

SIGGRAPH 2018 : アートギャラリー 日本語

Art Systems (アート・システムズ) : 1968年から2018年

アーネスト・エドモンズ
デモンフォール大学

アートシステムズは、が受賞した2017年度 ACM SIGGRAPH 生涯功労賞デジタルアート部門で受賞された英国のアーティスト、アーネスト・エドモンズの作品が展示されます。

この展覧会では、1968年から2018年までのエドモンズの作品をご覧頂けます。1968年に展示されたNineteen、1969年に発表されたDatapack、1972年のCommunications Game、そして2002年のShaping Formが登場します。これらの作品はすべて、1973年に発行されたレオナルド・ジャーナル第3号以降から本日まで当誌に掲載された論文と直接関係しています。

She Falls for Ages (彼女は時代を越えて舞い降りる)

スカウエンナッティ・フラグニト
サイバースペースのアボリジニ領土 (AbTeC)

「She Falls for Ages」は、歴史的に強大な北東アメリカ先住民連邦であるHaudenosaunee族、すなわちイロコイ連邦の創世神話をSF小説としてを再構成し、マシニマという新しいメディア技術を用いて制作されました。

スカウエンナッティ・フラグニトが創造した物語は神話に登場する世界「スカイワールド」を未来的な理想郷として考案し、主人公「スカイウーマン」を勇敢な宇宙飛行士で世界の建設者として再考しました。彼女が住む星が死に絶えようとしていることを知る時、スカイウーマンは水に包まれた新世界・地球の種子となるべく志願します。

「She Falls for Ages」は、いにしえの物語とSFを大胆にミックスし、遥かなる過去と遠い未来を結びつけます。

He Ao Hou (新しい世界)

ナアナエ・マヒキ
サイバースペースのアボリジニ領土 (AbTeC)

「He Ao Hou」はハワイ語で、「新しい世界」のことです。

このポイント・アンド・クリック アドベンチャーゲームは、プレイヤーをハワイ先住民に変身させます。設定は、一族の人々（ハワイ先住民）が次世代の航行法：宇宙航行を実現した、遠い未来です。

「He Ao Hou」はアボリジニで構成された委員会によって開催された、アボリジニの物語とビデオゲーム デザインに関する「Skins Workshop」というユニークなワークショップの成果です。

Transformation Mask (トランスフォーメーション・マスク)

ショーン・ハント

フリー アーティスト

ロバート・バターワース、
ジェレミー・カージュ
アンディ・クライン
ジュリア・テイラー=ヘル
ジョナサン・コブ
ブレント・シルク
ブレンダン・オローク
ステイシー・ムルカヒ
マイクロソフト・ガレージ

Transformation Maskは、Microsoft Vancouverとフリー アーティストのショーン・ハントのコラボレーション作品です。

ハントは、手作りのものから離れ、手彫りのマスクを取り外す行為を介して、本物の本質、そして人々が考える先住民族である意味を探求します。

このマスクは、鳥のマスクから人間へ変化することでメタモフォーゼの伝統的な側面を取り入れています。この考案では、人間のマスクは改変され、アップグレードされ、そしてマシンとマージされました。

この作品は、テクノロジー、サウンド、スペースの側面を取り入れています。このように、作品の各部分は、我々がいかに「先住民族」という言葉を理解し、識別するのかというハント氏の関心を反映しています。

Never Alone (ネバー・アローン) : 物語の芸術と人々

Amy Fredeen

クック入り江部族評議会、Eラインメディア

Dima Veryovka

オキュラス VR、Eラインメディア

「Never Alone」で、Amy FredeenとDima Veryovkaが世界的に有名なゲームメーカーとアラスカ先住民の語り部や長老たちとタッグを組んで、イヌピウト族の伝統に深く掘り下げるゲームを作り、他に類を見ない体験を世に送り出しました。

Never Aloneは、FreeddenとVeryovkaが独特な文化の豊かさを完全に引き出し、複雑で魅力的なゲーム世界を創造して全世界のオーディエンスに贈る「ワールドゲーム」というのエキサイティングな新ジャンルにおいて初めてのタイトルです。

Somnium (ソムニウム)

ダニー・バゾ
ミャオ・ウルフ

マルコ・ペルジャン
カリフォルニア大学サンタバーバラ校、プロジェクトアトール研究所

カール・ヤークス
カリフォルニア大学サンタバーバラ校

違う惑星にいる気分はどんなものだろう、と考えたことはありますか？
その体験を提供するために、アーティストのダニー・バゾ、マルコ・ペルジャン、カール・ヤークスが人工頭脳系のインストレーション SOMNIUM を制作しました。訪問者は、惑星外の発見およびそのマクロとミクロの寸法、そして私たちの銀河における生命の可能性を熟考し、感じ取り、理解することができます。

CADの考古学 第1回：「Coon's Patch」と「Sketchpad」のインタラクティブなソフトウェアによる再構成

ダニエル・カルドソ・ラック
カーネギーメロン大学

CAD（コンピューター支援設計）は、長い道のりを歩んできました。Daniel Cardoso-Llachは、1967年にSteven A. Coonsが制作した「Patch」と、1963年にIvan Sutherlandが制作した「Sketchpad」をインタラクティブなソフトウェアによって再構成しました。

本展示は徹底的な資料研究だけでなく、カスタムのソフトウェアやハードウェアの設計も不可欠でした。その成果は、これらの画期的なコンピューター設計の作品を視覚のみならず、感覚、ジェスチャー、そしてインタラクティブな側面でアクセスすることを可能にしたこの2つのシステムです。

You are the Ocean (あなたが海だ)

オズゲ・サマンジ
ガブリエル・カニグリア
ノースウェスタン大学

「You are the Ocean」はノースウェスタン大学で作成された、参加者の脳波に反応して海洋波と雲を生成するインタラクティブなインスタレーションです。

水、光、雲、雷などの要素は、コンピュータコードによって現実的にシミュレートされます。

インスタレーションを体験するためには、参加者は脳波を介してそのおおよその注意力と瞑想状態の度合いを測定するEEG（脳電図）ヘッドセットを着用します。参加者はリラクゼーションと集中力で水と空を制御でき、そして注意力は嵐の強弱に影響しません。集中力が高いほど、波が高くなり、雲が濃くなります。参加者は心を落ち着かせることで、静かな海を作り出すことができます。

Sopro and Toque（吹き付けとタッチ）

ミルトン・ソガベ

サンパウロ州立大学

フェルナンド・ルイス・フォグリアノ

サンパウロ大学

ファビオ・オリベイラ・ヌネス

キャロライナ・ペレス

ソラヤ・ブラズ

ロドリゴ・ドーータ

クレバー・ガザナ

ミリアン・スタインバーグ

メリナ・ファーキン

ダニエル・マルバ

サンパウロ州立大学

ブラジル製のこのインスタレーション「Sopro and Toque（吹き付けとタッチ）」では、観客の身体エネルギーを芸術的に利用してアートワークとインタラクションを行い、動かすことによって、持続可能なエネルギー源に関する討論を考察します。

Diastrophisms（地殻変動）

ニコール・リュリエール

サカイ ヤスシ

マサチューセッツ工科大学/メディアラボ

トーマス・サンチェス・レンゲリング

マサチューセッツ工科大学

「Diastrophisms」（地殻変動）は、律動パターンで画像を送信するモジュラーシステムを搭載したサウンドインスタレーションです。それは2010年2月27日にチレで発生した地震で倒壊したアルトリオビルの破片の一部から制作されました。アーティストのリュリエール、サカイ、サンチェス・レンゲリング3名は、人間と自然の関係について疑問を投げかけようと、技術と物質の間の詩的、批判的、政治的な交差点を探求するために本作品を作り出しました。

「Diastrophisms」は、記念碑の概念に疑問を呈することによってコミュニティの記憶の構築を検討する方法であると同時に、危機事態における新しいコミュニケーションの手法を想像する方法でもあります。

INSTRUMENT | One Antarctic Night (南極の一夜)

ルース・ウエスト

イザベル・ジョンソン

I. チェン・イエ

ザック・トーマス

ノーステキサス大学、xREZ 美術 + 科学ラボ

エイタン・メンデロウィッツ

マウント・ホリヨーク大学

ラース・ベルグ

フリー アーティスト

「INSTRUMENT | 南極の一夜」では、バーチャルリアリティの力によって817,373個の星々のリズムで即興演奏することが可能になります。16万年の旅を経て南極大陸のロボット望遠鏡に到達した星明かりから制作されたこの体験は、プレイヤーを大マゼラン雲の中心にあるスターフィールドの中に転送します。

アーティストたちは、817,373個の天体から7億5千8百万以上のデータポイントを光と音の仮想世界に変換しました。

この輝かしい空間の中で、複数のプレイヤーが協力して、星に関するのデータから新しいビジュアルとサウンドのリミックスを作成し、無限のリミックス楽器で宇宙のリズムを生き生きと彩らせます。

Cocoons (コクーンズ)

アレックス・ビーム

タンジブル・インタラクション社

自然界では、繭は安全と安らぎの場所を作り出します。母親の子宮のように、彼らは究極の安全地帯：起源の場所、すべてが始まる場所です。

アレックス・ビームの「Cocoons」というインスタレーションでは、あなたに立ち止まり、自分探しをして、出てくると一日をやり直せる気分になれます。新しい始まりを。

アーティストたちは、参加者たちに中に入れてもらい、本会に参加しながらプライベートで、瞑想的な体験を提供するために2つの有機的な膨脹式製品を作成しました。

メタボールとして設計された球体は、自然な構造に融合し、それぞれが電動ファンで形状を維持します。

この体験に入るには、ジッパー付きの入口をお通りください。

Origins + Journeys (オリジン + ジャーニー)

Origins + Journeys (オリジン + ジャーニー) は、ACM SIGGRAPH Digital Arts Communityによって企画、審査されたオンライン展示会です。SIGGRAPH 2018の現場で展示されるOriginal Narratives (オリジナル・ナラティブ) と一緒に考案されました。

デジタルアートの歴史の探求から、個人的かつ集合的な記憶とアイデンティティの検討、そしてテクノロジーによって調和された未来の可能性の誘発まで、採択された作品の起源と道のりがその媒体と内容を通じて主題的、かつ概念的に描かれます。

採択されたすべてのプロジェクトを閲覧するには、
<http://origins-journeys.siggraph.org/wp/> をご覧ください。