DESIGNTbilisi

@425 swatch

დიზაინთბილისი :: დიზაინი | არქიტექტურა | მედიახელოვნება

Deviantart.com -ის კონკურსში გამარჯვებული

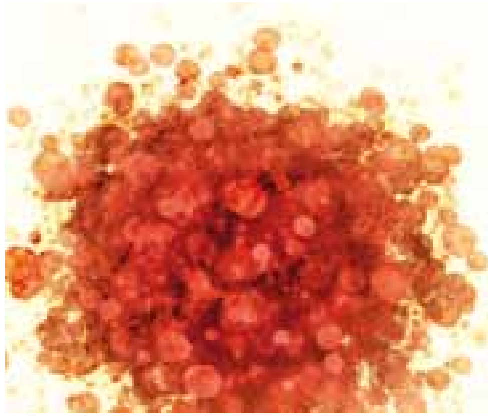
ანუკა ბარათაშვილი

“Noah_tully” არის სრულმეტრაჟიანი მულტფილმის პერსონაჟი, 13 წლის ბიჭი, რომელიც ცხოვრობს მამასთან ერთად არიზონას უდაბნოში. ბიჭს ხელში უვარდება უცხოპლანეტელი ძაღლი განსაკუთრებული შესაძლებლობებით და თავგადასავლებიც იწყება...

გაგრძელება ____031 dt

1 000 000 $! ფილმის რეალიზაციისთვის

ინტერვიუ ნიკა მაჩაიძესთან



dt_ ამჟამად რაზე მუშაობ.
ვისთან თანამშრომლობ

ამჟამად, artarea.ge. ვიდეო ბლოგია... პრინციპში ონლაინ ტელევიზიას უფრო გავს. ვუკეთებ მთლიანად შეფუთვას (გადაცემების ქუდებს, ტიხრებს)... და ჩემს გადაცემასაც ვაკეთებ მუსიკაზე, ნატალია ბერიძესთან ერთად. ბოლო კოლაბორაცია იყო იაპონელ მომღერალთან რომელსაც ქვია Coppe ახლახანს გამოვიდა ალბომი. მუსიკის გარდა ერთი ვიდეოც გავუკეთე...

გაგრძელება ____030 dt

როგორ უნდა შექმნა გრაფიკული დიზაინი -

სერგეი სეროვი

სერგეი სეროვი გრაფიკული დიზაინის საერთაშორისო ბიენალეს ‘Golden Bee’ დამფუძნებელია. ერთ-ერთი რუსული ჟურნალი მასზე წერდა, რომ იმაზე მეტის გაკეთება, რაც რუსული დიზაინისთვის სერგეი სეროვმა შეძლო, პრაქტიკულად, შეუძლებელია. ის ხელოვნების ექსპერტი, გრაფიკული დიზაინის აკადემიის აკადემიკოსი და გრაფიკული დიზაინის უმაღლესი აკადემიური სკოლის დამაარსებელია და შესანიშნავად ესმის განათლების მნიშვნელობა, როდესაც საქმე დიზაინერების ახალი თაობის აღზრდას ეხება. უორქშოფის დაწყებით ვისარგებლეთ და სერგეი სეროვს გრაფიკულ დიზაინთან დაკავშირებულ აქტუალურ თემებზე გავესაუბრეთ.

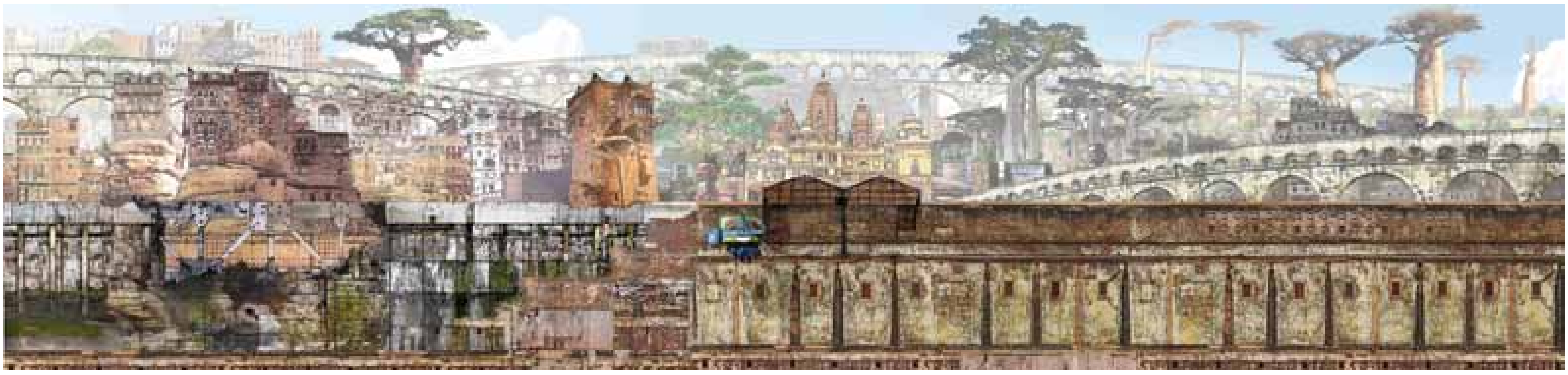
გაგრძელება ____033 dt

მაისში კომპანია “ვიტრას” ახალი შოურუმი გაიხსნა.

ფოტო dt

შოურუმში თქვენ შეგიძლიათ ნახოთ ისეთი ცნობილი დიზაინერების მიერ შექმნილი საოფისე და სახლის ინტერიერის პროდუქცია, როგორებიც არიან თავად ჩარლზ და რეი ეიმსები, ჯორჯ ნელსონი, ჰელა იონგერიუსი, რონან და ერვან ბურულეკები, ისამუ ნოგუჩი და სხვები.

გაგრძელება ____039 dt



Ulayah Saba. ფონი ანიმაციური ფილმისთვის

კედლის მხატვრობა - მასხარას ლეგალური თამაში

საერთაშორისო ორგანოსზაციები, რომლების კედლის წარწერების და იმიჯების სპეციფიკას იკვლევდნენ, ასეთ დასკვნამდე მივიდნენ: მე შენ მიყვარხარ და შესაბამისი სიმბოლიკა - ეს არის ის სლოგანი, რომელიც მსოფლიოს კედლების წარწერებს შორის პირველ ადგილს იკავებს.

ცხადია, ეს ადასტურებს იმ ფაქტს, რომ პოლიტიკურ სლოგანებს, კერპების სახელებს და სხვადასხვა მოწოდებებს, ძლიერ კონკურენციას უწევს სიყვარულში გამოტყდომის სიტყვები.

ფოტო ნანკა ღოღობე DESIGNTbilisi

კედელი კაფე ლოფტის ინტერიერში

“Music Video – Directors’ Cut” ჩვენს მიერ ამერიკული აკადემიური კურსის ბაზაზე შემუშავებულ სამთვიან ინტენსიურ პროგრამას ქართულ პრაქტიკაში არ აქვს ანალოგი.

ის სრულად მოიცავს მუსიკალური ვიდეოს რეჟისორისათვის აუცილებელ იმ აკადემიურ ცოდნას რასაც ფლობენ ინდუსტრიის წამყვანი პროფესიონალები მსოფლიოს მასშტაბით.

“…აღმოჩნდა რომ რეჟისურა არ არის იმდენად ქაოტური და მხოლოდ ინტუიციასა და გემოვნებაზე დამოკიდებული (თუმცა რა თქმა უნდა, ამ ორს ძალიან დიდი მნიშვნელობა აქვს), ამავდროულად ბევრად უფრო ვრცელია და არ შემოიფარგლება გადასაღები მოედნით. ძნელია ვთქვა, რა არის ყველაზე საინტერესო ამ კურსზე, იმიტომ რომ აბსოლუტურად ყველაფერი ძალიან საინტერესო და სახალისოა, ცნობილი რეჟისორების ნამუშევრების მაგალითებზე ახალი მასალის განხილვა, ახალი ცნებების და ტერმინოლოგიის სწავლა, საკუთარი პროექტების შექმნის პირველი ნაბიჯები. ყველაზე მთავარი არის ის, რომ კურსზე სწავლის მიმართ არის ძალიან პროფესიონალური დამოკიდებულება და არც ერთი წუთი ტყუილად არ იხარჯება. გარდა პროფესიონალური ცოდნისა, სწავლის პროცესში ზოგ საკითხებში საკუთარ თავშიც კი გავერკვიე”
მარიშა კაზარიანი (სტუდენტი)

სულ უფრო და უფრო შესამჩნევი ხდება ქართული პრომო მედიის პროდუქტის გლობალურ სტანდარტებზე სწორების ტენდენცია. განვითარებული ინდუსტრიის ქვეყნებში ამ მიმართულებით არსებობს აკადემიური პროგრამები. საქართველო ამ გამოცდილების გაზიარების მხოლოდ საწყის ეტაპზეა.

ვფიქრობ ჩვენ ვართ ერთ-ერთი პირველთაგანი ვინც პრომო მედიის კერძოდ კი მუსიკალური ვიდეოს სარეჟისორო მიმართულებით მსოფლიო სტანდარტის აკადემიურ პროგრამას ვთავაზობთ მსურველებს.

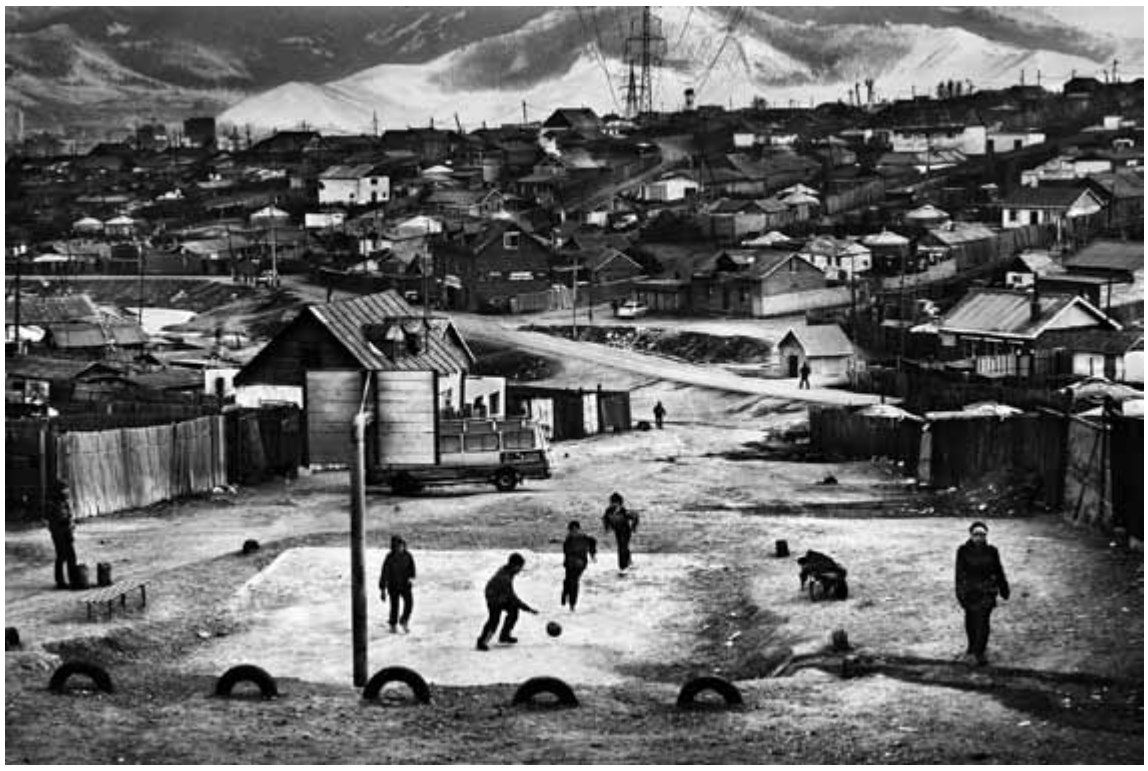
თუმცა შეუძლებელია პრომო მედიის ერთი დისციპლინის სრულად გამოყოფა. პროგრამული მასალები თავისთავად მოიცავს ბევრ ისეთ საკითხს რომელიც ზოგადად სარეჟისორო ან სხვა პრომო მედია დისციპლინებსაც ეხება.

““MV director’s Cut” კურსმა ჩემი მუშაობის პროცესი უფრო სტრუქტურული, თანმიმდევრული და ორგანიზებული გახადა. ვთვლი, რომ ამ კურსით შეძენილ ცოდნას აქტიურად გამოვიყენებ სხვადასხვა არტ პროექტებზე მუშობისას.”
თამუნა გიორგაძე (სტუდენტი)

დარწმუნებული ვართ ჩვენი მცდელობა ქართულ პრომო მედიაში დავამკვიდროთ პროფესიონალური ინდუსტრიის სტანდარტები, წარმატებული იქნება. გაჩნდება განსხვავებული პროდუქტი და შესაბამისად აიწევს მოთხოვნის ხარისხიც, რაც თავისთავად სხვა არაფერია თუ არა სამამულო ინდუსტრიის განვითარების სტიმულირება.

ნინო თავართქილაძე
პრომო მედია და კინო რეჟისორი

Leica - ს პირველი ციფრული ფოტო კამერა



Jacob Aue Sobol. მონღოლები

dt

Leica ოფიციალურად აცხადებს ახალი პროდუქტის პრეზენტაციას - მონოქრომატული ციფრული მანმზილსაზომიანი, მსოფლიოში პირველი ციფრული კამერა მიძღვნილი შავ თეთრი ფოტოგრაფიისადმი.
Leica “M monochrom” დიდი რეზოლუციის, მონოქრომატული CCD სენსორით, 18 მეგაპიქსელიანი კამერაა და საუკეთესოა მათთვის ვისაც შავ თეთრი ფოტოების გადაღების სურვილი აქვს.
სავარაუდოდ კამერა 7,950 დოლარი ეღირება და გაყიდვაში 2012 წლის ივლისიდან იქნება.

inTheWhite

ნიკა მაჩაიძე - მუსიკოსი, მხატვარი, ანიმატორი, გრაფიკოს დიზაინერი, არტარეას სამხატვრო ხელმძღვანელი... ჩვენ შევხვდით და 2012 წლის 7 მაისს რამდენიმე შეკითხვა დაუსვით მას -

dt_ Ulayah Saba არის ანიმაციური ფილმი რომელიც როტოსკოპული ტექნიკით კეთდება. რასთან არის დაკავშირებული ამ მეთოდის გამოყენება.

რაღაცას ვიქექებოდი ფოტოშოპში და საინტერესო გამოსახულება მივიღე ფოტოდან. მერე კიდევ ბევრი ვაწვალე პროგრამა და ექშენ სკრიპტი გავაკეთე რომელიც დაახლოებით 40 სხვადასხვა მანიპულაციისგან შედგება... მოკლედ გამოსახულება მომეწონა და მომინდა გამოყენება.

dt_ ეს ტექნიკა დანერგილია ვიდეო ინდუსტრიაში თუ ექსპერიმენტული ხასიათი აქვს?

რა თქმა უნდა დანერგილია (“scanner darkly” “waking life”) , მაგრამ ის არა რომელიც მე გავაკეთე, ჩემი უფრო ძველ პოსტერს გავს ვიდრე ვექტორულ გრაფიკას...

dt_ რა კომპიუტერულ ტექნოლოგიებს იყენებ

ყველაფერს ცოტცოტას (გამომდინარე იქიდან რომ არცერთი პროგრამა არ ვიცი სრულყოფილად :)). ჩემთვის ტექნოლოგიებს დიდი მნიშვნელობა არ აქვს, მთავარია ის შედეგი მივიღო რაც მინდა ამიტომ უცებ შეიძლება, მაგალითად სტოპ მოუშენ ანიმაცია გამოვიყენო.

dt_ რა თანხებთან არის დაკავშირებული ფილმის რეალიზაცია.

საქართველოში დათვალეს 1 000 000 $! მეტს არაფერს არ ვიტყვი:)

dt_ NLQ შენი პირველი ანიმაციაა. 2005 წლიდან რა შეიცვალა ტექნოლოგიური თვალსაზრისით?

თუნდაც ის რომ ვიდეოს ზომა იზრდება და იზრდება, თუმცა ბოლო დროს სულ უფრო მომწონს VHS-ის გამოსახულება :)...

dt_ ვიდეო სიჩქარის ელექტრონულ ფურცლებზე ბეჭდვა ძალიან შორეულ მოვლენად მიგაჩნია?

არც ისე. უბრალოდ ჯობია პოლიტიკური სიახლეები ისევ ძველებურად დაიბეჭდოს თორემ კიოსკებთან გავლა შეუძლებელი იქნება:)

Rays. ვიდეო იაპონელი მომღერალი Coppe -ს სიმღერისთვის
http://bitphalanx.bandcamp.com/album/rays-coppe-in-a-bloc-cd-usb-boxset

გადაცემა მისტერია. artarea

«აქ ისეთი კარგია, როგორც ფილმის ან სპექტაკლის დაწყების წინ»

სოფო აბაშიძე

კაფე “მუზეუმის” დიზაინერის, მარიანა ჭყონიას ჩანაფიქრი იყო, რომ კაფე, გალერეის შინაარსიდან გამომდინარე, ყოფილიყო მინიმალისტური, მსუბუქი და ავეჯით ნაკლებათ დატვირთული. ამ სივრცეში მნიშვნელოვანია ალექსანდროვის ბაღი, რომელიც ინტერიერში ძალიან დიდ როლს თამაშობს, ასევე ძველი შენობის ნაწილი, რომელიც კაფეს ვიტრაჟებიდან, ფაქტიურად, ინტერიერში შემოდის.

კაფე, გალერეის ორგანული ნაწილია. მისი დიზაინი, ქართული ორნამენტების ევროპულ გარემოსთან ნაზავია. მუზეუმის ჩვეულ სტატიკას ქართული ტემპერამენტის მქონე ფერები ათბობს. კაფე დახვეწილი და მყუდროა. მენიუსაც ევროპულთან ინტეგრირებულ ქართულს გვთავაზობს. ალექსანდროვის ბაღს კი ტერასიდან გადაჰყურებს.

ფოტო _\ ნანკა დოლიძე

ახალი სამყარო. ფრაგმენტი

საქართველოს ბანკის ფულადი გზავნილები

ანუკა ბარათაშვილი დაიბადა 1986 წლის 3 მაისს, თბილისში, 2007 წელს დაამთავრა სამხატვრო აკადემიის ანიმაციური ფილმის დამდგმელი მხატვრის ფაკულტეტი. 2007-2009 წლებში მუშაობდა სარეკლამო კომპანია "სარკე"-ში გრაფიკული რეკლამების დამდგმელ მხატვრად.
2009 წელს გაიმარჯვა გრაფიკული პლანშეტების მწარმოებელი კომპანიის Wacom-ის და მსოფლიოში ყველაზე პოპულარული არტ საიტის Deviantart.com -ის კონკურსში "Dreams" და აიღო პირველი ადგილი ნამუშევრით "Dreamland – Above than clouds".
2009 წელს ანუკას ნამუშევრები გამოფენილი იყო ესპანეთში გალერეა "Espai Cromàtic Tarragona" -ში.
2010 წლიდან სარეკლამო კომპანია "Metro" -ს გრაფიკული რეკლამების სტუდია "MetroGraph" -ში მუშაობს სარეკლამო რგოლებზე (ნანუკას შოუს პრომო, საქართველოს ბანკის გრაფიკული კლიპები)...

dt_ რა განსხვავებას ხედავთ ციფრულ პლანშეტზე შექმნილ ნახატსა და ფურცელზე ფანქრით შესრულებულ ნამუშევარს შორის.

ფანქარში უფრო მიადვილდება პერსონაჟის კონცეფციის შექმნა და აგრეთვე განსხვავება ალბათ იმაშია, რომ ფანქარში შესრულებული ნამუშევრები მეტი მხატვრულობით გამოირჩევა, ვიდრე თავიდან ბოლომდე კომპიუტერში შესრულებული ნამუშევარი, მაგრამ თითქმის ყველა ნამუშევარს ვიწყებ ჯერ ფურცელზე ფანქრით და შემდეგ ჩანახატი გადამაქვს კომპიუტერში და ვაგრძელებ გრაფიკულ პლანშეტზე, ამიტომ მე ფაქტიურად არასოდეს არ ვასრულებ ნახატს ფურცელზე.

dt_ Deviantart.com -ის კონკურსში გამარჯვება მოულოდნელი იყო თქვენთვის?
სიმართლე რომ გითხრათ, არ იყო ძალიან მოულოდნელი იმიტომ, რომ მე საფუძვლიანად შევისწავლე კონკურსის მოთხოვნა და მაქსიმალურად შევეცადე ისეთი ნამუშევარი შემექმნა, რომ მოწონებოდა ჟიურის.

dt_ კომერციული პროექტებიდან რომელი ნამუშევარი მიგაჩნიათ 100 პროცენტით რეალიზებულად (ტექნიკური თვალსაზრისით).

ძალიან ბევრი პროექტი გვაქვს 100 პროცენტით რეალიზებული, მაგრამ გამოვყოფდი "Bank Of Georgia - ფულადი გზავნილები" -ს სარეკლამო რგოლს.

dt_ აქტუალური პროექტებიდან რომელს გამოყოფდი სტუდიაში ვმუშაობ "Noah tully"-ს პერსონაჟზე, მულტფილმის გარემოს შექმნაზე და დაფაქტურებაზე. თავისუფალ დროს ვმუშაობ ნამუშევარზე რომელიც დავიწყე დიდი ხნის წინ და სამწუხაროდ, დროის არქონის გამო ჯერ-ჯერობით დაუმთავრებელია, მაგრამ ახლო მომავალში დავამთავრებ. შემიძლია განახოთ ფრაგმენტი ამ ნამუშევრისა, რომელიც ჯერ არ გამომიქვეყნებია.

Noah tully –ს მამა

Noah tully. ესკიზი

Noah tully. 3D ვიზუალიზაცია

ანიმაციური ფილმის პერსონაჟებზე მუშაობდნენ:

კრეატივი: ეკა ყიფიანი
მხატვარი: ანუკა ბარათაშვილი
არტ დირექტორი: გიგი კვანტალიანი, ირაკლი გაბუნია
რენდერი: მიშა ჩაჩხუნაშვილი
ანიმაცია: ლევან ლაფაჩი
მოდელირება: შაკო გურგენიძე, შაკო ზოიძე
Post prodaction: მერაბ ახვლედიანი, ირაკლი ყურაშვილი
პროდუსერი: დათო უჯმაჯურიძე

ანიმა-სულია, ხოლო ანიმაცია კი დახატული სამყაროსათვის სულის შთაბერვას, მის გაცოცხლებას ნიშნავს. ანიმატორის ხელოვნება კი სწორედ ამას ემსახურება. ეს საოცარი პროფესიაა... სწორედ ამ საოცარ და საინტერესო საქმეს ეუფლებიან სტუდენტები თბილისის სახელმწიფო სამხატვრო აკადემიის მედია ხელოვნების ფაკულტეტზე ანიმაციის ჯგუფში.

ჯერ კიდევ 20 წლის წინ თბილისში მთელი დატვირთვით ფუნქციონირებდა კინოსტუდია "ქართულ ფილმთან" არსებული მულტგაერთიანება, სადაც წელიწადში რამოდენიმე ანიმაციური ფილმი მზადდებოდა. ქართული ანიმაციურ ფილმებს უამრავი პრიზი აქვს მიღებული სხვადასხვა საერთაშორისო ფესტივალზე. დღეს ეს გაერთიანება აღარ არსებობს და ანიმაციური ფილმები ისე აღარ ფინანსდებიან როგორც ადრე. მაგრამ იყვნენ ადამიანები, ვისმა შრომამ, და შეიძლება ითქვას თავდადებამ, იმ რთულ წლებში ქართულ ანიმაციას სიკვდილი ააცილა. ეს იყო გელა კანდელაკი და მისი ყოფილი სტუდენტები, დღეს უკვე ასოცირებული პროფესორები ლადო სულაქველიძე და დათო სიხარულიძე, რომლებიც ახლაც ასწავლიან მომავალ ანიმაციური ფილმების რეჟისორებს. ჯერ კიდევ 1997 წელს, მედია ფაკულტეტზე, პროფესორ ნანა იაშილის დიდი ძალისხმევით, ფაქტიურად, ცარიელ ადგილზე შეიქმნა ანიმაციური სტუდია, სადაც მის დაარსებიდანვე მოღვაწეობს ასოცირებული პროფესორი ილია დოიაშვილი. მისი ხელმძღვანელობით მრავალი შესანიშნავი სადიპლომო და საკურსო ფილმები შეიქმნა. დღეს ამ ანიმაციურ სტუდიაში ილია დოიაშვილთან ერთად სტუდენტებს ასწავლიან ანიმაციას ასოცირებული პროფესორები ლელა ტაბლიასშვილი და ნანა სამანიშვილი.დღეს ანიმაციის სწავლების პროცესი და თანამედროვე ხარისხიანი ანიმაციური ფილმის ან რგოლის შექმნა მოითხოვს ახალ რესურსებს და ტექნოლოგიების გამოყენებას, და სწორედ ამიტომ, მედია ხელოვნების ანიმაციურ სტუდიას დიდი მხარდაჭერა და დახმარება ესაჭიროება.

ნახატი სამყაროს გაცოცხლება კი გრძელდება.... ამ საქმის ერთგული ადამიანები კვლავ აგრძელებენ მრავალწლიან ტრადიციას. რამდენიმე წელია, რაც საქართველოს ეროვნული კინოცენტრი აფინანსებს ანიმაციურ ფილმებს, რითაც ცდილობს ხელი შეუწყოს ქართული ანიმაციის აღორძინებას.

შარშან სწორედ ეროვნულმა კინოცენტრმა დააფინანსა რამდენიმე მოკლემეტრაჟიანი ანიმაციური ფილმი. მათ შორისაა სამხატვრო აკადემიის კურსდამთავრებულის სანდრო ქათამაშვილის პროექტი "ზებო". სანდროს მაყურებელი იცნობს მისი სადიპლომო სურათით "თევზი სახელად გვიდო" (პროფ. ილია დოიაშვილის სახელოსნო), რომელმაც რამოდენიმე საერთაშორისო ფესტივალის ჯილდო მიიღო, (მათ შორის სანქტ-პეტერბურგის ფესტივალის "თეთრი ღამეების" ოქროს მედალი)

გაგრძელება ____032 dt

ფრაგმენტები ანიმაციური ფილმიდან “ზებო”

შტუტგარტი. ანიმაციური ფილმების საერთაშორისო ფესტივალი

ახლა სწორედ ფილმზე “ზებო” და მის შემოქმედებით ჯგუფის წევრებზე მინდა ვისაუბრო. ამ შემთხვევაში ეს ჩემთვის ადვილია, რადგან მე სანდრო ქათამაშვილის ერთ-ერთი პოედაგოგი ვიყავი და ახლა მისი შემოქმედებითი ჯგუფის წევრი ვარ. ანიმაციის შექმნისას ძალიან მნიშვნელოვანია ის გარემო, სადაც იქმება ფილმი, ჯგუფის წევრების ურთიერთდამოკიდებულება. ანიმატორისათვის ფილმის მუშაობა იგივეა, რაც მსახიობისათვის როლის გათავისება. თუ ფილმის შექმნისას ანიმატორს აქვს შესაძლებლობა მაქსიმალურად გამოიყენოს თავისი პროფესიონალიზმი და შემოქმედებითი პოტენციალი, ის უბრალოდ ბედნიერია და ეს აუცილებლად აისახება სურათზეც. სანდროს დამსახურებაა რომ მან სწორედ ასეთი გარემო და ბრწყინვალე ჯგუფი შექმნა, ჯგუფი ადამიანებისა, რომლებიც შეყვარებული არიან პროფესიაზე.

აქ თითქმის ყველა სამხატვრო აკადემიის კურსდამთავრებულია, პროფ. ილია დოიაშვილის და ჩემი სტუდენტები. ჯგუფის ერთ-ერთი წამყვანი ანიმატორი ნათია ნიკოლაშვილი თეატრისა და კინოს სახლემწიფო უნივერსიტეტის ანიმაციის რეჟისურის სპეციალობის კურსდამთავრებულია (პროფ. ლადო სულაქველიძის სახელოსნო). ფილმის დამდგმელი მხატვარია რუსლან ბერიძე, სცენარისტები სანდრო ქათამაშვილი, არჩილ თაბუკაშვილი და ნიკოლოზ მდივანი, პროდიუსერი ვოვა კაჭარავა. ანიმატორები-ნანა სამანიშვილი, ნათია ნიკოლაშვილი, გიორგი ფოფხაძე, ელინა ტოვსტანოვსკაია. ფილმის შინაარსზე საუბარს შეგნებულად თავს ვარიდებ, რადგან სურათი მალე გამოვა და მაყურებელი თავად შეაფასებს მას. იმედია, ფილმი ყველას მოეწონება, მანამდე კი მოვუსმინოთ რას ფიქრობენ თავად ჯგუფის წევრები:

სანდრო ქათამაშვილი: ვთვლი, რომ ქართულ ანიმაციაში ეს პროექტი დიდი ცვლილებების დასაწყისი გახდება.

ვოვა კაჭარავა: ეს ფილმი ესთეტიკურად ძალზე ლამაზია და ხარისხიანი და მნიშვნელოვანია, რომ მას ახალგაზრდები აკეთებენ. ვიმედოვნებ რომ ამის შემდეგ ჩვენ შევძლებთ გავაკეთოთ დიდი საინტერესო ანიმაციური ფილმი

ნათია ნიკოლაშვილი:ამ ფილმზე მუშაობამ ძალიან დიდი გამოცდილება შემძინა, დამეხმარა გავზრდილიყავი როგორც ანიმატორი.

ელინა ტოვსტანოვსკაია (სამხატვრო აკადემიიის მედიახელოვნების ფაკულტეტის კურსდამთავრებული): პროექტ “ზებოზე” მუშაობა ჩემთვის საინტერესო და მნიშვბელოვანი იყო არა მხოლოდ გამოცდილების მიღების თვალსაზრისით, არამედ ეს არის ძალიან ხარისხიანი პროდუქტი ამდენწლიანი კრიზისის ფონზე.

გიორგი ქამუშაძე (მედიახელოვნების პროფესიული სწავლების მეორე კურსის სტუდენტი): ჩემთვის ძალიან მნიშვნელოვანია ეს ფილმი, გარდა იმისა რომ გავიარე დიდი პრაქტიკა, ამ პროექტმა დამანახა ჩემი მომავალი პროფესიის ნამდვილი სახე.

აღსანიშნავია, რომ წელს შტუტგარტში ანიმაციური ფილმების საერთაშორისო ფესტივალის ფარგლებში ჩატარდა რობერტ ბოშის ფონდის ხელშეწყობით ანიმაციის კოპროდუქციის ფორუმი, სადაც მიიწვიეს ჩვენი ჯგუფის წევრები: ვოვა კაჭარავა, სანდრო ქათამაშვილი და ნათია ნიკოლაშვილი მათი ჯერ კიდევ დაუმთავრებელი ახალი პროექტებით და მე – ნანა სამანიშვილი, რომელიც ამ ფორუმის ჟიურის ერთერთი წევრი გახლდით. ძალიან გასახარი იყო გერმანელი კოლეგების დიდი ინტერესი ქართული ანიმაციის მიმართ. აქ მსოფლიოს სხვადასხვა ქვეყნის წარმომადგენლებთან ერთად საქართველოდან სხვა მონაწილენიც იყვნენ: დათო კიკნაველიძე (ანიმაციური ფილმის რეჟისორი) და გიორგი ივანიშვილი (საზოგადოებრივი მაუწყებელი - 1 არხი).

ფორუმის ფარგლებში ჩატარდა მრავალი ტრენინგი, დისკუსია. ამის გარდა ჩვენთვის არანაკლებ საინტერესო იყო შტუტგარტის საერთაშორისო ანიმაციური ფესტივალის საკონკურსო ფილმების ნახვა. ეს ფესტივალი მსოფლიოში ერთ-ერთი მნიშვნელოვანია, შესაბამისად ნაჩვენები იყო მეტად საინტერესო პროგრამა.
ფორუმზე სხვადასხვა ქვეყნებიდან წარმოდგენილ პროექტებს შორის საუკეთესოდ დასახელდა ნათია ნიკოლაშვილის პროექტი “ლილე”, რომელიც ახლა უკვე შესაძლოა უცხოელ პარტნიორებთან ერთად განვითარდეს

ვთვლი რომ დღეს ასეთ ფორუმებზე მონაწილეობა ძალიან დროულია, ახალგაზრდებისთვის ეს არის საკმაოდ დიდი გამოცდილების მიღების საშუალება. ფილმის ავტორი უკეთ ერკვევა თუ როგორ განავითაროს პროექტი და მოიპოვოს დაფინანსება, რაც ერთობ აქტუალურია დღეს ქართული ანიმაციური კინოს განვითარებისათვის. დამყარდა ურთიერთობები ამ სფეროს ძალიან ცნობილ და წარმატებულ პროდიუსერებთან, რეჟისორებთან და ანიმატორებთან, რაც ასევე უმნიშვნელოვანესია ქართული ანიმაციის მსოფლიო სივრცეში ინტეგრაციისათვის.

/////////// ნანა სამანიშვილი

ლაშა ბროძელი 25 წლის დაიბადა და ცხოვრობს თბილისში.
მუშაობს სარეკლამო კომპანია creator -ში. 2 წელი მუშაობდა “1-სტერეოზე“.

DeaDApple

dt_ სად დააგროვე ცოდნა და გამოცდილება
სწავლით აქ მაქვს ნასწავლი, ინტერნეტში ბევრი ქექვით და საკუთარ პროექტებზე ექსპერიმენტებით, გამოცდილებას რაც შეეხება შეიძლება ითქვას რომ არ მაქვს, 2 წელი ჩემი აზრით არ არის საკმარისი გამოცდილების დასაგროვებლად, ამჟამად სწავლისა და გამოცდილების დაგროვებს პროცესში ვიმყოფები.

dt_ რა კომპიუტერულ ტექნოლოგიებს იყენებ?
სტანდარტულს არაფერს განსაკუთრებულს i7

dt_ სამომავლოდ რა გეგმები გაქვს?
ბესო მჟავანაძესთან ერთად ვმუშაობ მანქანის 2013 Smart ForTwo-ს მეფინგზე, 2013 Smart ForTwo -ს პრეზენტაციისთვის, რომელიც უკრაინაში მოეწყობა.

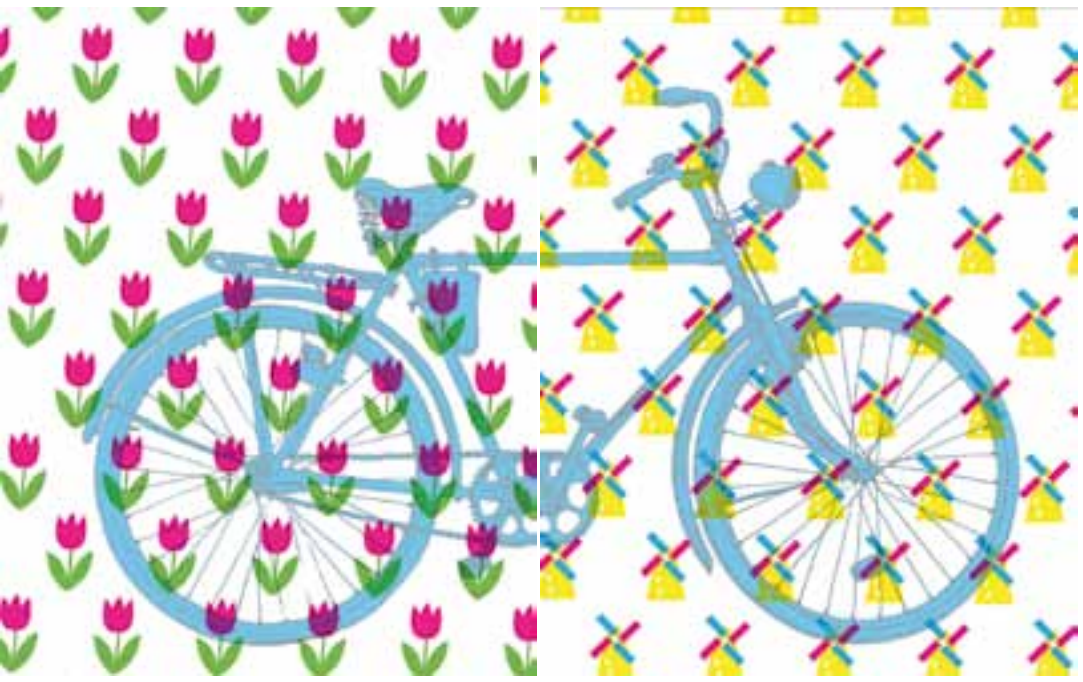
dt_ რა ასპექტში შეიმჩნევა ჩვენი ტელეარხების გრაფიკაში მსოფლიო ტენდენციების გაზიარება
ძირითადად საინფორმაციოს გაფორმებაში. ზოგადადაც არხის შეფუთვაშიც ასე-თუ ისე უკან მივზდევთ.

https://vimeo.com/brodzeli/videos

დაფაზე რამდენიმე ფიგურაა დახატული - წრე, კვადრატი, სამკუთხედი... „ვორქშოფზე“ დამსწრეებმა მათი გამოყენებით ქალისა და კაცის ურთიერთობის ვიზუალური გამოსახულება უნდა შექმნან, თანაც ისე, რომ სივრცე აუცილებლად იგრძნობოდეს. ეს ლექტორის მთავარი მოთხოვნაა. მას მაღალი შუბლი აქვს და ეშმაკური გამოხედვა. ნამუშევრებს ერთი შეხედვით აფასებს და ბევრს ხუმრობს. ამბობს, რომ დიზაინერი და მხატვარი სინამდვილეში ერთი რაღაცით განსხვავდებიან - პირველი უფრო ხშირად ბანაობს. ის მართალია, ამ ორი პროფესიის ადამიანს ძალიან ბევრი აქვთ საერთო - შემოქმედებითი ნიჭის გარეშე დიზაინერი ვერ გახდები...

ლექტორი პეტრე ბანკოვია, 350-ზე მეტი არტ-პროექტის ავტორი, დიზაინ სტუდიის „Design Depot” დამფუძნებელი და კრეატიული დირექტორი, მისი დაარსებულია გრაფიკული დიზაინი ჟურნალი [Как), ასევე გამოსცემს ჟურნალს „კრეატიული დირექტორი“... მასთან ერთადაა სერგეი სეროვი, რუსეთში გრაფიკული დიზაინის სფეროში ყველაზე ავტორიტეტული ადამიანი, რომელმაც ახლახანს ქართველ დიზაინერებს თანამედროვე გრაფიკულ დიზაინზე ძალიან საინტერესო ლექცია წაუკითხა. ის, რომ თბილისში ეს სემინარი ტარდება, საქართველოს საზოგადოებრივ საქმეთა ინსტიტუტის და ლაბორატორია 919-ის დამსახურებაა, სწორედ მათი ინიციატივით მოხდა ორი პროფესიონალის აქ ჩამოყვანა. ‘რამდენიმე ენთუზიასტმა გააერთიანა რესურსები და ძალისხმევა იმისთვის, რომ დაიწყონ ასეთი სასწავლო ღონისძიებების სერია, რაც ხელს შეუწყობს ადგილობრივი დიზაინერების კვალიფიკაციის ამაღლებას’, - გვითხრა სეროვმა.

სერგეი სეროვი (მარჯვნივ) და გიგა ხატიაშვილი - ლაბორატორია 919



ჟურნალი “Как “. წინა და უკანა ყდა

სერგეი სეროვი: „დიზაინერობა შემოქმედებითი პროფესიაა და რთულია იმის თქმა, რამდენად შეიძლება ისწავლოს ის ნებისმიერმა ადამიანმა. „ხელოვანის მომზადება არ ჰგავს კადრების მომზადების პროცესს. ზოგადად, ტექნიკური უნარ-თვისებები, ზოგადი კულტურა საკმარისია იმისთვის, რომ ერთი ჩვეულებრივი, რიგითი დიზაინერი გახდე, იჯდე კომპიუტერთან და შენი საქმე აკეთო. ვიზუალური აზროვნება და კარგი გემოვნება მაინც ის კომპონენტებია, რაც დიზაინერს აუცილებლად სჭირდება. აი, როცა საქმე შემოქმედებით და ნაკლებად ტექნიკურ პროფილს ეხება, აქ მასწავლებლის როლი მნიშვნელოვნად იზრდება. დიზაინის სწავლება მხოლოდ დიზაინერს შეუძლია და არა პედაგოგს, რომელიც სხვების აღმოჩენებზე ჰყვება. ეს შეუძლიათ მხოლოდ იმათ, ვინც ძერწავს თანამედროვე კულტურას და ჩართულია შემოქმედებით ცხოვრებაში. ასეთი ხალხი კი პედაგოგიურ საქმიანობას ნაკლებად ეწევა, ისინი თავიანთ სახელოსნოებში არიან შეყუჟულები, საკუთარ პროექტებზე მუშაობენ, საერთოდაც, ცოტა არის მაღალი დონის დიზაინერი, მთელ რუსეთში ასეთი მხოლოდ ორი-სამი ათეული ადამიანია, არადა, ყოველ წელს სამასამდე დიზაინერი მაინც იღებს დიპლომს. ისე, მთელ მსოფლიოშიც ასეთი სიტუაციაა’, - ჰყვება სეროვი. მას მიაჩნია, რომ პროფესიონალების მოწვევის ტრადიციის დამკვიდრება აუცილებელია, თუ გვინდა, რომ ადგილობრივი დიზაინერების კვალიფიკაცია ამაღლდეს. მითუმეტეს, როცა ეს არც ისე რთულია, რადგან არსებობს ბევრი ე.წ. „მომთაბარე“ პროფესორი, რომელიც სხვადასხვა ქვეყნებში მოგზაურობს და მასტერ-კლასებს ატარებს.

სერგეი სეროვი icograda -ს საპატიო წევრია, რომლის ინიციატივით 27 აპრილს მსოფლიოში საკომუნიკაციო დიზაინის საერთაშორისო დღე აღინიშნება და ასევე, ყოველწლიურად ტარდება პროფესიონალური კვირეული სხვადასხვა ქვეყანაში. თბილისში ჩატარებული სემინარიც სწორედ ამ დღეს დაუკავშირეს. თუმცა, როგორც სეროვი ამბობს, კომუნიკაცია არა მხოლოდ ამ ვიზიტის, მთელი ცხოვრების მთავარი თემაა.

ს.ს: ჩვენ პოსტ-ინდუსტრიულ, ინფორმაციულ ეპოქაში ვცხოვრობთ. ინფორმაციასთან კი სწორედ გრაფიკის დიზაინერები მუშაობენ. უფრო მეტსაც გეტყვით, თანამედროვე სამყარო არა მხოლოდ ინფორმაციული საზოგადოებაა, ეს არის სამყარო, სადაც ერთ ჩვეულებრივ სურათს შეუძლია ჩაანაცვლოს დიდი ტექსტი. ამიტომ, ის პროფესიონალები, რომლებიც მუშაობენ ვიზუალურ ინფორმაციასთან, დღეს კულტურის ავანგარდში არიან. შესაბამისად, დღეს ვიზუალურ კომუნიკაციასთან მუშაობა ნიშნავს გახდე ის, ვინც თანამედროვე კულტურის შემოქმედებითი ლიდერია.

dt_ მსოფლიოში გრაფიკული დიზაინის რომელი ჟანრი მიგაჩნიათ ყველაზე აქტუალურად?

ს.ს: პროფესიული განვითარების თვალსაზრისით, მე ყველაზე აქტუალურად მიმაჩნია ჟანრი, რომელმაც თითქმის უკვე ამოწურა თავისი ფუნქცია. ვგულისხმობ პლაკატის ჟანრს. უკვე ოცი წელია ორგანიზებას ვუკეთებ მოსკოვის საერთაშორისო ბიენალეს, რომელზეც პლაკატის გამოფენები იმართება. პლაკატი, რომელიც უკვე გათავისუფლდა ფუნქციისგან, რომ გადმოსცეს მხოლოდ ოპერატიული ინფორმაცია, კრეატიული თვალსაზრისით ძალიან მნიშვნელოვანია და თანდათან უფრო დიდ მნიშვნელობას შეიძენს. თუ სოციალური თვალსაზრისით განვიხილავთ, მაშინ უნდა აღვნიშნოთ ვებ-დიზაინის სფერო, ელექტრონული გამოცემები, ყველაფერი, რაც დაკავშირებულია ელექტრონულ ინფორმაციასთან, თუმცა ეს ჟანრი ჯერ კიდევ ძალიან შორსაა იმ მიღწევებისგან, რაც უკვე გააჩნია პოლიგრაფიულ, ბეჭდვით დიზაინს. ისე კი, მას დიდი მომავალი აქვს, რადგან მისი აქტუალურობა თანდათან სულ უფრო იზრდება.

სეროვი ფიქრობს, რომ თანამედროვე ხელოვნება გრაფიკულ დიზაინზე გავლენას აღარ ახდენს:

მე უფრო ვფიქრობ, რომ ახლა უკვე პირიქით, გრაფიკული დიზაინი ახდენს მასზე გავლენას. დიზაინი ბევრი რამითაა დავალებული თანამედროვეხელოვნებისგან. ფუტურისტებმა საუკუნის დასაწყისში წიგნებზე გადაიტანეს ყურადღება და რევოლუციონერული მეთოდით წასწიეს წინ დიზაინი, მეოცე საუკუნის კლასიკური პარადიგმა შეცვალეს. მათ შორის იყვნენ ძმები ზდანევიჩები, უფრო ადრე მონმარტრის მხატვრები - პლაკატის წარმოშობას სწორედ მონმარტრის სკოლას უნდა ვუმადლოდეთ. დღეს კი თანამედროვე ხელოვნება თითქმის უარყოფს ვიზუალურ ფორმებს, კონცეფციებზეა გადართული. თანამედროვე ხელოვნებაში სანახავი ელემენტარულად აღარაფერი დარჩა. პლაკატი კი, რომელიც გათავისუფლდა ფუნქციონალური დატვირთვისგან, მნახველს სიამოვნებას ანიჭებს. ის ინტერესი ფორმის მიმართ, რაც ადრე გააჩნდათ ფერმწერებს, ახლა მატერიალიზდება გრაფიკულ დიზაინში. აღარ შეიძლება იმის თქმა, რომ ხელოვნება არის დიზაინის ფორმირებაში ჩართული, დღეს გრაფიკული დიზაინერია მთავარი შემოქმედი.

გრაფიკული დიზაინერის პროფესია მთელს მსოფლიოში მოთხოვნადია. თუ ვისაუბრებთ რუსეთზე, ეს არის დიზაინის ერთადერთი სპეციალიზაცია, თუ არ ჩავთვლით ინტერიერის დიზაინს და არქიტექტურას, რომელიც ნამდვილად პოპულარულია.

რუსეთში დიზაინერები არიან, რუსული დიზაინი კი არ არსებობს. პარადოქსია, მაგრამ ეს მართლაც ასეა. რუსეთი თავისი ბუნებით არადიზაინერული ქვეყანაა. ისტორიულად ყოველთვის ასე იყო - ადამიანებს აქ არასოდეს უყვარდათ სიცოცხლე. მათ მოსწონდათ სიკვდილი (სასურველია გმირულად), ამბრაზურაზე გადაფარებით, ხანძრისგან ბავშვის გადარჩენით, რადგან ესაა რუსული პარადიგმა - გმირული საქციელი. დიზაინი კი ყოველდღიური ცხოვრების ხელოვნებაა. რუსეთში არასოდეს აქცევდნენ ყურადღებას იმას, რაც ქრისტემ თქვა - „გიყვარდეს მოყვასი შენი“. დიზაინი კი, მოგეხსენებათ, ადამიანების სიყვარულის გამო იქმნება. მოყვასის სიყვარული რუსეთში ის ცნებაა, რომელიც დღესასწაულებზე ახსენდებათ. თქვენც ხომ მშვენივრად იცით - ეს ქვეყანა არაჰუმანურია. შესაბამისად, ქვეყნის კულტურული „ბექგრაუნდი“ არ უწყობს ხელს დიზაინის სფეროს განვითარებას.

ზოგადად, დიზაინერი მთავარ როლს თამაშობს ქვეყნის კულტურულ განვითარებაში, რუსეთში კი საზოგადოება ამას არ ეთანხმება, რადგან ამისთვის არ არსებობს ადეკვატური კულტურულ-სოციალური მზაობა. ასე რომ, დიზაინი, რომლითაც დასავლეთში გაჟღენთილია ყოველდღიური ცხოვრება, აქ უცხო ფენომენია.

dt_ ეს ალბათ არა მხოლოდ რუსეთის, ზოგადად, პოსტ-საბჭოთა ქვეყნების პრობლემაა...

ს.ს: საინტერესოა, რომ საბჭოთა დიზაინის მთავარი მიღწევები სწორედ ანტისაბჭოთა ხასიათისაა. ასე რომ, დიზაინის განვითარებისთვის ეს პერიოდი ძალიან საინტერესო იყო. გასული საუკუნის 60-იანებში, როდესაც დიზაინმა აღორძინება დაიწყო, საბჭოთა დიზაინერს უწევდა გადაელახა არა მხოლოდ ღრმა კულტურული „ბექგრაუნდი“, ადამიანების ვიზუალურობის მიმართ დამოკიდებულებაც, რომელიც საბჭოთა ეპოქაში კულტივირდებოდა მხოლოდ პროპაგანდისტული და იდეოლოგიური პლაკატის სფეროში. საბჭოთა კავშირი დიდი ციხე იყო, ციხეში კი რა დიზაინს გააკეთებ - საწოლს გახდი უფრო კომფორტულს? მთელი ქვეყანა საბრძოლო ბანაკი იყო. საბჭოთა ადამიანს არ უნდა ეცხოვრა კომფორტულად, ის უბრალოდ, უნდა ყოფილიყო მზად საყოველთაო მობილიზაციისთვის.

ბიენალე ‘Golden Bee 10’ -ზე წარდგენილი პლაკატი. Liu Xiaowei ჩინეთი

ამ ყველაფრის გათვალისწინებით, იმისთვის, რომ პოსტ-საბჭოთა ქვეყნებში დიზაინის სფერო განვითარდეს, ერთი რამაა საჭირო - გავხდეთ თავისუფალი ადამიანები, ვიცხოვროთ თავისუფალ სამყაროში. ეს ორი რამ მჭიდრო ურთიერთკავშირშია - თავისუფალ ადამიანს სჭირდება ინდივიდუალიზაცია და არა სამხედრო უნიფიკაცია.

dt_ ქართულ გრაფიკულ დიზაინზე რა აზრის ხართ?

ს.ს: ადგილობრივ გრაფიკულ დიზაინს ძალიან ცუდად ვიცნობ, ბიენალეზე, რომელსაც მე ვატარებ, არც ისე ხშირად გამოერევა ხოლმე ქართული გვარები. თუ ქუჩაში გაივლი და ადგილობრივ ბეჭდურ მედიას გადაავლებ თვალს, მიხვდები - მომავალი ქართულ გრაფიკულ დიზაინს ჯერ კიდევ წინ აქვს. თქვენ გაქვთ კოლოსალური პრობლემა, რაც დაკავშირებულია უნიკალურ გრაფიკულ სისტემასთან. ქართველი დიზაინერები ცდილობენ მიბაძონ მსოფლიო ბრენდებს და ეს არც ისე კარგია. ირანშიც არის ეს პრობლემა - აქვთ ეს გაუგებარი სიმბოლოები, არაბული გრაფიკა, მაგრამ ამისგან მათ შეძლეს მსოფლიო დონის მოვლენის შექმნა, ყველა ირანულ პლაკატზე ჩანს ლათინური ასოებიც და „სპარსული“ ასოების მოხაზულობაც. ირანული დამწერლობის დამოკიდებულება მსოფლიო დამწერლობასთან აქაურისგან განსხვავდება. ირანში ასლის გაკეთების მცდელობა არ არის, ეს ყველაფერი ქალისა და კაცის ურთიერთობას გვაგონებს, ერთმანეთის შემავსებელი წყვილია. საქართველოში კი ვხედავ თითქოს ჰომოსექსუალურ კავშირს. თუ მსოფლიო ბრენდს თარგმნი ირანულად, ეს არ უნდა მოხდეს სიტყვასიტყვით, არამედ შემოქმედებითად, უნდა იგრძნობოდეს, საიდან მოდის ეს ყველაფერი, მაგრამ არც მახინჯი, ბრმა ასლი კეთდებოდეს. ამაშია ადგილობრივი დიზაინის განვითარების წინაპირობა. თქვენ უნიკალური მემკვიდრეობა გაგაჩნიათ, მსოფლიოში ხომ სულ რაღაც თოთხმეტი დამწერლობაა, ეს არის იშვიათი, უნიკალური სიმბოლოები, რომელიც ითხოვს დიზაინერების მხრიდან შემოქმედებით მიდგომას.

სერგეი სეროვი ფიქრობს, რომ დიზაინის სფეროს განვითარების თვალსაზრისით საქართველოსუფრომეტიპოტენციალიგააჩნია, ვიდრე რუსეთს. „ხომ იწვევთ დასავლელ, ამერიკელ სპეციალისტებს, რომ მოგიგვარონ საგზაო, სოციალური პრობლემები, იყენებთ საერთაშორისო გამოცდილებას სხვადასხვა სფეროს განვითარებისთვის... ზუსტად ასევე შეიძლება მოიწვიოთ გრაფიკული დიზაინის ვარსკვლავები, რომ დაგეხმარონ პრობლემების გადაჭრაში, ახალი გზების ძიებაში. რუსეთი პოლიტიკურად გაცილებით მკვდარი ქვეყანაა, ვიდრე საქართველო. ჩვენთან ასეთი რაღაცები სახელმწიფოს მხარდაჭერის გარეშე კეთდება, გმირი ენთუზიასტების წყალობით. სახელმწიფო უნდა ზრუნავდეს ამაზე, ნუ დაელოდებით, როდის გამოვა ხალხი ქუჩაში და მოითხოვს, რომ ჩამოიყვანოთ მსოფლიო დონის დიზაინერები, რომლებიც გადაწყვეტენ ეროვნული ვიზუალური გრაფიკის პრობლემებს, ეს არ მოხდება...“

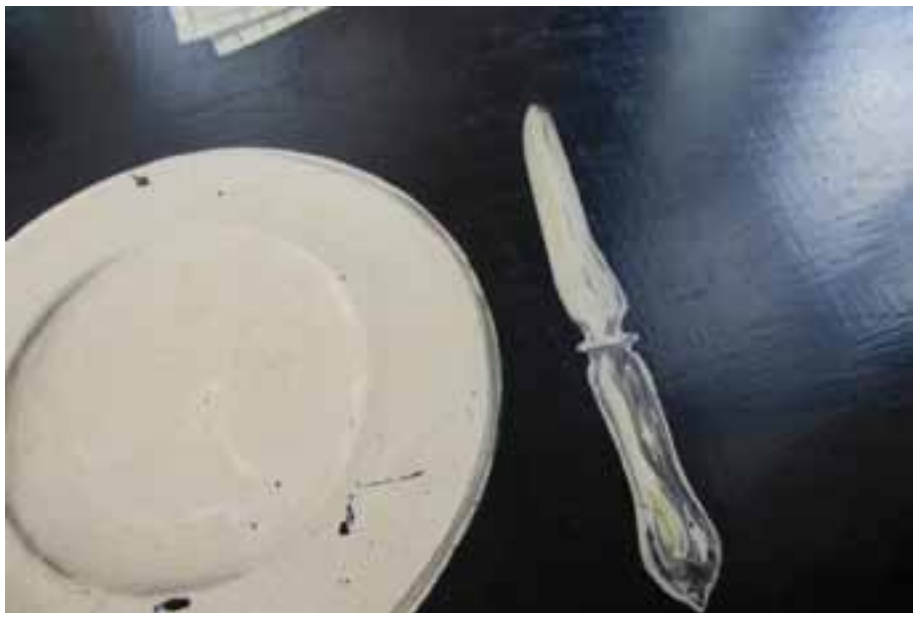
და სანამ ეს თამაში ლეგალურია...

////////// ნესტან კვინიკაძე

ფოტო _\ ნანა დოლიძე © dt

ბოლო დროს თბილისში, შემორჩენილი საბჭოური კიჩების პარალელურად გაჩნდა ახალი, ახალი როგორც ფორმის ისე კონცეფციის კედლის მხატვრობა, რომელიც ისე როგორც ყველა სხვა ქალაქს ერთგვარ ხიბლს მატებს ზოგად ექსტერიერს. ეს ფაქტია, რომ მეტ-ნაკლებად, აქ ცოცხალი ადამიანები თურმე მაინც ცხოვრობენ.

ასეთი ცოცხალი მოქალაქეების რიგშია, მხატვარი, რეჟისორი, მთამსვლელი, მაშველი, მოთხილამურე, ბაიკერი, რეჟისორი და მსახიობი გიორგი მასხარაშვილი, რომელიც ამ ფართო დიაპაზონიდან გამომდინარე, ყველგან და ყოველთვის ტოვებდა კვალს.



აქ წარმოდგენილ იმიჯებში, კარგად ჩანს, როგორ შეიძლება გარდაიქმნას ერთი მოცემული სივრცე; გაჩნდეს სიღრმე და ილუზიური სამყარო, რომელიც ასოციაციების და განწყობის ინსპირაციას განაპირობებს.

გიორგი მასხარაშვილის დახვეწილი და კინემატოგრაფიული გრაფიკა, ყოველთვის ინდივიდუალურია, ის გიზიარებს ამბებს და გთავაზობს თამაშის წესს, ანუ იმას, რის გარეშეც ყოველდღიურობა ასეთი მოსაწყენია.

მეტროგრაფი არის თბილისში განთავსებული გრაფიკული სტუდია, რომელშიც ამზადებენ სატელევიზიო სარეკლამო რგოლებს, და მოკლე ანიმაციურ ფილმებს.
ჩვენ დაუსვით რამდენიმე შეკითხვა სტუდია მეტროგრაფის ხელმძღვანელს გიგი კვანტალიანს

dt_ როდის დაარსდა სტუდია მეტროგრაფი?
სტუდია მეტროგრაფი დაარსდა 2008 წელს აგვისტოს ომის შემდეგ. შევიკრიბეთ რამოდენიმე გრაფიკოსი და ერთობლივი ძალებით შევქმენით ახალი სტუდია.

dt_ ძირითადი მიმართულება...
ჩვენი ძირითადი მიმართულება დღეს დღეისობით, არის სატელევიზიო გრაფიკული რგოლების დამზადება, თუმცა ასევე გვიმუშავია არაერთ მუსიკალურ კლიპზე , მოკლემეტრაჟიან ანიმაციაზე და სრულმეტრაჟიან ფილმზე.

dt_ სარეკლამო რგოლის დამზადებისას პირადად თქვენთვის მთავარია სცენარი (იდეა) თუ ტექნიკურად მაღალი ხარისხის პროდუქტის მიღება. რომელი უფრო პრიორიტეტულია?
ესე ვერ გამოვყოფ, ვინაიდან საბოლოო შედეგისთვის სცენარიდან დაწყებული, ტექნიკური შესრულებით დამთავრებული ყველაფერი არის უმნიშვნელოვანესი მაღალი ხარისხის მისაღწევად.

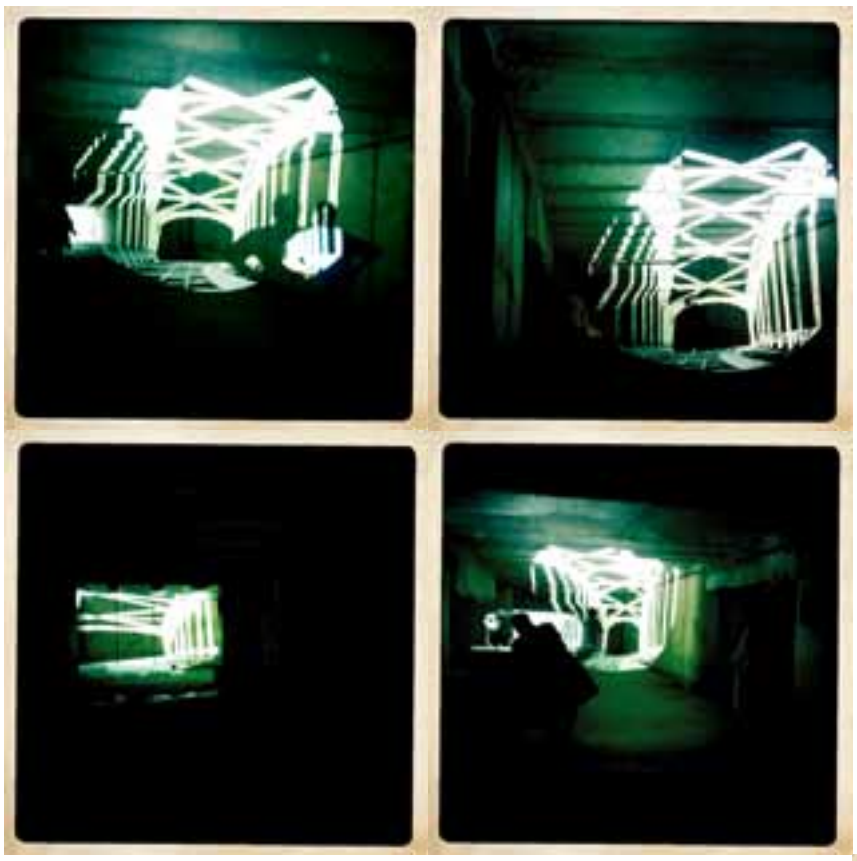
dt_ რა შეგიძლიათ გვითხრათ თქვენ ახალ პროექტზე “Noah tully” -ზე.
“Zilion Zaboodles” - არის სრულმეტრაჟიანი ანიმაციური ფილმის პროექტი, რომელზეც უკვე დიდი ხანია ვმუშაობთ.

dt_ სტუდიის ლოგოში გამოყენებულ ვექტორული სპილო რამესთან ასოცირდება?
ეს კორპორატიული საიდუმლოებაა :)))

dt_ რა მიმართულებით აპირებთ სამომავლო პროექტების წარმართვას?
სამომავლოთ ვაპირებთ, უფრო მეტად გადავერთოდ სრულმეტრაჟიან ანიმაციურ ფილმებსა და მხატრული ფილმების ვიზუალურ-ეფექტებზე.

undergo. the parallels

ნასტასია არაბული

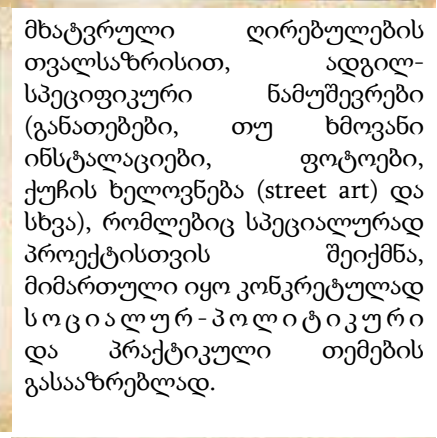


24 მაისიდან 3 ივნისის ჩათვლით, ყველას, ვინც თბილისის ქუჩებში მოხვდებოდა, საშუალება ქონდა მიწისქვეშა გადასასვლელებში ახალი, მანამდე უნახავი არტისტული გამოხატულებები გაეზიარებინა.
ყველას, ვინც ამ საშუალებას გამოიყენებდა შეეძლო თავისუფლად ევლო წითელ ხალიჩაზე, განედევნა შიშები, ესროლა ვარსკვლავები და შეეგრძნო უკვე ათვისებული და ათიათასჯერ გამოყენებული საზოგადოებრივი სივრცე ახლებურად.

ევროკავშირის პროექტის 'სივრცეები' ფარგლებში, არასამთავრობო ორგანიზაცია GeoAir -ის ორგანიზებით მოწყობილ გამოფენებში 12 ქვეყნიდან ჩამოსული 21 ხელოვანი მონაწილეობდა. პროექტი ხელს უწყობს სახელოვნებო აქტივობებს საზოგადოებრივ სივრცეში და მიზნად ისახავს ურბანული საზოგადოებრივი სივრცის ხელოვნებისა და კულტურული ღონისძიებების მეშვეობით სამოქალაქო ფუნქციის დაბრუნებას/აღდგენას.

დღესდღეობით თბილისის მიწისქვეშა გადასასვლელები არასწორი და ქაოტური მიმართულებით ვითარდება, ზოგ მათგანში მოწესრიგებული კომერციული ფართები შენდება და იხსნება, ზოგიერთი ნგრევის პირას არის, ასევე არის მიწისქვეშა გადასასვლელები, რომლებმაც მათი პრაქტიკული აუცილებლობის მიუხედავად ფუნქცია დაკარგეს და ფაქტობრივად ნაგავსაყრელად ან საზოგადოებრივ საპირფარეშოებად არის ქცეული.

undergo. the parallels ერთი კვირის განმავლობაში თბილისის 9 მიწისქვეშა გადასასვლელს მოიცავდა. მიწისქვეშა გადასასვლელებმა, რომლებიც საბჭოთა კავშირის დაშლის შემდეგ, მიწისქვეშა არსებობის სხვადასხვა ეტაპს გადიოდნენ, პროექტის ფარგლებში ახალი ფუნქცია შეიძინეს. ისინი არა მხოლოდ გზის ერთი მხრიდან მეორეზე უსაფრთხოდ გადასვლის ადგილებად, არამედ იმ სივრცედ იქცნენ, სადაც ხელოვნება კეთდება, ხელმისაწვდომი ხელოვნება, იქვე, შენს თვალწინ.



პროექტს "undergo. the parallels" ორი მთავარი მიზანი აქვს : - პრაქტიკული და არტისტული.

პრაქტიკული თვალსაზრისით – თბილისის მოსახლეობისთვის სურვილისა და ინტერესის გაჩენა, გამოიყენოს მიწისქვეშა გადასასვლელი. მსგავსი პროექტების მიზანია, ქალაქის მმართველობის ყურადღების მიქცევა ამ მიწისქვეშა გადასასვლელების აუცილებლობაზე, მათ დასუფთავებაზე და მომხმარებელთათვის მისაღებ მდგომარეობაში მოყვანაზე. მეორეს მხრივ აქ საინტერესო გარემოს შექმნა, სადაც ხელოვანები ყველას თვალწინ მუშაობენ და მიწისქვეშა გადასასვლელების ათვისებისთვის დამატებით მოტივაციას ქმნიან.

მხატვრული ღირებულების თვალსაზრისით, ადგილ-სპეციფიკური ნამუშევრები (განათებები, თუ ხმოვანი ინსტალაციები, ფოტოები, ქუჩის ხელოვნება (street art) და სხვა), რომლებიც სპეციალურად პროექტისთვის შეიქმნა, მიმართული იყო კონკრეტულად სოციალურ-პოლიტიკური და პრაქტიკული თემების გასააზრებლად.

პროექტში მონაწილეობდნენ:

აგნიეჟკა პოკრივკა, ალექს აქსინტე / კრისტი ბორჩანი როგორც სტუდიო ბაზარი, ალისია როგალსკა, ანდრეა შნეემაიერი, არტ ლაბორატორია, ფრაუკე შმიტი / იან პაულ ჰერცერი / მაქს კულმანი, გიორგი კვინიკაძე, ჰანს როზენშტრომი, ჰელმუტ კანდლი, ირინა ქურთიშვილი / ანდრეას მ. კაუფმანი, ჯონათან კარკუტი / ჯული სკოტი / ტორანჯ ხონსარი, კატარინა შტადლერი, ქეთო ლოგუა, მაგდალენა კუხტოვა, მამუკა სამხარაძე, მარიან ოპლინგერი / სოფი ჰოფერი / კოკა ვაშაკიძე, კონსტანტინე მინდაძე, კოტე სულაბერიძე, ლუდვიგ კიტინგერი / ფერნანდო მესკიტა, მიხალ მორავჩიკი, ნატალია ნებიერიძე, ნუკა მეგრელიშვილი, ოლივერ რესლერი, რომანა შმალიში, მარიამ ბესიაშვილი / ინგა სამხარაძე / თამარ ჩადუნელი / რუსკა აბესაძე, შტეფან რუსუ, თამარ გურგენიძე, თამუნა ქარუმიძე, ტილმან მაიერ ფაიე, VASILI დავით ჩიხლაძე, კოკა რამიშვილი, ნიკო ცეცხლაძე, მამუკა ცეცხლაძე, ლია შველიძე, გია რიგვავა, ოლეგ ტიმჩენკო, მამუკა ჯაფარიძე წარმოდგენილი არქივის მასალაში.

ფოტო: ნინი ფალავანდიშვილი, გეოეარი

CAPAROL

Since 1885

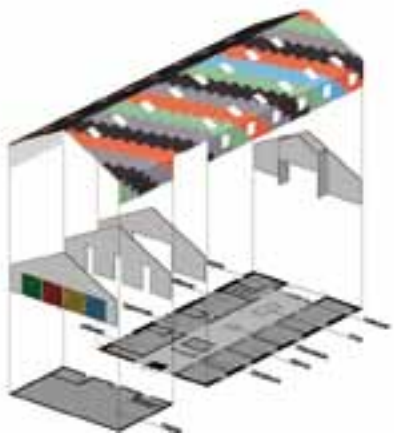
ევგენი ასეს ლექცია თბილისში

ლუქსემბურგის საელჩო

4 ივნისს, თბილისში ევროპის კვირეულის ფარგლებში მოსკოველი არქიტექტორის, ევგენი ასეს ლექცია გაიმართა სახელწოდებით "HORIZON, FENCE AND SHADOW - ჰორიზონტი, ღობე და ჩრდილი".
ლექციაზე, არქიტექტორმა წარმოადგინა 1997 წელს დაარსებული არქიტექტურული სახელოსნოს asse architects მიერ შექმნილი სახელოვნებო და არქიტექტურული პროექტები.
არქიტექტორი შეეცადა აეხსნა თუ რატომ გახდა ჰორიზონტის, ღობისა და ჩრდილის თემა მისი დაკვირვების და შესწავლის საგანი და როგორ აირეკელა ეს თემები მის არქიტექტურულ ნაწარმოებებში. ისეთი ვიზუალური გამოსახულებების ერთიანობამ, როგორიც ჩანახატების, სხვა და სხვა დროს გადაღებული პეიზაჟების, არქიტექტურული დეტალების და განხორციელბული პროექტების ფოტოებია, დამსწრე საზოგადოებას საშუალება მისცა გაცნობოდა არქიტექტურული იდეების გენერირებისა და განვითარების ძალზედ საინტერესო პროცესს.
არქიტექტორის შემოქმედების გაცნობით მსმენელს ასევე საშუალება მიეცა წარმოდგენა შეექმნა ევგენი ასეს ესთეტიურ მსოფლმხედველობაზე, რომელიც თავად არქიტექტორის თქმით, ბევრ საერთოს ნახულობს პროტესტანტულ ესთეტიურ ტრადიციასთან. მართლაც, წარმოდგენილი ობიექტები და ინსტალაციები პურიზმით, ზედმეტობებისაგან დაცლილი სისადავითა და პოეტურობით გამოირჩეოდა.
გადრა უაღრესად დახვეწილი და საინტერესო პროექტების პრეზენტაციისა ევგენი ასემ ახალგაზრდა თბილისელ არქიტექტორებს საფიქრელად პასუხგაუცემელი შეკითხვებიც დაუტოვა. პრეზენტაციის ბოლო სლაიდი, ინგლისურენოვან წარწერას "Architecture" უჩვენებდა. ტექსტის ბუნდოვანი, გაცრეცილი, რთულად ამოსაკითხი გამოსახულება სიტყვის ამოუწურავ არსზე მიუთითებდა და ლექციის დასაწყისში დასმულ შეკითხვას უბრუნდებოდა, და მაინც, რა არის არქიტექტურა?

////////// ნანო ზაზანაშვილი

გოლფ კლუბის სამეურნეო ბლოკი



ოფისი ჩელობიტევოში. ინტერიერი

ოფისის შენობა ჩელობიტევოში

სააგენტო ქმნის ბიზნეს ბარათებს ბეტონისგან http://www.murmure.me/beton/

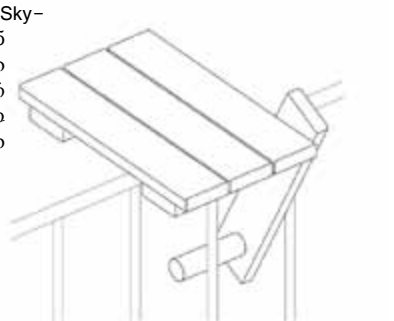
ფრანგული დიზაინ სააგენტო Murmure's ბიზნეს ბარათები გამოირჩევა ყველა დანარჩენისგან მხოლოდ მისი უჩვეულო მასალით - ბეტონით.

designtaxi.com

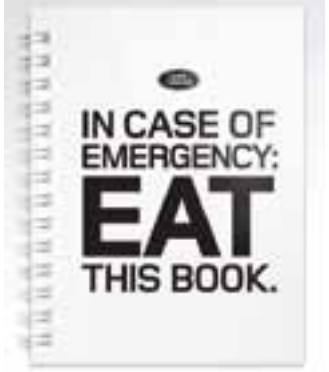
Matt Richardson -ის მიერ შექმნილი პროექტი აღწერითი კამერა საკმაოდ მარტივია - ვაფიქსირებთ კადრს, ვაჭერთ გადაღებას და გამოდის ფოტოს ტექსტუალური აღწერილობა - [ძირითადი შინაარსი] ისე როგორც პოლაროიდი. მოწყობილობა შედგება USB ვებკამერისგან, გადასაღები ღილაკისგან და Ethernet დაკავშირებისგან.
როდესაც მომხმარებელი იღებს ფოტოს, ის იგზავნება Ethernet -ის საშუალებით Amazon's Mechanical Turk API -ში აქ მომუშავე პერსონალი ათვალიერებს ფოტოს და შემდეგ აღწერს რასაც ხედავს. როგორც კი აღწერილობა შეიქმნება, კამერის თერმული პრინტერი ბეჭდავს ტექსტს.

prote.in

Torafu Architects -ის მიერ შექმნილი ჭკვიანური მინიმალისტური და პორტაბელური კონსტრუქცია მოაჯირზე პატარა მაგიდისავით მაგრდება. ხისგან დამზადებულ Sky-Deck -ს აწარმოებს Ishinomaki Laboratory, რომელიც 2011 წლის მარტში ცუნამით განადგურებული ქალაქ იშინომაკის რეკონსტრუქციისთვის დაარსდა. ჰაერში მცურავი Sky-Deck -ი ვიწრო აივნიდან ქალაქის ფარგლებში იჭრება და ნებისმიერ მოაჯირთან ან სახანძრო კიბესთან მიმაგრებით მყუდრო გარემოს ქმნის.



TreeHugger



designtaxi.com

ნათქვამია, რომ land rover -ის ავტომობილებს შეუძლია ყველანაირი წინააღმდეგობის გადალახვა უდაბნოშიც, მაგრამ შეძლებენ იგივეს ავტომობილის მეპატრონეები?
იმისთვის, რომ land rover -ის მფლობელები გაუმკლავდნენ სასიცოხლო პრობლემებს, თუ როდესმე უდაბნოში გაიჭედებიან, land rover -ი მათ სთავაზობს პირველადი დახმარების, გადასარჩენ გიდს, რომელიც AD სააგენტო young & rubicam dubai -ის თან კოლაბორაციით დამზადდა. წიგნში მოცემულია მითითებები თუ როგორ ავაშენოთ თავშესაფარი, გავუშვათ სიგნალი დახმარებისთვის, ავანთოთ ცეცხლი, მოვინადიროთ ჩიტები და ჩრდილოეთ ვარსკვლავის გამოყენებით ორიენტაცია აღვიდგინოთ.
რაც ყველაზე მთავარია, უკიდურეს შემთხვევაში, ამ წიგნის მირთმევაც არის შესაძლებელი! წიგნი დამზადებულია საკვები ფურცლისა და მელნისგან, მისი მეტალის სამაგრის გამოყენება შესაძლებელია როგორც შამფური, ხოლო მისი ამრეკლავი შეფუთვით შეიძლება დახმარების სიგნალის გაცემა.

Mairi says, "Self-watering planters are a no-brainer for plant serial killers -- but until now most looked like some kind of Frankenstein science experiment."
TreeHugger

თვითმორწყვადი ქოთანი ინოვაციური ტექნოლოგიების გამოყენებით ერთ მთლიან ფორმაში კარიმ რაშიდის დიზაინით.

სატრანსპორტო პროდუქციის კომპანია - RYNO მოტორსი არ ჩერდება და მოტორიზებულ ბაზარს ამ წლისთვის სიახლეებს სთავაზობს. კომპანიამ გამოიგონა ტრანსპორტი, რომელიც ჩვეულებრივი სკუტერის ფუნქციებს ითავსებს. "Micro-Cycle" -ს აქვს ერთი ბორბალი და დადის ელექტრონული მოტორის საშუალებით, რომელსაც გააჩნია ნულოვანი დაბინძურება. 125 კილოგრამს იწონის და თავისი დიზაინით საუკეთესო საშუალებაა ქალაქში სასიარულოდ. მოტოციკლეტს შეუძლია საათში 15 მილის გავლა. "Micro-Cycle" გამოვა 2012 წლის ბოლოს, მისი ფასი 4,200 დოლარი იქნება.

designtaxi.com

ფოტო_\ ნიკა ფანიაშვილი

1950 წელს შვეიცარიის ქალაქ ვაილში, რაინთან დაფუძნდა კომპანია “ვიტრა”.
კომპანიამ მუშაობა ათი თანამშრომლით დაიწყო, სამი წლის შემდეგ კი იგი ბაზელშიც დაფუძნდა.
1957 წელს ვიტრამ ჰერმან მილერის კოლექციის წარმოების ლიცენზია მიიღო, რომელიც ჩარლზ და რეი ეიმსებთან ერთად, ჯორჯ ნელსონის ავეჯის წარმოებასაც მოიცავდა.
1967 წელს, ათწლიანი მუშაობის შემდეგ, ვიტრამ შეიმუშავა პროდუქტი ”პანტონი” - ერთიანად ჩამოსხმული პირველი კონსოლის სკამი, რომლის დიზაინიც ვერნერ პანტონმა შექმნა.
1984 წლის პირველ იანვარს ვიტრამ ჩარლზ და რეი ეიმსებისა და ჯორჯ ნელსონის მიერ შექმნილი ავეჯის წარმოების ექსკლუზივი მოიპოვა ევროპისა და შუა აზიის ქვეყნებისთვის. მას შემდეგ “ვიტრა” დამოუკიდებელი კომპანიაა.
კომპანია ვიტრას ოფიციალური წარმომადგენელი საქართველოში გახდა “ოპერა დიზაინი”, რომელმაც 18 მაისს ახალი შოურუმი გახსნა.
კომპანია ვიტრასთან ერთად ოპერა დიზაინის შოურუმში წარმოდგენილია ბელგიური კომპანიის - ბულოს (BULO) საოფისე ავეჯი და ასევე ალიასისა (Alias) და ფანტონის (fantoni) პროდუქციაც.

ფოტო_\ dt

TON
ევროპული სავარძლის სალონი
European Chair Salon
Tel: 2 23 23 74
salon@ton.ge
www.ton.ge

CES CREATIVE EDUCATION STUDIO
რამიშვილის 5. 225 2002 www.ces.ge

“KNÄPPA” 2.3 მეგა პიქსელიანი კამერაა, რომელიც ორ ბატარეაზე მუშაობს და დამაგრებულია პატარა პლასტმასის ბოლტებით. ის მხოლოდ მასტიმულირებელი მიზნით დარიგდა მათთვის, ვინც დაესწრო Ikea -ს ახალი ავეჯის ხაზის ვიპ პრეზენტაციას შვედეთში.
ამის მიუხედავად ახლო მომავალში ‘KNÄPPA’ - მუყაოს კამერა შიძლება Ikea -ს მაღაზიებში გამოჩნდეს.

designtaxi.com

გამოიცა საქართველოს კულტურისა და ძეგლთა დაცვის სამინისტროს ხელშეწყობით

fonts.ge უკანასკნელი დამატებები
დიზაინთბილისი
დასახელება: G_Grem
ავტორი: Atech Software

Logodesign
Identity Branding. Visual Branding. Naming.
www.logodesign.ge

DESIGNTbilisi
http://designtbilisi.ge

more@designtbilisi.ge