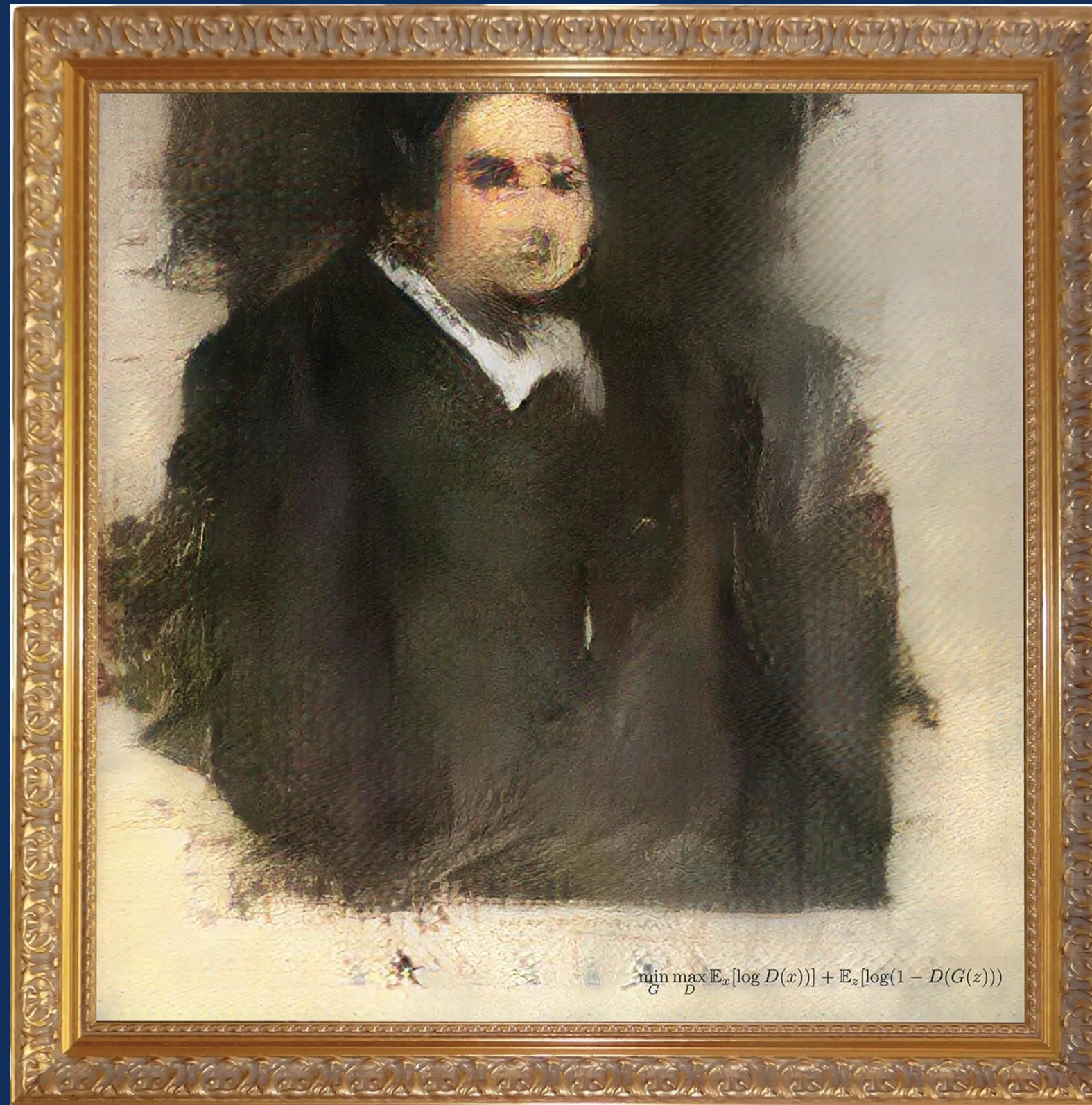




ARTE

Rebecca Pedrazzi



$$\min_G \max_D \mathbb{E}_x [\log D(x)] + \mathbb{E}_z [\log(1 - D(G(z)))]$$

Obvious

Edmond de Belamy, 2018.

Algoritmi GAN, stampa inkjet su tela, 70 × 70 cm.

In asta da Christie's New York a ottobre 2018.



Mario Klingemann
Memories of Passersby I, 2018

Composition of multiple GANs, two 4K screens, custom handmade chestnut wood console that hosts the AI brain and additional hardware.

Wood console: 70 x 70 x 40 cm.

Each 65" screen (3840 x 2160) custom framed:

145 x 82.9 x 3.8 cm (without frame) / 152.2 x 89.2 x 7.1 cm (with frame).

Installation dimensions: 233 x 208 x 55 cm.

Edition of 3 + 2 AP

Courtesy Onkaos.

Eravamo pronti all'AI Art?

NFT & Crypto art



AI Art



HYPE!!

Sougwen Chung, Into the Light, 2013. Courtesy Sougwen Chung.

Blockchain



Metaverso



Tools di IA



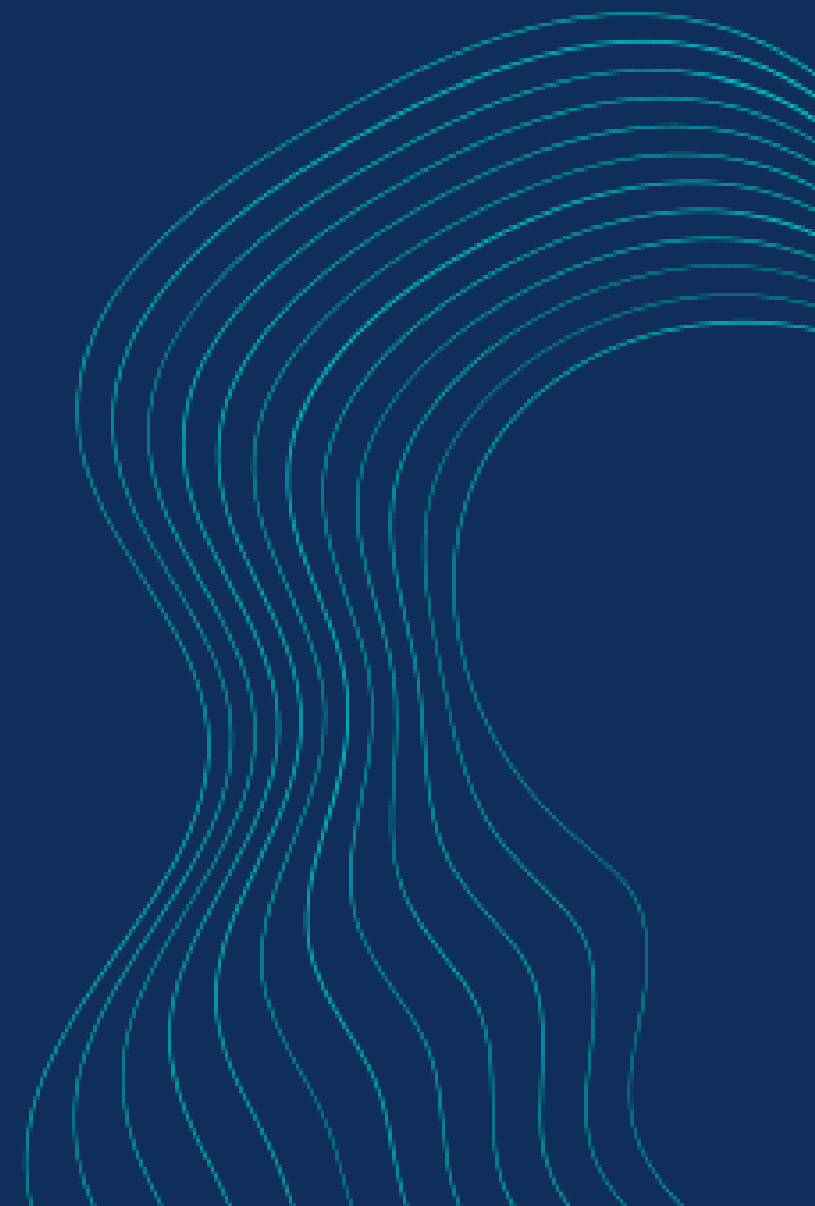
Primavera IA

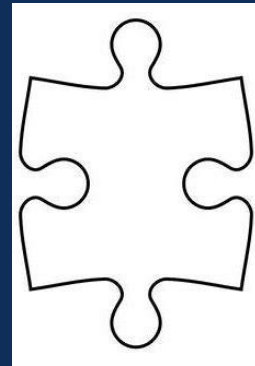


Educational & Consapevolezza

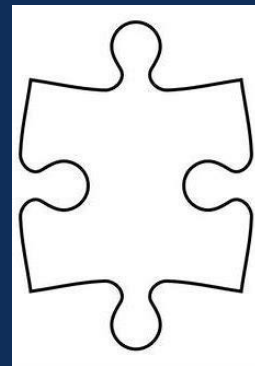


Quando è nata l'AI art?





Filippo Lippi, La Madonna di Tarquinia, tempera su tavola (114x65 cm), datata 1437
Galleria Nazionale d'Arte Antica, Palazzo Barberini

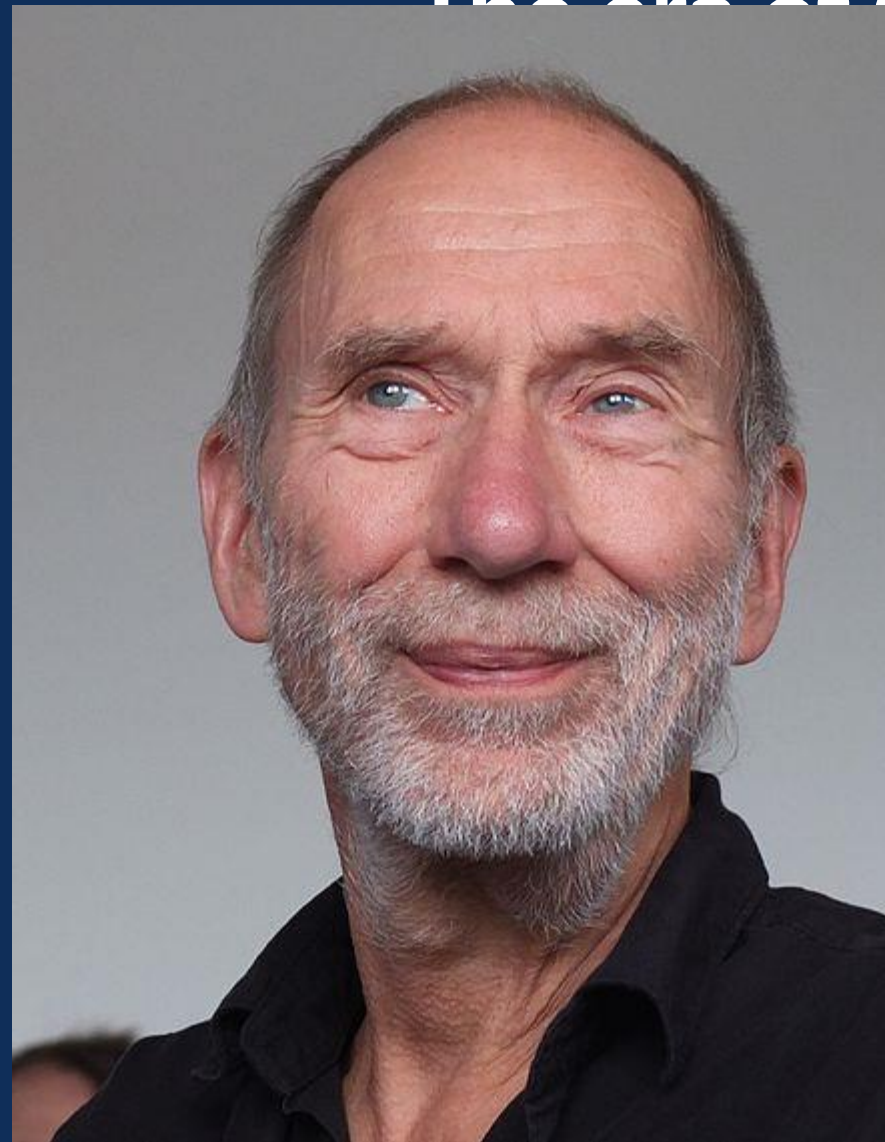


Antonio del Pollaiuolo
Ercole e l'idra, Firenze, Uffizi



Sandro Botticelli, La Primavera, tempera su tavola (203 x 313 cm), databile per il 1478 circa. Galleria degli Uffizi, Firenze.

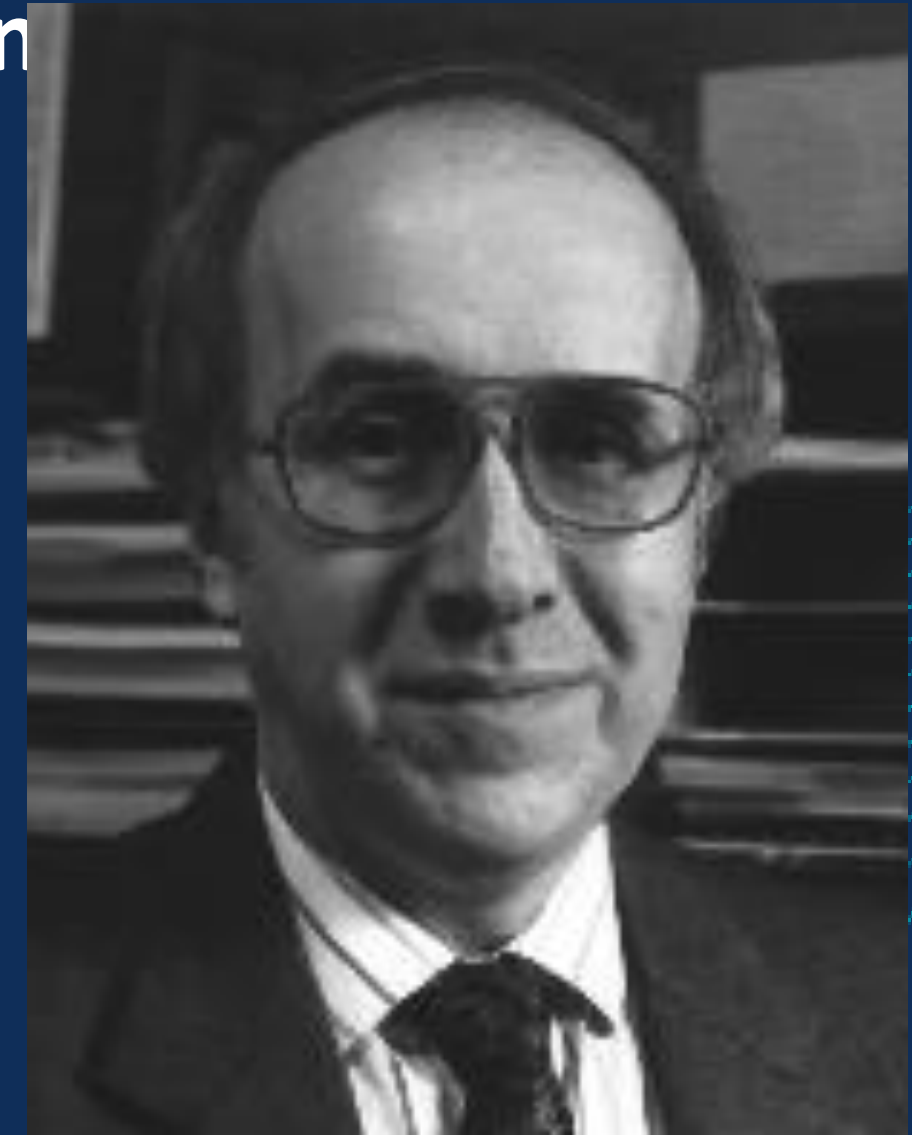
The era of Computer art: "3N" computer pion



Frieder Nake

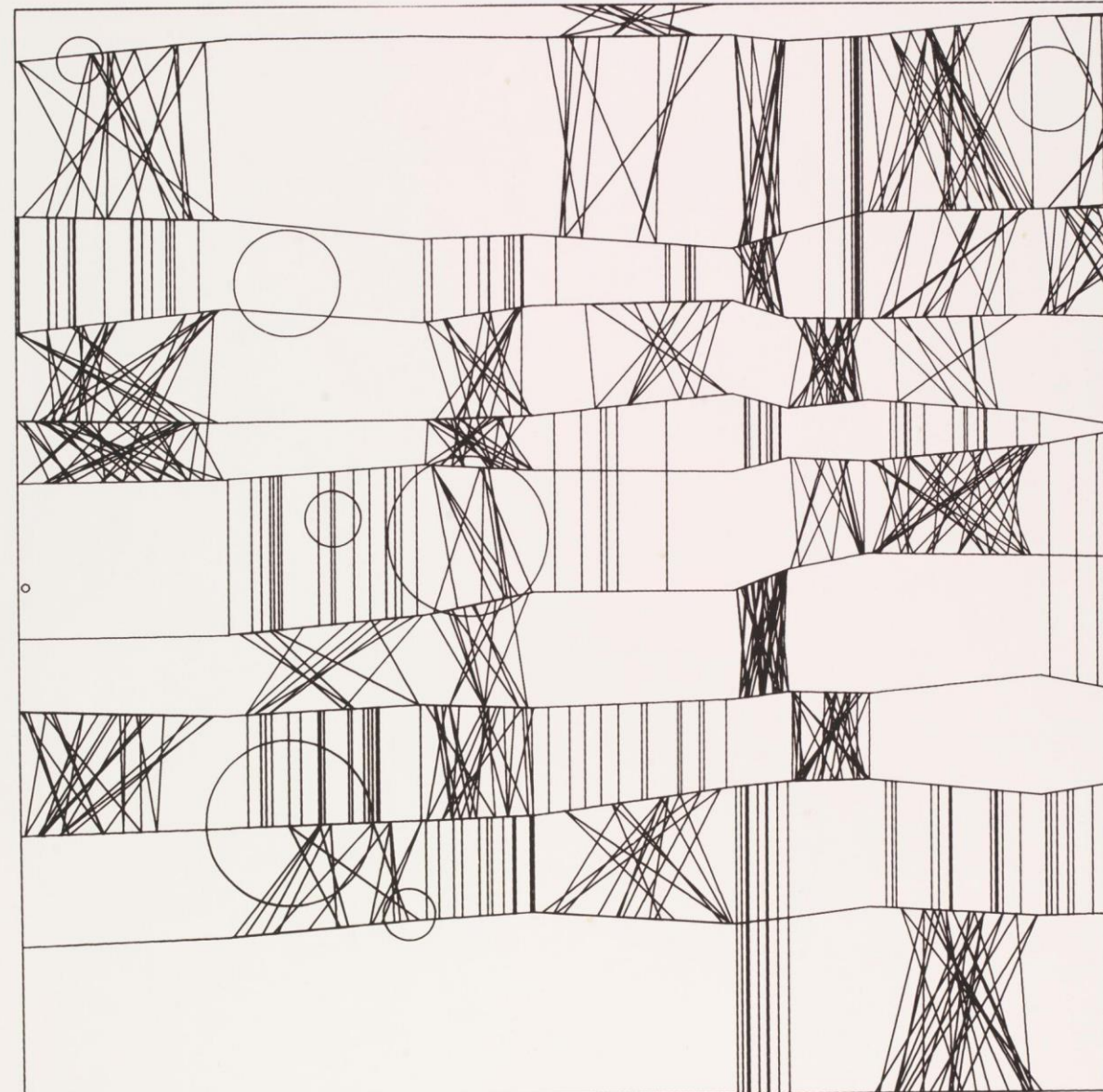


Georg Nees



Michael Noll

: “3N” computer pioneers



The drawings were not very exciting. But
the principle was!

Frieder Nake

Frieder Nake(artist)
Hommage à Paul Klee, 13/9/65 Nr.2
Screenprint on paper, from a computer-generated drawing.
1965 - V& A Museum

The era of machine art

“Col computer, l'uomo ha creato non solo uno strumento inanimato, ma un partner creativo intellettuale e attivo che, una volta pienamente sfruttato, potrebbe essere utilizzato per produrre forme d'arte completamente nuove e possibilmente nuove esperienze estetiche”

Noll, A. Michael, “The Digital Computer as a Creative Medium,” IEEE Spectrum, Vol. 4, No. 10, (October 1967), pp. 89-95.

The digital computer as a creative medium

In the computer, man has created not just an inanimate tool but an intellectual and active creative partner that, when fully exploited, could be used to produce wholly new art forms and possibly new aesthetic experiences

A. Michael Noll Bell Telephone Laboratories

Digital computers are now being used to produce musical sounds and to generate artistic visual images. The artist or composer interacts directly with the computer through a console. This article explores the possibilities of the computer as an artistic medium and makes some predictions about the art of the future.

The era of machine art

COMPUTER ART CONTEST

In January the front cover of "Computers and Automation" displayed an example of "computer art," an esthetic form created by the wedding of a computer to other electronic devices. To encourage explorations in this new artistic domain, "Computers and Automation" will hold an informal contest for similar examples of visual creativity in which a computer plays a dominant role. We invite any reader to submit to us examples — which we shall consider for publication in "Computers and Automation." To the best example in the judgment of the editors, we plan to devote the front cover of our August issue.

Entries close on June 30, 1963. For ideas, see the picture on the front cover of the January issue, and the account of it. For more information, please write to Computer Art Contest Editor, Computers and Automation.

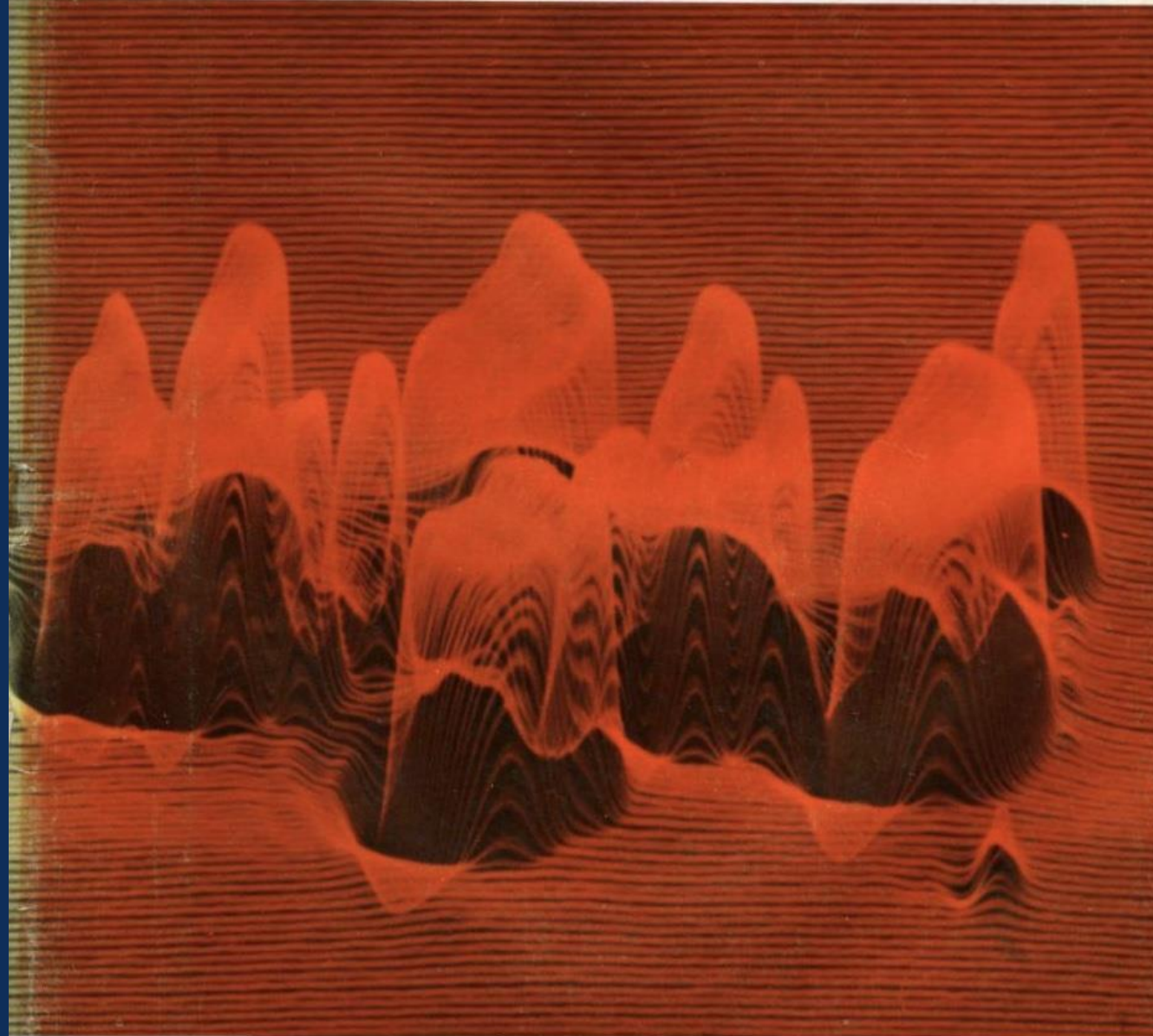
The announcement of the first "Computer Art Contest"
February 1963 issue of Computers and Automation



January, 1963

computers and automation

A Portrait by a Computer As a Young Artist

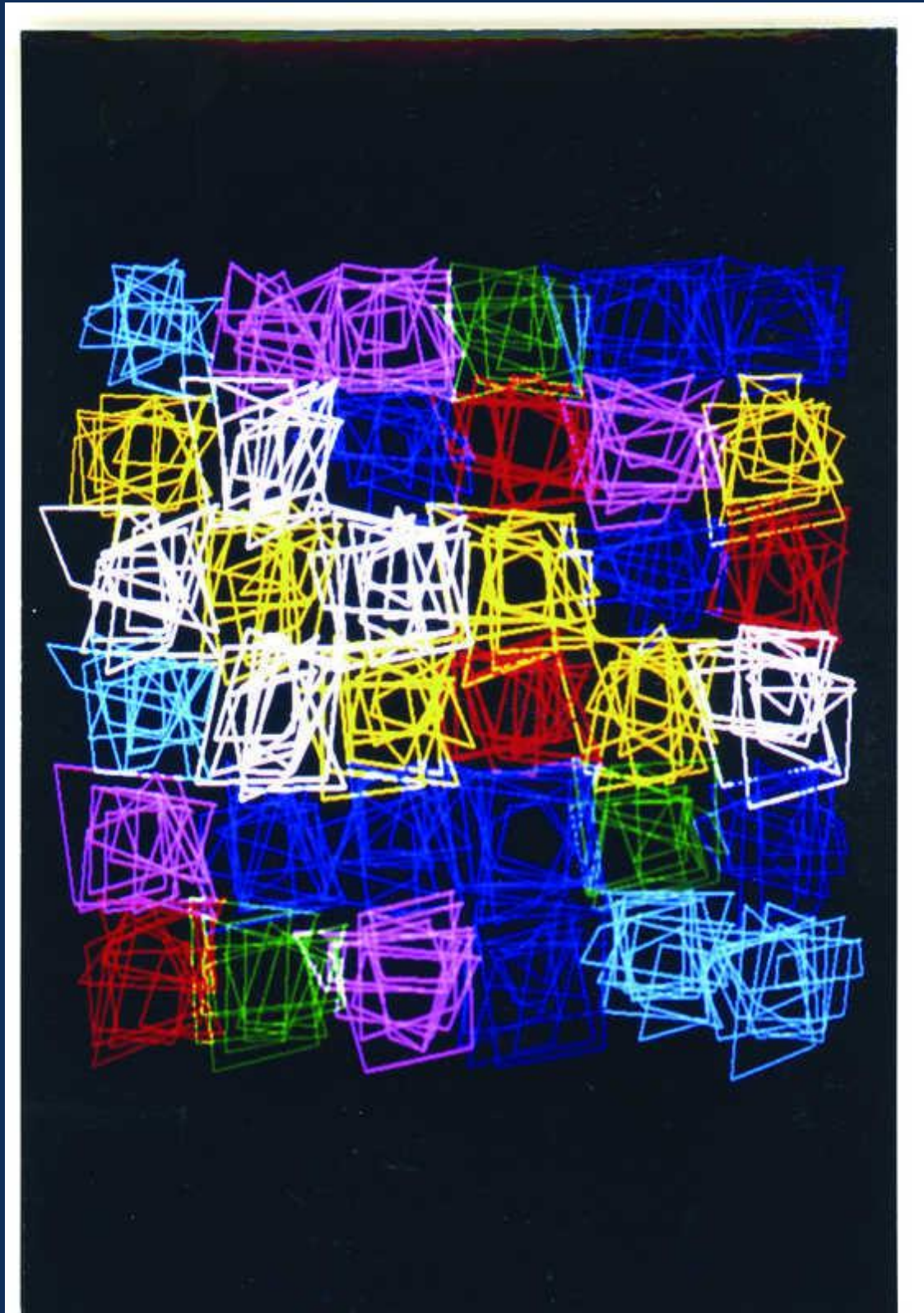


FRONT COVER: COMPUTER ART

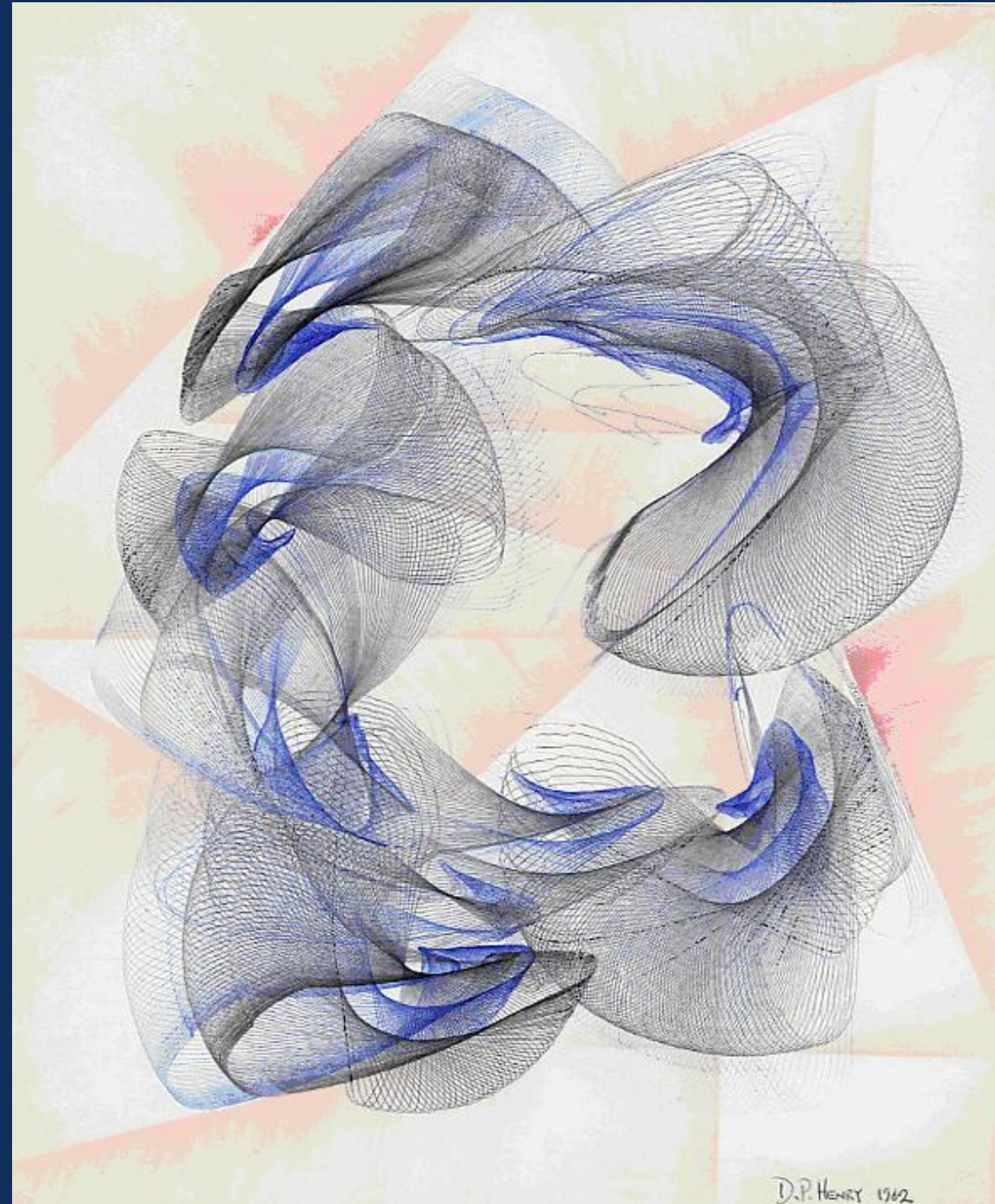
The brush is an electron beam; the canvas, an oscilloscope; the painter, an electronic computer. The result: an intriguing form of "electronic surrealism."

What is the set-up that transformed the light shining through holes in a metal plate into the weird group of phosphorescent "stalagmites" on the front cover? It involves a digital readout television camera similar to the one developed for the Orbiting Astronomical Observatory Satellite. This camera scans like an ordinary TV camera, but instead of constant readings, it gives a series of discrete readings indicating intensity as well as horizontal and vertical position. These readings are fed into a computer which combines the intensity and vertical position measures for any one point. When the computer plots the resultant information on a oscilloscope screen, intensity is displayed as distance above the horizontal axis. In effect, the initial coordinates x , y , and I are transformed to $x' = x$, and $y' = y + I$.

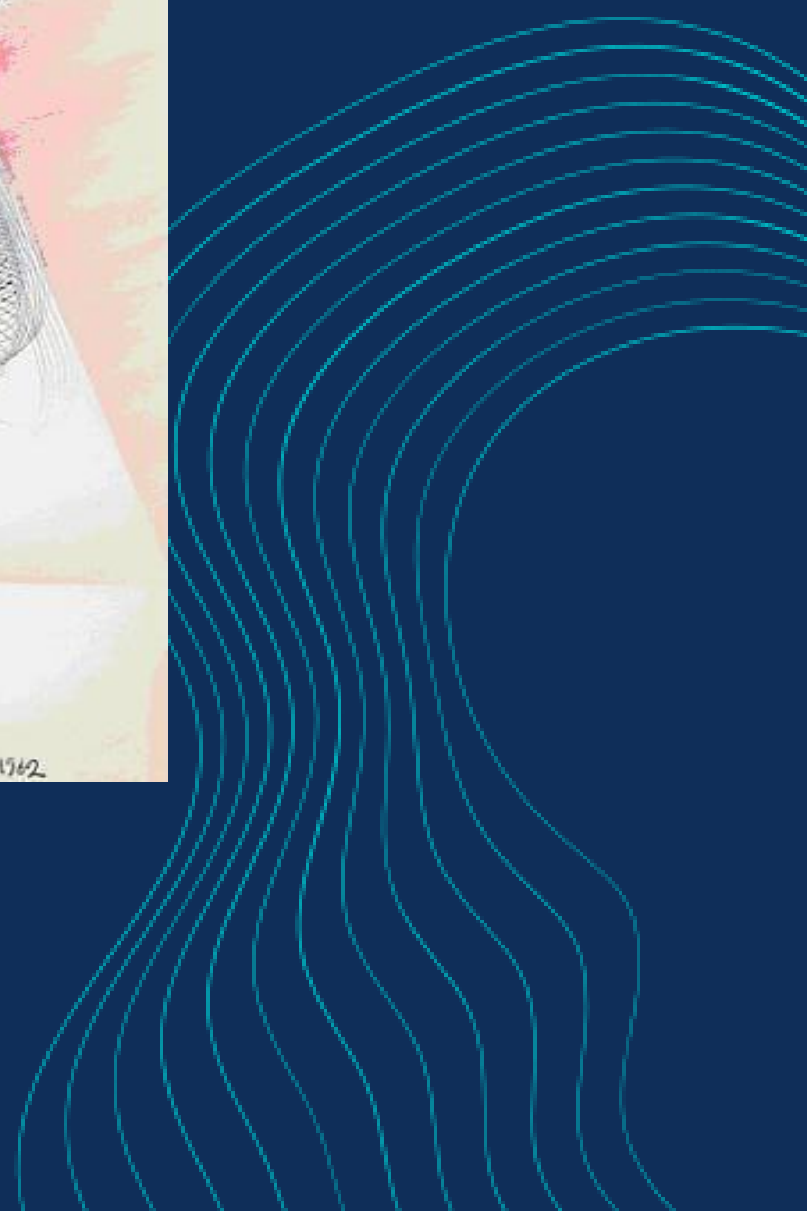
Il pennello è un fascio di elettroni; la tela, un oscilloscopio; il pittore, un calcolatore elettronico. Il risultato: una forma di surrealismo elettronico

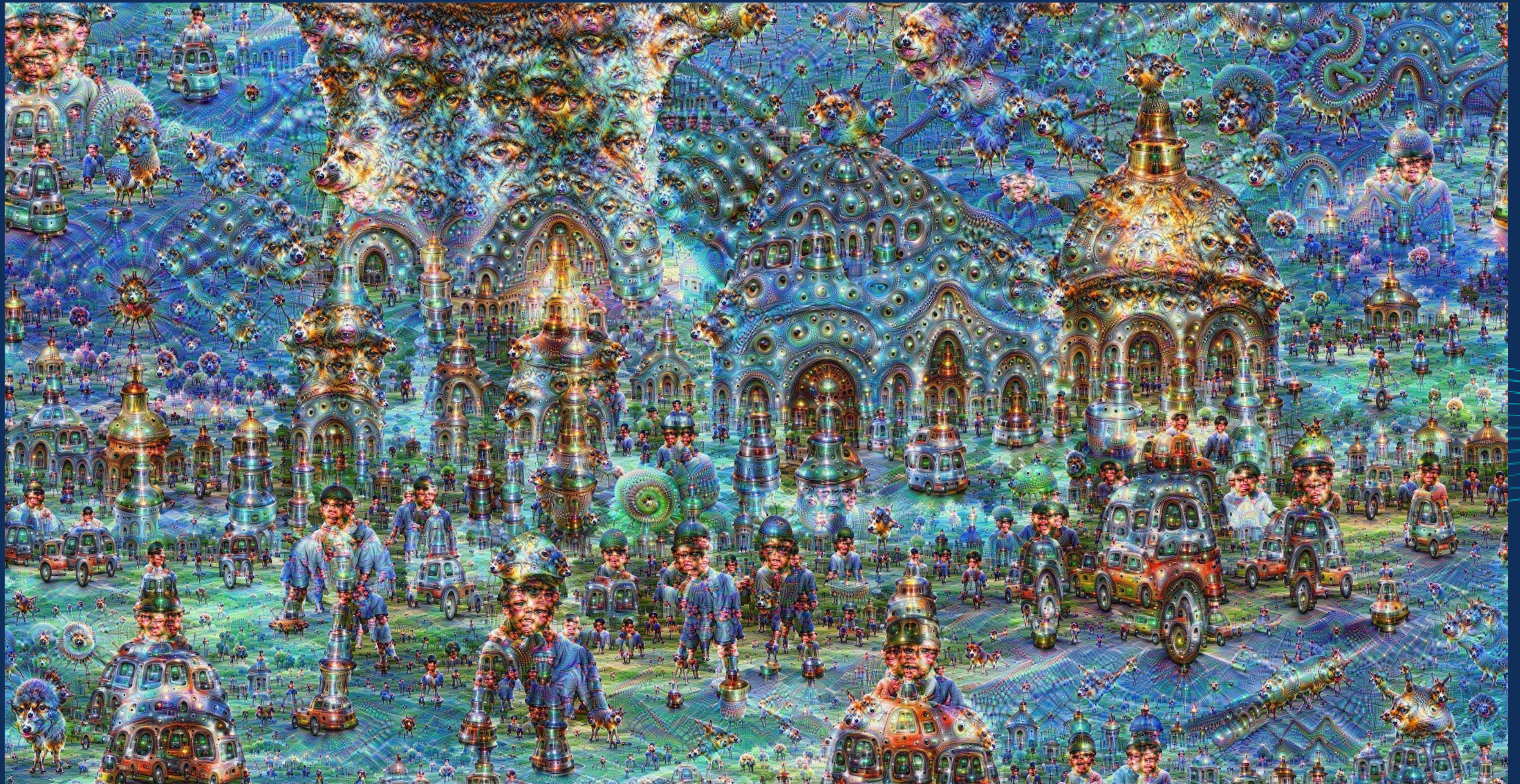


Vera Molnar. 144 Trapèzes
(144 Trapeziums) – 1974



Desmond Paul Henry
Picture produced by Drawing Machine 1
Courtesy of the Estate of Desmond Paul Henry
From Wikipedia Free Art License 1.3





Mike Tyka - Die Ankunft, Neural net, Archival print, Edition of 10, 36x66" - 2016



Mike Tyka, I see you, stampa d'archivio, 20"× 20",
2017. Courtesy Mike Tyka.



A fleeting memory
Archival print, 20"x20", Edition of 2
2017



Blinovaexininta
NFT only, Edition of 10
2017



finley1589
NFT only, Edition of 10
2017



Gabrielitaa7x
NFT only, Edition of 10
2017



Jaclyn_Donahue_
NFT only, Edition of 10
2017



JoshuaSpence88
NFT only, Edition of 10, SOLD
2017

GAN - *Generative Adversarial Networks*

L'inventore delle GAN è Ian Goodfellow, informatico e ricercatore statunitense che nel 2014 pubblica l'articolo Generative Adversarial Networks con un gruppo di studiosi dell'Università di Montréal.

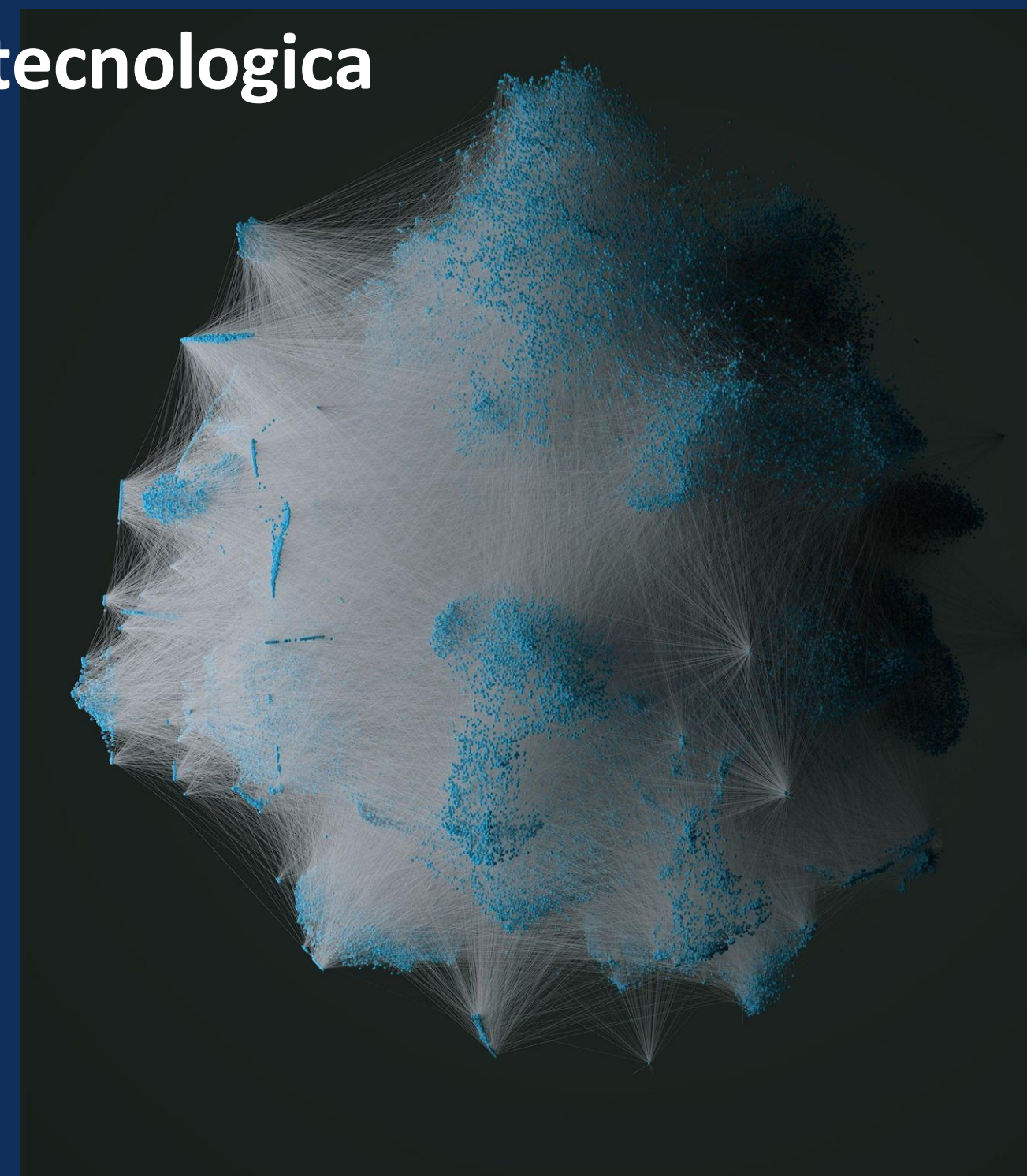


[www.youtube.com/
watch?v=Z6rxFNMGdn0](https://www.youtube.com/watch?v=Z6rxFNMGdn0)
Ian Goodfellow: Generative
Adversarial Networks (GAN)
Lex Fridman Podcast.

L'artista oggi vive in un'epoca tecnologica

“Non fu l'artista a inventare l'IA, fu lo scienziato, ma infine ecco un nuovo strumento, qualcosa di nuovo da utilizzare e l'artista lo ha sperimentato”

Mike Tyka
intervista aprile 2021



Mike Tyka e Refik Anadol, Archive Dreaming, installation view, Salt Galata, 2017. Courtesy Mike Tyka.

L'intelligenza Artificiale guarda al futuro ma gli artisti non perdono la loro connessione con la storia o la tradizione e ne fanno un punto di forza per esplorare nuovi percorsi creativi verso una nuova estetica”.

da “Futuri possibili. Scenari d'arte e Intelligenza Artificiale” Jaca Book





“Quayola utilizza gli algoritmi che regolano il mondo digitale non soltanto o non semplicemente per creare delle opere d’arte, ma piuttosto per scandagliare, con le infinite opportunità che la tecnologia gli offre, il processo di ricerca che è alla base dell’opera d’arte stessa, per esplorare la moltitudine di possibilità di concretizzazione dell’idea creativa. Egli scompone e frammenta, per riorganizzare e costruire nuovi canoni estetici del tutto inediti.

Prof. Avv. Emmanuele F. M. Emanuele, Presidente della Fondazione Terzo Pilastro – Internazionale

QUAYOLA. Re-coding, Palazzo Cipolla, Roma

Quayola, Iconographies #81: Adoration after Botticelli, 2016
Serie di stampe a getto d'inchiostro / Series of inkjet prints
© Mostra “Quayola. Re-coding” Palazzo Cipolla di Roma,
29 settembre 2021 - 30 gennaio 2022



Giuseppe Ragazzini, 8281 Lovers (frame nft)

Credo che il fatto di disporre di così tanta tecnologia e dei tanti linguaggi che questa ci offre possa essere una bellissima occasione per gli artisti. Gli artisti contemporanei vivono in un periodo unico da questo punto di vista, in cui dispongono di incredibili tecnologie e possono realizzare opere prima impensabili o che avrebbero richiesto un grandissimo dispendio economico.

Giuseppe Ragazzini
intervista - Notziarte - 4 ottobre 2022



Ormai sono quindici anni che ho creato questo mio cammino con e verso la tecnologia. Rappresenta una parte importante nella mia produzione artistica, e mi permette di creare un rapporto tra le mie opere e il fruitore.

L'artista nella nostra contemporaneità deve ricercare e creare un rapporto con la tecnologia perché è il nostro vivere, la nostra nuova creatività contemporanea.

Vincenzo Marsiglia
intervista - Notziarte - 27 luglio 2022



Image (and next video) from: Mapping the NFT Revolution di Mauro Martino - In collaborazione con Andrea Baronchelli , Luca Stornaiuolo e musica di Philip Abussi . Courtesy MEET Digital Culture Center | Fondazione Cariplo

TEXT TO IMAGE

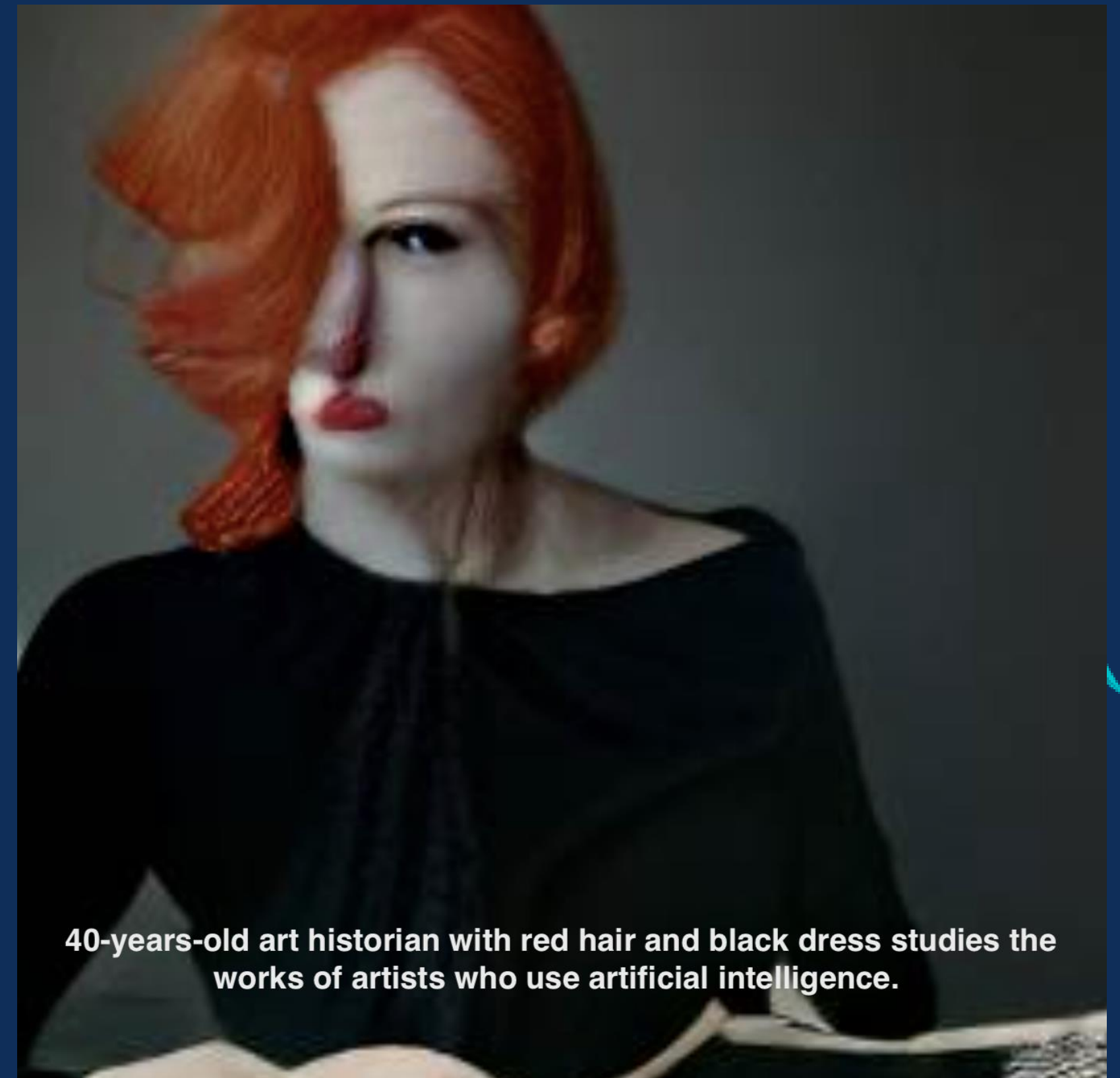


immagine generata con Intelligenza artificiale. Tool: Stable diffusion –
text: art and artificial intelligence, high definition



immagine generata con Intelligenza artificiale. Tool: Stable diffusion –
text: the beauty seen by artificial intelligence

TEXT TO IMAGE: l'evoluzione in pochi anni



40-years-old art historian with red hair and black dress studies the works of artists who use artificial intelligence.

Maggio 2023



Settembre 2023



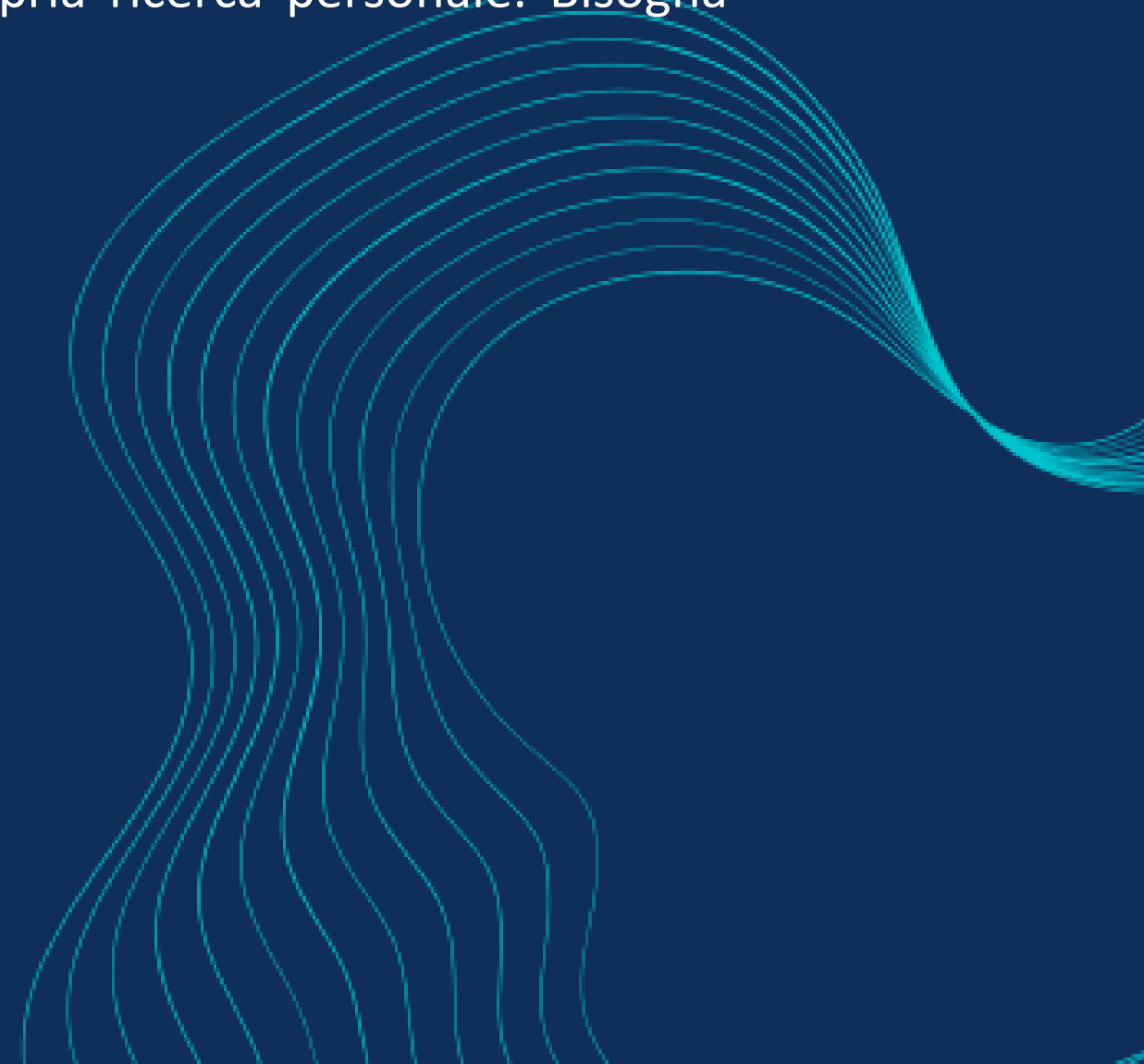
Una grande evoluzione in pochi anni





La tecnologia deve essere al servizio dell'artista per aiutarlo nell'esprimere al meglio la sua creatività, non può essere usata come una scorciatoia per delegare a una macchina il proprio lavoro e la propria ricerca personale. Bisogna essere artisti, non fingere di fare gli artisti se si vuole fare la storia.

Andrea Crespi - intervista, Notiziarte 10 gennaio 2023



TEXT TO IMAGE & Artisti



variazioni Dall-E2 partendo da lavori personali - Giuseppe Ragazzini - courtesy of the artist

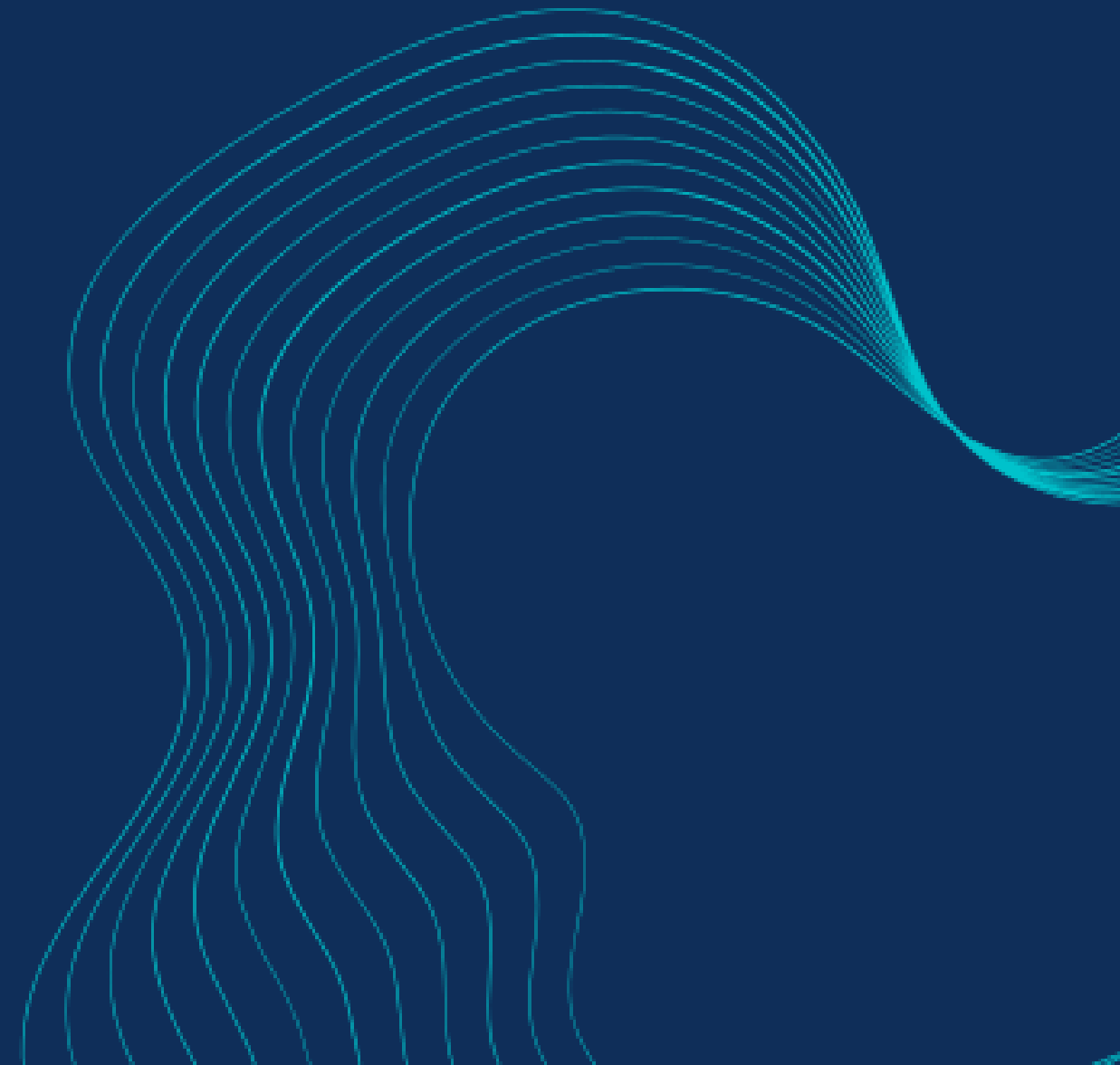


LEO - zodiac signs collection - Andrea Crespi courtesy of the Artist



Domenico Barra, Deus Ex Machina | Liquid Dream, 2023

“La scienza afferma significati. L’arte gli esprime”
John Dewey



Grazie per l'attenzione

Rebecca Pedrazzi

