

ВЛАД КОНОНКОВ | CV / ПОРТФОЛИО

vladkononkov@gmail.com

е-mail

www.facebook.com/vlad.kononkov

facebook

www.instagram.com/wastedfox

instagram

www.vladkononkov.com

веб-сайт



БИОГРАФИЯ

Влад Кононков

(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 настоящее время занимается междисциплинарными исследованиями межвидовой коммуникации в рамках магистерской программы “Цифровое искусство”.

В своих исследованиях он уделяет особое внимание условиям содержания морских млекопитающих в неволе, основам взаимодействия с ними, а также экологическим проблемам, связанным с их выловом и продажей.

КОНТАКТЫ

vladkononkov@gmail.com

e-mail

www.facebook.com/vlad.kononkov

facebook

www.instagram.com/wastedfox

instagram

www.vladkononkov.com

веб-сайт

CV

ОБРАЗОВАНИЕ

2019-2021

Дальневосточный федеральный университет (ДФУ)
Магистерская программа Цифровое искусство (-Da.)

2016-2019

Дальневосточный федеральный университет (ДФУ)
Бакалавр Государственного и муниципального управления

ВЫСТАВКИ

2020 “Дивный мир”, Владивосток

2020 “Эстетика биоразнообразия”, компиляция

2020 “Ожидание новой природы”, VR-выставка

2020 “Технологии соучастия”, Владивосток

ЛЕКЦИИ

2020 “Современное искусство”, Благовещенск

ЯЗЫКИ

Русский — носитель языка

Английский — C1, advanced

НАВЫКИ

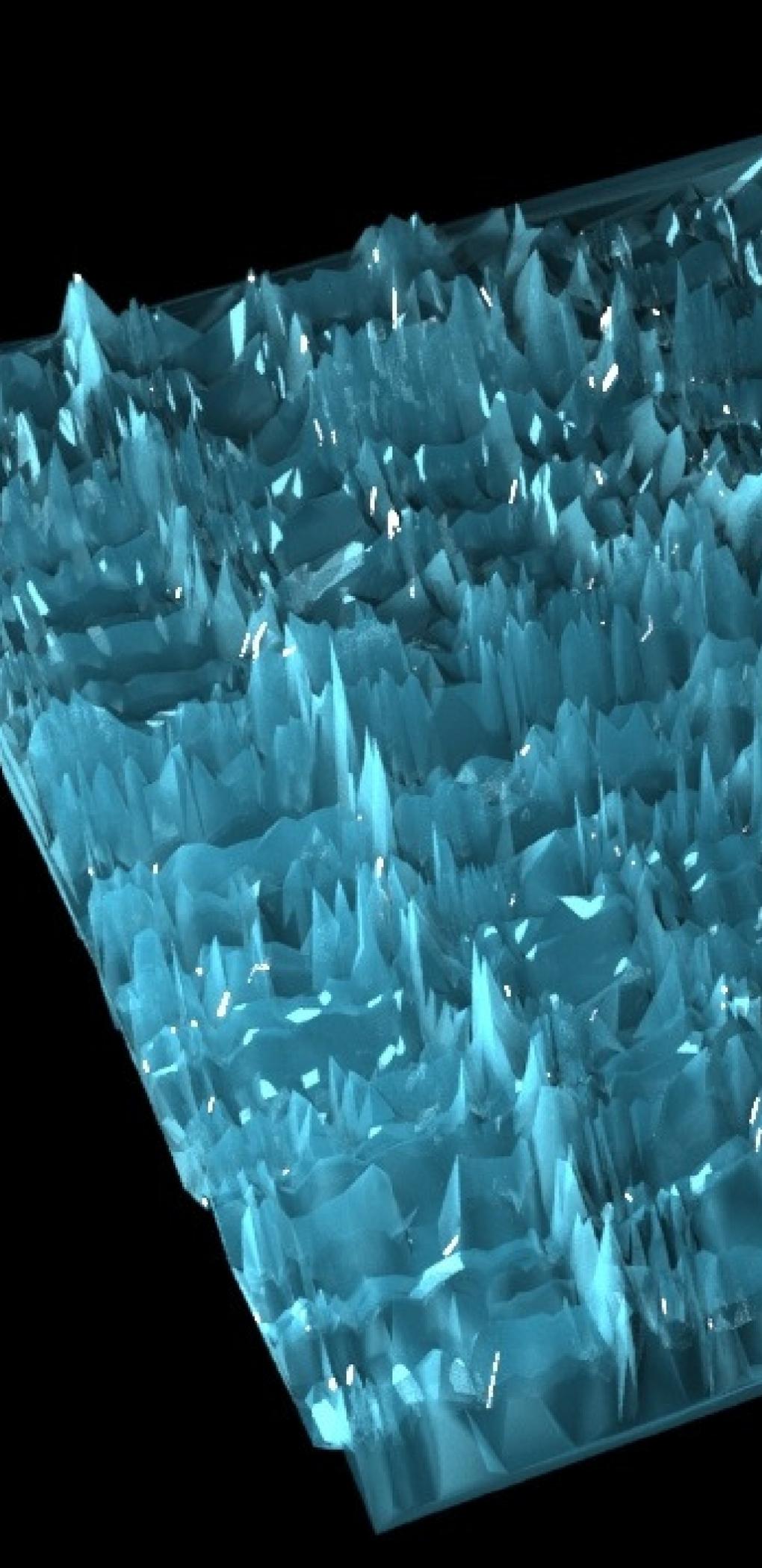
Визуальное программирование, нейронные сети, VR/AR технологии, 2D-3D графика, генерация и микширование звука, видео-мэппинг, AV инсталляции

ART SOFTWARE

TouchDesigner, vvvv beta, vvvv gamma, Resolume, Rhino, MAX/MSP, PureData, SparkAR, Ableton, Reaper, Houdini

DESIGN SOFTWARE

Figma, Photoshop, Illustrator, Premiere Pro, InDesign



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.

BELUGA DISTANCING

2020 / MEDIA ART

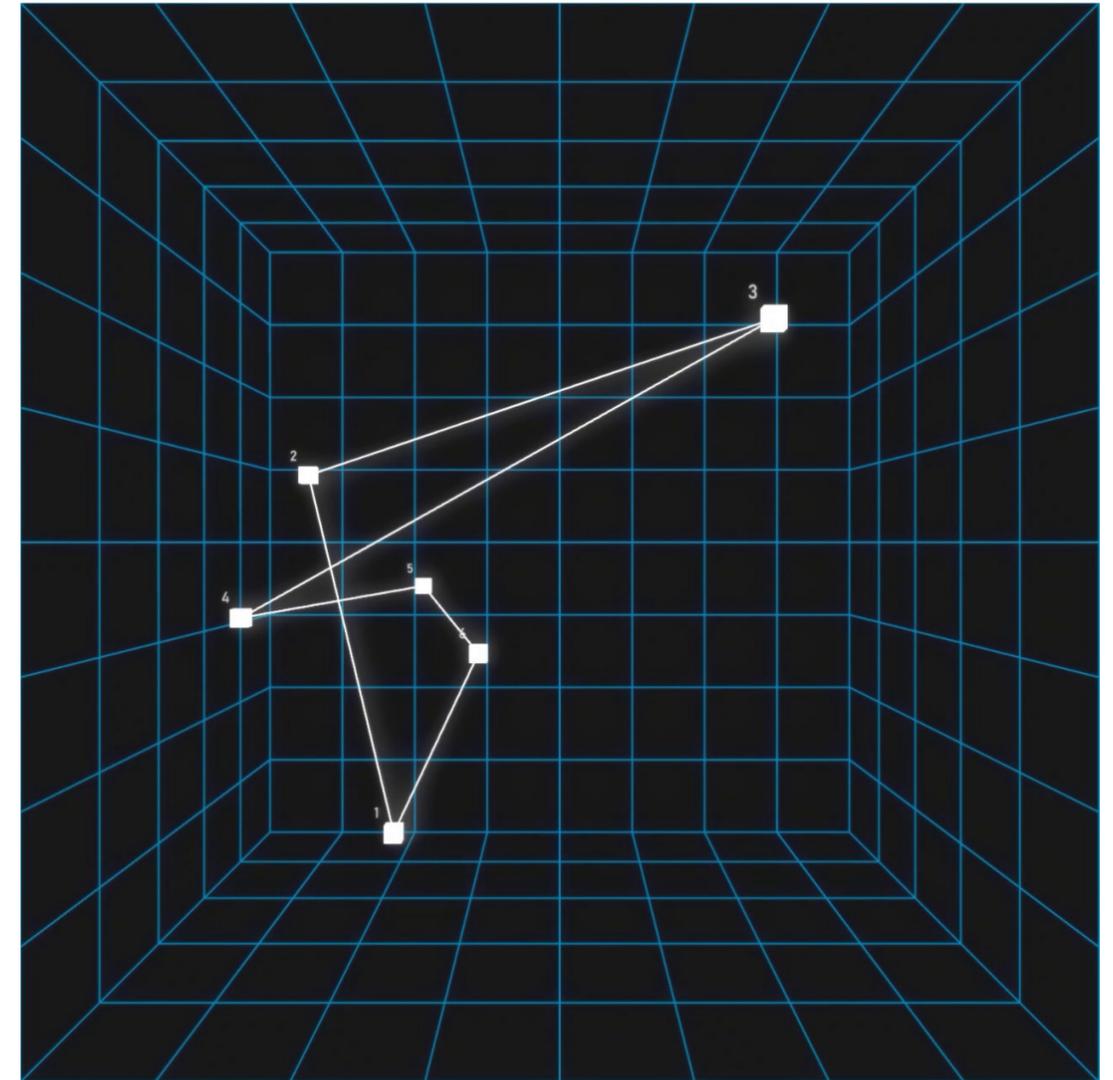
В основе проекта лежит идея о возможности предсказания поведения биологических агентов и передаче их паттернов поведения агентам небиологическим, помещенным в закрытую систему и взаимодействующих друг с другом.

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.

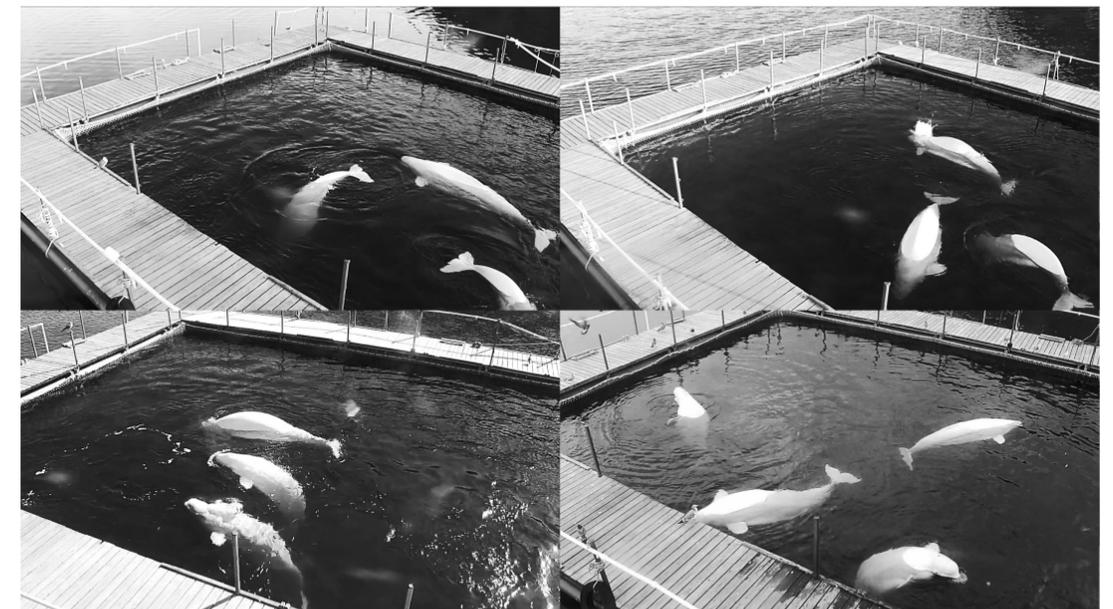
- Проект выставлялся в рамках международного выставочного проекта «Дивный мир» (Куратор: Юлия Климко, 2020).
- Аудио-документация проекта вошла в CD sound-art сборник «The Aesthetics of Biodiversity», объединяющий работы цифровых художников, изучающих экологические проблемы (Global Youth Academy, 2020).

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)



Рендер алгоритмического поведения объектов

Анализируемые паттерны поведения белух



IMPRINT

2020 / MEDIA ART

Мария Купцова
куратор

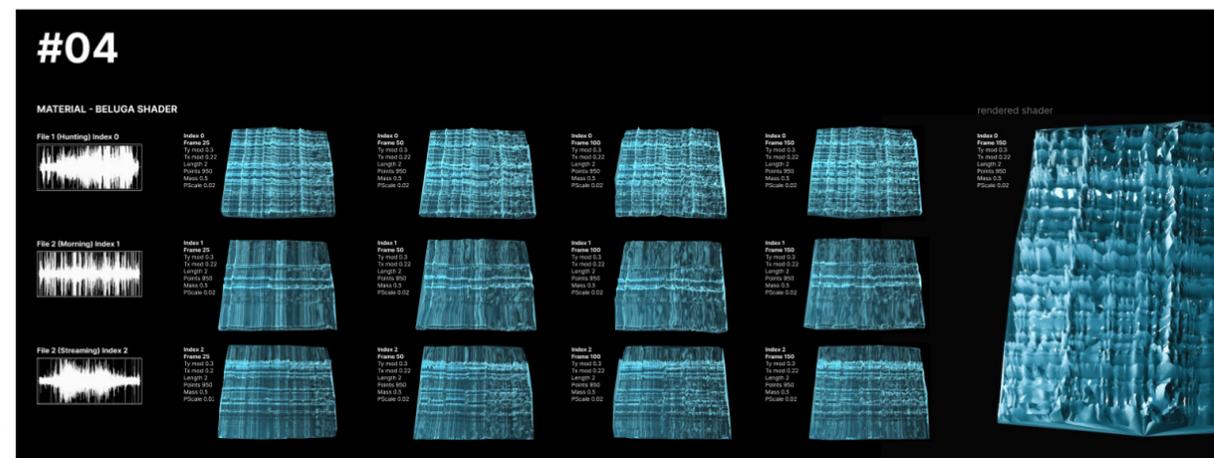
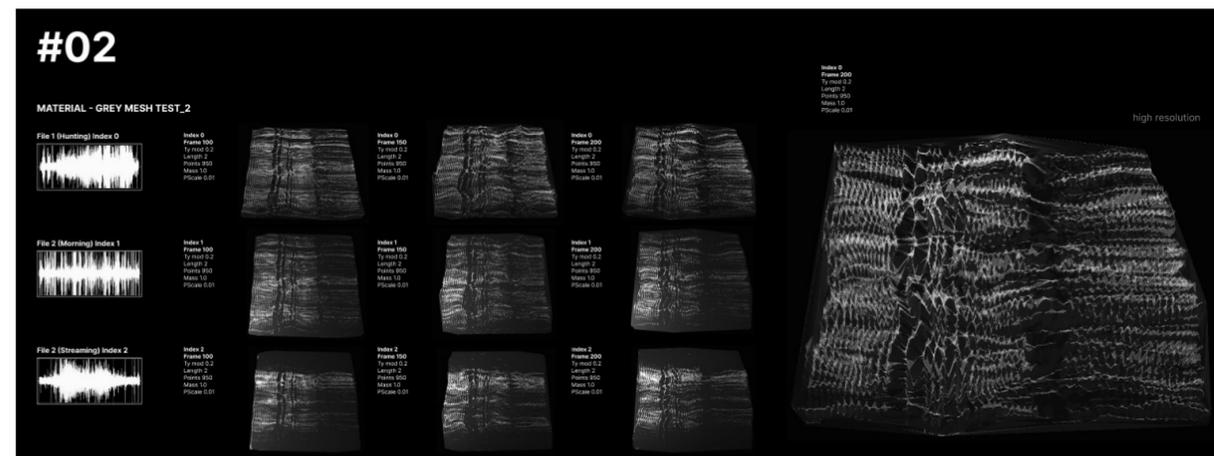
Проект исследует отпечаток, который живые существа оставляют в нашем мире, формируя иной способ восприятия аудиальной информации, путём кодирования коммуникационных аудио-сигналов китов-белух в элементы ландшафта.

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.

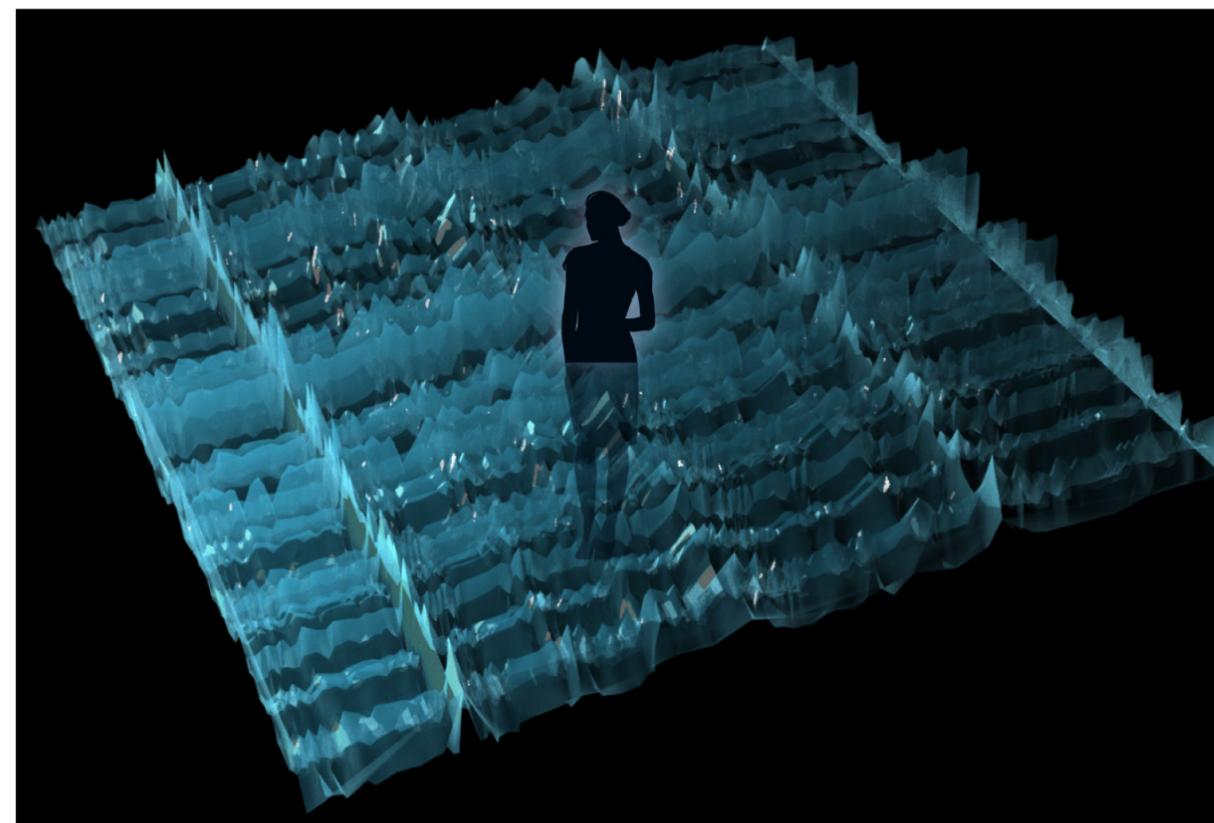
В проекте Imprint ландшафт становится средством передачи аудиосигналов (вместо воздуха или воды), площадкой для их интерпретации и диалога видов.

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

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)



фрагмент каталога



NEUREALITY

2020 / VIDEO ART

Артём Коневских
куратор

Дарья Гофман
Наталья Окишева
коллаборация

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.

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)

Картинка, сгенерированная StyleGAN 2



Набор сгенерированных кадров



SOUNDSCAPE

2019 / AR ART

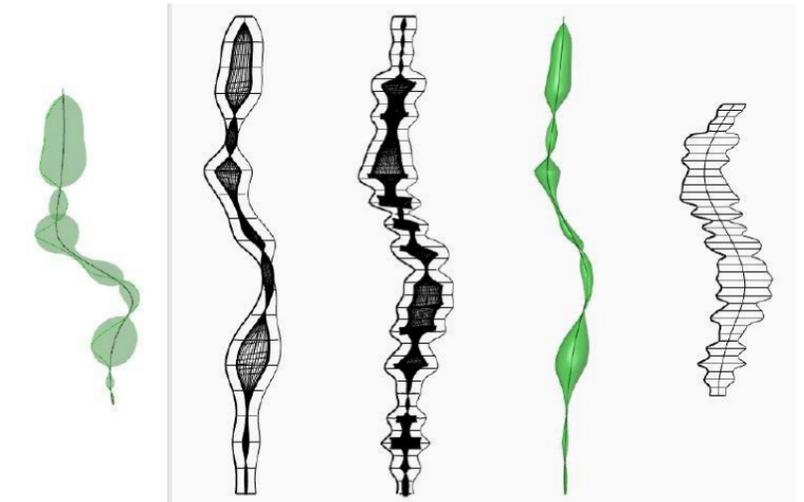
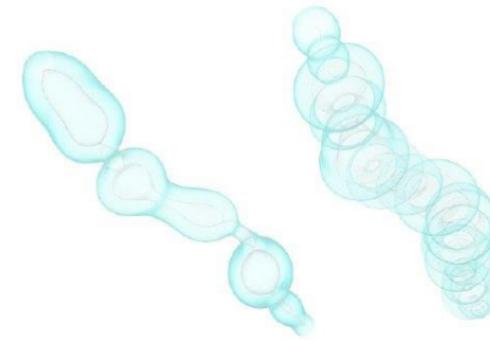
Иван Пузырёв
куратор

Полина Алещенко
Анна Грошенко
коллаборация

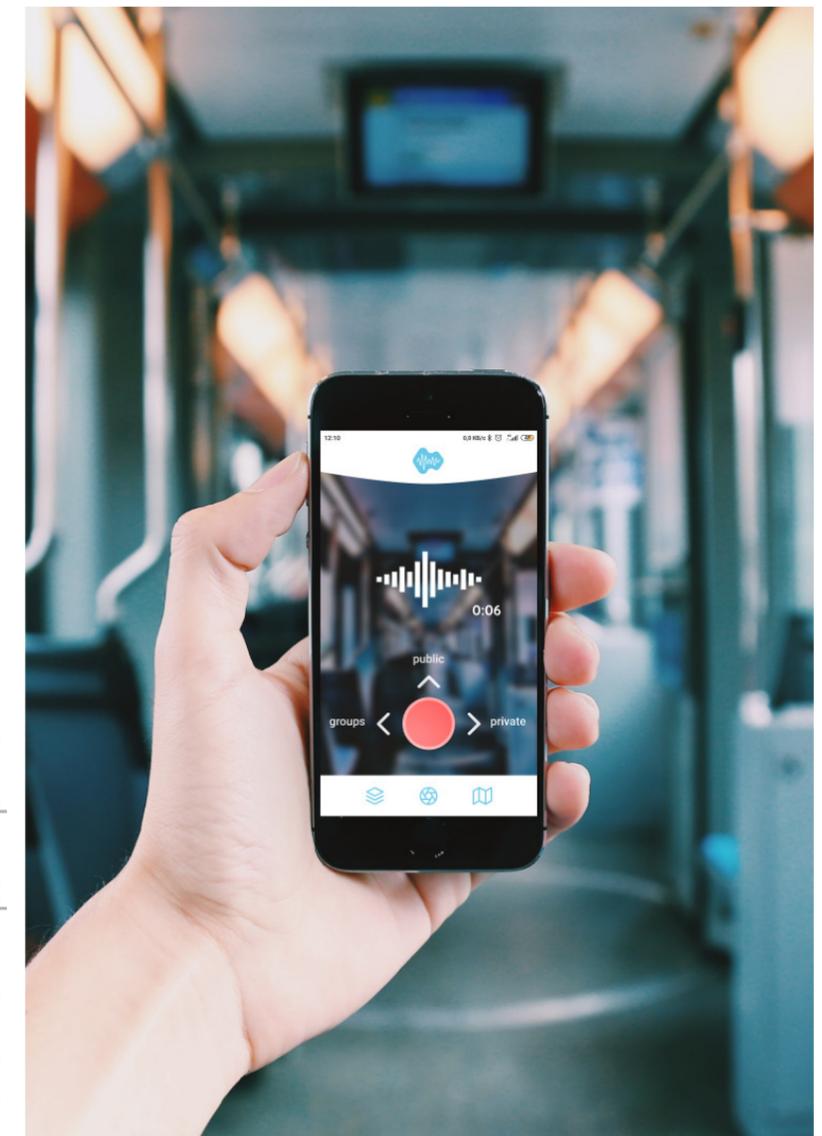
Проект показывает новый способ коммуникации людей через единое пространство дополненной реальности, в котором можно оставлять свои Скейпы (звуковые следы). Доступ к этому цифровому слою можно получить как через смартфон, так и через другие девайсы.

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

ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ



3D-модели "скейпов"



Основной экран приложения



PLATO

2019 / MEDIA ART

Павел Парахонич
куратор

Александр Сереченко
коллаборация

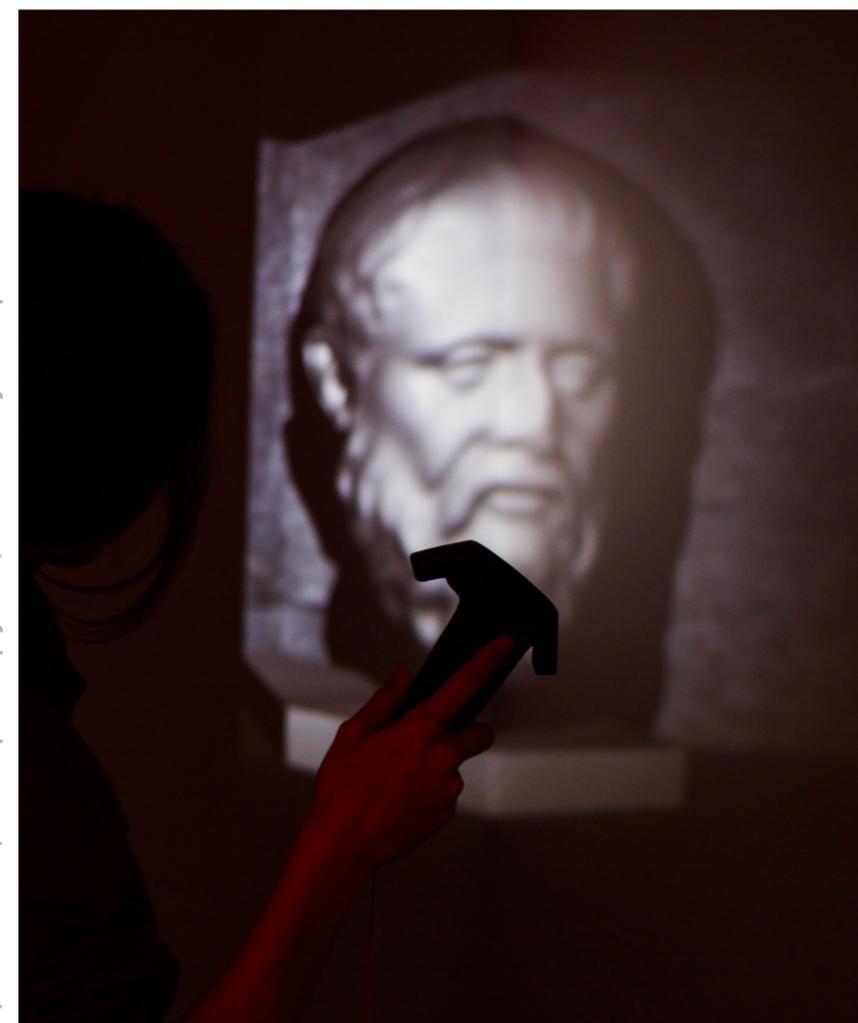
В "Мифе о пещере" Платон рассказывал, что весь мир нам дан лишь в тенях, отбрасываемых реальными объектами на стене пещеры. Этот взгляд создал направление мысли, именуемое индивидуализм – каждый из нас видит свой уникальный мир.

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.

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)



Проекция на угол помещения



Джойстик, контролирующей "точку сборки"

Сет-ап инсталляции



ZDRAVNITSA

2019 / VR ART

Ильдар Якубов
куратор

Полина Алещенко
коллаборация

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.

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)

“Здравница” в выставочном помещении



360° фотография лечебницы



UNHEIMLICHE

2019 / MEDIA ART

Вадим Эпштейн
куратор

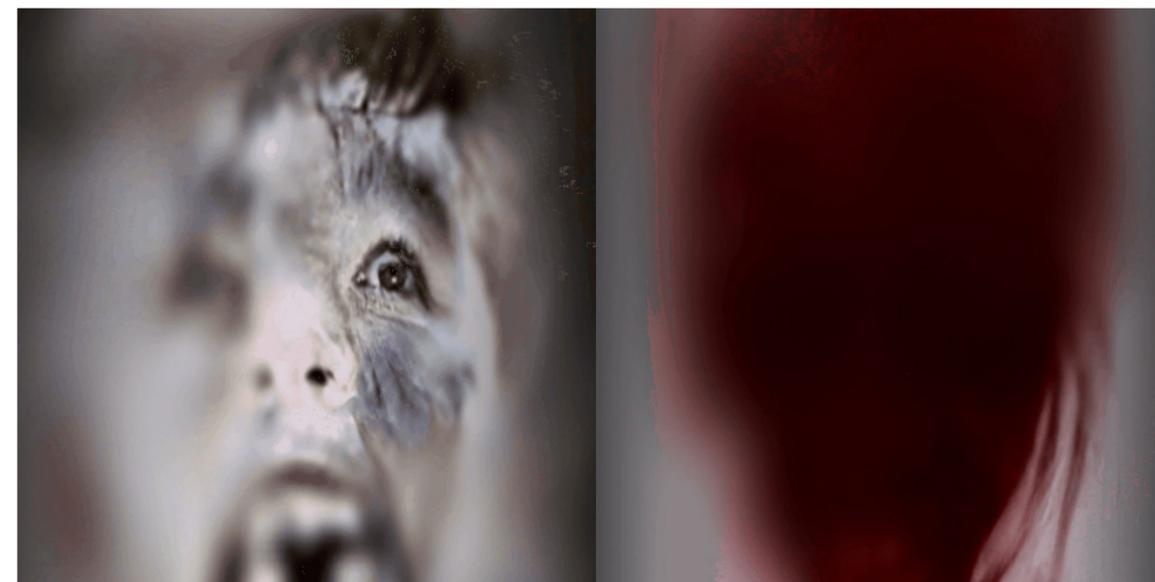
Алексей Ежов
коллаборация

У каждого человека есть свои фобии, и не каждый готов их принять. Это могут быть пауки, огонь, старость или клоуны...

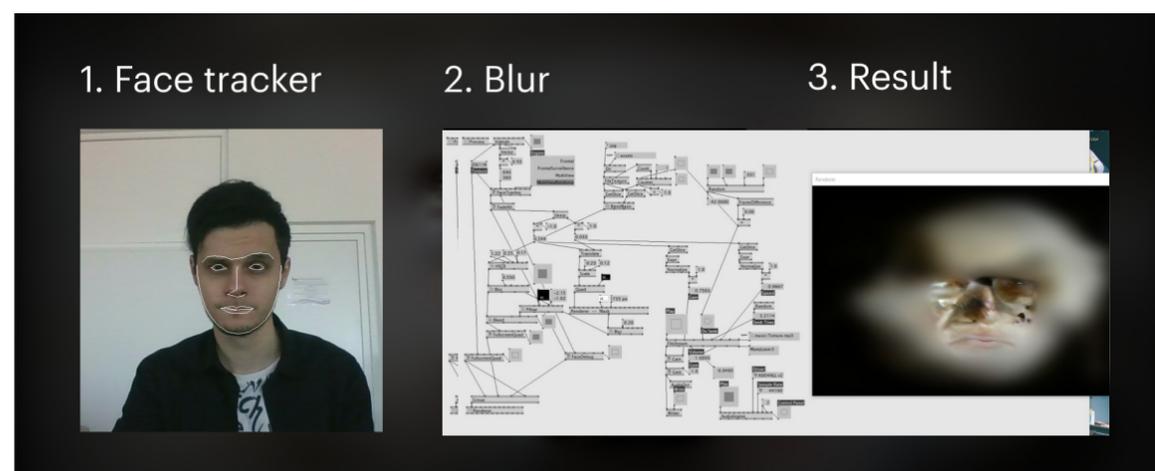
Концепция Зигмунда Фрейда о "Жутком" (Das Unheimliche, 1919), предполагает, что чувство жуткого вселяет в нас не то, что нам незнакомо или чуждо, а то, что было нами пережито, но затем вытеснено в область бессознательного. Проект даёт возможность испытать это чувство, взглянув фобиям в лицо.

ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ

Изображения, сгенерированные в ArtBreeder



“Нейро”-фобии



Патч в VVVV



Взаимодействие с работой

PITCH/BEND

2019 / SOUND ART

Борис Шершенков
куратор

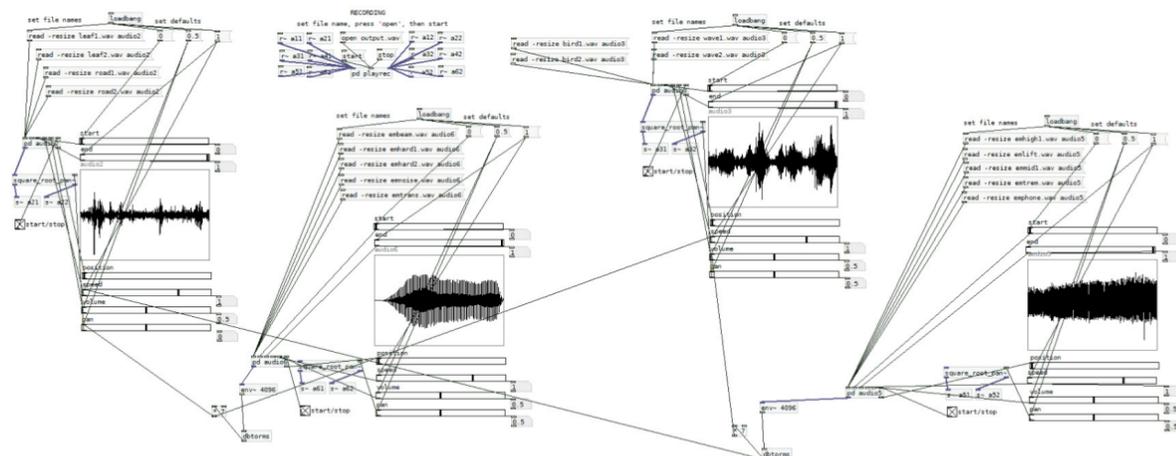
Проект аудиализирует идею нового, изменённого под воздействием человека, звучания природы.

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.

АУДИО-ДОРОЖКА

Патч в Pure Data



Процесс полевых записей



DIY-рекордер ЭМ-волн



TETRAHEDRON

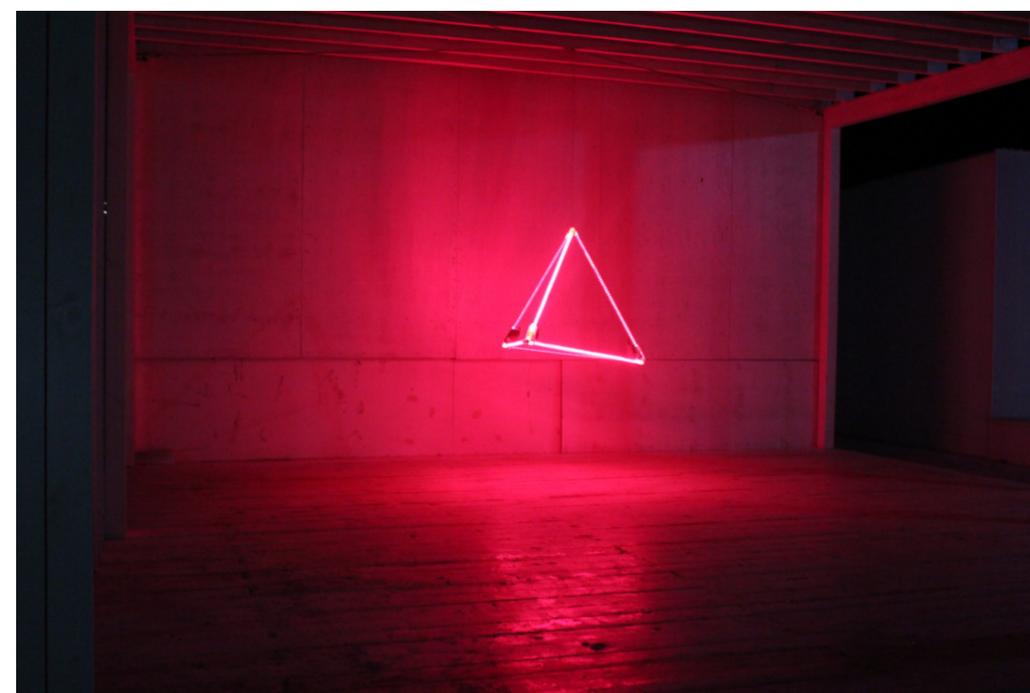
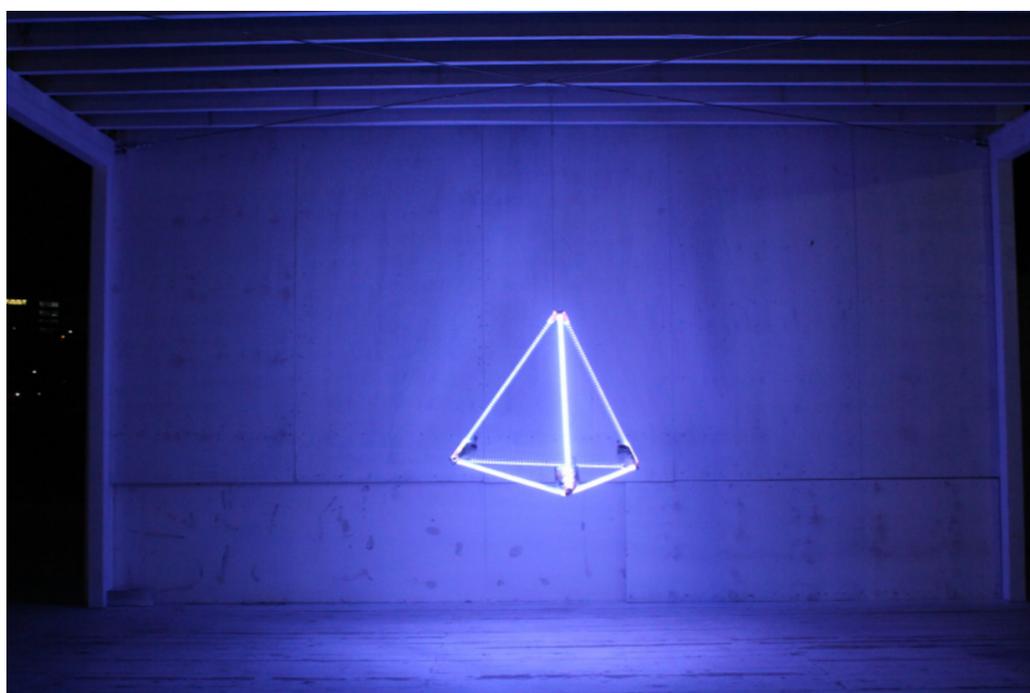
2019 / LIGHT ART

Иван Кабалин
куратор

Наталья Окишева
Константин Дьячков
коллаборация

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.

[ВИДЕО-ДОКУМЕНТАЦИЯ](#)



Процесс монтажа

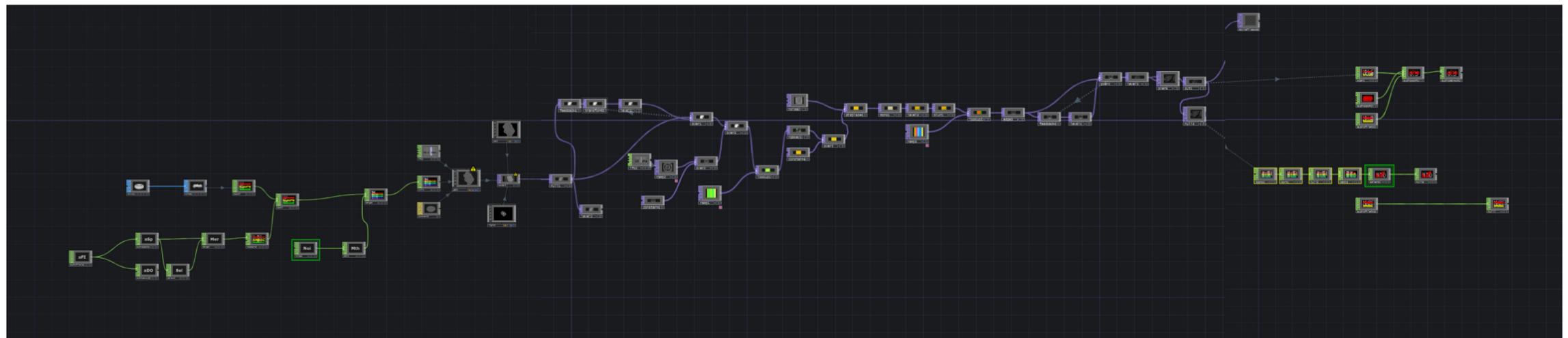
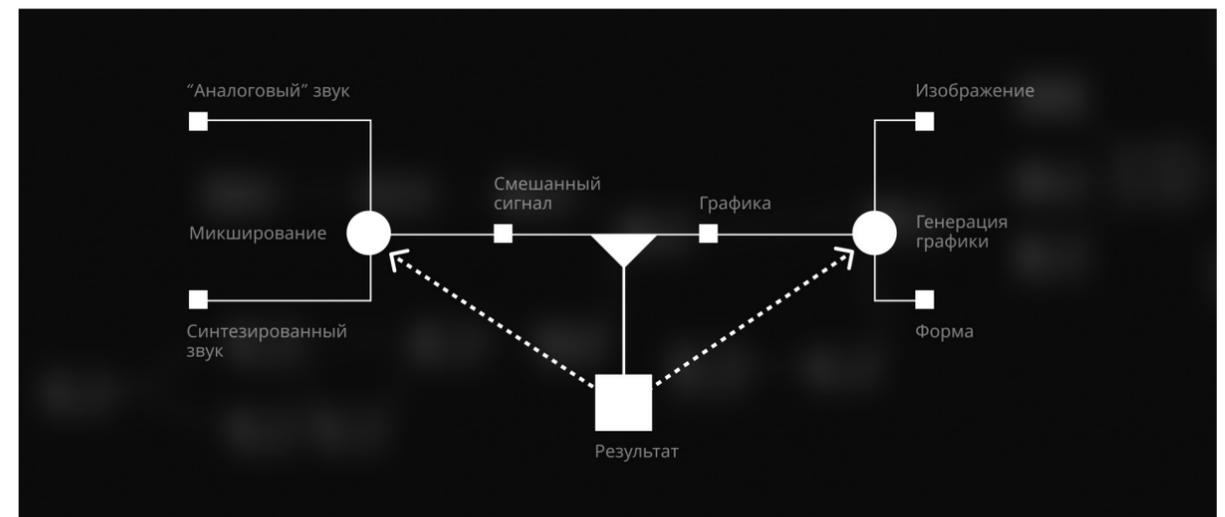


Документация проекта в локации для съемки

2/4/10/12
2019 / MEDIA ART

Марина Музыка
Елизавета Ни
Александра Куставинова
коллаборация

Схема закрытой системы



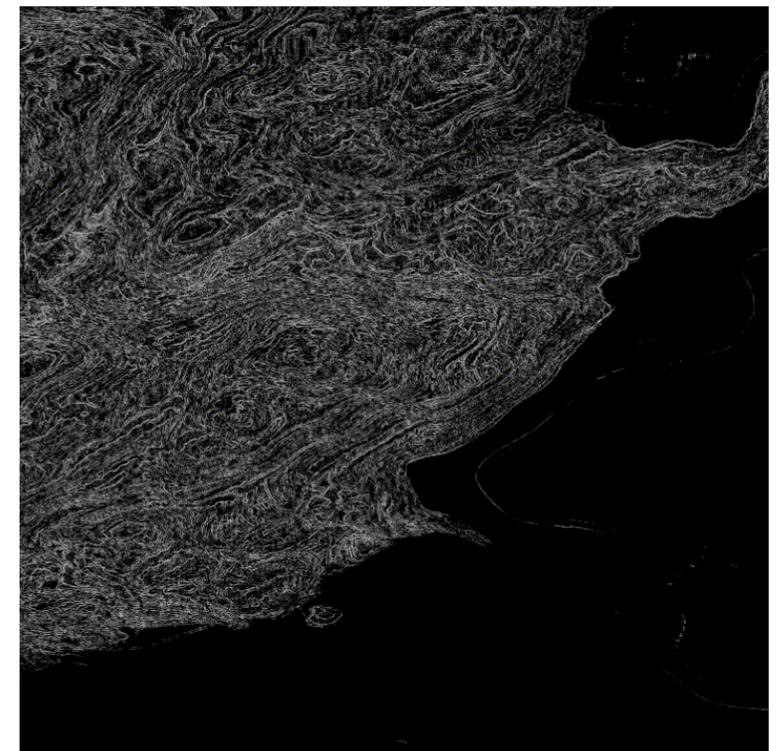
Патч в TouchDesigner

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 (актеров) 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.

Визуальная эстетика работы



ВЛАД КОНОНКОВ | CV / ПОРТФОЛИО



vladkononkov@gmail.com

e-mail

www.facebook.com/vlad.kononkov

facebook

www.instagram.com/wastedfox

instagram

www.vladkononkov.com

веб-сайт