

SIGGRAPH 2018: Art Gallery

Spanish

Produced by: Andres Zamudio (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

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

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

Sistemas de Arte: 1968 a 2018

Ernest Edmonds

De Montfort University

Sistemas de arte muestra el Premio “ACM SIGGRAPH Lifetime Achievement en Arte Digital 2017” otorgado al artista británico Ernest Edmonds.

En esta exposición, usted podrá ver las obras de Edmond de 1968 a 2018, que incluye:

- Diecinueve, exhibido en 1968;
- Datapack, presentado en 1969
- Juego de Comunicaciones, de 1972
- Shaping Form, de 2002.

Todas estas obras de arte están directamente relacionadas con los trabajos publicados en Leonardo desde 1973, desde el número 3 hasta ahora.

She Falls For Ages

Skawennati Fragnito

Territorios Aborígenes en el Ciberespacio

She Falls for Ages es una narración de ciencia ficción de Haudenosaunee, o Iroquois, una confederación norteamericana nativa históricamente poderosa, y fue producida utilizando una nueva técnica de medios conocida como **machinima**. La historia creada por Skawennati Fragnito vuelve a imaginar al Sky World como una utopía futurista, y Sky Woman como una valiente astronauta y constructora del mundo. Cuando se entera de que su planeta se está muriendo, Sky Woman se ofrece como voluntaria para convertirse en la semilla del nuevo mundo, una Tierra cubierta de agua.

“She Falls for Ages” audazmente mezcla la narración antigua con la ciencia ficción para conectar el pasado profundo con el futuro lejano.

He Ao Hou (A New World)

Nā ‘Anae Mahiki

Territorios aborígenes en el ciberespacio

"He Ao Hou" es una palabra hawaiana que significa "Un nuevo mundo".

Este juego de aventura transforma al jugador en un hawaiano nativo. El escenario es el futuro lejano, cuando su gente (los nativos hawaianos) han alcanzado el siguiente nivel de navegación: viajes espaciales. He Ao Hou es el resultado de un taller único que reunió Talleres de Skins sobre historias aborígenes y Diseño de videojuegos, ofrecidos por un equipo determinado de aborígenes.

Transformation Mask

Shawn Hunt

Artista independiente

Robert Butterworth,

Jeremy Kersey

Andy Klein

Julia Taylor-Hell

Jonathan Cobb

Brent Silk

Brendan O'Rourke

Stacey Mulcahy

Microsoft Garage

Transformation Mask es una colaboración entre Microsoft Vancouver y el artista independiente Shawn Hunt.

Hunt se aleja de lo hecho a mano, explorando la autenticidad y nuestras expectativas de lo que significa ser indígena a través de la eliminación de las superficies talladas a mano.

La máscara se apropia de los aspectos tradicionales de la metamorfosis con la transformación de máscara de pájaro a humano; sin embargo, en esta adaptación, la máscara humana ha sido alterada, mejorada y fusionada con la máquina.

Esta pieza incorpora aspectos de tecnología, sonido y espacio. De esta forma, cada parte del trabajo refleja el interés de Hunt en cómo entendemos y nos identificamos con el término "indígena".

Never Alone: The Art and the People of the Story

Amy Fredeen

Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media

Dima Veryovka

Oculus VR, E-Line Media

Para "Never Alone", Amy Fredeen y Dima Veryovka se unieron con creadores de juegos de clase mundial y con contadores de historias nativos de Alaska para crear un juego que profundiza en el conocimiento tradicional de la gente Iñupiat, presentando una experiencia como ninguna otra.

“Never Alone” es el primer título de Freedden y Veryovka en un nuevo y emocionante género de "World Games", que se basa completamente en la riqueza de culturas únicas para crear complejos y fascinantes mundos para una audiencia global.

Somnium

Danny Bazo

Meow Wolf

Marko Peljhan

Universidad de California Santa Barbara, Instituto Projekt Atol

Karl Yerkes

Universidad de California Santa Barbara

¿Te has preguntado cómo se siente estar en otro planeta?

Para proporcionar esta experiencia, los artistas Danny Bazo, Marko Peljhan y Karl Yerkes crearon la instalación cibernética SOMNIUM.

Los visitantes pueden contemplar, sentir y comprender descubrimientos exoplanetarios, sus dimensiones macro y micro, y el potencial de vida en nuestra galaxia.

Archaeology of CAD I: Interactive Software Reconstructions of the 'Coons Patch' and 'Sketchpad'

Daniel Cardoso-Llach

Universidad Carnegie Mellon

El diseño asistido por computadora, o CAD, ha recorrido un largo camino. Para destacar dos de los desarrollos más importantes en la historia del CAD, Daniel Cardoso-Llach ha creado dos reconstrucciones interactivas de software que permiten experimentar a los visitantes:

Patch, creado por Steven A. Coons en 1967, y "Sketchpad", creado por Ivan Sutherland en 1963 .

La arqueología de CAD I Requirió una investigación intensiva, así como un diseño personalizado de software y hardware. Los resultados son dos sistemas interactivos que ofrecen acceso más allá de lo visual en aspectos sensoriales, gestuales e interactivos de estas técnicas de diseño computacional.

Si desea saber más sobre los orígenes del CAD, no olvide revisar la selección de “notas raras escritas a mano” por los autores Coons y Sutherland que se muestran junto a la instalación.

You are the Ocean

Ozge Samanci

Gabriel Caniglia

Universidad Northwestern

"You are the Ocean" es una instalación interactiva creada en la Universidad Northwestern que genera olas y nubes oceánicas en respuesta a las ondas cerebrales de un participante.

Elementos como el agua, la luz, las nubes y los rayos son simulados de forma realista por el código de la computadora.

Para experimentar la instalación, el asistente usa un audífono EEG (Electroencefalografía) que mide su atención aproximada y los niveles de meditación a través de las ondas cerebrales.

La relajación y la concentración le permiten al participante controlar el agua y el cielo, mientras que el nivel de atención afecta el tormento: con una mayor concentración, las olas aumentan y las nubes se vuelven más espesas. Al calmar su mente, el participante puede crear un océano en calma.

Sopro and Toque (The Blow and Touch)

Milton Sogabe

Universidad Estatal de Sao Paulo

Fernando Luiz Fogliano

Universidad de Sao Paulo

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

Universidad Estatal de Sao Paulo

La instalación brasileña Sopro and Toque (El soplo y el toque) considera la discusión sobre fuentes sostenibles de energía mediante la utilización estética de la energía corporal de la audiencia para interactuar y animar las obras de arte.

Diastrophisms

Nicole L'Huillier

Yasushi Sakai

Instituto de Tecnología de Massachussets / Laboratorio de Medios

Thomas Sanchez Lengeling

Instituto de Tecnología de Massachussets

"Diastrophisms" es una instalación de sonido con un sistema modular que envía imágenes a través de patrones rítmicos. Está construido sobre un conjunto de escombros del edificio "Alto Río" que fue destruido por el terremoto del 27 de febrero de 2010 en Chile.

Los artistas L'Huillier, Sakai y Sánchez Lengeling crearon "Diastrophism"s en la búsqueda de un cruce poético, crítico y político entre la tecnología y la materia, con la intención de hacer preguntas sobre la relación entre los seres humanos y la naturaleza.

Los diastrofismos son una forma de considerar la construcción de la memoria en una comunidad al cuestionar la noción de monumento, así como a imaginar nuevas formas de comunicación en tiempos de crisis.

INSTRUMENTO | Una Noche Antártica

Ruth West

Isabelle Johnson

I. Chen Yeh

Zach Thomas

Universidad de Texas del Norte, xREZ Art + Science Lab

Eitan Mendelowitz

Mount Holyoke College

Lars Berg

Artista Independiente

INSTRUMENTO | Una Noche Antártica nos permite bailar al ritmo de 817,373 estrellas a través del poder de la Realidad Virtual. Creado a partir de la luz de las estrellas que llega a los telescopios robóticos en la Antártica después de un viaje de 160,000 años, la experiencia transporta a los jugadores dentro de un campo estelar en el corazón de la Gran Nube de Magallanes.

Los artistas terminaron transformando más de 758 millones de puntos de datos de 817,373 objetos astronómicos en un mundo virtual de luz y sonido.

Dentro de este espacio luminoso, múltiples jugadores crean nuevas mezclas visuales y sonoras a partir de datos sobre las estrellas, y dan vida a los ritmos del cosmos en una mezcladora interminable.

Capullos

Alex Beim

Tangible Interaction

En la naturaleza, los capullos producen un lugar de seguridad y tranquilidad. Como el útero de una madre, son la última zona de confort: el lugar de origen, donde todo comienza.

La instalación de Alex Beim, llamada *Capullos*, le permite detenerse, encontrarse y tal vez salir y comenzar su día nuevamente. Un nuevo comienzo.

Los artistas crearon dos inflables de forma orgánica que permiten a las personas entrar y estar presentes en un evento al mismo tiempo que tienen una experiencia personal y meditativa.

Diseñadas como metabolas, esferas que se combinan en una configuración natural, cada una mantiene su forma con un ventilador eléctrico.

Para ingresar, simplemente atraviese la puerta con cremallera.

Origins + Journeys

Origins + Journeys es una exposición en línea con jurado organizada por ACM SIGGRAPH Digital Arts Community y concebida junto con la exposición original de Narraciones Originales en SIGGRAPH 2018.

Los orígenes y los viajes de las obras seleccionadas se imaginan temática y conceptualmente, tanto a través del medio como del contenido de la obra, que abarca desde la exploración de la historia del arte digital hasta las reflexiones sobre las memorias e identidades personales y colectivas, las provocaciones hacia los posibles futuros mediados por la tecnología.

Para ver más información sobre todos los proyectos seleccionados, visite:

<http://origins-journeys.siggraph.org/wp/>