

SIGGRAPH 2018: Art Gallery

Arabic

Produced by: Jihed Jaouabi (ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC)

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

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

آرت سيستمز : 1968 الى 2018

إرنست إدموندز

جامعة مونفورت

"تعرض "آرت سيستمز" جائزة "أي سي ام سيغراف لإنجاز العمر" لعام 2017 الممنوحة للفنان البريطاني "إرنست إدموندز". في هذا المعرض، سنتمكن من رؤية أعمال إدموند الفنية في الفترة من 1968 إلى 2018 ، والتي تشمل تسعة عشر" ، عرضت في عام 1968؛ "داتاباك" ، قدمت في عام 1969 ، "العبة الاتصالات" ، من عام 1972 ، و"تشكيل" النموذج" ، من عام 2002 ترتبط كل هذه الأعمال الفنية مباشرة بالأوراق المنشورة في ليوناردو منذ عام 1973 ، من الإصدار 3 حتى الآن

"She falls for ages"

Skawennati Fragnito

سكاوناتي فرانييتو

Aboriginal Territories in Cyberspace

الأقاليم الأصلية في الفضاء السيبراني

"شي فال فور أيجز" هي رواية خيال علمي عن "هاودنسوني" أو "أيروكيوس" ، وهي كونفدرالية أمريكية شرقية قوية تاريخياً". ، وتم إنتاجها باستخدام تقنية وسائط جديدة تعرف باسم "ماشينما" القصة التي أنشأتها "سكاوناتي فرانييتو" تعيد تصور "سكاي وورد" (عالم السماء) باعتبارها اليوتوبيا المستقبلية، و"سكاي وومن" (امرأة السماء) هي رائد فضاء شجاعة وبانية للعالم. عندما تعلم أن كوكبها يموت، تتطوع "سكاي وومن" لتصبح بذرة العالم الجديد ، وهي أرض مغطاة بالماء تخلط "شي فال فور أيجز" بجرأة بين القص القديم والخيال العلمي لربط الماضي السحيق بالمستقبل البعيد

(ها أو هو) عالم جديد

نأ اناي ماهيكي

الأقاليم البدائية في الفضاء الإلكتروني

"ها أو هو" هي كلمة بلغة الهاواي بمعنى "عالم جديد". هذه اللعبة مغامرة بأسلوب لعب أشروم-المنقر تحول اللاعب الى ساكن هاواي أصلي. الإطار هو المستقبل البعيد، عندما يبلغ شعبك (سكان هاواي الأصليين) المستوى التالي من الملاحظة: السفر عبر الفضاء

ها أو هو" هي نتيجة ورشة عمل فريدة من نوعها جمعت حلقات عمل حول قصص القصور الأصلية وتصميم ألعاب الفيديو ، " التي يقدمها فريق مصمم أصلاً من قبل السكان الأصليين

قناع التحول
شون هنت
فنان مستقل

روبرت بترورث
جيري مي كيرسي
أندي كالين
جوليا تايلور-هيل
جوناثان كوب
برينت سيلك
براندين أوروركي
ستايبي مولكاي
مايكر وسوفت غاراج

"قناع التحول" هو تعاون بين "مايكر وسوفت فانكوفر" والفنان المستقل "شون هانت" ينتقل "هنت" بعيداً عن التعامل بشكل يدوي من أجل استكشاف الأصالة وتوقعاتنا بما يعنيه أن تكون أصلياً من خلال إزالة السطح المحفور باليد.
يضم القناع الجوانب التقليدية للتحول مع التحول من قناع لطير إلى الإنسان ؛ لكن في هذا السياق ، تم تعديل القناع البشري وترقيته ودمجه مع الآلة.
هذه القطعة تتضمن جوانب التكنولوجيا والصوت والفضاء. بهذه الطريقة، يعكس كل جزء من العمل اهتمام "هنت" بكيفية فهمنا "وتعريفنا لمصطلح" الأصلي

Never Alone: The Art and the People of the Story "نيفر ألون: الفن وشعب القصة"

آيمي فريدين
Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media
كوك اينلت تريبال كاونسيل، إي-لاين ميديا

ديما فيروفكا
اوكوليس في آر، إي-لاين ميديا
Oculus VR, E-Line Media

بالنسبة لـ "نيفر ألون" دمجت كل من "آيمي فريدين" و "ديما فيروفكا" صنّاع ألعاب عالميين مع رواة القصص من سكان ألاسكا الأصليين وشيوخها لإنشاء لعبة تتعمق في التقاليد التقليدية لشعب الـ "إينوويت" لتقديم تجربة لا مثيل لها تمثل "نيفر ألون" أول عنوان لـ "فريدين" و "فيروفكا" في نوع جديد مثير من "الألعاب العالمية" ، والذي يعتمد بشكل كامل على ثراء الثقافات الفريدة لخلق عوالم ألعاب معقدة ورائعة للجماهير العالمي

سومنيوم
داني بازو
ميو وولف

ماركو بلجان
"جامعة كاليفورنيا سانتا باربارا، معهد "بروجيكت أتول"

كارل بيركس
جامعة كاليفورنيا سانتا باربارا

هل تساءلت يوماً كيف تشعر في لو كنت في كوكب آخر؟
".التوفير هذه التجربة ، أنشأ الفنانون "داني بازو" ، "ماركو بلجان" و"كارل بيركس" التركيب السيبراني "سومنيوم
يمكن للزوار التفكير ، الشعور ، وفهم الاكتشافات المتعلقة بالكواكب خارج المجموعة الشمسية ، أبعادها الكلية والجزئية ،
و.احتمالات الحياة في مجرتنا

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

دانيال كار دوسو-لاتش
جامعة كارنيجي ميلون

قطع التصميم بمساعدة الحاسوب شوطاً طويلاً. لتسليط الضوء على اثنين من التطورات الأساسية في تاريخ التصميم بمساعدة الحاسوب ، أنشأ "دانيال كار دوسو-لاش" إعادة تصميم برنامجين تفاعليين للسماح لزار المعروض لتجربة: "باتش" ، الذي أنشأه "ستيفن آ. كونز" عام 1967 ، و"سكتش باد" الذي أنشأه "إيفان سوذرلاند" عام 1963
يتطلب التصميم بمساعدة الحاسوب لتطبيقات علم الآثار بحوثاً مكثفة للمحفوظات ، فضلاً عن تصميم البرمجيات والأجهزة المخصصة. النتائج عبارة عن نظامين تفاعليين يقدمان إمكانية الوصول إلى ما هو أكثر من الرؤية البصرية ، بل أيضاً الجوانب الحسية والإيمائية والتفاعلية لتقنيات التصميم المحوسبة
إذا كنت ترغب في معرفة المزيد عن أصول التصميم بمساعدة الحاسوب ، لا تنس التحقق من قائمة الملاحظات النادرة المكتوبة بخط اليد من قبل المؤلفين "كونز" و "سوثرلاند" المعروضة بجوار مكان العرض

أنت المحيط You are the Ocean

أوزج سامانسي
Ozge Samanci
غابيريال كانيجليا
Gabriel Caniglia

جامعة نورث وسترن
Northwestern University

أنت المحيط" هو عبارة عن تثبيت تفاعلي تم إنشاؤه في جامعة نورث وسترن التي تولد موجات المحيط والسحب استجابة"
لموجات الدماغ من أحد المشاركين

يتم محاكاة عناصر مثل الماء والضوء والسحب والبرق من خلال برنامج كمبيوتر لتجربة الجهاز ، يرتدي المشاركون خوذة لتخطيط أمواج الدماغ لتقيس انتباهه التقريبي ومستويات التأمل عبر موجات الدماغ الاسترخاء والتركيز يسمح للمشارك بالتحكم في الماء والسماء ، بينما يؤثر مستوى الاهتمام على العاصفة: مع ارتفاع التركيز ، تزداد الأمواج وترتفع السحب. ومن خلال تهدئة عقله ، يمكن للمشارك إنشاء محيط هادئ

Sopro and Toque (The Blow and Touch) "سوبرو آند توكي"

ميلتون سوغابي
جامعة ولاية ساو باولو

فرناندو لويز فوغليانو
جامعة ساو باولو

فابيو أوليفيرا نونيس
كارولينا باريز
سورايا براس
رودريغو دورتا
كليبير غازانا
ميريان شتاينبيرغ
ميلينا فوركين
دانيال مالفا
جامعة ولاية ساو باولو

ينظر التركيبيان البرازيليان "سوبرو" و"توكي" (ذا بلو آند تاتش) في النقاش حول المصادر المستدامة للطاقة من خلال استخدام طاقة جسم الجمهور بشكل جمالي للتفاعل وتحريك الأعمال الفنية

Diastrophisms

نيكول لويليه
ياسوشني ساكايي
معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا، ميديا لاب

توماس سانشاز لانجلينغ
معهد ماساتشوستس للتكنولوجيا

دياستروفيزم " هو تثبيت صوتي مع نظام وحداتي يرسل الصور عبر أنماط إيقاعية. بني التثبيت على مجموعة من الحطام من " مبنى ألتوريو الذي دمره الزلزال الذي وقع في 27 فبراير 2010 في تشيلي

خلق الفنانون "لويليه" و"ساكاي" و"سانشيز لانجلينغ" "دياستروفيزم" من أجل البحث عن تقاطع شاعري وناقد وسياسي بين التكنولوجيا والمادة ، بهدف إثارة أسئلة حول العلاقة بين البشر والطبيعة

دياستروفيزم " هي طريقة للنظر في بناء الذاكرة في المجتمع من خلال التشكيك في فكرة المعالم ، وكذلك تخيل أشكال جديدة" من التواصل في أوقات الأزمات

"انستريمنت / ليلة واحدة في أنتاركتيكا"
INSTRUMENT | One Antarctic Night

روث ويست
إيزابيل جونسون
إي. شن ياه
زالك توماس
جامعة نورث تكساس، اكسراز آرت + ساينس لاب

إيثان منديلو فيتر
كلية ماونت هوليوك

لارس بيرغ
فنان مستقل

تتيح لك "انستريمنت / ليلة واحدة في أنتاركتيكا" اللعب على إيقاع 817,373 نجم من خلال قوة الواقع الافتراضي. ابتدعت التجربة من ضوء النجوم الواصلة الى التلسكوبات الروبوتية في القارة القطبية الجنوبية بعد رحلة استغرقت 160,000 سنة. وهي تنقل اللاعبين داخل حقل نجم من قلب سحابة ماجلان الكبيرة. انتهى الفنانون بتحويل أكثر من 758 مليون نقطة بيانات من 817,373 قطعة فلكية إلى عالم افتراضي من الضوء والصوت داخل هذه المساحة المضيئة، يقوم لاعبون متعددون بشكل تعاوني بإنشاء أمزجة بصرية وصوتية جديدة من خلال البيانات حول النجوم وإحياء إيقاعات الكون في جهاز مزج لا نهاية له.

كوكونز Cocoons

الليكس بايم
تتجيبيل انتراكشن

في الطبيعة، تمثل الشرانق مكاناً للأمن والهدوء. مثل رحم الأم، فهي منطقة الراحة المطلقة: مكان المنشأ، حيث يبدأ كل شيء تركيب "الليكس بايم"، واسمه "كوكونز" (شرانق)، يتيح لك التوقف، إيجاد نفسك، وربما تخرج ويبدأ يومك مرة أخرى. بداية جديدة.

خلق الفنانون مضلعين على شكل عضوي يسمحان للناس بالذهاب إلى الداخل والتواجد في حدث مع وجود تجربة شخصية تأملية

تم تصميمها كأشكال شبه كروية عضوية، وهي كرات تتسجم مع بعضها في تكوين طبيعي، وتحافظ كل منها على شكل ما من خلال مروحة كهربائية للدخول، اذهب ببساطة من خلال المدخل ذي السحاب

Origins + Journeys
(أوريجينز + جورنيز) (أصول + رحلات)

اوريجينز + جورنيز " هو معرض على شبكة الإنترنت تنظمه جمعية آي سي ام الرقمية للفنون وتم تصميمه إلى جانب معرض "السرود الأصلي في الموقع في سيغراف 2018

الأصول والرحلات للأعمال المختارة تم تخيلها موضوعيا ومفهوميا ، من خلال كل من طريقة ومحتوى العمل ، الذي يتراوح من استكشاف تاريخ الفن الرقمي ، إلى تأملات في الذكريات والهويات الشخصية والجماعية ، إلى الاستقراوات نحو الممكن ، كذا المستقبل بوساطة التكنولوجيا

:للتحقق من جميع المشاريع المحددة ، يرجى زيارة
<http://origins-journeys.siggraph.org/wp/>