

Gray Cake

Портфолио

Проекты

«Гербарий», 2020

«Феномен Пиаже», 2020

«Времянка», 2020

«Нина», 2019

«Проводник», 2019

«Game over», 2019

«СНОУМ», 2018

Александр Сереченко, Екатерина Пряничникова

сайт: <https://graycake.com/>

e-mail: contact@graycake.com

«Гербарий», 2020

Можем ли мы представить растения, которых не существует в природе? Существуют ли технологии, которые помогут вообразить подобное?

Гербарий – генеративный видеоарт, отвечающий на этот вопрос. Нейросеть StyleGAN2 была обучена на массиве отсканированных растений из архива Ботанического сада Нью-Йорка, и процесс её воображения запечатлён на видео.

Основой для звуковой дорожки стало пение соловья, обработанное нейросетевым алгоритмом Magenta DDSP Timbre Transfer.



Видео https://www.youtube.com/watch?v=rmkLuPRxfjM&feature=emb_title

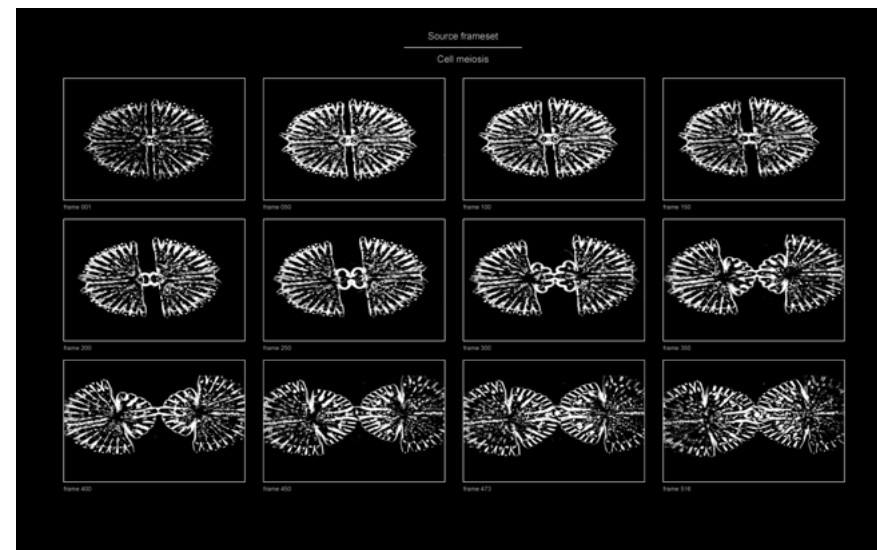
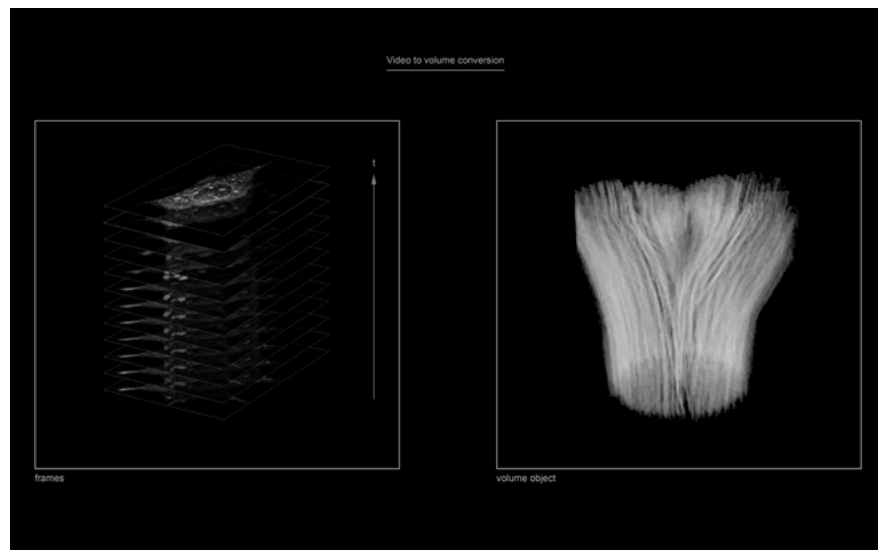
«Феномен Пиаже», 2020

3D-скульптура, AR-инсталляция

За основу работы мы берем видеодокументацию распада нервной клетки, а также ее деление и реакцию на свет. Чтобы увидеть морфологию этих процессов, их внутреннюю и внешнюю органику, чтобы описать эти процессы визуально – необходимо последовательно нанизывать секунду за секундой, форму за формой, объем за объемом. Таким образом вырастает скульптура, которая одновременно существует как во времени, так и в пространстве, в объеме. При этом объем репрезентует время. Таким образом возникает статичная скульптура, порожденная динамичным процессом.

Мы используем перевод оси времени в ось координат для того, чтобы визуализировать и отразить то, на что в реальной жизни у человека не хватает когнитивных способностей.

Феномен Пиаже – это психологическое явление, заключающееся в невозможности постижения таких характеристик окружающих предметов как количество, размер, объём или длительность времени.



Mobile AR presentation of the sculpture

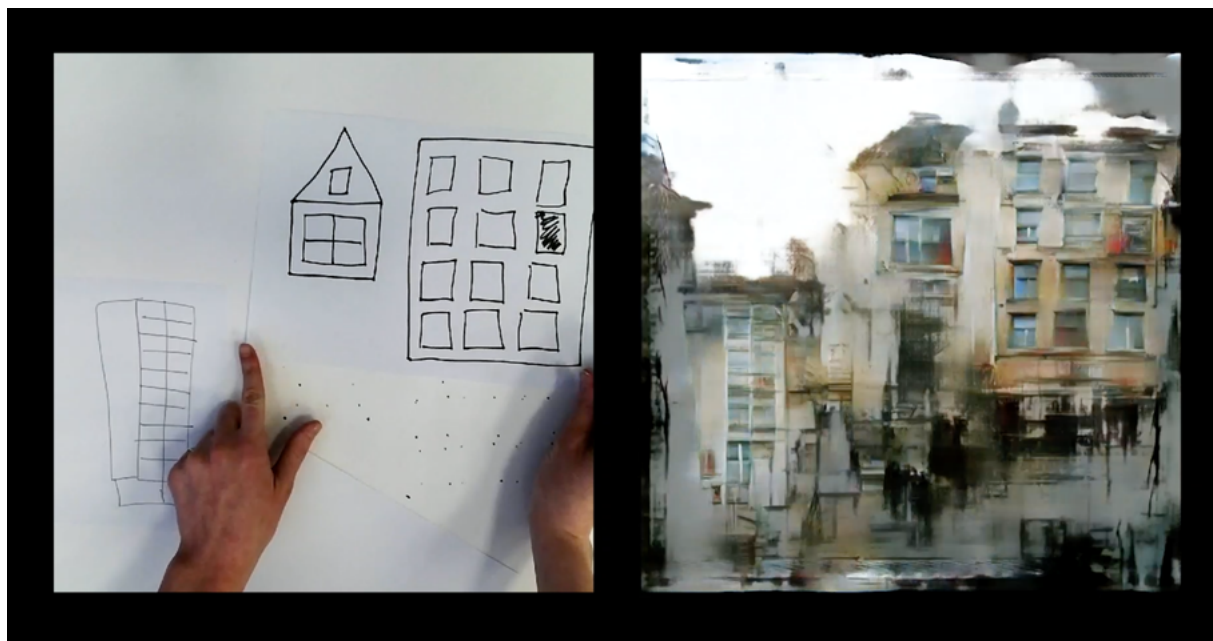


Mobile AR presentation of the sculpture



«ВРЕМЯНКА», 2020

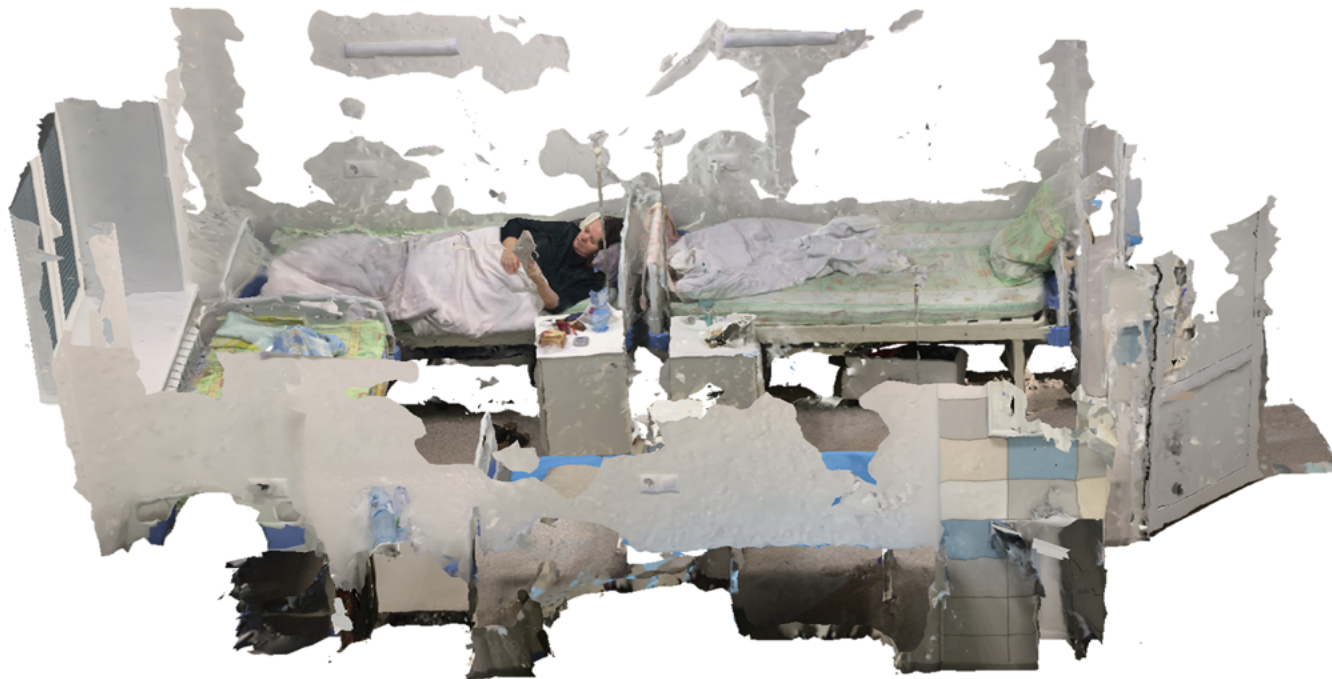
В основе видео лежит идея того, что любое изображение или предмет могут быть интерпретированы только в рамках ранее полученного визуального опыта. Технически это реализовано при помощи нейросети, в качестве обучающего материала для которой было отобрано множество фотографий фасадов домов и зданий. Движение и изменение положения предметов служат отправной точкой для генерации различных фактур и узоров, переплетающихся между друг другом в поиске новой геометрии. Постоянное изменение здания отражает невозможность выбора одного варианта оформления, и подобное непостоянство дает возможность выйти за пределы плоскости в динамичную архитектуру.

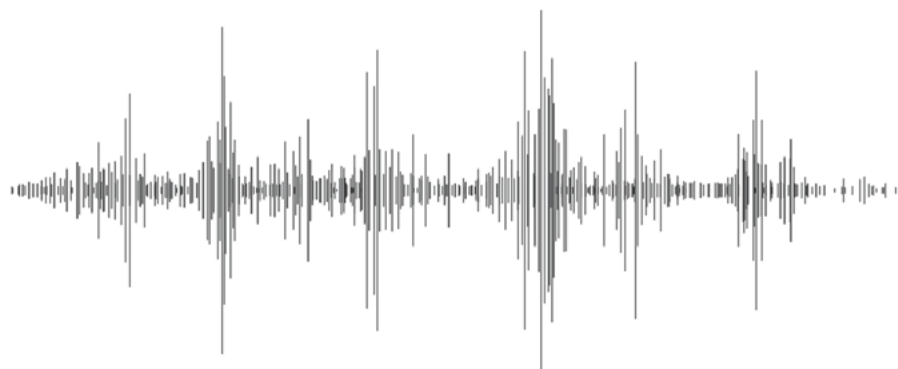


Видео <https://www.youtube.com/watch?v=VAIgM6JcZ40>

«Нина», 2019

Нина – VR – инсталляция, с помощью которой воссоздаются воспоминания о пребывании в инфекционной больнице, где Нина – соседка по палате, делится воспоминаниями о своей жизни. Случайно оказавшаяся больше сорока лет назад в городе Владивостоке – она рассказывает смешные и грустные истории о своей судьбе. Не связанные между собой повествования со временем становятся цельным образом, и прислушавшись, становится понятно: эти истории – невероятная и трогательная жизнь реального человека с непростой судьбой, истории из которой напоминают сюжет кино. Жизнь, сконцентрированная в больничной палате и случайно нашедшая своего зрителя.





Видео <https://www.youtube.com/watch?v=ioBn7B903P0>

«Проводник», 2019

Аудио – световой перформанс: звуковые модуляции светом при помощи фото-резистомра, веб-камеры и тела. Обработка звука в Pure Data.



Видео <https://www.youtube.com/watch?v=1UDR0rAnF5A>

«Game over», 2019

Владивостокская крепость – двенадцать фортов и множество других фортификационных сооружений – была возведена в конце XIX начале XX века. Она была наиболее укрепленной из существующих в то время крепостей, благодаря чему ни разу не принимала участие в боевых действиях.







«СНОУМ», 2018

СНОУМ – Сеть Нейронов Объективации Умственной Мыследеятельности – это нейросеть, обученная слушать и показывать сны. Она мимикрирует под механизмы генерации сновидений сознанием человека во время сна. СНОУМ представит и покажет образы из снов наяву, стоит лишь зайти в комнату и начать описывать вслух увиденные во сне сюжеты. Зеркальное повторение ритуала псевдослучайности, благодаря рассказу сновидения нейросети, превращает сон в реальность. Происходит нанизывание сюжетов из сна друг на друга, пропущенное сквозь призму мира нейросети, которое создает странную картину из едва узнаваемых образов. Грубое опредмечивание содержимого сна при помощи конвертации изображений в слова, а из слов – снова – в изображение. Инсталляция представляет собой небольшую темную комнату, где зритель остается один на один с нейросетью и в процессе рассказа своего сна видит абстрактные иллюстрации, сгенерированные обученной слушать сны нейросетью.

