

NV RNSCMNT CRTV




NV RNSCMNT CRTV è una fanzine progettata come output visivo editoriale per la tesi di laurea "Un nuovo rinascimento creativo. Come le intelligenze artificiali stanno rivoluzionando il mondo delle immagini dal punto di vista dei creativi" di Zeno Mora. Tesi di Laurea di I livello in Design e Comunicazione. Politecnico di Torino. A.a. 2021/2022.

NUMERO


ZERO

NV RNSCMNT CRTV (Nuovo Rinascimento Creativo) crea un ponte tra digitale e carta stampata. Questa fanzine offre la possibilità di sfogliare con mano un prodotto che presenta contenuti che fino ad ora vivevano solo in un'altra dimensione: quella online. Gli otto progetti, opere ed esperimenti prodotti con l'aiuto di intelligenze artificiali nelle seguenti pagine del numero zero di NV RNSCMNT CRTV aprono una finestra sul futuro delle immagini e il loro utilizzo. Le immagini prodotte in questo nuovo rinascimento creativo in cui ognuno di noi è immerso trovano in questa pubblicazione spazio e tempo del tutto nuovi.

An Improbable Future.....	06-11
Neural Swamp.....	12-19
Uncommon Emotions.....	20-27
Sentient Mup Factory.....	28-35
This person does not exist.....	36-51
Fakemon.....	52-63
Sitcom starring Mario and Luigi.....	64-71
Ai-Da.....	72-77



AN IMPROBABLE FUTURE

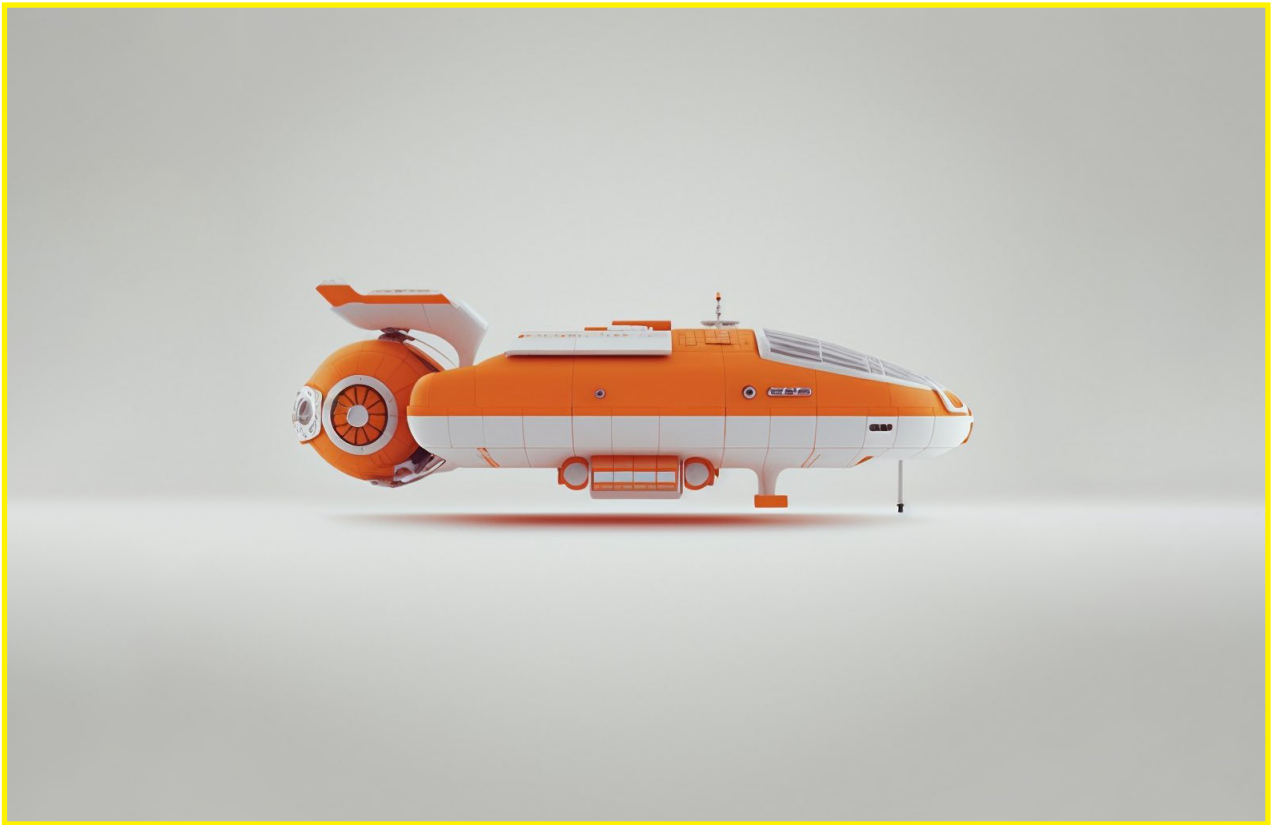
The background of the slide is a light gray. It is decorated with several sharp, yellow-outlined triangles of various sizes and orientations. Some triangles are solid yellow, while others are white with a yellow outline. These triangles are scattered across the slide, with a higher concentration around the central text. The text "SPECULATIVE DESIGN" is centered in a bold, black, sans-serif font, with "SPECULATIVE" on the top line and "DESIGN" on the bottom line.

SPECULATIVE DESIGN

Lo speculative design immagina futuri possibili per individuare la direzione migliore e come intraprenderla a partire da oggi.

An Improbable Future (@an_improbable_future su Instagram) utilizza Midjourney, senza alcuna postproduzione, per produrre immagini di mezzi di trasporto, oggetti, console e dispositivi elettronici di un futuro "inverosimile" che diventa possibile in un ottica nuova. Il nuovo punto di vista prende spunto dal passato, da un'estetica influenzata da prodotti iconici di design.

Le IA possono essere utilizzate per immaginare e progettare il futuro a servizio delle prossime generazioni di designers?



"Space Transport"



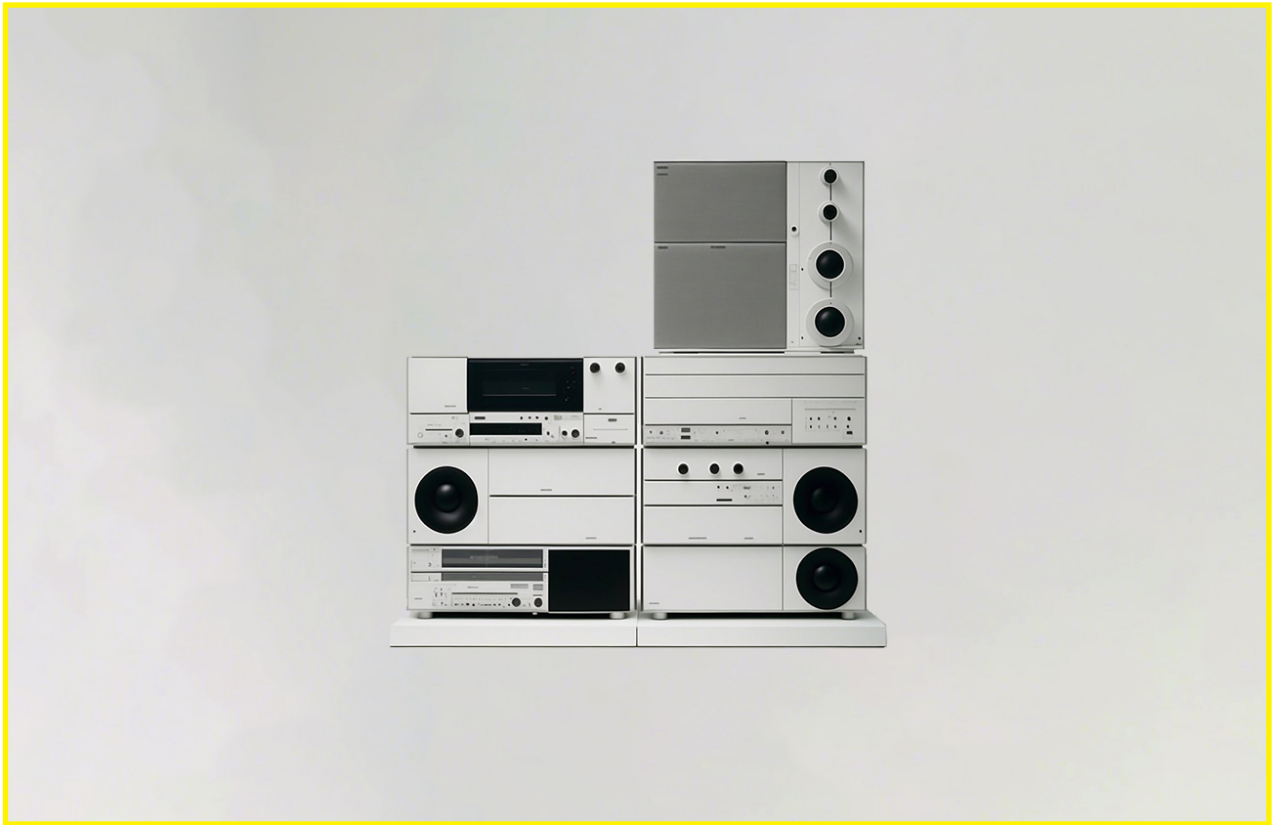
"Game"



"Personal Transport"



"Personal Audio"



"Home Audio"

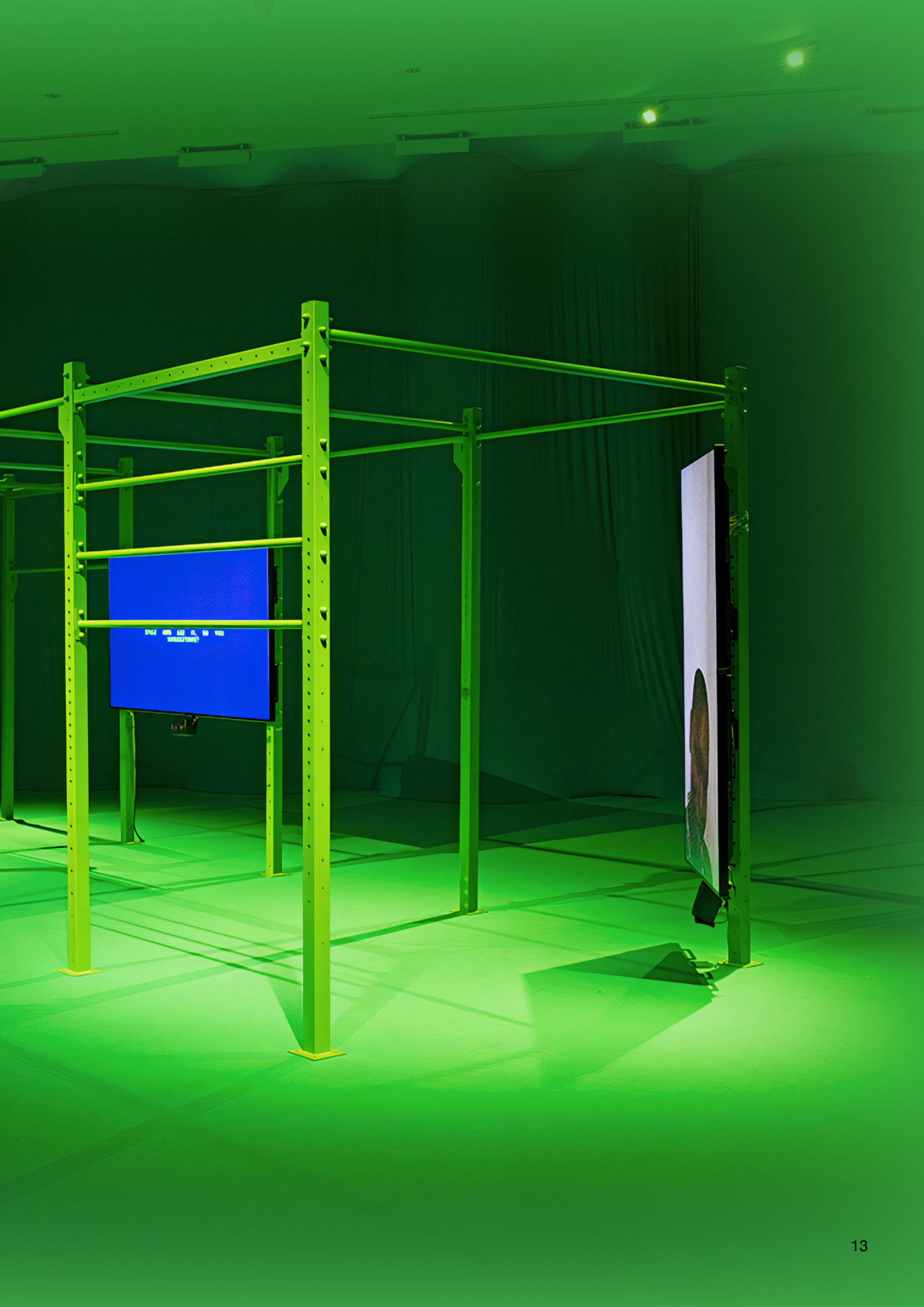


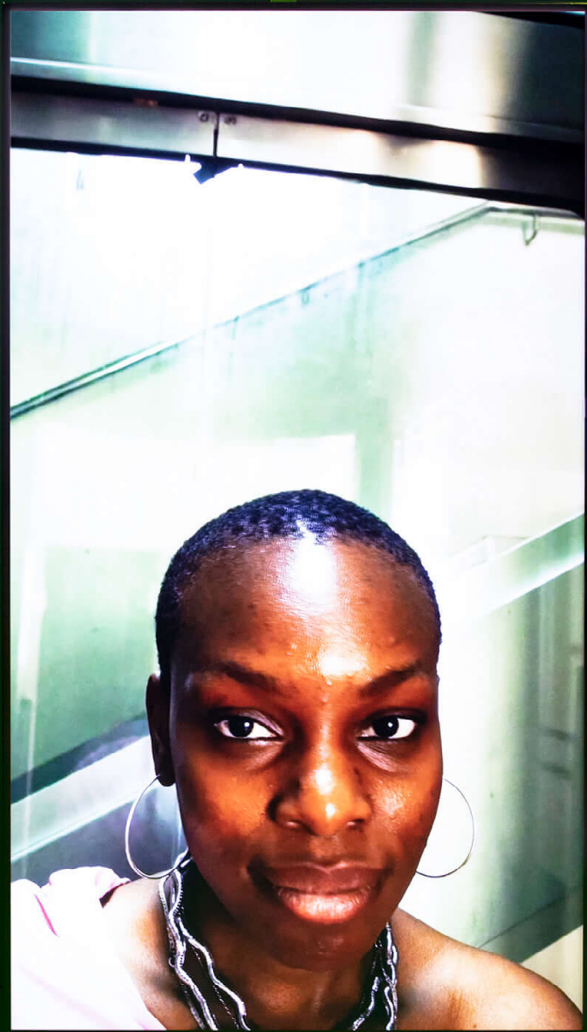
"Device"

Video & Sound

Martine Syms







Neural Swamp è un'installazione artistica presentata il 5 novembre 2021 negli spazi di Fondazione Sandretto Re Rebaudengo a Torino dall'artista, performer e regista Martine Syms.

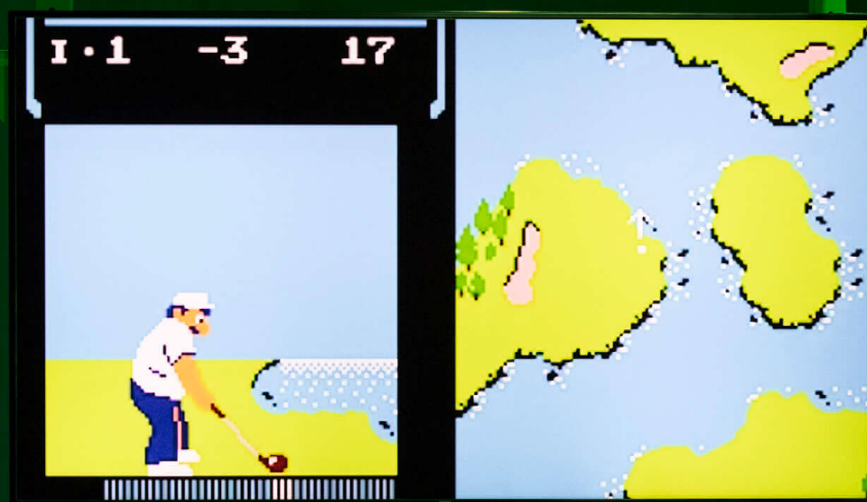
L'ambiente museale diventa un luogo immersivo colorato di verde in cui una struttura di ferro sorregge degli schermi raffiguranti due donne che dialogano. La voce di esse, accompagnate da una terza narratrice, non sono però reali: esse sono prodotte da una intelligenza artificiale che legge un copione, anch'esso generato al momento da un algoritmo. Così Athena e Dee, le due protagoniste, interagiscono con delle voci che definiscono più una distanza che una relazione, in un dialogo che tratta di futuri sistemi tecnologici, dell'invisibilità del corpo e delle narrazioni nere.





Martine Syms ha personalmente sviluppato e addestrato sulla base della propria voce e di quelle di due attrici famose l'algoritmo che comanda l'installazione artistica.

Lo spazio espositivo è pensato per essere un'esperienza immersiva che rispecchia alcuni elementi della narrazione, con riferimenti al mondo dello sport a cui appartiene il personaggio di Athena, ex campionessa di golf. L'intera ambientazione ricorda un campo da golf o una tenso-struttura sportiva. Lo spazio è interno ed esterno, umano e non umano, artificiale e reale.





Uncommon





Emotions:





In che modo DALL·E 2 crea nuove emoticons per trasmettere emozioni non comuni? È ciò che si è chiesto un utente di Reddit (@Live-Long-8400) dando in pasto all'algoritmo input testuali contenenti descrizioni di stati d'animo inusuali e non raffigurati dalle più popolari Emojis.













"Sentient mup factory"

VISIONI ONIRICHE E SURREALI

DI BETH FREY

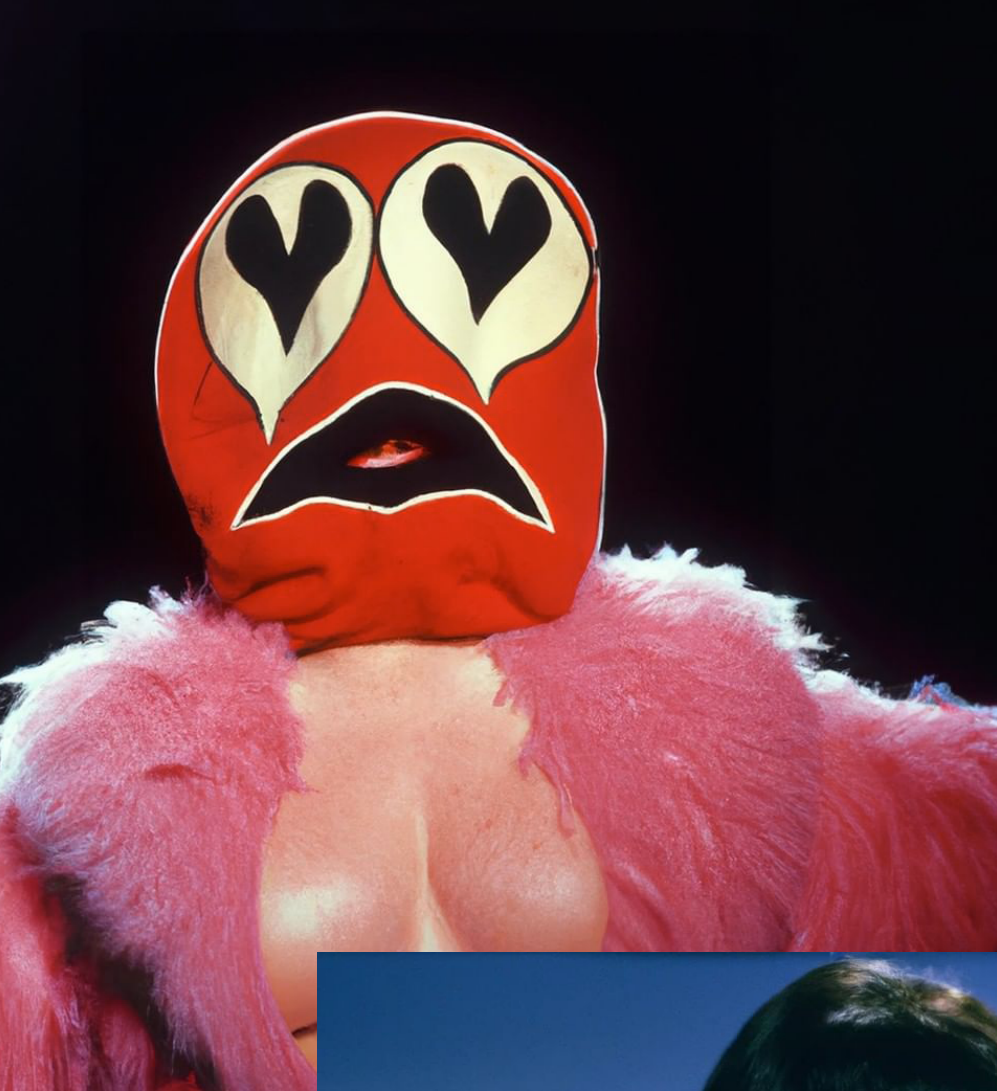


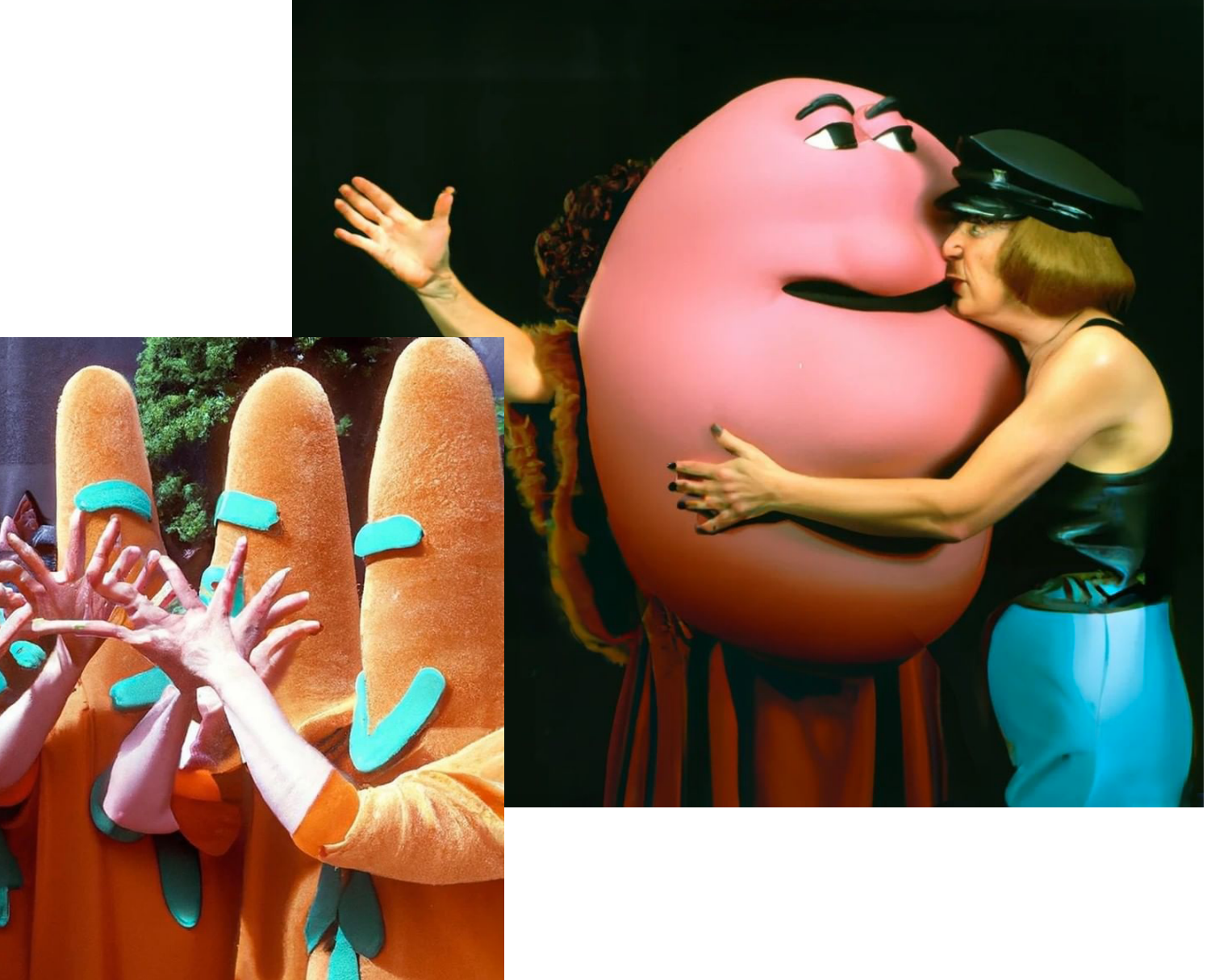
Sentient Mup Factory è un progetto visivo dell'artista canadese Beth Frey composto da immagini grottesche e disturbanti prodotte con DALL·E 2 raffiguranti personaggi curiosi e irrealistici.

L'obiettivo dell'artista è quello di creare realtà parallele con l'aiuto dell'intelligenza artificiale donando inconsciamente ad essa l'apparente abilità di sognare. Per Frey i risultati prodotti dall'IA non sono altro che fantasie surreali immaginate dagli algoritmi.















**THIS
PERSON
DOES

EXIST**



























Le persone che hai visto esistono. Sono frutto di un algoritmo di tipo GAN che produce, ogni volta che si aggiorna la pagina web della piattaforma online www.thispersondoesnotexist.com, un volto totalmente nuovo ed irripetibile. L'algoritmo utilizza un archivio enorme di volti umani esistenti, che diventano dati processati e messi a disposizione dal sistema per produrre occhi, nasi e capelli che non si possono vedere nella realtà.

Potranno in futuro queste facce diventare protagoniste di campagne, spot pubblicitari o film?

FAKED



Fino a che punto gli algoritmi generativi possono essere utilizzati per l'ideazione o la creazione di videogiochi? Tra quanto tempo le IA svilupperanno nuovi brand o alterazioni di essi? Per ora, i Pokemon che vedrai nelle prossime pagine non sono altro che Fakemon, prodotti da una intelligenza artificiale addestrata con un database contenente tutti i veri protagonisti di una delle iterazioni videoludiche più popolari.

















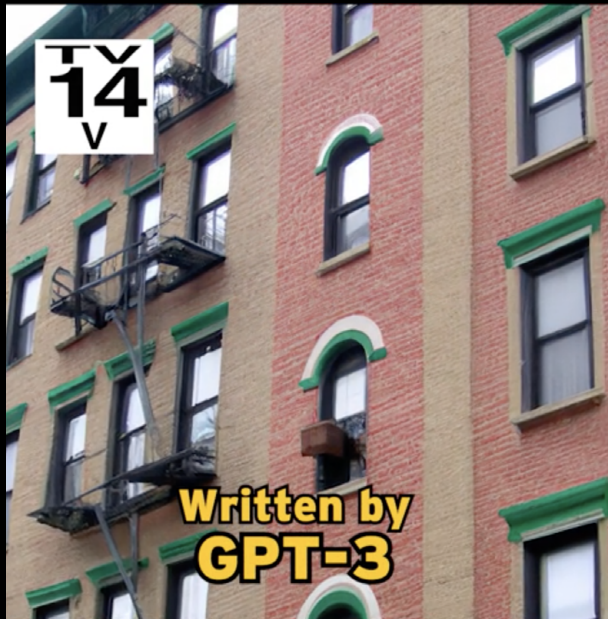




“A script for an
episode of a
live-action
multicamera
sitcom starring
Mario and Luigi”

Questo è l'input testuale che ha inserito Isaac E. Luther (@IsaacELuther su Reddit) su GPT-3, un modello di previsione linguistica che utilizza il deep learning per produrre frasi e testi di senso compiuto. L'obiettivo è stato quello di produrre la prima breve sitcom generata completamente da IA, con l'utilizzo di DALL·E 2 per le immagini e il modello citato in precedenza per i dialoghi.

In futuro, film e serie tv potranno essere pensate, scritte e prodotte autonomamente da algoritmi?



Mario: Hey Luigi.

Mario: What are you eating?



Luigi: Just some spaghetti.



Mario: Oh, that looks good.
I wish I had some.



Luigi: Well, there's plenty left.



Luigi: Help yourself.



Mario: Thanks, Luigi!



Mario e Luigi continue to eat their spaghetti and talk.



Luigi: So, Mario... how was your day?



Mario: It was alright. I went to work and then came home.



Luigi: What did you do at work?



Mario: Oh, you know, the usual.
I fixed some pipes.



Mario: And stopped a Goomba
from stealing a coin.



Luigi: That sounds like a pretty
eventful day.



Mario: Yeah, I guess it was. But
I'm just glad to be home
and relax with my brother.



Luigi: Me too Mario, me too.



DALL·E 2 PROMPTS

1_ "A photograph of an apartment building in New York City in 2003 where Mario and Luigi live"

2_ "A photograph of an apartment building in New York City in 2003 where Mario and Luigi live"

3_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache sitting on the couch eating spaghetti on the sitcom How I Met Your Mother (2005)"

4_ "A still of Mario entering on the sitcom King of Queens (1998)"

5_ "A still of Mario with a red cap and a mustache standing and talking on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

6_ "A still of Luigi sitting on the couch eating spaghetti on King of Queens (1998)"

7_ "A still of Mario with a red cap and a mustache standing and talking on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

8_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache talking on the sitcom Two And A Half Men (2003)"

9_ "A still of a lot of spaghetti in the kitchen on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

10_ "A still of Mario with a red cap and a mustache getting spaghetti on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

11_ "A still of Mario and Luigi with red and green caps and mustaches sitting and eating on the sitcom Two And A Half Men (2003)"

12_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache sitting on the couch and talking on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

13_ "A still of Mario with a red cap and a mustache sitting in an armchair eating spaghetti on the sitcom How I Met Your Mother (2005)"

14_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache sitting on the couch and talking on the sitcom Two And A Half Men (2003)"

15_ "A still of Mario with a red cap and a mustache standing and talking on the sitcom How I Met Your Mother (2005)"

16_ "A still of Mario with a red cap and a mustache standing and talking on the sitcom How I Met Your Mother (2005)"

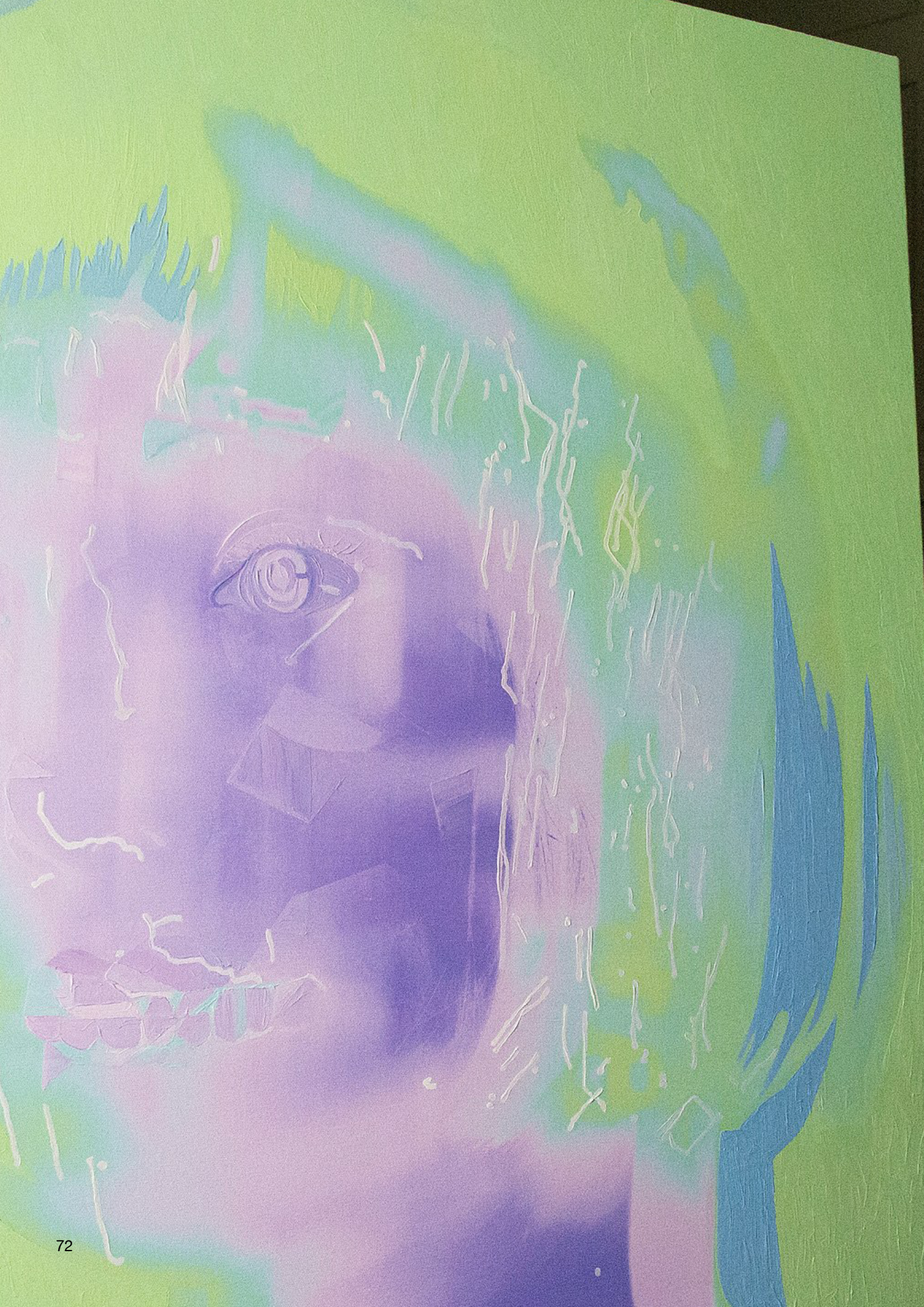
17_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache sitting on the couch and talking on the sitcom Two And A Half Men (2003)"

18_ "A still of Mario with a red cap and a mustache talking on the sitcom Two And A Half Men (2003)"

19_ "A still of Mario with a red cap and a mustache talking on the sitcom King of Queens (1998)"

20_ "A still of Luigi with a green cap and a mustache sitting on the couch and smiling on the sitcom Everybody Loves Raymond (1996)"

21_ "A still of Mario and Luigi in King of Queens (1998)"

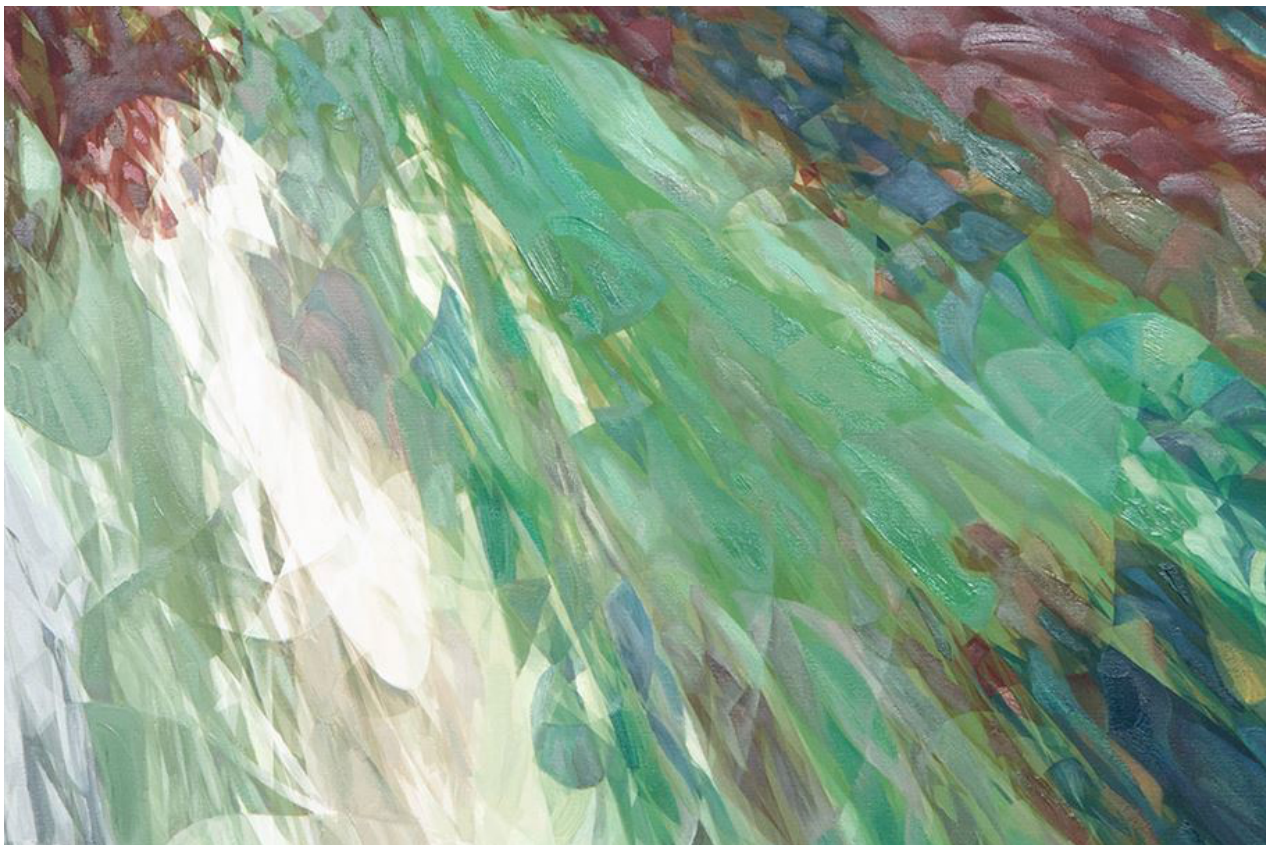


Ai-Da

Il primo robot umanoide
artista al mondo



Ai-Da è il primo robot al mondo dalle sembianze umane capace di produrre arte. Ideata dal team internazionale "Oxfordians" nel 2019, nasce come macchina in grado di dipingere ritratti di chi si trova davanti a lei grazie ad una telecamera inserita in un suo occhio e un software di IA che riconosce il soggetto e lo ricopia applicando svariati stili. Oggi Ai-Da può creare quadri e disegni astratti, e le sue opere sono esposte in svariate mostre ogni anno in tutto il mondo, dalla Biennale di Venezia alla Tate Modern di Londra.





Ma Ai-Da non è solo arista: è anche opera d'arte, come ha affermato lei stessa davanti al Parlamento del Regno Unito per parlare dell'impatto della tecnologia nell'industria creativa. E ancora: “io sono e dipendo da programmi e algoritmi per computer. La tecnologia può essere una trappola o un'opportunità per creare arte”.



ZERO

NUMBER



NV RNSCMNT CRTV NUMERO 0

