



ACM SIGGRAPH IRC

International Resource Committee

Within the context of the annual SIGGRAPH conferences, the International Resources Committee produces audio guides and written transcripts of works shown at the Art Gallery 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.

**SIGGRAPH 2017: Art Gallery
Portuguese (Brazilian)**

Produced by: Aruquia Peixoto (International Resources Committee)
Provided by: Paula Gaetano Adi (SIGGRAPH 2017 Art Gallery Chair)

BioSoNot 1.2

Gilberto Esparza (México)

BioSoNot 1.2 é um instrumento de bio-som híbrido que traduz a atividade biológica em som, conforme limpa amostras de água contaminada. Isso gera música e ruído a partir da atividade biológica dos microrganismos vivos que habitam o rio LA. Uma série de células de combustível microbianas feitas sob medida (biossensores) captura e colhe os elétrons produzidos pelos processos metabólicos das bactérias e são lançadas como energia em um oscilador que expressa a informação como som, gerando uma sinfonia orgânica da vida bacteriana.

Milpa Polímera

Marcela Armas and Arcángelo Constantini (México)

Inspirado pelo relacionamento conflituoso entre a economia orientada ao mercado do milho e seus profundos valores simbólicos e culturais no México, Milpa Polímera é uma impressora 3D modificada para funcionar como um trator que planta sementes inférteis feitas de ácido poliláctico, um biopolímero termoplástico produzido a partir de uma cepa de milho patenteada. A máquina está presa num ciclo absurdo e perverso que contradiz as próprias origens do milho: uma planta doméstica há cerca de 10.000 anos atrás por uma civilização coletiva cuja cosmogonia e cultura a viam como uma fonte compartilhada de vida.

The Andean Pavilion

Paul Rosero Contreras (Equador)

The Andean Pavilion é uma série de esculturas impressas em 3D, baseadas em gravações de ondas sísmicas em quatro vulcões ativos nos planaltos do Equador e das Ilhas Galápagos. Dispositivos de som gravaram a atividade vulcânica, e o software personalizado converteu os dados em modelos 3D computacionais. O resultado é uma série de objetos híbridos e um vídeo fictício que reencena um encontro momentâneo entre um vulcão, um ser humano e uma máquina em um ambiente onde a dinâmica humano-ambiental é constantemente redefinida.

Echolocalizador

Hamilton Mestizo (Colômbia)

Echolocalizador é um capacete cibernético que recria a realidade física dentro de um sistema de biofeedback, traduzindo estímulos sensoriais em uma nova linguagem para interpretação humana. Propõe uma "realidade virtualizada" onde os fenômenos visíveis são reinterpretados em sons sintetizados que geram novas associações cognitivas e experiências perceptivas. Pela simulação do sonar de ecolocalização utilizado por animais como morcegos e golfinhos, ele destaca o papel essencial da tecnologia na co-evolução de seres humanos e animais, e cria um portal de percepção-curvada, ambiente-transformadora para um mundo que simultaneamente existe e não existe.

Sisyphean Octopods

Mariela Yeregui and Miguel Grssi (Argentina)

Developed by the Artes Electrónicas Group and supported by UNTREF, Universidad Nacional de Tres de Febrero.

Octópodos Sisíficos (Sisyphean Octopods) é um grupo de seis robôs móveis que possuem telas de LCD exibindo vídeos endoscópicos com imagens que se assemelham a órgãos internos do corpo. Os robôs se movem de forma errática, sem qualquer propósito, exceto para revelar sua própria animalidade tecnológica; Eles apresentam um comportamento corpóreo que é artificial e orgânico, material e fenomenológico, expondo sua própria existência absurda como objetos artificiais "vivos". Como Sísifo, condenado a realizar uma tarefa árdua e inútil *ad eternum*, esses seres mitológicos-tecnológicos foram criados para levar uma imagem de si mesmos, e com isso definir seu próprio destino e identidade.

Anti-Horário (CounterClockwise)

Gisela Motta and Leandro Lima (Brasil)

Anti-Horário é uma instalação de vídeo e "relógio de parede" que trata do movimento cíclico da existência humana e as poéticas da duração e da percepção. Ele combina vários elementos em camadas (a terra, uma criança, um casal adulto e o céu) movendo-se em cadências distintas, registradas do mesmo ponto de vista, resultando em um desorientador relógio analógico que, de forma incomum, prossegue a um ritmo unificado que representa a passagem do tempo, assim como o ciclo da vida.

JailHead.com

Rodolfo Peraza (Cuba)

Rodolfo Peraza explora os interiores de espaços históricos abandonados projetados para engenharia social. JailHead.com usa a tecnologia de vigilância da Internet para recriar um dos melhores edifícios panópticos do mundo: o Presidio Modelo, uma prisão abandonada na Isla de la Juventud, Cuba. À medida que os participantes deste "jogo" de realidade virtual multiplayer se tornam "presos", identificados por seus endereços de IP, eles percebem que somos todos prisioneiros do sistema internacional de observação e controle do século XXI.

drumCircle[]

Christian Oyarzún (Chile)

DrumCircle [] é um instrumento autônomo composto de oito tambores den-den conectados e montados em projetores LED para criar uma rede temporal e espacial de interações máquina-espectador. Organizados em um círculo apontando para dentro, em direção ao centro da instalação, esses módulos projetam padrões de luz e som bidireccionalmente para criar uma experiência tecnológica imersiva e ritualística que esclarece como o espaço e o tempo são moldados pela tecnologia. Eles criam relacionamentos de dominância e significação entre sujeitos e objetos, modificando nossos processos cognitivos e as relações simbólicas que criamos com nosso ambiente.

Dispersiones

Leo Nuñez (Argentina)

Dispersiones é uma rede física composta por uma série de relés interconectados que produzem uma paisagem sonora artificial e interativa. O trabalho parece ser uma bagunçada rede de centenas de fios emaranhados através do qual os sons viajam, seguindo um algoritmo de vida artificial. Usando apenas o som dos cliques metálicos dos relés, a rede se comporta como um sistema complexo de atuadores eletromagnéticos que interagem com o espectador. Cada relé individual atua como um agente "vivo" que ativa o espaço e a arquitetura. Uma vez que o movimento de um espectador é detectado, o sistema desencadeia um fluxo infinito de som e luz.

Imaginário Inverso (Reverse Imaginary)

Astrovandalistas (México, Brasil)

Astrovandalistas é um coletivo translocal que aplica intervenção criativa, ativismo tecnológico, hacking urbano e conhecimento de código aberto para explorar a industrialização de nossa imaginação social. No SIGGRAPH 2017, eles abriram um novo escritório onde eles estarão usando seu alfabeto "futuro-glifo" e sistema de comunicação a laser para gravar previsões e micro-narrativas sobre rochas e detritos da cidade coletados na área da grande Los Angeles. Usando a prototipagem conceitual, o lançamento futuro e a reapropriação tecnológica, o *Imaginário Inverso* propõe estruturas diferentes para refletir sobre a geopolítica do desenvolvimento tecnológico e a reinterpretação de tecnologias para uso mais pessoal.