

22.11.2021

## Влад Кононков | портфолио

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

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

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

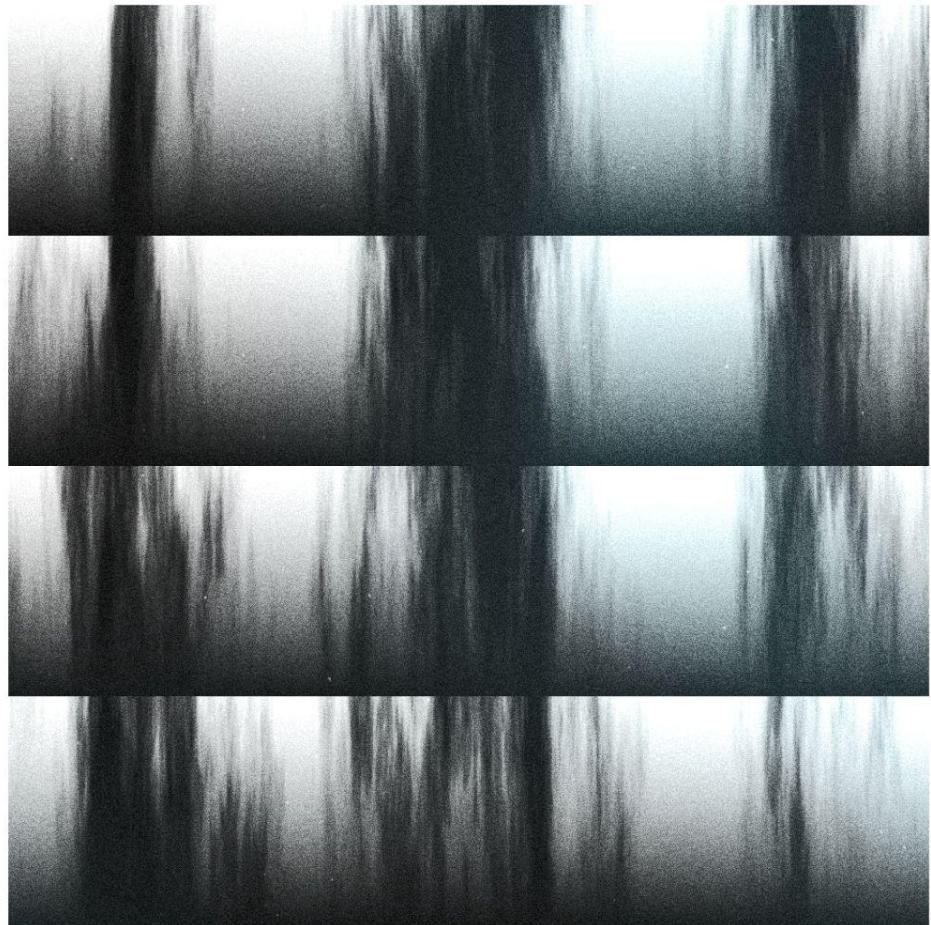
[www.facebook.com/vlad.kononkov](https://www.facebook.com/vlad.kononkov)

веб-сайт

e-mail

instagram

facebook



# биография

## Влад Кононков

b. 1997, Благовещенск, Россия

– медиа-художник, базирующийся  
во Владивостоке.

В своей художественной практике  
работает над групповыми и  
личными проектами в сфере  
технологического искусства,  
медиа-искусства и саунд-арта.

В его работах внимание к  
экологическим проблемам и жизни  
морских млекопитающих в неволе  
переплется с генеративной  
графикой и звуковым опытом.



## **artist statement**

В своей практике медиа-художника я использую современные технологические медиумы и работаю с локальным контекстом, чтобы по-новому интерпретировать коммуникацию и взаимодействие людей и нечеловеческих агентов. Для реализации возможности взаимодействия с нечеловеческими агентами на равных мне видится важным исследовать точки пересечения систем восприятия таких агентов, чтобы затем использовать их в качестве основы для системы коммуникации на «ничьей земле».

Меня волнуют глобальные экологические проблемы, такие как вымирание редких видов животных, и ключом к их решению я вижу изменение отношения к биологическим видам, населяющим планету (переход от эксплуатации к сосуществованию), а также решение локальных задач.

Я использую технологии машинного обучения и технологические медиумы, чтобы по-новому интерпретировать и обрабатывать данные, получаемые из природы, а также симулировать и предсказывать поведение живых систем. Я вижу в этом актуальный способ донесения до людей важности решения существующих проблем и понимания их специфики.

В своих проектах я стремлюсь к сотрудничеству с исследователями, учеными из разных областей, а также с другими художниками, чтобы глубже и точнее работать с локальной проблематикой и концепциями.

# TATCULT x НМОТ

2021 / PROJECTION MAPPING

коллаборатор: Стас Шарифуллин aka НМОТ

Аудио-визуальный перформанс с 3D-мэппингом  
на Казанский Кремль в рамках TatCultFest  
2021, Казань, Россия. 30.08.2021.

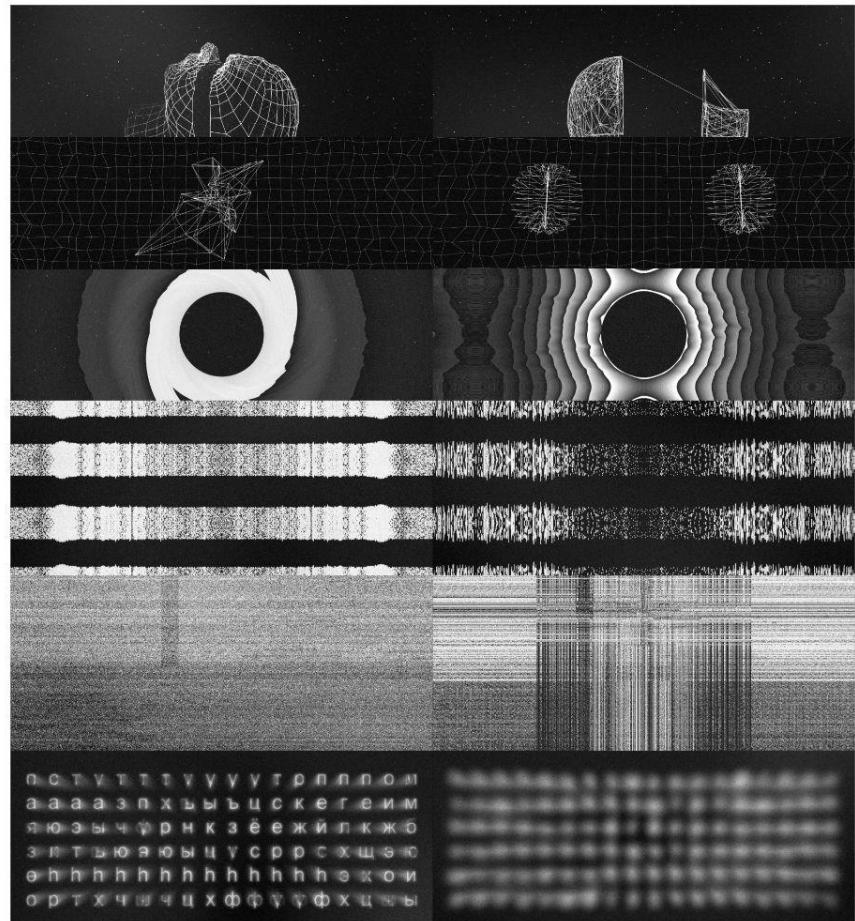
Аудио-реактивный генеративный визуал на  
основе алгоритмов нойза и геометрических  
примитивов для импровизированного  
электронного сета НМОТ.

[website](#)

Фотодокументация



Рендеры  
визуальной части  
перформанса



# LEARNING FROM BELUGA WHALES

2021 / MEDIA ART

научный руководитель: Сергей Костырко  
консультант: Мария Купцова

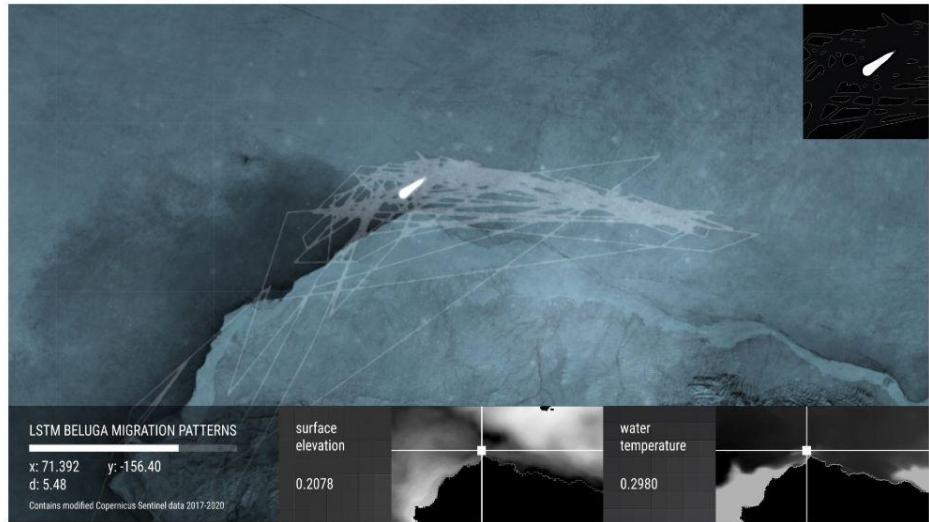
Данные, зашифрованные в миграционных паттернах белух, говорят о зависимости биологических видов от множества внешних факторов, в том числе природных катаклизмов, действий людей и технологий. Обучение технологических агентов может помочь сохранить эти данные и представить их в виде эстетического опыта.

Рекуррентная нейронная сеть LSTM, обученная на данных о передвижении белух в прибрежных водах Аляски с 1979 по 2010 год, генерирует координаты альтернативных путей миграции белух, которые становятся основой для движения. Данные о глубине и температуре воды в текущей точке отражаются в звуковой части работы через параметрическую сонификацию синтезируемого звука и аудиозаписей коммуникации белух с помощью другой нейронной сети – многослойного перцептрона.

- Аудио-визуальная инсталляция является дипломным проектом в рамках магистерской диссертации по программе Цифровое искусство –Da. (Digital Art) в ДВФУ, 2021.

[website](#) [video](#)

Документация  
инсталляции



Исходный датасет (OBIS SEAMAP)



Изменение ландшафта Аляски



# WHITE LEVIATHAN

2021 / MEDIA ART

"Можешь ли ты удою вытащить левиафана и верёвкою схватить за язык его?  
Вденешь ли кольцо в ноздри его? Проколешь ли иглою челость его?  
Будет ли он много умолять тебя и будет ли говорить с тобою кротко?  
Сделает ли он договор с тобою, и возьмёшь ли его навсегда себе в рабы?"  
– Книга Иова. 41:1 – 41:4

Проект исследует маршруты миграции белух (*Delphinapterus leucas*) в северных водах Аляски, размышляя над взаимосвязью климатических изменений и реакции на это биологических видов. Топографические снимки местности и исследования изменения климата в регионе создают контекст для наблюдения за миграционными маршрутами и их новой интерпретации.

Проект является частью исследования межвидовой коммуникации человека, других биологических видов и технологий как равноправных агентов, взаимодействующих между собой. Анализ миграционных маршрутов позволяет заглянуть во внутреннюю систему восприятия мира биологических видов, с целью попытаться понять её для изменения правил взаимодействия человека и природы.

– Спец-проект для арт-резиденции DOCA, Москва, 2021.

Документация  
инсталляции в ИГУМО

[website](#) [video](#)



# 22° HALO

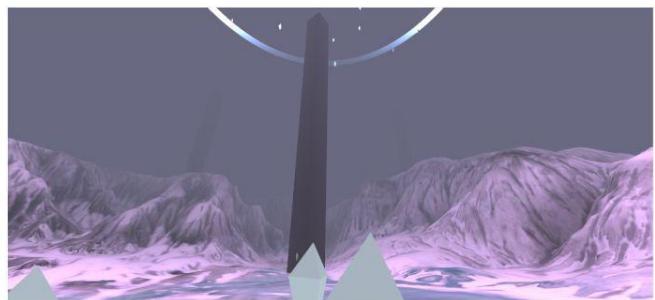
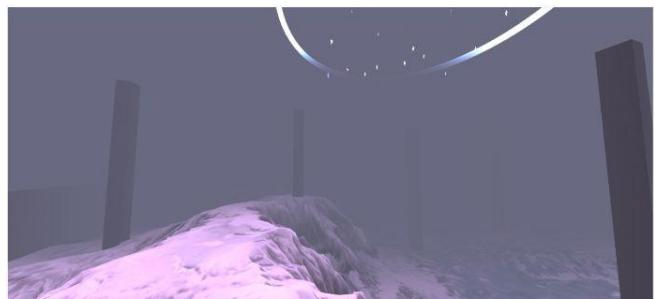
2021 / VR ART

коллaborатор: Ольга Кокшарова

22° HLØ - это квадрофоническая пьеса, созданная звукохудожницей Ольгой Кокшаровой на основе авторских записей легендарных аналоговых модульных синтезаторов Buchla 200e, Buchla Music Easel и Roland System 100. Минималистичные и сырье аудиоматериалы воспроизводятся несинхронно, создавая психоакустическую иллюзию постоянного движения, даже когда источники звука не перемещаются в пространстве.

Композиция, как и пространство для неё за авторством медиахудожника Влада Кононкова, вдохновлены оптическим феноменом 22-градусного круга Лунного гало, которое формируется, когда прямой лунный свет преломляется в миллионах гексагональных кристаллов льда, взвешенных в атмосфере.

[website](#) [VR room](#)



Пространство проекта  
в Mozilla Hubs

# 5YN7H

2020 / ROBOTICS

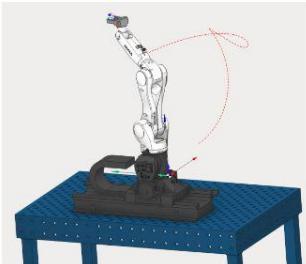
коллаборатор: Дарья Гофман

Проект исследует возможности использования конструктивных особенностей промышленного робота для генерации звука.

Генерируемый звуковой сигнал позволяет сонифицировать поведение робота в соответствии с его внутренними кинематическими ограничениями для эстетизации визуального и слухового представления о поведении машин.

[website](#) [video](#)

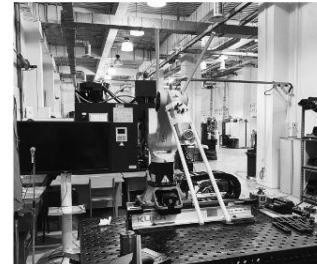
Программирование движения



Код в SprutCAM

```
5D контур226
    Начало
    Подвод
    RAPID: 6000
        -PhysicGOTO A2(96.8) A5(-49.6)
        -PhysicGOTO A1(82.7) A4(23.1) A5(-83.3)
    Отвод
    RAPID: 6000
        -PhysicGOTO A1(78.4) A4(-98.6) A5(-49.6)
        -PhysicGOTO A1(67.1) A4(15.4) A5(-49.6)
        PPF-UN 250, 55.902, -378.558, 1230.322, 516.887, 546.047, 1400
5D контур227
5D контур228
    Начало
    Подвод
    Отвод
    PPF-UN 250, -524.116, -690.585, 452.077, 512.115, 377.63, 1464.4
```

Монтаж



Документация

# BELUGA DISTANCING

2020 / MEDIA ART

В основе проекта лежит идея о возможности предсказания поведения биологических агентов и передаче их паттернов поведения агентам небиологическим, помещенным в закрытую систему и взаимодействующих друг с другом.

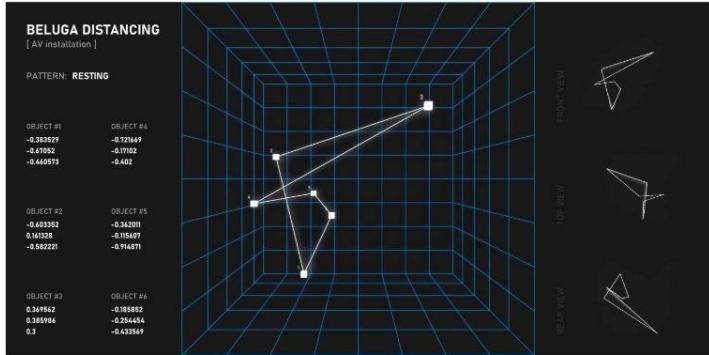
Наблюдение за поведением биологического вида в замкнутой системе и меняющимися особенностями коммуникации особей между собой позволяет выделить паттерны поведения и научиться их копировать, предсказывая дальнейшее поведение особей и их взаимодействие (движение, поведение в группах, аудиальная коммуникация).

Нейросетевые технологии позволяют передать аудиальные характеристики биологического агента – небиологическому. Паттерны движения белух в неволе также поддаются анализу и последующему воспроизведению с помощью технологий машинного обучения.

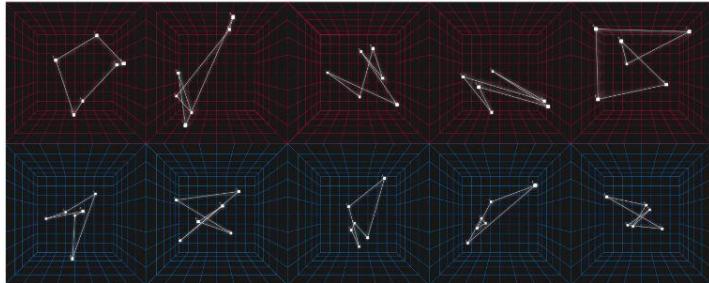
- Проект выставлялся в рамках международного выставочного проекта «Дивный мир» (Куратор: Юлия Климко, 2020).
- Аудио-документация проекта вошла в CD sound-art сборник «The Aesthetics of Biodiversity», объединяющий работы цифровых художников, изучающих экологические проблемы (Global Youth Academy, 2020).

[website](#) [video](#)

Интерфейс  
инсталляции



Рендер  
алгоритмического  
поведения  
объектов



Анализируемые  
паттерны  
поведения белух



# IMPRINT

2020 / MEDIA ART

куратор: Мария Купцова

Проект исследует отпечаток, который живые существа оставляют в нашем мире, формируя иной способ восприятия аудиальной информации, путём кодирования коммуникационных аудио-сигналов китов-белух в элементы ландшафта.

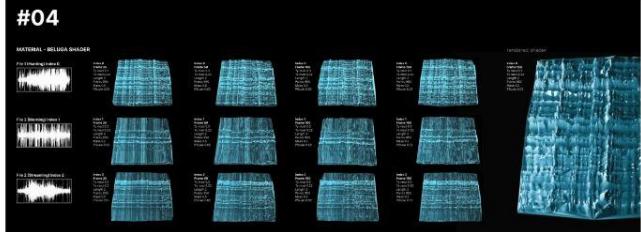
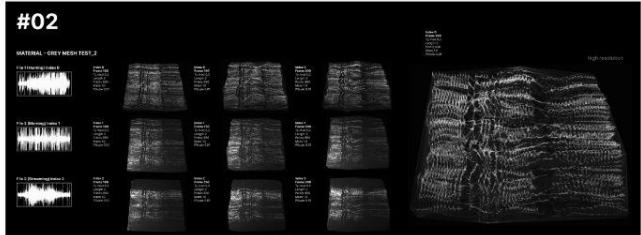
Наше аудиальное восприятие обрабатывает сигналы, которые животные посылают в окружающую их среду. Средой для белух является вода, распространяющая их рёв, крики и вибрацию от выпускаемых в воздух струй воды при дыхании. Эти сигналы формируют уникальный аудиальный ландшафт, репрезентирующий присутствие белух в мире, открывающий возможности для коммуникации с ними. Однако люди не могут воспринимать эту картину аудиальными средствами.

В проекте Imprint ландшафт становится средством передачи аудиосигналов (вместо воздуха или воды), площадкой для их интерпретации и диалога видов.

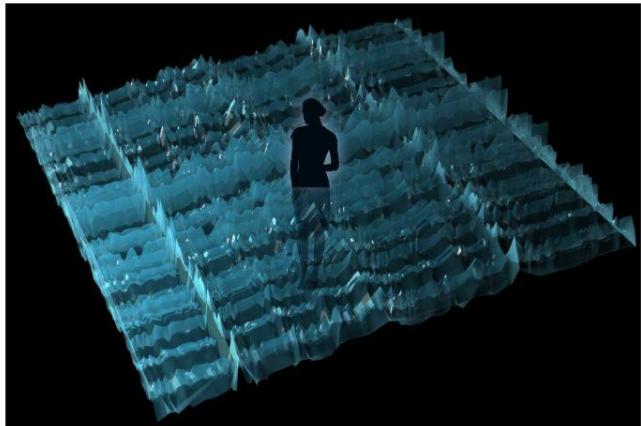
- Проект был включен в международную компиляцию "The Aesthetics of Biodiversity", объединяющую работы цифровых художников, изучающих экологические проблемы.

[website](#) [video](#)

Фрагмент  
каталога



Визуализация  
взаимодействия  
с работой



# NEUREALITY

2020 / MEDIA ART

куратор: Артем Коневских

коллaborаторы: Дарья Гофман, Наталья Окишева

Neureality - это синтетический выпуск новостей о будущем, его контент полностью создан нейронными сетями на основе входящих данных: существующие в сети новости и реальные фотографии. Полученный результат напоминает нам о теории детерминизма - о взаимосвязи и определенности всех явлений и процессов, доктрине о всеобщей причинности.

[website](#) [video](#)

Изображение,  
сгенерированное  
StyleGAN 2



Набор сгенерированных кадров



# SOUNDSCAPE

2019 / AR ART

куратор: Иван Пузырёв

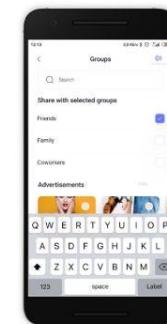
коллaborаторы: Полина Алещенко, Анна Грошенко

Проект показывает новый способ коммуникации людей через единое пространство дополненной реальности, в котором можно оставлять свои Скейпы (звуковые следы).

Доступ к этому цифровому слою можно получить как через смартфон, так и через другие девайсы.

Soundscape изменил способ коммуникации людей в мире и демонстрирует трансформацию восприятия реальности под воздействием практически осозаемых виртуальных звуковых заметок.

[website](#) [video](#)

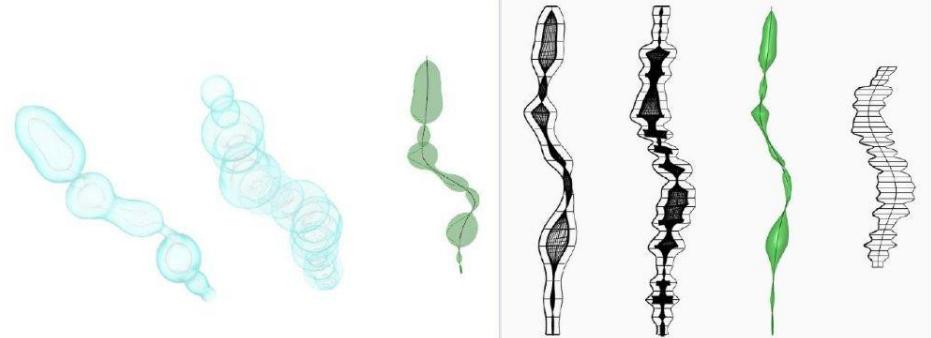


Интерфейс приложения



soundscape

3D-модели "скейпов"



# PLATO

2019 / INTERACTIVE PROJECTION MAPPING

куратор: Павел Параконич

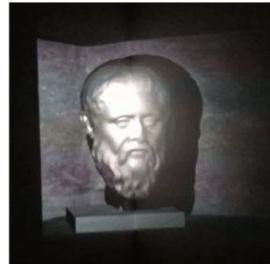
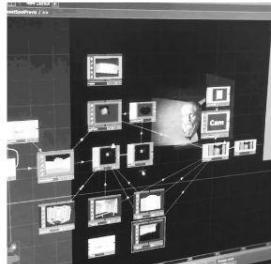
коллаборатор: Александр Сереченко

В "Мифе о пещере" Платон рассказывал, что весь мир нам дан лишь в тенях, отбрасываемых реальными объектами на стене пещеры. Этот взгляд создал направление мысли, именуемое индивидуализм – каждый из нас видит свой уникальный мир.

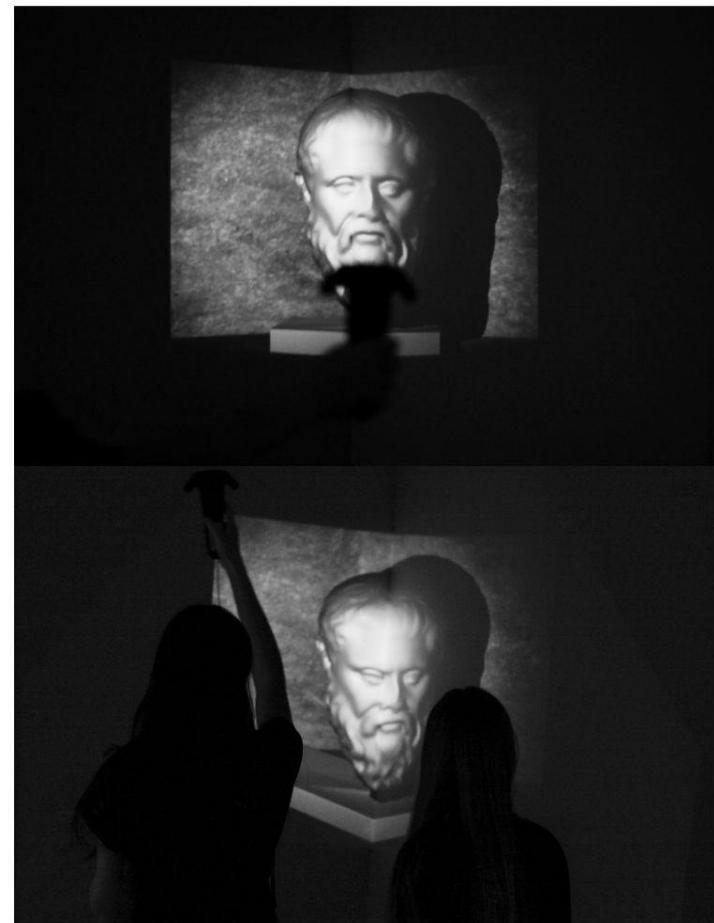
Работа "Платон" обращается к этому феномену. Проекция на стене ясна и понятна только одному человеку. Иллюзия выскакивает из виртуального мира в реальный, добавляя физическому объекту несуществующее виртуальное содержимое.

[website](#) [video](#)

Этапы создания работы



"Объективный" взгляд  
через точку сборки



"Субъективный" взгляд  
со стороны

# ZDRAVNITSA

2019 / VR ART

куратор: Ильдар Якубов

коллaborатор: Полина Алещенко

Реабилитационный санаторий “Садгород” расположен в живописной лесопарковой зоне на берегу Амурского залива в пригороде Владивостока. Он начал принимать пациентов с 1971 года. В его стенах применялась уникальная методика лечения больных с травмами позвоночника. То, чем здравница является сейчас - это безостановочный распад под воздействием мощной силы разрушения: человеческого равнодушия и паразитирования.

Иммерсивный VR проект “Здравница” позволяет не только исследовать организм санатория и его звуковые воспоминания изнутри через три иммерсивных сценария, но также связать свое личное переживание с физическим состоянием “здоровья” здания на момент присутствия зрителя.

Изображения с масками для деформации



[website](#)

[video](#)

“Здравница” в выставочном помещении



360° фотография лечебницы

Искаженное пространство VR-инсталляции



# UNHEIMLICHE

2019 / MEDIA ART

куратор: Вадим Эпштейн

коллaborатор: Алексей Ежов

Концепция Зигмунда Фрейда о "Жутком" (Das Unheimliche, 1919), предполагает, что чувство жуткого вселяет в нас не то, что нам незнакомо или чуждо, а то, что было нами пережито, но затем вытеснено в область бессознательного.

Проект даёт возможность испытать это чувство через визуальный опыт наблюдения и исследования пугающих образов человеческих лиц сгенерированных нейросетью на основе распространенных триггеров фобий.

[website](#) [video](#)

Изображения, сгенерированные в ArtBreeder



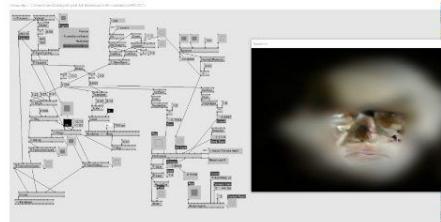
"Нейро"-фобии



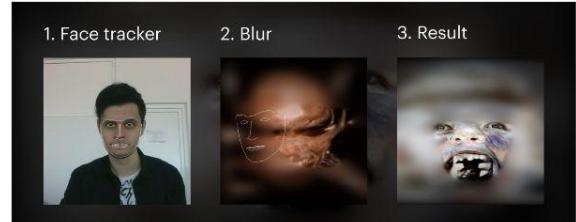
Взаимодействие  
с работой



Патч в VVVV



Логика работы инсталляции



# PITCH/BEND

2019 / SOUND ART

куратор: Борис Шершенков

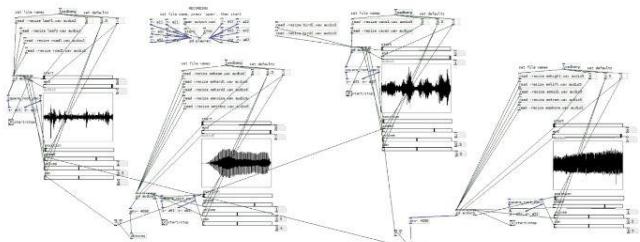
Проект аудиализирует идею нового, изменённого под воздействием человека, звучания природы.

Природа существовала самобытно и имела свои характерные звуки, формирующие аудиальный образ природы. Из-за влияния человека меняется сама природа, а также её звуки. Зачастую влияние человека на природу происходит нецеленаправленно.

Постройка Кампуса ДВФУ, навсегда изменившая карту ветров острова, является примером влияния человека на природу острова Русский.

[website](#) [listen](#)

Патч в Pure Data



DIY-рекордер ЭМ-волн



Природа кампуса острова Русский

Процесс полевых записей



# TETRAHEDRON

2019 / LIGHT ART

куратор: Иван Кабалин

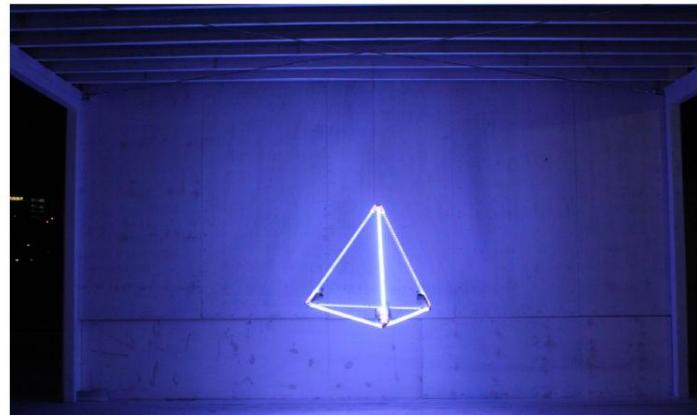
коллaborаторы: Наталья Окишева, Константин Дьячков

Проект раскрывает идею взаимодействия света, излучаемого трехмерным объектом, со средой вокруг. Динамичное изменение паттерна света и его температуры влияет на восприятие изменяемого пространства и объектов в нём.

[website](#) [video](#)

Документация проекта  
в локации для съемки

Процесс монтажа



# 2/4/10/12

2019 / MEDIA ART

коллaborаторы: Марина Музыка, Елизавета Ни, Александра Куставинова

Проект раскрывает идею мультиакторной коммуникации внутри потоков разной по форме информации: графической и аудиальной. Они формируют собой устойчивую экосистему, выстроенную по определенному алгоритму, согласно которому и осуществляется взаимодействие внутри нее.

В данном случае, под алгоритмом подразумеваются отношения внутри группы элементов (акторов) разного типа (аналоговая и синтезированная графика и звук).

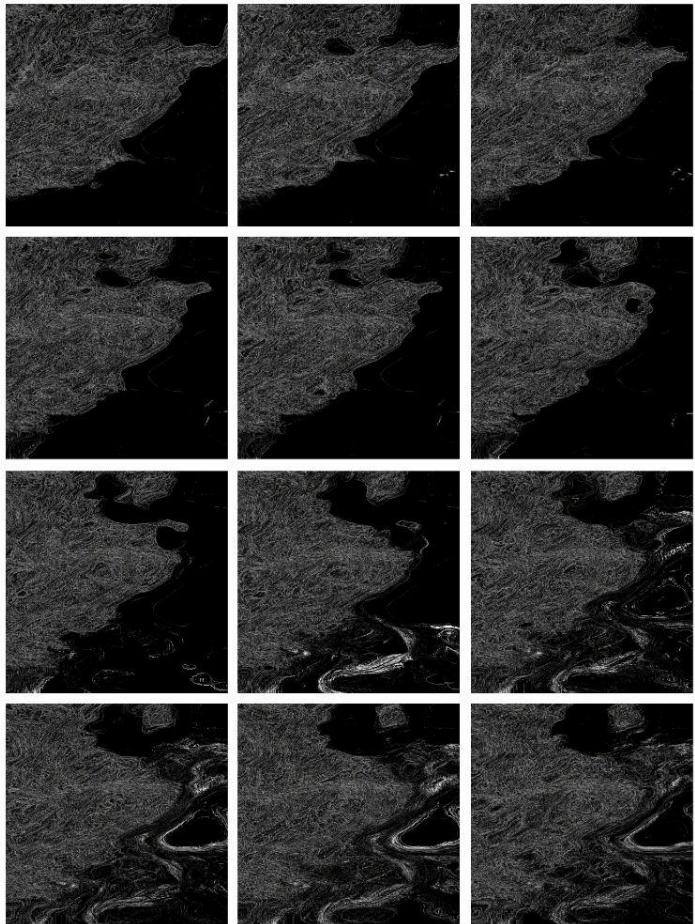
В результате взаимодействия, они формируют собой рекурсивную систему, в которой влияние каждого последующего цикла коммуникации накладывает отпечаток на систему в целом.

[website](#)

Патч в TouchDesigner



Визуальная  
эстетика работы



# **Влад Кононков** | портфолио

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

веб-сайт

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

e-mail

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

instagram

[www.facebook.com/vlad.kononkov](https://www.facebook.com/vlad.kononkov)

facebook

