ԱՍՏՂԻԿ ԱՎԵՏԻՍՅԱՆ

ՆՈՐ ՄԵԴԻԱՆ ԵՎ ԱՐՎԵՍՏԸ. ՓՈԽԱԶԴՄԱՆ ԳՈՐԾԸՆԹԱՑՆԵՐ

DOI: 10.24234/journalforarmenianstudies.v1i68.159

ԱՄՓՈՓՈՒՄ

Վերջին տասնամյակներում նոր մեդիան արմատապես փոխել է արվեստի ստեղծման, տարածման և ընկալման ձևերը: Թվային տեխնոլոգիաների, վիրտուալ իրականության, արհեստական բանականության և սոցիալական մեդիայի զարգացումն արվեստագետներին տվել է նոր գործիքներ՝ փոխելով ավանդական մոտեցումները: Արվեստն այլևս սահմանափակված չէ ֆիզիկական տարածքով. այն դարձել է դինամիկ, ինտերակտիվ և համացանցային: Այս հոդվածը հետազոտում է, թե ինչպես է նոր մեդիան ձևափոխում արվեստի բնույթը, սահմաններն ու հանրային ընկալումը՝ ուսումնասիրելով թվային տեխնոլոգիաների ազդեցությունն արվեստի արտադրության, տարածման և հանրային մասնակցության վրա: Հոդվածը մանրամասնում է մեդիաարվեստի տարբեր տեսակները, ինչպիսիք են կիբերգ-արտը, նեթ-արտը և մուլտիմեդիա-ինստալյացիաները, ինչպես նաև ուսումնասիրում է դրանց ազդեցությունն ավանդական արվեստի ձևերի վրա, ինչպիսիք են թատրոնը, գեղանկարչությունը և կինեմատոգրաֆիան: Այն ներկայացնում է Հայաստանում արվեստի թվայնացման գործընթացը թանգարանային նախագծերի և նախաձեռնությունների միջոցով, ինչպես նաև քննարկում է մշակութային ժառանգության պահպանման և հանրայնացման համար թվային գործիքների կիրառումը: Այս ուսումնասիրությունը ընդգծում է արվեստի և տեխնոլոգիայի միջև աճող սերտաճումը՝ կանխատեսելով ապագա միտումները, որոնք կստեղծեն փոխգործակցության նոր հորիզոններ արվեստագետների և հանդիսատեսի համար:

Բանալի բառեր և արտահայտություններ. *նոր մեդիա, մեդիաարվեստ, թվային արվեստ, վիրտուալ արվեստ, կիբերգ-արտ, նեթ-արտ, փերֆորմանս, թանգարաններ, հանրայնացում, հաղորդակցություն:*

ՆԵՐԱԾՈՒԹՅՈՒՆ

Տեխնոլոգիաները սկսել են արվեստի ոլորտ մտնել դեռ 20-րդ դարում՝ լուսանկարչության և կինեմատոգրաֆիայի արտահայտչականության նոր ձևերի ի հայտ գալով: Սակայն արվեստն արմատապես փոխվել է թվային տեխնոլոգիաների ներդրմամբ: Արվեստագիտության ժամանակակից բառարանում կարելի է գտնել «մեդիաարվեստ» կամ «նոր մեդիայի արվեստ» եզրույթները: Այս հասկացությունը միավորում է արվեստի այն ձևերը, որոնցում օգտագործվում է բովանդակության թվային մշակումը **(Шустрова О., 2013)**: Հետևաբար, այն կարող է ներառել և՛ մուլտիմեդիա-ինստալյացիա, և՛ տեսա-պերֆորմանս, և՛ կիբերգ-արտ: Կիբերգ արվեստ (անգլ.՝ Cyborg art), որը նաև հայտնի է որպես կիբորգիզմ, արվեստի շարժում է, որն սկսվել է 2000-ական թթ. կեսերին Մեծ Բրիտանիայում: Այն հիմնված է կիբեր իմպլանտների միջոցով մարմնի նոր զգայարանների ստեղծման և լրացման, ինչպես նաև նոր զգայարանների միջոցով արվեստի գործեր ստեղծելու համար: Կիբերգ արվեստի գործերն ստեղծվել են կիբորգ նկարիչների կողմից **(Ավետիսյան Ա., 2024)**: Նրանք այն նկարիչներն են, որոնց զգայարաններն ինքնակամ ուժեղացել են կիբեր իմպլանտների միջոցով: Կիբերգյան արվեստի շարժումը ձևավորող նկարիչների շարքում առաջիններից մեկը Նիլ Հարբիսոնն է, ում գլխի վրա տեղադրված ալեհավաքի իմպլանտն իրեն թույլ է տալիս ընկալել ուլտրամանուշակագույն և ինֆրակարմիր գույները: Այդ շարքում է նաև Մուն Ռիբասը, ում ոտքերի իմպլանտները թույլ են տվել զգալ երկրաշարժի և լուսնի ցնցումները: Կիբորգյան նկարիչների ցանկը ներառում է նաև **(Ավետիսյան Ա., 2024)**:

Մանել Դե Ագուասը՝ կատալոնյան լուսանկարիչ, ով ստեղծել և տեղադրել է իր գլխում բարոմետրիկ համակարգ, որը թույլ է տվել նրան ընկալել մթնոլորտային ճնշման փոփոխությունները:

Օեռ Դեկնին՝ նկարիչ, ով իր գլխում ռադարային համակարգ է մշակել և տեղադրել: Զգայական համակարգը նրա այտերի մեջ ներառում է երկու իմպլանտ:

Պա Պրատսն այնպիսի համակարգի ստեղծող է, որը նրան թույլ է տալիս զգալ ուլտրամանուշակագույն ճառագայթների մակարդակները, որոնք հասնում են նրա մաշկին:

Ալեքս Գարսիան, ում կրծքավանդակում տեղադրված սենսորը թույլ է տալիս նրան զգալ իր շուրջը օդի որակի մակարդակը:

Կայի Լանդրեյ՝ երաժիշտ, ով զարգացնում է երկու իմպլանտներ՝ լսելու տիեզերական ճառագայթների բախման հետևանքով տուժած մասնիկների ձայնը (http://seriouswonder.com/art-cybernetic-union/, https://www.theguardian.com/artanddesign/2014/may/06/neil-harbisson-worlds-first-cyborg-artist, https://www.pinterest.com/tuhuunguyen/cyborg-art/):

Եթե փորձենք գլոբալ նայել ժամանակակից արվեստի զարգացման նոր մեդիաների ազդեցության գործընթացին, ապա կարելի է առանձնացնել երկու հիմնական ուղղություններ: Նախ՝ **տեղի է ունենում ավանդական արվեստի ձևերի վերափոխում** (օրինակ՝ նկարչության թվային տարրերի օգտագործում), և երկրորդ՝ հայտնվում են նոր ուղղություններ, որոնք կառուցված են բացառապես թվային միջավայրի արտահայտչամիջոցների վրա, օրինակ՝ **ներթ–արտ**, այսինքն՝ **ցանցային արվեստը:**

Թանգարանները, լինելով շարունակական կրթության տարածք, հանդես են գալիս որպես տվյալ ազգի մշակութային ժառանգության կենտրոններ: Տարբեր ժամանակներում մարդու երևակայությունը փորձել է գտնել այդ ժառանգությունը մարդկանց ներկայացնելու առավել գեղեցիկ և հետաքրքիր միջոցները: Նոր տեխնոլոգիաների ի հայտ գալը նույնպես իր ազդեցությունն է ունեցել՝

թանգարաններում ձևավորելով արվեստի նոր տեսակ, որն անվանում են **«նոր մեդիա արվեստ»**: Չնայած նրան, որ այս եզրույթը հստակ սահմանում չունի, այն կապում են նոր մեդիայի հետ, որն օգնում է թվային տեխնոլոգիաների միջոցով նորովի մատուցել թանգարանային նմուշները՝ դրանք դարձնելով առավել շոշափելի և ազդեցիկ:

Ներկայումս նոր մեդիա արվեստն իր զարգացման շարունակական գործընթացում է, սակայն այս պահին սահմանված են հետևյալ տեսակները՝

- Net art / նեթ-արտ կամ ինտերնետային արվեստ,
- Virtual art / վիրտուալ արվեստ,
- Robotic art / ռոբոտային արվեստ,
- Artifical life art / արհեստական կյանքի արվեստ,
- Digital art / թվային արվեստ,
- Multimedia art / մուլտիմեդիա արվեստ **(Ավետիսյան Ա., 2024)**:

Միջազգային փորձը ցույց է տալիս, որ այսօր նոր տեխնոլոգիաները դարձել են արվեստի անբաժանելի մասը:

ՄԵԹՈԴԱԲԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

Սույն ուսումնասիրությունը հիմնված է համալիր մոտեցման վրա, որը ներառում է պատմահամեմատական, համադրական-վերլուծական և նկարագրական մեթոդներ: Պատմահամեմատական մեթոդը կիրառվել է արվեստի և տեխնոլոգիայի փոխազդեցության պատմական զարգացումը հետագծելու համար՝ սկսած 20-րդ դարի սկզբից մինչև նոր մեդիայի արվեստի ժամանակակից դրսևորումները: Այս մոտեցումը թույլ է տվել հասկանալ, թե ինչպես են նախորդող ավանգարդիստական շարժումները, ինչպիսիք են դադաիզմը, կինետիկ արվեստը և փերֆորմանսը հիմք հանդիսացել թվային արվեստի զարգացման գործընթացում:

Համադրական-վերլուծական մեթոդը օգտագործվել է նոր մեդիայի արվեստի բարդ երևույթները քայլ առ քայլ վերլուծելու և դրանց բաղադրիչները համադրելու համար՝ հասկանալու դրանց փոխկապակցվածությունը և

ազդեցությունը արվեստի ընկալման վրա: Սա ներառել է ինչպես ավանդական արվեստի ձևերի վրա թվային տեխնոլոգիաների ազդեցության, այնպես էլ բացառապես թվային միջավայրում ստեղծված նոր ուղղությունների քննարկում: Նկարագրական մեթոդը կիրառվել է նոր մեդիայի արվեստի տարբեր տեսակների (օրինակ՝ կիբերգ-արտ, նեթ-արտ, վիրտուալ արվեստ), դրանց բնութագրերի և կիրառությունների մանրամասն ներկայացման համար: Բացի այդ, այս մեթոդաբանությունը թույլ է տվել ներկայացնել Հայաստանում նոր մեդիա արվեստի և մշակութային ժառանգության թվայնացման կոնկրետ օրինակները և նախագծերը: Այս մեթոդների համադրումն ապահովել է թեմայի համապարփակ և խոր ուսումնասիրություն:

ՔՆՆԱՐԿՈՒՄ

Հայաստանում «նոր մեդիա արվեստը», սակայն, դեռևս այդքան էլ մեծ զարգացում չի ապրել: Թեև թանգարաններն այցելուների կրթությունն ու ժամանցը ապահովելու համար իրականացնում են տարբեր ինտերակտիվ ծրագրեր, սակայն նոր տեխնոլոգիաների կիրառման տեսանկյունից ոչ բոլորն են ակտիվ: Դրան կարելի է նաև հավելել թանգարանային նմուշների հետ անմիջական շփումը:

Հովհաննես Թումանյանի երևանյան թանգարանն առաջիններից մեկն էր, որ 2012 թվականին Հայաստանում առաջին անգամ կիրառեց եռաչափ մուլտիմեդիա մոդելավորումը: «Պատրանք Վերնատանն» անկյունում թանգարանի այցելուները տեսնում էին Թումանյանին, որի եռաչափ պատկերը Վերնատան սրահներից մեկում քայլում է, թերթ կարդում: Հետագայում ստեղծվեց նաև բջջային հավելված՝ «Toumanian Museum Ar/Vr»-ը, որը թումանյանական աշխարհի բացահայտման ևս մեկ հնարավորություն տվեց: Թումանյանի երևանյան թանգարանն իր մանուկ այցելուներին առաջարկում է նաև եռաչափ երկու մուլտֆիլմ՝ «Անբան Հուռին» և «Ձախորդ Փանոսը»: Մուլտ-սրահում է գտնվում նաև «Ստվերների թագավորությունը»: Հատուկ սարքը մարդկանց ստվերներն արտացոլում է պատին, բայց կենդանիների ստվերների տեսքով: Ըստ

մարդու ֆիզիկական տվյալների՝ սարքը մարդուն կարող է պատկերել աքլորի, շան կամ կատվի տեսքով: Մարդու ցանկացած շարժմանը համարժեք արձագանքում է նաև ստվեր-կենդանին **(Media.am, 2019)**:

Ավ. Իսահակյանի անվան տուն-թանգարանը սկսել է ցուցադրել Ռեալտոյի կամրջի եռաչափ մոդելը՝ համագործակցելով Interactive World կազմակերպության հետ: Իսկ Արամ Խաչատրյանի տուն-թանգարանի և Arloopa կազմակերպության համագործակցության արդյունքում այսօր այցելուների համար պատին պատկերված կոմպոզիտորը կենդանանում է իր հեղինակած «Դիմակահանդեսի» հնչյունների ներքո: Arloopa հավելվածի շնորհիվ Հայաստանում շատ թանգարաններ, արվեստի տարբեր ուղղություններ, օգտագործելով նորագույն տեխնոլոգիաների հնարավորությունները, վերակենդանացրին ցուցանմուշներն ու հերոսներին: Հայկական PR ասոցիացիան հանրային կապերի հետազոտությունների արդյունքում իրականացնում է ամենամյա PR մրցանակաբաշխություն, որն ամեն անգամ թեմատիկ երաժշտական հատված է ունենում: Arloopa ընկերության հետ համատեղ 2019 թ. ստեղծեց երգող հրավիրատոմսեր՝ հավելվածի միջոցով միանում էր անիմացիոն տեսանյութ և հնչում էր Ազնավուրի երգ **(Armpr.org, 2019)**:

Թվային տեխնոլոգիաների ներդրմամբ տեղի է ունեցել նոր արտահայտչամիջոցների ձևավորում (հիպերտեքստ, ծրագրային կոդ, վիրտուալ իրականություն և այլն): **Բոլոր կատեգորիաները սերտորեն կապված են պոստմոդեռնիզմի փիլիսոփայության հետ, ըստ որի՝ ստեղծագործությունն այլևս չի պատկանում մեկ մարդու, իսկ լսարանը կարող է լրամշակել և փոխել այն:** Ժամանակակից արվեստի բազմաթիվ ստեղծագործությունների հաղորդվել է ինտերակտիվություն, այսինքն՝ լսարանի և արվեստի օբյեկտի փոխգործակցության, ինչպես նաև սյուժեի/ստեղծագործության ձևավորման գործում ակտիվ մասնակցության հնարավորություն է ընձեռվել:

Ավանդական արվեստը փոխազդում է թվային տեխնոլոգիաների հետ տարբեր ձևերով, օրինակ՝ թատերական ներկայացումներում կարող են հայտնվել թվային տարրեր, որոնք նաև արտահայտչականության միջոց են:

Ժամանակակից թատրոնում դերասանները երբեմն երկխոսության մեջ են մտնում իրենց թվային ներկայացման հետ: Գեղանկարչության մեջ հայտնվում են ստեղծագործություններ, որոնք համատեղում են աշխատանքի դասական տեխնիկաները թվային տեխնոլոգիաների հետ: Ռիչարդ Փրինսի «Իմ լավագույնը» ֆիլմում, որը ստեղծվել է 1996 թ., կտավի վրա պատկերի մի մասը ստեղծվել է ներկերով, իսկ մյուս մասը գեներացվել է համակարգչի վրա, ապա տեղափոխվել է կտավի վրա մետաքսագրաֆիայի միջոցով **(Рау М., 2018):**

Ավանդական արվեստի փոխգործակցությունը թվային միջավայրի հետ կարելի է անվանել «Ֆրանսիական իմպրեսիոնիզմի» ինտենսիվ ցուցահանդես, որը տեղի է ունեցել Մոսկվայում, տարածության մեջ և Artplay-ում: Այս ցուցահանդեսին ֆրանսիացի իմպրեսիոնիստ նկարիչների կտավները ներկայացվել են հսկայական մուլտիմեդիա օրինակների տեսքով, որոնք կենդանացել են այցելուների աչքի առաջ: Ցուցահանդեսում օգտագործվել են այնպիսի արտահայտչամիջոցներ, ինչպիսիք են ձայնը, գրաֆիկան, տարբեր տեսաէֆեկտներ **(«Ֆրանսիական իմպրեսիոնիզմ» ցուցահանդես, 2022)**:

Կինեմատոգրաֆում թվային տեխնոլոգիաները նույնպես մտել են ռեժիսորների աշխատանքի մեջ: Այսօր ֆիլմերը նկարահանվում են ոչ միայն տեսախցիկի և դերասանների օգնությամբ, այլև համակարգչային տեխնոլոգիա-ների օգնությամբ: Առաջին գեղարվեստական ֆիլմերից մեկը, որը ստեղծվել է համակարգչի վրա, «Շեղբի վրայով վազողն» էր, հետո հայտնվեց «Տերմինատոր»-ը: Այդ կինոժապավեններում իրական դերակատարներով կադրերը հատուկ ծրագրային ապահովման միջոցով ստեղծված կադրեր են: Արդյունքում կինոյում հայտնվում է նոր ուղղություն, առաջանում է նոր գեղագիտություն և նոր գեղարվեստական լեզու:

Սթիվեն Սփիլբերգը՝ որպես «Յուրայի դարաշրջանի այգի» ֆիլմի ստեղծող, այս նոր գեղագիտության ամենավառ ներկայացուցիչներից մեկն է: Ինչպես նշում է Լև Մանովիչը «Նոր մեդիայի լեզուն» գրքում, Սփիլբերգի ֆիլմի իրական բեկումներից մեկը հենց նկարահանված նյութի և համակարգչի վրա ձևավորված գրաֆիկական օբյեկտների ներդաշնակ ինտեգրումն է: Մեկ այլ հեղափոխություն տեղի է ունեցել **անիմացիայում**, որը նախկինում ստեղծվել է անալոգային եղանակով, իսկ համակարգչային գրաֆիկայի առաջացման հետ ամբողջությամբ անցել է թվային միջավայր **(Манович Л., 2018):**

Նեթ-արտը կամ ցանցային արվեստն ի հայտ է եկել 1990-ականներին: Այն մեդիաարվեստի նոր տեսակ է, որտեղ օգտագործվում են ցանցի ընձեռած արտահայտչամիջոցները: Մեդիաարվեստի այս տեսակի վրա ազդել են այնպիսի հոսանքներ, ինչպիսիք են **դադաիզմը, կինետիկ արվեստը, վիդեոարտը, պերֆորմանսները և հեփենինգը**:

Դադա կամ դադաիզմը 20-րդ դարասկզբի ավանգարդ արվեստի ուղղություն է, որ դրսևորվեց գրականության, նկարչության, թատրոնի, կինոյի և քանդակագործության մեջ: Դադաիզմի կենտրոն է համարվում Ցյուրիխի «Վոլտեր» կաբարեն (1916թ.), թեպետ գրեթե միաժամանակ այն ձևավորվեց նաև Նյու Յորքում (1915թ.), իսկ 1920 թվականից հետո տարածում գտավ Փարիզում: Դադան ձևավորվեց Առաջին համաշխարհային պատերազմի տարիներին՝ այդպիսով դառնալով բողոքի մի ձև: Դադաիզմի ներկայացուցիչները մերժում էին տրամաբանությունը, դատողությունը և կապիտալիստական հասարակության գեղագիտությունը՝ փոխարենն իրենց գործերում արտահայտելով անմտություն, անտրամաբանություն և բողոք քաղքենիության դեմ: Դադաիստներն իրենց դժգոհությունն էին արտահայտում բռնության, պատերազմի և ազգայնամոլության դեմ՝ հաստատելով կապեր ձախ արմատականների հետ: Շարժման անվան ծագման հարցի շուրջ ընդհանուր կարծիք գոյություն չունի. տարածված պատմություն կա, որի համաձայն՝ ավստրիացի գրող Ռիչարդ Հյուլսենբեկի ձեռքից դանակը պատահաբար ընկել է բառարանին և խրվել «դադա» բառի վրա,

որը ֆրանսերենում խոսակցական բառ է և նշանակում է «փայտե ձի»: Ոմանց կարծիքով «դադան» խորհրդանշում է երեխայի արտաբերած առաջին տառերը՝ այդպիսով կապ ստեղծելով շարժմանը բնորոշ երեխայական և աբսուրդային կողմերի հետ: Մինչդեռ մյուսները կարծում են, որ «դադա» բառն է ընտրվել, քանի որ այն բոլոր լեզուներում ունի միևնույն իմաստը՝ արտացոլելով շարժման ինտերնացիոնալիզմը **(The Dada Almanac, ed Richard Huelsenbeck, 1920)**:

Դադայի ակունքներում նախապատերազմյան ավանգարդն է: 1913 թ. Մարսել Դյուշանի կողմից առաջ քաշվեց «հակաարվեստ» եզրույթը, որով մարտահրավեր էր նետվում արվեստի ընդունված սկզբունքներին: Կուբիզմը, կոլաժի զարգացումը և աբստրակցիոնիզմն արդեն իսկ նախապատրաստում են շարժման կարևոր կողմերից մեկը՝ հակադրումն իրականությանը: Ֆրանսիացի բանաստեղծների, իտալացի ֆուտուրիստների և գերմանացի էքսպրեսիոնիս-տների ազդեցությամբ և հետևությամբ դադան հերքեց բառի և իմաստի սերտ հարաբերակցությունը: Այնպիսի գործեր, ինչպես Ալֆրեդ Ջարրիի «Ուբու Ռոյը» (1896թ.) և Էրիկ Սատիի «Շքերթ» բալետը (1916-17 թթ.), նախապատրաստեցին դադաիստական երկերի մուտքը: Դադաիզմի սկզբունքներն առաջին անգամ ամբողջական տեսքով ներկայացվեցին Հուգո Բալի «Դադայի մանիֆեստում» 1916 թ.: Շարժումն իր հերթին ազդեցություն ունեցավ հետագայում ձևավորված մի շարք այնպիսի ոճերի վրա, ինչպիսիք են երաժշտական դաունթաուն ոճը, նոր ռեալիզմը, փոփ արտը և ֆլյուկսուսը (լատ.՝ fluxus՝ «կյանքի հոսք»):

Կինետիկ արվեստը (1965-1970) պլաստիկ արվեստի տեսակ է, որը փորձում էր վերարտադրել շարժումը նաև օպտիկական էֆեկտների միջոցով, երբ դիտողը մուտք էր գործում կամ քայլում քանդակի կամ նկարի կողքով: Որոշ դեպքերում փոքր շարժիչները նույնիսկ օգտագործվում էին շարժում ստեղծելու համար: Ամենառացիոնալ արվեստներից էր, որը մոտ է դիզայնին, քանի որ աշխատանքները պահանջում էին երկարաժամկետ պլանավորում:

Վիդեոարտը (անգլ.՝ Video art) վիզուալ արվեստի մի ճյուղ է, որը զարգացել է վերջին 20 տարում: Վիդեոարտի գործերն սկսել են պատկերասրահներում

ցուցադրել 1960-ական թվականների վերջին: Կարելի է ասել փոքրիկ հեղինակային տեսանյութեր են, որոնք միայն առևտրային նպատակներ չեն հետապնդում, այլ կոնցեպտուալ արվեստի ոգով ստեղծված փորձարարական ֆիլմեր են: Վիդեոարտ նկարահանելու ու մոնտաժելու համար օգտագործվում են համակարգչի վիդեոտեխնիկայի առավելագույն հնարավորությունները:

Վիդեոարտին նվիրված առաջին ցուցահանդեսն անցկացվել է 1969 թվականին Նյու Յորքում՝ Հովարդ Վայզի պատկերասրահում և ստացել է «Հեռուստատեսությունը որպես ստեղծարար միջավայր» անունը: Չնայած դրանից առաջ ևս արվեստագետներն աշխատել էին տեսագրությունների միջոցով, ինչպես օրինակ՝ Ֆլուքսուսի մասնակիցներ Նամ Ջան Փայքն ու Վոլֆ Ֆոշթելն իրենց ցուցադրություններում հեռուստաէկրաններ են ներառել, սակայն դրանք հիմնականում օգտագործվել են այդ ցուցադրություն-ներկայացումները տեսագրելու համար: Իսկ վերոնշյալ ցուցահանդեսում հեռուստատեսությունը ներկայացվել է որպես ինքնուրույն գեղարվեստական միջավայր՝ ձայնագրման, պահպանման միջոց **(Томашвили А., 2010).**

Փերֆորմանսը (անգլ.՝ performance, կատարում, ներկայացում, ելույթ) ժամանակակից արվեստի ձև է, որտեղ ստեղծագործությունը նկարչի կամ գեղարվեստական խմբի գործողություններն են որոշակի վայրում և որոշակի ժամանակամիջոցում: Փերֆորմանսին կարելի է վերագրել ցանկացած իրավիճակ, որը ներառում է հիմնական չորս տարրերը՝ ժամանակ, վայր, նկարչի մարմինն ու նկարչի և հանդիսատեսի հարաբերությունները: Սրանով է փերֆորմանսը տարբերվում կերպարվեստի այնպիսի ձևերից, ինչպիսիք են նկարը կամ քանդակը, որտեղ ստեղծագործությունը որոշվում է ցուցադրվող օբյեկտով: Երբեմն փերֆորմանս են կոչվում գեղարվեստական գործունեության այնպիսի ավանդական ձևեր, ինչպիսիք են թատրոնը, պարը, երաժշտությունը, կրկեսային ելույթը և այլն, սակայն ժամանակակից արվեստում «*փերֆորմանս*» եզրույթը սովորաբար վերաբերում է ավանգարդ կամ կոնցեպտուալ արվեստին, որը ժառանգել է կերպարվեստի ավանդույթները:

Փերֆորմանսի արմատները կարելի է տեսնել ֆուտուրիստների փողոցային ելույթներից, դադաիստների կլոունադայից, Բաուհաուզի թատրոնից: «Փերֆորմանս» բառն առաջին անգամ օգտագործել է Ջ. Քեյջը, 1952 թվականին՝ իր «4′33» ստեղծագործության համար համերգի ազդագրին գրված էր փերֆորմանս: Որպես արվեստի ուղղություն փերֆորմանսը հաստատվել է 1960-ական թվականներին այնպիսի նկարիչների ստեղծագործության մեջ, ինչպիսիք են Իվ Քլեյնը, Վիտո Ակկոնչին, Գերման Նիչը, Քրիս Բուրդենը, Յոկո Օնոն, Յոզեֆ Բոյսը և այլն: Մեր օրերում այս ուղղությամբ ստեղծագործում են Մարինա Աբրամովիչը, Վահրամ Զարյանը, Սթիվեն Քոենը և այլք **(Гниренко Ю., 1999)**:

Հայաստանում «Փոքր թատրոնի» գեղարվեստական ղեկավար, բեմադրիչ Վահան Բաղալյանն իրականացնում է «Շնչող արվեստ» («Art Alive!») նախագիծը: Գեղարվեստական նախագծի նպատակը նոր շունչ հաղորդելն է Երևանի մի քանի թանգարաններին՝ ներկայացնելով նրանց ամենանշանավոր ցուցանմուշները նոր մեդիաներով և անսպասելի ձևով: Սա հայ հանրության համար հիանալի հնարավորություն էր վերանայելու և վերաիմաստավորելու սեփական գեղարվեստական ժառանգությունը, տեսնելու նոր ու արտառոց մատուցում: Թանգարանների այցելուները հնարավորություն ունեցան տեսնելու թե ինչպես են որոշ հռչակ վայելող ցուցանմուշներ «վերակենդանանում»:

Նախագծի ընթացքում ժամանակակից պարի, ֆիզիկական թատրոնի, դերասանական արվեստի, բոդի-արտի, վիդեո-արտի, ինստալյացիայի և տարբեր գեղարվեստական լուծումների միջոցով Փոքր թատրոնի արտիստները փորձել են նոր, կենդանի շունչ հաղորդել կտավին կամ քանդակին՝ առաջացնելով անսպասելի տպավորություններ և հույզեր: Ընտրվել են Մարտիրոս Սարյանի երկու կտավները Սարյանի տուն-թանգարանում, Սարո Գալենցի «Մադոննան»՝ Կալենց թանգարանում, Արև Պետրոսյանի «Բացարձակ ազատությունը»՝ «Արև» արվեստի պատկերասրահում, Երվանդ Քոչարի «Էրեբունի-Երևան» եռաչափ աշխատանքը Երվանդ Քոչարի թանգարանում, Վարդգես Սուրենյանցի մի քանի

գործեր Հայաստանի ազգային պատկերասրահի հավաքածուից և Գաֆեսճյան արվեստի կենտրոնի Ֆերնանդո Բոտեռոյի «Կատուն» (Aravot.am) :

Արևմուտքում արտ-նեթը ներկայացված է Մարտին Նեդամի, Քեյսի Մաքքուոթերի և այլոց ստեղծագործություններով: 1996 թվականին ԱՄՆ-ում համացանցում ստեղծվեց «Ռիզոմա» անունով հարթակ, որը համահունչ էր ֆրանսիացի փիլիսոփա Ժիլ Դելյոզի հայեցակարգին: Այս հարթակում համակարգվում են արտ-նեթի շարժմանը պատկանող նկարիչների աշխատանքները: Հարկ է նշել, որ թվային արվեստի այս ճյուղը շատ արագ զարգացավ, բայց որոշ ժամանակ հետո աստիճանաբար ցանցային նախագծերի անկում գրանցվեց: Դա առաջին հերթին պայմանավորված էր ֆինանսական անկախություն ձեռք բերելու անհնարինությամբ: Այսօր արդեն հատուկ ժողովրդականություն են վայելում ցանցային նախագծերը, որոնցում ինտեգրված են վիրտուալ իրականության տարրերը:

Ժամանակակից արվեստում առանձին ուղղություն կարելի է անվանել **մուլտիմեդիոն ներկայացումները**: Ինչպես արդեն նշել ենք, մուլտիմեդիա ստեղծագործություններում համադրվում են մի քանի նշանային համակարգեր մեկ ստեղծագործության մեջ: Ռոբերտ Ռաուշենբերգը, Ջոն Քեյջը և Մերս Քաննինգեմը 1960-ական թվականներին մուլտիմեդիա բեմադրությունների հիմնադիրներից էին: Նրանք ստեղծել են արվեստի առաջին այդպիսի գործերից մեկը՝ «Վարիացիաներ» անվամբ: Այս ստեղծագործության ժամանակ օգտագործվել են սարքեր, որոնք արձագանքել են ձայնին, շարժմանը և շրջակա միջավայրի այլ փոփոխություններին: Մեկ այլ հայտնի նկարիչ, ով մինչ այժմ աշխատում է մուլտիմեդիա բեմադրության ձևաչափով, Ջոան Ջոնասն է: Հարցազրույցներից մեկում նա նշում է՝ «բեմադրությունում ինձ գրավում էր ձայնը, շարժումը, պատկերն ու այլ տարրեր իրար խառնելու հնարավորությունը՝ բազմաբաղադրիչ արտահայտչաձևեր ստեղծելու համար» **(Раш М., Новые медиа в искусстве)** :

Հայաստանում Իտալիայի դեսպանությունը Գաֆէսճեան արվեստի կենտրոնի (ԳԱԿ) աջակցությամբ 2019 թվականին իրականացրեց «ՕՐԲԻՍ» նախագիծը: Գաֆէսճեան արվեստի կենտրոնում ցուցադրվեց իտալացի վիզուալ արվեստագետ Դանիելե Սպանոյի կողմից եռաչափ արտապատկերման (3D մափինգ) սկզբունքով ստեղծված ինստալյացիա: Նախագծի համադրողը Իզաբելա Ինդոլֆին էր, իսկ երաժշտությունը՝ Ֆրանց Ռոզատիինը:

Առանձին ուշադրության են արժանի պատմական և մշակութային ժառանգության թվայնացման հետ կապված նախագծերը: Աշխարհում դեռ 1990-ականների վերջին 2000-ականների սկզբին հայտնվել են բազմաթիվ խոշոր նախագծեր, որոնք կոչված են պահպանելու գրքերը, արվեստի գործերը և այլ արտեֆակտներ հաջորդ սերունդների համար՝ թվայնացնելով այդ մշակութային բովանդակությունը: Ինչպես նշում են որոշ գիտնականներ, մշակույթի թվայնացումը մի շարք միջոցառումների, տարբեր արտ-օբյեկտների թվանշանի փոխանցման գործողությունների համախումբ է: Օրինակ՝ Վ. Յու. Մուզիչուկն առաջարկում է մի քանի ուղղություն առանձնացնել մշակույթի ոլորտում թվայնացման համատեքստում.

1. մշակութային արժեքների ուսումնասիրություն,
2. մշակութային բարիքների ստեղծում,
3. մշակութային արժեքների և մշակութային բարիքների տարածում ու սպառում,
4. մշակութային կազմակերպությունների գործունեության կազմակերպական տնտեսական ասպեկտներ,
5. մշակութային արժեքների օբյեկտների պետական հաշվառման տեղեկատվական համակարգեր **(Музычук В., 2020)**:

Հարկ է նշել , որ ձևավորվել են նաև թվային արվեստի տեսակներ.

- Թվային գեղանկարչություն,
- Թվային նկար (թվային նկարի արվեստ),
- Հիպերտեքստային գրականություն,
- Ցանցային արվեստ (նետ–արտ),

- Ինտերակտիվ տեղակայումներ,
- Խաղ–արտ,
- ASCII արտ,
- Պիկսել–արտ,
- Chiptune,
- Դեմոսցենա,
- ANSI արտ,
- Դեմո **(Роменкова Е., 2016):**

Մայքլ Սթերն Հարթը էլեկտրոնային գրքի հայտնագործողն է և «Գուտենբերգ» նախագծի հիմնադիրը, որը էլեկտրոնային գրքերը դարձրել է հասանելի համացանցի միջոցով: Առաջին նյութերի մեծամասնությունը նա տպագրել և զետեղել է անձամբ: 1971 թվականին ստեղծված «Գուտենբերգ» նախագծով ստեղծվեց թվային հանրային գրադարանը: Հարթն առաջինը թվայնացրեց ԱՄՆ-ի Անկախության հռչակագիրը, սակայն ավելի ուշ սկսեց հավաքել նաև այլ նյութեր: Այս պահին թվային գրադարանը պարունակում է հիմնականում անգլերեն լեզվով գրքեր, սակայն կան նաև տեքստեր ֆրանսերեն, գերմաներեն, ֆիններեն, նիդերլանդերեն և մի շարք այլ լեզուներով:

Հայաստանում գրադարանների թվայնացման գործընթացը սկսվել է 2001 թվականից: Հայաստանի ազգային գրադարանում ներդրվել է էլեկտրոնային քարտարան, իսկ 2006 թ.-ից իրականացրել են տեքստային նյութերի թվայնացում **(Panorama.am, 2012):**

Շատ խոշոր կազմակերպություններ զբաղվում են տարբեր երկրներում պատմական և մշակութային ժառանգության պահպանմամբ և ուսումնասիրմամբ: Օրինակ՝ Google ընկերությունը Իսրայելի հնությունների վարչության հետ համատեղ միացել է Կումրանի ձեռագրերի թվայնացման նախագծին: Այս հին ձեռագրերը պարունակում են աստվածաշնչյան և ապոկրիֆիկ տեքստեր, որոնք վերաբերում են մ. թ. ա. I-II դդ.: Թվայնացման շնորհիվ հետազոտողները հնարավորություն են ստացել որակյալ ուսումնասիրություններ իրականացնելու:

Լեոնարդո դա Վինչիի ձեռագրերի թվայնացումը նույնպես կարող է վերագրվել այդ ուղղությանը: 2018 թվականին Լոնդոնի Վիկտորիա և Ալբերտ թանգարանները հրապարակել են իտալացի մեծ գեղանկարչին և գյուտարարին պատկանող գրառումների մի մասն իրենց կայքի առանձին բաժնում (**Leonardo da Vincis notebooks, Victoria and Albert Museum):**

Վերջապես, հարկ է նշել, որ թանգարանները և պատկերասրահներն ակտիվորեն սկսում են օգտագործել թվային տեխնոլոգիաները: Արվեստի տարբեր ճյուղերում կիրառվում են թվային սթորիթելինգները, շատ ցուցահանդեսներ ապահովված են թվային նյութերով, որոնք լրացնում են այս կամ այն ցուցանմուշի մասին եղած պատմությունը: Մի քանի տարի առաջ լայն ժողովրդականություն էր ձեռք բերել I-beacon տեխնոլոգիան, որը թանգարանում կամ պատկերասրահում թվային սարքի միջոցով ապահովում էր այցելուի ընթացքը: Երբ այցելուն մոտենում է այս կամ այն ցուցարությանը դահլիճում Wi-Fi-ի կամ Bluetooth տեխնոլոգիայի միջոցով, կարելի է ավտոմատ կերպով միացնել բջջայինի կամ պլանշետի վրա այդ էքսպոնատի մասին նյութի նվագարկումը աուդիո, վիդեո կամ տեքստային ձևաչափով: Երբեմն այդ տեխնոլոգիայի փոխարեն օգտագործվում են QR ծածկագրեր, որոնք տեղադրված են ցուցանմուշների տեսանելի հատվածներում: QR ծածկագրով այցելուն ազատվում է աուդիոգիդի համար հերթ կանգնելու անհրաժեշտությունից: Բոլոր անհրաժեշտ տեղեկությունները նա ստանում է իր սարքավորման միջոցով: Թանգարաններում տեղեկատվության ներկայացման մեկ այլ միջոց են բջջային հավելվածները: Համաշխարհային ճանաչում ունեցող պատկերասրահներում և թանգարաններում որոշ ծրագրեր հնարավորություն են տալիս միացնելու գեոլոկացիա և ավտոմատ կերպով որոշելու դահլիճում գտնվելու վայրը, ինչպես նաև մուտք գործելու այս կամ այն թեմայի աուդիոդասախոսություն:

Բավականին հայտնի է թանգարաններում մեդիատեխնոլոգիաների օգտագործումը: Օրինակ՝ դա կարող է արտահայտվել այս կամ այն ցուցահանդեսին նվիրված թվային նախագծերի ստեղծման, ինչպես նաև

թանգարանային սթորիթելինգի առանձին մեդիաձևաչափերի համատեղման ժամանակ:

Հարկ է նշել, որ ներկայումս ժամանակակից արվեստը ներմուծվում է նաև տեխնոլոգիաների և գիտության բնագավառ: Օրինակ, որոշ նկարիչներ յուրացնում են այնպիսի ուղղություն, ինչպիսին է **science art**-ը, որը հիմնված է կենսաբանության, ֆիզիկայի, քիմիայի, գիտության այլ ուղղությունների գենետիկական փորձերի վրա:

ԵԶՐԱԿԱՑՈՒԹՅՈՒՆՆԵՐ

Նոր մեդիայի զարգացումը ոչ միայն տեխնոլոգիական նորարարությունների հետևանք է, այլև արմատապես վերափոխում է արվեստի ստեղծման, տարածման և ընկալման եղանակները: Դժվար է կանխատեսել, թե հետագայում ինչպես կզարգանա թվային արվեստը, սակայն վստահաբար կարելի է ասել, որ թվային տեխնոլոգիաներն ավելի խորն են ներթափանցելու արվեստի բնագավառ, ինչպես նաև ամբողջությամբ վերափոխելու են արտահայտչամիջոցները: Ապագայի միտումները վկայում են, որ արվեստն ավելի է սերտաճելու նոր մեդիայի հետ՝ ստեղծելով նոր հորիզոններ, որտեղ արվեստագետները և հանդիսատեսը փոխգործակցության նոր ձևեր կգտնեն:

ԳՐԱԿԱՆՈՒԹՅՈՒՆ

1. **Ավետիսյան Ա. (2024)**, Նոր մեդիա և հաղորդակցություն, ԵՊՀ հրատ. , https://doi.org/10.46991/YSUPH/9785808426597.
2. **Манович Л. (2018),** Язык новых медиа, Москва, Ад Маргинем Пресс.
3. **Пол К. (2017),** Цифровое искусство, Москва, Ад Маргинем Пресс.
4. **Раш М. (2018)**, Новые медиа в искусств, Москва, Ад Маргинем Пресс.
5. **Шустрова О. (2013)**, Пространство медиа искусства, Санкт-Петербург, Алетейя.
6. **Томашвили А. (2010)**, Дискурсивные аспекты взаимоотношения видеоарта и телевидения на примере работ российских видеохудожников периода

1985-2000 гг., Электронный журнал «Знание. Понимание. Умение». № 10, Искусствоведение.

7. **Музычук В. (2020)**, Основные направления цифровизации в сфере культуры: зарубежный опыт и российские реалии, Вестник Института экономики РАН.
8. **Гниренко Ю. (1999)**, Перформанс как явление современного отечественного искусства, gif.ru.
9. **Роменкова Е. (2016)**, Искусство технологий: интерактивные инсталляции, глитч-арт, 400 оттенков красного, http://artoblaka.ru/blog/iskusstvo-tehnologij-interaktivnyie-installya/
10. The Dada Almanac, ed Richard Huelsenbeck (1920), re-edited and translated by Malcolm Green et al., Atlas Press, with texts by Hans Arp, Johannes Baader, Hugo Ball, Paul Citröen, Paul Dermée, Daimonides, Max Goth, John Heartfield, Raoul Hausmann, Richard Huelsenbeck, Vincente Huidobro, Mario D'Arezzo, Adon Lacroix, Walter Mehring, Francis Picabia, Georges Ribemont-Dessaignes, Alexander Sesqui, Philippe Soupault, Tristan Tzara. ISBN 0-947757-62-7
11. www.aravot.am
12. www.armpr.org
13. www.panorama.am
14. www.rhizome.org
15. www.media.am
16. www.arloopa.am

REFERENCES

1. **Avetisyan, A. (2024)**, Nor media & haghordakcowt'yown */New Media and Communication/*. Yerevan State University. https://doi.org/10.46991/YSUPH/9785808426597.

2. **Manovich L. (2018)**, YAzyk novykh media /*The Language of New Media/*, Moscow: Ad Marginem Press.
3. **Paul C. (2017)**, Tsifrovoye iskusstvo /*Digital Art* /, Moscow, Ad Marginem Press.
4. **Rush M. (2018)**, Novyye media v iskusstv /*New Media in Art/*, Moscow, Ad Marginem Press.
5. **Shustrova O. (2013)**, Prostranstvo media iskusctva /*The Space of Media Art/*, St. Petersburg: Aletheia.
6. **Tomashvili A. (2010)**, Diskursivnyye aspekty vzaimootnosheniya videoarta i televideniya na primere rabot rossiyskikh videokhudozhnikov perioda 1985-2000 gg./ *Discursive Aspects of the Relationship Between Video Art and Television Based on the Works of Russian Video Artists from 1985 to 2000/*, Electronic Journal "Knowledge. Understanding. Skill." No. 10, Art Studies.
7. **Muzychuk V. (2020)**, Osnovnyye napravleniya tsifrovizatsii v sfere kul'tury: zarubezhnyy opyt i rossiyskiye realii /*Main Trends of Digitalization in the Cultural Sphere: International Experience and Russian Realities/*, Bulletin of the Institute of Economics, RAS.
8. **Gnirenko Yu. (1999)**, Performans kak yavleniye sovremennogo otechestvennogo iskusstva /*Performance as a Phenomenon of Contemporary Domestic Art/, gif.ru*
9. **Romenkova E. (2016)**, Iskusstvo tekhnologiy: interaktivnyye installyatsii, glitch-art, 400 ottenkov krasnogo /Nor media & haghordakcowt'yown */Art of Technology: Interactive Installations/, Glitch Art, 400 Shades of Red.* http://artoblaka.ru/blog/iskusstvo-tehnologij-interaktivnyie-installya/
10. *The Dada Almanac*, edited by Richard Huelsenbeck (1920), re-edited and translated by Malcolm Green et al., Atlas Press, with texts by Hans Arp, Johannes Baader, Hugo Ball, Paul Citroën, Paul Dermée, Daimonides, Max Goth, John Heartfield, Raoul Hausmann, Richard Huelsenbeck, Vicente

Huidobro, Mario D'Arezzo, Adon Lacroix, Walter Mehring, Francis Picabia, Georges Ribemont-Dessaignes, Alexander Sesqui, Philippe Soupault, Tristan Tzara. ISBN 0-947757-62-7

11. www.aravot.am
12. www.armpr.org
13. www.panorama.am
14. www.rhizome.org
15. www.media.am
16. www.arloopa.am

Астхик Аветисян

Новые медиа и искусство: процессы взаимодействия

Заключение

Ключевые слова и выражения: *новые медиа, медиаискусство, цифровое искусство, виртуальное искусство, киборг-арт, нет-арт, перформанс, музеи, популяризация, коммуникация.*

В последние десятилетия новые медиа кардинально изменили способы создания, распространения и восприятия искусства. Развитие цифровых технологий, виртуальной реальности, искусственного интеллекта и социальных сетей предоставило художникам новые инструменты, трансформируя традиционные подходы. Искусство больше не ограничивается физическим пространством; оно стало динамичным, интерактивным и интернет-ориентированным. Коммуникация между художником и аудиторией стала мгновенной и двусторонней, усилив вовлечённость и доступность. В данной статье исследуется, как новые медиа изменяют природу, границы и общественное восприятие искусства, анализируя влияние цифровых технологий на художественное производство, распространение и вовлечение аудитории. Подробно рассматриваются различные виды медиа искусства, такие как киборг-арт, нет-арт и мультимедийные инсталляции, а также их влияние на традиционные формы искусства, включая театр, живопись и кинематограф. Особое внимание уделяется развитию нового медиа искусства в Армении через музейные проекты и инициативы по оцифровке культурного наследия. Обсуждается применение цифровых инструментов для сохранения и популяризации культурного наследия. Они формируют новую экосистему коммуникации, в которой искусство становится частью глобального цифрового диалога. Это открывает уникальные возможности для популяризации и сохранения культурной идентичности.

Astghik Avetisyan

New Media and Art: Processes of Interaction

Conclusion

Key words and expressions: *New media, media art, digital art, virtual art, cyborg art, net art, performance, museums, popularization, communication.*

In recent decades, new media has fundamentally transformed how art is created, communicated, and perceived. Digital technologies—including virtual and augmented reality, artificial intelligence, blockchain, and social media—have equipped artists with innovative tools, reshaping traditional artistic practices. Art is no longer limited to physical spaces; it has become dynamic, interactive, and digitally accessible. This article examines how new media redefines the nature, boundaries, and social perception of art by transforming methods of production, dissemination, and audience engagement. Special attention is given to forms such as net art, cyborg art, video art, and multimedia installations, and their influence on conventional disciplines like painting, theater, and cinema. The paper also explores developments in Armenia, focusing on digital museum projects, cultural heritage digitization, and public art communication initiatives. Emphasizing the communicative and publicizing power of new media, the article highlights how technology not only augments artistic expression but also opens new pathways for cultural dialogue and preservation in the digital age.

Աստղիկ Ավետիսյան – Երևանի պետական համալսարանի ժուռնալիստիկայի ֆակուլտետի Տպագիր և հեռարձակվող լրատվամիջոցների ամբիոնի դոցենտ, բանասիրական գիտությունների թեկնածու, Հայկական PR ասոցիացիայի նախագահ: Գիտական հետաքրքրությունները՝ հանրային կապեր (PR), նոր մեդիա, թվային հաղորդակցություն, հանրային կարծիքի ուսումնասիրություն, ԶԼՄ-ներ: Հեղինակ է 7 գիտական մենագրության և 32 գիտական հոդվածի: astghikavetisyan@ysu.am

Astghik Avetisyan - Associate Professor at the Department of Print and Broadcast Media, Faculty of Journalism, Yerevan State University (YSU), PhD in Philology, President of the Armenian PR Association. Research interests: public relations (PR), new media, digital communication, public opinion research, and mass media. Author of 7 scientific monographs and 32 scholarly articles. astghikavetisyan@ysu.am

Астхик Аветисян - Доцент кафедры печатных и эфирных СМИ факультета журналистики Ереванского государственного университета, кандидат филологических наук, президент Армянской PR ассоциации. Научные интересы: связи с общественностью (PR), новые медиа, цифровая коммуникация, изучение общественного мнения, средства массовой информации. Автор 7 научных монографий и 32 научных статей. astghikavetisyan@ysu.am

Խմբագրություն է ուղարկվել 12.03.2025թ.
Հանձնարարվել է գրախոսության 25.03.2025թ.
Հրապարակման է ներկայացվել 20.06.2025թ.