



ARTIFICIAL INTELLIGENCE CONTEST:

Architettura
EFFIMERA

20
24

Arkimastrìa

Powered by:

ZIUGO

Baldinucci

ILABIRINTO
MONDADORI BOOKSTORE A


EDC[®]
NOTMADE

AI CONTEST:

Architettura

Arkimastrìa, in occasione della Giornata del Colore 9.0, lancia la seconda edizione del Arkificial Intelligence Contest, un concorso di idee per l'architettura, realizzate attraverso l'uso dei software di intelligenza artificiale generativa.

BRIEF

Il **tema** scelto per la GDC di quest'anno è riassunto nel titolo **"noMADE"** in doppia accezione italiana e inglese (nomade e non fatto/abbandonato).

Caratteristica del nomadismo è l'esistenza transitoria dell'individuo attraverso gli spazi ed i luoghi. In questo senso, il contest si propone di esplorare il progetto di architettura attraverso i temi dell'effimero.

"Effimero" è un termine che si riferisce a qualcosa di appunto transitorio, passeggero o di breve durata. L'effimerità può essere associata a esperienze, oggetti o concetti che sono fugaci o temporanei, spesso caratterizzati dalla loro natura di passaggio e dalla loro tendenza a scomparire rapidamente, o ad essere dimenticati/ricordati nel tempo. Abitare, in una prospettiva nomade, significa limitato e modificarne il paesaggio, sentirlo

EFFIMERA

proprio, viverlo con i propri modi e le proprie abitudini.

In quest'ottica, si sviluppa un senso di appartenenza al luogo che contribuisce ad esprimerne e realizzarne il potenziale.

La comunità studentesca non è nomade nel senso letterale del termine, ma è più un gruppo eterogeneo di individui che compie una parte del proprio percorso insieme.

Una comunità transitoria che con il proprio passaggio modifica le caratteristiche spaziali e percettive dei luoghi che abita.

L'idea di utilizzare l'architettura effimera rappresenta un approccio sempre creativo – spesso necessario – per affrontare le sfide legate alla trasformazione dello spazio. Questo approccio rappresenta un modo dinamico e versatile per trasformare gli spazi abbandonati e non, offrendo benefici sociali, estetici, urbani e ambientali. I progetti prodotti dai partecipanti potranno quindi esplorare una vasta gamma di interpretazioni confrontandosi con le potenzialità dei nuovi strumenti grafici basati sull'intelligenza artificiale, in un'ottica di ricerca e sperimentazione. Siamo convinti che l'utilizzo di queste tecnologie possa aprire nuovi orizzonti per la progettazione architettonica, consentendo di esplorare soluzioni stimolanti e creative.



I PREMI

1° CLASSIFICATO: Ticket full pass 4 giorni Red Valley, (Olbia 14 – 17 / 08)

2° CLASSIFICATO: Buono tatuaggi dal valore di 100 € presso “Baldufura”, (Via Alberto La Marmora 34; Alghero SS)

3° CLASSIFICATO: Buono da 50€ della libreria il Labirinto (Via Carlo Alberto, 119; Alghero SS)

+ 1 Menzione d'onore

MODALITÀ DI PARTECIPAZIONE

- I partecipanti sono invitati a utilizzare le immagini generate dall'AI per creare la narrazione di un concept architettonico.
- Ogni immagine deve essere generata utilizzando uno strumento di intelligenza artificiale (es: Midjourney, Leonardo, Dall-e, Stable Diffusion, Adobe Fire Fry, Krea.ai etc).
- Le proposte devono essere accompagnate da un testo descrittivo dell'idea

- progettuale di massimo 200 parole. È consentita la post produzione con qualsiasi software.
- I progetti possono includere fino ad un massimo di 5 immagini.
- Le immagini devono essere in formato quadrato (jpeg o png) con risoluzione non inferiore a 300 dpi.
- Ogni singolo file dovrà essere numerato e nominato con nome e cognome (es.1_NOME_COGNOME.jpg, 2_NOME_COGNOME.jpg, 3_NOME_COGNOME etc.)
- Con il numero “1” verrà indicata l'im-

A CHI È RIVOLTO?

- Il concorso è aperto a tutti gli studenti e a tutti gli appassionati di architettura, designer, pianificatori, paesaggisti, artisti e creativi in generale.
- Non è richiesta alcuna qualifica specifica ma solo passione e curiosità.
- Le proposte di progettazione possono essere sviluppate individualmente o in team (massimo 2 membri).



immagine selezionata come copertina del progetto. Le immagini devono essere inviate in un'unica e-mail all'indirizzo dell'associazione,

asap.arkimastria@yahoo.it con

OGGETTO:

AI_CONTEST_NOME_COGNOME_TITOLO DEL PROGETTO.

TESTO: Una breve descrizione della proposta presentata (max 500 caratteri) e uno o più PROMPT (il testo utilizzato per generare l'immagine) impiegati per la creazione del progetto (max 300 carat.).

GIURIA E CRITERI DI VALUTAZIONE

Una giuria di esperti del settore dell'architettura, del design e delle tecnologie digitali sarà incaricata di valutare le immagini presentate al concorso. La giuria sarà composta da almeno tre membri e la loro valutazione sarà stabilita sui seguenti criteri:

▪ **Concept:**

Questo parametro valuta la solidità e l'originalità del concetto dietro all'architettura proposta, come



▪ **Aderenza al Tema:**

La valutazione dell'aderenza al tema del concorso esamina quanto le immagini presentate riescano a riflettere e ad affrontare in modo diretto e pertinente le tematiche proposte dal contest. È importante che l'architettura rappresentata nelle immagini sia in sintonia con il tema, dimostrando una comprensione approfondita delle sue implicazioni e una risposta adatta alle sue sfide.

▪ **Coerenza Progettuale:**

La coerenza progettuale valuta quanto le quattro immagini presentate siano in grado di comunicare in modo omogeneo e integrato l'architettura proposta. Si analizza la corrispondenza visiva e stilistica tra le immagini, nonché la coerenza concettuale nell'esposizione delle idee. Le immagini dovrebbero costituire un insieme armonioso, in cui il design grafico e comunicativo si sviluppa in modo fluido e coerente.

▪ **Qualità delle Immagini:**

Questo parametro si concentra sulla valutazione della qualità estetica e



progettuale delle immagini stesse. Si considerano aspetti come la creatività nel design, l'uso efficace degli elementi visivi, l'aspetto scenografico e la chiarezza nella presentazione delle informazioni.

▪ **Originalità:**

Infine, la valutazione dell'originalità riguarda quanto le immagini presentate offrano un approccio unico e innovativo alla rappresentazione dell'architettura proposta. Si valuta la capacità di presentare idee che si discostino dalle soluzioni convenzionali e



offrano nuove prospettive.

Al termine della valutazione dei giurati, 7 Giugno 2024, le tre migliori proposte saranno pubblicate sui canali social di Arkimastria per una votazione pubblica che durerà sino al 14 Giugno 2024 ore 00:00. Il progetto che otterrà il maggior numero di voti online, sarà proclamato vincitore del concorso durante la sera del 15 Giugno 2024, presso la P.za Santa Croce, complesso Santa Chiesa (Alghero).

I vincitori verranno premiati durante l'evento di chiusura della Giornata del Colore, 15 Giugno 2024. Tutti i risultati del concorso saranno resi noti sui canali social ufficiali di Arkimastria.

SCADENZA

La scadenza per la presentazione delle immagini è fissata alla mezzanotte di Giovedì 30 maggio 2024 e deve avvenire necessariamente nelle modalità di cui sopra, pena l'esclusione.

PROPRIETA' E UTILIZZO DEGLI ELABORATI

I partecipanti rimangono i soli proprietari dei propri elaborati e, tuttavia, consentono all'associazione Arkimastria l'uso delle immagini per attività di promozione del concorso, inclusi, ma non limitati a, pubblicazioni sui social network, sul sito web dell'associazione e su qualsiasi altro mezzo di comunicazione pubblica. In ogni caso, l'uso delle immagini sarà esclusivamente a fini non commerciali e verrà sempre citato il nome dell'autore dell'immagine. I partecipanti sono responsabili della loro conformità con le norme sulla proprietà intellettuale e sulla riservatezza. Arkimastria non avrà alcuna responsabilità in caso di eventuali violazioni di tali norme da parte dei partecipanti. L'associazione si impegna a non utilizzare i dati personali dei partecipanti per scopi diversi da quelli previsti dal presente bando e dalle normative vigenti in

materia di protezione dei dati personali.

TERMINI E CONDIZIONI

La partecipazione al concorso implica la piena accettazione del presente bando e delle sue condizioni. In caso di violazione di qualsiasi termine o condizione del bando, l'associazione Arkimastria si riserva il diritto di escludere il partecipante dal concorso. L'associazione si riserva inoltre il diritto di annullare o modificare il concorso o il bando in qualsiasi momento e per qualsiasi motivo, previa comunicazione tempestiva ai partecipanti tramite i canali social dell'associazione (Ig e Whatsapp). Tutte le decisioni prese dall'associazione in merito al concorso sono definitive e vincolanti per tutti i partecipanti.



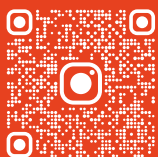


Arkimastrìa

CONTATTI

Per info e chiarimenti scrivere a asap.arkimastrìa@yahoo.it o in DM su Ig [@Arkimastrìa](https://www.instagram.com/Arkimastrìa).

Il presente bando è stato redatto con l'aiuto di Chat GPT, un modello di lingua artificiale sviluppato da OpenAI, basato sull'architettura GPT-3.5 e addestrato su un vasto corpus di testo. L'utilizzo di questa tecnologia ha permesso di scrivere il bando in modo preciso e accurato, tuttavia l'associazione Arkimastrìa si assume la piena responsabilità per il contenuto del bando e per tutte le decisioni ad esso relative. L'associazione Arkimastrìa desidera ringraziare Chat GPT per il suo contributo alla stesura del presente bando.



Tutte le immagini del presente bando sono state realizzate con l'uso dell'intelligenza artificiale da @_fjfq.

EDC[®]
NOMADE





Arkimastria