

SIGGRAPH 2018: Art Gallery

한국어

Produced by: Juyeon Hong (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

Provided by: Andres Burbano (*SIGGRAPH 2018 Art Gallery Chair*)

<https://s2018.siggraph.org/conference/conference-overview/art-gallery/>

아트 시스템즈(Art Systems): 1968 부터 2018

Ernest Edmonds

De Montfort 대학

아트 시스템즈는 영국 예술가인 Ernest Edmonds에게 수여되었던 2017 ACM 시그그래프 디지털 아트 분야 공로상을 쇼케이스합니다. 이 전시에서 1968년부터 2018년까지의 Edmonds의 작품을 관람하실 수 있습니다. 이 전시에는 1968년에 전시된 "Nineteen"; 1969년에 전시된 Datapack, 1972년작 "Communications Game", 2002년작 "Shaping Form" 등의 작품들이 포함되어 있습니다.

이 모든 작품들은 1973년부터 레오나르도(Leonardo)에서 출판된 논문들 3호부터 현재까지 직접적으로 연관되어 있습니다.

그녀는 오랫동안 떨어진다 (She Falls For Ages)

Skawennati Fragnito

Aboriginal Territories in Cyberspace

그녀는 오랫동안 떨어진다(Haudenosaunee(호데노소니)족, 또는 역사적으로 강력한 동북 아메리카 원주민 동맹인 Iroquois(이로쿼이)족에 대한 공상 과학 소설입니다. machinima(머시니마)라고 알려져 있는 새로운 미디어 기술을 적용하여 제작되었습니다. Skawennati Fragnito(스카웬나티 프라그니토)가 창조한 스토리는 하늘의 세계를 미래의 유토피아로, 하늘의 여성을 용감한 우주 비행사이자 세계 건축가로 재해석하였습니다. 그녀의 행성이 죽어 가는 것을 알게된 하늘의 여성은 새로운 세계, 물에 잠긴 지구의 씨앗이 되기 위해 지원합니다. 그녀는 오랫동안 떨어진다라는 오래된 과거와 먼 미래를 연결하기 위해 고대의 스토리 텔링과 공상 과학을 대담하게 섞었습니다.

헤 아오 호우(He Ao Hou, 새로운 세계)

Nā 'Anae Mahiki

Aboriginal Territories in Cyberspace

"헤 아오 호우(He Ao Hou)"는 "새로운 세계"라는 의미의 하와이 말입니다.

마우스 클릭으로 플레이할 수 있는 이 어드벤처 게임은 플레이어를 하와이의 원주민으로 만듭니다. 이 게임의 배경은 하와이 원주민들이 항법의 차기 단계인 우주 여행을 달성한 먼 미래로 설정되어 있습니다.

헤 아오 호우는 원시상태로 결정된(Aboriginally-determined) 팀이 내놓은 원주민에 대한 스토리 텔링과 비디오 게임 디자인 관련 스킨즈 워크샵을 개최했던 독특한 워크샵의 결과물입니다.

변형 가면 (Transformation Mask)

Shawn Hunt

Independent Artist

Robert Butterworth, Jeremy Kersey, Andy Klein, Julia Taylor-Hell, Jonathan Cobb,

Brent Silk, Brendan O'Rourke, Stacey Mulcahy

Microsoft Garage

변형 가면은 마이크로소프트 벤쿠버 지사와 독립 아티스트 쉰 헌트(Shawn Hunt)가 공동 작업하였습니다.

헌트는 핸드메이드를 활용하는 것으로부터 벗어나, 손으로 새긴 걸면을 제거함으로써 진정성과 “토종”의 의미가 무엇인지에 대한 우리의 기대를 탐구합니다;

이 가면은 조류 형상의 가면으로부터 인간 형상으로의 변형을 통해, 변형의 전통적인 측면을 적용하였습니다.

그러나 이 변형이 이루어지는 동안, 인간 가면은 대체되고, 업그레이드되고, 기계와 병합됩니다.

이 작품은 테크놀러지, 사운드와 공간 요소를 통합시켰습니다. 이 방법은 작품의 각 부분들이 우리가 "토종"이라는 용어로 어떻게 이해하고 식별하는지에 대한 헌트의 관심을 반영합니다.

절대 혼자야 아니야 : 이야기 속 예술과 사람 (Never Alone)

Amy Fredeen

Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media

Dima Veryovka

Oculus VR, E-Line Media

"절대 혼자야 아니야(Never Alone)"의 경우, Amy Fredeen과 Dima Veryovka는 알래스카의 원주민 작가들과 어르신들과 함께 세계 정상급 게임 제작자와 쌍을 이루어 이누 피아트(Iñupiat) 사람들의 전통 지식을 깊이 탐구해 어디서도 찾아볼 수 없는 경험을 선사합니다.

“절대 혼자야 아니야”는 Freeden과 Veryovka의 흥미 진진한 "World Games" 장르의 첫 번째 게임 제목이 될 것입니다. 이 장르는 전 세계의 관중을 위해 복잡하고 매력적인 게임 세계를 창출하기 위해 고유한 문화의 풍부함을 완전히 이끌어 냈습니다.

꿈(Somnium)

Danny Bazo

Meow Wolf

Marko Peljhan

University of California Santa Barbara, Projekt Atol Institute

Karl Yerkes

University of California Santa Barbara

다른 행성에 있다면 느낌이 어떨지 궁금해 본 적 있나요?

이 경험을 제공하기 위해 예술가 Danny Bazo, Marko Peljhan 및 Karl Yerkes가
인공두뇌학(cybernetic) 설치물 SOMNIUM을 제작하였습니다.

방문자들은 외계 행성의 발견, 거시와 미시의 차원, 우리 은하 속 삶의 잠재력 등을
생각해보면서 이를 느끼고 이해할 수 있습니다.

CAD I의 고고학 (Archaeology of CAD I): 'Coons Patch' 와 'Sketchpad'의 대화형 소프트웨어 복구

Daniel Cardoso-Llach

Carnegie Mellon University

CAD (Computer-Aided Design)는 먼 길을 걸어 왔습니다. Daniel Cardoso-Llach는 CAD
역사상 중요한 발전들 중 두 가지, 1967년 Steven A. Coons가 제작한 “패치(Patch)”와,
1963년 Ivan Sutherland가 제작한 “스케치패드(Sketchpad)”를 강조하기 위하여, 두
개의 대화형 소프트웨어를 복구해 갤러리 방문자가 경험할 수 있도록 했습니다.

캐드 I의 고고학(Archeology of CAD I)은 커스텀 소프트웨어와 하드웨어 설계 뿐만
아니라, 고문서들에 대한 집중적인 연구를 필요로 했습니다. 그 결과 시각적 기능을
넘어서 시각적, 제스처 및 상호 작용적인 측면에서 획기적인 전산 디자인 기술을 제공할
수 있는 두 대화형 시스템이 완성되었습니다.

CAD의 기원에 대해 자세히 알고 싶으시다면, 설치물 옆에 전시된 작가 Coons와
Sutherland의 희귀 친필 노트 선택을 체크하는 것을 잊지 마십시오.

너는 바다 (You are the Ocean)

Ozge Samanci

Gabriel Caniglia

Northwestern University

"너는 바다"는 사용자의 뇌파에 반응하여 파도와 구름을 생성하는 Northwestern 대학에서 제작한 대화식 설치물입니다.
물, 빛, 구름 및 번개와 같은 요소는 컴퓨터 코드로 현실감있게 시뮬레이션됩니다.
참가자는 뇌파를 통해 대략적인 주의력과 명상의 레벨을 측정하는 EEG (Electroencephalography) 헤드셋을 착용하여 이 설치물을 경험할 수 있습니다.
사용자는 집중과 긴장 완화를 통해 물과 하늘을 제어 할 수 있습니다. 집중도에 따라 폭풍 강도에 영향을 줄 수 있습니다. 집중도가 높을수록 파도가 커지고 구름이 두꺼워집니다. 반면 마음을 진정 시키면 잔잔한 바다를 만들 수 있습니다.

바람과 접촉 (Sopro and Toque)

Milton Sogabe
São Paulo State University

Fernando Luiz Fogliano
University of São Paulo

Fabio Oliveira Nunes, Carolina Peres, Soraya Braz, Rodrigo Dorta, Cleber Gazana, Mirian Steinberg, Melina Furquin, Daniel Malva
São Paulo State University

브라질 설치물인 바람과 접촉(Sopro and Toque)은 관객의 신체 에너지를 예술적으로 사용하여 예술 작품과 상호 작용하고 예술 작품을 움직이게 하여 지속 가능한 에너지원에 대한 의견을 나눌 수 있도록 고려하였습니다.

지각변동(Diastrophisms)

Nicole L'Huillier
Yasushi Sakai
Massachusetts Institute of Technology / Media Lab

Thomas Sanchez Lengeling
Massachusetts Institute of Technology

지각변동은 리듬 패턴을 통해 이미지를 전송하는 모듈식 시스템을 갖춘 음향 장비입니다. 이 설치물은 칠레에서 2010년 2월 27일의 지진에 의해 파괴되었던 알토 리오 빌딩의 파편들로 지어졌습니다.

예술가 L' Huillier, Sakai, Sanchez Lengeling은 인간과 자연간의 관계에 대한 질문을 제기하려는 의도로, 기술과 사건 사이의 시적, 비판적, 정치적 교차점을 찾기 위해 지각변동을 만들었습니다.

지각변동은 위기의 시간 속 새로운 형태의 의사 소통을 상상하게 해줄 뿐 만 아니라, 기념비의 개념에 대한 의문을 제기함으로써 지역 사회에서의 기념 건축물을 고려하도록 하기 위한 작품입니다.

악기 | 한 남극의 밤 (INSTRUMENT)

Ruth West

Isabelle Johnson

I. Chen Yeh

Zach Thomas

University of North Texas, xREZ Art + Science Lab

Eitan Mendelowitz

Mount Holyoke College

Lars Berg

Independent Artist

악기 | 한 남극의 밤 (INSTRUMENT | One Antarctic Night)은 가상 현실의 힘을 통해 817,373 개의 별의 리듬으로 잼 연주를 할 수 있도록 해 줍니다. 160,000 년의 여행 끝에 별빛이 남극 대륙의 로봇 망원경에 도달하면서 생성된 이 경험은 대형 마젤란은 심장으로부터 별 영역(Star Field) 속으로 플레이어를 이동시킵니다.

아티스트들은 817,373 개의 천문 개체를 가상의 빛과 소리의 세계로 전환하여 7억 5천 8백만개 이상의 데이터 포인트를 변형시켰습니다.

이 빛나는 공간 안에는 여러 명의 플레이어가 별에 관한 데이터를 이용해 새로운 비주얼, 사운드 리믹스를 공동으로 제작하고, 끝없는 리믹스 도구 안에서 우주의 리듬을 생생하게 전달합니다.

누에고치 (Cocoons)

Alex Beim

Tangible Interaction

자연에서 누에고치는 안전하고 평온한 장소를 직접 만듭니다. 이 장소는 어머니의 자궁과 마찬가지로, 모든 것이 시작되는 기원과 같은, 궁극적인 안락한 영역입니다.

“누에고치(Cocoons)”로 이름 지어진 이 설치물은 Alex Beim의 작품입니다. 이 작품은 당신들을 멈추게 하고, 당신 자신을 찾도록 해주고, 아마 밖으로 나와 하루를 다시 시작할 수 있게 해 줄 것입니다. 새로운 시작을 말입니다.

아티스트들은 두 개의 유기적인 형상을 한 공기 주입식 고무 물체를 만들었는데, 사람들은 이 안에 들어가 혼자만의 명상을 할 수 있는 경험도 하면서 이벤트에 참석할 수 있습니다. 자연적인 형상으로 서로 섞인 구체들인 메타볼 (meta ball)로 설계되어, 각자 전동 팬으로 모양을 유지합니다.

지퍼가 달린 출입구를 지나기만 하면 손쉽게 안으로 들어갈 수 있습니다.

기원 + 여행 (Origins + Journeys)

기원 + 여행 (Origins + Journeys)은 ACM 시그래프 디지털 아트 커뮤니티가 주최하는 온라인 입선작 전시회로 시그래프 2018의 오리지널 네러티브 현장 전시와 함께 기획되었습니다.

선택된 작품들의 기원과 여행은 주제 및 컨셉별로 이미지화 되어 집니다. 그 주제와 컨셉은 디지털 아트의 역사에 대한 탐구에서 부터 작가의 개인적인 기억과 정체성의 반영까지를 아우르고 있으며,

이는 실현 가능성이 높은 기술 집약적 미래에 대한 추구를 표현합니다.

선택된 모든 프로젝트를 확인하려면, <http://origins-journeys.siggraph.org/wp/> 를 방문해 주십시오.