

## SIGGRAPH 2018: Art Gallery

### Simplified Chinese

**Produced by:** Rick Xu (*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: 从1968 到 2018

Ernest Edmonds  
De Montfort University

Art Systems展示的是关于2017 ACM SIGGRAPH数字艺术终身成就奖的得主英国艺术家Ernest Edmonds的作品。

在本次展览中，您将能够看到Edmonds自1968年至2018年期间的作品，其中包括：

1968年展出的作品“第19号”；1969年展出的作品“数据包”；1972年展出的作品“沟通的游戏”；以及2002展出的作品“塑造型体”。

所有这些作品都是Edmonds自1973年以来在艺术刊物《莱昂纳多》所发表的论文直接相关，即从第3期到现在。

---

### 她为年龄而沉落

Skawennati Fragnito  
Aboriginal Territories in Cyberspace

《她为年龄而沉落》是一个关于易洛魁人的科幻小说，易洛魁人是历史上最强大的北美洲东部的本土美洲联盟。作品的制作过程采用了一种叫做machinima的新媒体技术。Skawennati Fragnito创造的故事将“天空的世界”重新塑造为一个未来主义的乌托邦，和把一名“天空的女子”创做成一位勇敢的航天员和世界建造者。当这名“天空的女子”发现她的星球正在死亡时，她创造了一个新的世界，一个被水覆盖的地球。《她为年龄而沉落》大胆地把古老的故事与科幻小说结合在一起，将沉重的过去与遥远的未来连结起来。

---

### He Ao Hou（一个全新世界）

Nā 'Anae Mahiki  
Aboriginal Territories in Cyberspace

“He Ao Hou” 是夏威夷语“新世界”的意思。在这个通过鼠标瞄准点击的冒险游戏里，用户会变成一名夏威夷土著。游戏的场景设定在遥远的未来，当玩家在游戏里面控制的居民（夏威夷土著）达到指定级别他们就可以去太空旅行。“He Ao Hou”是一个与Skins Workshops共同参与的关于以一个土著为基础的原住民故事创作和游戏设计工作坊的成品。

---

## 变形面具

Shawn Hunt  
独立艺术家

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

变形面具是微软温哥华和独立艺术家Shawn Hunt之间的合作的作品。Hunt制作这个面具时摆脱了手工制作的想，他想通过非手工制作的材质表面，来探索真实性和人们所预料的关于成为“本土的”的意义。这个面具融合了蜕变的概念，鸟形面具会变形为人形面具。在蜕变期间，人形面具会慢慢改变、升级和跟机器融合在一起。这个作品结合了技术、声音和空间。作品每一个角度都体现出Hunt想了解我们如何理解“土著”一词的兴趣。

---

## 从不孤单：艺术和人类的故事

Amy Fredeen  
Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media

Dima Veryovka  
Oculus VR, E-Line Media

《从不孤单》是Amy Fredeen和Dima Veryovka跟一些世界著名的游戏创作者联合阿拉斯加原住民和一班长者们一起制作的游戏。游戏深入探讨因纽皮雅特人的传统故事，让玩家有一次独特的体验。

《从不孤单》也是Amy Fredeen和Dima Veryovka首次创作的全新的游戏种类“世界游戏”的作品。作品充分利用了独特文化的丰富性，为全球观众创造出一个复杂而迷人的游戏。

---

## Somnium

Danny Bazo  
Meow Wolf

Marko Peljhan  
University of California Santa Barbara, Projekt Atol Institute

加州大学圣巴巴拉分校, Projekt Atol Institute

Karl Yerkes  
University of California Santa Barbara  
加州大学圣巴巴拉分校

你有没有想过生活在另一个星球上是什么一种感觉？

为了提供这种体验，艺术家Danny Bazo、Marko Peljhan和Karl Yerkes创建了一个电子艺术及模控装置：SOMNIUM。

参与者可以去思考、感受和理解关于探索系外行星无论是宏观层面还是微观层面以及可能性的生命迹象。

---

## 电脑辅助设计的考古学第一集: 交互式软件“Patch” 和“Sketchpad”的重建

Daniel Cardoso-Llach  
Carnegie Mellon University  
卡内基·梅隆大学

电脑辅助设计 (CAD)已经比之前进步了很多。Daniel Cardos-Llach 制作了两个电脑辅助设计的作品来让参观者体验CAD历史上的两个重要发展，即Steven A. Coon在1967年创作的“Patch”和Ivan Sutherland 1963年创作的“Sketchpad”。

《电脑辅助设计的考古学第一集》需要深入的档案研究，以及定制的软件和硬件设计。经过研究和设计，Daniel成功研发了两个交互系统，其可以让用户体验从视觉、感官和互动的角度去了解这两项标志性的电脑辅助设计技术。如果你想了解更多关于电脑辅助设计 (CAD)，请不要忘记参观装置旁边展示的Coons和Sutherland的罕见的精选手写笔记。

---

## 你是海洋

Ozge Samanci  
Gabriel Caniglia  
Northwestern University  
美国西北大学

《你是海洋》是在西北大学里创建的互动装置，它利用了参与者的脑电波来产生海浪和云朵。水、光、云和闪电元素都是通过计算机代码模仿出来。当用户体验互动装置时，用户必须戴上脑电图 (EEG) 耳机，透过脑电波来测量用户近来的注意力和冥想水平。参与者可以透过放松和集中来控制水和天空，同时利用注意力来影响风暴：用户只要越集中注意力，海浪会越高，云层会变厚。参与者只需要放松就可以创造一个平静的海洋。

---

## **Sopro and Toque (吹气和触摸)**

Milton Sogabe  
圣保罗州立大学

Fernando Luiz Fogliano  
University of São Paulo  
圣保罗大学

Fabio Oliveira Nunes, Carolina Peres, Soraya Braz, Rodrigo Dorta, Cleber Gazana, Mirian Steinberg, Melina Furquin, Daniel Malva  
圣保罗州立大学

Sopro and Toque（吹和触摸）是巴西人设计的装置，它利用观众的身体能量与艺术作品进行交互来探讨可持续性的能源这一主题。

---

## **Diastrophisms**

Nicole L'Huillier  
Yasushi Sakai  
美国麻省理工学院／媒体实验室

Thomas Sanchez Lengeling  
美国麻省理工学院

Diastrophisms是一个拥有模块化系统的声音装置，装置是通过节奏的图案来发送图像。这个装置是建立在2010年2月27日在智利遭受地震摧毁的AltoRío大楼的一组碎片上。艺术家L'Huillier、Sakai和Sanchez Lengeling试图在技术与物质之间寻找诗意上、批判上以及政治上三者交叉点，从而提出关于人与自然之间关系的问题。Diastrophisms是一个通过质疑纪念碑的概念来思考在社群中建立新纪念形式的方法，也同时希望可以找到一种在危机时期使用能使用的新的沟通方式。

---

## **乐器——南极之夜<sup>2</sup>**

Ruth West, Isabelle Johnson, I. Chen Yeh, Zach Thomas  
University of North Texas, xREZ Art + Science Lab  
北德克萨斯大学, REZ Art + Science Lab

Eitan Mendelowitz  
Mount Holyoke College<sup>2</sup>曼荷莲女子文理学院

Lars Berg  
Independent Artist  
独立艺术家

《乐器——南极之夜》让人们聚在一起透过虚拟现实观看817,373颗恒星。装置是透过一个南极洲的机器人望远镜采集一些经过160,000年的旅程的星光数据来创建的。作品可以把玩家带到大麦哲伦星云的中央。艺术家们把817,373个天文物体采集到超过7.58亿的数据点，并转化为虚拟世界里的光和声。在这个发光的空间里，玩家可以一起合作把恒星数据组成的视觉和声音混合在一起的效果，玩家可以在无尽的混合乐器演奏中唤醒宇宙的节奏。

---

## 茧

Alex Beim  
Tangible Interaction

在自然界，茧里是一个安全和宁静的地方。它就像母亲的子宫一样，一个无比舒适的区域：也是生命的起点。Alex Beim的装置名叫《茧》，它想让你停下来，寻找自我，找到新的一天的感觉。令你拥有一个新的开始。艺术家创作了两款充气装置，让人们可以走进去参加活动，同时提供一个可以让人静思的空间。装置设计成两个球体以自然形态混合在一起，装置是透过风扇来保持形状的。用户可以通过拉开拉链进入装置。

---

## Origins + Journeys

Origins + Journeys是由ACM SIGGRAPH数字艺术社区举办的一个线上展览，这个展览是与SIGGRAPH 2018现场Original Narratives展览一起构思出来的。所选作品的主题和内容包括探索数字艺术的历史，对个人和集体回忆的反思，挑战不同的可能和想像技术主导的未来的方向。如果你想查看其他项目，请访问 <http://origins-journeys.siggraph.org/wp/>。