

SIGGRAPH 2018: Art Gallery

Traditional Chinese

Produced by: Patience Lee (*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展示的是關於2017 ACM SIGGRAPH數字藝術終身成就獎的得主英國藝術家Ernest Edmonds的作品。

在本次展覽中，您將能夠看到Edmonds自1968年至2018年期間的作品，其中包括：

1968年展出的作品“第19號”；1969年展出的作品“數據包”；1972年展出的作品“溝通的遊戲”；以及2002年展出的作品“塑造型體”。

所有這些作品都是Edmonds自1973年以來在藝術刊物《萊昂納多》所發表的論文直接相關，即從第3期到現在。

她為年齡而沉落

Skawennati Fragnito

Aboriginal Territories in Cyberspace

《她為年齡而沉落》是一個關於易洛魁人的科幻小說，易洛魁人是歷史上最強大的北美洲東部的本土美洲聯盟。作品的製作過程採用了一種叫做machinima的新媒體技術。Skawennati Fragnito創造的故事將“天空的世界”重新塑造為一個未來主義的烏托邦，和把一名“天空的女子”創做成一 位勇敢的航天員和世界建造者。當這名“天空的女子”發現她的星球正在死亡時，她創造了一個新的世界，一個被水覆蓋的地球。《她為年齡而沉落》大膽地把古老的故事與科幻小說結合在一起，將沉重的過去與遙遠的未來連結起來。

He Ao Hou（一個全新世界）

Nā 'Anae Mahiki

Aboriginal Territories in Cyberspace

“He Ao Hou” 是夏威夷語“新世界”的意思。☞在這個通過鼠標瞄準點擊的冒險遊戲裡，用戶會變成一名夏威夷土著。遊戲的場景設定在遙遠的未來，當玩家在遊戲裡面控制的居民（夏威夷土著）達到指定級別他們就可以去太空旅行。☞“He Ao Hou”是一個與Skins Workshops共同參與的關於以一個土著為基礎的原住民故事創作和遊戲設計工作坊的成品。

變形面具

Shawn Hunt
獨立藝術家

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

變形面具是微軟溫哥華和獨立藝術家Shawn Hunt之間的合作的作品。Hunt製作這個面具時擺脫了手工製作的想法，他想通過非手工製作的材質表面，來探索真實性和人們所預料的關於成為“本土的”的意義。這個面具融合了蛻變的概念，鳥形面具會變形為人形面具。在蛻變期間，人形面具會慢慢改變、升級和跟機器融合在一起。這個作品結合了技術、聲音和空間。作品每一個角度都體現出Hunt想了解我們如何理解“土著”一詞的興趣。

從不孤單：藝術和人類的故事

Amy Fredeen
Cook Inlet Tribal Council, E-Line Media

Dima Veryovka
Oculus VR, E-Line Media

《從不孤單》是Amy Fredeen和Dima Veryovka跟一些世界著名的遊戲創作者聯合阿拉斯加原住民和一班長者們一起製作的遊戲。遊戲深入探討因紐皮雅特人的傳統故事，讓玩家有一次獨特的體驗。

《從不孤單》也是Amy Fredeen和Dima Veryovka首次創作的全新的遊戲種類“世界遊戲”的作品。作品充分利用了獨特文化的豐富性，為全球觀眾創造出一個複雜而迷人的遊戲。

Somnium

Danny Bazo
Meow Wolf

Marko Peljhan
University of California Santa Barbara, Projekt Atol Institute

加州大學聖巴巴拉分校, Projekt Atol Institute

Karl Yerkes
University of California Santa Barbara
加州大學聖巴巴拉分校

你有沒有想過生活在另一個星球上是什麼一種感覺？

為了提供這種體驗，藝術家Danny Bazo、Marko Peljhan和Karl Yerkes創建了一個電子藝術及模控裝置：SOMNIUM。

參與者可以去思考、感受和理解關於探索系外行星無論是宏觀層面還是微觀層面以及可能性的生命跡象。

電腦輔助設計的考古學第一集: 交互式軟件“Patch” 和“Sketchpad”的重建

Daniel Cardoso-Llach
Carnegie Mellon University
卡內基·梅隆大學

電腦輔助設計 (CAD)已經比之前進步了很多。Daniel Cardos-Llach 製作了兩個電腦輔助設計的作品來讓參觀者體驗CAD歷史上的兩個重要發展，即Steven A. Coon在1967年創作的“Patch”和Ivan Sutherland 1963年創作的“Sketchpad”。

《電腦輔助設計的考古學第一集》需要深入的檔案研究，以及定制的軟件和硬件設計。經過研究和設計，Daniel成功研發了兩個交互系統，其可以讓用戶體驗從視覺、感官和互動的角度去了解這兩項標誌性的電腦輔助設計技術。如果你想了解更多關於電腦輔助設計 (CAD)，請不要忘記參觀裝置傍邊展示的Coons和Sutherland的罕見的精選手寫筆記。

你是海洋

Ozge Samanci
Gabriel Caniglia
Northwestern University
美國西北大學

《你是海洋》是在西北大學裡創建的互動裝置，它利用了參與者的腦電波來產生海浪和雲朵。水、光、雲和閃電元素都是通過計算機代碼模仿出來。當用戶體驗互動裝置時，用戶必須戴上腦電圖（EEG）耳機，透過腦電波來測量用戶近來的注意力和冥想水平。參與者可以透過放鬆和集中來控制水和天空，同時利用注意力來影響風暴：用戶只要越集中注意力，海浪會越高，雲層會變厚。參與者只需要放鬆就可以創造一個平靜的海洋。

Sopro and Toque (吹氣和觸摸)

Milton Sogabe
聖保羅州立大學

Fernando Luiz Fogliano
University of São Paulo
聖保羅大學

Fabio Oliveira Nunes, Carolina Peres, Soraya Braz, Rodrigo Dorta, Cleber Gazana, Mirian Steinberg, Melina Furquin, Daniel Malva
聖保羅州立大學

Sopro and Toque（吹和觸摸）是巴西人設計的裝置，它利用觀眾的身體能量與藝術作品進行交互來探討可持續性的能源這一主題。

Diastrophisms

Nicole L'Huillier
Yasushi Sakai
美國麻省理工學院／媒體實驗室

Thomas Sanchez Lengeling
美國麻省理工學院

Diastrophisms是一個擁有模塊化系統的聲音裝置，裝置是通過節奏的圖案來發送圖像。這個裝置是建立在2010年2月27日在智利遭受地震摧毀的AltoRío大樓的一組碎片上。藝術家L'Huillier、Sakai和Sanchez Lengeling試圖在技術與物質之間尋找詩意上、批判上以及政治上三者交叉點，從而提出關於人與自然之間關係的問題。Diastrophisms是一個通過質疑紀念碑的概念來思考在社群中建立新紀念形式的方法，也同時希望可以找到一種在危機時期使用能使用的新的溝通方式。

樂器——南極之夜²

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

Eitan Mendelowitz
Mount Holyoke College 曼荷蓮女子文理學院

Lars Berg
Independent Artist
獨立藝術家

《樂器——南極之夜》讓人們聚在一起透過虛擬現實觀看817,373顆恆星。裝置是透過一個南極洲的機器人望遠鏡採集一些經過160,000年的旅程的星光數據來創建的。作品可以把玩家帶到大麥哲倫星雲的中央。藝術家們把817,373個天文物體採集到超過7.58億的數據點，並轉化為虛擬世界裡的光和聲。在這個發光的空間裡，玩家可以一起合作把恆星數據組成的視覺和聲音混合在一起的效果，玩家可以在無盡的混合樂器演奏中喚醒宇宙的節奏。

繭

Alex Beim
Tangible Interaction

在自然界，繭裡是一個安全和寧靜的地方。它就像母親的子宮一樣，一個無比舒適的區域：也是生命的起點。Alex Beim的裝置名叫《繭》，它想讓你停下來，尋找自我，找到新的一天的感覺。令你有擁有一個新的開始。藝術家創作了兩款充氣裝置，讓人們可以走進去參加活動，同時提供一個可以讓人靜思的空間。裝置設計成兩個球體以自然形態混合在一起，裝置是透過風扇來保持形狀的。用戶可以通過拉開拉鍊進入裝置。

Origins + Journeys

Origins + Journeys是由ACM SIGGRAPH數字藝術社區舉辦的一個線上展覽，這個展覽是與SIGGRAPH 2018現場Original Narratives展覽一起構思出來的。所選作品的主題和內容包括探索數字藝術的歷史，對個人和集體回憶的反思，挑戰不同的可能和想像技術主導的未來的方向。如果你想查看其他項目，請訪問 <http://origins-journeys.siggraph.org/wp/>。