# Artificialité insolente

# ARTIFICIALITE IN SOLENTE

6/10 septembre 2021

Avec production d'un fanzine regroupant les travaux de la semaine.

Pages au format A5 (148 x 210 mm), définition de 150 DPI (874 x 1240 pixels)

# **Nathalie**

Transcription d'écoute avec Vosk

## **GPT-3 -> VCV-Rack**

Ici: Envoyer du texte dans VCV-Rack

#### **Neuranim**

Apprentissage de la marche par renforcement et par un algorithme génétique pour des robots virtuels.

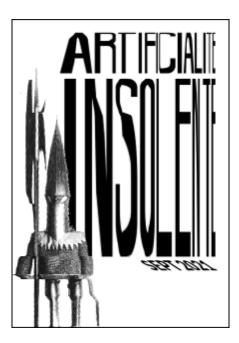
Ici: https://github.com/gweltou/Neuranim



# **Zine**

Un zine a été concocté pendant la résidence, il reprend les textes créés avec GPT-3, des images créées avec VQGAN-CLIP, etc. Le zine est en partie «dynamique», certaines pages sont différentes entre chaque exemplaires.

On peut en télécharger une version lisible ici : (les pages sont dans l'ordre) ou en imprimer une version personnalisée depuis les scripts disponibles sur github, ou en commander un exemplaire auprès des portes logiques (prix : 5 euros) en nous contactant à xor@lesporteslogiques.net



#### télécharger:

zine artificialité insolente

(pdf, 10 Mo)

code : https://github.com/lesporteslogiques/zine\_artificialite\_insolente

#### Comment l'imprimer sur le matériel de la baleine ?

A partir d'un exemplaire pdf :

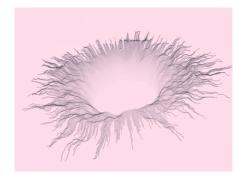
- ouvrir avec le visionneur de documents pdf, imprimer sur papier couché 90g
- réglages d'impression :
  - o général: A4, paysage,
  - o ajustement des pages : aucun, décocher les 2 cases
  - o avancé : position de reliure : reliure haut, type d'impression : 2 faces, pas d'économie de toner

#### Une fois imprimé:

- marquer le pli de la couverture en la pliant, pour faciliter le positionnement des agrafes
- régler la profondeur de l'agrafeuse si nécessaire, agrafer
- plier l'ensemble
- massicoter le bord des feuillets pour obtenir un bord plat

Les premiers exemplaires ont été imprimé avec des agrafes 23/8 (8 mm de profondeur), pour 16 pages des 23/6 seraient plus appropriées

## **Graphisme procédural**



Réalisé avec Processing.

Peut-être une âme poétique pourrait y voir un lien avec l'IA. Les motifs a aussi servi à illustrer en filigrane les pages "Guru

#### hole.pde (cliquer pour afficher le code)

hole.pde

```
import peasy.PeasyCam;
PeasvCam cam:
int num = 888;
float noise_scale = 0.05f;
float z_scale = 30f;
float radius = 60f;
float min_size = 20f;
float rotation = 0.0f;
int counter = 0;
void setup() {
 size(800, 600, P3D);
  //fullScreen(P3D, 2);
  cam = new PeasyCam(this, 500);
  strokeWeight(1.2);
float angle_offset = 0f;
void draw() {
  background(255, 220, 234);
  if (counter > 100) {
    rotateZ(rotation);
     rotateY(rotation*0.2);
    rotation += 0.0004f;
  angle_offset += 0.00004f;
  float angle_step = TWO_PI / (num-1);
  for (float angle = angle_offset; angle < TWO_PI+angle_offset-angle_step; angle += angle_step) {
    float distance = radius;</pre>
     float x = distance * cos(angle);
float y = distance * sin(angle);
float z = calcHeight(x, y, distance);
     // First point in multi-line
    PVector prev = new PVector(x, y, z);
float size = min_size * (1 + 8 * noise(x, y));
float dist_step = 1.3f;
     for (distance += dist_step; distance < radius+size; distance += dist_step) {</pre>
      x = distance * cos(angle);
y = distance * sin(angle);
       z = calcHeight(x, y, distance);
       stroke(60,\ 60,\ 80,\ 1.5f^*(distance-radius-20));
       line(prev.x, prev.y, prev.z, x, y, z);
       prev.set(x, y, z);
     distance = radius+size;
    x = distance * cos(angle);
y = distance * sin(angle);
     z = calcHeight(x, y, distance);
     line(\texttt{prev.x, prev.y, prev.z, x, y, z});\\
  counter += 1;
float calcHeight(float x, float y, float dist) {
  return noise(x*noise_scale, y*noise_scale) * z_scale + 20*log(dist-radius-min_size+0.001f) - 42;
```

#### Et aussi

Le robot de discussion de Serge @ Labomedia : https://ressources.labomedia.org/dialogpt

# Flyers génératifs

Processing inside: https://github.com/lesporteslogiques/supports communication/tree/master/artificialite-insolente

ARTIFICIALITE INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

QUIMPER 6-10 SEPT. 2021

ARTIFICIALITE INSOLENTE

INSOLENTE

ARTIFICIALITE INSOLENTE

Article extrait de : http://lesporteslogiques.net/wiki/ - WIKI Les Portes Logiques

Adresse:

http://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence\_artificialite\_insolente/start?rev=1631703654

Article mis à jour: 2021/09/15 13:00