

SIGGRAPH Asia 2018: Art Gallery

Traditional Chinese

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

Eve Of Dust

塵埃之夜

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

“塵埃之夜”是一個人與機器人之間的合作演出和互動裝置，它探討了人類與機器人之間合作所產生的可能性和焦慮。這藝術品使用了Sawyer協作機器人，他是一種有點像蛇的鉸接式7接頭機器人手臂。該作品有兩鍾模式，表演模式和交互模式。在表演模式中機器人和專業舞蹈員合作演出二重奏。舞蹈員會使用手持虛擬現實控制器來實時控制機器人的動作。音樂會根據機器人的動作而實時產生，而舞者要對實時播放的音樂作出反應，創造出一種獨特和每次表演都不一樣的合作舞蹈二重奏。在交互模式中，公眾人士可以使用手持虛擬現實控制器來實時控制機器人的動作，同時跟表演模式一樣，機器人做出不同動作時實時產生音樂。

CD Prayer

光盤禱告

Yuichiro Katsumoto

光盤（CD）已成為最新的過時媒體。現時，大多數人都會通過互聯網聽音樂，而不是物理媒體。但是忘記我們曾經愛過的媒體是非常悲傷的。這就是為什麼Yuichiro Katsumoto開始製作佛像的原因。

光盤禱告是一款便攜式CD播放器，為過時的媒體祈禱。它將CD作為佛像的光環，並可播放高保真音樂。光盤禱告是通過編輯Yahoo日本在知識共享許可（CC-BY-3.0）下共享的3D數據而創建的。同時編輯的3D數據也在Thingiverse.com上共享，原因是因為混音，分享都是音樂文化和佛教不可分割的一部分。

HBG: Humans, Beasts and Ghosts

HBG: 人類，野獸和鬼魂

Yuk Yiu Ip - 香港城市大學

受中國文學大師錢鍾書作品的啟發，HBG：人類，野獸和鬼魂是一個實驗性的視覺遊戲，一個生活模擬遊戲，讓玩家扮演上帝的角色，促進人類，野獸和鬼魂居住的不同世界的日常生活。玩家可以選擇扮演上帝，以異想天開的方式創造和摧毀，或者只是以極少或無干擾的方式觀看世界。HBG是一個關於人類生存，其困境和其他災難以數字和遊戲形式主導的文學改編。

Deer Calling

鹿的呼喚

Yuto Hasebe

這種弦樂器是通過鹿角和獨特形狀剪裁的弦線來產生音調，這些鹿角是一位當地獵人追捕並留給我的。在日本，人們常常聽到鹿的破壞能力很強，但他們其實是上帝派來的使者之一。乍一看，我原本的弦樂器看起來像從原始時代帶來的。鼓是由牛皮製成的，日本三弦琴是用狗或貓皮製成，小提琴的弓尾是由馬尾製成，和古老的經典吉他弦也是由幹羊腸製成。看起來，樂器和動物似乎是一個很好的組合。

Digital Being: TV Being-005

數碼的存在: 電視的存在-005

Joohee Park - Digital Being Lab

“數碼的存在 (DIGITAL BEING)”是一種看不見的無形生物，它是在數字轉換後從廢棄和遺忘技術的碎片中誕生的。它只會通過非典型的動作和根據它主導的機器作出互動來揭示自己。數字存在系列之一“電視的存在-005(TV Being-005)”通過內部攝像頭來觀察外面的世界來發展原始意識。正常情況下，它在深度冥想是會顯示像"Nam June Paik's 'Zen For TV'"的線條，但當人們接近它時，它會把屏幕打開，顯示它通過相機看到的內容。

The Ising Model: Blink and Polyptic

易辛模型：閃爍和多聯圖

George Legrady - 加州大學聖巴巴拉分校

“Blink”和“Polyptic”是軟件生成的動畫，動畫是由2個狀態之間轉換的單元矩陣組成，用於記錄其鄰居的動作。這個過程在穩定狀態之間來回，動畫的每個單元格都會試圖像它們的鄰居一樣，但有一些動畫的單元格也會停留在猶疑不決是否應該像它們的鄰居一樣的過渡狀態。整個圖像的狀態是在計算上實時計算的，因此可以保證動畫的每一格都可以一直連續播放下去。動畫的每個單元格的行為都是基於物理學家恩斯特·伊辛(Ernst Ising)1924年論文中提到的數學模型。這個數學理論在這裡被用來製造動畫動作，同時也製造了那些穩定和不穩定狀態之間的動畫單元。它還提供了一個視角，說明文每個個人如何根據社會規範和壓力來調整他們的行為。

Radioactive Live Soundscape

放射性的現場音景

Hiroki Kobayashi - 東京大學

Hiromi Kudo - 東京大學

Yuta Sasaki - 東京大學

這項目對野生動物進行了長期和廣泛的監測，透過長期的監測放射性活聲音可以了解核輻射對福島動物的影響。一種有效的方法是計算和記錄野生動物的呼叫：例如鳥類的歌聲，昆蟲發出的嗡嗡聲，葉子移動和滴水的聲音。但是，在禁區中使用信息設備很困難，因為這些區域沒有必須的基礎設施。該項目通過互聯網實時把區域內的音景發放給公眾。音景是由一個在離福島核電站10公里的禁區內的森林入口處放置的麥克風收集的。該項目始於2011年，項目的建設在2016年3月底完成。項目是用來紀錄一些因人類在2011年3月11日離開這個地方後出現的新生命也同時紀錄一些因這事故即張完結的生命。項目將一直運行，直到拆卸工作完成，直到大約2030年。

Eclipse

日食

Lee Arnold – 德魯大學

日食(Eclipse)使用各種媒體探索自然現象系統和信息美學，媒體包括電影，視頻，動畫，攝影，拼貼，繪畫和聲音。

Nebula III

星雲三號

Dennis Del Favero – 新南威爾士大學

Alex Ong – 新南威爾士大學

星雲三號探索了第19位德國劇作家和科學家喬治布赫納的新興美學。這種美學的特點是將空間視為事物之間的非線性兩種關係。它是模仿代理論物理學家和哲學家凱倫巴拉德的美學，他構思了“內部行動”的概念。使用這種活躍的空間美學作為靈感，星雲三號呈現了一個3D粒子世界，3D粒子顯示基本的聚類空間行為，同時具有單一的思想 and 抵抗控制的能力。用戶通過使用平板電腦控制屏幕上的發光球體，可以學習組裝3D粒子。在成功組裝所有粒子後，粒子球從聚集粒子中出現，然後取決於用戶如何與粒子交互溶解成一系列不同的空間，這取決於用戶如何與粒子交互：旋轉的行星，山景，落雪和風暴。

Untitled (Head Piece)

未命名（頭飾）

Wing Hong Tung - 香港城市大學

將CRT電視中的視頻與物理動作相結合，用來代表人類的生存。跟Brâncuși的睡眠繆斯(Sleeping Muse)不同的是，它的目標是創造最理想的型態，同時展現人體不完美的形態展示了我們是存在於當代。

Memoirs of the blind

盲人回憶錄

Tomas Lorenzo - 香港城市大學

盲人回憶錄是一個互動裝置，包括一個屏幕，顯示一張閉著眼睛的臉的黑白照片。此互動裝置首先保持靜止，但是，當交互器閃爍時，互動裝置會檢測到交互器在閃爍會同時拍照。拍照後獲得新面部，互動裝置會把照片進行處理，然後替換顯示屏上的面部。這藝術作品成為訪客的見證，與其互動，但卻沒有看到它：訪客同時成為主體和客體。這篇文章反映了技術結構的不對稱性，提供了對我們與它的關係美學的沉思和反思，同時展示了計算機視覺的進步。

Data Stones

數據石

Peter Nelson - 香港城市大學

“數據石”是一種由人和山的靈魂構思出來的石頭組合。這些石頭是通過日常的即時通訊數據來生成的。藝術Peter Nelson下載了他發給朋友，愛人和學者的數千條信息，刪除了他們的回復，並使用Latent Dirichlet Allocation (LDA) 對信息進行了分類。LDA給從未有任何系統和順序的情緒和對話提供了抽象的順序。通過程序化生成石頭花園來顯示這些信息。遊客可以觸摸每一塊石頭，並展示每個石頭代表的對話。這些石頭作為一種思考和進行數據收集，同時呈現了大數據處理以及代表隨機噪聲。

Being, nothing more 只有存在，沒有更多

Jason Ferguson - 東密西根大學

“只有存在，沒有更多”呈現出藝術家身體的體積（這是使用空氣容積計量儀測量的5,616.188立方英寸），重新想像為CNC銑刨(CNC milled boulder)的巨石，佔據相同數量的物理空間。這篇文章的開發是為了回應Jean-Paul Sartre所說的“存在與虛無(Being and Nothingness)”的引用：“這個世界就是人類的。我們可以看到意識的非常特殊的位置：存在無處不在，在我身邊，在我周圍；它壓倒了我，它圍繞著我，我永遠地從存在中被提到；那張桌子就是存在而已經存在；那塊岩石，那棵樹，那景觀和其他東西。我想抓住這個存在，除了我自己，我什麼都找不到。”“只有存在，沒有更多”是一系列藝術品的第一件作品，每件物品都會與藝術家的身體佔據相同的體積。

Genomix Mask : AI And The Complex Web Of Life

Genomix Mask : 人工智能和生命的複雜網絡

Pat Pataranutaporn, FREAK Lab, 美國麻省理工學院媒體實驗室

Bank Ngamarunchot, FREAK Lab, KMUTT, 泰國

Genomix係由人工智能與人類之間的合作產生，使用來自代表世界四個時代的物種的基因組數據：Anthropocene, Capitalocene, Plantationocene和Chthulucene。將通過算法表達融合和可視化混合生物身份來審議技術、自然和人類之間的相互作用。
