



International Resources Committee

INTERNATIONAL PODCASTS

Within the context of the annual SIGGRAPH conferences, International Resources produces audio podcasts and written transcripts of works shown at the Art and Design Galleries, and Emerging Technologies. Presented in different languages, these allow the works to become accessible to our international visitors, as well as anybody who is unable to attend the conferences. Hosted on various sites (including SIGGRAPH.org and iTunes), the files also serve as archival reference for future interest and investigation. We hope you enjoy this description of fabulous technology works.

SIGGRAPH2010: Art Gallery: 'TouchPoint' **Italian**

Produced by:

Sandro Alberti [salberti@siggraph.org]

Translated and recorded by:

Dario Passariello + Valeria Calà Scaglitta [dariopassariello@gmail.com]

TouchPoint: Interscambio aptico tra i caratteri

L'opera esposta nella Galleria d'Arte del SIGGRAPH 2010 esamina la natura dei polisensori dell'esperienza umana in un ambiente tecnologicamente avanzato. La mostra esplora la membrana permeabile dell'interfaccia tecno-umano, in cui vengono utilizzati una serie di strumenti per materializzare e visualizzare artefatti di espressione creativa. Parte integrante del lavoro è interazione aptica umana, coinvolgendo lo "spettatore" e / o l'artista attraverso un'unica interfaccia fisica.

Grazie ai nostri sistemi sensoriali, come l'esperienza estetica, verifichiamo e operiamo contemporaneamente su diversi canali. Il tocco, per esempio, non è un sistema binario, ma una struttura complessa di molteplici meccanismi sensoriali, sintetizzando informazioni quali pressione, temperatura, durezza, vibrazioni e il peso. Questa fusione sensoriale è di natura esplorativa, una sviluppata consapevolezza aptica attraverso la combinazione di elementi attivi, cinestetica e tattile. La sensazione data da un oggetto portato alla mano non può essere descritto come quello esplorato dalle dita.

L'obiettivo iniziale della mostra è il senso del tatto, la giuria ha ritenuto che fosse rilevante per estendere l'ampiezza dell'esperienza sensibile. Pertanto, le opere selezionate comprendono una gamma di coinvolgimento sensoriale, comprese le interazioni del profumo e dell'audio. Alcune opere sono concentrate unicamente sulla presenza corporea, mentre altre sfruttano la mano virtuale. Globalmente, l'esperienza multi-layered polisensoriale dell'opera d'arte è il fulcro dinamico, costringendo la condivisione della visione come piedistallo e privilegio con altre modalità sensoriali.

Richard Elaver
Juried Art Chair
Indiana University-Purdue University Fort Wayne

Flow 5.0

Flow 5.0 è un paesaggio interattivo fatto di centinaia di ventilatori che reagiscono al suono e al movimento. Muoversi attraverso Flow 5.0 crea nel visitatore una illusoria artificiale sensazione del vento in relazione alla dinamica con spazio e tecnologia.

Strata-Caster

Strata-Caster è un'installazione d'arte virtuale online creata su un'isola privata in Second Life (secondlife.com). Mentre viaggiano in particolari poltrone a rotelle, gli spettatori diventano profondamente consapevoli del loro stato fisico e virtuale, e sono invitati a riesaminare la loro posizione nella vita in relazione a tutti gli altri (sia fisica che virtuale).

In the Line of Sight

Line of Sight è un'installazione luminosa che utilizza 100 torce elettriche controllate dal computer sincronizzate a filmati a bassa risoluzione di cattura del movimento umano nello spazio espositivo. Ogni torcia elettrica proietta un punto luminoso sulla parete. Tutte le torce elettriche sincronizzate creano un 10x10 della rappresentazione della matrice della fonte video in ripresa in primo piano in una parte adiacente alla galleria. E' un punto di vista della esplorazione artistica di proiezioni video a bassa risoluzione che esplorano immagini elettroniche e non come simulazioni della realtà ma come oggetti ancorati nello spazio fisico.

ADB

ADB è un serpente robot modulare progettato per le interazioni tattili con le persone: si contorce, si dimena, si torce e attorciglia in risposta al tocco. Può essere utilizzato per esplorare le relazioni intime ed emotive con la tecnologia attraverso il contatto fisico diretto. ADB adatta e ricambia l'energia data dagli utenti. Quando si tocca ADB si ha la sensazione di vita. Quando lo si accare, ADB ti cerca e ti coccola. Quando lo attacchi o molesti, ADB si difende.

hanahanahana

hanahanahana da all'utente, grazie ad un oggetto di carta a forma di foglia profumata, la possibilità di sviluppare una immagine di un fiore quando questo oggetto tocca il muro. Un'immagine di un fiore appare in base alla tipologia di oggetto utilizzato. Il grado di trasparenza del fiore cambia gradualmente in base alla forza del profumo emanato dall'oggetto mentre la forma e il colore variano a seconda del tipo di fragranza della carta. I partecipanti possono godere di variazioni temporali e spaziali in base al movimento dell'aria e con le sensazioni olfattive del profumo.

Final Wisdom I

In questa installazione interattiva, i partecipanti definiscono l'esperienza attraverso il gesto, il tatto e la prossimità. L'installazione implementa di un quadro con un software interattivo che fornisce un'interfaccia per il mondo fisico e rende possibile far interagire oggetti al contatto, suono e la pressione. Gli spettatori presenti in un ambiente si spostano tra mezzi di comunicazione in cui ed elaborano la loro esperienza in un lavoro di spazializzata poetica.

Echidna II

Questa scultura sonora interattiva è un creatura dotata di una propria (elettronica) voce. Quando la creatura è toccata, il campo elettromagnetico attorno ad essa viene disturbato ed emette il suo suono. Indisturbata ritorna felice ma quando viene toccata comincia a squittire e reagisce alla presenza umana. Il lavoro combina un circuito che misura direttamente le modifiche elettrostatiche nell'ambiente. E' dotata di un sistema che aziona un diffusore audio.

Cursor Caressor Eraser

Questa installazione interattiva e opere d'arte comprende ed unisce l'immagine erotica e i temi della sensualità nel tempo. Gli utenti toccano e accarezzano la scultura completata da un'interfaccia sensibile inserite sulle copie stampate del corpo: I calchi del corpo sono disposti come in un "paesaggio" per l'esplorazione. I gesti come la carezza produce cancellature di immagini fotografiche digitali presenti su palinsesti visivi. Queste cancellature tematizzano la dialettica temporale del tatto e del corpo tra incontri, come dimenticare e ricordare, o il riconoscimento e la stranezza. Un semplice gesto (un tratto attraverso un touchpad o il movimento di un mouse) crea una serie di variazioni ricche di corpi in movimento.

Empire of Sleep: The Beach

L'impero del sonno è una installazione interattiva virtuale in 3D stereoscopico visualizzate su un grande schermo in retro-proiezione. I partecipanti interagiscono grazie ad una fotocamera e fotografano la scena e passano le informazioni per creare nuovi punti di interesse. Alcuni personaggi surreali, vestiti in costume da bagno di inizio del ventesimo secolo, sono posizionati su diverse zone di sabbia isolata su un'area aperta con d'acque tranquille. In un primo momento sembrano lì per rilassarsi ma c'è, in realtà, uno stato d'animo pensieroso, come se qualche evento inconsueto si svolge al di là della consapevolezza dello spettatore.

Samplingplong

In samplingplong è un'interfaccia costituita da oggetti fisici - spazzatura elettronica, giocattoli di plastica, valvole ad aria compressa, cavi e fili. La scena è organizzata su una tovaglia, dove questa spazzatura diventano strumenti interattivi. Attivato da mouse-over e mouse-click, un improvvisato insieme di sonorità si evolvono e creano composizioni a scatti ritmici, ronzii e crepitii. Il risultato è un insieme di suoni che irrompono nell'ambiente web. L'installazione può essere vissuta muovendo il cursore del mouse e quando si toccano gli strumenti si genera piccoli eventi sonori che permettono all'utente di giocare con improvvisazioni spontanee. Facendo clic su questi oggetti si avvia il programma di composizioni che usa brevi loop ("techno-composizion"), modelli ritmici di analoghi (o reale) suoni, simulazioni fisiche o tecnologia di musica elettronica. Tutti rappresentano un commento ironico sulla interattività.

The Lightness of Your Touch

In questo esempio noi vediamo un pannello curvo vivente che **reagisce** al toccare di uno spettatore. La “pelle del corpo” del pannello si muove quando la mano si muove sulla superficie. Se si preme la mano per un attimo e si toglie si ha un segno della mano sul pannello. Questa impronta si solleva velocemente e la superficie comincia a gonfiarsi intorno come se si trattasse di una foglia o di un tessuto investiti da una brezza d'aria. Molte persone possono toccare la superficie allo stesso tempo e condividere questa interessante interazione.