে তার সঙ্গে যুক্ত। ডিজাইন কোন অলীক কল্পনা নয়, এটি একটি যুক্তিসম্মত ভাবনাচিন্তা। এটি সৃজনশীলতা এবং ব্যবহারিক উপযোগিতার সূক্ষ্ম মিশ্রণ। সাধারণভাবে বাণিজ্যিক প্রয়োগে ডিজাইন বলতে আমরা যা বুঝি সার্বজনীন ক্ষেত্রে এই কথাটির অর্থ অনেক ব্যাপক। ডিজাইন শব্দটির আভিধানিক অর্থ "পরিকল্পনা" অথবা "সংগঠিত করা"। সৃজনশীলতার যখন ইনড্যাসট্রির সঙ্গে মেলবন্ধন ঘটে তখন তা ডিজাইন এবং যখন এটি এককভাবে নিজস্ব মনোভাবাদির সাহায্যে প্রকাশিত হয় তখন তা চারুকলা (Fine Art). Design সৃষ্টি করার প্রাথমিক উদ্দেশ্যগুলি হল ঃ এটিকে ১) আকর্ষণীয় ও মর্মস্পর্শী হতে হবে, ২) খরিদ্দার এবং ব্যবহারিক সহায়ক হতে হবে, ৩) কম খরচ স্বাপেক্ষ ও সন্দেহনাশক হতে হবে, ৪) প্রযুক্তিবিদ্যায় উন্নত এবং পূর্ববর্তী অপেক্ষা নতুন হতে হবে। একটি Design-কে স্বাভাবিক (Naturalistic) অথবা কোন শিল্পীর ভাবমূলক কল্পনার (Abstract conception) দ্বারা সৃষ্টি করা সম্ভব।

নিম্নলিখিত কতিপয় উদাহরণের সাহায্যে "Design"-শব্দটির আক্ষরিক অর্থ উপলব্ধি করা যেতে পারে ঃ

- সৌন্দর্য্যবোধ এবং ব্যাবহারিক উপযোগিতার মেলবন্ধনে ডিজাইনের জন্ম বা সৃষ্টি হয়।
- সৃজনশীলতা যখন ব্যবহারিক উপযোগিতার সাথে মিলিত হয় তখন তাকে 'Design' বলা যেতে পারে।
- সৃজনশীলতা যখন যৌক্তিক চিন্তাভাবনা এবং ব্যাবহার উপযোগিতার সান্নিধ্যে আসে তখন তা "Design"।
- ব্যাবহারিক উপযোগিতা এবং সৌন্দর্য্যবোধ—সাধারণভাবে এই দুটি Design-এর মূল উপকরণ।

## ৭.২ শিল্পকর্মের বিভিন্ন উপাদান (Elements of Design)

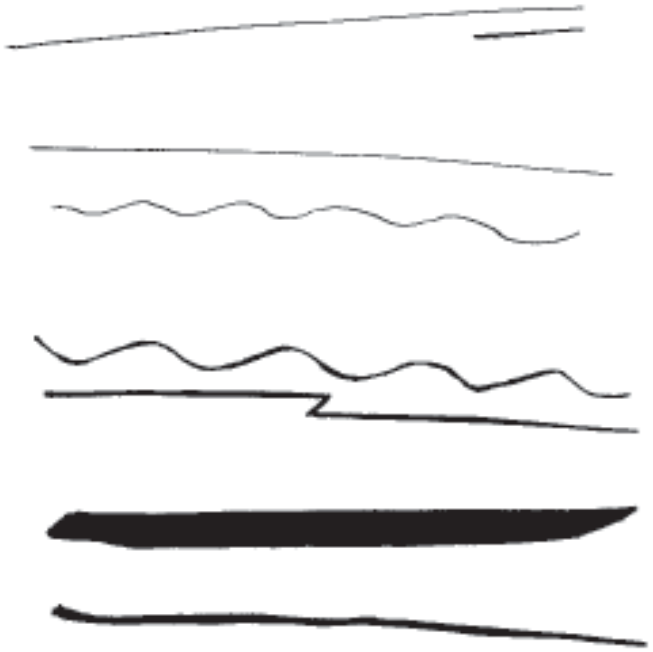
ডিজাইন বা নকশার বিভিন্ন উপাদান এবং মূল উৎস সকল প্রকার চিত্রকলার মৌলিক রূপ। কোনো শিল্পকর্ম এবং নকশাকে বিশ্লেষণের নানাবিধ উপায় আছে। সম্ভবত এই রকম উপাদান রয়েছে গোটা-পাঁচেক ঃ রেখা (Line), গড়ন বা আকার (Form or Shape), ঘেরায়তন (Space), রঙ (Colour) এবং বুনানি (Texture)।

### ৭.২.১ রেখা

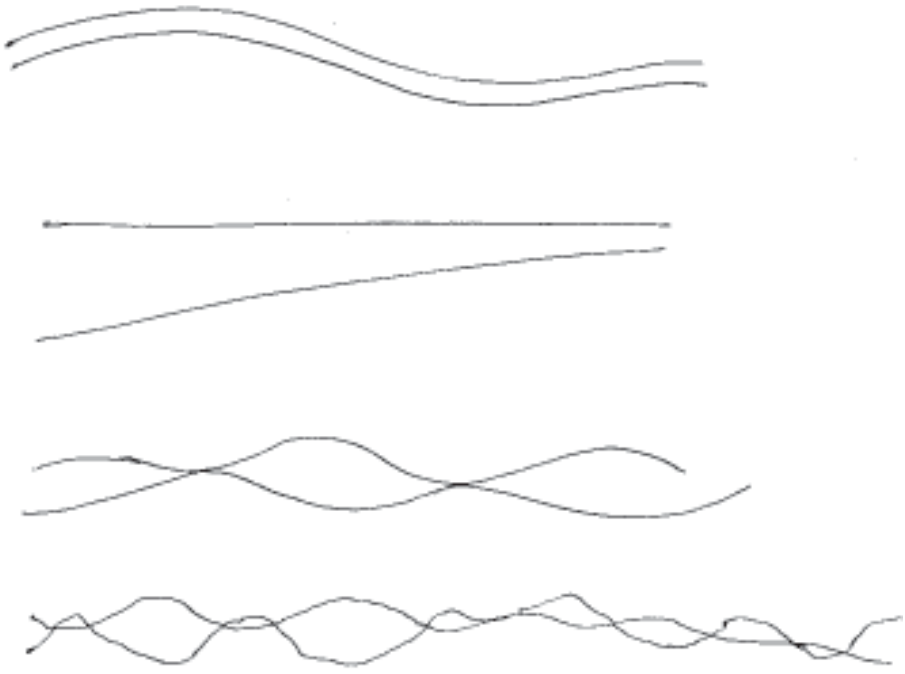
লিপিবদ্ধ বিবরণের আকারে একটি বিন্দুর নির্দিষ্ট একটি স্থান থেকে অন্য স্থানে স্থানান্তরিত বা অবস্থার পরিবর্তনকে রেখা হিসেবে চিহ্নিতকরণ করা হয়। রেখার দৈর্ঘ্য প্রস্থ অপেক্ষা অনেক বেশি এবং রেখার বৈশিষ্ট্যমূলক ধর্ম অনেক প্রকারের হতে পারে, যেমন; ছোটো বা লম্বা, সরলরেখা বা বক্ররেখা, মোটা অথবা সরু, কোণযুক্ত বা গোলাকার (চিত্র ৭.১)। রেখা একে অপরের সাথে বিভিন্ন উপায়ে সম্বন্ধস্থাপন করতে পারে। রেখাগুলি একে অপরের সমান্তরাল অথবা সমকেন্দ্রাভিমুখী হয়ে চলতে পারে; রেখাগুলি পরস্পরকে ছেদ করতে অথবা একে অপরকে আংশিকভাবে আবৃত করতে পারে (চিত্র ৭.২)। রেখার সবচেয়ে লক্ষণীয় গুণাবলী কোনো বস্তুপুঞ্জ বা নিশ্ছিদ্র গড়ন ইঙ্গিতে প্রকাশ করার ক্ষমতা। রেখার শক্তি ও সম্ভবনা শুধুমাত্র পরিলেখা বা সীমারেখা চিহ্নিত করাই নয়, এর শক্তি বা সম্ভাবনা আরও ব্যাপক। শিল্পচর্যের ক্ষেত্রে রেখা একই সঙ্গে বস্তুপুঞ্জের গড়ন ও গতি প্রকাশ করতে সক্ষম হয়।

নক্শা বা ডিজাইনের ক্ষেত্রে রেখার ব্যবহার অসীম এবং এটিকে নানাবিধ উপায়ে ব্যাবহার করা যেতে পারে, যেমন—১) বস্তুপুঞ্জের আকার গঠন করতে, ২) কিনারা বা প্রান্ত নির্ধারণ করতে, ৩) গতি প্রকাশ করতে, ৪) জোরালো ভাব প্রকাশ করতে, ৫) ছন্দকে বোঝাতে, ৬) প্রতীক বা চিহ্নকে বোঝাতে, ৭) গভীরতার সৃষ্টি করতে, ৮) মানসিক অবস্থানকে প্রতিষ্ঠা করতে এবং ৯) বিষয়বস্তুকে বোঝানোর জন্য।

রেখাকে সাধারণতঃ তার স্থূলতা, বৈশিষ্ট্য এবং অন্যান্য গুণাবলীর উপর ভিত্তি করে বিভিন্নভাবে প্রকাশ করা যেতে পারে। চিত্রসংক্রান্ত গঠন বা রচনা কৌশলের ক্ষেত্রে দুই ধরনের রেখা অত্যন্ত গুরত্বপূর্ণ। বিন্দুকে একটির পর একটি সারিবদ্ধ ভাবে সজ্জিত করলে দৃষ্টি আপনা থেকেই পরোক্ষভাবে রেখার মাধ্যমে বিন্দুগুলিকে যুক্ত করে এবং এইভাবে পরোক্ষভাবে প্রকাশিত রেখাকে "Implied Line" বলা হয়ে থাকে। বিন্দুদ্বারা গঠিত রেখা আমাদের কাছে খুবই পরিচিত। অপরদিকে দুটি বস্তুর মধ্যে মানসিক সংযুক্তকরণের মাধ্যমেও রেখার সৃষ্টি করা সম্ভব এবং কোনো একটি নির্দিষ্ট দিকে চোখের দৃষ্টি আকর্ষিত হওয়ার মাধ্যমেই এই সকল রেখার সৃষ্টি হয়।



চিত্র ৭.১



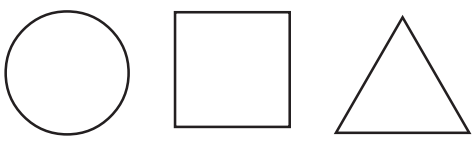
চিত্র ৭.২

রেখার অপর একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ বৈশিষ্ট্য হল তার দিক্ নির্ধারণ করার ক্ষমতা। দিগন্তের সঙ্গে সমান্তরাল রেখা শান্ত এবং স্থিরতা ইঙ্গিত করে, কারণ আনুভূমিক দেহভঙ্গি বিশ্রাম বা ঘুমন্ত অবস্থাকে ইঙ্গিত করে। অপরদিকে উলম্ব রেখা (Vertical line) আনুভূমিক (Horizontal) রেখার থেকে বেশি কার্যকর ক্ষমতাসম্পন্ন উলম্ব রেখা সাধারণতঃ সম্পদ, উচ্চতা, জীবনীশক্তি ইত্যাদি প্রকাশ করার ক্ষেত্রে ব্যাবহৃত হয়। তির্যক রেখা (Diagonal line) স্পষ্ট বা জোরালভাবে গতি, ক্রিয়া এবং বৈচিত্র্যতাকে ইঙ্গিত করে।

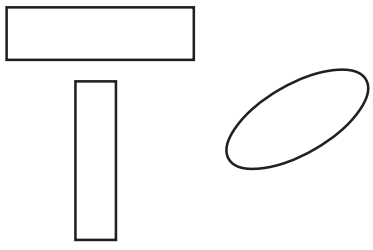
## ৭.২.২ গঠন এবং আকার/আকৃতি

শিল্পকর্মের যে সকল উপাদান চিত্রকলা বা নকশাকে প্রকৃত শিল্পকর্মে পরিণত করতে সক্ষম, তার মধ্যে গড়নই দুরূহতম। চিত্রগত গড়নের বিশ্লেষণের ক্ষেত্রে আপেক্ষিক (Relative) ও বিশুদ্ধ (Absolute) গড়নের মধ্যে পার্থক্য প্রয়োগ করা অবশ্যই প্রয়োজনীয়। আপেক্ষিক গড়ন বলতে সেই সমস্ত গড়নকে বোঝানো হয় যার অনুপাত বা সৌন্দর্য্য প্রাণময় বস্তু ও তার অনুকৃতির প্রকৃতগত এবং বিশুদ্ধ গড়ন বলতে 'সরল ও বক্ররেখা, উপরিতল অথবা কঠিন ঘন গড়ন সমৃদ্ধ কোন আকার বা বিমূর্ততাকে বোঝানো হয়। পরিবেষ্টিত রেখা অথবা রঙের দ্বারা সৃষ্ট বা গঠিত দৃষ্টিসংক্রান্ত উপলব্ধি করার অঞ্চল বিশেষকে আকার বলা যেতে পারে। আকারকে অনেক সময় গঠনও বলা হয়ে থাকে। এই দুটি সাধারণতঃ সমার্থক শব্দ এবং মাঝে মধ্যে একে অপরের স্থানে ব্যবহৃত হয়। Shape বা আকার শব্দটি যথাযথ স্পষ্টতার সঙ্গে ব্যবহৃত হয় কারণ শিল্পকলাদির ক্ষেত্রে form বা গঠন শব্দটি ভিন্ন অর্থে ব্যবহৃত হয়ে থাকে। Form বা গঠন শব্দটি বৃহত্তর অর্থে কাজের দৃষ্টিলব্ধ অবয়ব/বস্তুর সমষ্টিকে, যেমন রঙ, অঙ্গবিন্যাস এবং রচনাবন্ধ বর্ণনা করে। আকার বা আকৃতি নির্দিষ্ট সীমানাযুক্ত দ্বিমাত্রিক ক্ষেত্র, উচ্চতা ও প্রস্থ এটির মাত্রা। ত্রৈমাত্রিকের (Three dimensional) ক্ষেত্রে আয়তন ও বস্তুপুঞ্জ শব্দদুটি ব্যবহৃত হয়ে থাকে। আকৃতি প্রাথমিক ভাবে তিন প্রকারের হয় ঃ বৃত্ত, চতুর্ভূজ এবং ত্রিভূজ (চিত্র ৭.৩)। বাকি সমস্ত আকৃতি (Shape) এই তিনটির মিশ্রণে বা পরিবর্তনের মাধ্যমে সৃষ্টি করা সম্ভব। উদাহরণস্বরূপ কোনো চতুর্ভূজকে নির্দিষ্ট একটি দিকে প্রসারিত করলে আয়তক্ষেত্রের (Rectangle) সৃষ্টি হয়। একইরকমভাবে বৃত্তকে দুই দিকে প্রসারিত করলে ডিম্বাকৃতির (Oval) সৃষ্টি হয়। (চিত্র ৭.৪)।

কোনো শিল্পকর্মের ক্ষেত্রে গড়ন শব্দটির অর্থও "আকৃতি", তার বিভিন্ন অংশের সজ্জাবিন্যাস এবং দৃষ্টিগ্রাহ্য দিক ছাড়া আর কিছুই নয়। যে-মুহূর্তে আকৃতির (Shape) সৃষ্টি হল, কিংবা দুই বা তার বেশি অংশ একত্রিত হয়ে বিশেষভাবে সজ্জিত হল, তখনই গড়নের জন্ম হয়। গড়ন কোনো নিয়মের অনুসরণ, প্রতিসাম্য বা নির্দিষ্ট আনুপাতিক বিন্যাস সূচিত করে না। সকল শিল্পকর্মে অর্জিত গড়নকে দুটি ধরনে ভাগ করা যেতে পারে, একটিকে বলা যায় স্থাপত্যীয় (Architectural) বা গঠনাত্মক এবং অন্যটি প্রতীকী (Symbolic)।



চিত্র ৭.৩

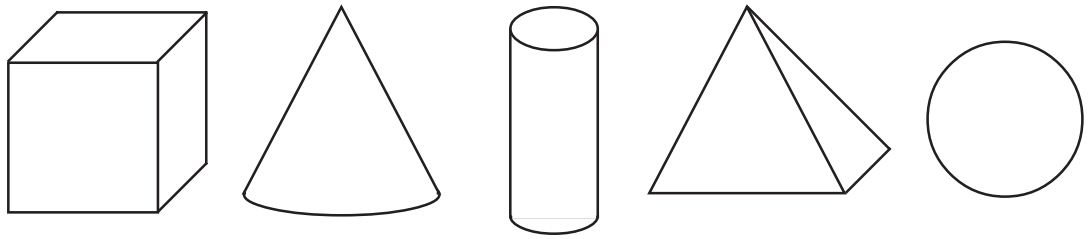


চিত্র ৭.৪

Form বা গড়নকে নির্দিষ্ট সীমানাযুক্ত ত্রৈমাত্রিক (Three dimensional) ক্ষেত্র দিয়ে প্রকাশ করা যেতে পারে। গড়নের ক্ষেত্রে উচ্চতা এবং প্রস্থ ছাড়াও গভীরতা অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ। প্রাথমিকভাবে গড়ন পাঁচ ধরনের; ঘনক্ষেত্র বিশিষ্ট (Cube), শাঙ্কবাকার (Cone), বেলনাকার (Cylinder), পিরামিডের ন্যায় আকার বিশিষ্ট এবং গোলকাকার (Sphere) (চিত্র ৭.৫)। বাকি সকল গড়ন উপরোক্ত পাঁচটির ঈষৎ পরিবর্তন ঘটিয়ে অথবা মিশ্রণের সাহায্যে সৃষ্টি করা সম্ভব।

কিনারা (Edge) সৃষ্টির মাধ্যমে আকৃতির (Shape) অস্তিত্ব সম্ভব। কিনারা (Edge) বলতে একটি অঞ্চলের সমাপ্তি এবং পার্শ্ববর্তী অঞ্চলের সূচনা বোঝানো হয়। কিনারাকে অনেক রকমভাবে প্রতিষ্ঠা করা সম্ভব। যেমন, অনমনীয়, নমনীয় অথবা এই দুটির মধ্যবর্তী।

আকৃতি (Shape)-কে সাধারণভাবে দুটি শ্রেণীতে বিভক্ত করা যেতে পারে ঃ জ্যামিতিক (Geometric) এবং জৈবিক (Organic) জ্যামিতিক আকৃতি বর্গক্ষেত্র, বৃত্ত, ত্রিভূজ গোষ্ঠিভুক্ত। সোজা অথবা নিখুঁত বক্ররেখা যুক্ত কিনারার সাহায্যে জ্যামিতিক আকৃতির বৈশিষ্ট্য প্রদান করা হয়। জৈবিক আকৃতি সাধারণতঃ জ্যামিতিক আকৃতির বিপরীতধর্মী। এই সকল আকৃতি প্রকৃতিতে দেখতে পাওয়া যায় এবং বেশিরভাগ ক্ষেত্রে এই সকল আকৃতি গোলাকার ও অসমতল। জ্যামিতিক আকৃতির তুলনায় প্রত্যেকটি জৈবিক আকৃতির নিজস্ব স্বকীয়তা আছে। আকৃতি positive বা negative দুই ধরনেরই হতে পারে। দুটি আকৃতির মধ্যেকার সম্বন্ধ স্থাপন বং আকৃতিগুলি কতটা ঘেরায়তন (Space) জুড়ে রয়েছে তার উপর ভিত্তি করে এই পার্থক্যটি করা হয়ে থাকে।



চিত্র ৭.৫

## ৭.২.৩ বুনন (Texture)

Texture বলতে কোনো বস্তুর পৃষ্ঠতলের অথবা উপরের স্তরের চারিত্রিক বৈশিষ্ট্যকে বোঝায়। Design-এর ক্ষেত্রে এটি একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ ইন্দ্রিয়গত উপাদান এবং যা আমাদের ইন্দ্রিয়কে স্পর্শ করে। Texture এবং এটির দৃষ্টিলব্ধ অনুভবের সঙ্গে বিভিন্ন শিল্পকলাদির একটি প্রাথমিক সম্পর্ক আছে। অধিকাংশ শিল্পে texture একটি অতি গুরুত্বপূর্ণ বিবেচ্য বিষয়। মৃৎশিল্প (Ceramics), গহনা (Jewellery) এবং আসবাবপত্র (Furniture) design-এর গুণগত মান বৃদ্ধি করার জন্য texture একটি অতি গুরুত্বপূর্ণ বিবেচ্য বিষয়। একই রকমভাবে বয়ন এবং বয়নসংক্রান্ত শিল্পকলাদির ক্ষেত্রেও এটি একটি প্রাথমিক গুরুত্বপূর্ণ বিষয়। Texture (বুনন) এবং Pattern বা রূপবিন্যাসের মধ্যে যথাযথ পার্থক্য করা খুবই কষ্টসাধ্য। রূপবিন্যাসের অর্থ সীমিত ঘেরায়তনের মধ্যে নিয়মের ছন্দ; ছবির ক্ষেত্রে তা আক্ষরিক অর্থেই ফ্রেমের চৌহদ্দিতে বাঁধা। রূপবিন্যাস (Pattern) শব্দটি প্রধানত ছাপাই-এর সাথে সম্বন্ধীয়। যথা; stripe (রঙীন ডোরাকাটা কাপড় বা নক্‌শা), polka (বস্ত্রাদিতে অঙ্কিত বৃহদাকার গোল নক্‌শা), dots (বিন্দু), floral (পুষ্পসংক্রান্ত) রূপবিন্যাস। একটি সীমিত ঘেরায়তনের মধ্যে একই রচনাদির উপদানের (Motif) পুনরাবৃত্তিকে

রূপবিন্যাস বলা যেতে পারে অর্থাৎ উপবিন্যাস কথাটির অর্থ হল একটি নির্দিষ্ট ঘেরায়তনের মধ্যে একই নক্শার পুনরাবৃত্তি। Texture শব্দটি অনেকক্ষেত্রে পুনরাবৃত্তিকে বোঝানোর ক্ষেত্রেও ব্যাবহার করা হয়, কিন্তু এটির মাত্রা রূপবিন্যাসের মতো নিখুঁত নয়। কোন পদার্থের পৃষ্ঠতল আমাদের ইন্দ্রিয়কে স্পর্শ করে অথবা কোন নক্শা শুধুমাত্র আমাদের দৃষ্টিকে মর্মস্পর্শী করে তুলতে সক্ষম হয়—এটিই texture এবং রূপবিন্যাসের মধ্যে মূল পার্থক্য। অন্য অর্থ বলা যেতে পারে সকল texture রূপবিন্যাস তৈরি করতে সক্ষম, কিন্তু সকল রূপবিন্যাসকেই texture হিসেবে গণ্য করা যেতে পারে না।

চিত্রশিল্পী অঙ্কনের সময়ে সমতল ও মসৃণ জায়গায় texture সৃষ্টি করে থাকেন। রঙ এবং বর্ণের গাঢ়ত্বের রূপবিন্যাসকে কাজে লাগিয়ে চিত্রশিল্পী আমাদেরকে বিভিন্ন ধরনের Texture-কে উপলব্ধি করতে উৎসাহিত করে থাকেন। এইটিকে "Visual Texture" বলা হয়। এইক্ষেত্রে Texture-এর ছাপ সম্পূর্ণ দৃষ্টিলব্ধ এবং এটিকে ইন্দ্রিয়ের সাহায্যে উপলব্ধি করা সম্ভব নয়; এটি সম্পূর্ণরূপে শুধুমাত্র দৃষ্টি দিয়ে পরোক্ষভাবে উপলব্ধি করা যায়। Still-life ছবির ক্ষেত্রে দৃষ্টিলব্ধ texture-এর contrast একটি আনন্দদায়ক অনুভূতির সৃষ্টি করে। দৃষ্টিলব্ধ (Visual) texture-কে বর্ণনা করার ভিত্তিমূলক অবস্থানকে "Trompe I'oeil" বলা হয়। এই ফরাসী শব্দটির অর্থ "to fool the eye" অর্থাৎ "চোখকে বোকা বানানো।" এই ধরনের পদ্ধতিকে সাধারণভাবে "depictive painting" বলা হয়ে থাকে।

বিভিন্ন আকারের রঙীন এবং textured কাগজ, কাপড় অথবা অন্যান্য পদার্থকে জোড়া লাগিয়ে নক্শা সৃষ্টি করাকে collage বলা হয়ে থাকে; অর্থাৎ টুকরো কাগজ, কাপড় ও অন্যান্য বস্তু জোড়া লাগিয়ে যে চিত্র প্রস্তুত করা হয় তাকে collage বলা হয়। বহু প্রাচীন শতাব্দী থেকে লোকশিল্পে এই শিল্পীসুলভ পদ্ধতিটি খুবই জনপ্রিয়। কিন্তু বিংশ শতাব্দী থেকে collage কলাবিদ্যায় বৈধতা পেয়েছে।

## ৭.২.৪ রঙ (Colour)

Colour Theory-র সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ বিষয় হল রঙ নিজে কোনো বস্তু নয়, এটি আলোর একটি বৈশিষ্ট্য বিশেষ। বস্তুর নিজস্ব কোন রঙের থাকে না, তবে এটি সাদা রঙ-এর মধ্যে অবস্থিত বিভিন্ন রঙকে প্রতিফলিত করতে পারে। উদাহরণস্বরূপ নীল রঙ-এর বস্তু নীল রঙ ব্যাতিত সকল রঙকে শোষণ করে এবং এটাই আমাদের চোখে প্রতিফলিত হয়। কালো বস্তু সমস্ত রঙকে শোষণ করে এবং সাদা বস্তু সকল রঙকে প্রতিফলিত করে। রঙ প্রকৃতপক্ষে সবচেয়ে জটিল দৃষ্টিসংক্রান্ত উপাদান এবং এটি একটি অত্যন্ত জটিল বিজ্ঞান। রঙের মৌলিক, উদ্বুদ্ধপূর্ণ, দৃষ্টিসংক্রান্ত এবং অন্তরে স্পর্শ করার মতন ক্ষমতা আছে। রঙের প্রতি আমাদের অভিজ্ঞতা সম্পূর্ণরূপে আলোর উপরে নির্ভরশীল। আমরা যাকে রঙ বলি সেটা আসলে কোন বস্তুর বহির্ভাগ পৃষ্ঠ থেকে আলোক রশ্মি প্রতিফলিত হয়ে আসাকে বোঝায়। আধুনিক বিজ্ঞানের জনক স্যার আইজ্যাক্ নিউটন আকস্মিক ভাবে রঙ এবং তার সম্পর্কিত বিভিন্ন তত্ত্বের গবেষণা করেন। বস্ত্রের ক্ষেত্রে রঙ হল প্রাথমিক উপাদান এবং ক্রেতার পছন্দ বা অপছন্দ বস্ত্রের রঙের উপর প্রাথমিক ভাবে নির্ভরশীল। মানুষের আবেগ, সংস্কৃতি এবং বিভিন্ন সামাজিক অনুষ্ঠানের ক্ষেত্রে রঙের তাৎপর্য অভূতপূর্ব। আমাদের সাংস্কৃতিক মনের সাথে গভীরভাবে আবেগের যে মেলবন্ধন আছে তা রঙের মাধ্যমে ব্যাক্ত করা সম্ভব। বিভিন্ন ঋতু ও ছুটির দিনগুলি ঐতিহ্যগতভাবে বিভিন্ন রঙ দ্বারা চিহ্নিত করা সম্ভব। লাল ও সবুজ রঙ শীতের ছুটিকে চিহ্নিত করে এবং উজ্জ্বল সাদা গ্রীষ্মকালকে চিহ্নিত করে।

## কালার হুইল (Colour Wheel)

"Colour Wheel" প্রস্তুত করতে যে মৌলিক রঙগুলির প্রয়োজন তাকে প্রাথমিক রঙ (Primary colour) বলা হয়। লাল, হলুদ ও নীল রঙগুলিকে প্রাথমিক রঙ হিসেবে চিহ্নিত করা হয় কারণ এই রঙগুলি অন্য কোনো রঙের সংমিশ্রণে সৃষ্টি করা সম্ভব নয় এবং এই রঙগুলি থেকে অন্য সকল রঙ প্রস্তুত করা সম্ভব। দুটি প্রাথমিক রঙকে সম পরিমাণে মিশ্রিত করে গৌণ রঙ (Secondary colour) প্রস্তুত করা হয়। Secondary colour-গুলি নিম্নলিখিত প্রাথমিক রঙের সংমিশ্রণে তৈরি হয়; লাল ও হলুদের সংমিশ্রণে কমলা, হলুদ এবং নীলের সংমিশ্রণে সবুজ, নীল ও লালের সংমিশ্রণে বেগুনী রঙের সৃষ্টি হয়। Colour Wheel-এর বাকি অংশকে পূর্ণ করার জন্য একটি প্রাথমিক রঙ এবং তার সন্নিহিত একটি গৌণ রঙের সংমিশ্রণে tertiary রঙ সৃষ্টি করা হয়। একটি রামধনুতে যে অনুক্রমে রঙের বিন্যাস হয়, একটি সম্পূর্ণ Colour Wheel তারই প্রতিরূপ। Colour Wheel-এ একে অপরের সম্পূর্ণরূপে বিপরীতে অবস্থিত রঙগুলিকে complement এবং পাশাপাশি অবস্থিত রঙগুলিকে adjacent বলা হয়। Complementary রঙ দুটি কারণে অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ (১) কোন রঙের প্রগাঢ়তা হ্রাস করার জন্য সেই রঙের complement-এর ছোঁয়া প্রয়োজন ও (২) অন্য বর্ণ না মিশিয়ে রঙের প্রগাঢ়তা বৃদ্ধি করা।

## ঠাণ্ডা ও উষ্ম রঙ

রঙের ব্যবহারে উষ্ম বা ঠাণ্ডা কেমন অনুভূতি হয় তার উপর রঙের তাপমাত্রা নির্ধারিত হয়। উষ্ম রঙ (Warm colour) সাধারণত লাল-কমলা-হলুদ শ্রেণীর হয়। এই রঙগুলির সাথে আগুন, সূর্য এবং তাপের সম্পর্ক আছে। উষ্ম রঙগুলি শিহরণ (Vibrant), উচ্ছ্বাস এবং উদ্যমশীলতাকে প্রকাশ করে। বর্ণালীর অপর প্রান্তে রয়েছে ঠাণ্ডা রঙ (Cool colours)। ঠান্ডা রঙগুলি হল নীল, সবুজ ও বেগুনী, যা আকাশ এবং সমুদ্রকে ইঙ্গিত করে। উষ্ম রঙের মধ্যে সাধারণভাবে "এগিয়ে আসার" অনুভূতি রয়েছে, অপরপক্ষে ঠাণ্ডা রঙ "পিছিয়ে যাওয়ার" অনুভূতিকে ব্যাক্ত করে। ডিজাইনারেরা ঠাণ্ডা ও উষ্ম রঙের পিছিয়ে যাওয়া এবং এগিয়ে আসার অনুভূতিকে কাজে লাগিয়ে দ্বিমাত্রিক উপরিতলে গভীরতার মায়াবী সৃষ্টি করে থাকে অথবা কম্পনের অনুভূতির সৃষ্টি করতে সক্ষম হয়।

## রঙের মনোবিদ্যা এবং সংকেত

মূল রঙ তিনটি—লাল, নীল এবং হলুদ। অপর সমস্ত রঙ মিশ্র রঙ। সাদা ও কালোও রঙ। শুভ্র বা সাদা রঙ—বর্ণজগতে একটি নিরপেক্ষ রঙ। যে কোন পুণ্য অনুষ্ঠানে সাদা আলপনা, সাদা কাপড়, সাদা ফুল গৃহের শুচিতা বৃদ্ধি করে। হলদে রঙ প্রেমপূর্ণ, শান্ত ও স্নিগ্ধ। এটি আবার বৈরাগ্যের প্রতীক। গৈরিক ভাবযুক্ত হরিদ্রা ও সাদা বৈরাগ্য, পবিত্রতা ও ত্যাগের প্রতীকরূপে গৃহীত হয়।

রঙ মানুষের আদি সংস্কৃতির আবেগপ্রবণ স্বভাবগত বৈশিষ্ট্যাদিকে বহন করে। রঙ আমাদের জীবনের বিভিন্ন অনুষ্ঠানের শোভনতারও পরিচয়ক। রঙের সংকেতের মূলমন্ত্র মানুষের ধার্মিক প্রয়োজনীয়তারই একটি অংশবিশেষ। নিচে বিভিন্ন রঙ এবং তার সংকেত লিপিবদ্ধ করা হয়েছে

লাল (Red) রঙের সংকেত হল বিপদ ও সাহস।

নীল (Blue) রঙের সংকেত হল কর্তৃত্ব ও সমরূপ। রিক্ততা বা দীনতা প্রকাশের জন্য শিল্পীরা সময় সময় নীল রঙের আশ্রয় নিয়ে থাকেন।

সাদা (White) রঙের সংকেত হল বিশুদ্ধতা ও সরলতা।

কালো (Black) রঙের সংকেত হল মৃত্যু ও দুঃখ্য।

কমলা (Orange) রঙের সংকেত হল সূর্য ও আনন্দ।

## রঙের বিভিন্ন বৈশিষ্ট্য

**HUE :** রঙের প্রাথমিক উপাদানগুলির মধ্যে "Hue" অন্যতম। যদিও 'Hue' এবং 'Colour' শব্দ দুটি সমঅর্থে ব্যবহৃত হয়, কিন্তু এই দুটির মধ্যে সূক্ষ্ম পার্থক্য রয়েছে। 'Hue' বর্ণালীর বিভিন্ন অংশের দর্শনসংক্রান্ত সংবেদনকে বর্ণনা করে। 'Hue' দর্শন সংক্রান্ত উপাদানের একটি আদর্শ বৈশিষ্ট্য যা দিয়ে এক রঙের সঙ্গে অন্য রঙের পার্থক্য করা সম্ভব। যেমন—লালের সঙ্গে নীলের, হলুদের সঙ্গে কমলার ইত্যাদি। লাল, হলুদ ও নীল রঙগুলিকে প্রাথমিক রঙ হিসেবে চিহ্নিত করা হয়ে থাকে এবং এই রঙগুলির থেকেই অন্য সকল রঙের সৃষ্টি করা সম্ভব। গৌণ রঙগুলি দুটি প্রাথমিক রঙের সমপরিমান মিশ্রণে সৃষ্টি হয়, যেমন—লাল ও হলুদ মিশ্রিত হয়ে কমলা রঙ, হলুদ ও নীল মিশ্রিত হয়ে সবুজ এবং নীল ও লাল মিশ্রিত হয়ে বেগুনী রঙের সৃষ্টি হয়। Tertiary রঙ একটি প্রাথমিক রঙ ও তার সন্নিহিত একটি গৌণ রঙের সংমিশ্রণে সৃষ্টি হয়। যেমন—নীল ও সবুজের মিশ্রণে মিলে নীল-সবুজ, লাল ও বেগুনীর সংমিশ্রণে লাল-বেগুনী ইত্যাদি রঙের সৃষ্টি হয়।

**VALUE ঃ** রঙের দ্বিতীয় উপাদান হল "Value", যা 'Hue'-এর হালকা ও গাঢ় ভাবকে বর্ণনা করে। পিগমেন্টের ক্ষেত্রে কোন রঙের ভ্যালুর পরিবর্তন করা হয় সাদা অথবা কালো রঙের সংমিশ্রণে। সাদা রঙের সংমিশ্রণে রঙের গাঢ়ত্ব কমে যায় ও একটি আভা উৎপন্ন করে বা high-value colour সৃষ্টি করে। কালো রঙের সংমিশ্রণে রঙের গাঢ়ত্ব বৃদ্ধি পায় বা low value colour সৃষ্টি করে। কোন নক্শায় হালকা ও গাঢ় রঙের সম্পর্ককে contrast value বলা হয়ে থাকে। যে নক্শায় খুব সামান্য contrast hue বর্তমান অথবা একেবারেই কোনো contrast hue নেই তাকে monochromatic বলে। প্রত্যেকটি রঙের হালকা থেকে গাঢ় অনুযায়ী ধাপে ধাপে value আছে। কোন রঙের value নির্ভর করে সেই রঙের আলোর শোষণ বা প্রতিফলন ক্ষমতার উপর। গাঢ় 'value' বেশি রঙ শোষণ করে। প্রকৃতির ক্ষেত্রে কোন রঙের value দূরত্ব এবং আলোর পরিমাণ বৃদ্ধি হওয়ার সঙ্গে পরিবর্তীত হয়। কোনো রঙকে হালকা বলা হয় যখন তার value শুভ্রতার দিকে হয় এবং গাঢ় বলা হয় যখন তার value কালোর দিকে হয়।

**CHROMA :** "Chroma" শব্দটি কোনো রঙের গাঢ়ত্বকে ব্যাক্ত করে, যেমন—নিষ্প্রভতা (Dullness), উজ্জ্বলতা (Brightness or Vividness), গাঢ়তা (Intensity) ইত্যাদি। 'Hue'-এর উজ্জ্বলতা বা নিষ্প্রভতাকে বলা হয় গাঢ়তা। উজ্জ্বল রঙকে সাধারণভাবে high intensiy এবং নিষ্প্রভ বা ফ্যাকাসে রঙকে low intensity বলা হয়। কোন রঙের সঙ্গে grey-র সংমিশ্রণ রঙের গাঢ়ত্বের পরিবর্তন হয়। Saturation বা সংপৃক্তির সাহায্যে রঙের তুলনামূলক মানের শুদ্ধতা প্রকাশ করা হয়ে থাকে।

## রঙের মিশ্রণ

সূর্যরশ্মিকে সাধারণভাবে সাদা আলোকের উৎস হিসেবে চিহ্নিত করা হয় এবং এটি রামধনুর সাতটি রঙের সমন্বয়ে সৃষ্টি হয়। এই রঙগুলি হল বেগুনী, নীল, নীল-সবুজ, সবুজ, হলুদ, কমলা এবং লাল। বিভিন্ন তরঙ্গ দৈর্ঘ্যের (Wavelength) আলো একত্রিত হয়ে সূর্য রশ্মির সৃষ্টি হয়। এই সকল তরঙ্গদৈর্ঘ্যের মধ্যে ৪০০-৭০০ nm-এর মধ্যে অবস্থিত তরঙ্গদৈর্ঘ্যগুলি মানুষের চোখে দৃশ্যমান।

সৌরজগতে সূর্য্য হল সবচেয়ে গুরুত্বপূর্ণ শক্তির উৎস। এই শক্তি বিচ্ছুরিত হয় আলোর মাধ্যমে। আলো একটি তড়িৎ চৌম্বকীয় তরঙ্গ দ্বারা সঞ্চারিত শক্তি। সূর্যালোকের দৃশ্যমান অঞ্চলের (Visible Region) তরঙ্গ দৈর্ঘ্যের বিচ্ছুরণের বিভাজন এবং তার অনুরূপ রঙগুলিকে নিম্নে উল্লেখ করা হয়েছে।

| রঙ ঃ | বেগুনী | নীল | নীল-সবুজ | সবুজ | হলুদ | কমলা | লাল |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| তরঙ্গ দৈর্ঘ্য (nm) | ৩৯০-৪৩০ | ৪৩০-৪৬০ | ৪৬০-৫০০ | ৫০০-৫৭০ | ৫৭০-৫৯০ | ৫৯০-৬১০ | ৬১০-৭০০ |

১) রঙীন বস্তুর বৈশিষ্ট্য, ২) বস্তুর উপরিতলে আলোর পতন ও প্রতিফলন বা বস্তুর মধ্য দিয়ে আলোক রশ্মির প্রেরিত হওয়ার বৈশিষ্ট্য এবং ৩) চোখ, যার উপরে প্রতিফলিত বা প্রেরিত আলো পড়ছে তার বৈশিষ্ট্য—এই সকলের সমন্বয়ে রঙ সাধারণভাবে দৃশ্যমান হয়ে থাকে।

### ৭.২.৫ ঘেরায়তন

নকশার অন্যান্য উপাদান যেমন—রঙ, বুননি, রেখা, আকার-এর মতই ঘেরায়তনও (Space) একটি অত্যন্ত গুরুত্বপূর্ণ মৌলিক উপাদান। ঘেরায়তনকে মূলত দুইভাবে প্রকাশ করা হয়। সমস্ত শিল্পকর্মেরই কাঠামোগত বিন্যাস গড়ে ওঠে ঘেরায়তনের উপর ভিত্তি করে। চিত্রপট ও bill-boards থেকে কাপড়ের নমুনা দ্বিমাত্রিক (Two dimensional) ঘেরায়তন সৃষ্টি করতে সক্ষম হয়, অপরদিকে কাঠ পাথর প্রভৃতির মোটা খণ্ড, ঘরের অন্তরমহল এবং প্রাকৃতিক ভূদৃশ্য ত্রৈমাত্রিক (Three-dimensional) ঘেরায়তনের উদাহরণ হিসেবে বলা যেতে পারে। ছবি রচনা করার সময় শিল্পীরা সাধারণত চিত্রতলের তিন অংশের মধ্যে দুই অংশস্থান শূন্য বা আকাশের জন্য ছেড়ে দিয়ে এক ভাগের উপর বিষয়বস্তুর বিন্যাস করে থাকেন। যদিও এই নিয়ম সর্বত্র সমান ভাবে প্রযোজ্য না হলেও শিল্পীরা শূন্যস্থানের ভূমিকাকে অস্বীকার করতে পারেন না।

## ৭.৩ শিল্পকর্মের মৌলিকতত্ব (Principles of Design)

শিল্পকর্মের মূল উপাদানগুলি যেমন—রঙ, বুননি, রেখা, আকৃতি এবং ঘেরায়তনকে মৌলিক নির্দেশাবলী অনুযায়ী ব্যবহার এবং ইহার সঠিক মিশ্রন ও পারস্পরিক সম্পর্ক স্থাপনের মাধ্যমে কোন রচনাবন্ধের সৃষ্টি করাই Design-এর মূল তত্ত্ব। এই তত্ত্বগুলি মনোস্তাত্তিক অথবা মানুষের উপলব্ধ এবং পরিপার্শ্বিক সৌন্দর্যের মান নির্ধারনের উপর নির্ভরশীল। এই তত্ত্বগুলি সহজবশ্য এবং সবসময় বর্তমান fashion এর সঙ্গে সম্পর্কযুক্ত।

Design-এর তিনটি মৌলিক তত্ত্ব হল—(১) অনুপাত (Proportion), (২) ভারসাম্য (Balance) ও (৩) ছন্দ (Rhythm)।

### ৭.৩.১ অনুপাত

"মাপ" (Scale) এবং "অনুপাত" (Proportion) শব্দ দুটি পরস্পর সম্পর্কযুক্ত এবং প্রধানতঃ আয়তনকে চিহ্নিত করে। "Large Scale" বলতে বৃহৎ এবং "Small Scale" বলতে বোঝায় ছোট। বড় এবং ছোট যদিও পরস্পর সম্পর্কযুক্ত কিন্তু বড় শব্দটি অর্থহীন যদি না তার কোনো স্থায়ী উল্লেখ থাকে। আয়তন বলতে আপেক্ষিক মাপকে বোঝায় অর্থাৎ অন্য উপাদানের স্বাপেক্ষে পরিমাপ নেওয়া হয়েছে এমন অথবা কোনো স্থায়ী নিয়মের পরিমাপকে বোঝায়। 'Proportion' এবং 'Ratio' এই দুটি সমার্থক শব্দ। পোশাকের সমস্ত অংশের মাপের সঙ্গে অনুপাতের একটি সুন্দর মেলবন্ধন আছে। সাধারনতঃ অসম অনুপাত সম অনুপাতের থেকে বেশী উদ্দীপক।

Design-এর প্রত্যেকটি অংশ তার উচ্চতা ও প্রস্থ অনুযায়ী দৃশ্যমান হওয়া উচিৎ। পোশাকের প্রত্যেকটি অংশ যেমন হাতা, পকেট এবং কলার-এর মাপ পরস্পরের সাথে সামঞ্জস্যপূর্ণ হওয়া অত্যন্ত জরুরী এবং সম্পূর্ণভাবে অঙ্কিত নক্শার সাথেও সামঞ্জস্যপূর্ণ হওয়া প্রয়োজন। একইভাবে সেলাই ও নক্শার পুঙ্খানুপুঙ্খ বর্ণনা যেমন—trimming, pleats এবং tucks-কে সম্পূর্ণ design-এর সাথে সামঞ্জস্য রেখে যথার্থ স্থানে স্থাপিত করা প্রয়োজন। Trimming কখনোই খুব বেশী বা কম হওয়া উচিৎ নয়। পোশাকের ঘেরায়তনের সাথে সমঞ্জস্য রেখে trimning করা উচিৎ এবং পোশাকের অনুভবের সঙ্গে সুসঙ্গত হওয়া প্রয়োজন। কোন বস্তুর অনুপাতকে তার আপেক্ষিক আয়তনের অনুযায়ী বর্ণনা করার দুটি স্বতন্ত্র দিক আছে— ১) একই ধরনের অন্য কোন বস্তুর সঙ্গে তুলনা করে অথবা ২) বস্তুগুলি যে ঘেরায়তন অধিকার করে আছে তার সাথে তুলনা করে।

## ৭.৩.২ ভারসাম্যতা

চিত্রকর চিত্রের বিষয়বস্তুকে বিন্যাস করার আগে সমগ্র বিষয়টিকে চিত্রের উভয় পার্শ্বে সমানভাবে বিন্যস্ত করে থাকেন। চিত্রকর অঙ্কনতলের ডান ও বামদিকে সমভাবে বস্তুর চিত্র অঙ্কন করে ভারসাম্য রক্ষা করে থাকেন। একদিকের বিষয় যদি গুরুভাবপন্ন হয়, তবে অপর পার্শ্বের বিষয়বস্তু হালকা হওয়ার ফলে চিত্রের ভারসাম্য নষ্ট হয়ে যায়। বস্তুর ওজন বা আকৃতি দিয়ে চিত্রের ভারসাম্যতা রক্ষা করা সম্ভব হয় না। এক পার্শ্বে একটি মহীরুহ এবং অপর পার্শ্বে একটি ছোট পাখী বা পিঁপড়েও চিত্রের ভারসাম্যতা রক্ষা করতে পারে।

Design-এর বিভিন্ন উপাদানগুলির সমভার অবস্থাকে ভারসাম্যতা (Balance) বলা হয়। ভারসাম্যতার সৃষ্টির অর্থ যেখানে নক্শার সমস্ত উপাদানগুলি সমানভাবে বর্ণিত ও প্রাধান্য পায়। কোনো একটি উপাদান বেশী প্রাধান্য পেলে ভারসাম্যতা নষ্ট হয়ে যায়। ভারসাম্যতাকে তিনটি শ্রেণীতে বিভক্ত করা হয়ে থাকে—(ক) প্রতিসম (Symmetrical), (খ) অপ্রতিসম (Asymmetrical) ও (গ) অরীয় (Radial)।

(ক) **প্রতিসম ভারসাম্যতা :** সৃষ্টি এবং উপলব্ধি উভয় দিক দিয়ে সবচেয়ে সহজতম ভারসাম্যতা হল প্রতিসম ভারসাম্যতা। প্রতিসম ভারসাম্যতা অপেক্ষাকৃত সহজসাধ্য। প্রতিসম ভারসাম্যর ক্ষেত্রে বিভিন্ন উল্লম্ব রেখার দুই ধারে সমান স্থানে সমভাবে বিভিন্ন আকার বা আকৃতির পুনরাবৃত্তি ঘটে। রূপক অর্থে ভারসাম্যতার ক্ষেত্রে বিভিন্ন উপাদান যেমন, রঙ, টেক্সচার এবং রেখা সমভাবে বিন্যস্ত হওয়া উচিৎ। স্থাপত্যশিল্পের থেকে অঙ্কনশিল্পে প্রতিসম ভারসাম্যতা তুলনামূলকভাবে কম পরিলক্ষিত হয় এবং অতি স্বল্প সংখ্যক চিত্র প্রতিসম ভারসাম্যের সংজ্ঞায় আসে।

(খ) **অপ্রতিসম ভারসাম্যতা :** অপ্রতিসম ভারসাম্যতা সমদৃষ্টি আকর্ষণের উপর নির্ভরশীল। 'Value'-র পার্থক্য এমন একটি উপাদান যা আমাদের দৃষ্টিকে আকর্ষিত করে, ঠিক একইভাবে আলো ও অন্ধকারের তুলনামূলক পার্থক্যও আমাদের দৃষ্টি আকর্ষণ করে। ধূসর ও সাদার তুলনামূলক পার্থক্যের থেকে কালো ও সাদার পার্থক্য অনেক বেশী জোরালো তাই একটি বৃহদাকার ধূসর রঙের দৃষ্টিলব্ধ ভারসাম্যতা বজায় রাখতে স্বল্প পরিমাণে কালো রঙের প্রয়োজন। আকার ও টেক্সচার হল আরো দুটি উপাদান যা দৃষ্টিকে আকর্ষিত করে। অপ্রতিসম ভারসাম্যতা বলতে বোঝায় যার অংশগুলি আকার, আকৃতি ও সংখ্যাগতভাবে ভিন্ন এবং/অথবা বিভাজন রেখার বিপরীতে তাদের স্থানও অপেক্ষাকৃত ভিন্ন।

(গ) **অরীয় ভারসাম্যতা :** অরীয় ভারসাম্যতার ক্ষেত্রে সকল উপাদানগুলি একটি কেন্দ্রবিন্দু থেকে চারিদিকে বিকীর্ণ হয়ে থাকে। এই ভারসাম্যতার মৌলিক ধারণাকে প্রকাশ করার জন্য উদাহরণস্বরূপ বলা যায় ঠিক যেমন সূর্য

থেকে আলোকরশ্মি বিকীর্ণ হয়। অরীয় ভারসাম্যতা প্রতিসম ভারসাম্যতা ও অপ্রতিসম ভারসাম্যতার থেকে সম্পূর্ণরূপে আলাদা নয়। প্রকৃতিতে প্রচুর অরীয় নিদর্শন বর্তমান। হস্তশিল্পে গোলাকৃতি গঠন প্রচুর পরিমাণে ব্যবহৃত হয়। মৃৎশিল্প, basketry ও গহনার গোলাকৃতি গঠনকে সুসজ্জিত করার জন্য অরীয় ভারসাম্যতা সাধারণভাবে পছন্দসই। স্থাপত্য শিল্পে অরীয় ভারসাম্যতা বরংবার ব্যবহৃত হয়ে থাকে।

### ৭.৩.৩ ছন্দ

চিত্রকলার ক্ষেত্রে রেখাছন্দই মূখ্য ও প্রাথমিক বস্তু। রেখাছন্দ বলতে বাঁকা রেখাকেই বোঝায়, কিন্তু সরল রেখার সমষ্টিকেও একটা ছন্দোবন্ধ অবস্থায় আনা যেতে পারে। বাঁকা ছন্দে দৃষ্টি যে সুখ বোধ করে সরল ছন্দে তা পায় না, কারণ সরল রেখার গতিচ্ছন্দে একটা বিরামহীনতা থাকায় তা শুষ্ক ও বৈচিত্রহীন। ছন্দ শুধু চিত্র, নৃত্য, সঙ্গীতকলার নিজস্ব সম্পদ নয়, এটি বিশ্বজনীন সম্পদ। বাক্যে ছন্দ হারিয়ে গেলে অপরের কাছ থেকে আসে তাড়না, চলার ছন্দ হারিয়ে গেলে অযথা হোঁচট খেতে হয়; তেমনি রঙের ছন্দ হারিয়ে গেলে চিত্র নষ্ট হয়, রেখার ছন্দ হারিয়ে গেলে বিষয়ের আকৃতি ও প্রকৃতি নষ্ট হয়ে যায়।

Design-এর মূল তত্ত্ব হিসেবে ছন্দ (Rhythm) পুনরাবৃত্তির উপর নির্ভরশীল। Design-এর বিভিন্ন উপাদানগুলি পুনরাবৃত্তির ফলে দৃষ্টির অবস্থানগত পরিবর্তন হল ছন্দ। উপাদানগুলি পরস্পরের সাথে সম্পর্কিত বলা হয় যখন তাদের রঙ, টেক্সচার, রেখা, আকৃতি ও স্থান একইরকম হয়। গানের ক্ষেত্রে ছন্দ শব্দটি অনুভূতির সাথে সম্বন্ধযুক্ত, কিন্তু নক্শার ক্ষেত্রে ছন্দ হল চোখের অনুভূতি কারণ সমস্ত শিল্পই প্রকৃতপক্ষে দৃষ্টিদ্বারা উপলব্ধি করা হয়। যখন উপাদানগুলির নক্শার মধ্যে একটি অনুক্রমে পুনরাবৃত্তি ঘটে তখন দৃষ্টিলব্ধ ছন্দের সৃষ্টি হয়। দৃষ্টিলব্ধ ছন্দকে সাধারণতঃ তিন ভাবে সুবিন্যস্ত করা যায়—(ক) অবিরাম ছন্দ (Continuous rhythm), (খ) প্রতিরূপ ছন্দ (Repetative rhythm) ও (গ) প্রগতিমূলক ছন্দ (Progressive rhythm)।

(ক) **অবিরাম ছন্দ :** রঙ, টেক্সচার, রেখা, আকৃতি বা স্থান পরিবর্তিত হলেও অবিরাম ছন্দ অব্যহত থাকে। একটি অবিচ্ছেদ্য রেখা হল অবিরাম। একটি রচনাবন্ধে সব উপাদান বা আকৃতিগুলি সমানভাবে রঞ্জিত হয়ে অবিরাম ছন্দ সৃষ্টি করে। অবিরাম উল্লম্ব রেখা উচ্চতার বিভ্রান্তি সৃষ্টি করে, অপরপক্ষে অবিরাম আনুভূমিক রেখা প্রস্থের বিভ্রান্তি সৃষ্টি করে। একটি জ্যাকেট ও স্কার্ট যাদের উভয়েরই উল্লম্ব রেখা দৃশ্যমান তাদেরকে অবিরাম ছন্দ বলে গণ্য করা হবে যদিও তারা গঠনগতভাবে আলাদা বস্ত্র।

(খ) **প্রতিরূপ ছন্দ :** যখন কোন উপাদানের সমষ্টিকে অনিয়মিতভাবে বা এলোমেলোভাবে কিছুক্ষণ অন্তর সাজান হয় তখন তাকে প্রতিরূপ ছন্দ বলে। উপাদানগুলির স্থানের অন্তর অসমান হলেও তাদের মধ্যে একটি ঐক্য বা একতা দেখা যায় কারণ উপাদানগুলি একরূপ বা অভিন্ন।

(গ) **প্রগতিমূলক ছন্দ :** একটি রচনাবন্ধে যখন একই ধরনের উপাদানগুলি ক্রমশঃ পরিবর্তিত হয় তখন তাকে প্রগতিমূলক ছন্দ বলা হয়। পরিবর্তনশীল উপাদানগুলি যেমন আকার, আকৃতি, রঙ, টেক্সচার ইত্যাদির প্রগতিমূলক পরিবর্তনের ফলে এই ধরণের ছন্দের সৃষ্টি হয়। সাদা থেকে কালো ভ্যালু স্কেল হল প্রগতিমূলক ছন্দ।

(ঘ) **পর্যায়ন্বিত ছন্দ (Alternative rhythm) :** পর্যায়ন্বিত ছন্দ হল একটি ধারাবাহিক রূপবিন্যাস যার উপাদানগুলি একটি নিয়ম মেনে পুনরায় আবির্ভূত হয়। নক্শায় বা চিত্রে যেখানে মোটিফগুলি একে অপরের সাথে একটি নিয়মিত অনুক্রম সৃষ্টি করার জন্য ধারাবাহিকভাবে পর্যায়ন্বিত হয় তাকে পর্যায়ন্বিত ছন্দ বলে।