



शोधामृत

(कला, मानविकी और सामाजिक विज्ञान की अंतर्राष्ट्रीय सहकर्म समीक्षित, मूल्यांकित, त्रैमासिक शोध पत्रिका)

ISSN : 3048-9296 (Online)

3049-2890 (Print)

IIFS Impact Factor-5.375

Vol.-3; issue-4 (Oct.-Dec.) 2026

Page No- 27-34

©2026 Shodhaamrit

<https://shodhaamrit.gyanvividha.com>

Author's :

1. किंजल बोहरे

शोधार्थी, शिक्षक शिक्षा विभाग, हरियाणा
केंद्रीय विश्वविद्यालय

2. दिनेश चहल

प्रोफेसर, शिक्षक शिक्षा विभाग, हरियाणा
केंद्रीय विश्वविद्यालय

Corresponding Author :

किंजल बोहरे

शोधार्थी, शिक्षक शिक्षा विभाग, हरियाणा
केंद्रीय विश्वविद्यालय

कलात्मक अभिव्यक्ति का बदलता परिदृश्य : दृश्य, प्रदर्शनकारी और सृजनात्मक कलाओं की एक समीक्षा

सार : डिजिटल उत्पादन उपकरणों, नेटवर्क आधारित वितरण, ऑनलाइन प्रदर्शन और जनरेटिव कृत्रिम बुद्धिमत्ता (एआई) के कारण कलात्मक अभिव्यक्ति का स्वरूप बदल रहा है। यह समीक्षा दृश्य, प्रदर्शनकारी और अंतरविषयक सृजनात्मक कलाओं में इन परिवर्तनों के कलात्मक अभ्यास, रचनाकर्तृत्व, दर्शक सहभागिता और पहुँच पर प्रभाव का मानचित्रण करती है। इसमें PRISMA 2020 से प्रेरित रिपोर्टिंग संरचना और कार्यक्षेत्र (वर्कस्पेस) खोजों से प्राप्त विद्वत्तापूर्ण कार्यों का विषयगत संश्लेषण अपनाया गया है। साक्ष्य तीन परस्पर जुड़े बदलावों की ओर संकेत करते हैं: कलात्मक रूप भौतिक और डिजिटल माध्यमों को अधिकाधिक जोड़ रहे हैं; दर्शक अधिक सक्रिय किंतु मंच (प्लेटफॉर्म) पर निर्भर भूमिकाएँ निभा सकते हैं; और एआई सृजनात्मक अन्वेषण का विस्तार कर सकता है, साथ ही कलाकारों, सहयोगियों और संगणकीय प्रणालियों के बीच अभिकर्तृत्व का पुनर्वितरण भी करता है। मानव और एआई की सृजनात्मक प्रणालियों पर आधारित 189 शोधपत्रों की एक व्यवस्थित समीक्षा में अंतर्क्रिया के अनेक प्रारूप मिले, किंतु वास्तविक सृजनात्मक अभ्यास पर और साक्ष्य की आवश्यकता बनी हुई है (हू एवं अन्य, 2025)। ऑनलाइन दृश्य कला उत्पादन के एक बड़े प्रेक्षणात्मक अध्ययन में जनरेटिव एआई अपनाने का संबंध अधिक उत्पादन और मंच पर अधिक प्रतिक्रिया से पाया गया, जबकि नवीनता के औसत मापों में गिरावट दर्ज हुई (झोउ एवं ली, 2024)। ऑनलाइन रंगमंच के अध्ययन भी दर्शाते हैं कि डिजिटल प्रदर्शन किसी मंचीय आयोजन की मात्र रिकॉर्डिंग नहीं है; उसके दर्शक संबंध और सजीवता का बोध मंच तथा प्रदर्शन की रचना पर निर्भर करते हैं (बे चेंग, 2023; पैडबर्ग, 2021)।

यह पांडुलिपि PRISMA के दिशानिर्देशों पर आधारित एक प्रारंभिक साक्ष्य संश्लेषण है, पूर्ण व्यवस्थित समीक्षा नहीं।

मुख्य शब्द : कलात्मक अभिव्यक्ति, दृश्य कला, प्रदर्शनकारी कला, सृजनात्मक अभ्यास, डिजिटल माध्यम, जनरेटिव एआई, दर्शक सहभागिता, PRISMA.

परिचय : कलात्मक अभिव्यक्ति में परिवर्तन केवल नई सामग्रियों या उपकरणों तक सीमित नहीं हैं। डिजिटल प्रणालियाँ यह भी तय करती हैं कि कलाकार अपना कार्य कैसे विकसित करते हैं, कृतियाँ कैसे प्रसारित होती हैं, दर्शक उनसे कैसे जुड़ते हैं और सृजनात्मक श्रम का मूल्य कैसे आँका जाता है। इसलिए यह बदलाव सौंदर्यपरक होने के साथ अवसंरचनात्मक भी है: कोई प्रदर्शन वीडियो कॉल या संदेश मंच के लिए रचा जा सकता है, कोई दृश्य कलाकार जनरेटिव मॉडल के साथ काम कर सकता है, और दर्शकों की भागीदारी कृति के पूर्ण होने के बाद की प्रतिक्रिया न रहकर उसके रूप का हिस्सा बन सकती है।

दृश्य और सृजनात्मक अभ्यास में जनरेटिव प्रणालियों ने सामग्री के निर्माण, उसमें विविधता लाने और उसके चयन के नए तरीके प्रस्तुत किए हैं। प्रदर्शन के क्षेत्र में ऑनलाइन और मिश्रित (हाइब्रिड) प्रारूपों ने सजीवता, देहधारिता और साझा उपस्थिति पर बहस को फिर खोल दिया है। दर्शक सहभागिता में डिजिटल उपकरण जीवंत आयोजन से पहले या बाद में संवाद को सहारा दे सकते हैं, पर साथ ही ध्यान को मंच की बनावट और पहुँच पर निर्भर भी बना देते हैं। इन घटनाक्रमों से न तो पारंपरिक कला रूपों का सीधा प्रतिस्थापन होता है और न ही संस्कृति का स्वतः लोकतंत्रीकरण। ये नए विकल्प और नई सीमाएँ दोनों रचते हैं।

यह समीक्षा चार प्रश्नों की पड़ताल करती है:

1. डिजिटल और एआई सक्षम उपकरण कलात्मक उत्पादन और रूप को कैसे बदल रहे हैं?
2. वे रचनाकर्तृत्व, अभिकर्तृत्व और सहयोग को कैसे बदल रहे हैं?
3. ऑनलाइन और मिश्रित प्रारूप प्रदर्शन तथा दर्शक अनुभव को कैसे प्रभावित करते हैं?
4. इन परिवर्तनों से पहुँच और सहभागिता के लिए कौन से अवसर और सीमाएँ उत्पन्न होती हैं?

साक्ष्य विभिन्न क्षेत्रों में असमान है। सबसे सुदृढ़ सामग्री सृजनात्मक अभ्यास में जनरेटिव एआई प्रणालियों और महामारी काल के डिजिटल प्रदर्शन से संबंधित है। अतः यह संश्लेषण तकनीकी परिवर्तन को अपना मुख्य दृष्टिकोण मानता है; यह समकालीन कला में आए प्रत्येक सामाजिक, राजनीतिक, ऐतिहासिक या सांस्कृतिक परिवर्तन को समेटने का दावा नहीं करता।

विधि : समीक्षा अभिकल्प और रिपोर्टिंग दृष्टिकोण : समीक्षा PRISMA 2020 के रिपोर्टिंग सिद्धांतों के अनुसार संगठित की गई। PRISMA पारदर्शी व्यवस्थित समीक्षाओं के लिए एक रिपोर्टिंग दिशानिर्देश है; यह कोई खोज इंजन नहीं है और न ही दोहराई जा सकने वाली खोज तथा छँटाई प्रक्रिया का विकल्प है (पेज एवं अन्य, 2021a, 2021b)। इस साक्ष्य मानचित्र के लिए 28 सितंबर 2026 को कार्यक्षेत्र में शैक्षणिक शोधपत्र खोज की गई। सात अर्थगत खोजों में ये विषय शामिल थे: कलाओं में डिजिटल रूपांतरण; दृश्य कला, संग्रहालय और नेटवर्क आधारित माध्यम; ऑनलाइन रंगमंच और प्रदर्शन; डिजिटल सजीवता और दर्शक अनुभव; जनरेटिव एआई और दृश्य कला; मानव और एआई का सह सृजन; तथा संगीत और अंतरविषयक सृजनात्मकता में एआई।

कार्यक्षेत्र की खोज संभावित शोधपत्रों की रैंक की हुई सूची देती है, डेटाबेस अभिलेखों का संपूर्ण निर्यात नहीं। इन खोजों के लिए डेटाबेस स्तर की जाँच योग्य संख्याएँ या छँटाई का अभिलेख उपलब्ध नहीं है। इसलिए ये खोजें साक्ष्य की खोज और विषयगत मानचित्रण में सहायक हैं, परंतु संपूर्ण व्यवस्थित प्राप्ति का दावा इनसे नहीं किया जा सकता। छँटाई के लिए उपयोगकर्ता द्वारा दी गई कोई CSV फ़ाइल उपलब्ध नहीं थी।

पात्रता मानदंड : नीचे दिए मानदंड पूर्ण समीक्षा के लिए अभीष्ट दायरे को परिभाषित करते हैं और इस प्रारूप में वर्चित केंद्रीय साक्ष्य के चयन में प्रयुक्त हुए।

तालिका 1 : समावेशन और बहिष्करण के मानदंड

मानदंड	समावेशन नियम	बहिष्करण नियम
प्रकाशन अवधि	1 जनवरी 2000 से 28 सितंबर 2026 तक प्रकाशित। 2000 से पूर्व की आधारभूत कृतियाँ केवल संदर्भ के लिए प्रयुक्त हो सकती हैं, समीक्षा संग्रह में गिनी नहीं जाएँगी।	2000 से पूर्व प्रकाशित, जब तक कि उन्हें केवल ऐतिहासिक पृष्ठभूमि के रूप में उद्धृत न किया गया हो।
भाषा	अंग्रेज़ी भाषा का अभिलेख, जिसमें प्रासंगिकता आँकने योग्य पर्याप्त सुलभ जानकारी हो।	अंग्रेज़ी से इतर अभिलेख, जिनका विश्वसनीय अनुवाद या पर्याप्त अंग्रेज़ी मेटाडेटा उपलब्ध न हो।
स्रोत प्रकार	सहकर्मी समीक्षित शोध पत्रिका लेख, सहकर्मी समीक्षित सम्मेलन शोधपत्र, विद्वत्तापूर्ण समीक्षाएँ और सिद्धांत आधारित विद्वत्तापूर्ण लेख।	समाचार, ब्लॉग, प्रचार सामग्री, संपादकीय, विद्वत्तापूर्ण शोधपत्र रहित सारांश और असमीक्षित टिप्पणियाँ।
कला क्षेत्र से प्रासंगिकता	दृश्य कला, रंगमंच, नृत्य, संगीत, प्रदर्शन कला या अंतरविषयक सृजनात्मक अभ्यास में से कम से कम एक को संबोधित करे।	कला या सृजनात्मक अभ्यास से सार्थक संबंध के बिना सामान्य प्रौद्योगिकी या माध्यम शोध।
परिवर्तन की क्रियाविधि	डिजिटल या एआई सक्षम उत्पादन, कलात्मक रूप, रचनाकर्तृत्व या अभिकर्तृत्व, वितरण या संयोजन, दर्शक ग्रहण या सहभागिता, अथवा पहुँच में से कम से कम एक की जाँच करे।	केवल तकनीकी प्रणाली प्रदर्शन का कार्य, जो कलात्मक अभ्यास, सृजनात्मक परिणामों या कला दर्शकों को संबोधित न करे।
साक्ष्य का योगदान	स्पष्ट कला संबंधी प्रश्न वाला अनुभवजन्य, गुणात्मक, मिश्रित विधि, संगणकीय, ऐतिहासिक या सैद्धांतिक कार्य। क्षेत्र का मानचित्रण और अंतराल पहचानने के लिए समीक्षाओं का उपयोग हो सकता है।	कलात्मक सृजन या अभिव्यक्ति से संबंध रहित केवल शिक्षा संबंधी अध्ययन; वे अध्ययन जिनमें कला से प्रासंगिकता आँकने की पर्याप्त जानकारी न हो।

ये मानदंड विभिन्न कलात्मक विधाओं को सम्मिलित करने के लिए जानबूझकर व्यापक रखे गए हैं, परंतु प्रत्येक शोधपत्र को क्षेत्र परीक्षण और परिवर्तन क्रियाविधि परीक्षण दोनों पर खरा उतरना आवश्यक है। उदाहरण के लिए, किसी डिजिटल उपकरण पर लिखा शोधपत्र तभी पात्र है जब वह उस उपकरण को कलात्मक अभ्यास, रूप, अभिकर्तृत्व, प्रसार, ग्रहण या पहुँच से जोड़े।

छँटाई, निष्कर्षण और संश्लेषण : इस प्रारूप के लिए नौ केंद्रीय विद्वत्तापूर्ण कृतियाँ प्रयुक्त की गईं: आठ पूर्ण पाठ और एक सारांश स्तर का अभिलेख। ये केंद्रीय स्रोत सभी पात्र अध्ययनों का संपूर्ण समुच्चय नहीं हैं और इन्हें PRISMA के अंतिम समावेशन की संख्या नहीं समझा जाना चाहिए। साक्ष्य को क्षेत्र, अध्ययन प्रकार, विधि, कलात्मक या दर्शक संबंधी परिणाम और उल्लिखित सीमाओं के आधार पर निकाला गया। स्रोतों के अभिकल्प और परिणाम मापों में पर्याप्त भिन्नता के कारण वर्णनात्मक विषयगत संश्लेषण अपनाया गया; संयुक्त प्रभाव आकलन उपयुक्त नहीं था।

मिश्रित संग्रह पर कोई औपचारिक पूर्वाग्रह जोखिम उपकरण लागू नहीं किया गया। इसके स्थान पर निष्कर्षों को साक्ष्य के प्रकार के अनुसार भार दिया गया है: व्यवस्थित समीक्षा और बड़े पैमाने के मंच विश्लेषण को छोटे गुणात्मक अध्ययनों, व्याख्यात्मक निबंधों और केवल सारांश वाले साक्ष्य से अलग रखा गया है। यह एक व्यावहारिक सीमा है, पूर्ण व्यवस्थित समीक्षा में अपेक्षित औपचारिक गुणवत्ता मूल्यांकन का विकल्प नहीं।

PRISMA प्रवाह की स्थिति

तालिका 2 : PRISMA प्रवाह के चरणों की रिपोर्टिंग स्थिति

PRISMA चरण	संख्या	रिपोर्टिंग स्थिति
डेटाबेस या अनुक्रमित स्रोतों से पहचाने गए अभिलेख	रिपोर्ट योग्य नहीं	रैंक की हुई अर्थगत खोजें जाँच योग्य डेटाबेस संख्याएँ नहीं देतीं।
हटाए गए दोहरे अभिलेख	रिपोर्ट योग्य नहीं	दोहराव हटाने हेतु कोई संपूर्ण निर्यात उपलब्ध नहीं था।
शीर्षक और सारांश स्तर पर छँटे गए अभिलेख	रिपोर्ट योग्य नहीं	कोई संपूर्ण, निश्चित उम्मीदवार समुच्चय या छँटाई अभिलेख नहीं दिया गया।
शीर्षक और सारांश स्तर पर बाहर किए गए अभिलेख	रिपोर्ट योग्य नहीं	पूरे अभिलेख समुच्चय में बहिष्करण निर्णय दर्ज नहीं किए गए।
पात्रता के लिए आँके गए पूर्ण पाठ	व्यवस्थित गणना के रूप में रिपोर्ट योग्य नहीं	इस प्रारूप के लिए आठ पूर्ण पाठ वाली केंद्रीय कृतियाँ पढ़ी गईं, किंतु वे संश्लेषण के लिए चुनी गई थीं, किसी पूर्ण संपूर्ण छँटाई से नहीं ली गईं।
कारण सहित बाहर किए गए पूर्ण पाठ	रिपोर्ट योग्य नहीं	पूर्ण पाठ बहिष्करण का कोई अभिलेख मौजूद नहीं है।
पूर्ण व्यवस्थित समीक्षा में शामिल अध्ययन	स्थापित नहीं	इस प्रारूप की नौ केंद्रीय कृतियाँ उदाहरणात्मक साक्ष्य हैं, अंतिम व्यवस्थित समीक्षा संग्रह नहीं।

रिक्त मान शून्य नहीं हैं। उन्हें इसलिए रिपोर्ट नहीं किया गया क्योंकि उपलब्ध खोज प्रक्रिया उन्हें प्रमाणित नहीं कर सकती।

निष्कर्ष : दृश्य और सृजनात्मक कलाएँ: विस्तारित उत्पादन, अनिश्चित नवीनता : जनरेटिव एआई दृश्य सृजन में एक नई परत जोड़ता है, क्योंकि कलाकार अनेक संभावित चित्र बनवाकर उनकी तुलना कर सकते हैं और फिर उन्हें चुनकर, संपादित करके या बड़ी कार्यविधि में समाहित करके उपयोग कर सकते हैं। इस प्रकार मानवीय भूमिका प्रत्यक्ष निष्पादन से हटकर निर्देश देने, मूल्यांकन, चयन और समेकन की ओर खिसक सकती है। मानव और एआई की सृजनात्मक प्रणालियों पर आधारित 189 शोधपत्रों की एक व्यवस्थित समीक्षा में एआई की भूमिका औज़ार से लेकर सहयोगी या मध्यस्थ तक के अनेक रूपों में मिली। समीक्षा ने यह भी पाया कि साहित्य सृजनात्मक विचार की आरंभिक अवस्थाओं की तुलना में तैयार प्रणालियों के परीक्षण पर अधिक ध्यान देता है (हू एवं अन्य, 2025)। हालाँकि इसका दायरा सृजनात्मकता के लिए मानव कंप्यूटर अंतर्क्रिया प्रणालियों तक सीमित है और इसे समकालीन कला अभ्यास की जनगणना नहीं समझा जाना चाहिए।

एक ऑनलाइन कला मंच पर जनरेटिव एआई अपनाने की जाँच करने वाले अध्ययन में 50,000 से अधिक उपयोगकर्ताओं की चालीस लाख से अधिक कलाकृतियाँ शामिल थीं। लेखकों ने अपनाने के बाद

सृजनात्मक उत्पादन और दर्शक प्रतिक्रिया में वृद्धि बताई, जबकि विषयवस्तु और दृश्य नवीनता के औसत माप घटे और विषयवस्तु नवीनता का शिखर मान बढ़ा (झोउ एवं ली, 2024)। यह प्रतिरूप खोज के व्यापक क्षेत्र के साथ इस जोखिम का भी संकेत देता है कि सामान्यतः चुने जाने वाले परिणाम एक दूसरे से अधिक मिलते जुलते हो जाएँ। अध्ययन के मंच संबंधी आँकड़े असामान्य रूप से व्यापक साक्ष्य देते हैं, किंतु वे कलाकारों की संपूर्ण सृजन प्रक्रिया को सीधे नहीं देखते; अपनाने और मंच के व्यवहार की प्रकृति भी इस बात को सीमित करती है कि निष्कर्ष उस मंच के बाहर कितने लागू होंगे।

ये अध्ययन मिलकर तकनीकी विस्तार का एक सशर्त विवरण प्रस्तुत करते हैं। नई प्रणालियाँ विकल्प तैयार करने का श्रम घटा सकती हैं और कलाकारों को अपरिचित दिशाओं में खोज करने में सहायता कर सकती हैं। परंतु वे अपने आप में अधिक मौलिकता या कलात्मक मूल्य सिद्ध नहीं करतीं। वे परिणाम इस पर निर्भर करते हैं कि रचनाकार कार्य को कैसे ढालते हैं, परिणामों को कैसे परखते हैं और उत्पन्न सामग्री को अर्थपूर्ण अभ्यास में कैसे स्थान देते हैं।

प्रदर्शनकारी कलाएँ: सजीवता एक अभिकल्प प्रश्न बनती है : कोविड 19 के दौरान रंगमंच और प्रदर्शन के ऑनलाइन चले जाने से जीवंत, रिकॉर्ड किए गए और मूल रूप से डिजिटल कार्यों का भेद अधिक स्पष्ट हुआ। महामारी काल के प्रदर्शन का एक आलोचनात्मक विश्लेषण तर्क देता है कि उपस्थिति को केवल भौतिक सहस्थिति तक सीमित नहीं किया जाना चाहिए; ध्यान, सहभागिता और माध्यम का रूप भी अनुभव को आकार देते हैं (बे चेंग, 2023)। यह एक सैद्धांतिक व्याख्या है, नियंत्रित दर्शक अध्ययन नहीं, फिर भी यह समझाने में सहायक है कि ऑनलाइन प्रदर्शन प्रेक्षागृह के रंगमंच का निम्न गुणवत्ता वाला विकल्प मात्र न होकर कलात्मक रूप से भिन्न क्यों हो सकता है।

जर्मनी की दो डिजिटल रंगमंच प्रस्तुतियों के प्रकरण विश्लेषण में पाया गया कि डिजिटल आयोजन की रचना के माध्यम से दर्शक अस्थायी समुदायों के रूप में गठित हो सकते हैं। एक प्रस्तुति में संदेश मंच पर साझा क्रिया ने किसी कार्य को हल करने के इर्द गिर्द बने समुदाय को सहारा दिया; दूसरी में वीडियो में दृश्यता ने सामूहिक दर्शक वर्ग बनाने में सहायता की (पैडबर्ग, 2021)। ये प्रकरण दिखाते हैं कि मंच की क्षमताएँ नाट्य रचना का अंग कैसे बन सकती हैं। इनका छोटा पैमाना यह सिद्ध नहीं करता कि वैसी ही आत्मीयता या सहभागिता बड़े दर्शक वर्गों में भी संभव होगी।

महामारी के आरंभिक दौर के एक विश्लेषण ने भी केवल रिकॉर्डिंग अपलोड कर देने और ऐसा अंतरमाध्यमी प्रदर्शन रचने में भेद किया जो ऑनलाइन मंचों की बाधाओं और संभावनाओं को स्वीकार करता हो (टिम्पलालेक्सी, 2020)। इन स्रोतों को साथ पढ़ने पर एक मुख्य परिवर्तन उभरता है: कलात्मक प्रश्न केवल यह नहीं है कि प्रदर्शन का प्रसारण हो सकता है या नहीं, बल्कि यह है कि परदा, मंच, कलाकार और दर्शक मिलकर एक नया आयोजन कैसे रचते हैं।

दर्शक सहभागिता और पहुँच: विस्तारित दायरा, असमान परिस्थितियाँ : डिजिटल जुड़ाव किसी कला संस्था, कलाकारों और दर्शकों के संबंध को उपस्थिति के क्षण से आगे बढ़ा सकता है। नृत्य जुड़ाव के एक मिश्रित विधि अध्ययन ने बताया कि ऑनलाइन चर्चा और संदर्भ सामग्री चिंतनशील संवाद को सहारा दे सकती हैं और दर्शकों को अपरिचित कार्य तक पहुँचने में मदद कर सकती हैं, साथ ही ऑनलाइन सहभागिता को बनाए रखना कठिन भी पाया गया (वाल्मसली, 2016)। कार्यक्षेत्र के अभिलेख में केवल सारांश उपलब्ध है, पूर्ण पाठ नहीं, इसलिए इन निष्कर्षों को तब तक प्रारंभिक माना जाना चाहिए जब तक लेख की पूर्ण जाँच न हो जाए।

ऑनलाइन प्रदर्शन उन लोगों के लिए भी सहभागिता संभव बना सकता है जो दूरी के कारण अलग हैं या किसी प्रेक्षागृह से वंचित हैं, किंतु पहुँच उपकरणों, संपर्क सुविधा, मंच के नियमों, भाषा और कार्य की बनावट पर निर्भर करती है। डिजिटल रंगमंच के प्रकरणों में जिस मंच ने साझा अनुभव को संभव बनाया, उसी ने यह भी तय

किया कि कौन और कैसे भाग ले सकता है (पैडबर्ग, 2021)। अतः पहुँच के विस्तार को समावेशन के बराबर नहीं माना जाना चाहिए: डिजिटल प्रारूप कुछ बाधाएँ घटा सकते हैं, पर दूसरी बाधाएँ पैदा या बरकरार भी रख सकते हैं।

सृजनात्मक अभिकर्तृत्व और सहयोग: सहायता स्वायत्तता नहीं है : मानव और एआई का सहयोग रचनाकर्तृत्व के सरल हस्तांतरण की अपेक्षा एक परस्पर समझौते वाली प्रक्रिया के रूप में बेहतर समझा जा सकता है। संगीत रचना कर रही 15 जोड़ियों के एक गुणात्मक अध्ययन में जनरेटिव एआई ने साझा आरंभ बिंदु दिए, कुछ प्रतिभागियों को सृजनात्मक झिझक से बाहर निकलने में मदद की और कभी कभी सहयोग में तटस्थ तीसरे पक्ष की भूमिका निभाई। इसने कुछ प्रतिभागियों को हर अंश स्वयं रचने के बजाय परिणामों को चुनने और संयोजित करने की ओर भी मोड़ा (सुह एवं अन्य, 2021)। अध्ययन में एक विशेष संगीत सृजन प्रणाली और छोटे, कम दांव वाले कार्य का उपयोग हुआ, इसलिए यह पेशेवर अभ्यास का सामान्य चित्र नहीं, बल्कि संभावित अंतर्क्रिया प्रतिरूपों का उदाहरण है।

एक व्यापक अंतरविषयक परिप्रेक्ष्य तर्क देता है कि जनरेटिव एआई मानवीय नियंत्रण, प्रशिक्षण आँकड़ों, श्रम, स्वामित्व और डिजिटल माध्यमों की विश्वसनीयता से जुड़े प्रश्न खड़े करता है (एपस्टीन एवं अन्य, 2023)। यह लेख कोई नया अनुभवजन्य अध्ययन नहीं, बल्कि शोध एजेंडा और संश्लेषण है। यहाँ इसका महत्व यह दिखाने में है कि कलात्मक परिवर्तन केवल सौंदर्यशास्त्र तक सीमित नहीं है: किसी उपकरण के पीछे की अवसंरचना और श्रम यह प्रभावित कर सकते हैं कि श्रेय किसे मिलता है और सृजनात्मक कार्य से लाभ किसे होता है।

इसलिए दृश्य और प्रदर्शनकारी कलाओं में साक्ष्य पूर्णतः स्वायत्त मशीनी रचनाकार की धारणा का समर्थन नहीं करता। प्रणालियाँ सामग्री उत्पन्न कर सकती हैं, अंतर्क्रिया को संरचित कर सकती हैं या सहयोग में मध्यस्थता कर सकती हैं; अर्थ, चयन और ग्रहण को आकार देने वाले निर्णय अब भी कलाकार और दर्शक ही लेते हैं। परंतु ये निर्णय ऐसी तकनीकी प्रणालियों के भीतर होते हैं जो कुछ शैलियों, कार्यविधियों और प्रतिभागियों को दूसरों की तुलना में वरीयता दे सकती हैं।

चर्चा : साक्ष्य तीन अंतर्विषयक निष्कर्षों का समर्थन करता है। पहला, कलात्मक अभिव्यक्ति उत्तरोत्तर मिश्रित होती जा रही है। डिजिटल उपकरण चित्रकला, जीवंत रंगमंच, नृत्य या संगीत का स्थान नहीं लेते; वे भौतिक, परदे पर आधारित, अंतर्क्रियात्मक और उत्पन्न तत्वों को नए ढंग से जोड़ने देते हैं। परिवर्तन की मात्रा विधा के अनुसार भिन्न है: कोई मंच प्रदर्शन की नाट्य रचना का हिस्सा बन सकता है, जबकि चित्र सृजन प्रणाली किसी दृश्य कलाकार की विचार प्रक्रिया और संपादन में प्रवेश कर सकती है।

दूसरा, सहभागिता और अभिकर्तृत्व स्वतः लोकतांत्रिक होने के बजाय पुनर्वितरित होते हैं। दर्शक डिजिटल प्रणालियों के माध्यम से कलाकारों और एक दूसरे के साथ अंतर्क्रिया कर सकते हैं, और कलाकार पुनरावृत्ति तेज़ करने वाले उपकरण पा सकते हैं। फिर भी संपर्क सुविधा, मंच की बनावट, तकनीकी कौशल और अवसंरचना पर नियंत्रण महत्वपूर्ण शर्तें बने रहते हैं। उत्पादन तक अधिक पहुँच का अर्थ अनिवार्यतः समान दृश्यता, आय या मान्यता नहीं है।

तीसरा, कलात्मक मूल्य विवादित बना हुआ है। उत्पादन की मात्रा, देखे जाने की संख्या या पसंद जैसे माप कलात्मक ग्रहण का केवल एक अंश पकड़ते हैं। दृश्य कला का बड़ा अध्ययन दिखाता है कि उत्पादकता और मंच पर प्रतिक्रिया बढ़ सकती है जबकि नवीनता के औसत माप विपरीत दिशा में जाते हैं (झोउ एवं ली, 2024)। दर्शक और प्रदर्शन संबंधी अध्ययन भी सुझाते हैं कि डिजिटल आयोजन का मूल्य ध्यान, सामाजिक संदर्भ और सोचे समझे अभिकल्प पर निर्भर करता है, केवल तकनीकी वितरण पर नहीं (बे चेंग, 2023; पैडबर्ग, 2021; वाल्मसली, 2016)।

साक्ष्य आधार तीनों क्षेत्रों में संतुलित नहीं है। इस प्रारूप में जनरेटिव एआई और ऑनलाइन प्रदर्शन का प्रतिनिधित्व अच्छा है; पारंपरिक दृश्य माध्यम, एआई सहायित रचना से बाहर का संगीत, दर्शक जुड़ाव से बाहर का नृत्य, तथा समुदाय आधारित या सामाजिक रूप से जुड़ी कलाएँ कम प्रतिनिधित्व पाती हैं। अतः यह संश्लेषण तकनीक जनित परिवर्तन के प्रतिरूप पहचानता है, बदलते कला परिदृश्य का संपूर्ण विवरण नहीं देता।

सीमाएँ : इस प्रारूप की पाँच मुख्य सीमाएँ हैं। खोजें अर्थगत और रैंक की हुई थीं, संपूर्ण डेटाबेस खोजें नहीं। कोई CSV, निर्यात, दोहराव हटाने की फ़ाइल या छँटाई अभिलेख उपलब्ध नहीं था। कई निष्कर्ष छोटे प्रकरण अध्ययनों या सैद्धांतिक विश्लेषणों से आए हैं और उन्हें पूरे कला क्षेत्रों पर सामान्यीकृत नहीं किया जा सकता। उद्धृत एक दर्शक जुड़ाव स्रोत केवल अपने सारांश से प्रस्तुत है। अंत में, तकनीक केंद्रित दायरा उन कलात्मक परिवर्तनों को कम प्रतिनिधित्व देता है जो राजनीतिक आंदोलनों, उपनिवेशवाद विरोधी अभ्यास, प्रवासन, पारिस्थितिक चिंताओं और उपलब्ध साक्ष्य में न आ पाए अन्य सामाजिक बलों से प्रेरित हैं।

इन सीमाओं के कारण इस पांडुलिपि को PRISMA के अंतर्गत पूर्ण व्यवस्थित साहित्य समीक्षा के रूप में प्रस्तुत नहीं किया जा सकता। PRISMA रिपोर्टिंग हर चरण पर पारदर्शी संख्याओं और निर्णयों की अपेक्षा करती है; इन मानों का अनुमान प्रासंगिक शोधपत्रों की छोटी सूची से नहीं लगाया जा सकता और न ही छँटाई के बाद गढ़ा जा सकता है (पेज एवं अन्य, 2021a, 2021b)।

निष्कर्ष : दृश्य, प्रदर्शनकारी और अंतरविषयक सृजनात्मक कलाएँ डिजिटल उत्पादन, ऑनलाइन प्रसार, अंतर्क्रियात्मक मंचों और जनरेटिव एआई द्वारा नया रूप ले रही हैं। सबसे स्पष्ट प्रतिरूप स्थापित कला रूपों का लुप्त होना नहीं, बल्कि कृतियों के निर्माण, उनसे साक्षात्कार और उनके मूल्यांकन के ढंग का पुनर्गठन है। नए उपकरण सृजनात्मक विकल्पों का विस्तार और सहभागिता में सहायता कर सकते हैं, साथ ही कलाकारों को चयन और संयोजन की ओर मोड़ सकते हैं, सजीवता को मंच की बनावट पर निर्भर बना सकते हैं, तथा पहुँच, रचनाकर्तृत्व और मूल्य के नए प्रश्न खड़े कर सकते हैं।

साक्ष्य एक सतर्क निष्कर्ष का समर्थन करता है: डिजिटल और एआई सक्षम प्रणालियाँ कलात्मक अभिव्यक्ति के साधनों का विस्तार करती हैं, पर वे मौलिकता, समावेशन या कलात्मक गुणवत्ता की गारंटी नहीं देतीं। ये परिणाम मानवीय अभ्यास, दर्शक संबंधों और उन अवसररचनाओं पर निर्भर करते हैं जिनके माध्यम से कला रची और साझा की जाती है। अब एक पूर्ण व्यवस्थित समीक्षा में नामित शैक्षणिक डेटाबेसों में दोहराई जा सकने वाली खोजें चलानी चाहिए, निर्यात किए गए अभिलेखों का दोहराव हटाना चाहिए, शीर्षक, सारांश और पूर्ण पाठ की स्वतंत्र छँटाई करनी चाहिए, बहिष्करण के कारण दर्ज करने चाहिए, साक्ष्य की गुणवत्ता आँकनी चाहिए और PRISMA प्रवाह की वास्तविक संख्याएँ रिपोर्ट करनी चाहिए।

संदर्भ :

1. एपस्टीन, ज़ेड., हर्ज़मैन, ए., एवं इन्वेस्टिगेटर्स ऑफ़ ह्यूमन क्रिएटिविटी. (2023). कला और जनरेटिव एआई का विज्ञान [Art and the science of generative AI]. *Science*, 380(6650), 1110–1111. <https://doi.org/10.1126/science.adh4451>
2. झोउ, ई., एवं ली, डी. (2024). जनरेटिव कृत्रिम बुद्धिमत्ता, मानवीय सृजनात्मकता और कला [Generative artificial intelligence, human creativity, and art]. *PNAS Nexus*, 3(3), Article pgae052. <https://doi.org/10.1093/pnasnexus/pgae052>
3. टिम्पलालेक्सी, ई. (2020). कोविड 19 महामारी के दौरान रंगमंच और प्रदर्शन का व्यापक रूप से ऑनलाइन जाना: निहितार्थ और दुष्प्रभाव [Theatre and performance go massively online during the COVID-19 pandemic: Implications and side effects]. *Homo Virtualis*, 3(2), 43–54. <https://doi.org/10.12681/homvir.25448>

4. पेज, एम. जे., मैकेंज़ी, जे. ई., बोसुयट, पी. एम., ... मोहर, डी. (2021a). PRISMA 2020 कथन: व्यवस्थित समीक्षाओं की रिपोर्टिंग के लिए अद्यतन दिशानिर्देश [The PRISMA 2020 statement: An updated guideline for reporting systematic reviews]. *Systematic Reviews*, 10, Article 89. <https://doi.org/10.1186/s13643-021-01626-4>
5. पेज, एम. जे., मोहर, डी., बोसुयट, पी. एम., ... मैकेंज़ी, जे. ई. (2021b). PRISMA 2020 व्याख्या और विस्तार: व्यवस्थित समीक्षाओं की रिपोर्टिंग के लिए अद्यतन मार्गदर्शन और उदाहरण [PRISMA 2020 explanation and elaboration: Updated guidance and exemplars for reporting systematic reviews]. *BMJ*, 372, Article n160. <https://doi.org/10.1136/bmj.n160>
6. पैडबर्ग, के. (2021). समुदायों के नए रूप? कोविड 19 महामारी के दौरान डिजिटल रंगमंच में दर्शकों का गठन और प्रदर्शन [New forms of communities? The constitution and performance of audiences in digital theater during the COVID-19 pandemic]. *Pamiętnik Teatralny*, 70(3), 145–163. <https://doi.org/10.36744/pt.861>
7. बे चेंग, एस. (2023). डिजिटल प्रदर्शन और उसके असंतोष (अथवा महामारी प्रदर्शन में उपस्थिति की समस्याएँ) [Digital performance and its discontents (or, problems of presence in pandemic performance)]. *Theatre Research International*, 48(1).
8. वाल्सली, बी. (2016). कला विपणन से दर्शक संवर्धन तक: डिजिटल जुड़ाव दर्शकों के साथ कलात्मक आदान प्रदान को कैसे गहरा और लोकतांत्रिक बना सकता है [From arts marketing to audience enrichment: How digital engagement can deepen and democratize artistic exchange with audiences]. *Poetics*, 58, 66–78. <https://doi.org/10.1016/j.poetic.2016.07.001>
9. सुह, एम., यंगब्लॉम, ई., टैरी, एम., एवं कार्ड, सी. जे. (2021). सामाजिक गोंद के रूप में एआई: सामाजिक संगीत रचना में गहन जनरेटिव एआई की भूमिकाओं का उद्घाटन [AI as social glue: Uncovering the roles of deep generative AI during social music composition]. In *Proceedings of the 2021 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems* (पृ. 1–11). Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3411764.3445219>
10. हू, एक्स., ... नीट, टी. (2025). कला और सृजनात्मकता के लिए जनरेटिव एआई के साथ अंतर्क्रिया का अभिकल्प: एक व्यवस्थित समीक्षा और वर्गीकरण [Designing interactions with generative AI for art and creativity: A systematic review and taxonomy]. In *Proceedings of the 2025 ACM Designing Interactive Systems Conference*. Association for Computing Machinery. <https://doi.org/10.1145/3715336.3735843>

•