

# Artificialité insolente

ARTIFICIALITE ■ INSOLENTE  
ARTIFICIALITE ■ INSOLENTE

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](mailto:xor@lesporteslogiques.net)



[télécharger :](#)

zine artificialité insolente

(pdf, 10 Mo)

code : [https://github.com/lesporteslogiques/zine\\_artificialite\\_insolente](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 :
  - général : A4, paysage,
  - ajustement des pages : aucun, décocher les 2 cases
  - 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

Artificiel Personnel”.

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

hole.pde

```
import peasy.PeasyCam;

PeasyCam 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;
    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) {
      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(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](https://github.com/lesporteslogiques/supports_communication/tree/master/artificialite-insolente)

**ARTIFICIALITE INSOLETE**

**ARTIFICIALITE INSOLETE**

**ARTIFICIAUTE INSOLENTTE**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**QUIMPER 6-10 SEPT. 2021**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

**ARTIFICIAUTE INSOLENTTE**

**>> LES PORTES LOGIQUES**

**ARTIFICIALITE INSOLENTTE**

## Ressources

Les pages consacrées à l'AI de Serge @ Labomedia :

[https://ressources.labomedia.org/les\\_pages\\_intelligence\\_artificielle\\_en\\_details](https://ressources.labomedia.org/les_pages_intelligence_artificielle_en_details)

Import AI : newsletter hebdomadaire sur l'actualité de l'intelligence artificielle par de Jack Clark, ancien journaliste et aujourd'hui employé d'OpenAI <https://jack-clark.net/>

Accès à GPT-3 (nécessite un compte sur invitation) : <https://beta.openai.com/>

<https://github.com/trekhleb/homemade-machine-learning>

ml4artists

- <https://ml4a.github.io/>
- <https://ml4a.net/>

<https://runwayml.com/ml-lab/>

<https://teachablemachine.withgoogle.com/>

Et un tas de liens en vrac ... <https://junyanz.github.io/CycleGAN/>

<https://openai.com/blog/musenet/>

<https://wandb.ai/authors/openai-jukebox/reports/Experiments-With-OpenAI-Jukebox--VmlldzoxMzQwODg>

<https://robertbrucecarter.com/writing/2020/07/a-simple-openai-jukebox-tutorial-for-non-engineers/>

<https://app.inferkit.com/demo>

<https://en.wikipedia.org/wiki/OpenAI>

<https://openai.com/blog/jukebox/>

<https://github.com/nashory/gans-awesome-applications>

[https://twitter.com/images\\_ai](https://twitter.com/images_ai)

film et ML : <https://medium.com/runwayml/creating-a-short-film-with-machine-learning-c850d8059af0>

### Manipulation d'images par Machine Learning

- <https://thisxdoesnotexist.com/>
- <https://coral.ai/examples/> (service) segmentation d'images
- <https://affinelayer.com/pixsrv/> (demo) pix2pix : on dessine au trait, l'AI crée des photos
- <https://ml4a.github.io/guides/Pix2Pix/> (demo) pix2pix, article sur le pix2pix
- <https://reiiakano.com/arbitrary-image-stylization-tfjs/> (demo) transfert de styles dans le navigateur
- <https://github.com/vijishmadhavan/ArtLine> (dépôt) de la photo au dessin au trait
- <https://github.com/vijishmadhavan/Toon-Me> (dépôt) cartoonisation
- <https://github.com/OsciiArt/DeepAA> (dépôt + web app) ascii art avec webapp
- <https://github.com/MarkMoHR/Awesome-Sketch-Synthesis>
- <https://imagetosketch.com/> (service) de la photo au dessin au trait

**Image upscaling** (une review : <https://topten.ai/image-upscalers-review/> )

- <https://deep-image.ai/>
- <https://bigjpg.com/> \$\$\$
- <https://icons8.com/upscaler>
- <https://imglarger.com/>

Article extrait de : <https://lesporteslogiques.net/wiki/> - **WIKI Les Portes Logiques**

Adresse :

[https://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence\\_artificialite\\_insolente/start?rev=1631708890](https://lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_artificialite_insolente/start?rev=1631708890)

Article mis à jour: **2021/09/15 14:28**