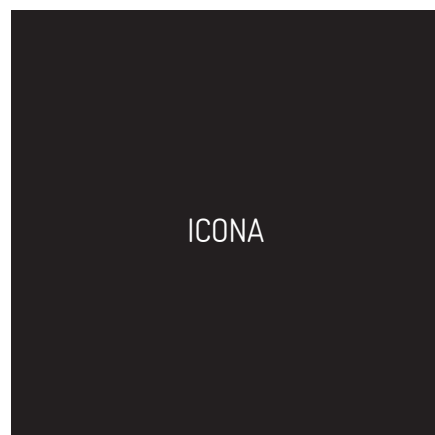


08 Cose non a caso

“Cose non ha caso” è un’applicazione software che, tramite modelli di intelligenza artificiale, indaga come la nostra personalità si riflette negli spazi che costruiamo. Attraverso l’analisi di una foto della nostra camera o della scrivania restituisce un artefatto generativo capace di rappresentare visivamente la nostra personalità.

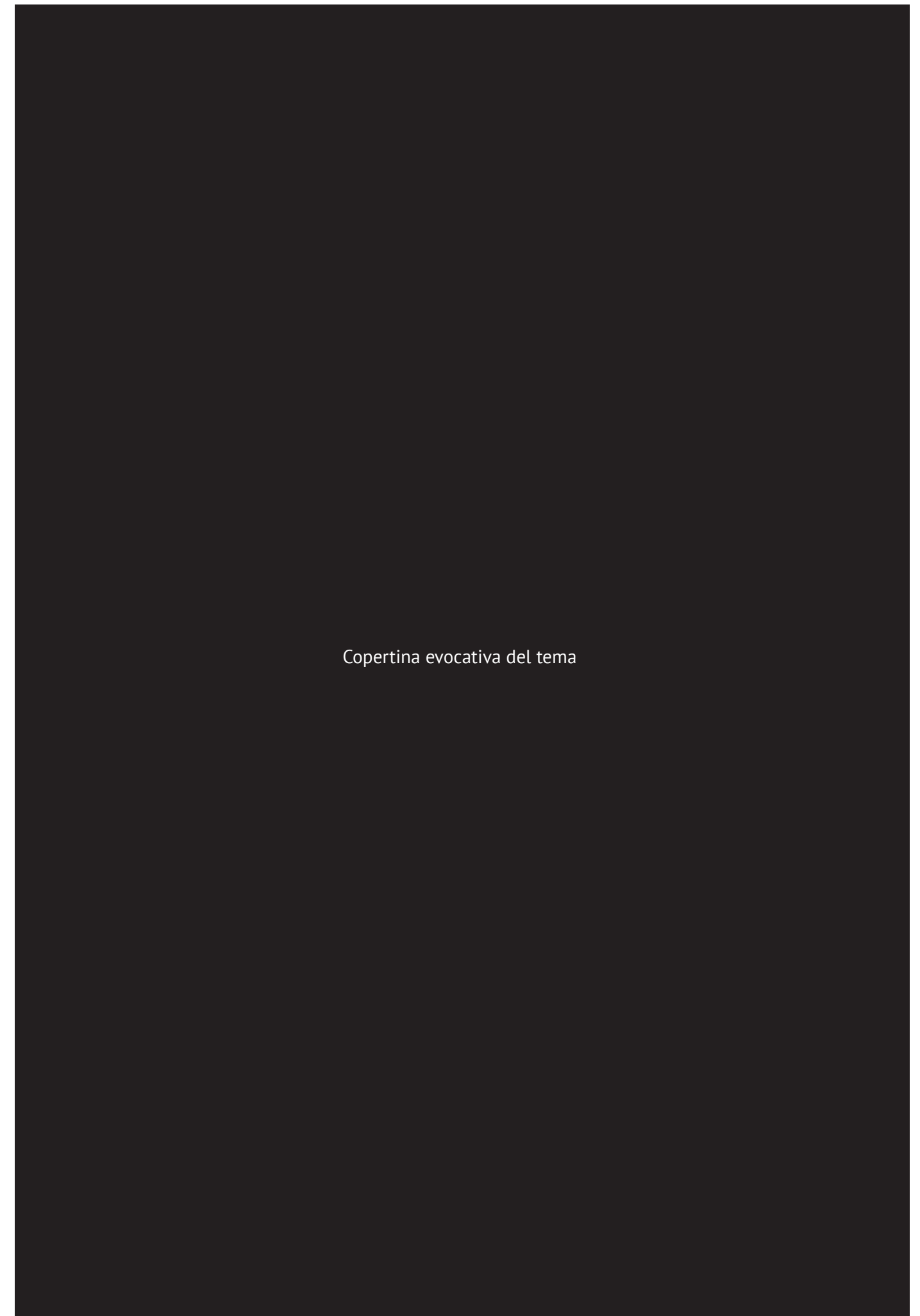
Irene Carlino



#Personality
#My stuff
#Generative art
#Generative text
#Object detector

github.com/ds-2021-unirms
github.com/irenecln

a destra
copertina, didascalia della
foto/immagine scelta per
rappresentare il progetto



Genesis, un viaggio introspettivo.

L'idea di questo progetto nasce da un pensiero frequente: ogni volta che guardo la mia scrivania penso sempre che il turbinio caotico di oggetti che la abitano rappresenti in maniera abbastanza accurata la persona che sono.

Dopo questo pensiero mi sono posta una domanda lecita, “che cos'è effettivamente la personalità?” Per rispondere a ciò mi sono rivolta all'Oracolo dell'internet, Wikipedia. “Con il termine personalità si intende l'insieme delle caratteristiche psichiche e delle modalità comportamentali (inclinazioni, interessi, passioni)”, questo mi fa capire che le cose delle quali ci contorniamo, scegliamo e facciamo entrare nel nostro mondo sono espressione deliberata e involontaria della nostra personalità. Tutti gli oggetti sulla nostra scrivania rappresentano indizi che fanno capire cosa è importante per noi, i nostri atteggiamenti, obiettivi, valori. Ovviamente questo concetto di rappresentazione dell' “io” va oltre il nostro piano di lavoro, la nostra interiorità è sempre proiettata verso l'esterno e filtra in tutto ciò che facciamo, nella musica che ascoltiamo e nei libri che leggiamo.

Concept: una foto non della persona ma della sua personalità.

A partire da questo concetto di “cose che ci appartengono”, dopo aver conosciuto una persona, il mio cervello, esattamente come un calcolatore impegnato a creare arte generativa, realizza una sorta di cartolina che mostra visivamente l'interiorità della persona in questione, passioni e interessi si trasformano in simboli, colori e texture. Una foto non della persona ma della sua personalità. Esattamente da questo mind trip nasce il concept del progetto: utilizzare gli oggetti di cui ci circondiamo per dedurre che persone siamo (almeno in parte).

La ricerca e casi studio.

(Da rivedere) Dopo aver sviluppato un pensiero, il primo passo è stato quello di cercare se questo legame tra oggetti e personalità è già stato



Schema oggetti-persona

in alto

Una foto della mia scrivania.,
45 giri “Relax” dei Frankie Goes
to Hollywood, un'evidente
dichiarazione d'amore
per la musica new wave e
synthwave degli anni '70-'80.

in basso

didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

indagato. Proprio durante questa prima ricerca ho trovato uno studio condotto dal ricercatore e psicologo Sam Gosling da cui è dato il libro “Snoop: What Your Stuff Says about You”.

Snoop: What Your Stuff Says about You.

Questo libro è stato fondamentale non solo per avvalorare la mia tesi, in quanto afferma che gli ambienti che le persone costruiscono intorno a se stessi siano ricchi di informazioni sulle loro personalità, valori e stili di vita, ma anche perchè mi ha mostrato quali sono i punti da prendere in considerazione per dedurre il tipo di personalità. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

(anticipare questo paragrafo) In campo tecnologico l’argomento è stato studiato con applicativi di machine learning per dimostrare che le tracce che lasciamo nel cyberspazio possono dire molto su di noi. Secondo una ricerca condotta sia dalla Stanford University che dalla University of Cambridge, i giudizi sulla personalità formulati da un modello computerizzato, che studia le nostre attività su Facebook, possono essere più accurati di quelli di amici e familiari.

Il logotipo di Nordkyn.

Una volta aver capito cosa voler rappresentare dovevo decidere come. Un caso studio di ispirazione è stato logotipo di Nordkyn, dove il logo cambia e varia in relazione al mutamento climatico e al meteo. Questo lavoro mi ha ispirato per creare un artefatto generativo guidato dai dati.

Progetto | Cos’è.

“Cose non a caso” è, quindi, un’applicazione

1
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

2
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

3-6
didascalia foto gino che dice cosa
sia, dettagli anno, misure, ...

1	2
3	4
5	6



Varie reference

Varie reference

Varie reference

Varie reference

Varie reference

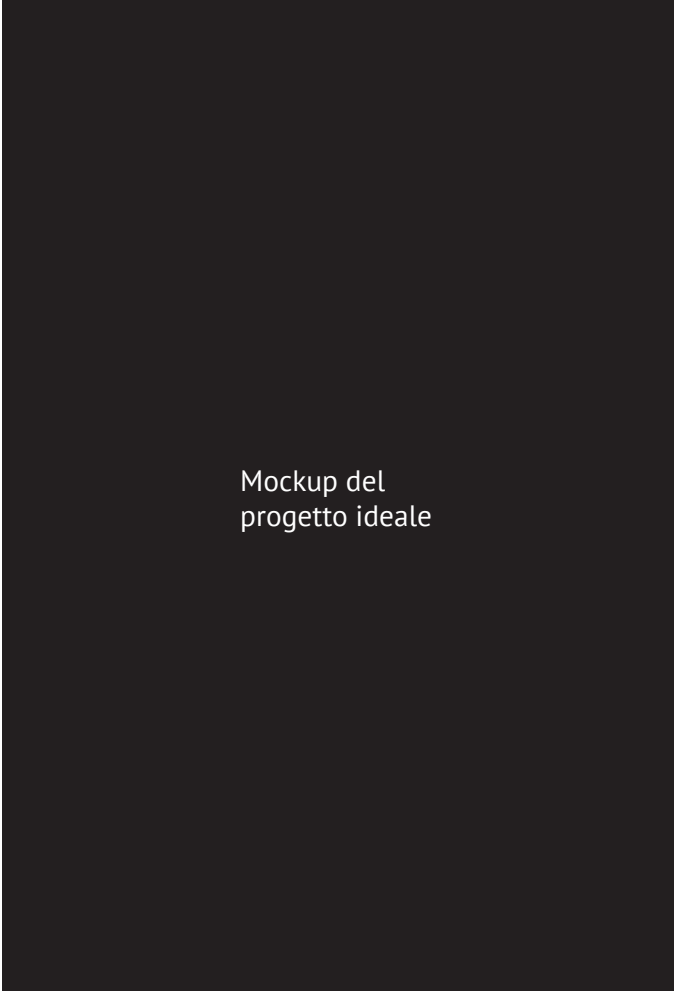
software che indaga il tema della personalità e come questa si riflette negli spazi che creiamo. Tramite degli input fotografici l'applicazione riuscirà a raccogliere dei dati sulla nostra personalità, riuscendo, infine, a rappresentarsa visivamente generando un artefatto visivo.

Progetto | Come funziona (da rivedere)

La prima (e anche l'unica) interazione richiesta all'utente è quella di caricare una foto della propria camera o della scrivania, da questa, tramite un algoritmo di machine learning(?) verranno identificati i nostri oggetti, da questo si dedurranno i nostri interessi. Dopodichè verrà realizzato un poster con una grafica generativa guidata dai dati sugli oggetti trovati precedentemente. Il poster sarà composto da un piccolo testo che riesca a descrivere il nostro "io interiore" e da un pattern di pittogrammi, dove ogni pittogramma rappresenta ogni pittogramma rappresenterà la "categoria" di oggetti individuati. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Prototipi

Parlare del prototipo e di come ho esplorato il tema. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor



incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.

Scenari futuribili

Cosa succederebbe se questo software avesse la possibilità di ricavare i dati dai social-network? Si potrebbe generare una grafica ancora più dettagliata ed espressiva del nostro “io interiore”. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum. Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed do eiusmod tempor incididunt ut labore et dolore magna aliqua. Ut enim ad minim veniam, quis nostrud exercitation ullamco laboris nisi ut aliquip ex ea commodo consequat. Duis aute irure dolor in reprehenderit in voluptate velit esse cillum dolore eu fugiat nulla pariatur. Excepteur sint occaecat cupidatat non proident, sunt in culpa qui officia deserunt mollit anim id est laborum.



Bibliografia

Gosling, S. D., Ko, S. J., Mannarelli, T., & Morris, M. E. (2002). A Room with a cue: Judgments of personality based on offices and bedrooms. Journal of Personality and Social Psychology

Sitografia (da sistemare)

Ricerca della Stanford University <https://engineering.stanford.edu/magazine/article/stanford-research-finds-computers-are-better-judges-personality-friends-and-family>

Paper di Sam Gosling <http://gosling.psych.utexas.edu/wp-content/uploads/2014/09/JPSP02-Roomwithacue.pdf>