Artificialité 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.

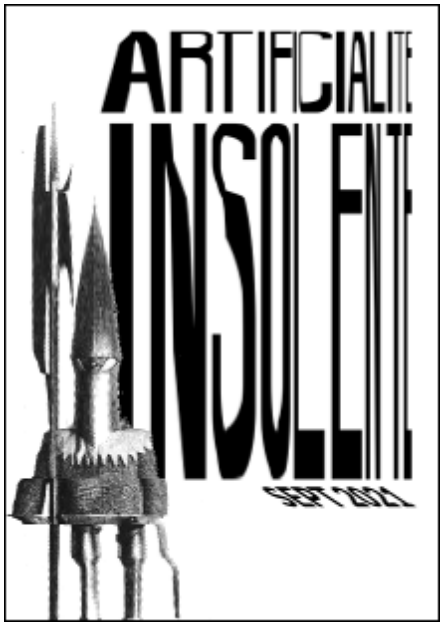
Ici : https://github.com/gweltou/Neuranim



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



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 :

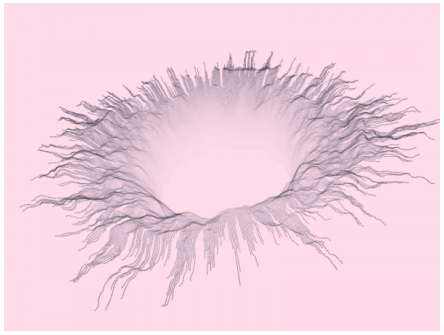
- ouvrir avec le visionneur de documents pdf, imprimer sur papier couché 90g
- réglages d'impression :
    - général : A4, paysage,
    - ajustement des pages : aucun, décocher les 2 cases
    - avancé : position de reliure : reliure haut, type d'impression : 2 faces, pas d'économie de toner

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



Ressources

Les pages consacrées à l'AI de Serge @ Labomedia :
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
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://reiinakano.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 : http://www.lesporteslogiques.net/wiki/ - **WIKI Les Portes Logiques**
Adresse :
http://www.lesporteslogiques.net/wiki/recherche/residence_artificialite_insolente/start?rev=1631708890
Article mis à jour: **2021/09/15 14:28**