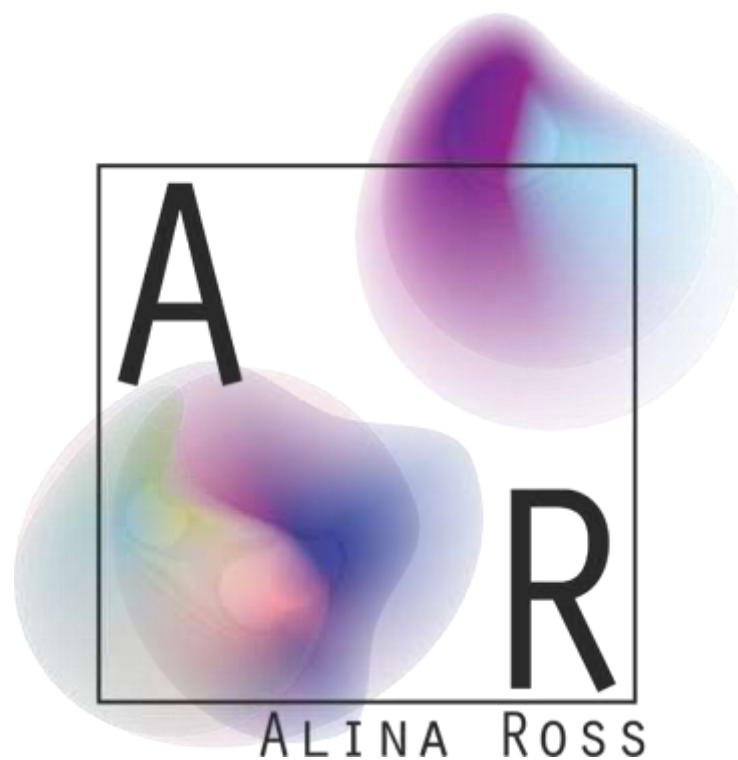


Портфолио  
Алина Росс  
Проекты/ инсталляции



 <https://alinaross.com>

 8(952)623-32-58

 [alinaross28@gmail.com](mailto:alinaross28@gmail.com)

 [alinaross](https://www.instagram.com/alinaross)



**АЛИНА РОСС** – медиахудожник, графический дизайнер. В 2019 году закончила Иркутский государственный университет по направлению «Прикладная информатика». В настоящий момент является студентом магистратуры «Цифровое искусство» в Дальневосточном федеральном университете. Также окончила курсы «Усиленный графический дизайн» и «Графический дизайн PRO уровень» от языковой школы «Easy School».

Является участником выставки «Технологии соучастия» ДВФУ 2020 года, выставки «untitled» ДВФУ 2020 года.

Работает со светом, видеопроекциями и AR/VR для придания обычным вещам дополнительных свойств и функций, изучая при этом реакцию зрителя, погруженного в цифровую среду.

**ДАТА РОЖДЕНИЯ:** 28.12.1997

**ЛОКАЦИЯ:** Россия, г. Иркутск/ г. Владивосток

## НАВЫКИ:

- Графические и видео редакторы CorelDRAW, Photoshop, AdobePremier
- 3D моделирование Blender, Rhino
- Работа со звуком Reaper, Audacity, PD
- Работа с анимационной графикой Resolume Arena, TouchDesigner
- Программирование Arduino, C++, PHP, HTML, Java, JavaScript

## ЯЗЫКИ:

- Русский (уровень носителя)
- Английский (средний уровень)

## ARTIST STATEMENT

---

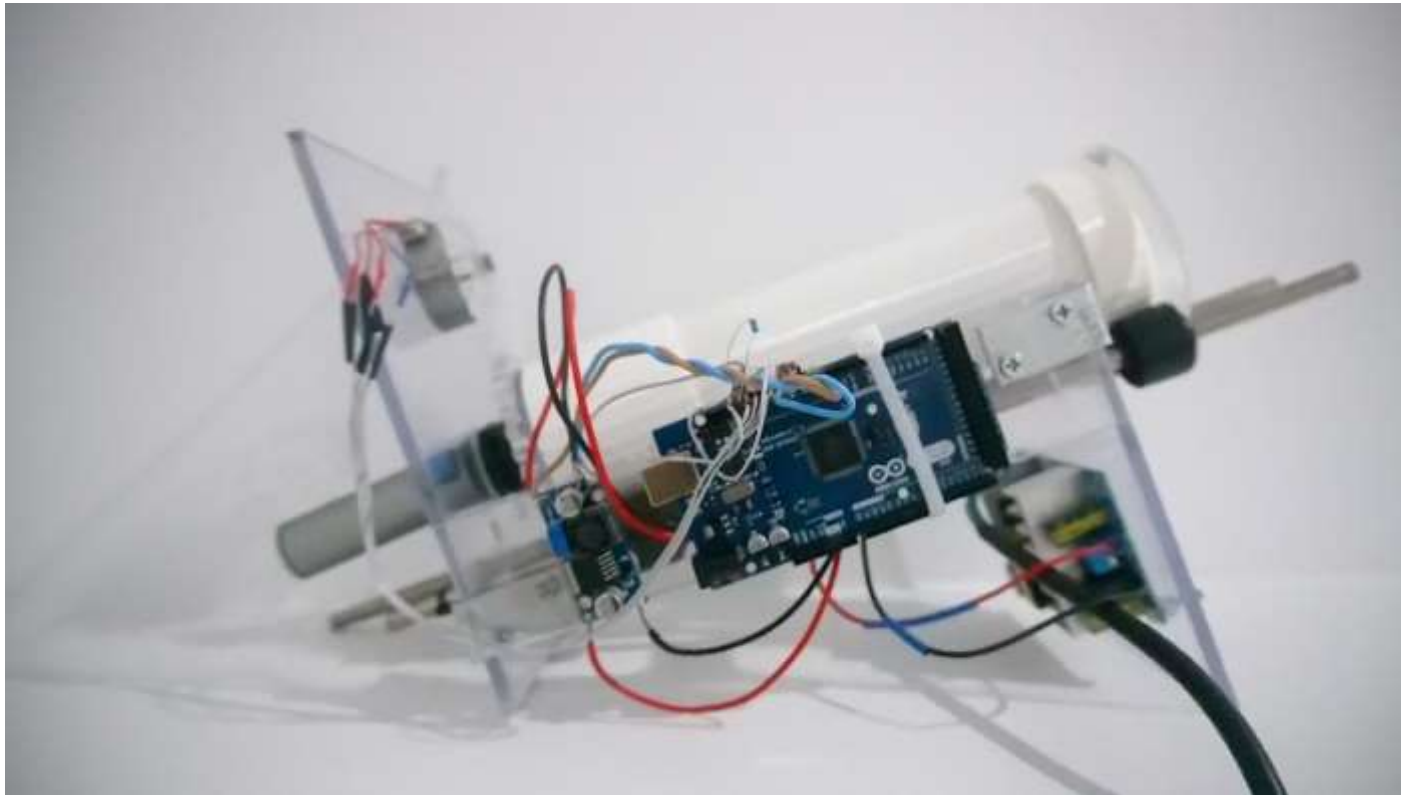
Будучи медиа-художником, я наделяю обыденные вещи новыми функциями, которые чужды для них. Используя то, что, казалось бы, не предназначено для художественных целей, я изменяю смысл объекта. Применяя технологии света, проекций, AR/VR и машинного обучения я погружаю зрителя в атмосферу, когда рушится стереотип «ожидание – реальность», а затем изучаю его реакцию и эмоции относительно новых, измененных «обыденных» вещей.

Я стараюсь показать и донести до людей различные реалии современного мира, от масштабных и глобальных экологических проблем до проблем взаимоотношений человек-человек, человек-машина. По моему мнению, отражение актуальных проблем через цифровое искусство поможет человечеству осознать всю глубину происходящего и изменить мир вокруг себя.



Инсталляция, выполненная с помощью голографических технологий, повествует и позволяет изучить пограничные свойства объектов в рамках объектно-ориентированной онтологии Грэма Хармана. Объектно-ориентированная онтология ставит под сомнение централизацию человека и утверждает, что все, будь то люди или вещи является в равной степени объектами. Это значит, что вещи и животные могут взаимодействовать с другими объектами на тех же правах, что и человек. Они не могут взаимодействовать с реальным объектом, но могут взаимодействовать с чувственной оболочкой этого объекта эмпирическим путем. Пограничные свойства - это свойства, которые мы смогли вытянуть из взаимодействия двух других объектов-актеров и с помощью своей (человеческой) специфики восприятия привнести в свой чувственный опыт опыт других объектов-актеров.

ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/SOpJ6dhV2Bo>

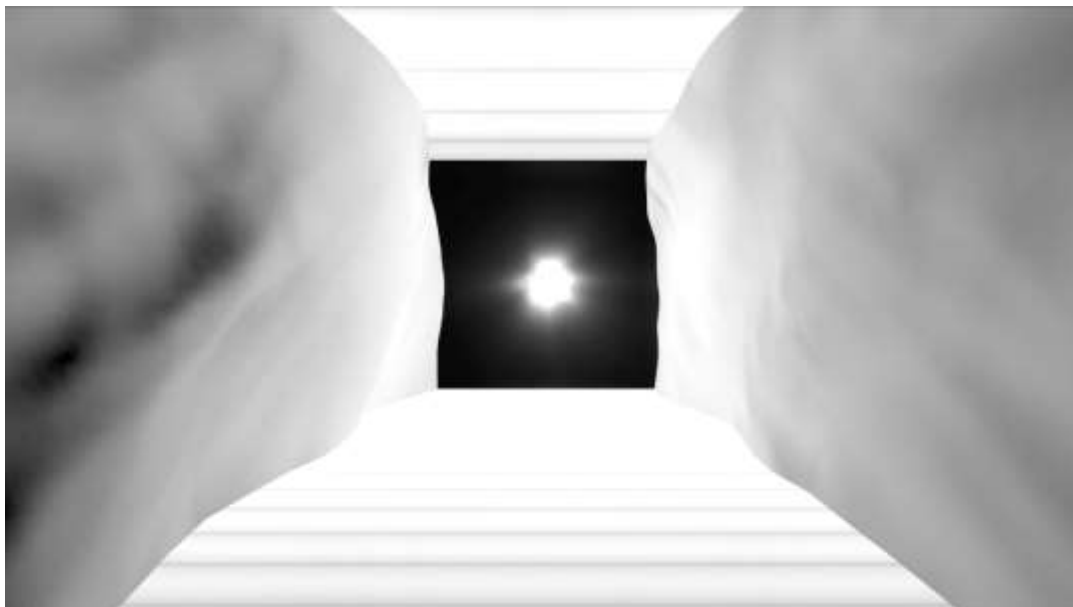


Инсталляция представляет собой механический калейдоскоп, управляемый шаговым мотором и Arduino Mega.

В основе калейдоскопа камни со стеклянного пляжа, корпус смоделирован и распечатан на 3D принтере.

С помощью пропускаемого через калейдоскоп света и фокусирующей линзы на выходе создается проекция того, что обычно можно увидеть, смотря в отверстие.

ВИДЕО ПРОЕКТА [https://youtu.be/bKJ0z\\_LUMOY](https://youtu.be/bKJ0z_LUMOY)

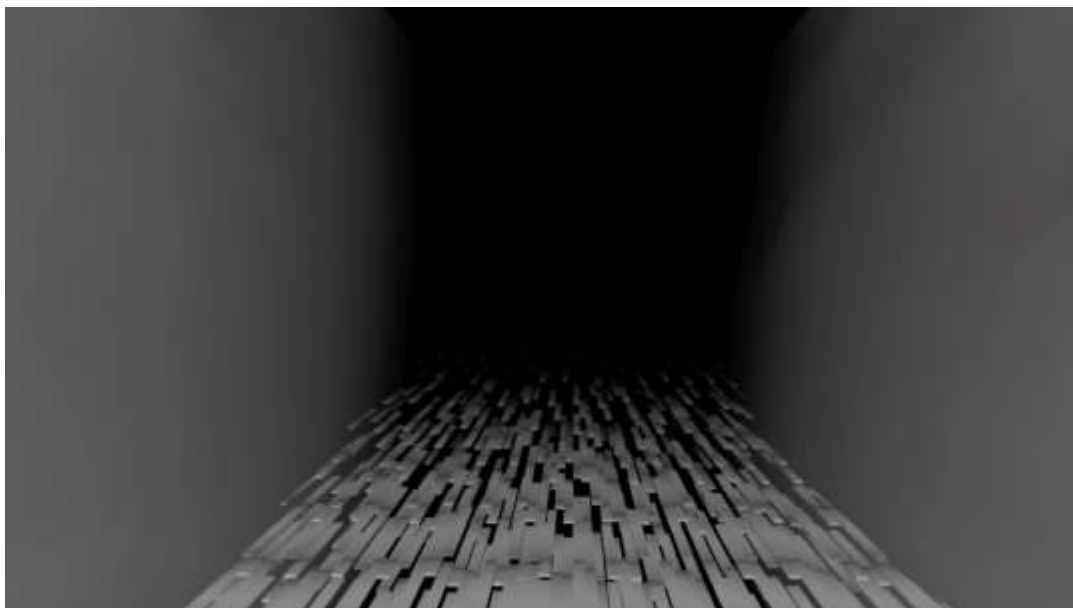


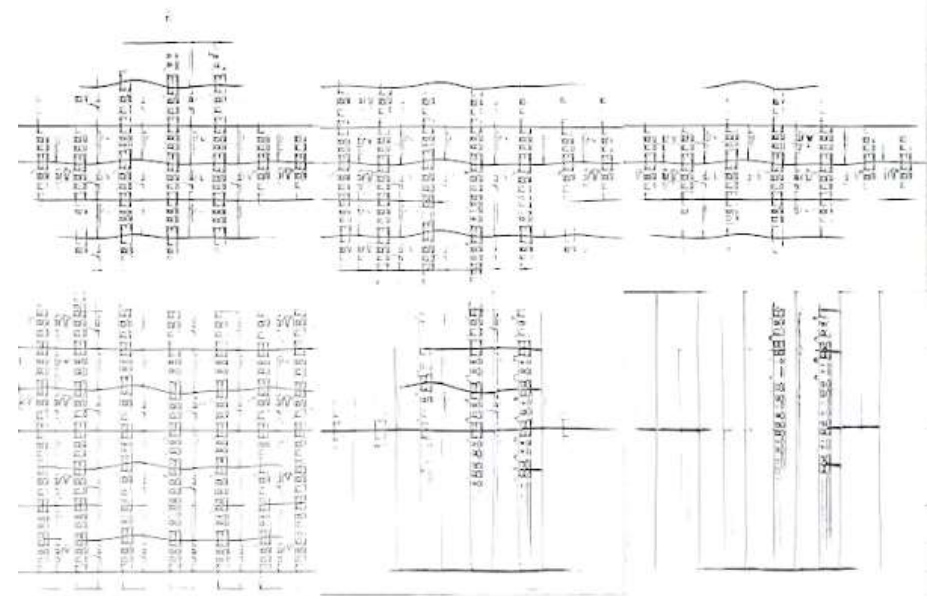
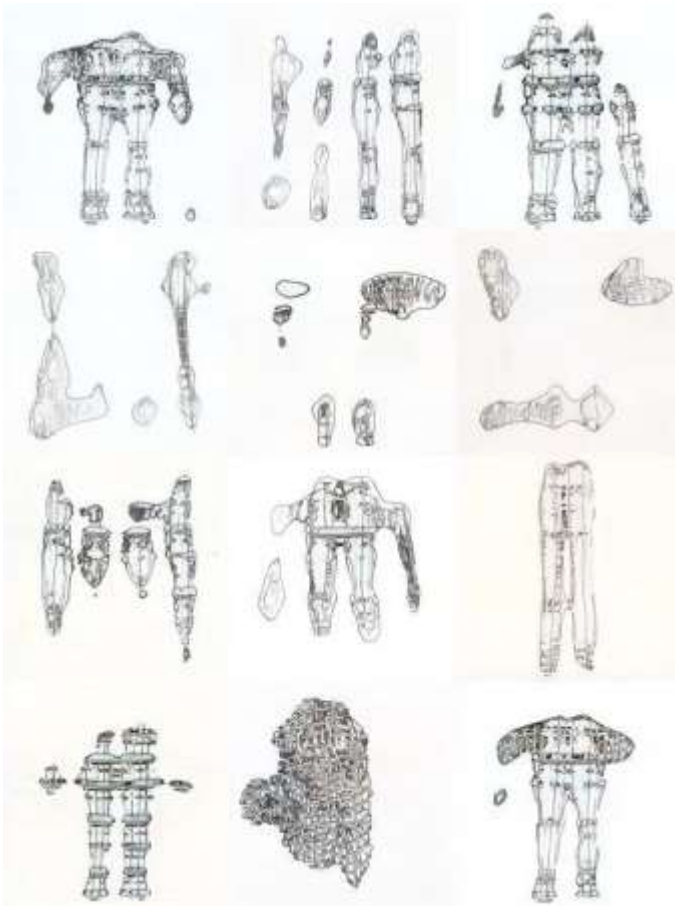
Факторы, которые определяют эмоциональное воздействие мира, это пространственная форма и функциональное и социальное назначение каждого элемента пространства. Проект призван «поместить» человека в безвыходную среду, чтобы изучить его реакцию от воздействия непривычного поведения пространства.

VR-инсталляция, с помощью которой пользователь погружается в бесконечно надвигающийся коридор. В конце пульсирует и мерцает свет, который издает медитативный и гипнотизирующий звук, но до него никогда не добраться.

По мере погружения стены коридора начинают «плавиться». При развороте пол под ногами рушится.  
ВЫХОДА НЕТ.

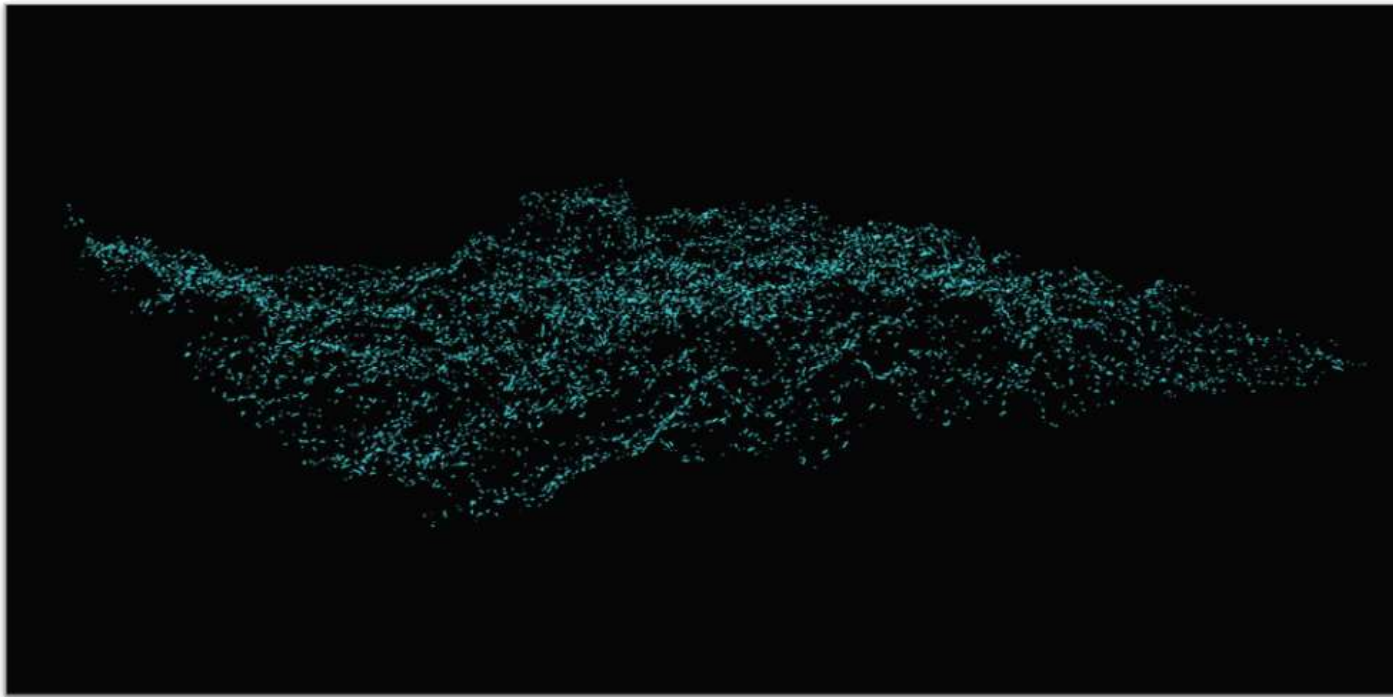
ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/MEIgEBYS4O4>





В эпоху, когда машинное обучение позволяет алгоритмам осваивать различные навыки, как долго потребуется им чтобы научиться воссоздавать и проектировать себя? Каким образом будет происходить этот процесс? Нуждается ли в пересмотре наше понимание жизни?

С помощью нейронных сетей, обученных на изображениях электронных схем и чертежах роботов, были получены совершенно новые изображения, которые в последствии были направлены для воссоздания в реальной жизни в виде печатных плат. Таким образом искусственный интеллект воссоздал сам себя.



Еще в самом начале развития люди отчетливо осознавали великое значение водной стихии. Это подтверждает и мифология всех стран и народов, и позднейшие философские системы: как без огня, нет культуры, так без воды нет и не может быть жизни.

Источником данных стали природные волны японского моря, в процессе переосмысленные, в виде абстрактной визуальной формы в цифровом мире.

ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/-UqufnBY2Tg>

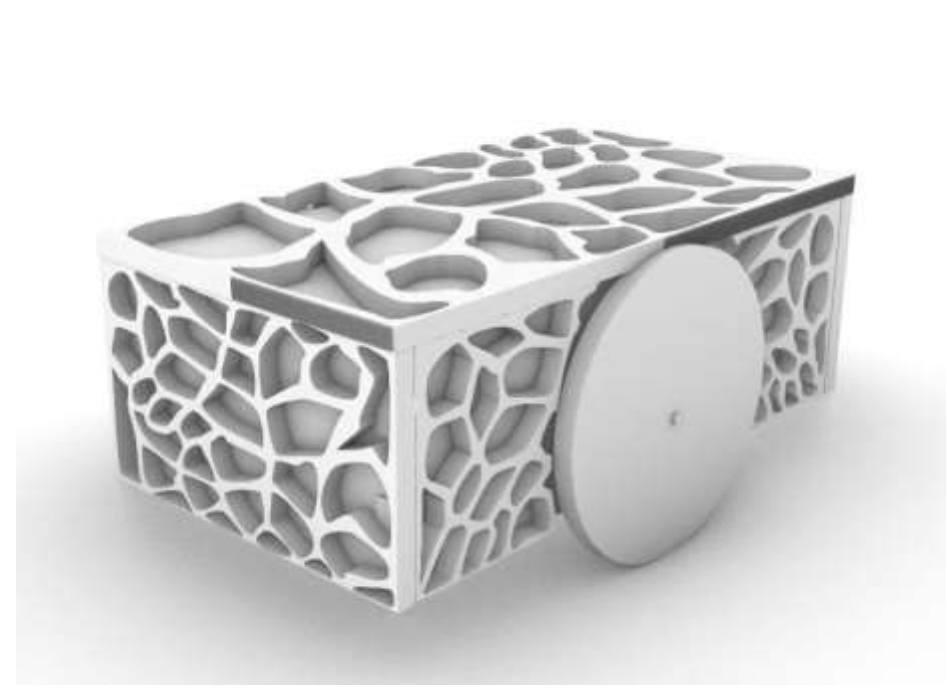




Некоторые люди, в процессе коммуникации с другими людьми, сталкиваются с разнообразными страхами, которые непросто сразу же преодолеть. Именно поэтому мы разработали аксессуар, который будет взаимодействовать с человеком вместо вас во время периода борьбы с тревогой.

Украшение выглядит в виде оков, ведь тревожность овладевает нами. Статичное состояние в виде сердца – является проявлением дружелюбия. При голосовом взаимодействии с устройством появляется анимация эквалайзера.

ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/SAdUvFkentM>



Знание об окружающем мире формируется человеком на его чувственном опыте. Через зрение и слух мы получаем разные наборы ощущений: один через глаза, а другой - через уши. На основе этих ощущений мы принимаем решение о дальнейшем (без)действии.

Но каким образом в подобных условиях ведет себя нечеловеческий агент и как он взаимодействует со средой?

Инсталляция «Музыка ветра» демонстрирует пример распределенной системы, актор которой посредством цифровых методов исследует среду, а набором ощущений становятся данные, получаемые сенсорами.

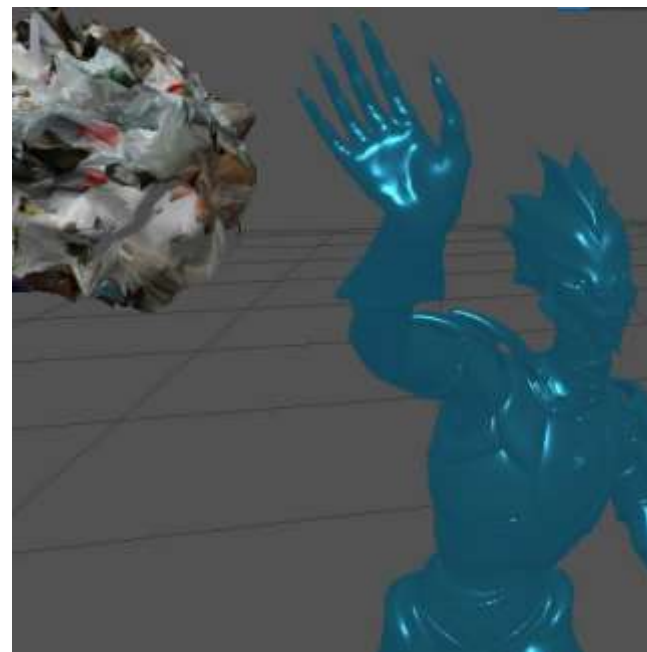
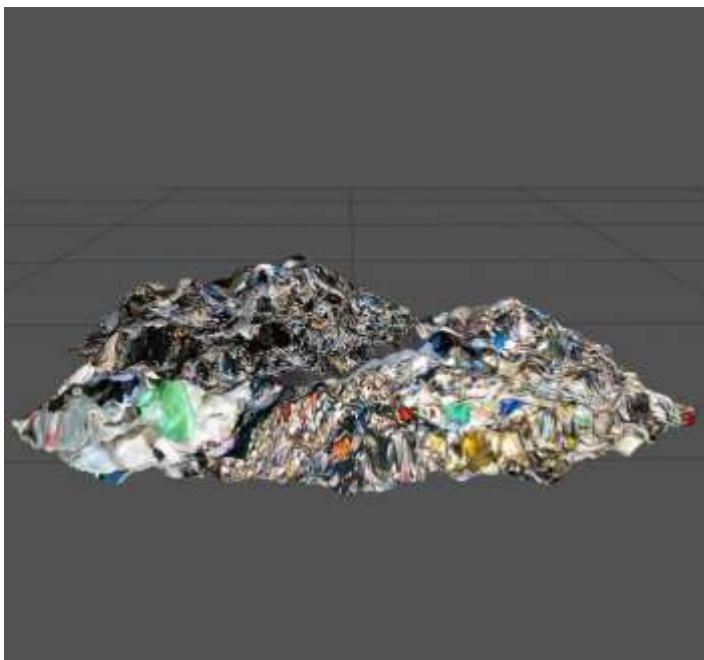
ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/7cL6Z4hxqPk>



Когда вы спускаетесь в лифте вы никогда не знаете кого вы встретите, выходя из него. Это может быть странный сосед, или пес, которого вы боитесь...

В данном проекте лифт привезет вас в совершенно другое место, которое вы точно не ожидали увидеть.

ВИДЕО ПРОЕКТА [https://youtu.be/7HuW72e\\_teY](https://youtu.be/7HuW72e_teY)



Многие люди слышали о проблеме загрязнения окружающей среды. Но сколько видело ее настоящий масштаб? Мы не верим в то, чего мы не видим. Проект «gARbage» показывает сомасштабные следы пребывания человека на планете, перенося ближайший к вашему городу мусорный остров в пространство прямо перед вами. Визуализируя прежде необозримое, мы приводим каждого человека к просмотру обязательных последствий от каждого действия в масштабе планетарного времени.

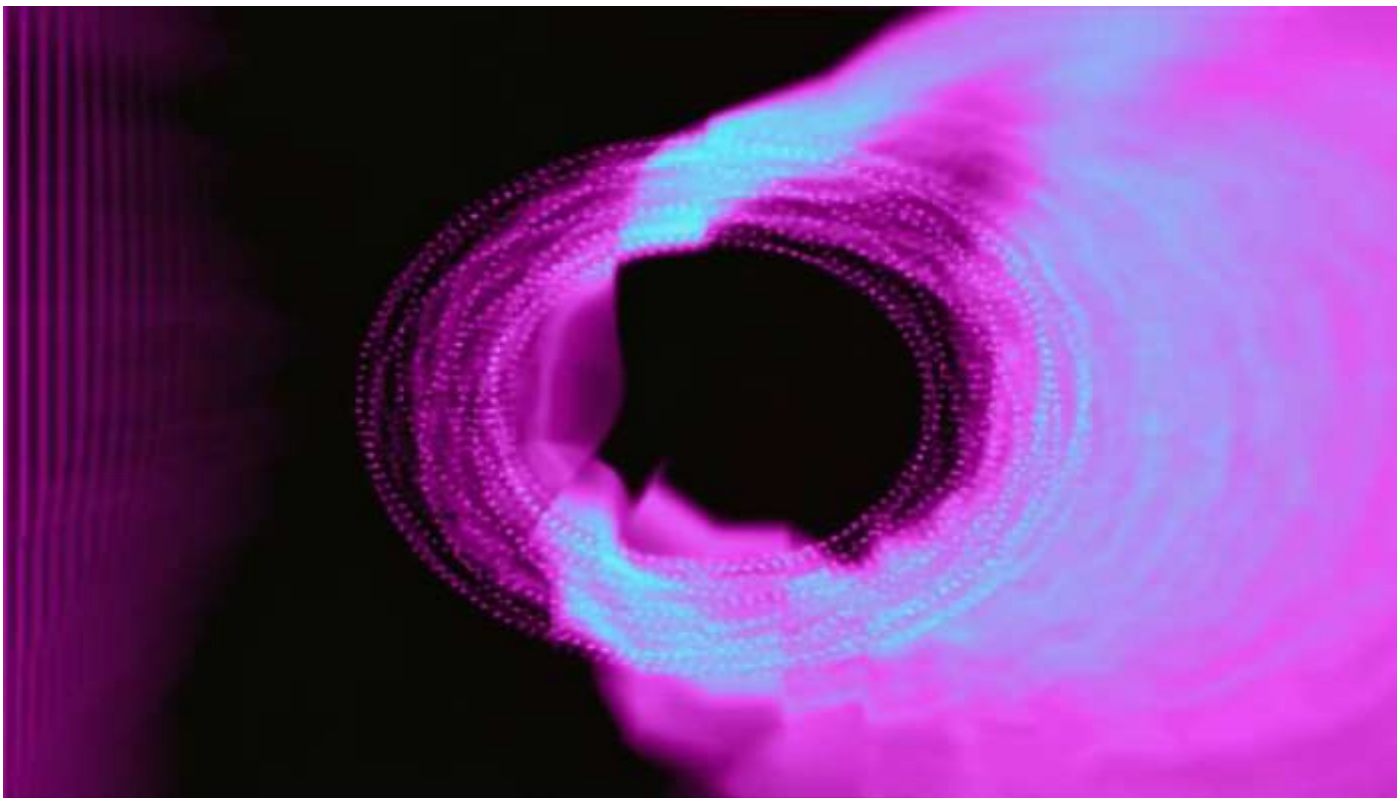
Также в ходе проекта был визуализирован гневный бог морей Посейдон, который не смиряется с человеческой безответственностью по отношению к планете и выбрасывает ее последствия из воды обратно на сушу.

ВИДЕО ПРОЕКТА [https://youtu.be/XNc\\_dbk6ALY](https://youtu.be/XNc_dbk6ALY)



Не всегда для самовыражения необходимо быть мастером. Играйте как можете сыграть, раскройте свои эмоции. Нарушите покой тишины плавным перетеканием цветов, яркими вспышками света и звуками инструментов, динамично возникающих в темноте. Всплески света и звуков приведут вас к внутренней гармонии.

ВИДЕО ПРОЕКТА [https://youtu.be/tjfOA\\_J1GAg](https://youtu.be/tjfOA_J1GAg)



Проект показывает, как можно использовать полевые записи для создания более привычного для нас формата музыки.

ВИДЕО ПРОЕКТА [https://youtu.be/NQxg\\_YnZOLs](https://youtu.be/NQxg_YnZOLs)



Физиогномика стара как мир. Можно сказать, что она начала формироваться интуитивно. Все люди мгновенно судят о гендере, поведении и моральных чертах людей просто смотря на их лицо, но что заставляет их делать такие выводы?

Проект меняет эти представления с помощью игры света.

Освещение лиц дало эффект «смыывания границ», а именно искажение внешности людей за счет разных цветов и падающих теней. При сложении двух половин лиц двух разных людей получился человек, половую принадлежность которого сложно определить лишь посмотрев на его лицо.

ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/M7EIDU4ayQ8>



Каждый день мы сталкиваемся с различными физическими явлениями. Одно из самых загадочных из них – это свет и его составляющая тень. В рамках проекта, с помощью простых предметов было визуализировано взаимодействие белого «моргающего» света и тени.

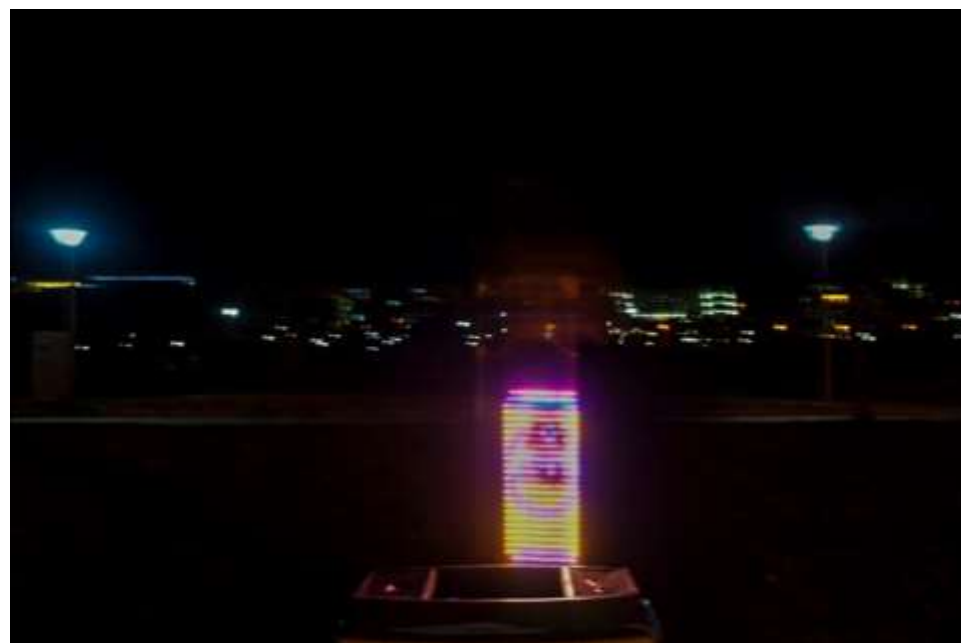
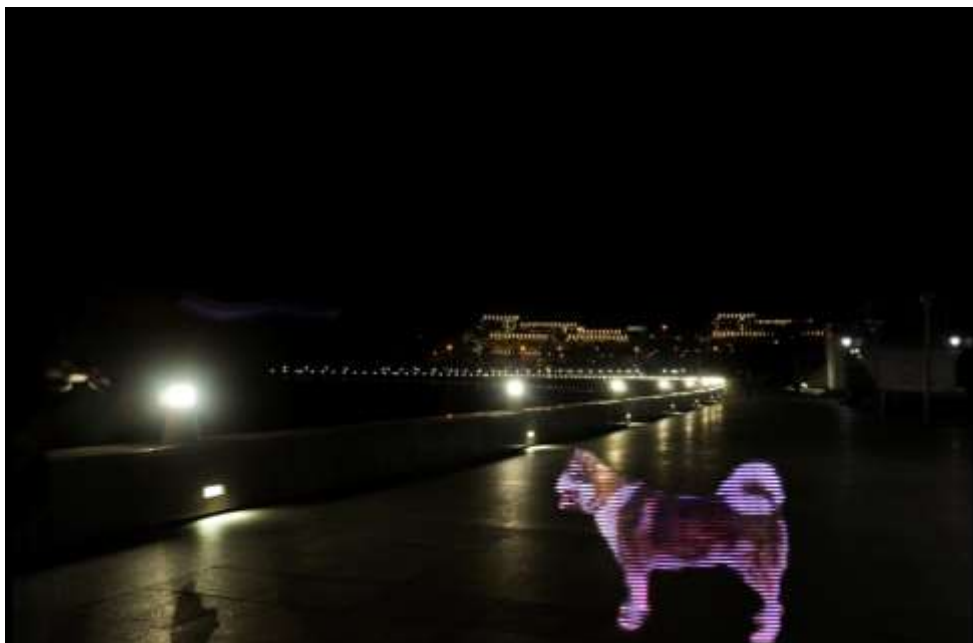
ВИДЕО ПРОЕКТА <https://youtu.be/adLAADSdBkc>






Может ли технология «Freezelight» работать в перспективе, не просто создавая новые образы, но и располагая их в пространстве таким образом, чтобы обмануть человеческий способ визуального восприятия информации?


Целью проекта было создание иллюзии присутствия цифрового слона реальных размеров в помещении и запечатление его контакта с человеком.



Внедрение цифровых объектов в повседневную жизнь человека.

 [www.AlinaRoss.com](http://www.AlinaRoss.com)

 8(952)623-32-58

 alinaross28@gmail.com

 [alinaross](https://www.instagram.com/alinaross)