



Мария Кароль

Сайт <https://www.mkarol.com/ru>

Email mariiakarol41@gmail.com

Биография

Междисциплинарная художница, работает с такими медиумами как скульптура, игровой движок, перформанс, печатная графика, хэндпоук.

Мария принимала участие в коллективных выставках в России, Сербии и Испании, таких как «До и после: проекты в арт-резиденции “Выкса”» (Арсенал, Нижний Новгород), AADK Spain (Бланка, Испания), 13-й Киберфест, CYFEST (Санкт-Петербург, Россия), Name Gallery: «Эстетические разногласия» (Санкт-Петербург, Россия).

Реализовывала персональные проекты в галерее Center 424 (Белград, Сербия), резиденции Vykxa Air (Выкса, Россия) Участвовала в резиденциях AADK Spain Residence в Испании и Vykxa Air в городе Выкса.

Выпускница Школы молодого художника «ПРО АРТЕ» и факультета «Современное искусство» в Среде Обучения.

Родилась в Санкт-Петербурге, Россия. Живет и работает здесь.

Ее практика заключается в исследовании границы между сознанием и телом, между телом и обществом. Она стремится выявить особенности личных границ, вопросом для нее становится место, где они начинаются: в сознании, на коже, на расстоянии вытянутой руки или за порогом дома. В процессе своего исследования она активно выявляет эту грань, создавая своеобразные метки в пространстве. Этот поиск является попыткой присвоить каждому элементу пространство его компетенции. В качестве исследуемого метода работы с границами Мария использует комизм.

Избранные проекты

10 Ноября 2024

Коллективная выставка «1x1»

Объект «Агнец».

AAcademy19 (Москва, Россия)

27 Апреля 2024

Коллективная выставка «PAF:ВСЕ ЦВЕТЫ»

Скульптура «Corpus non properat / Тело не спешит».

Севкабель Порт (Санкт-Петербург, Россия)

16 Марта 2024

«Мам, не могу говорить, я везде и всюду»

Инсталляция с фотографиями, скульптурой и звуком.

Галерея Ustoi (Санкт-Петербург, Россия)

23 Марта 2023

**Коллективная выставка «До и после:
проекты в арт-резиденции «Выкса»»**

Проект «1,2...12»

Инсталляция с центральным медиа объектом.

Арсенал, Нижний Новгород, Россия

23 Марта 2023

«Четверг»

Инсталляция с оттисками на ткани.

Галерея Center 424 (Белград, Сербия)

24 Февраля 2023

Коллективная выставка

«Тринити»

Скульптура и печатная графика на ткани.

Резиденция AADK Spain (Бланка, Испания)

4 Августа 2022

Коллективная выставка

“Welcome drink”

Печатная графика.

КС Magasin (Белград, Сербия)

16 Апреля 2022

«1,2...12»

Инсталляция с центральным медиа объектом.

Резиденция Vuksa Air (Выкса, Россия)

19 Ноября 2021

**Коллективная выставка 13-ый
Киберфест, CYFEST**

Проект PATHND

Медиа инсталляция

Со-автор Евгений Корелин

Проект номинирован на Премию Курёхина 2021.

Аннакирхе (Санкт-Петербург, Россия)

Май 2021

Коллективная выставка

«Эстетические разногласия»

Проект Corpus non properat

Скульптура. Финальный проект в Школе «ПРО
АРТЕ». Куратор: Саша Обухова.

Name Gallery (Санкт-Петербург, Россия)

Резиденции

2022–2023
(3 месяца)

AADK Spain Residence

Скульптура «Trinity» и серия печатной графики на ткани.
Бланка, Испания

2022
(1,5 месяца)

Vyкса Air

Результатом резиденции была персональная выставка «1,2...12».
Выкса (Нижегородская обл.), Россия

2019
(2 недели)

Среда Обучения — Резиденция художника Ивана Горшкова

Резиденция в Дивногорье, г. Воронеж.

Образование

2020 — 2021 (1,5
года)

Школа молодого художника ПРО АРТЕ

Школа из Санкт-Петербурга, основана в 1999 г.

2018 — 2020 (2
года)

Среда Обучения

Дополнительное профессиональное образование
Направление: Современное искусство
Тема диплома: **«Феномен смеха в феминисткой теории»**

Упоминания

Фонтанка.ру

«Но наиболее сильное впечатление оставила работа Марии Кароль и Евгения Корелина — опять-таки отчасти поданная в формате видеоигры: их инсталляция PATHND о чувстве тревоги и страха, усилившихся во времена коронавируса, проводит лесными тропами, среди медведей, на гору, и тут зритель-игрок встречает странный объект — тот самый, который «смотрел» на него все это время в реальной, а не виртуальной жизни. И тут становится действительно не по себе.»

Ноябрь 2021

ИА «Диалог»

«Из очень интересного стоит отметить работу PATHND от Марии Кароль и Евгения Корелина. Странный видеоарт (тут всё же арт) привлекает внимание, хоть и находится на лестнице. Смотря эту работу, ты словно играешь в компьютерную игру, в которую погружаешься, а затем не можешь найти выход из цифровой реальности. PATHND расшифровывается как «past actions that have not done» («действия, которые не были совершались»). Ты смотришь на видеоарт с каким-то животным чувством страха и надеждой на то, что ты сможешь выбраться из этого кошмара. В конце концов это удаётся – дверь между реальным и цифровым открывается... и тогда можно выдохнуть.»

Ноябрь 2021

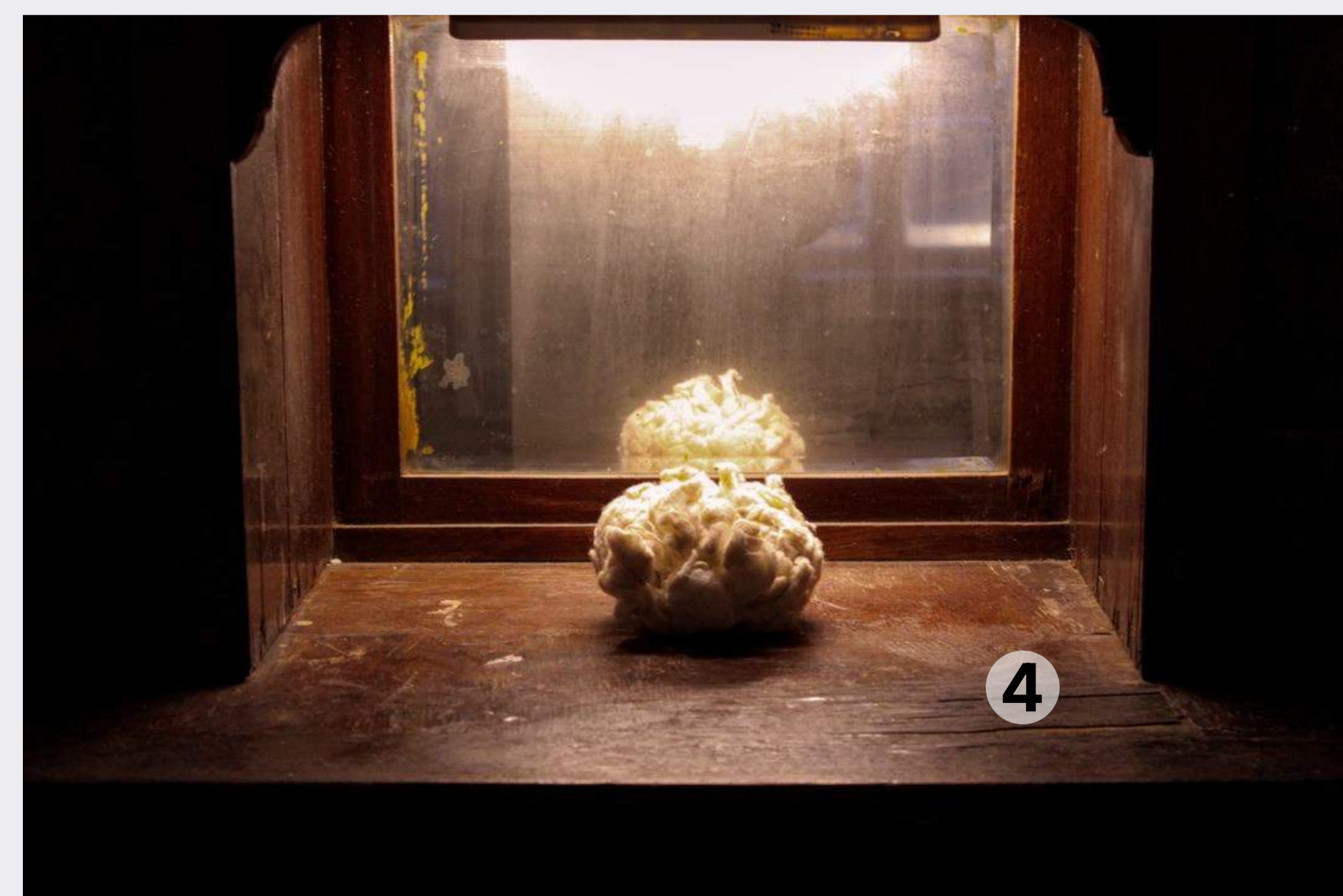
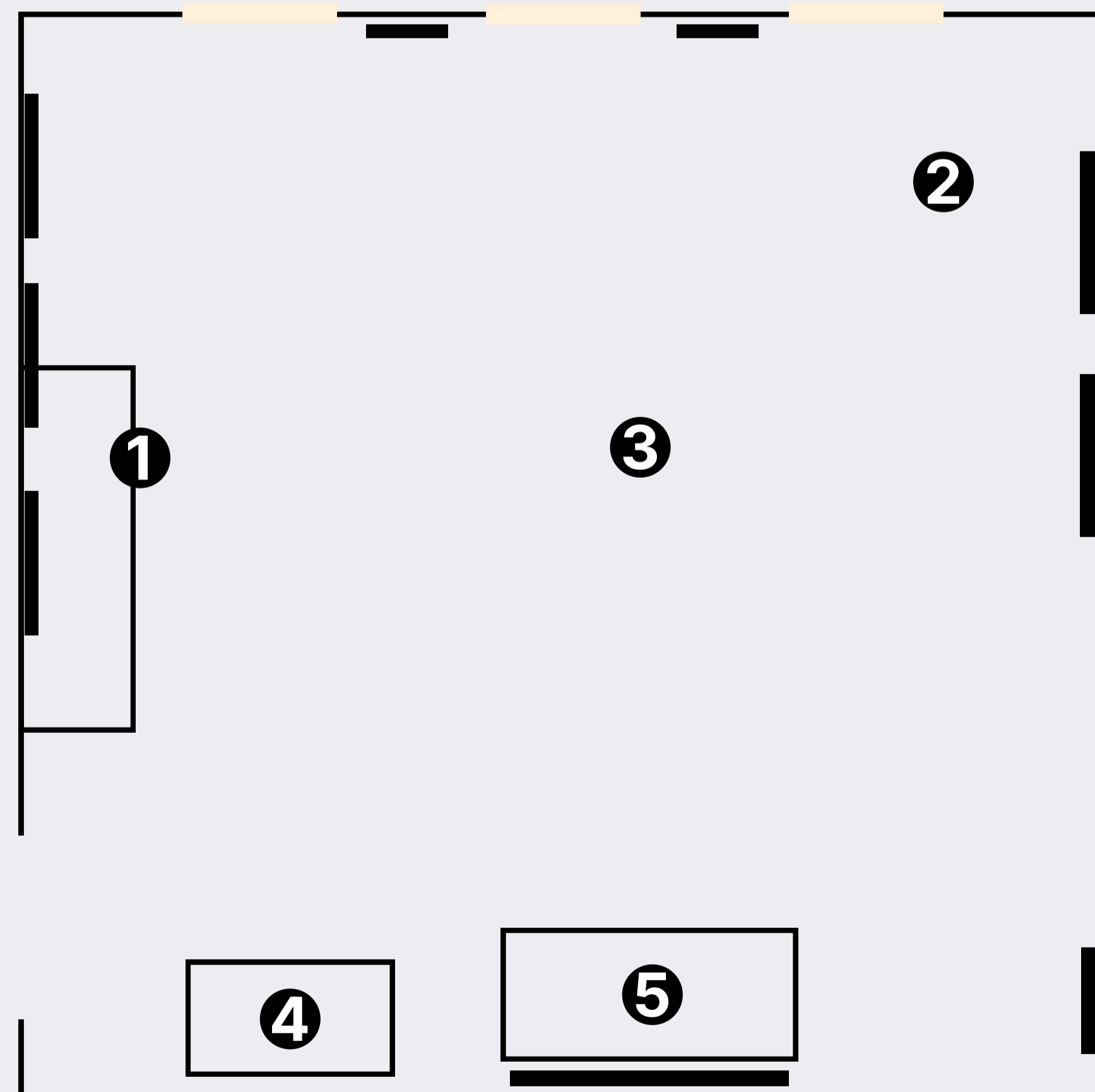
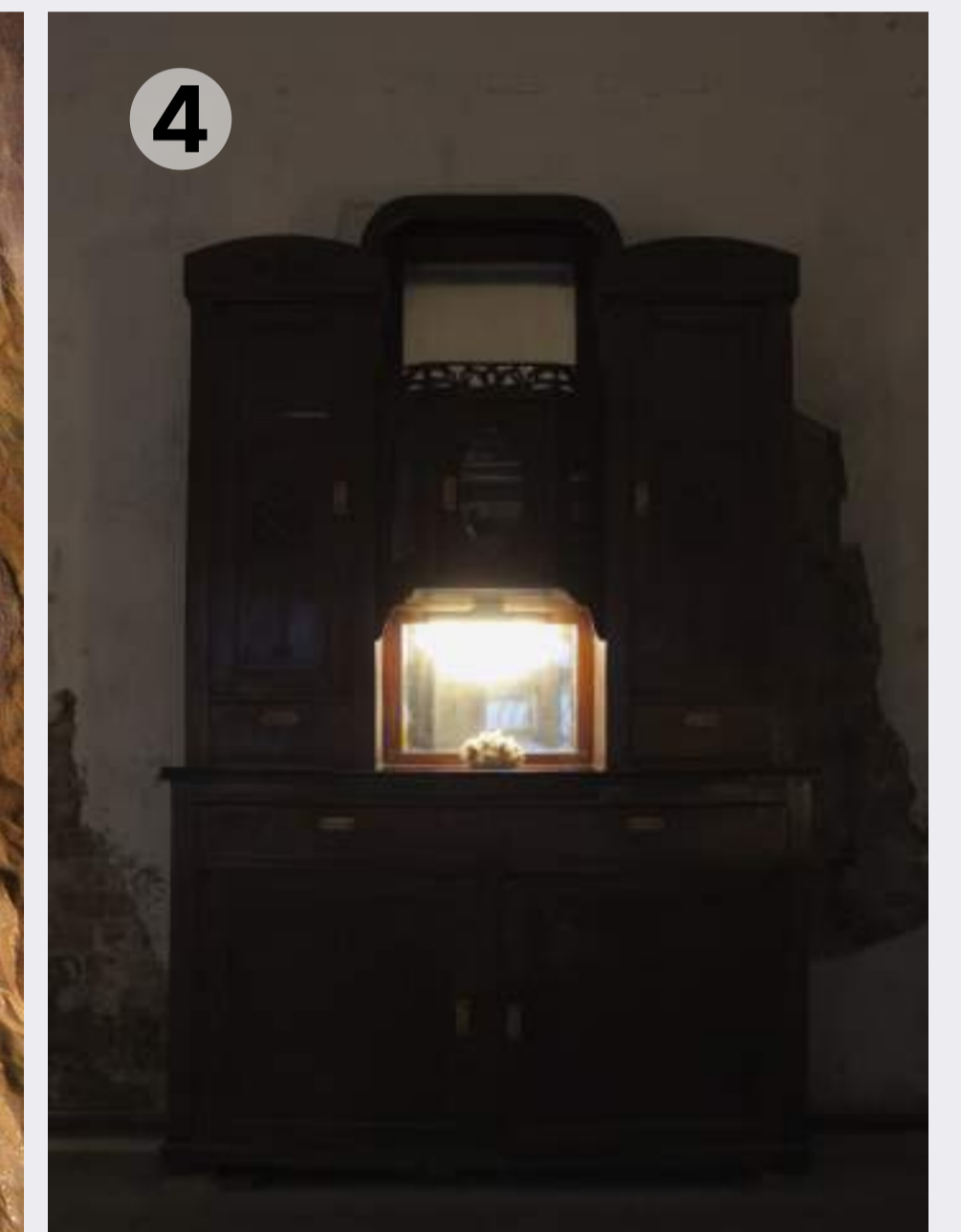
Портфолио Марии Кароль

Мам, не могу говорить, я везде и всюду

Скульптура: картон, бумага, овечья шерсть, жидкое стекло, airclay.
Фото: пленочные фото, крупноформатная печать сканов.
Звук: запись совместно с музыкантом Заком Хэлбертом.
Вокал: Мария Кароль.

[Ссылка на запись](#)

Галерея Ustoi
(Санкт-Петербург, Россия)
16 марта 2024



Фотографии,
представленные в экспозиции



Художественный текст «Мам, не могу говорить, я везде и всюду»

Она была близорукой девочкой с бессонницей. Ее руки всегда были далеки и холодны, но она пыталась дотянуться до всего, что ее интересовало. По ночам она слушала кассеты с колыбельными из детских опер и наблюдала за своим другом, сидящим на стуле. Они молча проводили вместе время. Он смотрит, как она спит, и хранит у себя ее одежду, которую она успела надеть всего за один день. Страшный и милый, он охраняет ее сон, а в сумерках виднеется только его силуэт. Но все это была она — и наблюдала за своим сном со стороны.

Между мной и тобой, между моей головой и любимой подушкой проходит пунктирная линия. Она не дает нам слиться и потерять себя, но оставляет нас наедине. Иногда эту линию стирают объятия или мы закрашиваем пробелы.

Сейчас ей четыре года, и она снова не может уснуть. Из кухни доносятся вдохновляющие разговоры, к которым очень хочется присоединиться. Кассета с колыбельными уже много раз включалась заново. Когда ей становится скучно, то она с жалобным лицом идет на кухню и выпрашивает теплое молоко. Мама расстраивается, что дочь опять не спит, а та радуется, что хоть немного застанет воодушевленный спор. Вернувшись в свою комнату, она прячется под тяжелым одеялом и теряет свои ноги, а потом руки. Сильно уменьшается в размерах и становится меньше своей куклы. Потом она вырастает до размеров восьмиэтажного дома.

Можно ли нотариально заверить личные границы, чтобы кусать за ногу всех, кто преступает порог? Но границ не существует, есть только пунктирные линии. А я ведь хороший и добрый человек. Потом еще скажут, что оставила глубокие покусы и надо возмещать ущерб. Но, как говорится, границы — у нас в голове, и заканчиваются они там, где нас покусали. А ведь без шрамов как-то можно обойтись. Договариваться на берегу и объяснять свои потребности. Глупость какая! Но у нас как минимум есть юмор. Этот неуловимый шпион. Он помечает, где проходит граница соседа, а потом избегает наказания под фразу «это просто шутка». Вот и получается пространство с границами, которые вроде есть, а вроде и нет. Это сообщество клеток, которые делятся пищей друг с другом, а иногда поглощают кого-то целиком. Юмор — это агрессия в шуточной обертке. Записанная карандашиком, чтобы потом обвести ее ручкой или стереть вовсе.



Скульптуры из быстросохнущей глины, покрытые шерстью, а также маска, используемая в фотосессии. Размеры: 15x15 см.

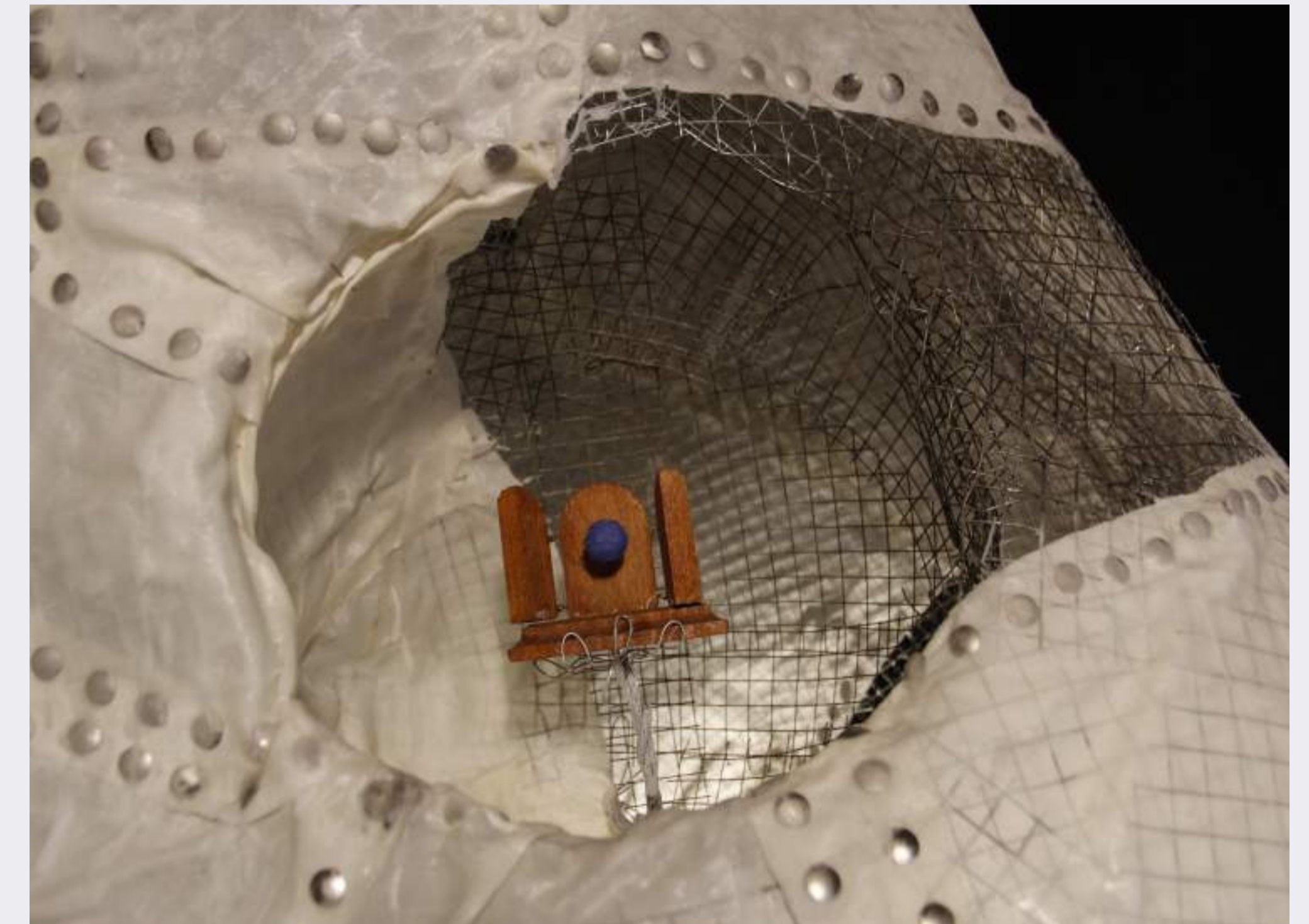
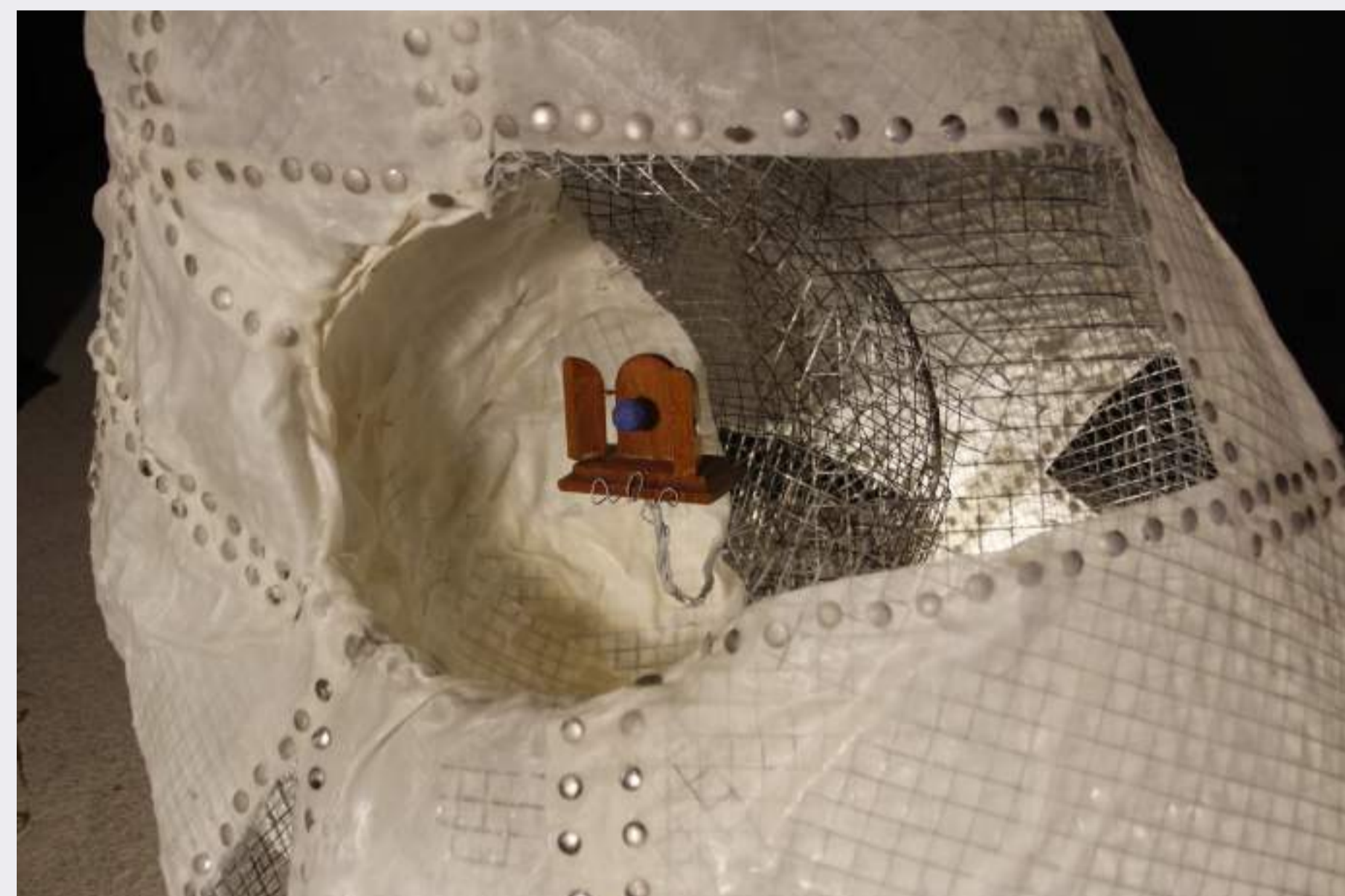
Тринити» (Троица)

Скульптура из хлопковой ткани, белого воска, металлической сетки, найденного объекта в виде иконостаса, высушенных листьев бамбука, металлических заклепок и синей нити.

Размер: 2м x 2.5м x 1м

Резиденция AADK Spain (Бланка, Испания)

24 февраля 2023



Финальное место
экспонирования скульптуры



Художественный текст к работе «Тринити» (Троица)

«Жизнь» по-сербски означает «живот» по-русски. Это пересечение рождает метафору того, где в теле может родиться и находится жизнь. Для развития этой мысли Мария взяла христианскую веру в Троицу, как метод построения всех слоев скульптуры:

С одной стороны, мы состоим из материи, костей, плоти и кожи, с другой — из культуры, мира идей и верований, и, наконец, из души, сознания или духовности, того «неизвестного», которое часто выходит за пределы материального мира.

Эти идеи представлены в трех элементах. Центральный объект — маленький шарик — выступает как то непостижимое, что лежит в основе всего сущего. Вставленный в небольшую композицию, он отображает культуру как хранильницу различных способов понимания «души».

Большая структура представляет тело, физическоеместилище, но опыт которого столь же необъятен и загадочен, как и духовный.

Наконец, кожа скульптуры, скрепленная заклепками, вдохновлена обшивкой военных самолетов и подводных лодок. В то время как пластины последних сделаны из металла, скульптура покрыта тканью, хрупкость и органичность которой — в ее морщинах и формах — напоминает кожу живого существа. Это метафора того, как в руках политики человеческое тело является военным инструментом, игрушкой.

Автор: Elena Azzedin

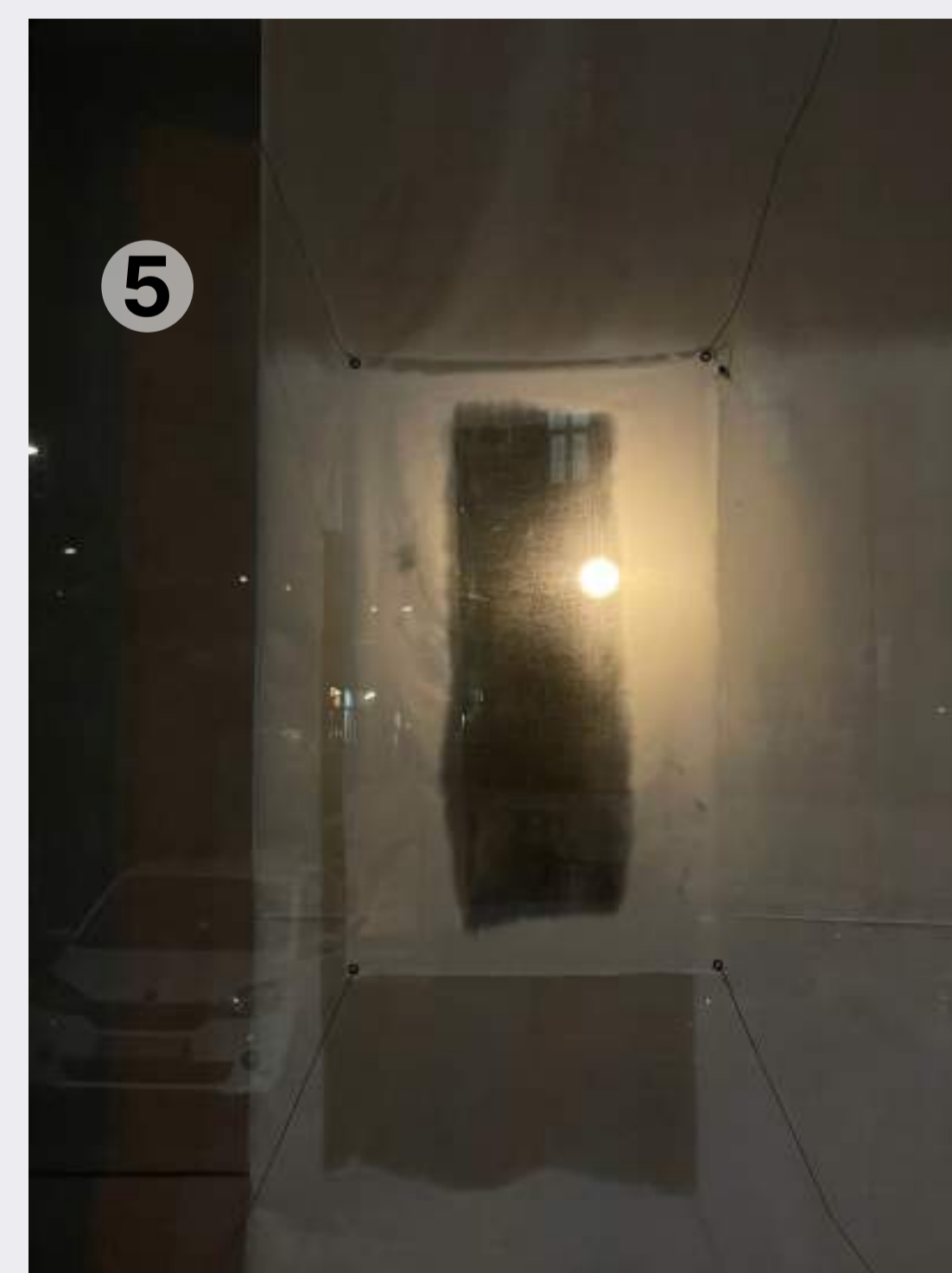
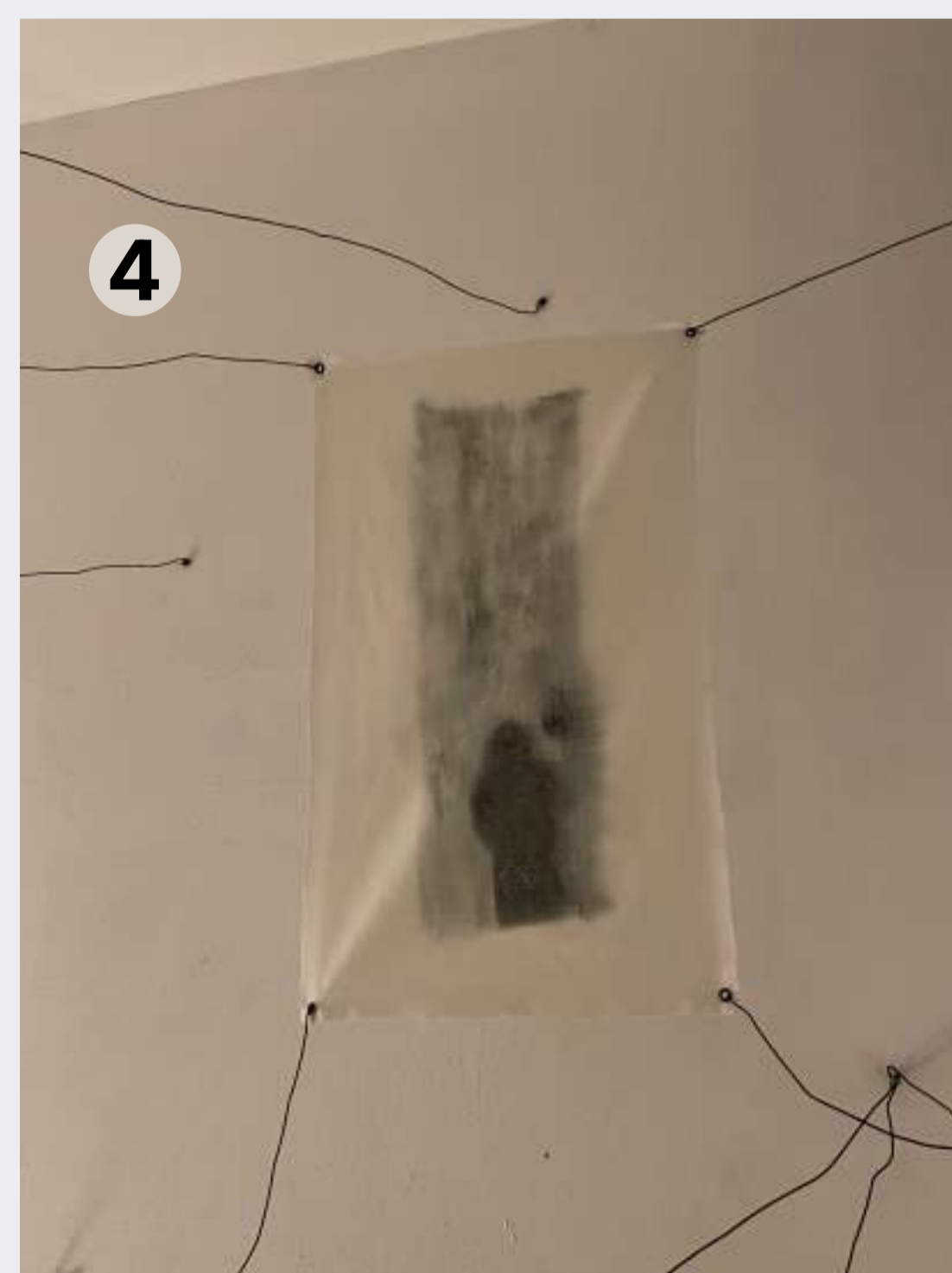
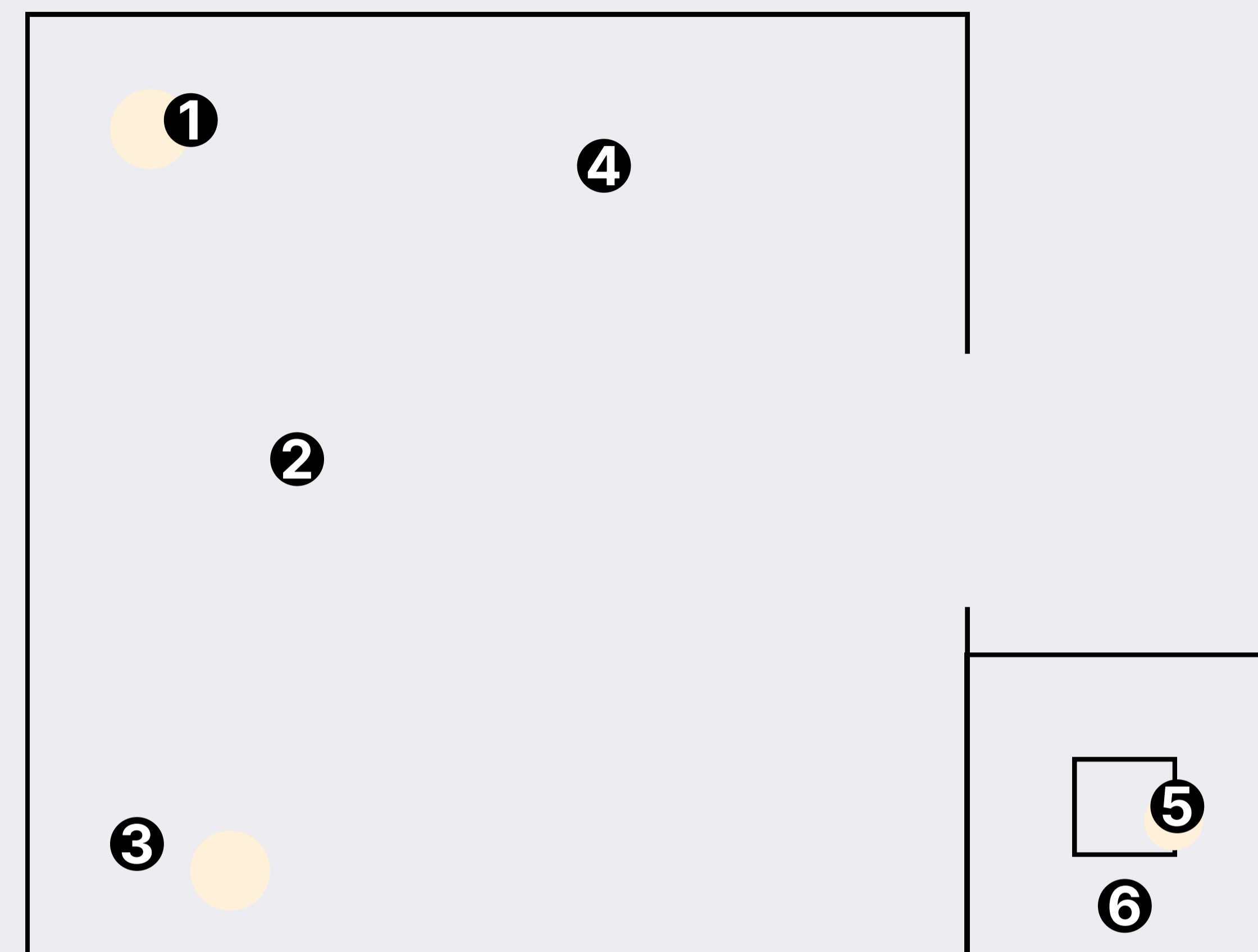
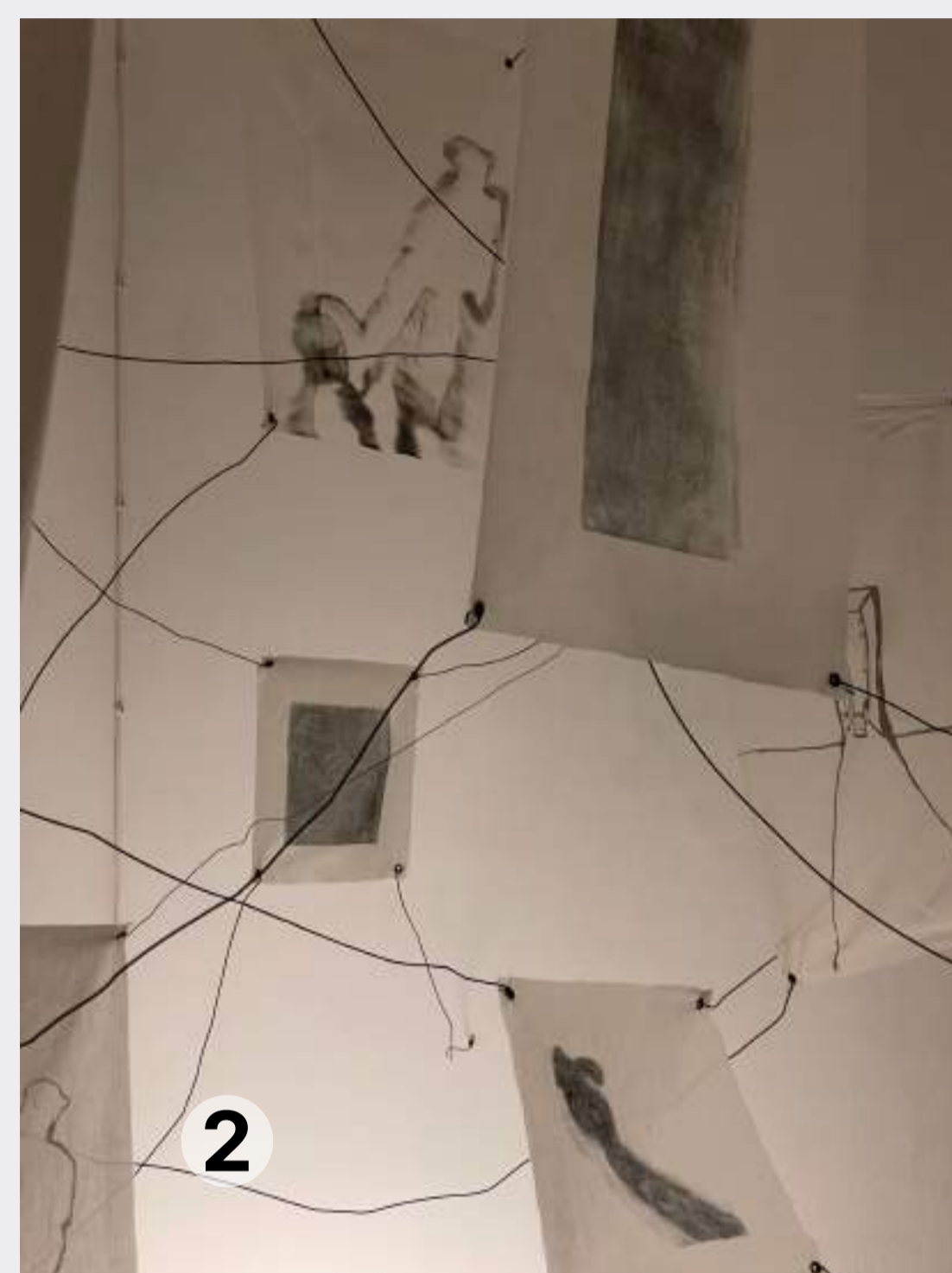
Перевод: Мария Кароль

Четверг

Печатная и графика тушью на ткани, металлическая проволока, черная пленка, освещение.

[Ссылка на запись](#)

Галерея Center 424 (Белград, Сербия)
23 марта 2023





Художественный текст «Четверг»

Сначала была фотография воспоминания --> затем ее эскиз для печатной графики --> а затем этот эскиз появился на стекле и отпечатался на ткани. Таким образом, первоначальное воспоминание, запечатленное на фотографии, трансформируется несколько раз, меняя смысл и интерпретацию, как это происходит с воспоминаниями, которые могут быть важны для нас.

Они переносятся из реальности в нашу память и стираются, как старая пленка, или пересобираются во снах, как коллаж. Мария размещает эти графические изображения в пространстве выставки таким образом, чтобы поместить их в четвертое измерение — время. Конечно это танцы на костях науки, но ей интересно было проспекулировать на эту тему. Будто бы в период, когда реальность вокруг трясло, очень хотелось все рационализировать. Ей хотелось понять что же трясётся, если реальность вокруг застыла? Время.

Автор: Мария Кароль

Corpus non properat / Тело не спешит

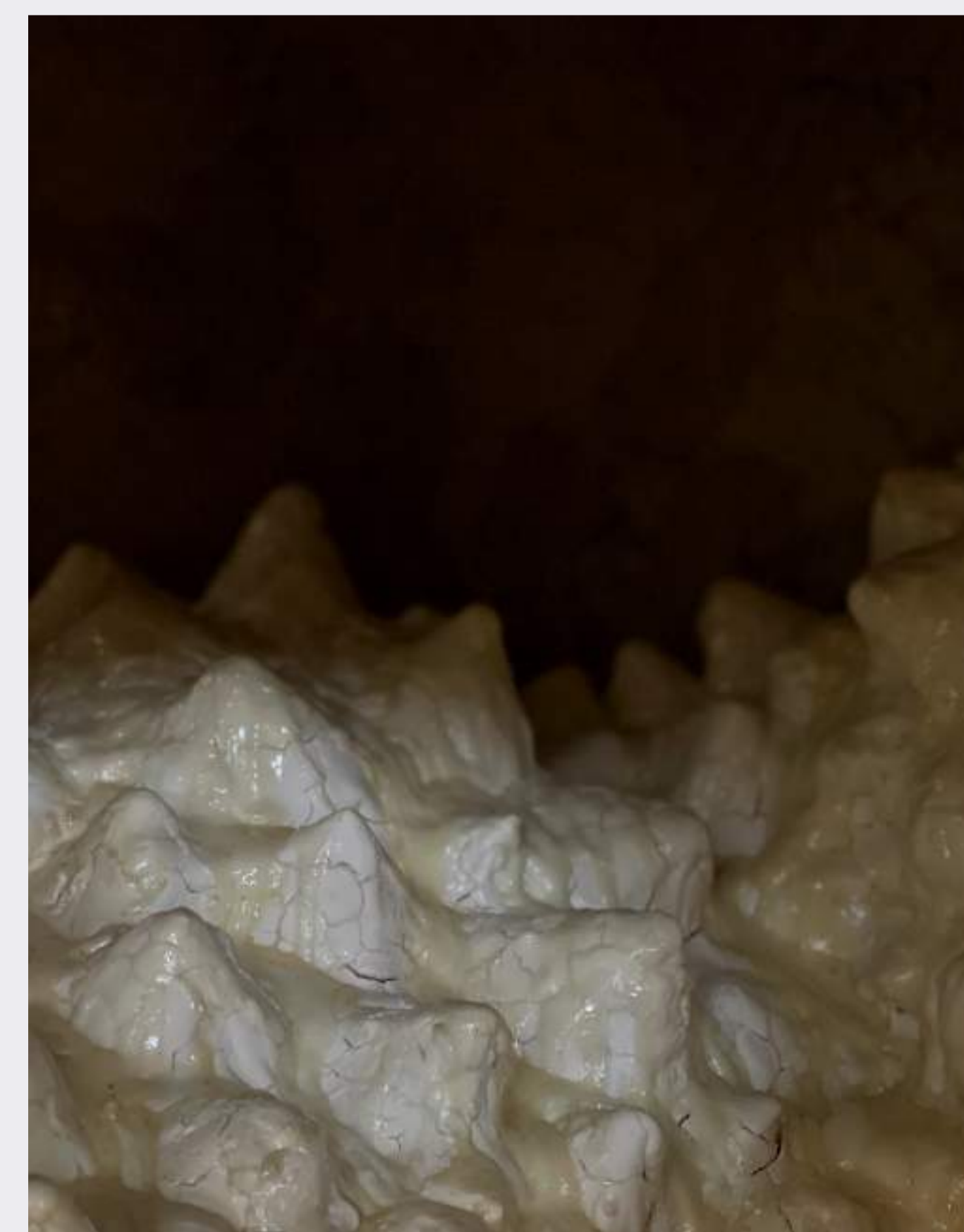
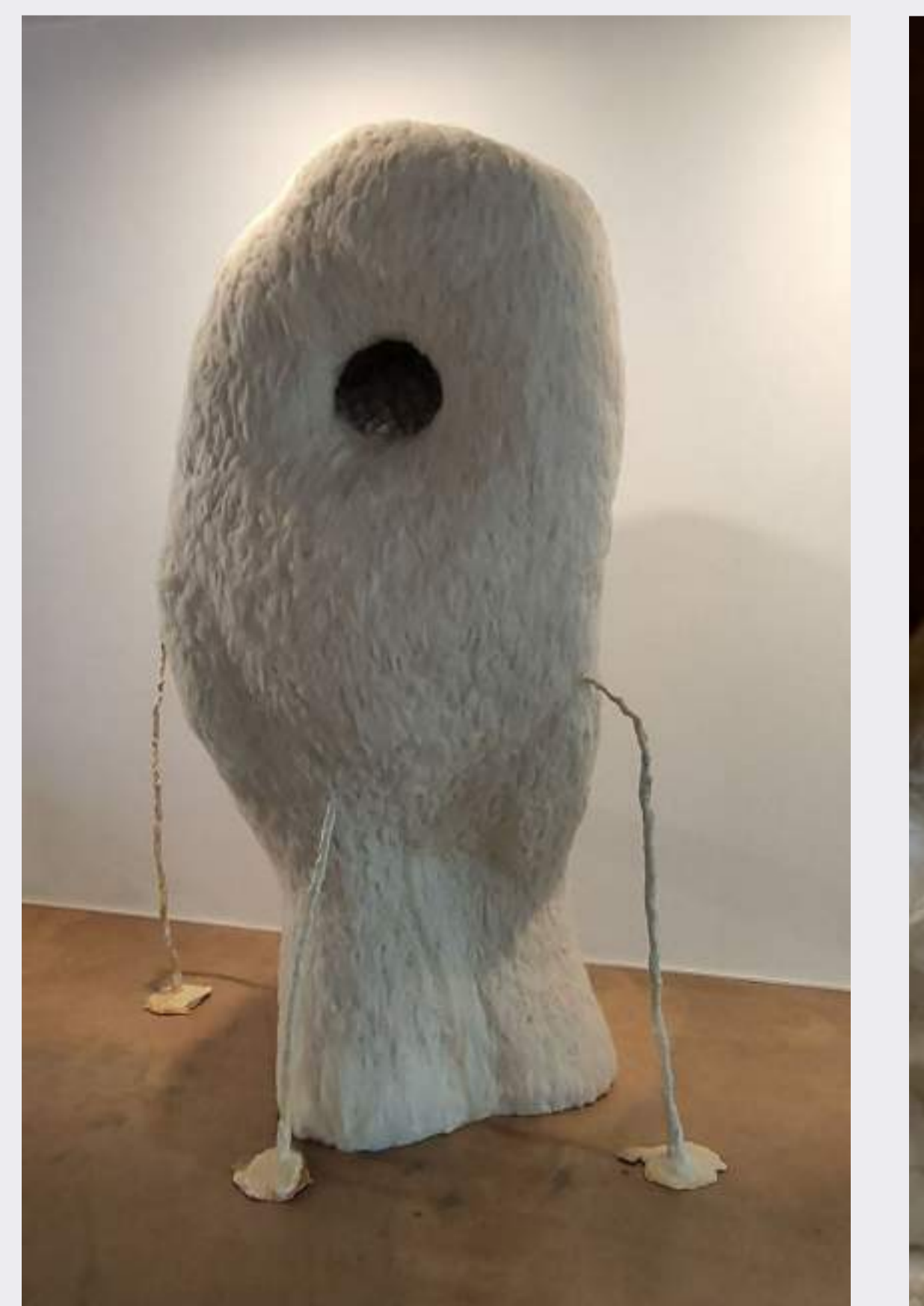
Скульптура из металлической сетки,
строительной пены, овечьей шерсти, эпоксидной
смолы, крахмала и папье-маше.

Размер: 2м x 1м x 1 м

Name Gallery, Санкт-Петербург, Россия.
Ноябрь 2021



Севкабель порт, Санкт-Петербург, Россия.
Апрель 2024





Художественный текст к скульптуре «Corpus non properat / Тело не спешит»

Работа представляет собой размышление о теле в контексте современного мира. Тело олицетворяет неуклюжесть и консервативность, оставаясь неизменным в течение последних столетий. Оно сталкивается с диссонансом между своей статичностью и стремительно развивающимися технологиями. Неуклюжесть тела подчеркивает его несовершенство и ограниченность по сравнению с динамичной цифровой средой. Диссонанс между медленной эволюцией биологического тела и быстрыми изменениями в технологической сфере вызывает напряжение.

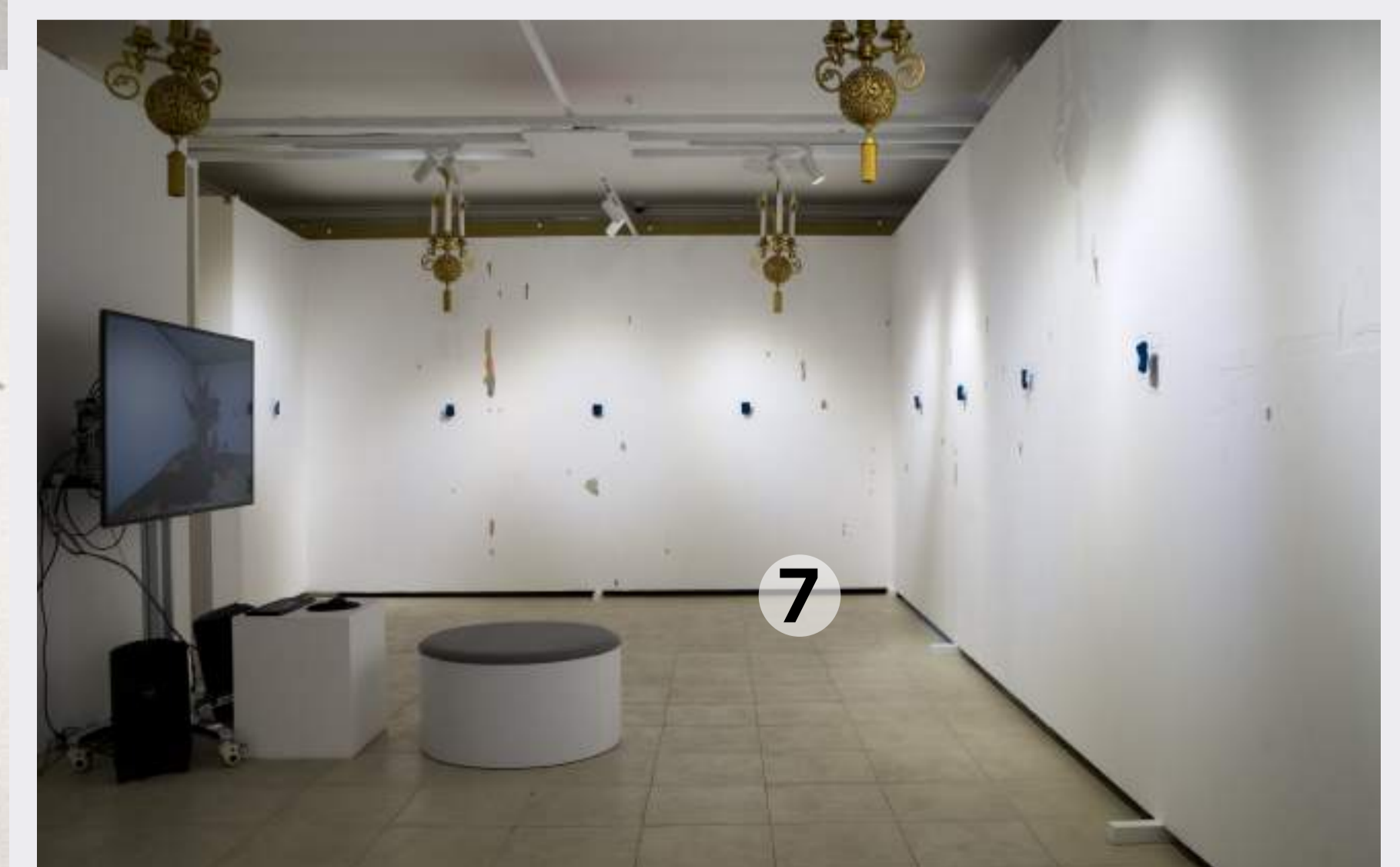
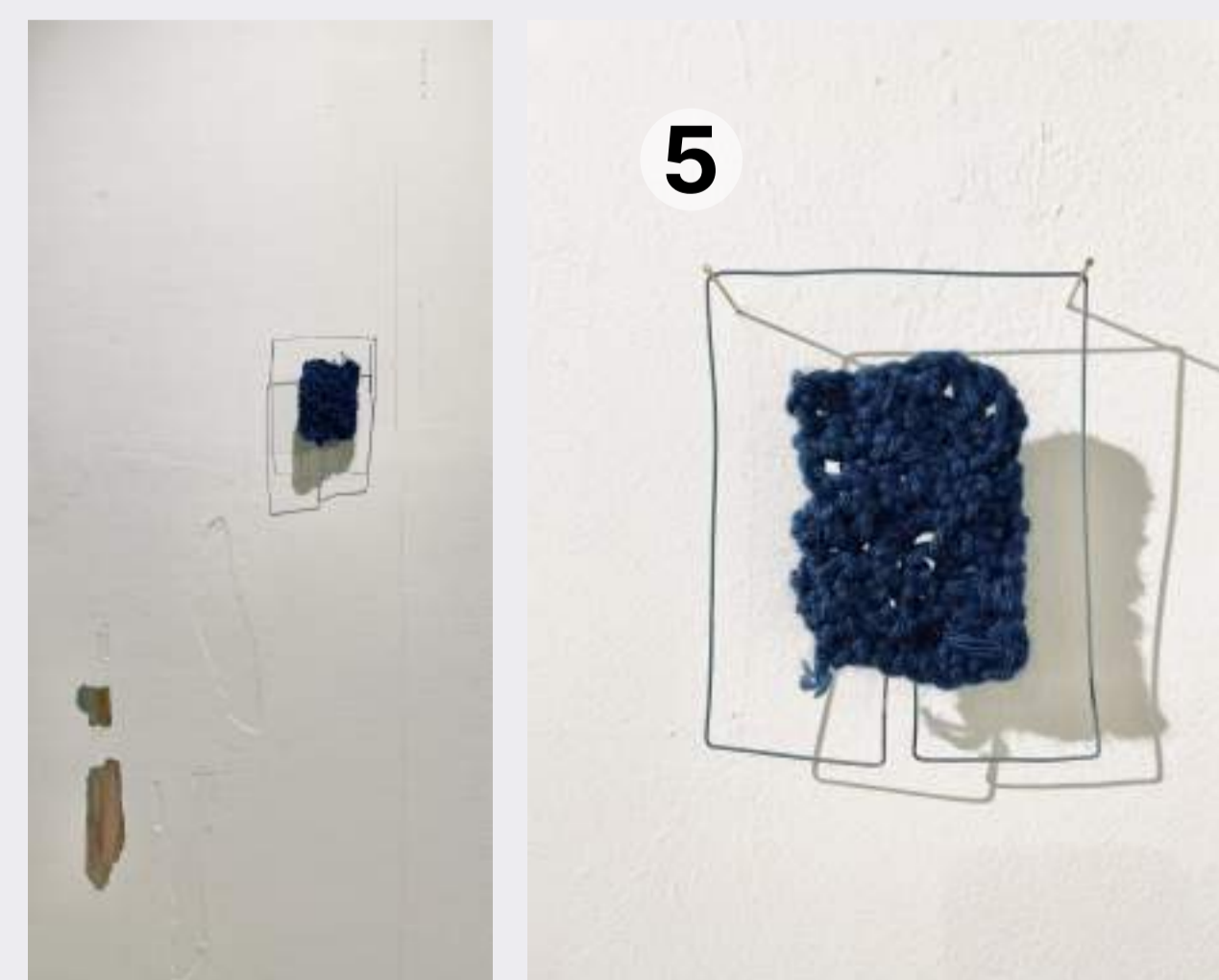
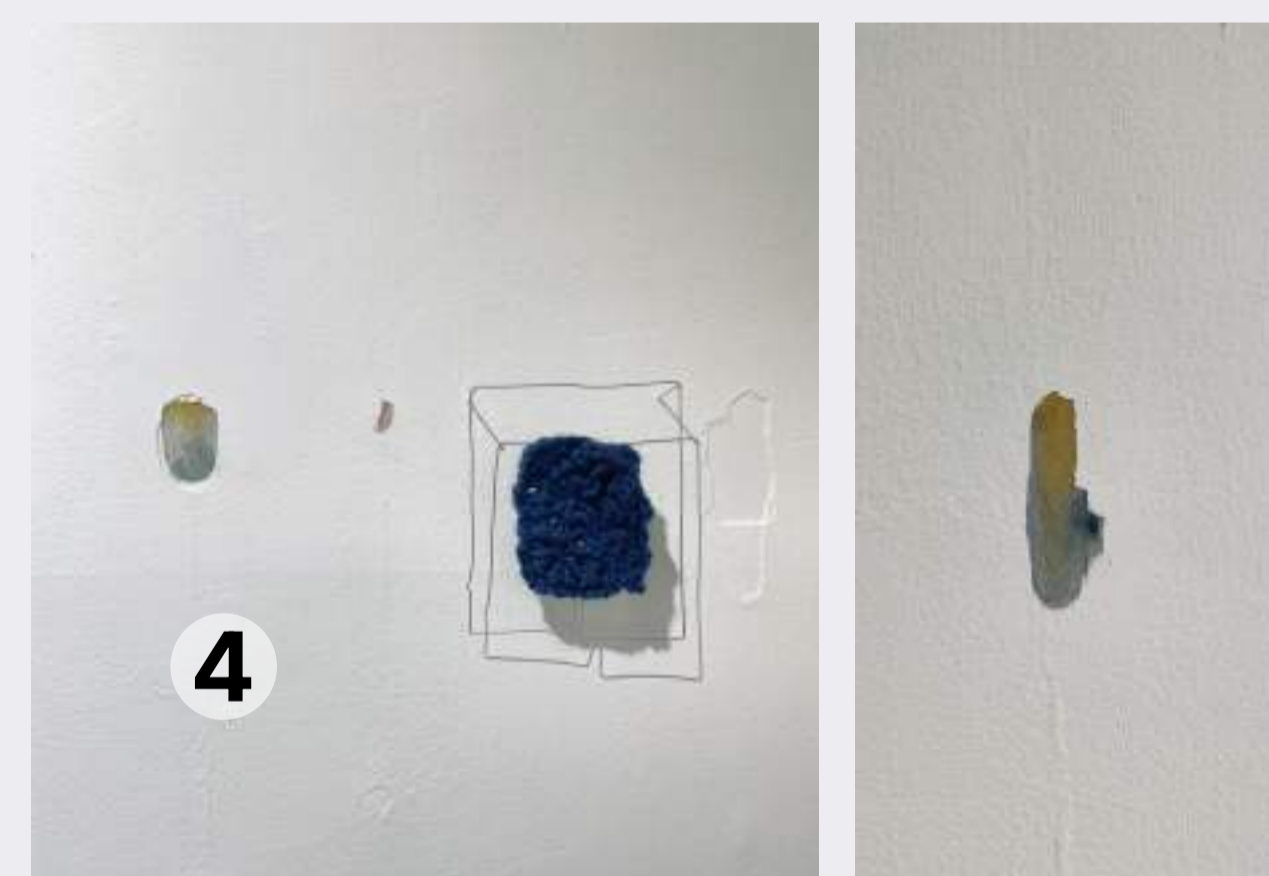
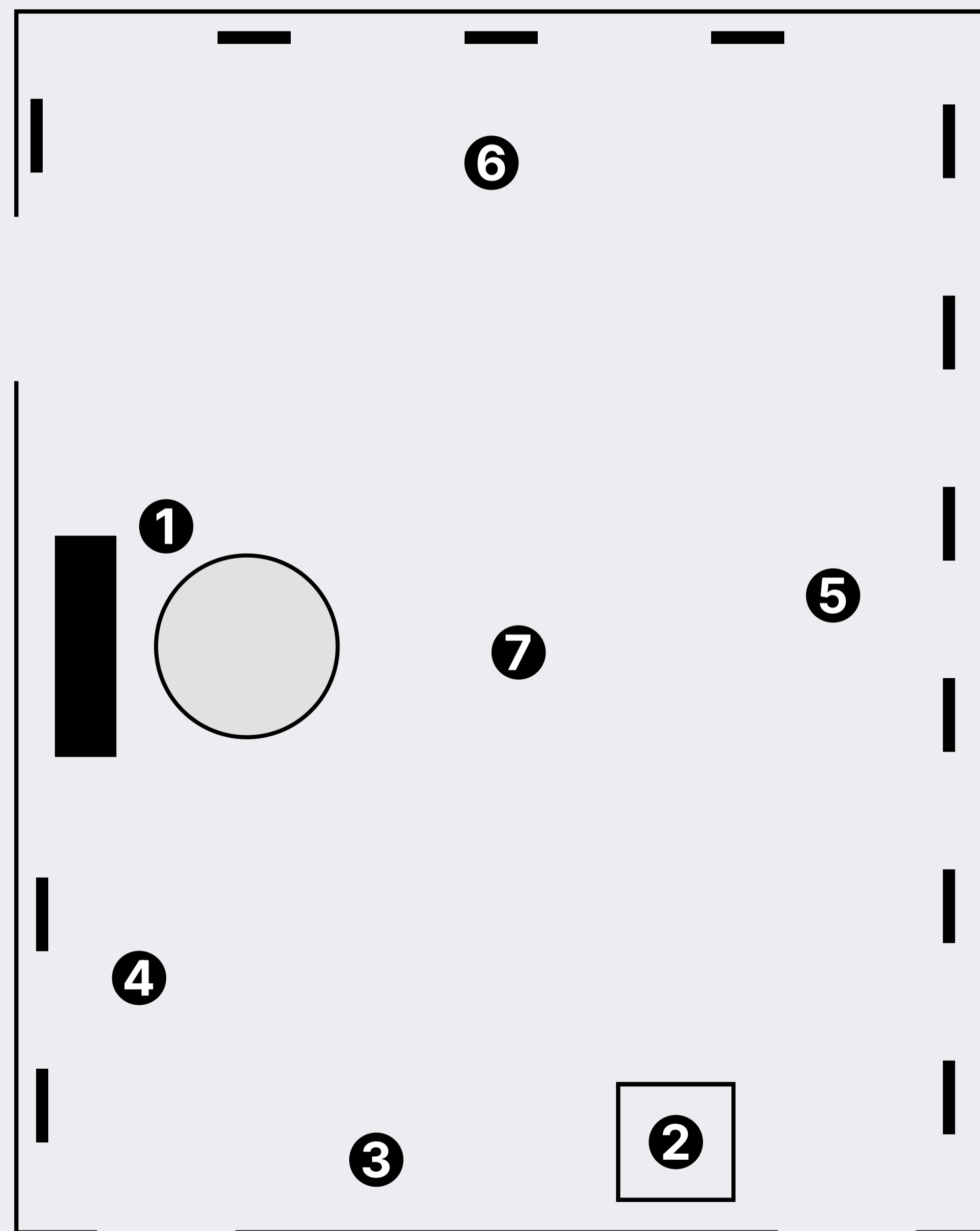
Работа акцентирует внимание на необходимости заботы о теле, его защите и понимании его потребностей. В условиях современных технологий и образа жизни тело часто подвергается чрезмерным нагрузкам – будь то интенсивные физические тренировки, требования моды или воздействие технологических устройств. Эта скульптура напоминает о необходимости более глубокого понимания и внимательного отношения к своим физическим и ментальным границам.

1,2...12

(«Счет с одного до двенадцати»)

Инсталляция с центральным медиа объектом. Компьютерная игра «бродилка», созданная из Lidar-сканов Выксы, 12 объектов из пряжи и проволоки, пластилиновые скульптуры, используемые для создания видеоигры.

Выкса, Нижегородская обл., Россия.
Апрель 2022





Текст к работе «1,2...12»

Центральный медиа объект — 3D пространство, по которому может виртуально ходить зритель. Это 3D пространство состоит из 12 локаций, составленных из найденных объектов. В реальном пространстве развешены 12 объектов из пряжи. Они являются образами глиняных или каменных табличек, на которых в древности описывались произошедшие события. История «вяжет» события между собой, образуя безмолвные рассказы.

В очень нестабильное время мне показалось важным «заземлиться». Найти опорные точки. Я решил взять число 12 в качестве центрального предмета исследования. Не слово — цифру. Порядок, счет, ритм. Это нечто определенное, на что можно положиться. И игра, и инсталляция состоят из 12 частей.

В детстве я ходила в церковь. Одно из моих ярких воспоминаний об этом месте — картины, описывающие Ветхий Завет в 12 частях. Это история, которая рассказывалась по всему периметру церковного пространства. Мне было важно получить подобный опыт наблюдения за реальностью, только тот, который развивается в настоящем времени. Мы смотрим на него, но он все еще скрыт от нас. Сотканный отрезок времени, сюжет которого мы узнаем гораздо позже.

Тем самым инсталляция исследует пограничные этапы между сознанием, телом и коллективом. Компьютерная игра — тело — комната — потрескавшаяся реальность вокруг.

PATHND

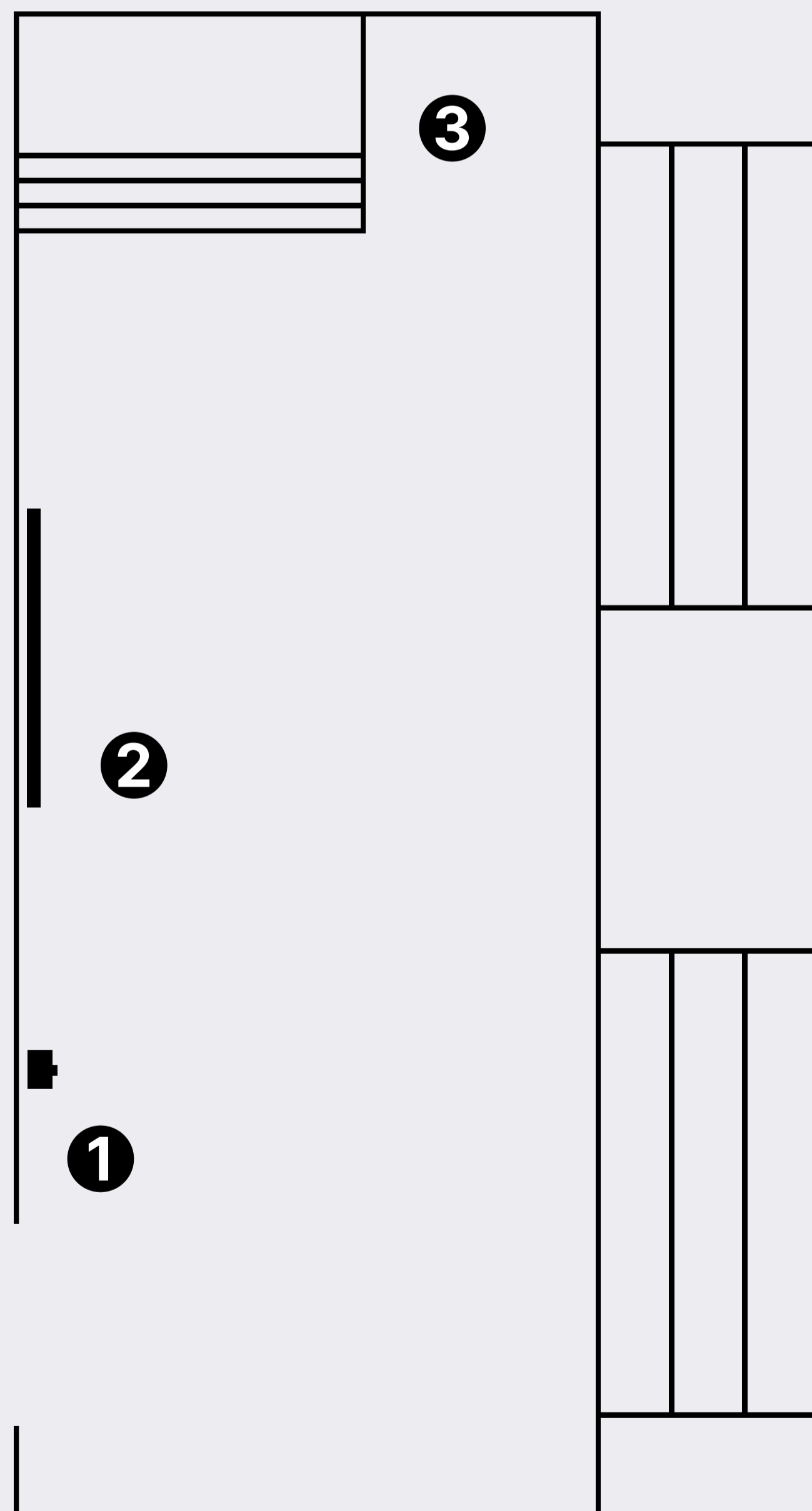
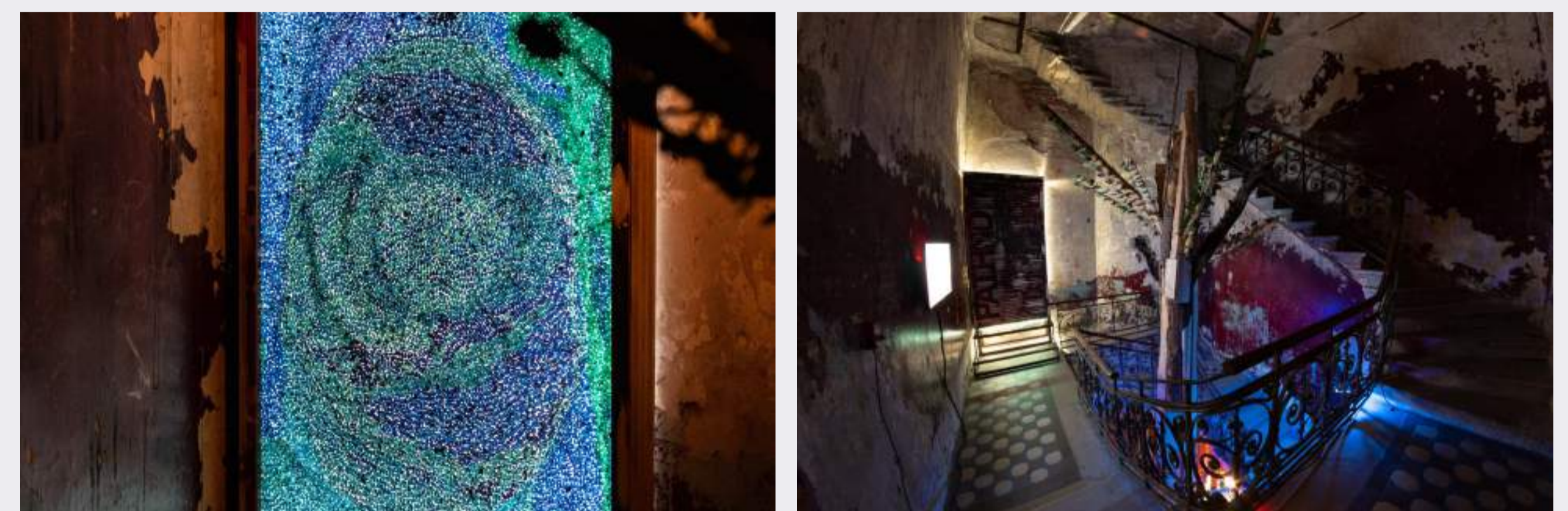
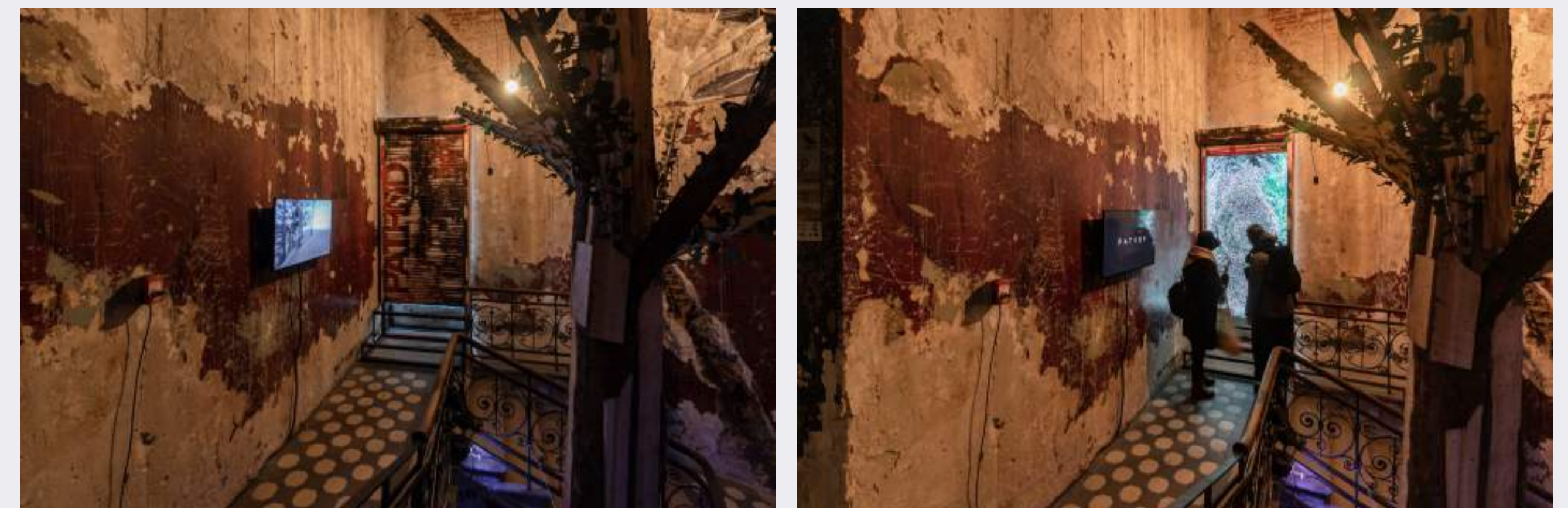
(past actions that have not done → в процессе показа преобразуется в → past actions that have been done)

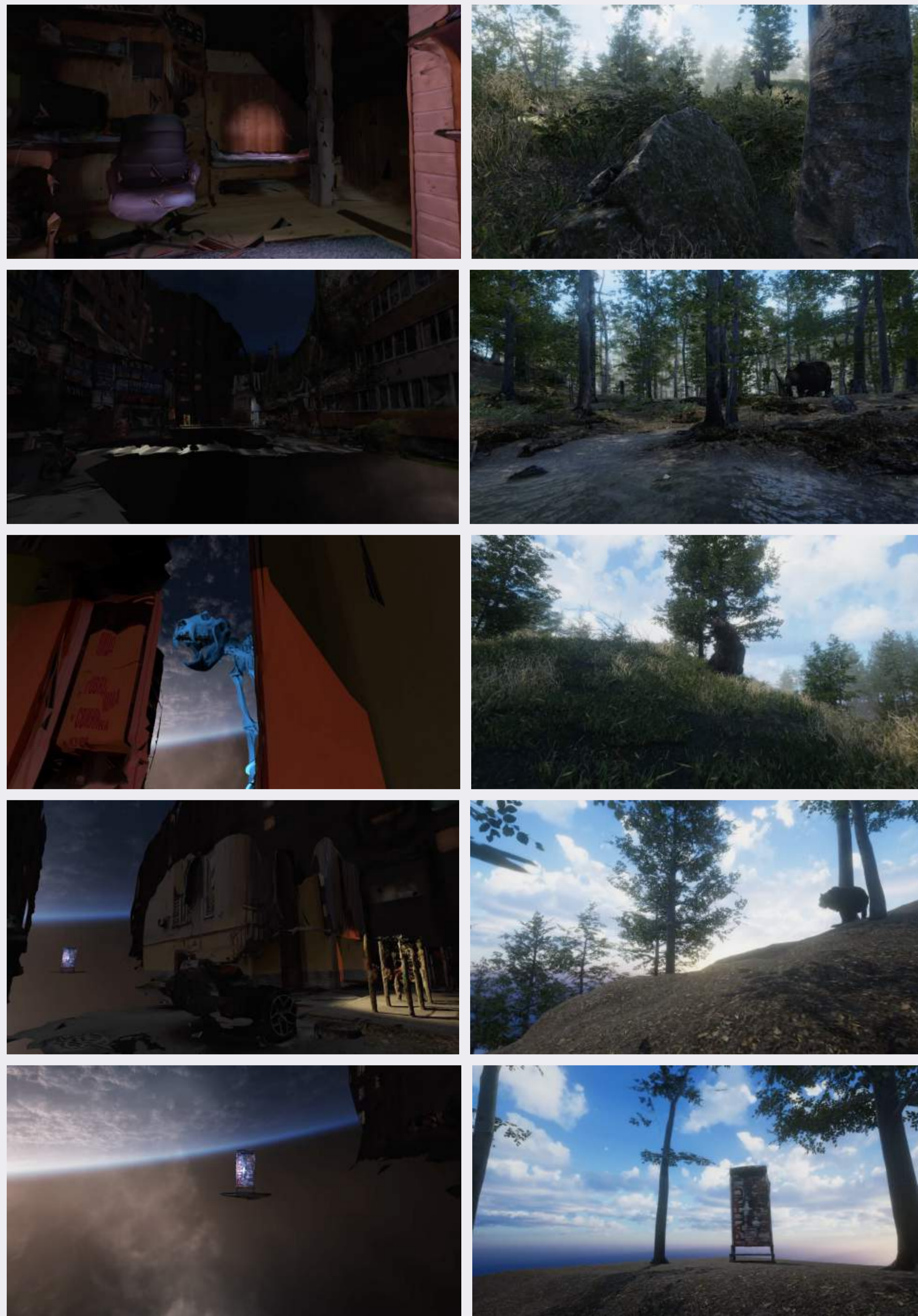
Медиа-инсталляция из трех частей: кнопка для взаимодействия со зрителем, видеоарт и медиа-объект в виде входа в ларёк с роллетом.

Аннакирхе, Санкт-Петербург, Россия.

Ноябрь 2021

Соавтор Евгений Корелин





Скриншоты из видео

Описание инсталляции «PATHND»

Инсталляция состоит из трех частей:

- Кнопка, которая в базовом состоянии мигает и при нажатии запускает видео.
- Видео на экране. При не нажатой кнопке на экране проигрывается зацикленное начало видео, после нажатия начинается записанный сюжетный геймплей, собранный и записанный на Unity. В конце видео лирический герой из видео доходит до объекта, рядом с которым стоит зритель.
- Объект. Роллеты объекта поднимаются и перед зрителем предстает пластина из мармеладных медведей. Через несколько минут роллеты опускаются и все начинается сначала.

Инсталляция PATHND или спектакль в трёх частях были объединением двух идей, предложенных для лаборатории Cyland, в качестве конкурсной работы. В течение года он изменялся все больше и больше, придя к форме, которая сейчас смотрит и рефлексивирует сама на себя.

Главной линией размышления в инсталляции является пересечение тревоги и страха. Известно, что тревога выходит из спектра страха. Но больше хотелось отталкиваться от эмоциональной окраски этих слов. Страх здесь стал природным, животным чувством, естественным и полезным, к которому испытываешь уважение, а тревога — липким и постоянно присутствующим рядом организмом. Он ждет тебя за каждым переулком, в надежде, что ты предпримешь какое-то действие, чтобы сеть вероятностей и отклонений «от запланированного» разрослась еще больше. Тревога — всадник хаоса и непредсказуемости.



Финал видео

Фотографии из серий: «Где есть я?», «Выбери своего персонажа» и пр.

Фотографии на принтер, фотографии на смартфон, фотографии на пленку.

2021 — 2023

