

SIGGRAPH Asia 2018: Art Gallery

Japanese

Produced by: ACM SIGGRAPH International Resources Committee
<https://sa2018.siggraph.org/en/attendees/art-gallery>

Eve Of Dust

John McCormick - スウィンバーン工科大学

Adam Nash - RMIT大学

Stephanie Hutchison - クイーンズランド工科大学

Eve of Dustは人間とロボットとの共同作業であり、ロボットと人間との共同作業によって生じる可能性と不安を探求しています。アートワークは、Sawyerコラボレーティブロボットを使用しています。Sawyerコラボレーティブロボットは、蛇に似ている7関節ロボットアームです。

作品には、パフォーマンスモードとインタラクティブモードという2つのモードがあります。

パフォーマンスモードは、ロボットとプロのダンサーとのデュエットです。

ダンサーはハンドヘルドのVRコントローラを使用して、ロボットの動きをリアルタイムで振り付けすることができます。ロボットの動きはリアルタイムで音楽を生成し、ダンサーはそれに応答して、パフォーマンスごとにユニークなコラボレーションダンスデュエットを作成します。

インタラクティブモードでは、メンバーは、ハンドヘルドVRコントローラを使用してロボットと遊んで、パフォーマンスモードのようにリアルタイムで音楽を生成するロボットの動きを振り付けすることができます。

CD Prayer

勝本雄一郎

コンパクトディスク（CD）は最新のメディアになりました。ほとんどの人は、物理的なメディアではなく、インターネット経由で音楽を聴いています。しかし、私たちがかつて愛していたメディアを忘れるのは非常に悲しいことです。だから、勝本雄一郎が仏像を作り始めたのです。

CD Prayerは、ポータブルCDプレーヤーです。ブッダのハローとしてCDを復活させ、私たちのためにハイファイ音楽を演奏します。CD Prayerは、Creative Commonsライセンス（CC-BY-3.0）でYahoo JAPANが共有する3Dデータを編集することで作成されました。リミックスマイクス、シェア、トリビュートは、音楽文化や仏教の不可欠な部分であるため、編集された3DデータはThingiverse.comでも共有されます。

HBG: Humans, Beasts and Ghosts

Yuk Yiu Ip - 香港城市大学

HBG : Humans、Beasts and Ghostsの作品にインスパイアされた、実験的なビデオゲームで、プレイヤーが神の役割を担うことで、人間が生きているさまざまな世界の日々を容易にする再生可能なライフシミュレーターです。

人間、獣、幽霊。プレイヤーは、介入主義者の神として行動し、気まぐれに創造したり破壊したり、世界が最小限に抑えられたり、全く干渉しないように見たりすることを選ぶことができます。HBGは、人間の存在、そのジレンマ、その他の災害についての寓話的な演劇です。

Deer Calling

長谷部勇人

この弦楽器は、地元のハンターによって狩られ、遺贈された鹿の枝角のユニークな形に沿った弦の仕立てを通してその音色を作り出します。

日本では、鹿がどんなに危険な状態になるかをよく聞きますが、鹿は神の使者の一人です。一見すると、弦楽器は、原始的な時代から歴史的に普遍的な考えをもたらします。

ドラムはウシの肌によく似ていますが、シャミセンは犬や猫の皮を使って作られています。

弓は馬尾に張られています。古典ギターは乾燥した羊の腸から作られています。

彼らの核心では、楽器や動物はお互いによく適しています。

デジタル : TV Being-005

朴ジュヒ - デジタルビーイングラボ

「DIGITAL BEING」は、デジタルスイッチオーバー後に破棄され、忘れられた技術を碎いて生まれた、目に見えない無形の生き物です。それは、支配する機械に応じて、非定型の動きと相互作用を通してそれ自体を明らかにします。

Digital Beingシリーズの1つである「TV Being-005」は、内部のカメラを通して外部を観察するという原始的な意識を発展させています。通常、白雲のような"禅のためのテレビ"という行いを瞑想に深めていますが、人々が十分に近づくと、それはカメラを通して見えるものを見せて画面をオンにします。

イシング・モデル : 点滅と多方向

George Legrady - UCサンタバーバラ

"Blink"と"Polypetelic"はソフトウェア生成のアニメーションで、2つの状態間を遷移するセルのマトリクスで構成され、近隣の行為を蓄積します。このプロセスは、すべての細胞がその隣人になることを目指す安定状態と、その隣人の状態を知っているが移行している状

態の間を行き来するが、それらがそうでなければならぬかどうかを決める。全体像の状態は、リアルタイムで計算的に動的に決定され、従って、細胞の相互作用に基づいて連続的な挙動の流れを保証する。アニメーションの各セルの動作は、物理学者Ernst Ising（1924年の論文）による数学的モデルに基づいています。この数学的理論は、安定性と不安定な障害の2つの状態の間で動きを作り出すためにここで使用されます。また、社会的規範と圧力に基づいて、文化グループの個人が行動を調整する方法の視点も提供します。

放射能ライブサウンドスケープ

小林弘樹 - 東京大学

工藤ひろみ - 東京大学

佐々木裕太 - 東京大学

放射能Live Soundscapesは、野生生物の長期的かつ広範囲のモニタリングのおかげで、福島動物に対する核放射線の影響を理解することができます。効果的な方法は、野生動物の動物の記録された呼び出しをカウントすることです。

しかし、これらの領域には必要なインフラストラクチャサービスがないため、除外ゾーンで情報機器を使用することは困難です。

このプロジェクトは、リアルタイムでインターネットを介してゾーンのサウンドスケープを一般に公開します。福島原子力発電所から10km離れた除外ゾーンの森の入り口にマイクを設置しました。このプロジェクトは2011年に始まり、最終建設は2016年3月末までに完了しました。

このプロジェクトは、近い将来に終わることになる生活と、11.3.2011に人間がこの場所を出発した後に現れる新しい生活を見守ることを目指しています。このプロジェクトは、約2030年まで原子炉廃炉作業が完了するまで実施されます

Eclipse

リーアーノルド - ドルー大学

Eclipseは、映画、ビデオ、アニメーション、写真、コラージュ、ドローイング、サウンドなどさまざまなメディアを使って、自然現象と情報の美しさのシステムを探求しています

Nebula III

Dennis Del Favero - ニューサウスウェールズ大学

Alex Ong - ニューサウスウェールズ大学

Nebula IIIはドイツ人の劇作家、科学者、ゲオルク・ブフナーの緊急の美学を探求しています。この美学は、物事間の非線形の2つの関係としての空間へのアプローチによって特徴づけられる。また、「イントラ・アクション」の概念を構想した現代の理論物理学者であり哲学者でもあるカレン・バラッドの美学に似ています。

このイントラアクティブな空間的美学をインスピレーションとして使用して、星雲クラス

ターIIIは、3D粒子が基本的なクラスター化空間的挙動を示す3D粒子世界を提示し、一方で同時に制御しにくい。

ユーザは、タブレットを使用してオンスクリーンの光のボールを制御することによって、粒子を組み立てることを学ぶことができる。すべての粒子をうまく組み立てると、粒子球がクラスター化された粒子から出てきて、ユーザーが粒子とどのようにやりとりしたかに応じて一連の異なる空間世界の1つに溶け込みます。回転する惑星、山岳風景、降雪、嵐。

無題（ヘッドピース）

ウィング・ホン・トゥン - 香港市大学

人間の存在の状態を表現するために、ビデオをCRTテレビで物理的な動きと組み合わせます。最も理想的な形を作り出すことを目指しているコンスタンティン・ブランクーシのSleeping Museとは異なり、人工容器に置かれた不完全な形の人体は、現代の存在の状態を明らかにする。

盲人の回顧録

トマスローレンツォ - 香港シティ大学

ブラインドの回想録は、目を閉じたままの顔の白黒画像を表示する画面からなるインタラクティブなインスタレーションです。この画像は最初は静止していますが、インタラクターが点滅すると、インスタレーションはそれを検出し、点滅の正確な時刻に写真を撮ります。新しい顔が取得されると、それが処理され、表示された顔が置換されます。アートワークは訪問者の証言となりますが、インタラクティブな見方はありません。ビジターが同時に対象となり、オブジェクトになる瞬間です。

この作品は、技術が結晶化し、それとの関係の美学についての熟考的な反映を提供する一方で、人間の能力を可能にするコンピュータビジョンの進歩を同時に示す非対称性を反映しています。

データストーン

ピーター・ネルソン - 香港市立大学

「データストーン」は、人間/山の精神の中で考案された石の組成物です。これらの石は、毎日のインスタントメッセージングによって蓄積された日常的な対話から手続き的に生成されます。アーティストであるピーター・ネルソンは、友人、恋人、学者に送ったメッセージをダウンロードし、返信を削除し、Latent Dirichlet Allocation (LDA) を使用してメッセージを分類しました。

LDAは、何の順序も決してなかった感情や会話に抽象的な順序を与える。この情報は、手順的に生成された石の庭を作ることによって視覚化される。訪問者は各石に触れることができ、各石の特徴によって視覚化された会話を明らかにすることができる。これらの石は、

データ収集、監視、大きなデータ処理の対象、ランダムノイズの対象として熟考して推測する方法として提供されています。

もう何もありません

ジェイソンファーガソン - 東ミシガン大学

「何もない」とは、同じ量の物理的空間を占めるCNC製の玉石として再現された、アーティストの身体のボリューム（これは、空気変位プレチスモグラフを使用して5,616.188立方インチである）を表しています。この作品は、「ジャン・ポール・サルトル（Jean-Paul Sartre）」が書いている「Being and Nothingness」の引用文に対応して開発されました。

"世界は人間です。私たちは意識の非常に特殊な位置を見ることができます：存在はどこにでも、私のまわりで、私の周りにあります。それは私の体重を下げ、それは私を包囲し、私は永遠に存在することから呼ばれています。そのテーブルはそこにあり、それ以上のものはありません。その岩、その木、その景観の存在、そして他には何もありません。私はこの存在を把握したいと思うし、自分自身以外のものはもう見つけていない」

それは、すべてのオブジェクトがアーティストのボディと同じボリュームを占める一連のネットワークの最初の部分です。

Genomix Mask: AI And The Complex Web Of Life

Pat Pataranutaporn - FREAK Lab, MIT Media Lab, United States of America

Bank Ngamarunchot - FREAK Lab, KMUTT, Thailand

Genomixは、人工知能と人間との協力によって、世界の4つの時代を代表する種のゲノムデータを生成します：Anthropocene、Capitalocene、Plantationocene、Chthulucene。テクノロジー、自然、人類の相互作用は、アルゴリズム的な表現を通じてハイブリッドな生物学的アイデンティティを融合し視覚化することによって表現されます。
