Roberto Alesi

Hermits
Guoci meccanici per interfacce tangibili robotiche riconfigurabili.

[2:15] https://www.youtube.com/watch?v=PUlgysPHHq8

AARON
AARON è un algoritmo di creazione artistica creato nel 1973 da Harold Cohen. La sua capacità di dipingere è migliorata di anno in anno grazie al suo programmatore che l'ha implementata con tecniche sempre più difficili.

http://www.aaronshome.com/aaron/index.html

Futurish Card
Un deck di carte generativo che genera diversi scenari e artefatti dal futuro.

Workshop: https://miro.com/app/board/o9J_lfeQ7E=/
Cards: https://www.chonee.com/futurishcards/

Futurish cards

ENVISION A DRONE RELATED TO EXERCISE THAT IS ADAPTIVE

Give more, please

This work is published under a CC BY-NC-SA 4.0 license.

NORAA
Esempi collaborativi tra uomo e macchina. Esplora il modo in cui comunichiamo idee attraverso i tratti di un disegno e come si potrebbe insegnare a disegnare anche a una macchina attraverso l'apprendimento.

https://www.jessicain.net/pagesnoraa

"Man is still the most extraordinary computer of all"
– John F. Kennedy

Edward de Bono
Creatività e pensiero laterale

mente come sistema che si autorganizza

caos

mente come sistema modellizzante

brillante

l'importante è il processo, non il risultato

elaborazione

processi mentali

anima

progettazione

comunicazione

empatia

la creatività può essere trasmessa?

informazione

rielaborare

pensiero laterale

opere d'arte

esseri creativi

apprendimento

essere umani

fantasia

capacità

idee

innata?

cervello = comunicazione in codice

logica

mente

creatività

stimoli

testi letterari

problem solving

speculative

variabili

sviluppare il proprio senso creativo

ipotesi

artefatti

immaginazione

osservare

Macchine creative

considerazioni ovvie

strade percorribili

input

soluzioni

confine

conoscenza

problemi

limiti

esperienze

passioni

opinioni

catalizzatore

modelli

allenamento

visioni

inventiva

creazione

Entropia

approccio creativo

punti di vista

colegamenti

arti visive

bello/ brutto?

mentalità

modalità

design generativo

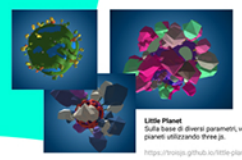
algoritmo

macchine che facilitano la creatività umana

È possibile istruire una macchina ad essere creativa per avviare processi "mentali" che le rendano in grado di trovare soluzioni laterali a problemi o visioni future?

Archive Dreaming
Creato da Refik Anadol Studio, Archive Dreaming è un'installazione circolare larga 6 metri che impiega algoritmi di machine learning per cercare e ordinare le relazioni tra 1.700.000 documenti.

https://www.creativeapplications.net/vvvv/archive-dreaming/



Little Planet
Sulla base di diversi parametri, vengono generati pianeti utilizzando three.js.

https://troiojs.github.io/little-planet/

A possible landscape
Una macchina disegna un paesaggio astratto solo dopo che l'opera è stata venduta.

https://www.hicetnunc.xyz/objkt/33076

MILLION TOKEN WEBSITE

MillionTokenWebsite (MTW) è la tela di Internet: una griglia di 1000 x 1000 pixel in vendita sulla rete Ethereum con ogni trama di 5x5 px.
Pensata come una versione nuova e migliorata del sito web del 2005, Million Dollar Homepage.
I proprietari terrieri possono disegnare o caricare un'immagine sui loro appezzamenti, collegarsi a qualsiasi sito web e rivendere la loro terra sul mercato libero. Diamo il benvenuto ad artisti, inserzionisti e appassionati di Internet sul sito web di Million Token

https://milliontokenwebsite.com/

Dreamscape
L'intelligenza artificiale creativa viene sfruttata come agente generatore per speculare sui paesaggi urbani e visualizzarli all'interno di un ambiente di realtà virtuale (VR) immersivo.
Che ha portato alla creazione di "Dreamscape AI", uno strumento per l'indagine architettonica.
Culminando in un'esplorazione nel futuro del design dei videogiochi in cui l'IA porta a spazi di gioco auto-generativi e la loro grafica è guidata dall'utente.

https://dreamscapeinmy

Small cubes that self-assemble
Gli M-Block, sono dei robot a forma di cubo senza parti mobili esterne. Tuttavia, sono in grado di arrampicarsi l'uno sull'altro, saltare in aria, rotolare sul terreno e persino muoversi mentre sono sospesi a testa in giù.

https://www.youtube.com/watch?v=6a2bJS6LZbs

AI based robot painting project
Un braccio robotico che tiene il pennello, da vita a nuove forme d'arte attraverso dipinti.

https://www.designboom.com/technology/ai-painting-project-robot-fine-art-paintings-03-10-2021/

OpenAI Plays Hide and Seek
Gli agenti giocano a un gioco a nascondino a squadre. I nasconditori (blu) hanno il compito di evitare la linea di vista dei cercatori (rosso), e i cercatori hanno il compito di mantenere la visione dei nasconditori.

https://openai.com/blog/emergent-tool-use/

ROBLOX

Roblox
Roblox è un videogioco di genere MMO creato e pubblicato dalla Roblox Corporation nel 2006. Nel gioco si possono creare i propri mondi virtuali, dove si può scegliere chi far entrare, si può socializzare con altri utenti e creare il proprio mondo tramite il linguaggio di programmazione Lua Script.

La "Piattaforma di immaginazione" di Roblox consente a ragazzi di tutte le età di immaginare, creare e giocare insieme in mondi 3D immersivi e generati dall'utente. Tutti i giochi e le esperienze su Roblox sono creati dagli stessi giocatori.

https://www.roblox.com/home

evitare confusione
incontro
coinvolgimento
chat
benessere psicologico
tempo reale
live
interazione
esposizioni
Club Quarantane
ClubHouse
social
videogiochi
Google Meet
scuola
Twitch
streaming
TikTok
meeting
lavoro
Fortnite
Roblox
Fruizione veloce
Figma
concerti
Miro
Zoom

cercare alternative
2D/ 3D
e poi?
spazio invisibile
capacità
navigatori
macchine
immateriale
esploratori
cosa può offrirci il mondo virtuale?
pissibilità
che forma ha il mondo virtuale?
siamo invasori
opportunità
realtà parallela
non lo abbiamo ancora scoperto?
abitanti del mondo virtuale
generativo?
appuntamenti
flussi
digitalizzazione
mondo virtuale
X duplicazione X
mondo reale
reti
esperienza
saturi
canoni
abitudini
movimento
convenzioni
punti
porte
conoscenza
percorsi
spazi
spostamento
superficie
edifici
posti
muri
ambienti
spazi canonici
luoghi
tempo
legame

Lo spazio con cui ti incontri con una persona/cliente cambia l'esperienza, l'impatto e la percezione.

How Classroom Design Affects Engagement

Gli studi di Steelcase Education hanno dimostrato che le classi progettate per l'apprendimento attivo, ovvero dove lo spazio fisico supporta l'attenzione su esperienze coinvolgenti per studenti e docenti, hanno un effetto significativo sul coinvolgimento degli studenti.
Migliorare i risultati educativi è un obiettivo quasi universale, ma come ottenerlo rimane ancora al centro della ricerca e del dibattito.

https://www.steelcase.com/research/articles/topics/active-learning/how-classroom-design-affects-student-engagement/

rendimento
sensazioni
simulazioni
"Diamo forma ai nostri edifici; da allora in poi ci plasmano"
– *Winston Churchill*
La piattaforma plasma:
relazioni
esperienza
salute
comportamenti
idee
opinioni
emozioni
apprendimento
creatività
percezione
malessere psicofisico
curatore virtuale
obsoleti
progettare
vanno riprogettati
abbandonati
non sono piu adatti all'uso che ne facciamo
ambienti digitali fatiscenti
malandati
GenZ
creatori
smaterializzazione di spazi
sistema
forma

Ecosistemi Virtuali

di cosa sono fatti gli spazi?
amicizie
valore di uno spazio
passato
esperienze
piu valore spazi virtuali che reali
ricordi
memoria collettiva
pandemia
relazioni
memorie
amicizie
vissuto
tracce
non luoghi
energia dello spazio

Ecosistema s. m. [comp. di eco- e sistema] (pl. -i). – Unità funzionale formata dall'insieme degli organismi viventi e della materia non vivente, che interagiscono in un determinato ambiente costituendo un sistema autosufficiente e in equilibrio dinamico.

Aristotele (XVI) - spazio come un'estesità illimitata in cui si muovono i corpi.

Uno **spazio** può essere definito come un luogo più o meno ampio, come la distanza tra due punti, un intervallo di tempo tra due avvenimenti, un **luogo in cui esistere**.

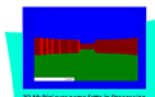
Scoprire nuovi spazi ci permette di conoscere nuove culture, nuove popolazioni e fare nuove esperienze.

Newton (XVII) - spazio assoluto come un luogo ***astratto dalla percezione sensibile*** *dei corpi.*

Travis Scott - Fortnite

Il rapper statunitense Travis Scott si è esibito con un set dal vivo all'interno del battle royale Fortnite con un pubblico di 12 milioni di giocatori, che hanno preso parte allo spettacolo.

https://www.theguardian.com/games/2020/apr/04/travis-scott-concert-fortnite-more-than-12m-players-watch



3D Multiplayer game fatto in Processing
https://openprocessing.org/sketch/1038693

Facebook Horizon

"A social experience where you can explore, play and create in extraordinary ways. In Horizon, you're not just a visitor. You're part of what makes it great."

Facebook Horizon è un portale, ancora in beta program, che permetterà agli utenti di incontrarsi, giocare e svolgere innumerevoli attività utilizzando Oculus Quest o Oculus Rift S.

https://www.oculus.com/facebook-horizon/

Club Quarantaene

Il progetto si è distinto dagli altri festival online tuffandosi a capofitto nell'esperienza virtuale, prendendo lezioni dai videogiochi per ricostruire un club online. Dal suo inizio a marzo, ha ospitato tre feste - che possono durare fino a 40 ore ciascuna - e 700.000 visitatori.

https://clubquarantaene.stream/

Come possiamo progettare uno spazio per il lavoro collaborativo e la costruzione di relazioni?

Come possiamo utilizzare lo spazio per dare forma alle conversazioni?

Come possiamo modellare lo spazio per facilitare nuove idee?

Come possiamo usare lo spazio per dare alle persone il permesso di giocare?