



ACM SIGGRAPH IRC
International Resource Committee

Comité de Ressources Internationales

Dans le cadre des conférences annuelles de SIGGRAPH, le Comité de Ressources Internationales (IRC) produit des guides audio et des transcriptions écrites des œuvres présentées dans la Galerie d'Art et les Technologies Emergentes. Présentées dans différentes langues, celles-ci permettent aux œuvres d'être accessibles à nos visiteurs internationaux, ainsi qu'à toute personne incapable d'assister aux conférences. Hébergé sur différents sites (y compris SIGGRAPH.org et iTunes), les fichiers servent également de référence archivistique pour les intérêts et les recherches futurs. Nous espérons que vous apprécierez cette description des fabuleux travaux technologiques.

SIGGRAPH 2017: Galerie d'Art Français

Produit par Santiago Echeverry [santiago@echeverry.tv]

Fourni par: *Paula Gaetano Adi (SIGGRAPH 2017 Directrice de la Galerie d'Art)*

BioSoNot 1.2

Gilberto Esparza (Mexique)

BioSoNot 1.2 est un instrument bio-son hybride qui traduit l'activité biologique en son, en nettoyant des échantillons d'eau contaminée. Il génère de la musique et du bruit de l'activité biologique des microorganismes vivants qui habitent la rivière de Los Angeles. Une série de piles sur mesure à combustible microbiens (bio-senseurs) capte et récolte les électrons produits par les processus métaboliques des bactéries, et est déclenché comme énergie dans un oscillateur qui exprime l'information en tant que son, générant une symphonie organique de la vie bactérienne.

Milpa Polymère

Marcela Armas et Arcángelo Constantini (Mexique)

Inspiré par les relations conflictuelles entre l'économie du marché du maïs et ses profondes valeurs symboliques et culturelles au Mexique, *Milpa Polymère* est une imprimante 3D modifiée pour fonctionner comme un tracteur qui fabrique des graines stériles en acide polylactique, un biopolymère thermoplastique produit à partir d'une souche de maïs brevetée. La machine est piégée dans un cycle absurde et pervers qui contredit les origines mythologiques mêmes du maïs, domestiqué il y a plus de 10000 ans par une civilisation collective qui voyait cette plante comme une source de vie partagée dans leur cosmogonie et leur culture.

Le Pavillon Andin

Paul Rosero Contreras (Equateur)

Le Pavillon Andin est une série de sculptures imprimées en 3D, basées sur des enregistrements d'ondes sismiques dans quatre volcans actifs des hauts plateaux de l'Equateur et des îles Galapagos. Des appareils sonores ont enregistré l'activité volcanique, et à travers un logiciel personnalisé les données ont été converties en modèles 3D de calcul. Il en résulte une série d'objets hybrides et une vidéo fictive qui reconstituent une rencontre momentanée entre un volcan, un humain et une machine dans des contextes où les relations dynamiques entre les humains et leur environnement sont constamment redéfinies.

Echolocalisateur

Hamilton Mestizo (Colombie)

Echolocalisateur est un casque cybernétique qui recrée la réalité physique dans un système de biofeedback, traduisant les stimuli sensoriels en une nouvelle langue pour l'interprétation humaine. Il propose une "réalité virtualisée" où les phénomènes visibles sont réinterprétés dans des sons synthétisés qui génèrent de nouvelles associations cognitives et des expériences perceptives. En simulant le sonar d'écholocalisation utilisé par des animaux comme les chauves-souris et les dauphins, il souligne le rôle essentiel de la technologie dans la co-évolution des humains et des animaux, et crée un portail de perception-flexion, transformant l'environnement vers un monde qui existe et qui n'existe pas simultanément.

Octopodes Sisyphéennes

Mariela Yeregui et Miguel Grassi (Argentine)

Developé par le groupe *Artes Electrónicas* avec le support de l'UNTREF, *Universidad Nacional de Tres de Febrero*.

Les Octopodes Sisyphéennes sont un groupe de six robots mobiles qui portent des écrans LCD affichant des vidéos endoscopiques avec des images qui ressemblent à des organes internes du corps. Les robots se déplacent de façon irrégulière, sans aucun but, sauf pour révéler leur propre animalité technologique. Ils présentent un comportement corporel artificiel, organique, matériel et phénoménologique, en exposant leur propre existence absurde comme des objets artificiels "vivants". De la même façon que Sisyphe, condamné à accomplir une tâche laborieuse et futile à l'éternité, ces êtres mytholo-technologiques ont été créés pour porter une image d'eux-mêmes, et en conséquence pour définir leur propre sort et leur propre identité.

Anti-Horaire (dans le sens anti-horaire)

Gisela Motta et Leandro Lima (Brésil)

Anti-Horaire est une installation vidéo et "horloge murale" qui traite du mouvement cyclique de l'existence humaine, et de la poésie de la durée et de la perception. Il combine plusieurs éléments en couches (la terre, un enfant, un couple adulte et le ciel) qui se déplacent à des cadences distinctes, enregistrées du même point de vue, entraînant une horloge analogique désorientante se déroulant à un rythme unifié qui représente le passage du temps ainsi que le cycle de vie.

JailHead.com

Rodolfo Peraza (Cuba)

Rodolfo Peraza explore l'intérieur des espaces historiques abandonnés conçus pour l'ingénierie sociale. JailHead.com utilise la technologie de surveillance de l'Internet pour recréer l'un des meilleurs panopticons du monde, le *Presidio Modelo*, une prison modèle abandonnée à l'île de la *Juventud*, à Cuba. Les multi-joueurs de réalité virtuelle sont rendus "prisonniers", identifiés par leurs adresses IP, en se rendant compte que nous sommes tous captifs du système international d'observation et de contrôle du 21ème siècle.

cercleDeTambour[]

Christian Oyarzún (Chili)

Le cercleDeTambour[] est un instrument autonome composé de huit tambours de mendiants interconnectés, montés sur des projecteurs LED pour créer un réseau temporel et spatial d'interactions entre machines et spectateurs. Placés dans un cercle, tournés vers le centre de l'installation, ces modules projettent des motifs lumineux et sonores de façon bidirectionnelle pour créer une expérience technologique immersive et ritualiste qui étudie comment l'espace et le temps sont modifiés par la technologie. Ils créent des relations de dominance et de signifiante entre sujets et objets, en modifiant nos processus cognitifs et les relations symboliques que nous créons avec notre environnement.

Dispersions

Leo Núñez (Argentine)

Dispersions est un réseau physique composé d'une série de relais interconnectés qui produisent un paysage sonore artificiel interactif. Le travail semble être une toile désordonnée de centaines de fils enroulés, par lesquels les sons se déplacent en suivant un algorithme de vie artificielle. En utilisant uniquement le clic métallique des relais, le réseau se comporte comme un système complexe d'actionneurs électromagnétiques qui interagissent avec le spectateur. Chaque relais individuel agit comme un agent "vivant" qui active l'espace et l'architecture. Une fois que le mouvement d'un spectateur est détecté, le système libère un flux infini de son et de lumière.

Imaginaire Inverse

Astrovandalistas (Mexique, Brésil)

Astrovandalistas est un collectif translocal qui utilise l'intervention créative, l'activisme technologique, le piratage urbain et les connaissances open source pour explorer l'industrialisation de notre imaginaire social. À SIGGRAPH 2017, ils vont ouvrir un nouveau bureau où ils vont utiliser leur alphabet "glyphique futur" et leur système laser pour graver des prédictions et des micro-récits sur des roches et des débris urbains recueillis dans la grande région de Los Angeles. À l'aide du prototypage conceptuel, de la diffusion future et de la réappropriation de la technologie, *Imaginaire Inverse* propose des cadres différents pour réfléchir sur la géopolitique du développement technologique, et la réinterprétation des technologies pour des utilisations plus personnelles.