

SIGGRAPH 2018: Art Gallery

French

Produced by: Santiago Echeverry (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

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

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

Systèmes d'Art: 1968 à 2018

Ernest Edmonds

Université De Montfort

Systèmes d'Art présente le Prix de la réussite de vie ACM SIGGRAPH 2017 en art numérique décerné à l'artiste britannique Ernest Edmonds. Dans cette exposition, vous pourrez voir les œuvres d'Edmond de 1968 à 2018, qui comprennent: Dix-neuf, présenté en 1968; Datapack, présenté en 1969, Jeu de Communications, de 1972, et Mise en Forme, de 2002. Toutes ces œuvres sont directement liées à des articles publiés dans Leonardo depuis 1973, du numéro 3 jusqu'à présent.

Elle tombe pour l'éternité

Skawennati Fragnito

Territoires Aborigènes en Cyberspace

Elle tombe pour l'éternité est une reprise en science-fiction du mythe de la création de la confédération Haudenosaunee, ou Iroquois, une confédération historiquement puissante des Amérindiens du nord-est, et il a été produit en utilisant une nouvelle technique des médias connue sous le nom de machinima. L'histoire créée par Skawennati Fragnito réinvente Sky World comme une utopie futuriste, et Sky Woman comme une astronaute courageuse et une constructrice mondiale. Quand elle apprend que sa planète est en train de mourir, Sky Woman se porte volontaire pour devenir la semence du nouveau monde, une Terre couverte d'eau. **Elle tombe pour l'éternité** mélange hardiment la narration ancienne avec la science-fiction pour relier le passé profond au futur lointain.

He Ao Hou (Un Nouveau Monde)

Nā 'Anae Mahiki

Territoires Aborigènes en Cyberspace

"He Ao Hou" veut dire en Hawaïen "Un Nouveau Monde".

Ce jeu d'aventure transforme le joueur dans un natif hawaïen. Le cadre est le futur lointain, quand votre peuple (les autochtones hawaïens) a atteint le prochain niveau de navigation: le voyage spatial. He Ao Hou est le résultat d'un atelier unique qui a réuni des ateliers de Skins sur la narration autochtone et la conception de jeux vidéo, offerts par une équipe déterminée par les Aborigènes.

Masque de Transformation

Shawn Hunt

Artiste Indépendant

*Robert Butterworth, Jeremy Kersey, Andy Klein, Julia Taylor-Hell, Jonathan Cobb, Brent Silk, Brendan O'Rourke, Stacey Mulcahy
Microsoft Garage*

Masque de Transformation est une collaboration entre Microsoft Vancouver et l'artiste indépendant Shawn Hunt. Hunt s'éloigne de la fabrication artisanale, explorant l'authenticité et nos attentes de ce que signifie être autochtone grâce à l'enlèvement de la surface sculptée à la main. Le masque s'approprie des aspects traditionnels de la métamorphose avec la transformation du masque d'oiseau en humain; pourtant, dans cette adaptation, le masque humain a été modifié, amélioré et fusionné avec la machine. Cette pièce intègre des aspects technologiques, sonores et spatiaux. De cette façon, chaque élément de la pièce reflète l'intérêt de Hunt pour la façon dont nous comprenons et nous nous identifions avec le terme «indigène».

Jamais seuls: l'art et les gens du récit

Amy Fredeen

Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media

Dima Veryovka

Oculus VR, E-Line Media

Pour «Jamais Seuls», Amy Fredeen et Dima Veryovka ont réuni des créateurs de jeux de renommée mondiale avec des conteurs d'histoires autochtones et des aînés de l'Alaska pour créer un jeu qui plonge dans le folklore traditionnel des Ignupiat pour présenter une expérience unique. «Jamais Seuls» est le premier titre de Fredeen et Veryovka dans un nouveau genre passionnant de «Jeux du Monde», qui s'inspire de la richesse des cultures uniques pour créer des mondes de jeu complexes et fascinants pour un public mondial.

Somnium

Danny Bazo

Meow Wolf

Marko Peljhan

Université de Californie à Santa Barbara, Institut Projekt Atol

Karl Yerkes

Université de Californie à Santa Barbara

Vous êtes-vous déjà demandé comment vous sentiriez-vous sur une autre planète? Pour fournir cette expérience, les artistes Danny Bazo, Marko Peljhan et Karl Yerkes ont créé l'installation cybernétique SOMNIUM. Les visiteurs peuvent contempler, ressentir et comprendre les découvertes exoplanétaires, leurs dimensions macro et micro, et le potentiel de vie dans notre galaxie.

Archéologie de la CAO I: Reconstructions logicielles interactives du 'Coons Patch' et du 'Sketchpad'

Daniel Cardoso-Llach

Université Carnegie Mellon

Conception assistée par ordinateur, ou CAO, a parcouru un long chemin. Daniel Cardoso-Llach a créé deux reconstructions de logiciels interactifs, permettant aux visiteurs de la galerie d'expérimenter « Patch », créé par Steven A. Coons en 1967, et « Sketchpad », créé par Ivan Sutherland en 1963. L'archéologie de la CAO a nécessité une recherche archivistique intensive, ainsi que la conception de logiciels et de matériel personnalisés. Les résultats sont deux systèmes interactifs qui offrent un accès au-delà des aspects visuels, sensoriels, gestuels et interactifs de ces techniques de conception informatique. Si vous voulez en savoir plus sur les origines de la CAO, n'oubliez pas de vérifier la sélection des rares notes manuscrites des auteurs Coons et Sutherland affichées à côté de l'installation.

Vous êtes l'océan

Ozge Samanci

Gabriel Caniglia

Université Northwestern

"**Vous êtes l'océan**" est une installation interactive créée à l'Université Northwestern qui génère des vagues et des nuages océaniques en réponse aux ondes cérébrales d'un participant. Des éléments tels que l'eau, la lumière, les nuages et la foudre sont simulés en vraisemblance par un code informatique. Pour expérimenter l'installation, le participant porte un casque EEG (électroencéphalographique) qui mesure le niveau d'attention et de méditation par ondes cérébrales. La relaxation et la concentration permettent au participant de contrôler l'eau et le ciel, tandis que le niveau d'attention affecte les tempêtes: Avec une concentration plus élevée, les vagues deviennent plus hautes et les nuages s'épaississent. En calmant leur esprit, le participant peut créer un océan calme.

Sopro e Toque (Souffler et Toucher)

Milton Sogabe

Université d'Etat de São Paulo

Fernando Luiz Fogliano

Université de São Paulo

Fabio Oliveira Nunes

Carolina Peres

Soraya Braz

Rodrigo Dorta

Cleber Gazana

Mirian Steinberg

Melina Furquin

Daniel Malva

Université de l'Etat de São Paulo

L'installation brésilienne Sopro e Toque (Souffler et Toucher) étudie les sources d'énergie durables en utilisant esthétiquement l'énergie corporelle du public pour interagir et animer les œuvres.

Diastrophismes

Nicole L'Huillier

Yasushi Sakai

Institut Technologique de Massachusetts / Media Lab

Thomas Sanchez Lengeling

Institut Technologique de Massachusetts

Diastrophismes est une installation sonore avec un système modulaire qui envoie des images à travers des motifs rythmiques. Il est construit sur un ensemble de débris du bâtiment Alto Río qui a été détruit par le tremblement de terre du 27 février 2010 au Chili. Les artistes L'Huillier, Sakai et Sanchez Lengeling ont créé des Diastrophismes dans la recherche d'un croisement poétique, critique et politique entre la technologie et la matière, dans l'intention de poser des questions sur la relation entre les êtres humains et la nature. Diastrophismes est un moyen de considérer la construction de la mémoire dans une communauté en questionnant la notion de monument, ainsi que d'imaginer de nouvelles formes de communication en temps de crise.

INSTRUMENT | Une Nuit Antarctique

Ruth West

Isabelle Johnson

I. Chen Yeh

Zach Thomas

Université de Texas du Nord, xREZ Art + Science Lab

Eitan Mendelowitz

Collège Mount Holyoke

Lars Berg

Artiste Indépendant

INSTRUMENT | Une nuit antarctique vous permet de danser au rythme de 817 373 étoiles grâce à la puissance de la réalité virtuelle. Créé à partir de la lumière des étoiles capturées par les télescopes robotiques de l'Antarctique après un voyage de 160 000 ans, l'expérience transporte les joueurs à l'intérieur d'un champ d'étoiles depuis le cœur du Grand Nuage de Magellan. Les artistes ont fini par transformer plus de 758 millions de points de données de 817 373 objets astronomiques en un monde virtuel de lumière et de son. À l'intérieur de cet espace lumineux, plusieurs acteurs créent en collaboration de nouveaux remix visuels et sonores à partir de données sur les étoiles et donnent vie aux rythmes du cosmos dans un instrument de remix sans fin.

Cocons

Alex Beim

Interaction Tangible

Dans la nature, les cocons produisent un lieu de sécurité et de tranquillité. Comme le ventre d'une mère, ils sont la zone de confort ultime: le lieu d'origine, où tout commence. L'installation d'Alex Beim, nommée Cocons, vous permet d'arrêter, de vous retrouver et peut-être de sortir et de recommencer votre journée. Un nouveau départ. L'artiste a créé deux structures gonflables de forme organique qui permettent aux gens d'aller à l'intérieur et d'être présents à un événement tout en ayant une expérience personnelle méditative. Conçues comme des méta-boules, les sphères se mélangent dans une configuration naturelle, en maintenant leur forme grâce à un ventilateur électrique. Pour entrer, il suffit de passer par la porte à glissière.

Origines + Voyages

Origines + Voyages est une exposition en ligne organisée par la Communauté des Arts Numériques ACM SIGGRAPH et conçue parallèlement à l'exposition sur le site Original Narratives au SIGGRAPH 2018. Les origines et les parcours des œuvres sélectionnées sont imaginés thématiquement et conceptuellement, à travers le médium et le contenu de l'œuvre, allant de l'exploration de l'histoire de l'art numérique aux réflexions sur les mémoires et identités personnelles et collectives, aux provocations possibles, et les contrats à terme techno-négociés. Pour voir tous les projets sélectionnés, veuillez visiter:

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