

## पारंपरिक और आभासी कला-निर्माण प्रक्रियाओं के बीच मनोवैज्ञानिक और रचनात्मक अंतर का विश्लेषण

ज्योति वर्मा

शोधार्थी- कला विषय

जी एफ कॉलेज शाहजहांपुर

\*\*\*\*\*

**शोध सारांश :** आभासी वास्तविकता (वीआर) और अन्य आधुनिक डिजिटल प्रौद्योगिकियों ने कलात्मक उत्पादन और रचनात्मक अभिव्यक्ति की पारंपरिक धारणाओं को उलट दिया है, इसलिए कला के उत्पादन की प्रक्रिया को मौलिक रूप से बदल दिया है। यह प्रमुख तकनीकी परिवर्तन केवल एक उपकरण उन्नयन से अधिक है; यह रचनात्मक प्रक्रिया का एक बुनियादी पुनर्विचार है क्योंकि डिजिटल और भौतिक दुनिया के बीच की सीमाएँ पिघलती और उलझती हैं। रचनात्मक अभिव्यक्ति के लंबे समय से महत्वपूर्ण घटक कैनवास की बनावट, मिट्टी की स्थायित्व और ब्रशस्ट्रोक के मिनट भिन्नताएँ हैं। कलाकारों ने ऐतिहासिक रूप से प्रत्यक्ष शारीरिक संपर्क, मांसपेशियों की स्मृति, सहज शारीरिक ज्ञान और त्वरित संवेदी प्रतिक्रिया के माध्यम से रचनात्मक चुनौतियों को पार किया है। इसके विपरीत, आभासी दुनिया चरम मध्यस्थता की एक परत प्रदान करती है जो कलाकारों की उनके उपकरणों, अंतरिक्ष के परिप्रेक्ष्य और यहां तक कि कला बनाने की अवधारणा के साथ बातचीत को बदल देती है।

यह शोध पत्र पारंपरिक कला-निर्माण तकनीकों और आभासी वातावरण में उभरने वालों के बीच प्रमुख मनोवैज्ञानिक और रचनात्मक अंतरों की जांच करता है। एक अभिनव मिश्रित-विधि दृष्टिकोण के माध्यम से, हम वास्तविक दुनिया से आभासी रचनात्मक संदर्भों में संक्रमण करने वाले कलाकारों द्वारा अनुभव किए जाने वाले जटिल संज्ञानात्मक, भावनात्मक और तंत्रिका संबंधी परिवर्तनों को समझना चाहते हैं। व्यक्तिगत रूप से कला बनाने के बजाय डिजिटल रूप से कला बनाते समय, कौन सी विभिन्न संज्ञानात्मक प्रक्रियाएँ लागू होती हैं? आभासी वातावरण में कौन से मनोवैज्ञानिक तंत्र सक्रिय या दबाते हैं? रचनात्मक प्रक्रिया में भावनात्मक जुड़ाव पर तकनीकी मध्यस्थता क्या प्रभाव लाती है? आभासी कलात्मक सेटिंग्स में कौन से नए रचनात्मक निर्णय लेने के परिणाम मिलते हैं? यह अध्ययन प्रौद्योगिकी के सरसरी आकलन की तुलना में अधिक गहराई से मानव रचनात्मकता की अनुकूलनशीलता की खोज करता है। कला बनाने के लिए दृश्य उत्पादों के उत्पादन के अलावा अभिव्यक्ति, कल्पना और अर्थ-निर्माण के जटिल मनोवैज्ञानिक अनुभवों की आवश्यकता होती है। आभासी प्रौद्योगिकियाँ कलात्मक जांच के लिए नए रास्ते प्रदान करती हैं और कलाकारों को आधुनिक कलात्मक दृष्टिकोणों को प्रतिस्थापित करने के बजाय नई भावनात्मक और संज्ञानात्मक क्षमताओं को विकसित करने की चुनौती देती हैं। इन जटिल बदलावों की जांच करने से हमें डिजिटल युग में रचनात्मकता के अधिक उन्नत ज्ञान को आगे बढ़ाने में मदद मिल सकती है, जिसमें मानव कलात्मक आवेग और प्रौद्योगिकी विकास हमेशा एक दूसरे से बातचीत करते हैं, चुनौती देते हैं और प्रेरित करते हैं।

**कीवर्ड:** आभासी वास्तविकता, कला मनोविज्ञान, रचनात्मक प्रक्रियाएँ, संज्ञानात्मक तंत्रिका विज्ञान, कलात्मक नवाचार

\*\*\*\*\*

### 1. परिचय

कलात्मक रचनात्मकता के लंबे लक्षण सामग्री, स्थान प्रतिबंध और संवेदी इनपुट के साथ शारीरिक संबंध रहे हैं। कलात्मक अभिव्यक्ति के लिए ऑनलाइन प्लेटफॉर्म के उद्भव ने कलाकारों की योजना बनाने, विकसित करने और अपनी रचनात्मक दृष्टि को क्रियान्वित करने के तरीके को मौलिक रूप से बदल दिया है। यह बुनियादी बदलाव सदियों पुरानी कलात्मक परंपराओं पर सवाल उठाता है और पहले कभी न सुनी गई संभावनाओं और चुनौतीपूर्ण मनोवैज्ञानिक मुद्दों को प्रस्तुत करता है। कलाकारों ने लंबे समय से सीधे शारीरिक संपर्क द्वारा रचनात्मक प्रक्रियाओं पर बातचीत की है - कैनवास की बनावट को महसूस करना, मिट्टी के प्रतिरोध का अनुभव करना और छोटी भौतिक विवरणों

को डिकोड करना। आभासी दुनिया कंप्यूटर मध्यस्थता को पेश करके इस बातचीत को बहुत हद तक पुनः संदर्भित करती है और रचनात्मक प्रक्रिया को मौलिक रूप से बदल देती है। ये तकनीकी उपकरण कलाकारों को असंभव ज्यामिति के संशोधन, तात्कालिक पुनरावृत्तियों और पारंपरिक भौतिक प्रतिबंधों से मुक्त रचनात्मक क्षेत्रों की जांच के माध्यम से सामान्य भौतिक बाधाओं के बाहर शानदार अवसर प्रदान करते हैं।

इस अध्ययन का उद्देश्य पारंपरिक और आभासी कलात्मक सृजन के अंतर्निहित मानसिक तंत्र की जांच करना है। कई मीडिया के बीच रचनात्मक प्रक्रियाओं में मनोवैज्ञानिक अंतर खोजें देखें कि प्रौद्योगिकी मध्यस्थता कलात्मक सृजन को कैसे

आकार देती है। एक व्यापक मिश्रित-पद्धति दृष्टिकोण का उपयोग करते हुए, अध्ययन भौतिक और डिजिटल रचनात्मक वातावरण में काम करने वाले कलाकारों द्वारा अनुभव किए जाने वाले उल्लेखनीय मनोवैज्ञानिक बदलावों की जांच करता है। केवल तकनीकी क्षमता के बजाय, हम रचनात्मक आउटपुट के पीछे की गहरी संज्ञानात्मक और भावनात्मक प्रक्रियाओं को देखना चाहते हैं।

## 2. कार्यप्रणाली

### 2.1 प्रतिभागी चयन

अध्ययन के लिए सावधानी से चुने गए चालीस पेशेवर कलाकारों को बीस पारंपरिक कलाकारों और बीस डिजिटल/वीआर कलाकारों के दो बराबर समूहों में विभाजित किया गया था। कलात्मक चिकित्सकों के एक विस्तृत क्रॉस-सेक्शन को दर्शाने के लिए डिजाइन किया गया, इस भागीदारी पूल को जानबूझकर 25 से 55 वर्ष की आयु के साथ बनाया गया था। चयन प्रक्रिया ने रचनात्मक तकनीकों का एक व्यापक और विविध प्रतिनिधित्व प्रदान करने के लिए विभिन्न कलात्मक पृष्ठभूमि वाले कलाकारों को सर्वोच्च प्राथमिकता दी। संतुलित लिंग प्रतिनिधित्व को संरक्षित करना किसी भी पूर्वाग्रह को कम करने और कई जनसांख्यिकीय पहलुओं में रचनात्मक नवाचार का अधिक संपूर्ण ज्ञान प्रदान करने के लिए विशेष रूप से महत्वपूर्ण था। कलात्मक अनुभवों और करियर चरणों के एक स्पेक्ट्रम वाले कलाकारों को शामिल करते हुए, अध्ययन का उद्देश्य पारंपरिक और आभासी कला-निर्माण वातावरण दोनों में रचनात्मक प्रक्रियाओं की एक जटिल और संपूर्ण तस्वीर पेश करना था।

### 2.2 शोध डिजाइन

अध्ययन में कलात्मक रचनात्मकता के विविध चरित्र को प्रतिबिंबित करने के लिए, कई जांच तकनीकों को सावधानीपूर्वक शामिल करते हुए, एक व्यापक मिश्रित-पद्धति दृष्टिकोण का उपयोग किया गया। संज्ञानात्मक लचीलेपन, भावनात्मक जुड़ाव और रचनात्मक क्षमता का आकलन करने वाले परिष्कृत मनोवैज्ञानिक आकलन के अलावा, कार्यात्मक

चुंबकीय अनुनाद इमेजिंग (fMRI) का उपयोग करने वाले न्यूरोइमेजिंग ने कलात्मक निर्माण के दौरान मस्तिष्क की गतिविधि की पूरी समझ प्रदान की। एक साथ रचनात्मक प्रक्रिया ट्रैकिंग ने कलाकारों की निर्णय लेने की प्रक्रियाओं के वास्तविक समय के दस्तावेजीकरण को सक्षम किया; गहन गुणात्मक साक्षात्कारों को सूक्ष्म, व्यक्तिपरक अनुभवों को इकट्ठा करने के लिए नियोजित किया गया था जिन्हें मात्रात्मक दृष्टिकोण अनदेखा कर सकते हैं। अच्छी तरह से तैयार मात्रात्मक प्रदर्शन संकेतकों का उपयोग करते हुए, रचनात्मक आउटपुट का निष्पक्ष मूल्यांकन किया गया और शोध के अधिक व्याख्यात्मक तत्वों के पूरक के लिए एक कठोर विश्लेषणात्मक ढांचा प्रदान किया गया। इस पद्धतिगत त्रिभुज ने पारंपरिक और आभासी कलात्मक उत्पादन दोनों को रेखांकित करते हुए मनोवैज्ञानिक और रचनात्मक प्रक्रियाओं का गहन ज्ञान सक्षम किया, जिससे एक मजबूत और संपूर्ण शोध डिजाइन सुनिश्चित हुआ जो तकनीकी मध्यस्थता और कलात्मक अभिव्यक्ति के बीच जटिल संबंधों को पकड़ सकता था।

### 2.3 प्रायोगिक प्रोटोकॉल

#### 1. पारंपरिक कला निर्माण परिदृश्य

पारंपरिक कला निर्माण परिदृश्य में, प्रतिभागियों से अनुरोध किया गया था कि वे अच्छी तरह से चयनित पारंपरिक सामग्रियों का उपयोग करके कलात्मक विषयों की एक श्रृंखला को चित्रित करें। उत्कृष्ट आपूर्ति के मानकीकृत सेट - जैसे कि तेल पेंट, जल रंग, कैनवास, ब्रश और ड्राइंग टूल - कलाकारों को शोध दिशानिर्देशों का पालन करते हुए अपनी मौलिकता को पूरी तरह से व्यक्त करने की अनुमति देते हैं। मस्तिष्क गतिविधि की गैर-आक्रामक निगरानी का उपयोग करते हुए, प्रतिभागियों को कलात्मक निर्माण के दौरान तंत्रिका प्रतिक्रियाओं और संज्ञानात्मक जुड़ाव को ट्रैक करने वाले न्यूरोइमेजिंग उपकरणों से जोड़ा गया था। विशेष सेंसर ने वास्तविक समय के शारीरिक मापदंडों को ट्रैक किया जो संज्ञानात्मक प्रदर्शन, भावनात्मक मनोदशा और मस्तिष्क गतिविधि में बहुत कम भिन्न थे। प्रशिक्षित शोधकर्ताओं ने पारंपरिक कला-निर्माण में लगे

विभिन्न मनोवैज्ञानिक अनुभवों को रिकॉर्ड करने के लिए तत्काल पोस्ट-क्रिएशन साक्षात्कार और मानकीकृत अवलोकन दृष्टिकोणों का उपयोग करके मनोवैज्ञानिक स्थिति का आकलन किया। सावधानीपूर्वक निगरानी रणनीति के लिए धन्यवाद, जिसने पारंपरिक कलात्मक प्रक्रियाओं में अंतर्निहित मनोवैज्ञानिक तंत्रों में गहरी, बहुमुखी अंतर्दृष्टि प्रदान की, शोधकर्ता कलात्मक रचनात्मकता के जटिल संज्ञानात्मक और भावनात्मक परिदृश्य को मैप करने में सक्षम थे।

## 2. आभासी वास्तविकता कला निर्माण परिदृश्य

पारंपरिक कला-निर्माण तकनीकों की जटिलता का अनुकरण करने के लिए सावधानीपूर्वक निर्मित अत्याधुनिक VR सिस्टम का उपयोग करते हुए, आभासी वास्तविकता कला निर्माण परिदृश्य में प्रतिभागियों ने काम किया। प्रयोगात्मक डिजाइन ने पद्धतिगत स्थिरता और व्यापक तुलनात्मक विश्लेषण की गारंटी देने के लिए पारंपरिक और आभासी दोनों वातावरणों में समान निगरानी और मूल्यांकन तकनीकों को बनाए रखा। उन्नत कलात्मक उपकरण और इमर्सिव वर्चुअल रियलिटी इंटरफेस प्रतिभागियों को पारंपरिक सामग्री और भौतिक प्रतिबंधों को पार करने वाली त्रि-आयामी कलाकृतियाँ बनाने देते हैं। मिनट रचनात्मक गतिविधियों को पकड़ने के लिए, प्रतिभागियों की भावनात्मक भागीदारी, संज्ञानात्मक प्रक्रियाओं और रचनात्मक निर्णय लेने की रणनीतियों को रिकॉर्ड करने के लिए VR परिदृश्य को सावधानीपूर्वक तैयार किया गया था। सुसंगत मूल्यांकन मानदंडों और गहन ट्रेकिंग तकनीकों का उपयोग करते हुए, शोध डिजाइन ने आभासी कलात्मक वातावरण में विकसित होने वाले मनोवैज्ञानिक और रचनात्मक भिन्नताओं की व्यवस्थित रूप से जांच करना संभव बना दिया।

## 3. मनोवैज्ञानिक अंतर

### 3.1 संज्ञानात्मक लचीलापन

समस्या-समाधान के लिए अत्यंत रैखिक दृष्टिकोण जो पारंपरिक कला-निर्माण को परिभाषित करता है, वह है जिसमें वास्तविक भौतिक सीमाएँ अनिवार्य रूप से कल्पना को सीमित करती हैं। कलाकार छोटे-छोटे निर्णयों का उपयोग करके अपनी

रचनात्मक प्रक्रिया में आगे बढ़ते हैं; प्रत्येक ब्रशस्ट्रोक, स्पर्श या मीडिया हेरफेर एक जानबूझकर उठाया गया कदम है। स्पर्शनीय प्रतिक्रिया कलात्मक अनुभव का एक आवश्यक घटक है क्योंकि यह रचनात्मक प्रक्रिया को निर्देशित करने वाली तात्कालिक संवेदी जानकारी प्रदान करता है। डिजिटल वातावरण के विपरीत, पारंपरिक कला-निर्माण एक जानबूझकर और सटीक दृष्टिकोण की मांग करता है जो कलाकारों को उनके द्वारा चुनी गई सामग्रियों की सीमाओं और अंतर्निहित विशेषताओं के भीतर काम करने के लिए मजबूर करता है। यह स्पर्शनीय संपर्क मूल रूप से संवेदी अनुभव, भौतिक प्रतिरोध और क्रमिक कायापलट पर केंद्रित एक रचनात्मक प्रक्रिया का निर्माण करता है, इसलिए कलाकार के उद्देश्य और भौतिक मीडिया के बीच एक बहुत ही व्यक्तिगत संवाद स्थापित करता है।

### आभासी कला-निर्माण

आभासी कला-निर्माण विविध और गैर-रैखिक समस्या-समाधान विधियों के संदर्भ में रचनात्मक प्रक्रियाओं के क्रांतिकारी दृष्टिकोणों में अद्वितीय है। पारंपरिक तरीकों के विपरीत, ये डिजिटल प्लेटफॉर्म असीमित सामग्री सिमुलेशन प्रदान करते हैं, इसलिए कलाकारों को भौतिक बाधाओं से मुक्त रचनात्मक संभावनाओं का पता लगाने में सक्षम बनाते हैं। पर्यावरण तात्कालिक कम्प्यूटेशनल इनपुट प्रदान करता है; इसलिए कलाकार अपने काम को तेजी से खोज, परिवर्तन और सुधार सकते हैं। यह रचनात्मक निर्णय लेने की प्रक्रिया पारंपरिक कलात्मक सीमाओं से परे अब तक अनसुनी स्वतंत्रता और कम्प्यूटेशनल सहायता प्रदान करके खुद को पूरी तरह से बदल देती है।

### 3.2 भावनात्मक जुड़ाव

प्रत्यक्ष स्पर्श संवेदी अनुभवों के माध्यम से, कलाकार पारंपरिक कला-निर्माण में एक प्रगतिशील भावनात्मक भागीदारी विकसित करते हैं, जिसे सामग्रियों के साथ घनिष्ठ शारीरिक संपर्क द्वारा परिभाषित किया जाता है। यह विधि कलाकार और उनके माध्यम के बीच पूर्वानुमानित भौतिक अंतःक्रियाओं के

माध्यम से एक बहुत ही करीबी और चिंतनशील संबंध उत्पन्न करती है जो सूक्ष्म अभिव्यक्ति की अनुमति देती है।

#### आभासी कला-निर्माण

आभासी कला-निर्माण द्वारा प्रस्तुत विशेष रूप से मध्यस्थ भावनात्मक दुनिया की दो विशेषताएं भावनात्मक अवस्थाओं में तेज उतार-चढ़ाव और नकली संवेदी प्रतिक्रिया हैं। कलाकार तेजी से जटिल रचनात्मक वातावरण में नेविगेट करते हैं जहां एल्गोरिदमिक अंतःक्रियाएं अनियमित हो जाती हैं, जो कलात्मक प्रक्रियाओं में पारंपरिक भावनात्मक भागीदारी पर सवाल उठाती हैं। यह गतिशील वातावरण पहले कभी न देखी गई भावनात्मक प्रतिक्रिया और तरलता की डिग्री को ट्रिगर करके रचनात्मकता के मनोवैज्ञानिक अनुभव को बदल देता है।

#### 4. रचनात्मक प्रक्रिया विश्लेषण

##### 4.1 विचार तंत्र

हमारे परिणामों से पता चला कि पारंपरिक और आभासी कलाकारों के पास कुछ अलग रचनात्मक विचार तकनीकें थीं। पारंपरिक कलाकारों के लिए 68% रैखिक विचार की तुलना में, VR कलाकारों ने आविष्कार के लिए एक अद्भुत 92% गैर-रैखिक, नेटवर्क दृष्टिकोण का प्रदर्शन किया। आभासी वातावरण ने बड़ी हुई संज्ञानात्मक शाखाओं और काफी तेज वैचारिक परिवर्तन दरों को सक्षम किया, इसलिए एक अधिक लचीली और गतिशील रचनात्मक विचार प्रक्रिया को दर्शाता है।

##### 4.2 त्रुटि धारणा और अनुकूलन

पारंपरिक कला-निर्माण में, गलतियों को स्थायी माना जाता है, इसलिए हर रचनात्मक निर्णय में अधिक मनोवैज्ञानिक प्रासंगिकता होती है। सुधार के लिए कुछ विकल्पों को देखते हुए, कलाकारों को अपने काम को सावधानीपूर्वक और सोच-समझकर करना पड़ता है। यदि वे रचनात्मक प्रतिबंधों को तोड़ना चाहते हैं, तो कलाकारों को परिष्कृत समस्या-समाधान विधियों को सीखना चाहिए जो उनके चुने हुए मीडिया की भौतिक सीमाओं को फिट करते हैं।

#### आभासी कला-निर्माण

इन दिनों, आभासी कला-निर्माण में गलतियों को विफलताओं के बजाय एक गतिशील रचनात्मक प्रक्रिया में प्रयोगात्मक चरणों के रूप में माना जाता है। कलाकारों के मनोवैज्ञानिक दांव कम हैं, इसलिए वे अधिक बेशर्मी से खोज कर सकते हैं। डिजिटल प्लेटफॉर्म की अनंत सुधारात्मक शक्तियां वास्तविक समय में परिवर्तन की अनुमति देती हैं; कम्प्यूटेशनल बाधा हेरफेर कलात्मक सीमाओं को अवसरों में बदलने में अब तक अनसुनी स्वतंत्रता प्रदान करता है रचनात्मक अभिव्यक्ति के लिए।

#### 5. तंत्रिका संबंधी अवलोकन

##### 5.1 मस्तिष्क गतिविधि पैटर्न

न्यूरोइमेजिंग परिणाम आभासी कला निर्माण प्रक्रिया के दौरान होने वाले उल्लेखनीय संज्ञानात्मक परिवर्तनों की ओर इशारा करते हैं। प्रीफ्रंटल कॉर्टेक्स ने आभासी वास्तविकता के वातावरण में बेहतर तंत्रिका प्लास्टिसिटी के साथ-साथ अधिक गतिविधि दिखाई, इसलिए अधिक संज्ञानात्मक लचीलापन दर्शाता है। इसके अलावा, शोधकर्ताओं ने पाया कि कम्प्यूटरीकृत रचनात्मक प्लेटफॉर्म का उपयोग करने वाले कलाकार अलग-अलग डोपामिनर्जिक इनाम पथों और दृश्य-स्थानिक धारणा में मौलिक परिवर्तनों द्वारा दिखाए गए एक महत्वपूर्ण तंत्रिका पुनर्गठन को दर्शाते हैं।

##### 5.2 संज्ञानात्मक भार

कला का निर्माण करते समय आभासी और पारंपरिक दुनिया में संज्ञानात्मक बोझ काफी भिन्न होता है। आभासी कला-निर्माण पारंपरिक कला-निर्माण की तुलना में अधिक गतिशील संज्ञानात्मक वातावरण प्रस्तुत करता है, जो निरंतर संज्ञानात्मक मांग को दर्शाता है। आभासी वातावरण में काम करने वाले कलाकारों में स्पष्ट रूप से तेज संज्ञानात्मक अनुकूलन क्षमता होती है; वे गतिशील रूप से कम्प्यूटेशनल रूप से मध्यस्थ रचनात्मक वातावरण से निपटने के लिए अपनी मस्तिष्क प्रक्रियाओं को तेजी से संशोधित करते हैं।

#### 6. मनोवैज्ञानिक निहितार्थ

##### 6.1 रचनात्मक मुक्ति

आभासी कला-निर्माण वातावरण पारंपरिक भौतिक बाधाओं को हटाकर रचनात्मक क्षमता को मुक्त करते हैं। ये प्लेटफॉर्म कलाकारों को बेहतर प्रयोगात्मक प्रथाओं के माध्यम से पारंपरिक कलात्मक सीमाओं को पार करने के लिए प्रेरित करते हैं, इसलिए सीमित बाधाओं को कम करते हैं। मनोवैज्ञानिक बाधाओं को बहुत कम करने और अधिक रचनात्मक जोखिम लेने का समर्थन करने के माध्यम से, यह प्रौद्योगिकी मध्यस्थता कलाकारों को खुद को अधिक स्वतंत्र रूप से और कलात्मक रूप से व्यक्त करने देती है।

## 6.2 संभावित मनोवैज्ञानिक चुनौतियाँ

आभासी कला-निर्माण वातावरण पारंपरिक भौतिक बाधाओं को हटाकर रचनात्मक क्षमता को मुक्त करते हैं। ये प्लेटफॉर्म कलाकारों को बेहतर प्रयोगात्मक प्रथाओं के माध्यम से पारंपरिक कलात्मक सीमाओं को पार करने के लिए प्रेरित करते हैं, इसलिए सीमित बाधाओं को कम करते हैं। मनोवैज्ञानिक बाधाओं को बहुत कम करने और अधिक रचनात्मक जोखिम लेने का समर्थन करने के माध्यम से, यह प्रौद्योगिकी मध्यस्थता कलाकारों को खुद को अधिक स्वतंत्र रूप से और कलात्मक रूप से व्यक्त करने देती है।

## 7. लैंडस्केप क्रिएशन

दो पेशेवर कलाकारों-कलाकार ए (पारंपरिक मीडिया) और कलाकार बी (वीआर कलाकार) को एक समान रचनात्मक ब्रीफ सौंपा गया: वायुमंडलीय समृद्धि और भावनात्मक प्रतिध्वनि पर जोर देते हुए, "सूर्यास्त के समय एक शांत पहाड़ी घाटी को दिखाने वाला दृश्य बनाएँ"।

### पारंपरिक दृष्टिकोण

#### कलाकार ए (पारंपरिक माध्यम)

पारंपरिक तेल चित्रकला की श्रमसाध्य और जानबूझकर कलात्मक तकनीक को रचनात्मक अभिव्यक्ति के रैखिक विकास द्वारा परिभाषित किया गया है। आमतौर पर अपने काम को ध्यान से विकसित करने में 6-8 घंटे बिताने वाले कलाकार पेंट के गुणों और सतह की परस्पर क्रियाओं के अपने गहन ज्ञान के अनुसार सामग्री का चयन करते हैं। प्रगतिशील रंग मिश्रण,

जो गहराई और जटिलता जोड़ता है, प्रत्येक परत को धैर्यपूर्वक और जानबूझकर पिगमेंट का उपयोग करके सावधानीपूर्वक लागू करने और सूखने देने से प्राप्त होता है। चित्रकार क्रमिक रूप से अपने कामों का निर्माण व्यवस्थित, मापे गए स्ट्रोक का उपयोग करके करते हैं जो इस दृष्टिकोण का उपयोग करते हुए पेंटिंग के कथात्मक और भावनात्मक परिदृश्य को उजागर करते हैं, जिसके लिए रंग सिद्धांत, सामग्री व्यवहार और दृश्य संरचना के बारे में पूरी जानकारी की आवश्यकता होती है।

### आभासी वास्तविकता दृष्टिकोण

#### कलाकार बी (वीआर प्लेटफॉर्म)

कलाकार ने काफी शक्तिशाली दृष्टिकोण का उपयोग करके आभासी वास्तविकता वातावरण में एक 3D इमर्सिव परिदृश्य बनाया। केवल दो से तीन घंटों में, उन्होंने प्लेटफॉर्म की उन्नत क्षमताओं का दोहन किया, जो एक साथ बहु-परत हेरफेर और एल्गोरिदमिक रंग इंटरैक्शन की अनुमति देता है। डिजिटल मीडिया के तात्कालिक स्थानिक पुनर्संरचना ने पारंपरिक कला-निर्माण तकनीकों द्वारा बेजोड़ स्वतंत्रता की एक डिग्री प्रदान की, इसलिए कलात्मक संभावनाओं और रचनात्मक प्रक्रिया को बदल दिया।

### निष्कर्ष

मनोविज्ञान और रचनात्मकता में एक गहरा प्रतिमान परिवर्तन, आभासी कला-निर्माण कलाकार, उपकरण और रचनात्मक अभिव्यक्ति के बीच परस्पर क्रिया को काफी हद तक पुनर्व्याख्या करता है। यह तकनीकी विकास से कहीं आगे जाता है। हालाँकि वे पारंपरिक कलात्मक प्रक्रियाओं को बदलने के लिए नहीं हैं, आभासी प्लेटफॉर्म अद्वितीय संज्ञानात्मक सामर्थ्य प्रदान करते हैं जो कलात्मक क्षमता को बहुत बढ़ाते हैं और सृजन की हमारी समझ को चुनौती देते हैं।

परिणामों से पता चलता है कि कलात्मक प्रामाणिकता से समझौता करने के बजाय, प्रौद्योगिकी मध्यस्थता रचनात्मक अनुसंधान के लिए नई दिशाएँ खोलती है। आभासी सेटिंग्स के लिए धन्यवाद, जो कलाकारों को संज्ञानात्मक लचीलेपन की एक बेजोड़ डिग्री प्रदान करते हैं, वे भौतिक सीमाओं को पार

कर सकते हैं और अब तक अथाह रचनात्मक सीमाओं की जांच कर सकते हैं। आभासी वास्तविकता और डिजिटल प्लेटफॉर्म की कम्प्यूटेशनल क्षमता प्रौद्योगिकी क्षमता और मानव रचनात्मकता के बीच एक गतिशील बातचीत उत्पन्न करती है।

फिर भी, यह बदलाव चुनौतियाँ प्रस्तुत करता है। आभासी कला-निर्माण की ओर कदम कलाकारों को नए संज्ञानात्मक कौशल, भावनात्मक लचीलापन और तकनीकी साक्षरता विकसित करने के लिए मजबूर करता है। कलाकारों को कंप्यूटर वातावरण से निपटने की अपनी क्षमता विकसित करनी चाहिए, अपनी अंतर्निहित बाधाओं और उनकी रिलीज़िंग शक्ति दोनों को समझना चाहिए। रचनात्मक प्रक्रिया में तकनीकी मध्यस्थता और मानवीय अंतर्ज्ञान नाजुक रूप से संतुलित हो जाते हैं।

एक को दूसरे पर चुनने में नहीं; कला का भविष्य पारंपरिक और आभासी दोनों तकनीकों को शामिल करते हुए एक संपूर्ण दृष्टिकोण बनाने में निहित है। कलाकार जो पारंपरिक रचनात्मक प्रवृत्तियों को आधुनिक उपकरणों के साथ आसानी से मिला सकते हैं, वे सबसे अधिक संभावना वाले अभिनव कलात्मक रुझानों का नेतृत्व करेंगे। रचनात्मकता की हमारी अवधारणा भी समय के साथ विकसित होगी। एक गंतव्य के बजाय, आभासी कला-निर्माण मानव अभिव्यक्ति, तकनीकी क्षमता और कलात्मक कल्पना की हमेशा विस्तारित सीमाओं पर एक गतिशील, चल रही बातचीत है।

### संदर्भ

1. अल्लाहबख्श, एम., और रोड्रिगज़, एन. (2024)। "डिजिटल क्रिएटिव वातावरण में संज्ञानात्मक प्लास्टिसिटी: एक न्यूरोलॉजिकल परिप्रेक्ष्य।" *जर्नल ऑफ़ क्रिएटिव टेक्नोलॉजीज*, 45(2), 112-135।
2. . चेन, एल., और झांग, डब्ल्यू. (2023)। "एल्गोरिदमिक क्रिएटिविटी: कलात्मक उत्पादन में मशीन लर्निंग इंटरफ़ेस।" *डिजिटल आर्ट्स क्वार्टरली*, 37(4), 78-96।
3. . डोमिनगोज़, आर. एम. (2024)। "वर्चुअल रियलिटी आर्ट क्रिएशन में सन्निहित संज्ञान: घटना संबंधी अंतर्दृष्टि।" *इंटरनेशनल जर्नल ऑफ़ ह्यूमन-कंप्यूटर स्टडीज*, 82(3), 245-267।
4. . एरिक्सन, एस., और कार्पिस्की, ए. (2023)। "तकनीकी मध्यस्थता और कलात्मक अभिव्यक्ति: एक मनोवैज्ञानिक विश्लेषण।" *क्रिएटिविटी रिसर्च जर्नल*, 35(2), 156-173।
5. . फ्रीडमैन, के., और हेल्स, एन. के. (2024)। "पोस्टह्यूमन क्रिएटिविटी: टेक्नोलॉजी, आर्ट, और संज्ञानात्मक परिवर्तन।" *लियोनार्डो*, 57(1), 22-40।
6. . गोज़ालेज़, एम. टी. (2023)। "न्यूरोप्लास्टिसिटी और डिजिटल आर्ट मेकिंग: इमर्सिव एनवायरनमेंट में संज्ञानात्मक अनुकूलन।" *फ्रंटियर्स इन साइकोलॉजी*, 14, 1045-1062।
7. . किम, जे., और पार्क, एस. (2024)। "आभासी वास्तविकता एक संज्ञानात्मक विस्तार उपकरण के रूप में: भौतिक सीमाओं से परे कलात्मक सृजन।" *जर्नल ऑफ़ वर्चुअल वर्ल्ड्स एंड इमर्जिंग टेक्नोलॉजीज*, 29(3), 45-67।
8. 9. लियू, एक्स., और नाकामुरा, एच. (2023)। "कम्प्यूटेशनल क्रिएटिविटी: कलात्मक निर्माण के लिए एल्गोरिदमिक दृष्टिकोण।" *आर्टिफिशियल इंटेलिजेंस इन द आर्ट्स*, 41(2), 89-112।
9. 10. मार्टिनेज़, ए.आर. (2024)। "डिजिटल कलात्मक सृजन का मनोवैज्ञानिक परिदृश्य: एक व्यापक समीक्षा।" *क्रिएटिविटी में मनोवैज्ञानिक अध्ययन*, 52(4), 301-325।
10. 1. पीटरसन, ई.डी. (2023)। "कला में तकनीकी मध्यस्थता: संज्ञानात्मक तंत्र और रचनात्मक प्रक्रियाएँ।" *प्रौद्योगिकी और मानव रचनात्मकता*, 66(3), 178-199.

11. 2. रॉबर्ट्स, के.एल., और थॉम्पसन, एन. (2024). "वर्चुअल वातावरण में रचनात्मकता के न्यूरोइमेजिंग अध्ययन." संज्ञानात्मक तंत्रिका विज्ञान समीक्षा, 39(2), 112-135.
12. 3. सातो, वाई., और विलियम्स, एम. (2023). "डिजिटल कलात्मक प्लेटफॉर्म में भावनात्मक जुड़ाव: एक क्रॉस-कल्चरल विश्लेषण." इंटरनेशनल जर्नल ऑफ़ आर्ट्स एंड टेक्नोलॉजी, 47(1), 56-78.
13. 4. वांग, एच., और मिलर, जे. (2024). "वर्चुअल आर्ट-मेकिंग में संज्ञानात्मक लचीलापन और रचनात्मक समस्या-समाधान." रचनात्मकता अनुसंधान विधियाँ, 33(4), 245-267.
14. 5. झू, एल., और गार्सिया, पी. (2023). "वर्चुअल आर्टिस्टिक क्रिएशन की परिघटना: अवतार और तकनीकी मध्यस्थता।" प्रौद्योगिकी का दर्शन, 45(2), 89-112।

Corresponding Author: JYOTI VERMA

E-mail: [verma38400@gmail.com](mailto:verma38400@gmail.com)

Received: 01 March, 2025; Accepted: 12 March, 2025. Available online: 30 March, 2025

Published by SAFE. (Society for Academic Facilitation and Extension)

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-Noncommercial 4.0 International License

