

## SIGGRAPH 2018: Art Gallery

### Portuguese

**Produced by:** Aruquia Peixoto (*ACM SIGGRAPH International Resources Committee - IRC*)

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

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

---

### **Art Systems: 1968 to 2018**

*Ernest Edmonds*

*De Montfort University*

**Art Systems** apresenta o prêmio ACM SIGGRAPH Lifetime Achievement Award 2017 em Digital Art que foi concedido ao artista britânico Ernest Edmonds.

Nesta apresentação você poderá ver as obras de arte de Edmond de 1968 a 2018, que incluem:

Nineteen, apresentado em 1968; Datapack, apresentado em 1969, Communications Game, de 1972, e Shaping Form, de 2002.

Todas essas obras estão diretamente relacionadas aos trabalhos publicados na revista Leonardo desde 1973, da edição 3 até o momento.

---

### **She Falls For Ages**

*Skawennati Fragnito*

*Aboriginal Territories in Cyberspace*

**She Falls for Ages** é uma releitura da ficção científica de Haudenosaunee, ou Iroquois, uma confederação indígena historicamente poderosa do nordeste dos EUA, e foi produzida usando uma nova técnica de mídia conhecida como **machinima**.

A história criada por *Skawennati Fragnito* reinventa a Sky World como uma utopia futurista e a Sky Woman como uma corajosa astronauta e construtora de mundo.

Quando ela descobre que seu planeta está morrendo, a Sky Woman se oferece para se tornar a semente do novo mundo, uma Terra coberta de água.

She Falls for Ages ousadamente mistura história antiga com ficção científica para conectar o passado profundo com o futuro distante.

---

### **He Ao Hou (A New World)**

*Nā 'Anae Mahiki*

*Aboriginal Territories in Cyberspace*

"He Ao Hou" é a palavra havaiana para "Um novo mundo".

Este jogo de aventura de apontar e clicar transforma o jogador em um Havaiano Nativo. O cenário é o futuro distante, quando seu povo (Havaianos Nativos) alcançou o próximo nível de navegação: viagens espaciais.

He Ao Hou é o resultado de um workshop exclusivo que reuniu Skins Workshops on Aboriginal Storytelling e Design de Vídeo Game, oferecidos por uma equipe determinada pelos aborígenes.

---

### **Transformation Mask**

*Shawn Hunt*

*Independent Artist*

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

**Transformation Mask** é uma colaboração entre a Microsoft Vancouver e o artista independente Shawn Hunt.

Hunt se afasta de se envolver com o artesanal, explorando a autenticidade e as nossas expectativas do que significa ser indígena através da remoção da superfície esculpida à mão.

A máscara se apropria dos aspectos tradicionais da metamorfose com a transformação da máscara, de ave em humana; Ainda nesta adaptação, a máscara humana foi alterada, atualizada e fundida com a máquina.

Esta peça incorpora aspectos de tecnologia, som e espaço. Desta forma, cada parte do trabalho reflete o interesse de Hunt em como entendemos e identificamos com o termo "indígena".

---

### **Never Alone: The Art and the People of the Story**

*Amy Fredeen*

*Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media*

*Dima Veryovka*

*Oculus VR, E-Line Media*

Para "Never Alone", Amy Fredeen e Dima Veryovka uniram criadores de jogos de classe mundial com contadores de histórias e anciões Nativos do Alaska para criar um jogo que aprofunda o folclore tradicional do povo Iñupiat para apresentar uma experiência como nenhuma outra.

Never Alone é o primeiro título de Freeden e Veryovka em um emocionante novo gênero de "Jogos Mundiais", que se baseia na riqueza de culturas únicas para criar complexos e fascinantes mundos de jogos para um público global.

---

## **Somnium**

*Danny Bazo*

*Meow Wolf*

*Marko Peljhan*

*University of California Santa Barbara, Projekt Atol Institute*

*Karl Yerkes*

*University of California Santa Barbara*

Alguma vez você já se perguntou como deve ser estar em outro planeta?

Para proporcionar essa experiência, os artistas Danny Bazo, Marko Peljhan e Karl Yerkes criaram a instalação cibernética SOMNIUM.

Os visitantes podem contemplar, sentir e entender as descobertas exoplanetárias, suas macro e micro dimensões e o potencial de vida em nossa galáxia.

---

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

*Daniel Cardoso-Llach*

*Carnegie Mellon University*

Computer-Aided Design, ou CAD, já percorreu um longo caminho. Para destacar dois dos desenvolvimentos seminais na história do CAD, Daniel Cardoso-Llach criou duas reconstruções interativas de software, permitindo aos visitantes da galeria experimentar: Patch, criado por Steven A. Coons em 1967, e "Sketchpad", criado por Ivan Sutherland em 1963.

Arqueologia do CAD I necessitou de uma pesquisa intensiva de arquivos, bem como de um design personalizado de software e hardware. Os resultados são dois sistemas interativos que oferecem acesso além do visual em aspectos sensoriais, gestuais e interativos dessas técnicas de design computacional.

Se você quiser saber mais sobre as origens do CAD, não se esqueça de verificar a seleção de raras notas manuscritas dos autores Coons e Sutherland exibidas ao lado da instalação.

---

## **You are the Ocean**

*Ozge Samanci*

*Gabriel Caniglia*

*Northwestern University*

“You are the Ocean” é uma instalação interativa criada na Universidade Northwestern, que gera ondas oceânicas e nuvens em resposta às ondas cerebrais de um participante.

Elementos como água, luz, nuvens e raios são realisticamente simulados por código de computador.

Para experimentar a instalação, o participante usa um fone de ouvido de EEG (eletroencefalografia) que mede sua atenção aproximada e os níveis de meditação através de ondas cerebrais.

O relaxamento e a concentração permitem que o participante controle a água e o céu, enquanto o nível de atenção afeta a tormenta: com maior concentração, as ondas aumentam e as nuvens engrossam. Ao acalmar sua mente, o participante pode criar um calmo oceano.

---

### **Sopro and Toque (The Blow and Touch)**

*Milton Sogabe*

*São Paulo State University*

*Fernando Luiz Fogliano*

*University of São Paulo*

*Fabio Oliveira Nunes*

*Carolina Peres*

*Soraya Braz*

*Rodrigo Dorta*

*Cleber Gazana*

*Mirian Steinberg*

*Melina Furquin*

*Daniel Malva*

*São Paulo State University*

A instalação Brasileira Sopro and Toque (The Blow and Touch) considera a discussão sobre fontes sustentáveis de energia, utilizando esteticamente a energia corporal do público para interagir e animar as obras.

---

### **Diastrophisms**

*Nicole L'Huillier*

*Yasushi Sakai*

*Massachusetts Institute of Technology / Media Lab*

*Thomas Sanchez Lengeling*

*Massachusetts Institute of Technology*

Diastrophisms é uma instalação sonora com um sistema modular que envia imagens através de padrões rítmicos. É construído sobre [um conjunto de escombros](#) do edifício Alto Río que foi destruído pelo terremoto de 27 de fevereiro de 2010 no Chile.

Os artistas L'Huillier, Sakai e Sanchez Lengeling criaram Diastrophisms na busca por

um cruzamento poético, crítico e político entre tecnologia e matéria, com a intenção de levantar questões sobre a relação entre o ser humano e a natureza.

Diastrophisms é uma maneira de considerar a construção da memória em uma comunidade através do questionamento da noção de monumento, bem como imaginar novas formas de comunicação em tempos de crise.

---

## **INSTRUMENT | One Antarctic Night**

*Ruth West*

*Isabelle Johnson*

*I. Chen Yeh*

*Zach Thomas*

*University of North Texas, xREZ Art + Science Lab*

*Eitan Mendelowitz*

*Mount Holyoke College*

*Lars Berg*

*Independent Artist*

INSTRUMENT | One Antarctic Night permite que você atinja o ritmo de 817.373 estrelas através do poder da Realidade Virtual. Criada a partir da luz das estrelas que alcançam telescópios robóticos na Antártida após uma jornada de 160.000 anos, a experiência transporta jogadores para dentro de um campo de estrelas do coração da Grande Nuvem de Magalhães.

Os artistas acabaram transformando mais de 758 milhões de elementos de dados de 817.373 objetos astronômicos em um mundo virtual de luz e som.

Dentro deste espaço luminoso, vários jogadores criam colaborativamente novos remixes visuais e sonoros a partir de dados sobre as estrelas e dão vida aos ritmos do cosmos num instrumento de remix sem fim.

---

## **Cocoons**

*Alex Beim*

*Tangible Interaction*

Na natureza, os Cocoons produzem um lugar de segurança e tranquilidade. Como o ventre de uma mãe, eles são a última zona de conforto: o lugar de origem, onde tudo começa.

A instalação de Alex Beim, chamada Cocoons, permite que você pare, encontre-se e talvez saia e comece o seu dia novamente. Um novo começo.

Os artistas criaram dois objetos infláveis de forma orgânica que permitem que as pessoas entrem e participem de um evento, além de ter uma experiência pessoal e meditativa.

Concebidos como meta balls, esferas que se combinam em uma configuração natural, cada uma mantém a forma com um ventilador elétrico.  
Para entrar, simplesmente atravesse a passagem com zíper.

---

## **Origins + Journeys**

Origins + Journeys é uma exposição on-line selecionada e organizada pela ACM SIGGRAPH Digital Arts Community e concebida juntamente com a exposição presencial Original Narratives no SIGGRAPH 2018.

As origens e jornadas das obras selecionadas são imaginadas tematicamente e conceitualmente, tanto pelo meio quanto pelo conteúdo do trabalho, que vão desde a exploração da história da arte digital, para reflexões sobre memórias e identidades pessoais e coletivas e para provocações aos futuros possíveis, tecnologicamente mediados.

Para ver todos os projetos selecionados, visite:

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