

Artist / Художник

Evgeniya Dolinina / Евгения Долинина

artistDE@yandex.ru

Проект «Анатомия любви» или «Учебное пособие «Зайка моя!»»

Автор: Долинина Евгения

Любовь - интимное и глубокое чувство, устремлённость на другую личность... (БС Э).

Знак - материальный предмет (явление, событие), выступающий в качестве представителя некоторого др. предмета, свойства или отношения и используемый для приобретения, хранения, переработки и передачи сообщений (информации, знаний). (БС Э)).

«Любовь» и «знак» – понятия, появление которых затерялось в истории. Человечество долго изучало «божественное» чувство и повсюду искало при«знаки» и различные проявления Любви, как неоспоримое свидетельство ее существования. Структурирование и схематизация отношений между людьми, создание «руководств» и «энциклопедий» взаимоотношений, ежедневная публичная демонстрация чувств и раскрытие подробностей личной жизни, с последующей их письменной и видео документацией обрушились волной и стерли границы между интимным и публичным в человеческих взаимоотношениях.

Больше нет тайны. Механизм чувства объяснен с позиции биохимии, психологии, социологии, искусства... И наконец, Любовь была музеефицирована.

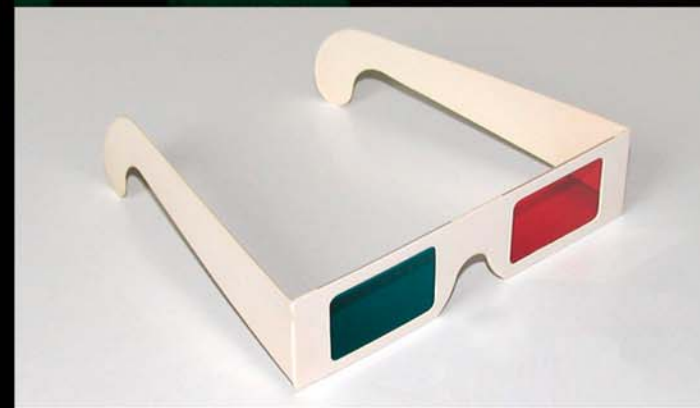
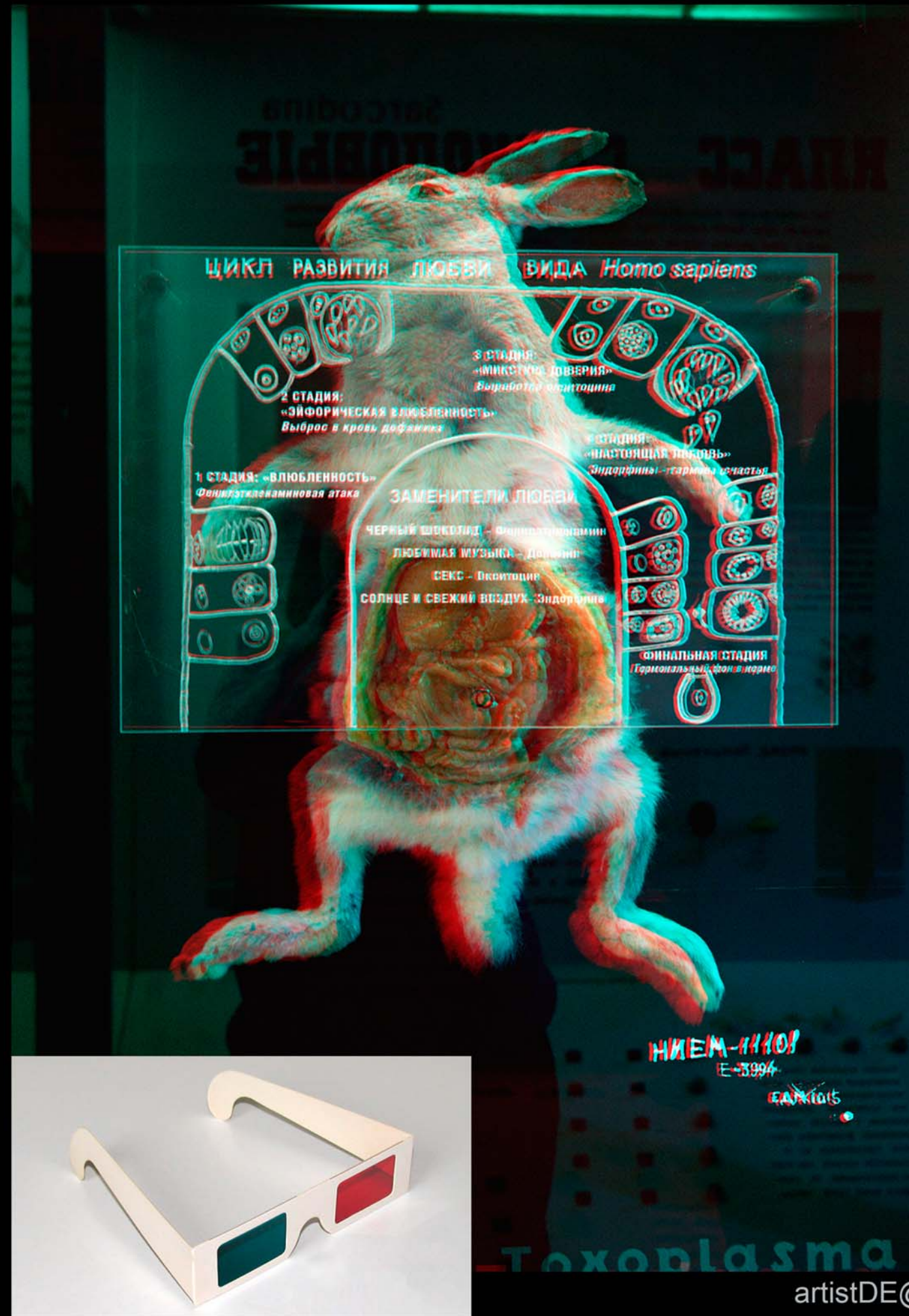
Концепция проекта:

В один Музей, как институт научный и даже научно-просветительный, поступил экспонат.

Ему был присвоен инвентарный номер НИЕМ №11101. Но возникла проблема, с тем, куда его определить. Экспонат или точнее демонстрационное пособие было на тему любви, а места для любви в Музее не было. Но так как Музей должен был осуществлять хранение, изучение и популяризацию памятников естественной истории и духовной культуры, то «Любовь», по мнению сотрудников Музея (и они не бессердечны), все-таки нужно было сохранить и определить в секцию новейших научных исследований, потому что пособие было сделано по результатам работы ученых американского *** университета. Там я его и обнаружила. Таким образом, Вашему вниманию предлагается экспонат «Анатомия любви» или «Учебное пособие «Зайка моя!»» - результат систематизации, документации и визуализации новых научных знаний о природе одного из наиболее сложных человеческих чувств - Любви.

Программы: Photoshop, Adobe Premier

2009



artistDE@yandex.ru

Проект "TÊTE-À-TÊTE"

АВТОР: Долинина Евгения

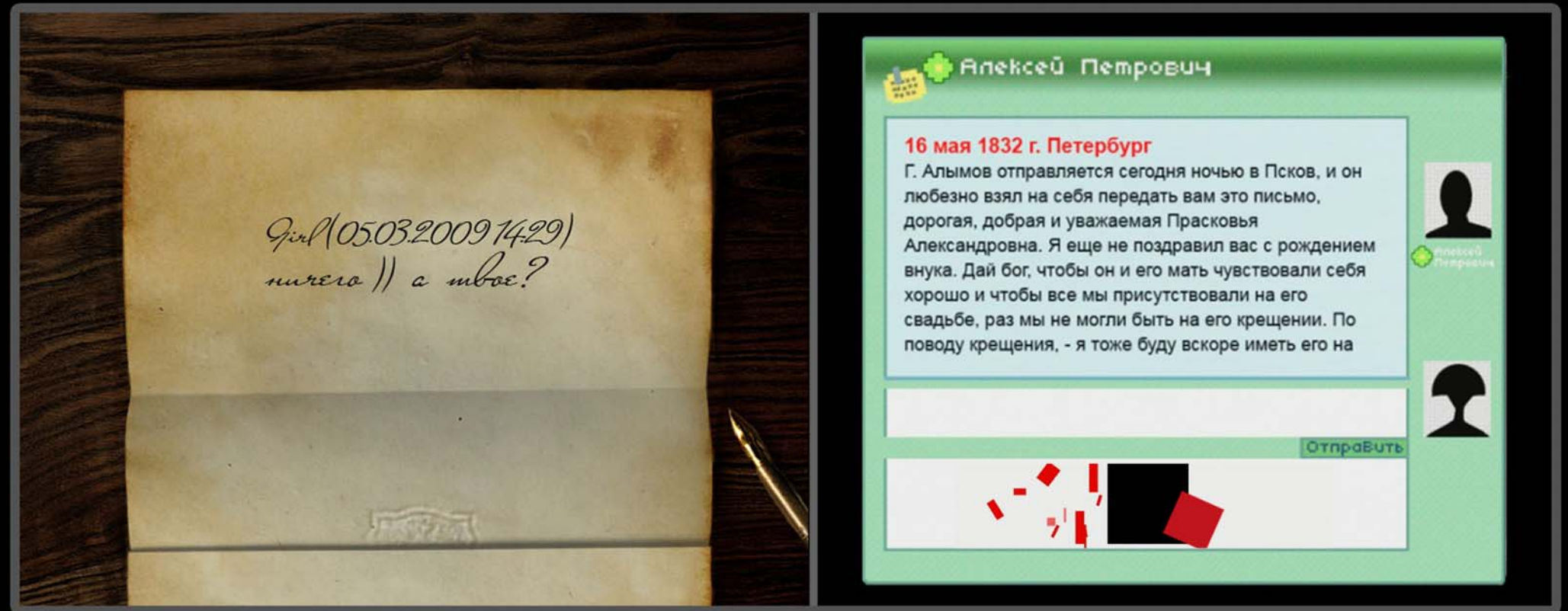
Проект, двухканальное видео, которое предлагает вниманию зрителя два информационных носителя. Первый – бумагу, человечество использовало для обмена информацией в течение веков. Второй – компьютерная программа, простой чат, который мы используем каждый день для общения в реальном времени. Изменен только текст. Многолетняя переписка между мужчиной и женщиной 19 века помещена в чат. А на ее место, на бумаге чернилами написан разговор наших современников. Мой проект - это игра. Игра со временем, новыми технологиями и измененными под их влиянием людьми...

Концепция проекта:

«Быстрее, быстрее, еще быстрее... Ускорить, ускорить! Ускорить! Наша цель - достижение моментальности!» И мы достигли ее. Моментальное общение. Оно обладает особой скоростью – гиперскоростью, которая достигается не только за счет новых технологий и интернета, но и благодаря упрощению формы общения. Эта упрощенная форма все больше склоняется к абстрактности, что ведет к неясности и постепенному стиранию контуров образов, передаваемых человеком в процессе общения. Т.е. ускорение общения автоматически приводит к его истощению. Хватит ли человеку в будущем такой палитры для выражения чувств :

:-) ;-((% (:-/ и т.п.

?



Проект “DIGITAL CAESAR”/ “Цифровой Цезарь”

Тема моего проекта - Информационное пространство.

Запечатленный однажды в знаке опыт человека, стал началом новой субстанции – информационного пространства. Жизнь современного человека неразрывно связана с Информацией. Информационное пространство столь обширно, что уже никому не под силу охватить его или хотя бы составить полное представление о его масштабах. Оно состоит из бесконечного множества информационных единиц – образов реального пространства, выраженных в знаках, обладающих силой и влияющих на человека в независимости от того, хочет он этого или нет.

Проект «Digital Caesar №2» - это работа с образом, с одной такой информационной единицей.
Мне интересна ее жизнь в информационной среде, ее образование и последующее разложение: потеря ею своего основного качества – узнаваемости, информативности.

Software: 3D Max, Photoshop, Adobe Premier



2007

Проект «Враг» (серия постеров)
Авторы: Долинина Евгения и Марина Фаменко

Проект "Враг" состоит из 3-5 постеров размером 70x100 см, цитирующих все известные плакаты военного времени. Военный плакат всегда играл консолидирующую роль в борьбе с противником. Эту же роль призваны выполнять плакаты серии «Враг». Они демонстрируют искусственно созданного врага. Самый страшный враг - это неясный и неизвестный противник, адаптированный к действительности. Источником адаптации часто являются мутации. Поэтому мы конструируем врага-мутанта, реинкарнируя доисторического «врага» посредством его соединения с современной подвижной конструкцией строительного крана.

Как адаптироваться человеку к изменяющейся действительности?
Тоже мутировать или по привычке вступить в войну, отвечая на призывы «Будь бдителен!» и «Будь героем!».

Программы: Photoshop

2007



Проект «О-НО» (видеоарт)

Автор: Долинина Евгения

Разум и тело - вечная борьба.

Современный человек стремится к полному контролю сознания над телом. Борьба человечества против власти животных инстинктов за доминирование разума – путь цивилизации.

Эта борьба стала движущей силой эволюции: заставить тело передвигаться на двух ногах, ограничить одеждой его свободу и, наконец, благодаря техническому прогрессу свести его движения до минимума.

Тело – это источник энергии, природная сила, мощь которой пугает. Оно ежедневно напоминает человеческому существу о его животной природе.

Город – идеальная «система-рама», созданная разумом для контроля над этой силой. Она ограничивает движение и дыхание, вставляет все в свои «рамки».

Строгая регламентация движений в городе не дает свободы телу, формирует отношение между разумом и телом с позиции «хозяин-раб».

Доминирование одной силы над другой – не лучший путь развития. В ритме танца, в бессознательных движениях природная энергия прорывается и становится свободной и равной энергии разума.

Равенство этих половинок одного открывает другие возможности, новый путь развития человечества.

Программы: 3D Max, Photoshop, Adobe Premier

2006

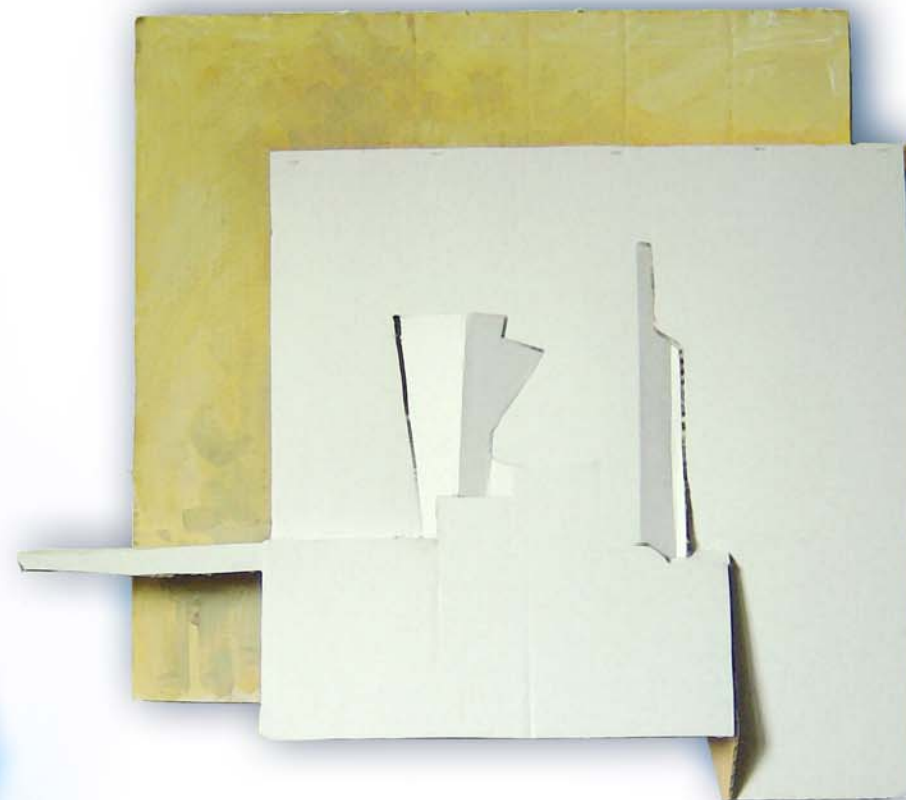


Живопись в объеме
“МММ”

Серия картин под названием “МММ”,
созданная в память трех великих художников Матисса, Моранди, Мазервела.

Техника: картон, гуашь, дерево

2006



Проект “Безмятежность”

Автор: Долинина Евгения

Безмятежность - это мгновение.

Жизнь в своем постоянном движении и изменении делает это мгновение неуловимым и неосязаемым для живых существ.

Одновременно жизнь ведет нас к смерти...И только в причудливых иероглифах смерти мы можем соприкоснуться с Безмятежностью.

Но цена за это ощущение - чья-то жизнь.

Серия фотографий

2006



ВЫХОДА НЕТ *Видеоинсталляция*
Автор: *Долинина Евгения*

Мегаполис, его структура и позиция человека в нем - то, что меня интересовало в этом проекте. Человек - это часть города. Какую роль он играет в нем? Главную или второстепенную, активную или пассивную? Энцефалограмма - это артефакт работы человеческого мозга, множество живых линий - зигзагов. Человеческий мозг всегда активен, он ищет изменений. Человек идет, каждый день открывая двери, знакомые и незнакомые. Он ищет выход, который ему должно дать другое пространство, в которое он входит через дверь... Он поглощен одной целью - найти Выход...

Способен ли он найти Выход из городской структуры и стать независимым от нее или ему достаточно иллюзии изменения и он так и останется второстепенным элементом в организме мегаполиса? Выбор за ним...
Программы: 3DMax, Photoshop, Premier

2005

