

SIGGRAPH Asia 2018: Art Gallery

Simplified Chinese

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

Eve Of Dust

尘埃之夜

John McCormick - 斯威本理工大学
Adam Nash - 皇家墨尔本理工大学
Stephanie Hutchison - 昆士兰科技大学

“尘埃之夜”是一个人与机器人之间的合作演出和互动装置，它探讨了人类与机器人之间合作所产生的可能性和焦虑。这艺术品使用了Sawyer协作机器人，它是一种有点像蛇的铰接式7接头机器人手臂。该作品有两种模式，表演模式和交互模式。在表演模式中机器人和专业舞蹈员合作演出二重奏。舞蹈员会使用手持虚拟现实控制器来实时控制机器人的动作。音乐会根据机器人的动作而实时产生，而舞者要对实时播放的音乐作出反应，创造出一种独特和每次表演都不一样的合作舞蹈二重奏。在交互模式中，公众人士可以使用手持虚拟现实控制器来实时控制机器人的动作，同时跟表演模式一样，机器人做出不同动作时实时产生音乐。

CD Prayer

光盘祷告

Yuichiro Katsumoto

光盘（CD）已成为最新的过时媒体。现时，大多数人都会通过互联网听音乐，而不是物理媒体。但是忘记我们曾经爱过的媒体是非常悲伤的。这就是为什么Yuichiro Katsumoto开始制作佛像的原因。

光盘祷告是一款便携式CD播放器，为过时的媒体祈祷。它将CD作为佛像的光环，并可播放高保真音乐。光盘祷告是通过编辑Yahoo日本在知识共享许可（CC-BY-3.0）下共享的3D数据而创建的。同时编辑的3D数据也在Thingiverse.com上共享，原因是因为混音，分享都是音乐文化和佛教不可分割的一部分。

HBG: Humans, Beasts and Ghosts

HBG : 人类, 野兽和鬼魂

Yuk Yiu Ip - 香港城市大學

受中国文学大师钱钟书作品的启发, HBG : 人类, 野兽和鬼魂是一个实验性的视觉游戏, 一个生活模拟游戏, 让玩家扮演上帝的角色, 促进人类, 野兽和鬼魂居住的不同世界的日常生活。玩家可以选择扮演上帝, 以异想天开的方式创造和摧毁, 或者只是以极少或无干扰的方式观看世界。HBG是一个关于人类生存, 其困境和其他灾难以数字和游戏形式主导的文学改编。

Deer Calling

鹿的呼唤

Yuto Hasebe

这种弦乐器是通过鹿角和独特形状剪裁的弦线来产生音调, 这些鹿角是一位当地猎人追捕并留给我的。

在日本, 人们常常听到鹿的破坏能力很强, 但他们其实是上帝派来的使者之一。

乍一看, 我原本的弦乐器看起来像从原始时代带来的。鼓是由牛皮制成的, 日本三弦琴是用狗或猫皮制成, 小提琴的弓尾是由马尾制成, 和古老的经典吉他弦也是由干羊肠制成。看起来, 乐器和动物似乎是一个很好的组合。

Digital Being: TV Being-005

数码的存在: 电视的存在-005

Joohee Park - Digital Being Lab

“数码的存在 (DIGITAL BEING)”是一种看不见的无形生物, 它是在数字转换后从废弃和遗忘技术的碎片中诞生的。它只会通过非典型的动作和根据它主导的机器作出互动来揭示自己。数字存在系列之一“电视的存在-005(TV Being-005)”通过内部摄像头来观察外面的世界来发展原始意识。正常情况下, 它在深度冥想是会显示像“Nam June Paik's 'Zen For TV'”的线条, 但当人们接近它时, 它会把屏幕打开, 显示它通过相机看到的内容

The Ising Model: Blink and Polyptic

易辛模型 : 闪烁和多联画

George Legrady - 加州大学圣巴巴拉分校

“Blink”和“Polyptic”是软件生成的动画, 动画是由2个状态之间转换的单元矩阵组成, 用于记录其邻居的动作。这个过程在稳定状态之间来回, 动画的每个单元格都会试图像它们的邻居一样, 但

有一些动画的单元格也会停留在犹疑不决是否应该像它们的邻居一样的过渡状态。整个图像的状态是在计算上实时计算的，因此可以保证动画的每一格都可以一直连续播放下去。动画的每个单元格的行为都是基于物理学家恩斯特·伊辛(Ernst Ising)1924年论文中提到的数学模型。这个数学理论在这里被用来制造动画动作，同时也制造了那些稳定和不稳定状态之间的动画单元。它还提供了一个视角，说明文每个人如何根据社会规范和压力来调整他们的行为。

Radioactive Live Soundscape

放射性的现场声音场景

Hiroki Kobayashi - 东京大学

Hiromi Kudo - 东京大学

Yuta Sasaki - 东京大学

该项目对野生动物进行了长期和广泛的监测，透过长期的监测放射性活声音可以了解核辐射对福岛动物的影响。一种有效的方法是计算和记录野生动物的呼叫：例如鸟类的歌声，昆虫发出的嗡嗡声，叶子移动和滴水的声音。但是，在禁区中使用信息设备很困难，因为这些区域没有必须的基础设施。该项目通过互联网实时把区域内的音景发放给公众。音景是由一个在离福岛核电站10公里的禁区内的森林入口处放置的麦克风收集的。该项目始于2011年，项目的建设在2016年3月底完成。项目是用来纪录一些因人类在2011年3月11日离开这个地方后出现的新生命也同时纪录一些因这事故即张完结的生命。项目将一直运行，直到拆卸工作完成，直到大约2030年。

Eclipse

日食

Lee Arnold – 德鲁大学

日食(Eclipse)使用各种媒体探索自然现象系统和信息美学，媒体包括电影，视频，动画，摄影，拼贴，绘画和声音。

Nebula III

星云三号

Dennis Del Favero – 新南威尔士大学

Alex Ong – 新南威尔士大学

星云三号探索了第19位德国剧作家和科学家乔治布赫纳的新兴美学。这种美学的特点是将空间视为事物之间的非线性两种关系。它是模仿代理论物理学家和哲学家凯伦巴拉德的美学，他构思了“内部行动”的概念。使用这种活跃的空间美学作为灵感，星云三号呈现了一个3D粒子世界，3D粒子显示基本的聚类空间行为，同时具有单一的思想 and 抵抗控制的能力。用户通过使用平板电脑控

制屏幕上的发光球体，可以学习组装3D粒子。在成功组装所有粒子后，粒子球从聚集粒子中出现，然后取决于用户如何与粒子交互溶解成一系列不同的空间，这取决于用户如何与粒子交互：旋转的行星，山景，落雪和风暴。

Untitled (Head Piece)

未命名（头饰）

Wing Hong Tung - 香港城市大学

将CRT电视中的视频与物理动作相结合，用来代表人类的生存。跟Brâncuși的睡眠缪斯(Sleeping Muse)不同的是，它的目标是创造最理想的型态，同时展现人体不完美的形态展示了我们是存在于当代。

Memoirs of the blind

盲人回忆录

Tomas Laurenzo - 香港城市大学

盲人回忆录是一个互动装置，包括一个屏幕，显示一张闭着眼睛的脸的黑白照片。此互动装置首先保持静止，但是，当交互器闪烁时，互动装置会检测到交互器在闪烁会同时拍照。拍照后获得新面部，互动装置会把照片进行处理，然后替换显示屏上的面部。这艺术作品成为访客的见证，与其互动，但却没有看到它：访客同时成为主体和客体。这篇文章反映了技术结构的不对称性，提供了对我们与它的关系美学的沉思和反思，同时展示了计算机视觉的进步。

Data Stones

数据石

Peter Nelson - 香港城市大学

“数据石”是一种由人和山的灵魂构思出来的石头组合。这些石头是通过日常的即时通讯数据来生成的。艺术Peter Nelson下载了他发给朋友，爱人和学者的数千条信息，删除了他们的回复，并使用Latent Dirichlet Allocation (LDA) 对信息进行了分类。LDA给从未有任何系统和顺序的情绪和对话提供了抽象的顺序。通过程序化生成石头花园来显示这些信息。游客可以触摸每一块石头，并展示每个石头代表的对话。这些石头作为一种思考和进行数据收集，同时呈现了大数据处理以及代表随机噪声。

Being, nothing more 只有存在，没有更多

Jason Ferguson - 东密歇根大学

“只有存在，没有更多”呈现出艺术家身体的体积（这是使用空气容积计量仪测量的5,616.188立方英寸），重新想像为CNC铣刨(CNC milled boulder)的巨石，占据相同数量的物理空间。这篇文章的开发是为了回应让-保尔·萨特所说的“存在与虚无”的引用：“这个世界就是人类的。我们可以看到意识的非常特殊的位置：存在无处不在，在我身边，在我周围；它压倒了我，它围绕着我，我永远地从存在中被提到；那张桌子就是存在而已经存在；那块岩石，那棵树，那景观和其他东西。我想抓住这个存在，除了我自己，我什么都找不到。”“只有存在，没有更多”是一系列艺术品的第一件作品，每件物品都会与艺术家的身体占据相同的体积。

That Torch is Now in Our Hands 那火炬正在掌握在我们手中

Maurice Benayoun, 香港城市大学创意媒体学院
Xiao Wang, 香港城市大学创意媒体学院

“那火炬现在掌握在我们手中”表达的是拿着火炬的美国自由女神像。公共演讲的发言者指出，该雕像传播了特朗普第一次国会演讲的部分内容。声音越高，光线越低。像鸟一样，自由被羽毛覆盖，虽然粘有焦油。

Genomix Mask : AI And The Complex Web Of Life

Genomix Mask : 人工智能和生命的复杂网络

Pat Pataranutaporn, FREAK Lab, 美国麻省理工学院媒体实验室
Bank Ngamarunchot, FREAK Lab, KMUTT, 泰国

Genomix系由人工智能与人类之间的合作产生，使用来自代表世界四个时代的物种的基因组数据：Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene和Chthulucene。将通过算法表达融合和可视化混合生物身份来审议技术、自然和人类之间的相互作用。