

თანამედროვე ქანდაკება  
არსებულ და  
იმიტირებულ რეალობაში

**CONTEMPORARY SCULPTURE  
IN ACTUAL AND  
VIRTUAL REALITY**

თბილისის არქიტექტორთა და სკულპტორთა ასოციაცია  
TBILISI ASSOCIATION OF ARCHITECTS AND SCULPTORS

გამოფენის კატალოგი  
Exhibition catalog



საქართველოს  
კულტურის, სპორტისა  
და ანაღზაზრდობის  
სამინისტრო

**TASA**  
Tbilisi association of Sculptors and Architects

**პროექტის ხელმძღვანელი**  
ლევან სალუქვაძე

**Head of the project**  
Levan Salukvadze

**პროექტის კურატორი**  
სოფიო ჩიტორელიძე

**Project curator**  
Sophio Chitorelidze

**ფოტო**  
ალექსანდრე სვატიკოვი

**Photo**  
Alexander Svatikov

გამოფენის კატალოგი მომზადდა საქართველოს კულტურის, სპორტისა და ახალგაზრდობის სამინისტროს ფინანსური ხელშეწყობით

The catalog of the exhibition was prepared with the financial support of the Georgian Ministry of Culture Sports and Youth

თბილისი - 2023  
Tbilisi - 2023

## პროექტის შესახებ

პროექტის „თანამედროვე ქანდაკება არსებულ და იმიტირებულ რეალობაში“ ფარგლებში თბილისის არქიტექტორთა და სკულპტორთა ასოციაციის მიერ, რედისონ რედ თბილისის საექსპოზიციო სივრცეში 2023 წლის 18 ნოემბრიდან 21 ნოემბრამდე საერთაშორისო გამოფენა მოეწყო.

აღნიშნული პროექტის მიზანს ქანდაკების დარგის განვითარება-პოპულარიზაციისთვის ინოვაციური მაღალი ტექნოლოგიების გამოყენებით, ადგილობრივი და უცხოელი ავტორების მიერ განხორციელებული ნამუშევრების ჩვენება წარმოადგენდა.

ღონისძიებაზე ერთდროულად იყო წარმოდგენილი ქანდაკება, როგორც არსებულ, ისე იმიტირებულ რეალობაში. შესაბამისად, გამოფენა ახალი გამოცდილება იყო, როგორც მოქანდაკეებისათვის, ისე დამთვალიერებელთათვისაც.

შემოქმედებით პროცესში ხელოვნების გარდა ციფრული მედიის ჩართვა, კონკრეტული ადგილის მიღმა არსებული მხატვრულ-ვიზუალური გამოსახულების შექმნა ხელოვნების „საზღვრებში“ ახალი აღმოჩენაა.

მე-20 საუკუნიდან მოყოლებული დღემდე - კულტურის სფერო, საზოგადოებრივი განვითარების პირდაპირპროპორციულად, მრავალი სოციალური თუ ტექნოგენური ფაქტორის გავლენით ბევრად შეიცვალა. თანამედროვეობაში არსებულ რეალობასთან ერთად ცხოვრების ყველა სფეროში აქტიურად ჩაერთო ვირტუალური, იმიტირებული რეალობა. ის სულ უფრო

მეტად მონაწილეობს მხატვრული სახეების შექმნის პროცესში. ქანდაკებაც, როგორც სახვითი ხელოვნების ნამყვანი დარგი ამ მიმართულებით ვითარდება. გამოფენაზე ტრადიციული მეთოდებით შექმნილი ქანდაკებების გვედრით განთავსებული იყო სპეციალური კომპიუტერული პროგრამების საშუალებით შესრულებული სკულპტურები. ნაწილი ქანდაკებებისა ფიზიკურად განხორციელებული იყო 3D პრინტერის გამოყენებით. ზოგიერთი კი უშუალოდ „ვირტუალურ სივრცეში“ საგამოფენო დარბაზში წარმოდგენილ მონიტორებზე ნახეს მაყურებელმა. ექსპოზიციაში ასევე ჩართული იყო „დამატებით რეალობაში“ არსებული სივრცითი კომპოზიციები. ისინი AR ტექნოლოგიის გამოყენებით, QR კოდების სკანირებით ტელეფონებისა და პლანშეტების ეკრანებზე იხილეს დამთვალიერებლებმა. ექსპოზიციაზე ნაჩვენები იყო, როგორც ცნობილი ხელოვანების, ისე ახალგაზრდა შემოქმედების ნამუშევრები, რომლებიც ქანდაკების სხვადასხვა ჟანრში მუშაობენ და ტრადიციულთან ერთად, სულ უფრო მეტად მიმართავენ ექსპერიმენტული, ინოვაციური მასალებისა და ციფრული მედიების გამოყენებას. ქართველ მოქანდაკებთან ერთად მოწვეულები იყვნენ უცხოელი ავტორები.



გამოფენის “თანამედროვე ქანდაკება არსებულ და  
იმიტირებულ რეალობაში” გახსნა

Opening of the exhibition "Contemporary Sculpture  
in Actual and Virtual reality"

## About the project

Within the framework of the project "Contemporary Sculpture in Actual and Virtual Reality," an international exhibition was organized by the Association of Architects and Sculptors of Tbilisi from November 18 to November 21, 2023, in the exhibition space of Radisson Red Tbilisi. The aim of the mentioned project was to develop and popularize the field of sculpture by incorporating innovative technologies and showcasing the works of both local and foreign authors.

At the event, sculptures were presented in both real and simulated reality, providing a new experience for both sculptors and visitors.

The inclusion of digital media in the creative process, along with traditional art, and the creation of an artistic-visual image beyond a specific place, represent a new frontier in the "borders" of art. From the 20th century to the present, the cultural landscape has undergone significant changes, directly proportional to public development and influenced by various social and technogenic factors. In modern times, virtual and simulated reality actively engages in all spheres of life, increasingly influencing the creation of artistic expressions. As a leading branch of fine arts, sculpture is developing in this direction.

The exhibition featured traditional sculptures alongside those created using special computer programs. Some sculptures were physically realized using a 3D printer, while others were viewed by the audience directly in the "virtual space" on monitors presented in the exhibition hall. Spatial

compositions in "augmented reality" were also included, visible to viewers by scanning QR codes on screens of phones and tablets using AR technology.

The exhibition showcased the works of renowned artists and young creatives who work in various genres of sculpture. In addition to traditional methods, many are increasingly turning to experimental, innovative materials, and digital media. International authors were invited alongside Georgian sculptors.





გიორგი ჭანკოტაძე. „კომპოზიცია“.  
გრანიტი, პოლიესტერი, მოოქროვილი თითბერი  
Giorgi Chankotadze. "Composition".  
Granite, polyester, gold-plated brass



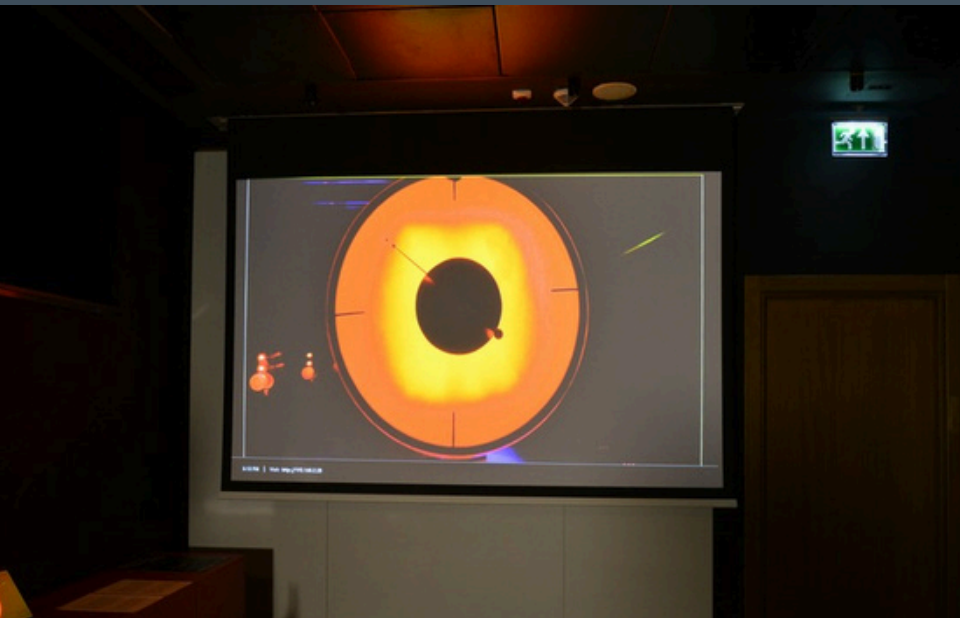
გიორგი ჭანკოტაძე. „დაისი“. მინა, პოლიესტერი  
Giorgi Chankotadze. "The Sunset". Glass, polyester



„გასვლა“  
მოქანდაკე: გიორგი ჭანკოტაძე  
კადრი ექსპოზიციიდან

"Exit"  
Sculptor: Giorgi Chankotadze  
A shot from the exposition

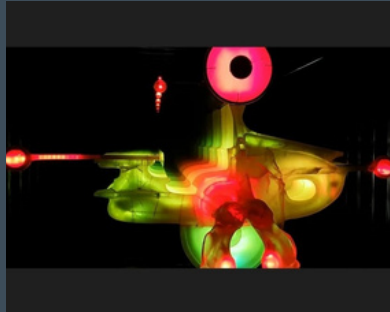
კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition



ავტორი:  
გიორგი ჭანკოტაძე

"გასვლა"  
ზომა: 200 x 150 x 12

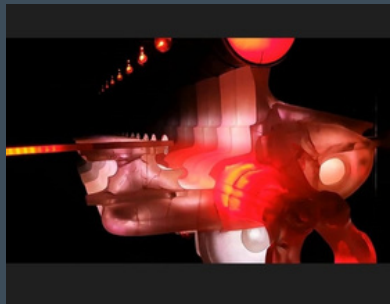
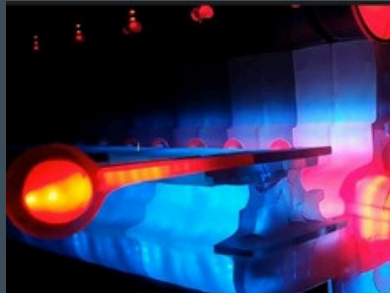
ნამუშევარი შეიცავს  
გახმოვანებას, ფერთა  
ცვალეზადობის  
4 რეჟიმს, იმართება  
პულტით.



Author:  
Giorgi Chankotadze

"Exit"  
Size: 200 x 150 x 12

The work includes  
sound, 4 modes of  
color change, it is  
controlled by a remote  
control.





გიორგი ჭანკოტაძე. „კოსმოსი“  
Giorgi Chankotadze. "The Cosmos"



მარცხნივ: კადრი ექსპოზიციიდან

On the left: a shot from the expositi

მარჯვნივ: გიორგი ჭანკოტაძე. „კოსმოსი“, დეტალი

On the right: Giorgi Chankotadze. "The Cosmos", detail



გელა დურუჯელი. „განახლება“ (სამნაწილიანი კომპოზიცია).  
გრანიტი, ტუფი,  
ქვის მტვერი, დედა დაფა (Motherboard)  
Gela Durujeli. "Update" (Three-part composition). Granite, tuff,  
stone dust, motherboard



გელა დურუჯელი „განახლება“ (სამნაწილიანი  
კომპოზიცია). ტილო , რეზინი, ქვის მტკვერი  
Gela Durujeli. "Update" (Three-part composition).  
canvas, rubber, stone dust





გელა დურუჯელი „განახლება“  
(სამნაწილიანი კომპოზიცია). ტუფი  
Gela Durujeli. "Update" (Three-part composition)  
Tuff, canvas, rubber

## “განახლება”

### კონცეფცია

#### იდეა

„განახლება“ წარმოადგენს ანტიკური ქანდაკების თანაარსებობას დედამიწის ქანობრივ სისტემასთან დროის დიდ დიაპაზონში და მის ფორმირებას ისტორიული, ბუნებრივი და ეკოლოგიური კატასტროფებით, წარსულს მომავლის გადმოსახედიდან.

#### ხელოვნება

ქვა ქანდაკების შესაქმნელად უძველესი მასალაა, მისგან შექმნილი ანტიკური ქანდაკება კი ზოგადად ქანდაკების განვითარებაში გარდამტეხი მომენტი იყო. იგი საუკუნეების განმავლობაში შეიცვალა, ყოველი ეპოქიდან სხვადასხვა ორგანული და არაორგანული ელემენტი შეითვისა, თუმცა ისევ თანამედროვე ხელოვნების უცვლელ ფუნდამენტად გვევლინება.

#### ადამიანი

ტექნოლოგიებმა თანამედროვე ადამიანის ყოფაცხოვრების ყველა ნაწილი დაიკავა, რის გამოც ჩვენი არსებობა ტექნოლოგიების გარეშე თითქმის წარმოუდგენელია. ამის მიუხედავად, ადამიანში ისევ ღრმადაა ჩაბეჭდილი ის ქცევები და თვისებები, რომელიც ბუნებრივ გარემოში ცხოვრების პერიოდიდან მოგვდევს და რასაც ანტიკურ ეპოქაში ხშირად სასიცოცხლო მნიშვნელობა ჰქონდა. ეს თვისებები დღევანდელ კიბერ-ადამიანს ყოველდღიურობაში არ სჭირდება, თუმცა მომავალში კიდევ შეიძლება დადგეს დრო, როცა პირველყოფილი ინსტინქტები ისევ სასიცოცხლოდ მნიშვნელოვანი გახდება.

## დასახლება

ადამიანის ქალაქების ნაწილი ანტიკურ, დამარხულ დასახლებებზეა დაშენებული და შრეობრივ სისტემას ქმნის, სადაც ყოველი ქვედა ფენა უფრო შორეულ ისტორიას ინახავს. თანამედროვე ინჟინერიისა და ტექნოლოგიების გამოყენებით თითქმის მთელი დედამიწა იქცა ადამიანისთვის საცხოვრებლად ვარგის ტერიტორიად, თუმცა ახალი დასახლებები თანამედროვე სტიქიური მოვლენების მიმართ მეტადაა მოწყვლადი. სწორედ ის დასახლებები, რომელთაც არსებობის დიდი და მდგრადი ისტორია აქვს, შეიძლება იქცეს ადამიანთა თავშესაფრად მომავალში მოსალოდნელი ეკოლოგიური კატასტროფების დროს.

## “The Update”

### The Idea

"The Update" embodies the harmonious integration of an ancient sculpture with the diverse strata of the Earth across an expansive timeline and its genesis amidst historical, natural, and ecological disasters. It represents the essence of the past as witnessed from the point of the future.

### Art

Stone stands as the most ancient medium employed in sculpture creation. The advent of ancient stone sculpture marked a pivotal moment in the overall evolution of sculpture, a discipline that, despite undergoing subtle transformations over the centuries, has assimilated diverse organic and inorganic influences from each era. Today, this ancient tradition endures as an indispensable foundation in modern art.

## Human

The influence of technology has permeated every facet of human existence, rendering a life devoid of technological integration nearly inconceivable. Nevertheless, ingrained within each of us are behavioral traits crucial to our survival from the era when humans coexisted with nature.

While such instincts may seem obsolete in the context of modern cyber-humanity, the potential resurgence of a time where primal instincts become vital remains a contemplation for the future.

## Settlement

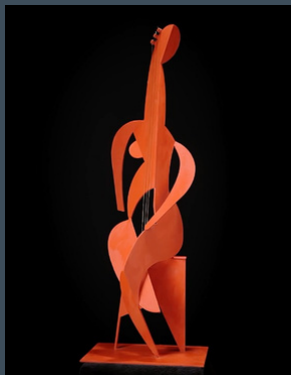
Beneath the veneer of contemporary human cities lie the remnants of ancient and buried settlements, forming a stratified system where delving deeper unveils progressively older layers of history. Modern technology and engineering have transformed Earth into a hospitable habitat for humanity, yet the vulnerability of new settlements to modern natural disasters persists. In this dynamic interplay, cities with a long and sustainable history emerge as potential refugiums in the face of future ecological crises, offering a resilient haven rooted in their enduring existence.



გიორგი მადათოვი. „სვეტი-მატიანე“.  
ტონირებული თაბაშირი  
Giorgi Madatov. "Column-chronicle". Tinted plaster



ლევან მუზაშვილი. „ანდროიდი“.  
ტონირებული თაბაშირი  
Levan Muzashvili. "Android". Tinted plaster



მუზაჩელო  
(ვიოლონჩელისტის მუზა)

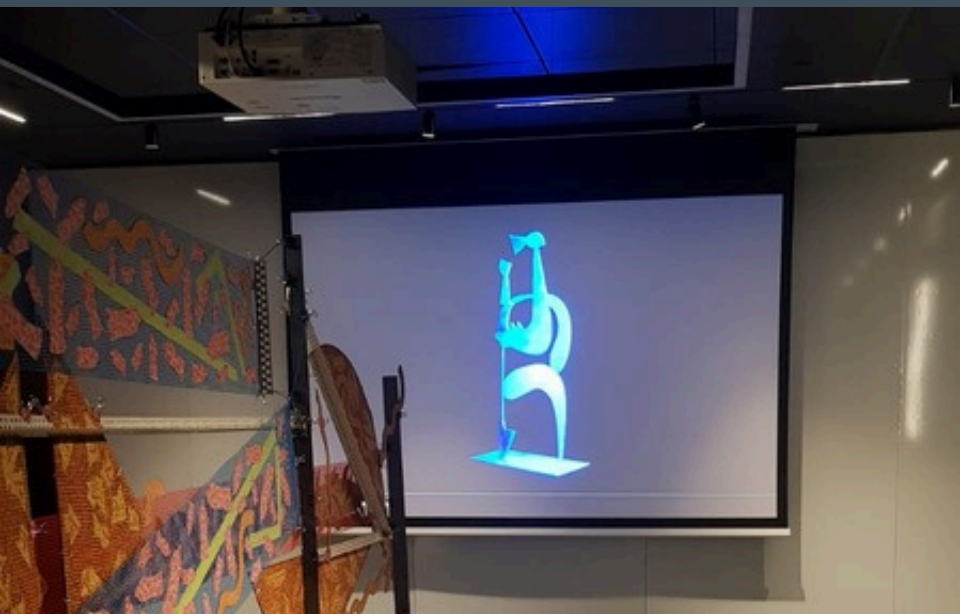
მოქანდაკე: პაატა მერაბიშვილი  
მუსიკა: ლეგრონი

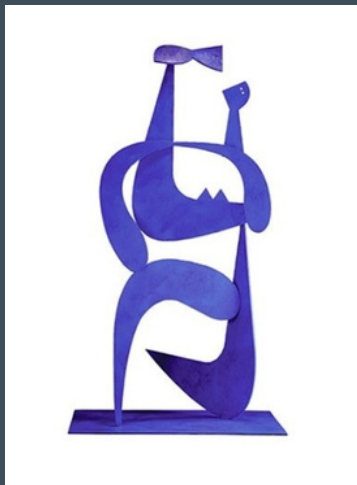
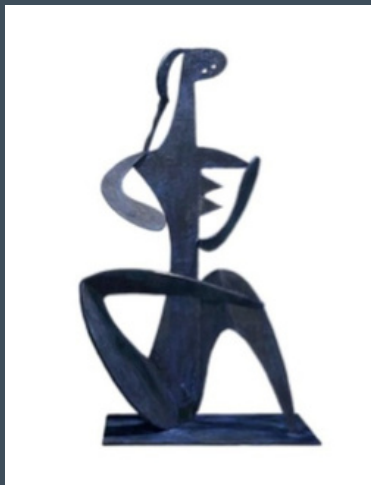
“Muzachello-The Cellist’s Muse”

Artist: Paata Merabishvili.

Music: Legroni

კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition





მარცხნივ: პაატა მერაბიშვილი. „მობანავე“  
On the left: Paata Merabishvili. “Bathing”

მარჯვნივ: პაატა მერაბიშვილი. „მთვარის მადონა“  
On the right: Paata Merabishvili. “Moonlight Madonna”

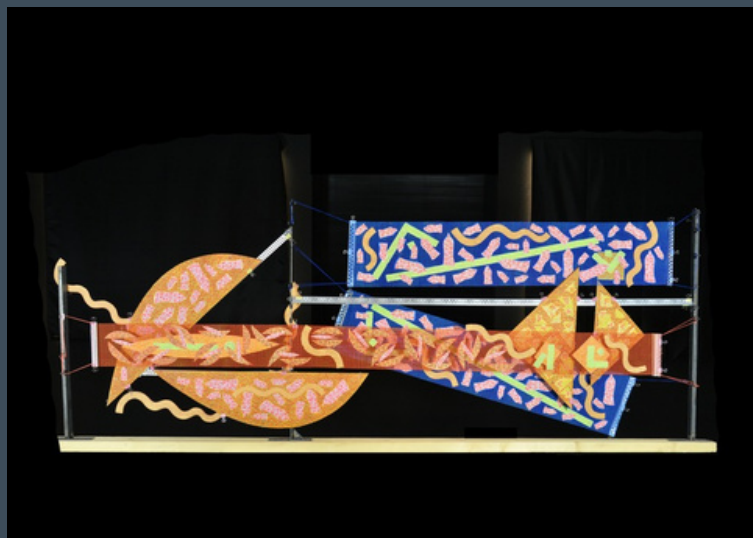




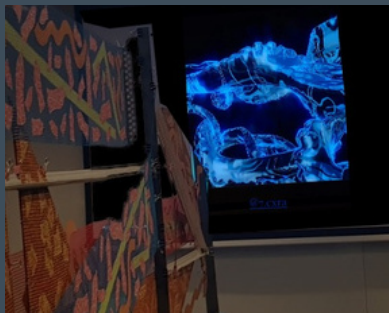
გია ჯაფარიძე. ქალის ტორსი. მარმარილო  
Gia Japaridze. Female torso. Marble



გია ჯაფარიძე. ბოლდუინის პორტრეტი. ბრინჯაო  
Gia Japaridze. Portrait of Baldwin. Bronze



ფრედერიკ სტეენბერგენი. „ქალის ტორსი“  
პოლიესტერი, ლითონი, ქაღალდი, აკრილი  
Frederick Steenbergen. "Female Torso".  
Polyester, metal, paper, acrylic

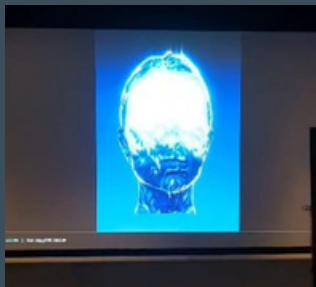


ავტორი: ივა სალუქვაძე  
"Selected Works" #2

Author: Iva Salukvadze  
"Selected Works" #2

კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition





ავტორი: ივა სალუქვაძე  
"Selected Works" #1

Author: Iva Salukvadze  
"Selected Works" #1

კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition





თალიკო თოიძე. „უსახელო“. ტონირებული თაბაშირი  
Taliko Toidze. "Unnamed". Tinted plaster



ლევან სალუქვაძე. „სწრაფვა“. ბრინჯაო  
Levan Salukvadze. "Aspiration". bronze



“მარადიული სიამოვნება” -  
დინამიური ციფრული  
ქანდაკებების სერიიდან

მხატვარი:  
ალექსეი ბროდსკი  
ტექსტი:  
ნატალია რიზდვენკო

“Eternal Delight” - The series of  
dynamic digital sculptures

Artist: Alexey Brodsk  
Text: Natalia Rizdvenko

კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition





## მარადიული სიამოვნება”

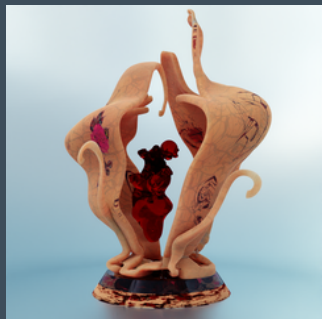
### ონცეფცია

ეს მხატვრული ნაწარმოები, სადაც ციფრული ქანდაკებები ერთი ტექსტურიდან მეორეზე გადადიან და იცვლებიან, ატყვევებენ ჩვენს გრძნობებს და აღვივებენ წარმოსახვას. კონტრასტული ელემენტების ურთიერთქმედება, როგორცაა ლითონი და ადამიანის კანი, მოციმციმე მარგალიტის მოლექვლები და მისტიური მინის ზედაპირები, ბადებს „არაამქვეყნიურ“ მიმზიდველობას. შამანური მუსიკის თანხლებით, სკულპტურები ცეკვავენ და ტრიალებენ, რასაც სიმბოლიზმისა და ინტერპრეტაციის ღრმა მორევში მივყავართ. აქ ჩვენ წარმოვადგენთ ყოფიერების ორბუნევნობას - სავსეს სიამოვნებებითა და სირთულეებით. დამამშვიდებელი შეგრძნებები გვთავაზობს მზერას ამაღლებულისკენ, ხოლო უფრო უხეში ფაქტურები გვახსენებს ჩვენი ყოფიერების სიმყიფეს. შეგრძნებების ეს კალიედოსკოპი მიგვანიშნებს იმ უსაზღვრო შესაძლებლობებზე, რომლებსაც ცხოვრება გვთავაზობს. მუდმივად ცვალებადი ტექსტურებისა და მბრუნავი მეტაფორების ფონზე, ჩვენ ვრჩებით „მომნუსხველი შეკითხვის“ წინაშე: რა არის ჩვენი არსებობის ბირთვი - ღვთაებრივი გზავნილი თუ წყევლა, წინამძღოლობისა და მიზნის შემოთავაზებაა თუ გვშთანთქავს და გვაცბუნებს იგი?! მოდით ჩავუღრმავდეთ ამ მიმზიდველ „მოგზაურობას“, რომელიც მოიცავს ტექსტურებისა და შეგრძნებების განუსაზღვრელ რაოდენობას, იმას რასაც ცხოვრება გვთავაზობს. ვინაიდან „სასიამოვნოსა“ და სირთულეების ერთად ჩაღრმავებით ჩვენ ნამდვილად ვხსნით ჩვენი არსების სიღრმეებს და ვპოულობთ აზრს იდუმალებით მოცულ ყოფიერებაში.

## “Eternal Delight”

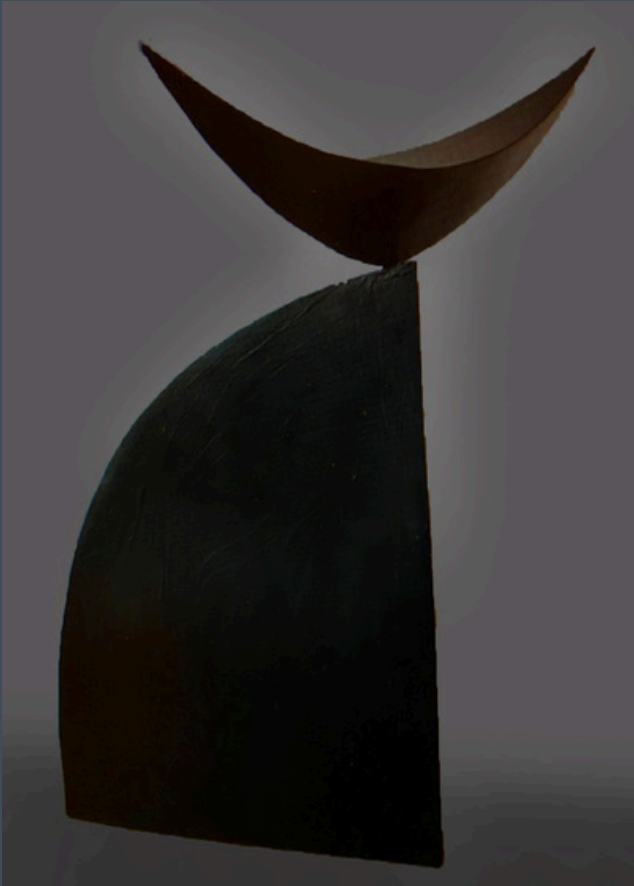
### The concept

In this artistic experience, the digital sculptures captivate the senses and ignite imagination as they morph from one texture to another. The contrasting elements, such as metal and human skin, and the shimmering pearl molecules and mystical glass surfaces, evoke an otherworldly allure. Accompanied by shamanic music, the sculptures dance and whirl, creating a whirlwind of symbolism and interpretation. We contemplate the duality of existence full of pleasures and challenges. The soothing sensations offer glimpses into the sublime, while the harsher textures remind us of our mortal fragility. This kaleidoscope of sensations reminds us of life's infinite possibilities. Amidst the ever-changing textures and swirling metaphors, we are left with the captivating question of what lies at the core of our existence. Is it a divine message or a curse, offering guidance and purpose or consuming and confounding us? Let us immerse ourselves in this enthralling journey, embracing the vast array of textures and sensations that life presents, for it is through the exploration of both the pleasant and the challenging that we truly uncover the depths of our being and find meaning in the enigmatic tapestry of existence.





ალექსეი ბროდსკი. "მარადიული სიამოვნება", დეტალი  
| Alexey Brodskiy. "Eternal Delight", detail



რეზო ხასია. „შავი ხარი“. ლითონი  
Rezo Khasia. "Black Bull". Metal



“თვითმკვლელთა ტყე”

მოქანდაკე:  
ნინო ჩეჩელაშვილი  
ვიდეო არტისტი:  
კრისტიან გორსკი

The Forest of  
Self-Murderers”

Sculptor:  
Nino Chechelashvili  
Video artist:  
Christian Gorsky

კადრი ექსპოზიციიდან  
A shot from the exposition





ნინა ჩეჩელაშვილი,  
„ხე“. გადამუშავებული პლასტმასი  
Nina Chechelashvili  
"Tree". Recycled plastic

## თვითმკვლელთა ტყე კონცეფცია

ნამუშევრის „თვითმკვლელთა ტყე“ იდეა დანტეს "ღვთაებრივი კომედიიდან" მომდინარეობს. ეს არის ტყე ჯოჯოხეთის წრიდან. ტყეში ხეები, რომლებიც თავს იკლავენ ადამიანების სულებს განასახიერებენ. თვითმკვლელთა ტყემ შთაგვაგონა შეგვექმნა ინსტალაცია, რომელშიც ბუნება ტანჯავს კაცობრიობას. ინსტალაციამ - სკულპტურითა და ვიდეო არტით შესაძლოა გავლენა მოახდინოს მნახველზე. სკულპტურა დამზადებულია გადამუშავებული ნარჩენებისგან, როგორცაა პლასტმასის ჩანთები, ბოთლები და პაკეტები, რომლებიც საქართველოს ნაგავსაყრელებზეა შეგროვებული. ჩვენი კონცეფციის მიხედვით ნებისმიერ დანაგვიანებას განვიხილავთ, როგორც თანამედროვე ცივილიზაციის ექსკრემენტს და კაცობრიობას, როგორც თვითმკვლელთა ტყეს. პროექტი ორმა ხელოვანმა შექმნა: მოქანდაკე ნინო ჩეჩელაშვილმა და ვიდეო ხელოვანმა კრისტიან გორსკიმ. ინსტალაციებში ფიზიკური ქანდაკებების ვირტუალურ სივრცესთან შერწყმით ჩვენ ვცდილობთ ტრადიციული ხელოვნების საზღვრების გაფართოებას.

## The Forest of Self-Murderers The concept

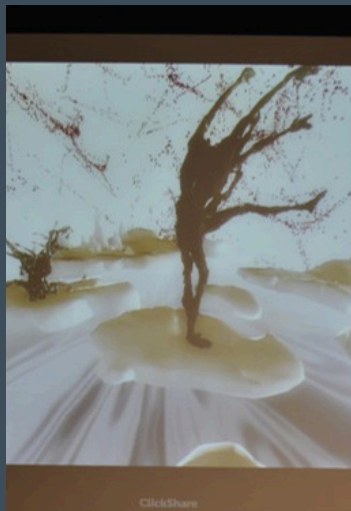
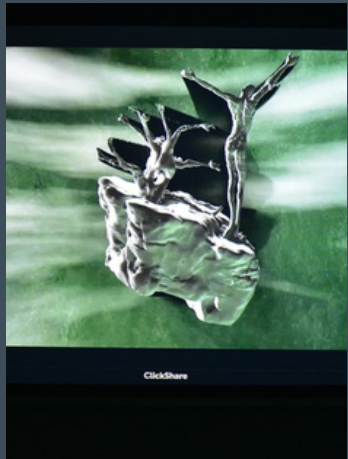
The idea comes from “Divine Comedy” by Dante. This is the forest from the Circle of Hell. Trees in the forest are the souls of people who kill themselves.

The Forest of Self-Murderers inspired us to create an installation in which nature tortures humanity.

Installation is supposed to affect visitors with sculpture and video art.

The Sculpture is made of recycled rubbish such as plastic bags, bottles, and packs found in landfills in Georgia. Following our conception we consider any pollution as an excrement of modern civilization and humanity as The Forest of Self-Murderers.

The project was created by sculptor Chechelashvili Nino and video artist Christian Gorsky. In our installations, we are pushing the boundaries of traditional art by mixing physical sculptures with virtual spaces.



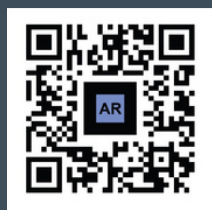
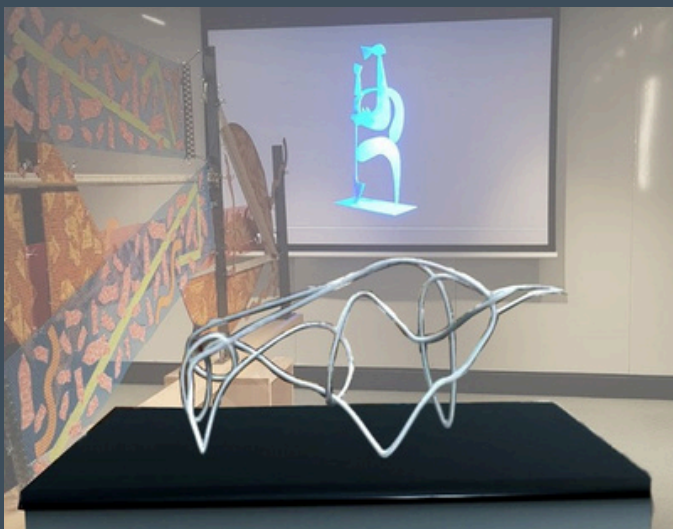




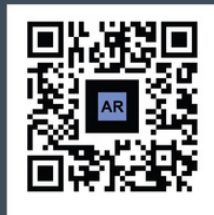
იარონ შმერკინი. "Alis lucis" – „სინათლის ფრთები“  
Yaron Shmerkin. "Alice Lucis". 3D printing



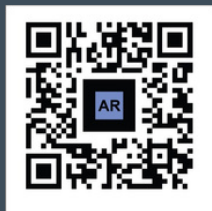
იარონ შმერკინი. „პორტრეტი“  
Yaron Shmerkin. "Portrait"



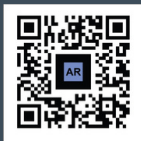
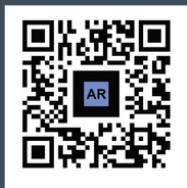
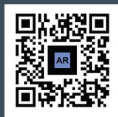
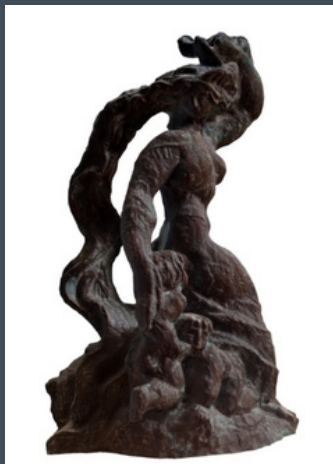
ენრი ლამაზოშვილი  
„ფაქსიმილია - ყოფნის დადასტურების მარტივი გზა“  
Enri Lamazoshvili  
“Facsimile - The easiest way to approve the being”



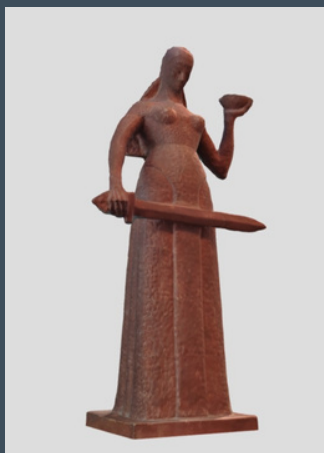
გიორგი კიკვაძე. „განწყობა“  
Giorgi Kikvadze. "Mood"



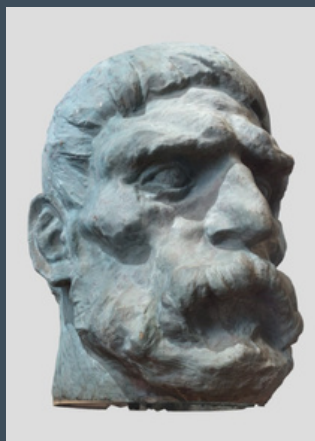
ლევან სალუქვაძე. „ფილოსოფია“  
Levan Salukvadze. "Philosophy"



მერაბ ბერძენიშვილი  
„მედეა“  
Merab Berdzenishvili  
„Medea“



ელგუჯა ამაშუკელი  
„ქართველის დედა“. მოდელი  
Elgija Amashukeli  
"Mother of Georgia". Model



ბიძინა ავალიშვილი  
„ვაჟა-ფშაველას პორტრეტი“  
Bidzina Avalishvili  
"Portrait of Vazha-Pshavela"





Tbilisi Architects and Sculptors Association



[www.tasa.ge](http://www.tasa.ge)

Tbilisi -2023