

DALLE RETI NEURALI ALL'IA GENERATIVA PT.2

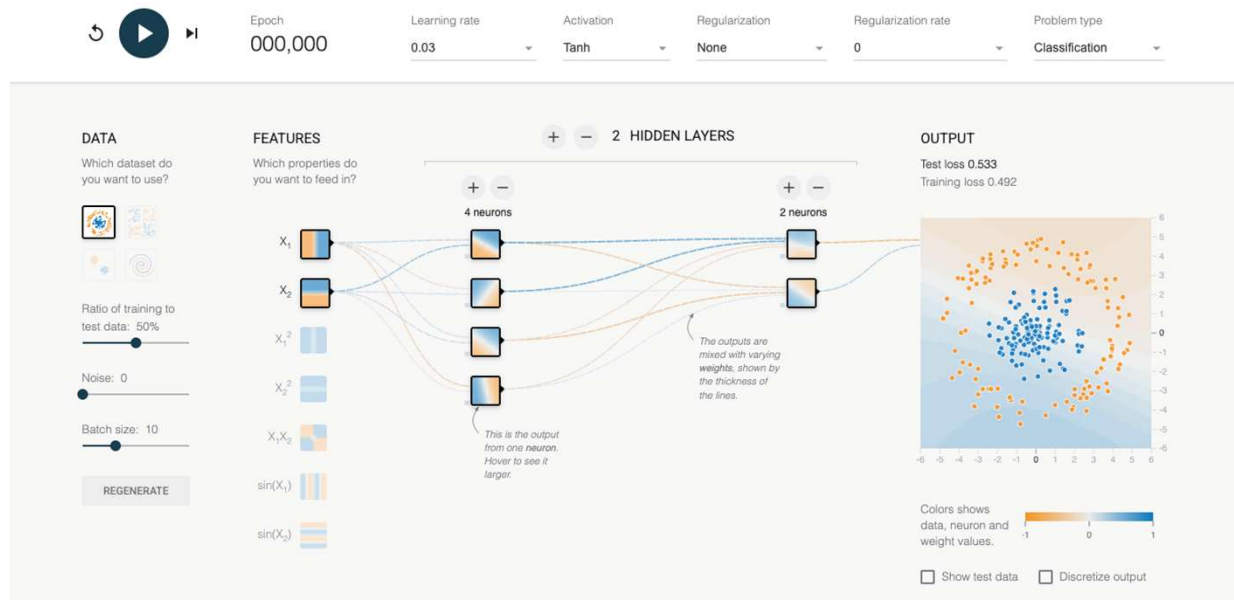
Gabriele Lozupone



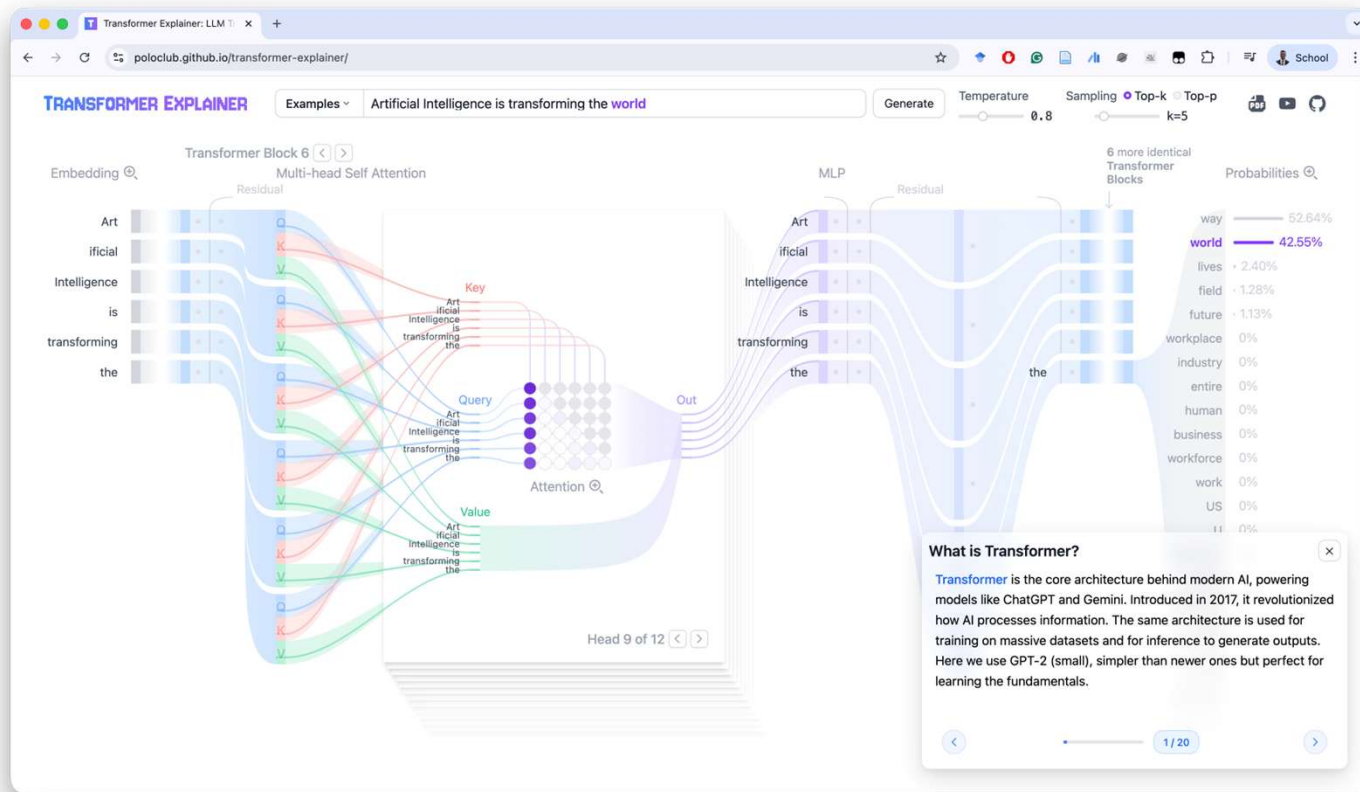
19/02/2026

Scopriamo le reti neurali

Tinker With a **Neural Network** Right Here in Your Browser.
Don't Worry, You Can't Break It. We Promise.



Scopriamo i vari blocchi e il funzionamento di un LLM



Diffusion Models (2020-2022)

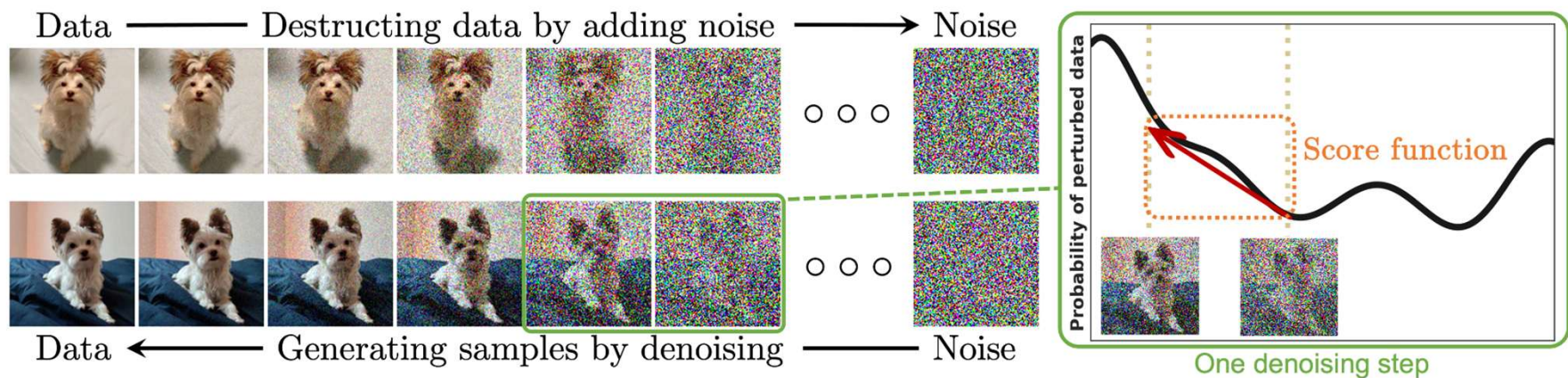
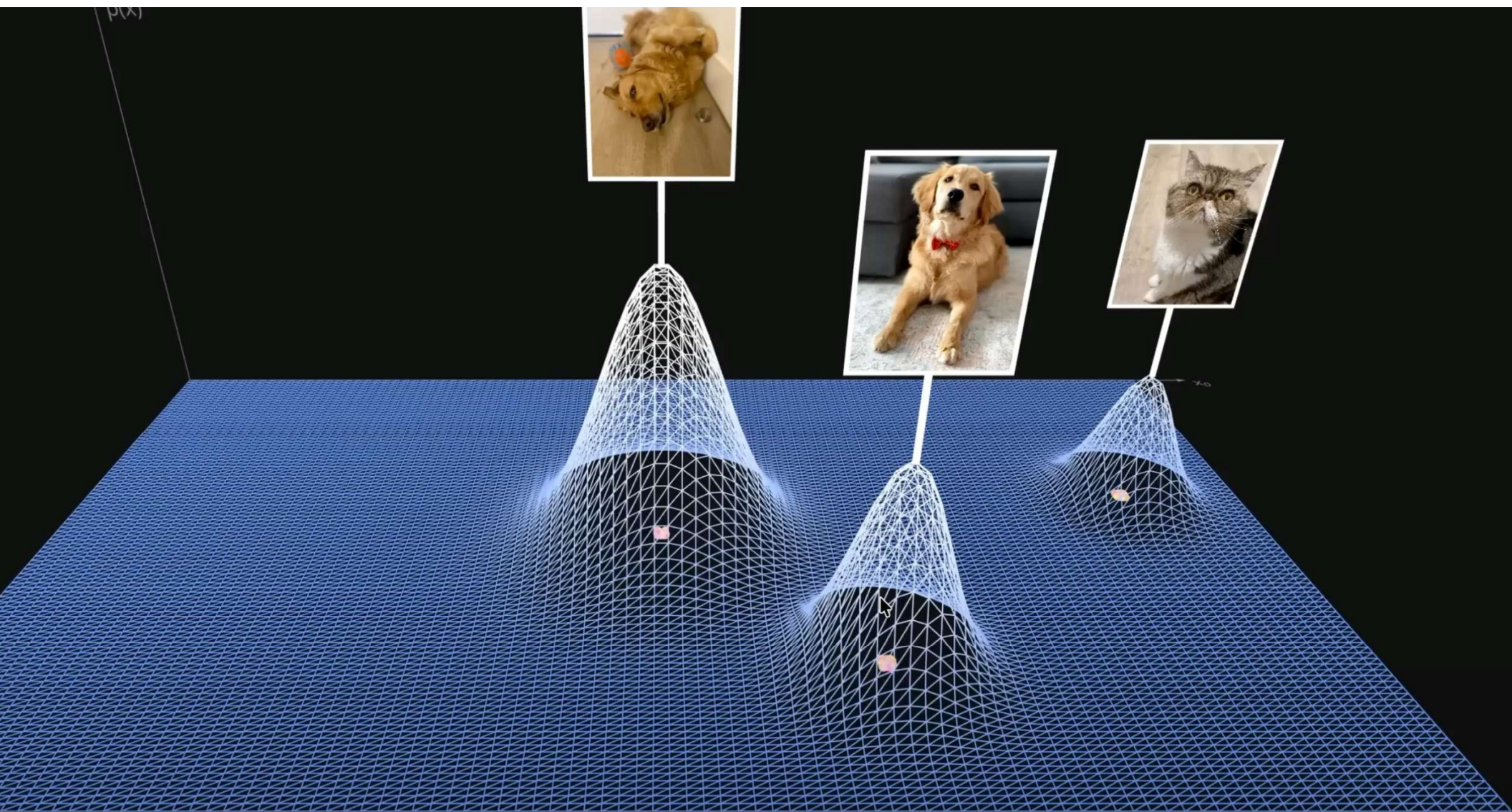
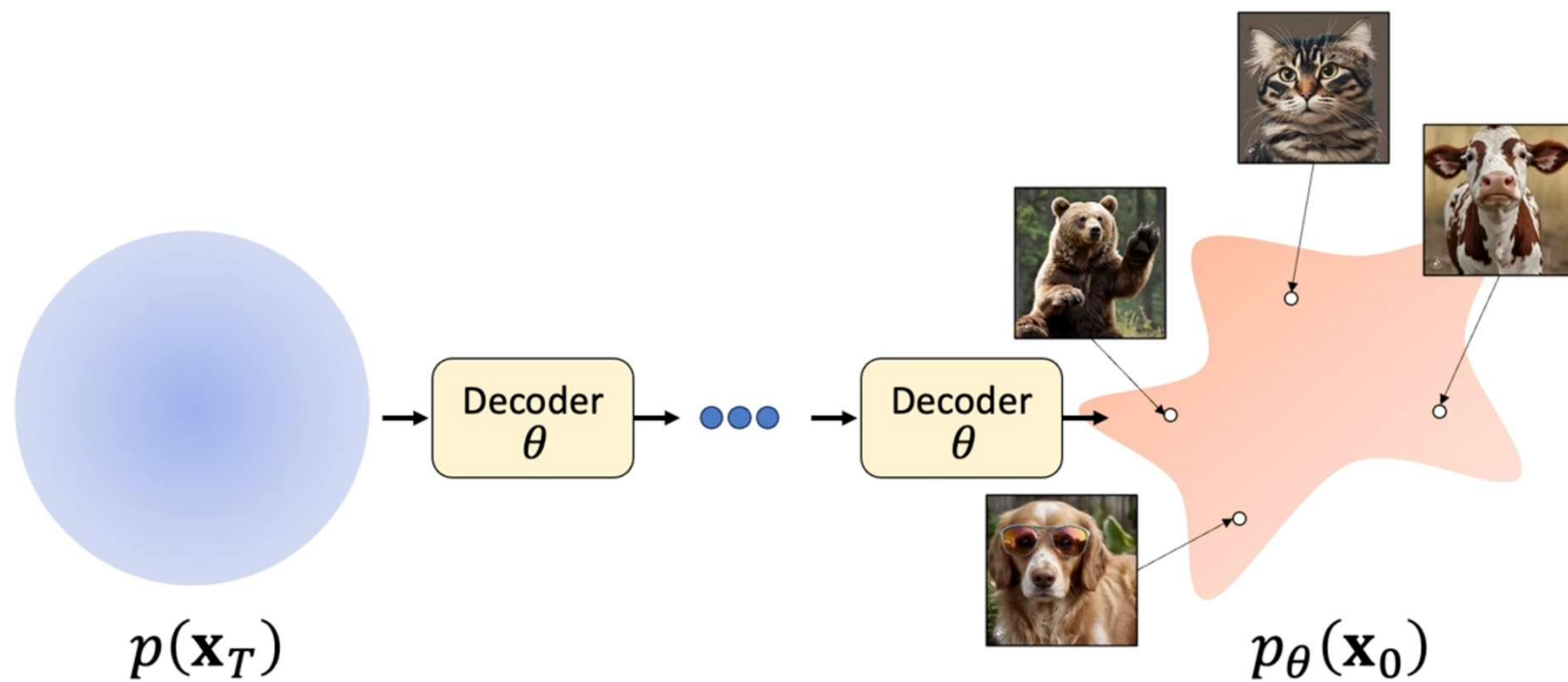


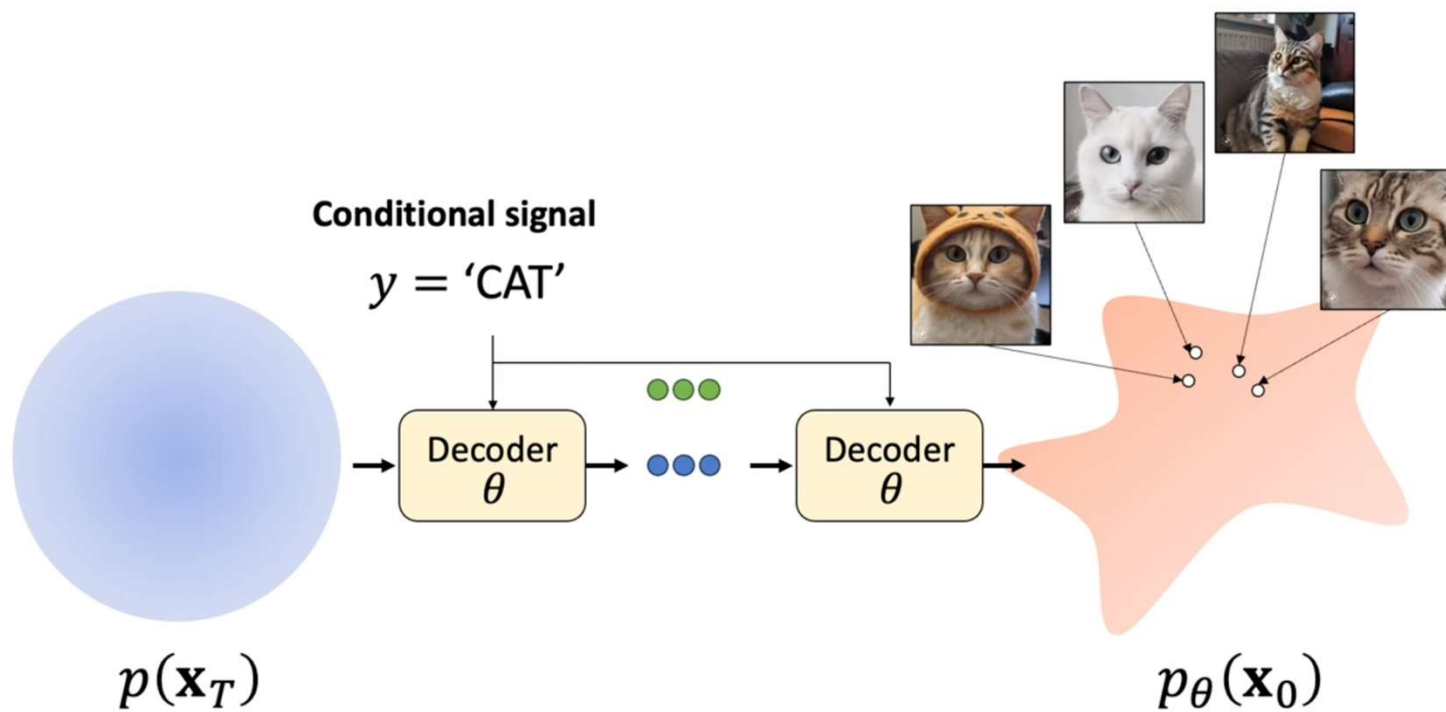
Fig. 2. Diffusion models smoothly perturb data by adding noise, then reverse this process to generate new data from noise. Each denoising step in the reverse process typically requires estimating the score function (see the illustrative figure on the right), which is a gradient pointing to the directions of data with higher likelihood and less noise.



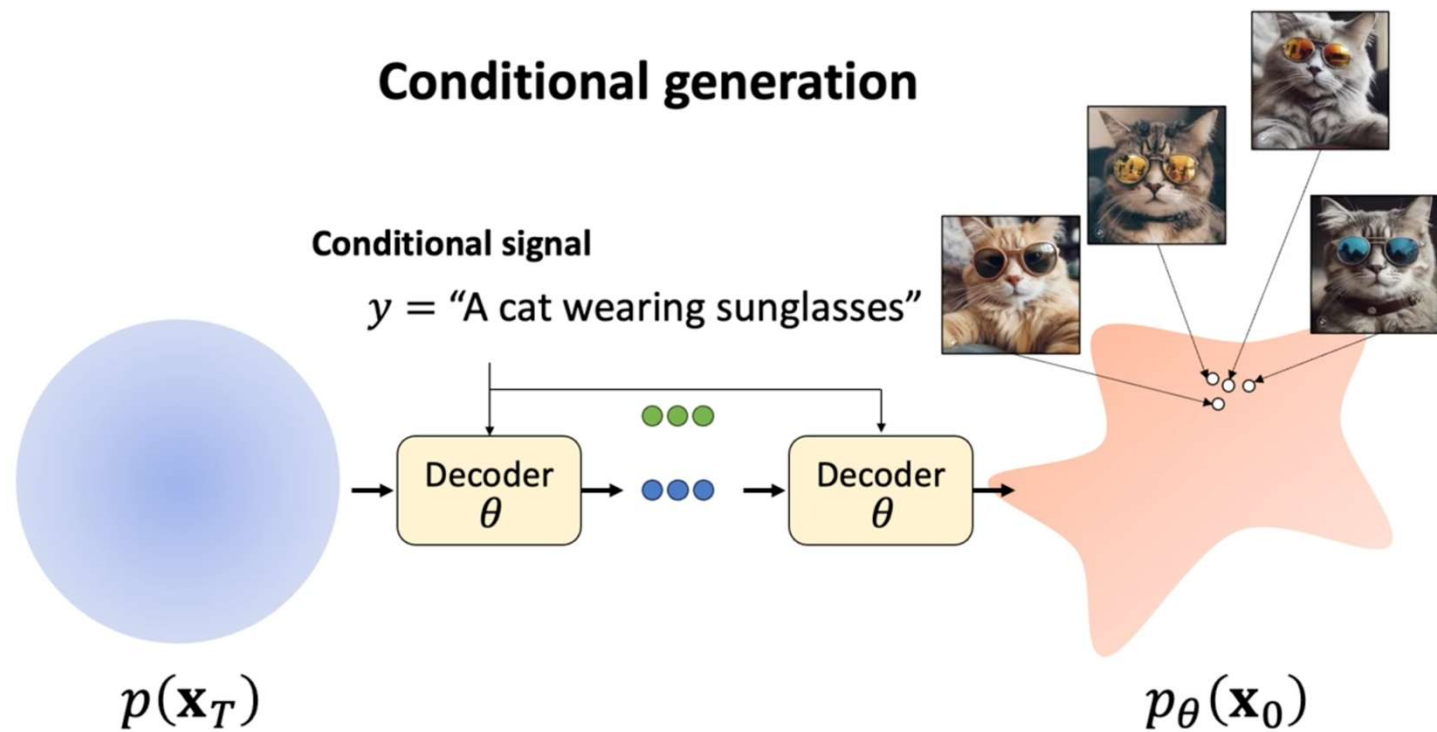
Diffusion Models: Generazione non condizionata



Diffusion Models: Generazione condizionata



Diffusion Models: Generazione condizionata



DALL-E e DALL-E 2 (2021-2022)

La Prima Generazione Text-to-Image Mainstream

DALL-E (OpenAI, 2021):

- Basato su architettura Transformer (come GPT-3)
- Primo modello capace di generare immagini complesse da prompt testuali
- 12 miliardi di parametri

DALL-E 2 (2022):

- Basato su Diffusion Models + CLIP
- Maggiore risoluzione (1024×1024)
- Capacità di editing ("inpainting" e "outpainting")
- Comprensione avanzata di concetti astratti e composizione



<https://openai.com/it-IT/index/dall-e-2/?video=692375454>

Sora (OpenAI, 2024)

Sora (OpenAI, febbraio 2024):

- Modello diffusion per video fino a 60 secondi
- Risoluzione fino a 1080p

Comprensione fisica del mondo (gravità, persistenza oggetti)

Caratteristiche tecniche:

- Basato su architettura Diffusion Transformer
- Rappresentazione spazio-temporale dei video come "patches"
- Simulazione di dinamiche complesse

Capacità notevoli:

- Generazione di scene con più personaggi
- Continuità narrativa
- Movimenti di camera realistici

Comprensione di cause ed effetti fisici

Limiti attuali:

- Non disponibile pubblicamente al 100%
- Può ancora generare artefatti
- Costi computazionali elevati



Sora (OpenAI, 2024)



Sora (OpenAI, 2024)



Veo 3 (Google DeepMind, 2024-2025)

Vevo 3 (Google DeepMind):

- Rilasciato a fine 2024
- Competitor diretto di Sora
- Integrato nell'ecosistema Google (YouTube, Workspace)

Caratteristiche:

- Video fino a 2 minuti di durata e risoluzione fino a 4K
- Stili multipli (realistico, anime, cinematografico)
- Editing video guidato da testo
- Audio realistico sincronizzato

Vantaggi:

- Migliore qualità video
- Tempi di generazione competitivi
- Audio realistico sincronizzato

Casi d'uso:

- Content creation per YouTube
- Video marketing
- Storyboarding rapido





<https://gemini.google/overview/video-generation/?hl=it>

Sora 2 (OpenAI, 2025)

Sora 2 (OpenAI, settembre 2025):

- Modello video + audio
- **Cosa fa:** video con audio sincronizzato (dialoghi/effetti), più realismo fisico e controllo del prompt;
- **Capacità:** clip brevi (default 10s in verticale), prompt dettagliati, generazione da immagine;
- **Sicurezza:** watermark visibile in movimento + C2PA per provenienza del video
- **Disponibilità:** adesso solo US/Canada



Prompt:

@sama Ultra-realistic 4K video of a **charismatic tech CEO inspired by Sam Altman** walking through the **streets of Naples, Italy**, on a sunny day. The city feels alive, full of people, scooters, and street sounds. Classic Neapolitan scenery — colorful buildings, laundry hanging, Vesuvius in the distance.

The CEO wears a **Napoli football jersey** customized with the fictional sponsors “**OpenAI**” and “**Sora 2**”, printed in a modern, futuristic style. He walks confidently, talking to the camera in Italian with enthusiasm and humor:

“Con Sora 2 possiamo generare qualsiasi cosa... immagini, video... e magari anche simulare il fascino Napoletano!”

Suddenly, a **passerby holding a pizza** enters the frame, interrupts smiling and says:

“Skibidi Bobby!”

The CEO stops, looks confused for a moment — then bursts out laughing. Between laughs, he says:

“Il prossimo modello capirà anche i Napoletani... e farà pure le pizze!”

As he says “**Forza Napoli!**”, he smiles and **a perfectly baked pizza magically appears in his right hand**, glowing softly as he lifts it toward the sky like a victory symbol.

Lighting: warm daylight with Mediterranean tones.

Style: cinematic realism, slight handheld camera feel, vivid street life.

Audio: ambient Naples sounds (street chatter, scooters, laughter).

Duration: ~15 seconds.



Prompt:

Visual Style: Ultra-realistic cinematic video, Apple commercial aesthetic. Natural Mediterranean daylight, soft reflections on glass, smooth drone-like camera movement.

Camera Path:

- 0:00–0:03: Start from the same viewpoint as the provided reference image — a wide, steady shot of the university building. Gentle forward drone motion begins, moving directly toward the main glass entrance. Sunlight flickers softly on the reflective façade. Light breeze moves the flags.
- Ambient background sound: light wind, subtle city ambience.
- 0:03–0:06: Smooth continuous transition — the camera moves closer to the entrance; focus subtly sharpens. The glass doors open automatically at exactly 0:04, accompanied by a soft mechanical “whoosh” sound, perfectly synced. As the camera approaches the entrance, a female student (age 20–22, confident, approachable, with a warm smile) walks naturally from the left side of the frame toward the door, visible through the glass reflections before she fully appears. The camera passes inside in one uninterrupted motion, with a realistic change in lighting as it enters the lobby.
- 0:06–0:09: The interior reveals a bright, modern hall with marble flooring, glass railings, and sunlight streaming through the large front windows, consistent with the building’s real architecture. The student, now just inside the doorway, turns softly toward the camera while still in motion, then stops and faces it naturally. She takes a soft breath before speaking, maintaining a genuine, friendly expression and direct eye contact.

Dialogue: One line of dialogue in Italian, perfectly lip-synced, with natural rhythm and authentic human tone (not robotic). Dialogue begins at 0:06.5 seconds: The student smiles and says warmly, in clear Italian with natural pacing: “Non serve andare lontano per arrivare lontano. Sono aperte le iscrizioni... cosa aspetti?”

Delivery: confident but genuine, calm tone, subtle warmth in the voice. Breathing audible before the first word. Small pause



Generare contenuti con un prompt

Come strutturare un prompt (struttura base)

- **Soggetto**
 - Chi / cosa? Età, stile, outfit, caratteristiche
- **Azione / Scena**
 - Cosa sta succedendo? In che contesto?
- **Ambiente**
 - Dove siamo? (Interno / esterno, città, natura, studio, ecc...)
- **Stile visivo**
 - Foto realistica? 3D? Anime? Cinematic? Pittura ad olio?
 - Oppure “brand style” (es: Apple-like minimal, Nike commercial)
- **Composizione e camera**
 - Inquadratura: close-up, wide shot ...
 - Lente: 35mm, 50mm, fisheye...
 - Profondità di campo: sfondo sfocato o tutto a fuoco
- **Luce e colore**
 - Golden hour, neon, soft studio light, high contrast
 - Palette: pastello, monocromatica

Aggiungere i vincoli

I vincoli sono ciò che rende l'output ripetibile.

Esempi di vincoli utili:

- “nessun testo nell'immagine”
- “solo 1 soggetto”
- “sfondo pulito”
- “niente watermark”
- “stile coerente su 4 immagini”
- “camera fissa, cambia solo la posa”

Template prompt

Questo è un template universale:

PROMPT

Create a [type of image/video].

Subject: ...

Scene/action: ...

Environment: ...

Style: ...

Camera: ...

Lighting: ...

Color palette: ...

Quality: ...

Constraints: ...

Esempio

Esempio 1 — “Cinematic portrait” (controllabile)

Prompt (Nano banana vs ChatGPT):

Create a photorealistic cinematic portrait of a 28-year-old man in a rainy European city at night.

He is wearing a dark trench coat and holding a closed umbrella.

Environment: wet street, reflections on the asphalt, blurred city lights in the background.

Style: high-end movie still, realistic skin texture, subtle film grain.

Camera: medium close-up, 50mm lens, shallow depth of field.

Lighting: soft neon rim light + warm streetlight fill.

Color palette: teal and orange, slightly desaturated.

Constraints: no text, no watermark, no logo, only one subject.

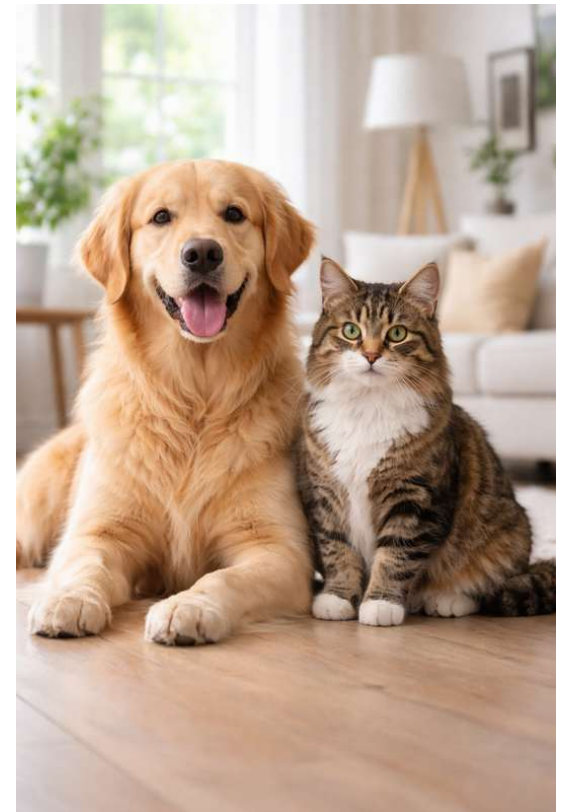
Risultato



Esempio

1) Prompt base (semplice)

Genera l'immagine di un cane e di un gatto.



Esempio

2) Prompt migliorato (più descrittivo e controllato)

Genera un'immagine realistica di un cane e un gatto seduti uno accanto all'altro su un prato, in una giornata di sole.

Il cane è un golden retriever e il gatto è un gatto europeo grigio.

Inquadratura frontale, stile fotografico, colori naturali, sfondo leggermente sfocato.

Risultato



Esempio

3) Prompt avanzato (professionale, con camera + luce + vincoli)

Crea una foto iper-realistica di un golden retriever e un gatto europeo grigio seduti vicini, rilassati, su un prato verde.

Scena: parco urbano al tramonto, atmosfera calda e tranquilla.

Camera: 50mm, medium shot, profondità di campo ridotta (bokeh morbido sullo sfondo).

Illuminazione: golden hour con luce laterale morbida, dettagli visibili su pelo e occhi.

Composizione: cane a sinistra, gatto a destra, entrambi guardano verso la camera.

Qualità: fotografia professionale, alta definizione, texture realistiche.

Vincoli: nessun testo, nessun watermark, nessun collare con loghi.

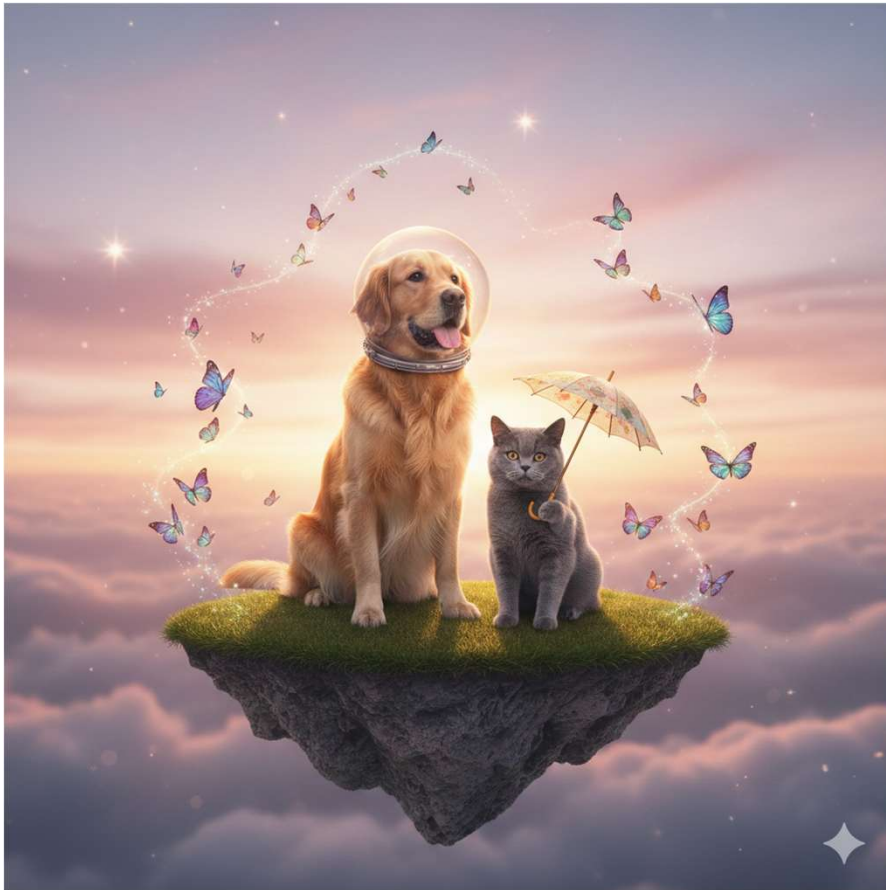
Risultato



Esempio

```
{
  "task": "genera_immagine",
  "soggetti": [
    "un golden retriever seduto",
    "un gatto europeo grigio seduto"
  ],
  "scena": "un'isola volante nel cielo con un piccolo prato",
  "elementi_assurdi": [
    "il cane indossa un piccolo casco da astronauta",
    "il gatto tiene un mini ombrello",
    "farfalle luminose intorno a loro"
  ],
  "stile": "foto realistica, atmosfera da sogno, qualità alta",
  "camera": "inquadratura media, sfondo sfocato",
  "luce": "tramonto caldo con luce morbida",
  "vincoli": "niente testo, niente watermark, solo un cane e un gatto"
}
```


Risultato



Esempio creazione di contenuti per una presentazione

Crea un'immagine in stile “slide professionale” che spiega come l'Intelligenza Artificiale viene usata nello sviluppo di un videogioco.

Scena: studio di sviluppo moderno, ambiente realistico e credibile, con un grande monitor centrale che mostra un gioco tipo action-adventure (senza loghi o marchi reali).

Contenuto visuale (4 riquadri ben separati, layout pulito):

1. AI per il Level Design: una mini-mappa del livello con percorsi suggeriti e aree evidenziate.
2. AI per NPC intelligenti: un diagramma semplice che mostra “percezione → decisione → azione” per un nemico.
3. AI per Animazioni: una silhouette del personaggio con una sequenza di pose fluide (tipo motion).
4. AI per Test e Debug: un grafico semplice di telemetria (es. “tempo medio completamento missione”) e un riquadro “bug rilevati”.

Stile: realistico ma molto ordinato, grafica chiara da presentazione, icone minimal, testo ridotto a etichette brevi (massimo 2–3 parole per riquadro).

Camera: inquadratura leggermente dall'alto, wide shot, per vedere bene workstation e monitor.

Luce: illuminazione da ufficio moderna, neutra, senza atmosfera fantasy.

Vincoli: nessun logo, nessun watermark, nessun testo lungo, niente marchi reali, tutto deve sembrare un esempio professionale usabile in una lezione.

AI per Level Design



AI per NPC Intelligenti



AI per Animazioni



AI per Test e Debug

Tempo Medio Completamento



Bug Rilevati



Esempio creazione contenuti videogiochi

Prompt (sprite sheet pixel art)

Genera uno sprite sheet pixel art per un personaggio giocabile stile retro (16-bit).

Personaggio: giovane esploratore/a cyber-fantasy con giacca corta, zainetto e visiera luminosa.

Formato: sprite sheet su griglia regolare, celle 64x64 px, 8 frame per animazione.

Animazioni richieste (righe separate):

1.idle (respira, micro-movimenti)

2.camminata (loop fluido)

3.corsa (loop fluido)

4.salto (start → apex → landing)

5.attacco con spada corta energetica (wind-up → hit → recovery)

6.Stile: pixel art pulita, contorni leggibili, shading semplice ma consistente, palette limitata (max 24 colori), vibe “SNES/Neo-Geo”.

7.Vista: 3/4 top-down (tipo action RPG), direzione del personaggio verso destra.

8.Sfondo: trasparente.

9.Vincoli: nessun testo, nessun watermark, niente blur, niente anti-aliasing moderno; pixel perfettamente netti; allineamento coerente del personaggio tra i frame.

Risultato



Caso d'uso: "Diagrammi"

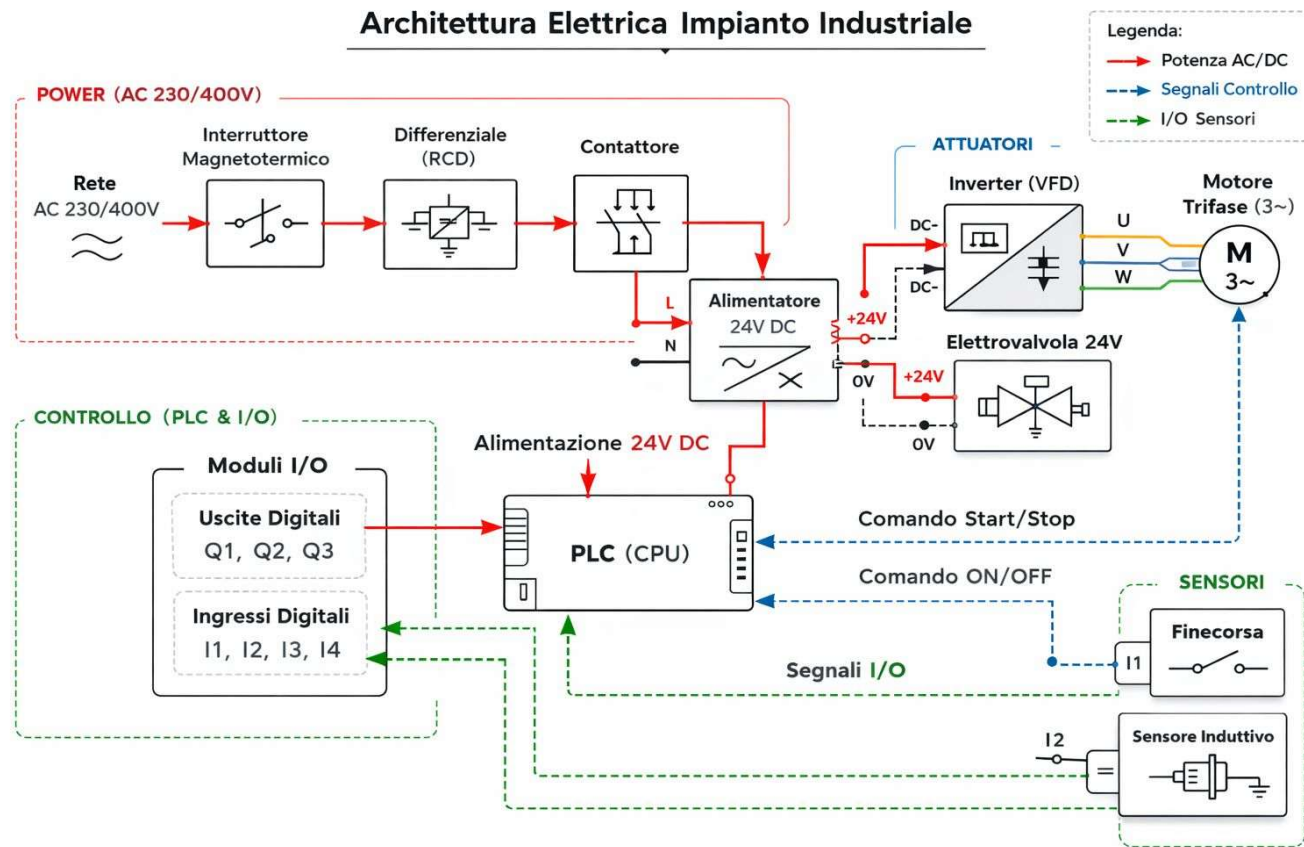
Prompt (generazione immagine)

Crea un diagramma tecnico pulito (stile manuale/IEC) che rappresenti l'architettura elettrica di un piccolo impianto industriale.

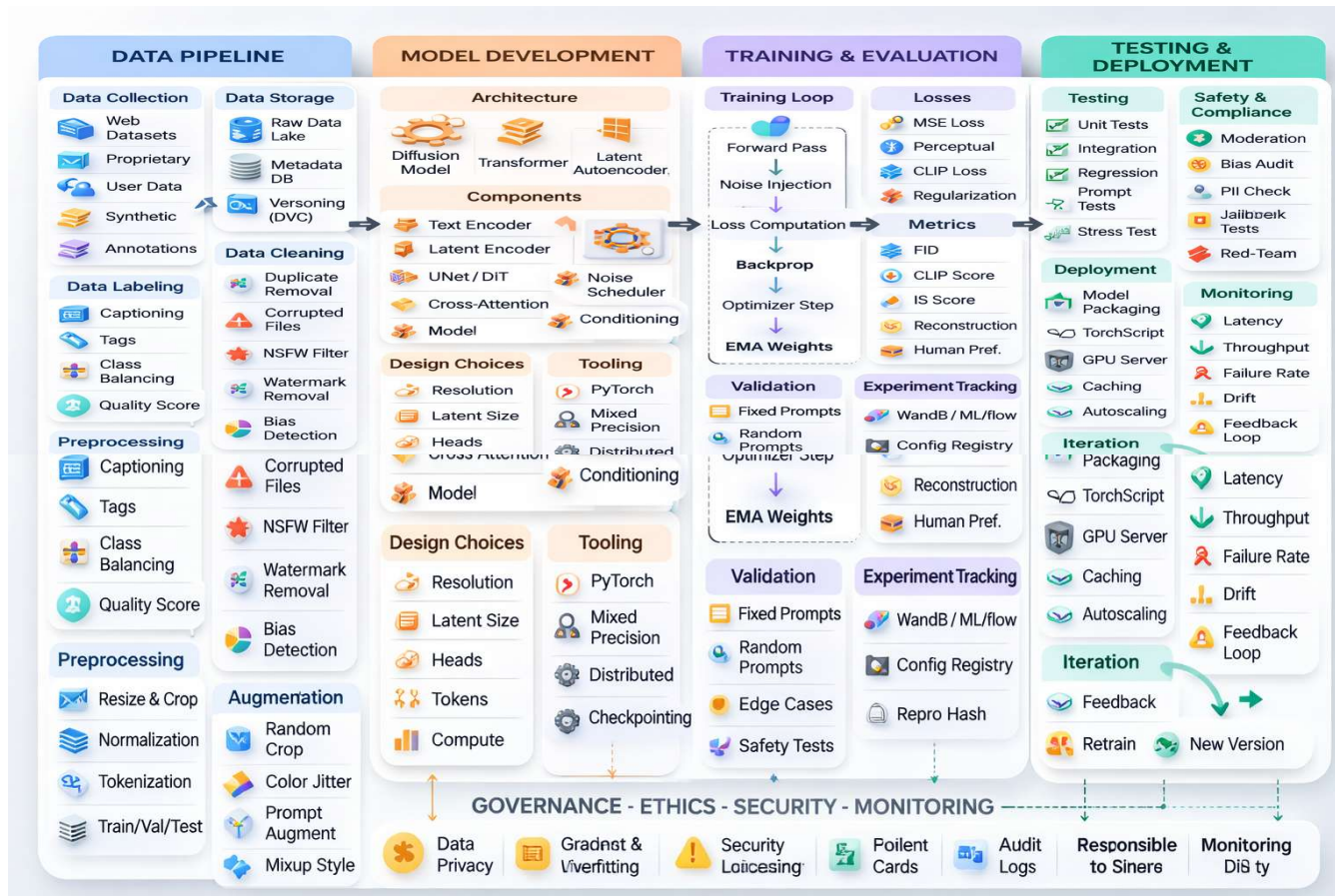
Struttura del diagramma (da sinistra a destra):

- Rete AC 230/400V → interruttore magnetotermico + differenziale → contattore → alimentatore 24V DC → PLC → moduli I/O → attuatori (motore trifase con inverter + elettrovalvola 24V) → sensori (finecorsa + sensore induttivo).
- Dettagli grafici: usa blocchi rettangolari con icone semplici e frecce per il flusso di potenza e di controllo; separa chiaramente power (AC/DC) e signal/control (I/O PLC) con due linee o due corsie parallele.
- Stile: minimal, linee sottili, alta leggibilità, sfondo bianco, adatto a una slide o documentazione tecnica.
- Testo: solo etichette brevi (max 2–3 parole per blocco), font tecnico pulito.
- Vincoli: niente loghi, niente watermark, niente marchi reali; nessun effetto 3D; niente elementi decorativi.

Risultato



Caso d'uso: Infografica ciclo di sviluppo completo modello AI generativa



Caso d'uso: Generazione CAD e Concept Render

Prompt A – Generazione “CAD”

Genera una tavola CAD/blueprint pulita su sfondo bianco, solo linee nere (niente shading), stile DWG stampato.

Contenuto della tavola (stessa pagina):

Pianta piano terra di un edificio residenziale rettangolare 12m x 8m, spessore muri esterni 30 cm.

Prospetto principale corrispondente alla pianta, edificio 3 piani, tetto piano con parapetto.

Sezione A-A passante sul lato lungo, con quote di interpiano.

Dettagli architettonici da includere: balconi continui sul fronte sud, corte interna piccola (patio) centrale, vano scala laterale, finestre modulari allineate verticalmente.

Quote e annotazioni: inserisci quote principali (12m, 8m, altezze interpiano), etichette minime (PT, P1, P2), tratteggi standard per muri in sezione.

Vincoli: aspetto tecnico pulito, linee sottili e coerenti, niente loghi, niente watermark, niente testo lungo, nessuna prospettiva (solo 2D ortografico).

Caso d'uso: Generazione CAD e Concept Render

Prompt B (collage widescreen: esterno + interni dal CAD)

Usa il CAD allegato come riferimento geometrico vincolante e genera un'unica immagine widescreen 16:9 (tipo slide) composta come collage con più riquadri, mantenendo fedelmente proporzioni, numero di piani, posizione di balconi, finestre, patio e vano scala come da tavola.

Layout del collage (4-6 riquadri, stile pulito e coerente):

Render esterno fotorealistico: vista 3/4 dall'angolo, camera a 1.6 m, lente 28-35mm, verticali corrette (no keystone).

Vista interna soggiorno: prospettiva realistica che mostri arredi e rapporto tra aperture e pareti coerente col CAD.

Vista interna cucina: prospettiva realistica, evidenziare volumi, porte/finestre e profondità degli spazi.

Vista interna camera: inquadratura più intima ma credibile, proporzioni stanza coerenti.

Vista del patio (se presente/visibile): affaccio interno con luce naturale dall'alto o laterale.

(Opzionale) Vista dall'alto/assonometria: una top-down o axonometria semplificata del piano (stile "archviz diagram"), per collegare subito CAD e spazi.

Materiali e stile (coerenti in tutti i riquadri): intonaco chiaro, pannelli in legno termotrattato, serramenti neri, ringhiere metalliche sottili; stile archviz sobrio e professionale (niente look fantasy).

Illuminazione: pomeriggio con cielo leggermente nuvoloso, ombre morbide, resa realistica.

Vincoli fondamentali:

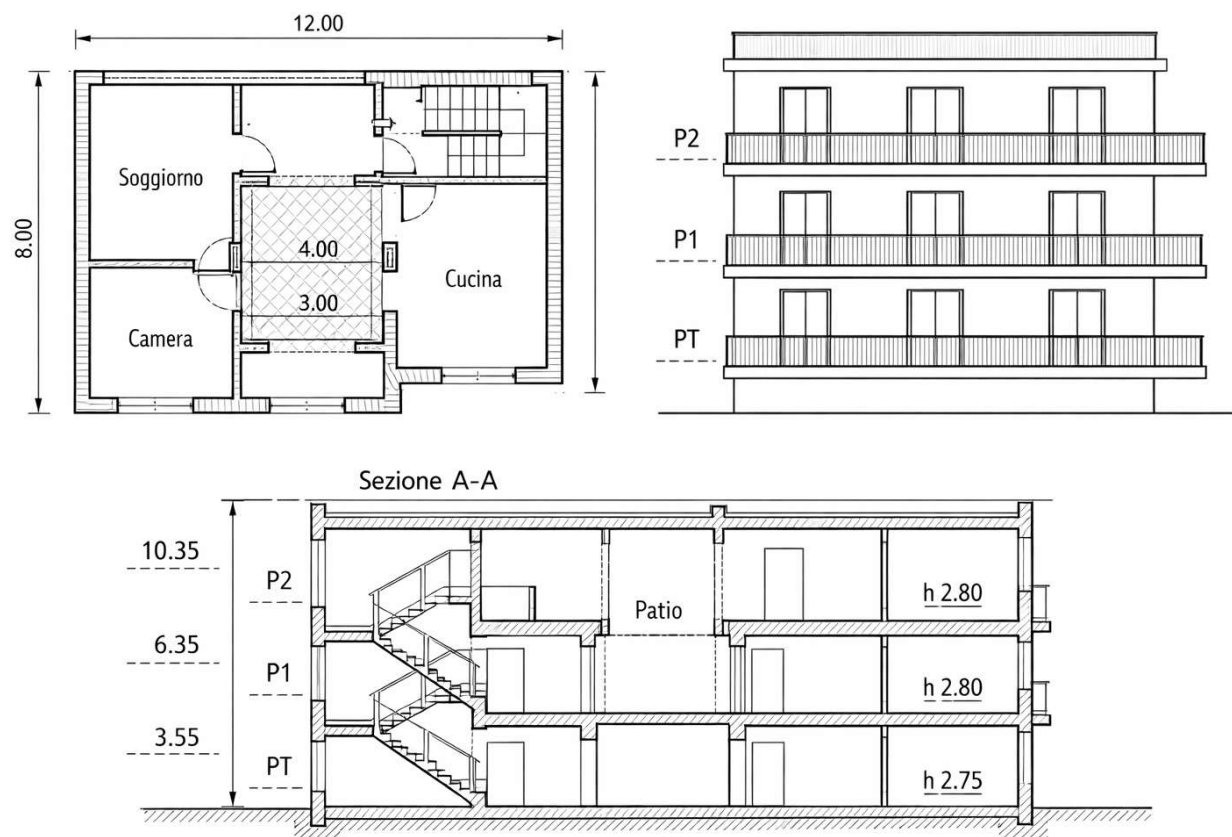
Non cambiare geometria e distribuzione: rispettare il CAD (aperture, altezze, balconi, patio, scala).

Se qualche dettaglio non è definito, fare assunzioni minime e coerenti senza alterare volumi e proporzioni.

Nessun logo, nessun watermark, nessun testo lungo; solo eventualmente etichette molto brevi e discrete (se necessarie).

Output finale: un'unica immagine 16:9 ad alta risoluzione, pronta da inserire in PowerPoint.

Risultato





Caso d'uso: Editing immagini reali

Prompt (semplice):

Rimuovi tutte le persone nell'immagine
lasciando invariato il resto





Caso d'uso: Editing immagini reali

Prompt (semplice):

Change the car color to metallic yellow. Keep other car details, reflections, shadows, background and camera angle unchanged.



Caso d'uso: Editing immagini reali (ChatGPT vs NanoBanana Live)

Prompt (semplice):

- **(Outfit + accessorio):** “Sostituisci il cappotto beige con una giacca di pelle nera e aggiungi degli occhiali da sole sul viso. Mantieni invariati volto, posa, sfondo e illuminazione.”
- **(Background + meteo):** “Trasforma lo sfondo in una scena notturna con lampioni accesi e atmosfera calda. Mantieni la ragazza identica e non modificare i colori dei vestiti.”
- **(Rimozione + pulizia scena):** “Rimuovi tutte le foglie secche dal sentiero. Ricostruisci il parco in modo naturale mantenendo prospettiva e luce originali.”



Claude Artifact

“**Claude Artifacts**” (spesso chiamati solo *Artifacts*) è una funzione di Claude (Anthropic) che permette di far generare all’AI contenuti “strutturati” in un pannello separato, invece che solo nel flusso della chat.

In pratica, invece di ricevere solo testo, Claude può creare un “oggetto” modificabile e riutilizzabile, tipo:

- Codice (HTML/CSS/JS, React, Python, ecc.)
- Documenti (testi lunghi, report, guide)
- Tabelle / JSON
- Mini-app o pagine web (es. una landing page)
- Diagrammi e output strutturati



Caso d'uso: Meccanica Classica — “Orbital Docking” (Hohmann Transfer)

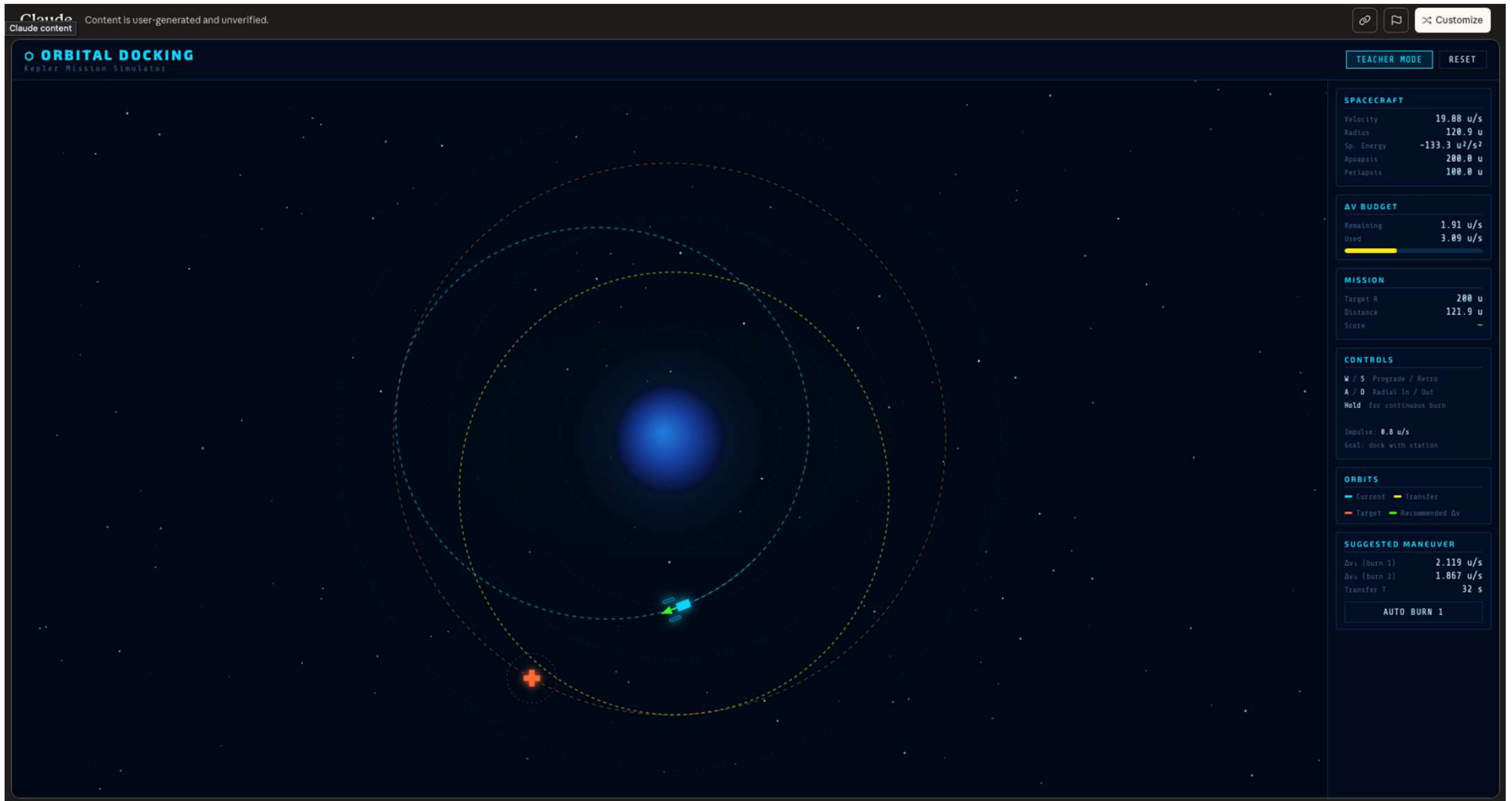
Prompt:

Crea un Artifact in HTML/CSS/JS (file unico) che sia un mini-videogioco 2D chiamato “Orbital Docking”.
Il giocatore controlla un satellite in orbita attorno a un pianeta (gravità centrale).
Obiettivo: raggiungere una stazione spaziale in un'altra orbita usando impulsi (Δv) limitati.

Requisiti:

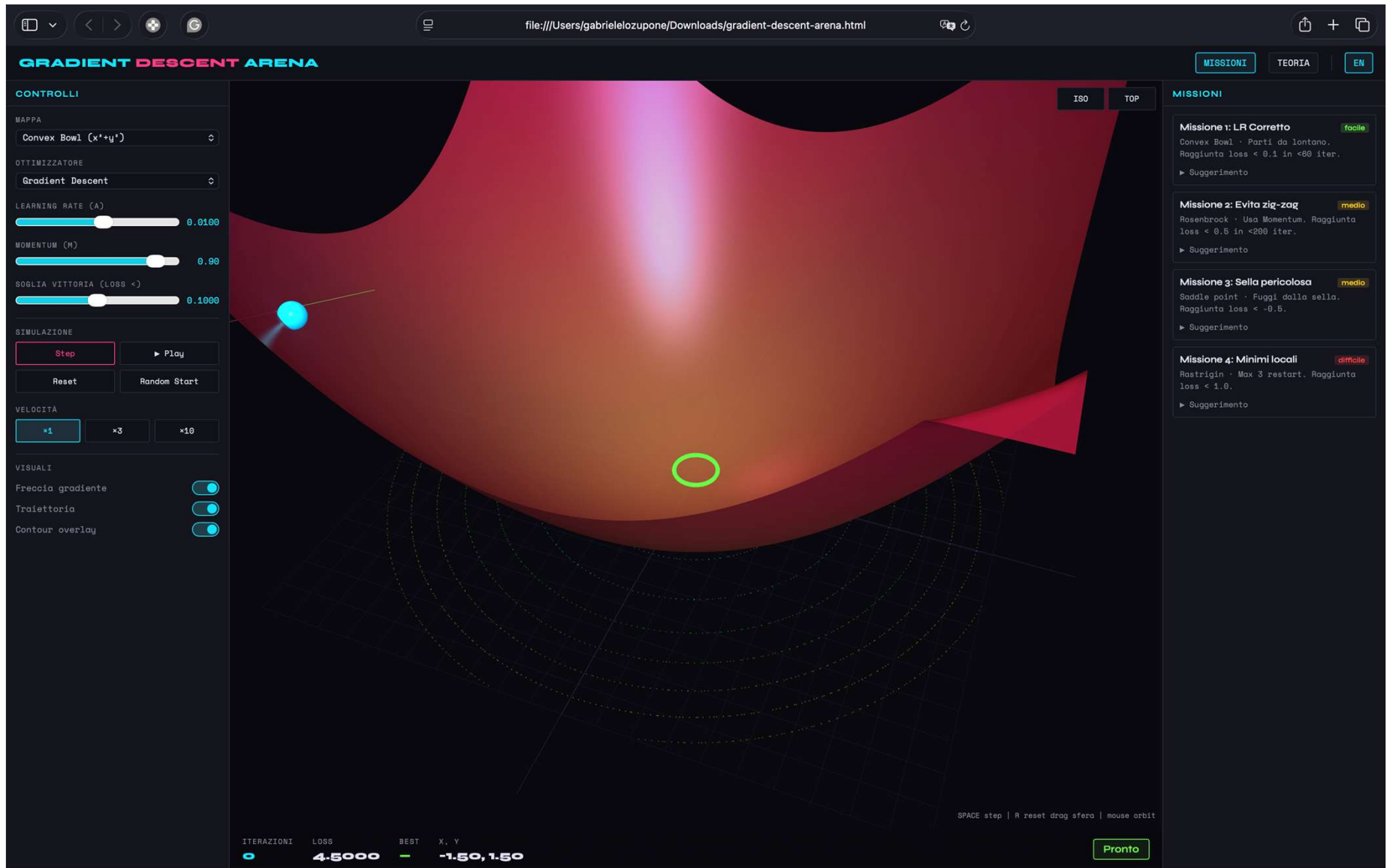
simulazione fisica realistica con integrazione numerica stabile
controlli: piccoli impulsi prograde/retrograde/radiali
HUD con: velocità orbitale, raggio, energia specifica, Δv rimanente
obiettivo: completare un trasferimento tipo Hohmann (anche se il giocatore non lo sa all'inizio)
sistema di punteggio: meno Δv usati, più punti fatti
modalità “Teacher”: mostra orbita attuale + orbita target + manovra consigliata
spiegazione finale con formule: vis-viva, energia orbitale, trasferimento di Hohmann

Grafica minimal (canvas). Nessuna libreria esterna. Unico file



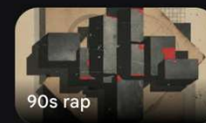
Caso d'uso: Spiegazione interattiva (Gradient Descent Arena)

Gradient Descent Arena è un mini-videogioco didattico in HTML/CSS/JS che simula l'ottimizzazione di una loss 2D come un "campo energetico" su cui si muove una pallina. L'interfaccia è in italiano per default, con un pulsante di switch immediato IT/EN che aggiorna in tempo reale tutti i testi (UI, missioni e spiegazioni) tramite un dizionario i18n. La visualizzazione è 3D tramite Three.js: la loss $L(x,y)$ viene renderizzata come una superficie dove l'altezza z rappresenta il valore della loss (normalizzato per stabilità e leggibilità), mentre una sfera rappresenta l'ottimizzatore che si muove sul piano (x,y) e viene posizionata sulla superficie in base a $L(x,y)$. La traiettoria dell'ottimizzazione viene disegnata in scena come linea persistente, permettendo al giocatore di osservare fenomeni tipici come oscillazioni, zig-zag in valli strette, divergenza e intrappolamento in minimi locali. Le mappe selezionabili sono quattro e rappresentano casi fondamentali di ottimizzazione: Convex Bowl (paraboloide) per convergenza stabile e learning rate; Rosenbrock per evidenziare la valle stretta e le difficoltà del gradiente standard; Rastrigin per introdurre minimi locali e sensibilità ai parametri; Saddle per mostrare il comportamento su punti sella e perché alcune regioni non sono veri minimi. Il sistema di controllo non include tutti gli ottimizzatori esistenti (per evitare complessità inutile), ma solo una selezione minima e altamente visuale: Gradient Descent base, Momentum e Adam come modalità ON/OFF (con parametri standard fissi), così da far capire chiaramente la differenza tra passo costante, inerzia e passo adattivo. Il giocatore può eseguire un singolo step, attivare l'auto-run con velocità regolabile, resettare la simulazione e scegliere un punto di partenza (anche random o trascinando la pallina prima di iniziare). I parametri principali sono learning rate e momentum (quando applicabile), con indicatori numerici e feedback di stato (loss corrente, iterazioni, best loss, warning di oscillazione o divergenza). La condizione di vittoria è raggiungere una loss sotto soglia per un numero minimo di iterazioni consecutive, in modo da evitare successi "istantanei" dovuti a overshoot. Il progetto include un sistema di missioni/tutorial che guida l'apprendimento: ad esempio scegliere un learning rate corretto in una mappa convessa, ridurre oscillazioni nella Rosenbrock usando momentum, "scappare" da un saddle, e gestire minimi locali nella Rastrigin con restart limitati. Ogni missione è accompagnata da una spiegazione breve e interattiva, con overlay visivi che possono essere attivati/disattivati (freccia del gradiente, vettore di update, marker del target), così da collegare direttamente concetti teorici e comportamento osservato. L'architettura del codice è modulare e mantenibile: funzioni di loss e gradiente sono isolate in un modulo, gli ottimizzatori implementano un'interfaccia comune di step, la simulazione gestisce iterazioni e logging della traiettoria, il renderer 3D aggiorna mesh e oggetti in scena, mentre un controller UI gestisce controlli, missioni e localizzazione. Il risultato è un'esperienza intuitiva e immediata che non punta a essere un framework di ottimizzazione completo, ma una "arena" visuale che fa capire in pochi minuti cosa succede davvero durante gradient descent, perché alcune loss sono difficili, e come learning rate, momentum e Adam cambiano radicalmente la dinamica dell'ottimizzazione.



Generazione Musica con Gemini

Rap Anni '90 Su IA Generativa



Crea una canzone in stile rap anni 90 che parla di un tema attuale nel 2026: l'AI generativa. La canzone deve enfatizzare le perplessità e i benefici della rivoluzione che stiamo vivendo con un linguaggio adatto ad arrivare anche ai più giovani.

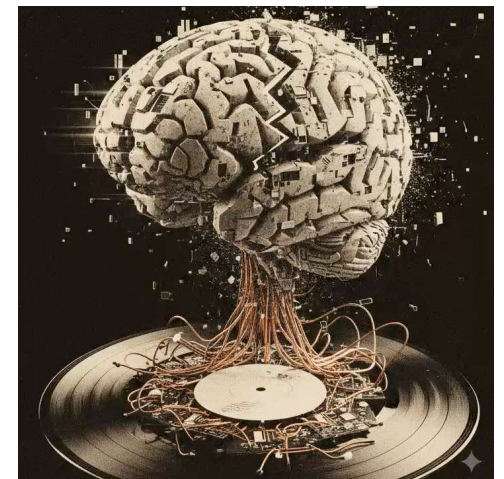
◆ Music ▼

Certo! Ho creato per te un brano rap in puro stile **boom bap anni '90**, con quel suono crudo e polveroso tipico della East Coast, per affrontare il tema dell'IA generativa nel 2026.

La traccia mescola beat pesanti e campionamenti jazz con un testo che esplora il confine tra progresso tecnologico e autenticità umana, usando un linguaggio diretto e serrato.

Puoi ascoltare il brano direttamente qui sopra. Buon ascolto! **Word up!**

Gemini



Generazione Musica con Gemini (Italiano con prompt strutturato)

Prompt:

Crea una versione rap anni 90s stile boom bap, BPM 90-95, drumkit secco con kick e snare classici, hi-hat semplici, basso caldo e lineare, sample jazzy/soul in loop con tagli tipici old school. Atmosfera urbana, riflessiva e leggermente “dark”, ma non aggressiva.

Voce: rap italiano credibile, stile anni 90 (no autotune, no trap, no flow moderno). Dizione chiara, metrica regolare, rime multisillabiche ogni tanto, punchline intelligenti.

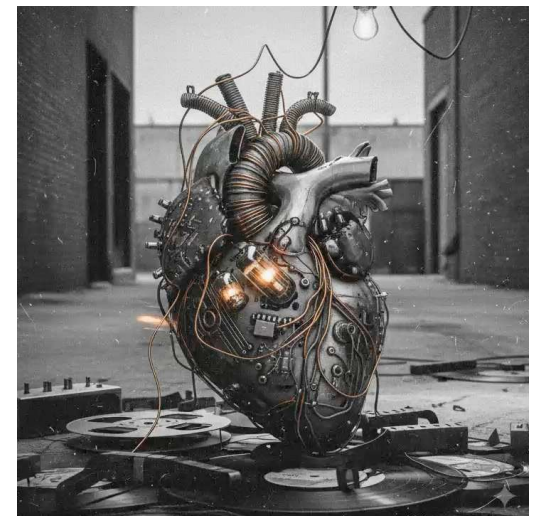
Testo: parla dell'AI generativa nel 2026 in modo realistico e maturo:

creatività umana vs creatività sintetica
deepfake, fake news e identità digitale
lavoro creativo che cambia (grafici, musicisti, copywriter, programmatori)
dipendenza da contenuti infiniti
etica, copyright, dataset rubati, “voce clonata”
controllo, sorveglianza e algoritmi che decidono cosa vale
ma anche opportunità: strumenti che amplificano l'idea, non la sostituiscono

Struttura: intro breve + 2 strofe da 16 barre + ritornello da 8 barre (hook semplice e memorabile) + outro breve.

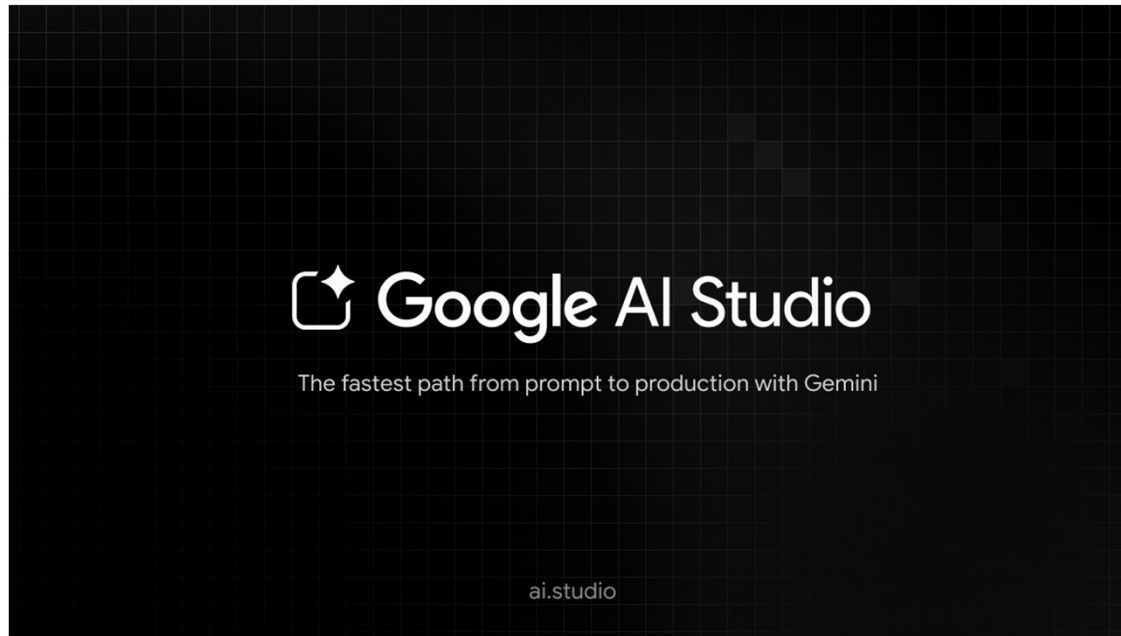
Linguaggio: italiano naturale, street ma non volgare, con riferimenti contemporanei (2026) e qualche riferimento old school (vinile, radio, mixtape), senza suonare nostalgico o caricaturale.

Mix: suono vintage, leggero fruscio, compressione morbida, feeling da cassetta/mixtape.



Gemini

Notable Audio Mentions



ElevenLabs

Grazie per l'attenzione