

08 Déjà-vu

“Scelte ... Non possiamo tornare indietro. Ecco perché è difficile scegliere. Devi fare la scelta giusta. Finché non scegli, tutto rimane possibile.”

Federico Topa

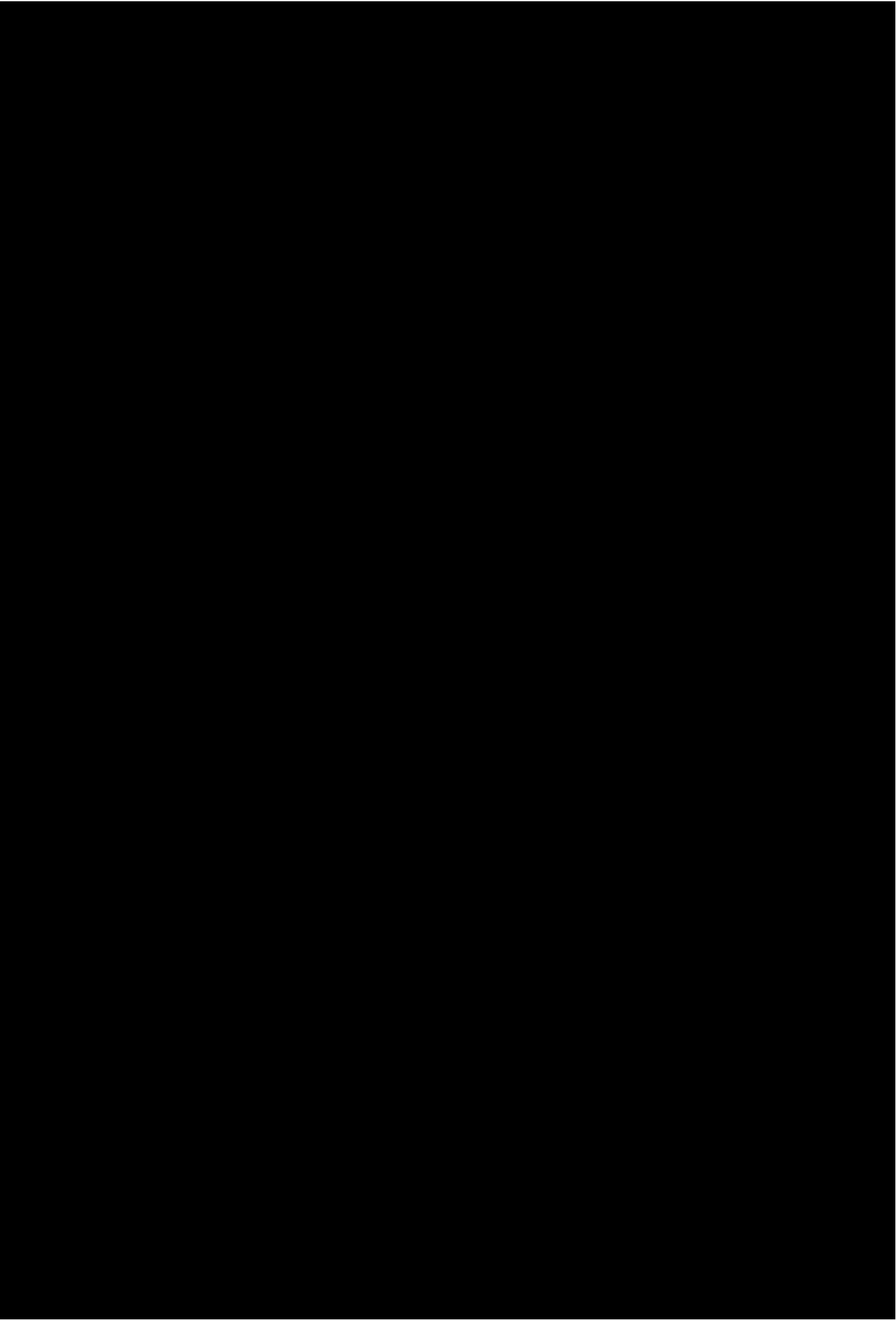
Decidere significa prendere possesso della propria esistenza, appropriarsi di sé e con ciò orientare un destino. E se la nostra vita non percorresse una sola strada, ma tutte quelle possibili? Mondi e realtà parallele, infinite possibilità dell'esistenza. Infinite versioni di noi stessi.



#infinite possibilità
#realtà parallele
#scelte
#curiosità
#visione

github.com/dsii-2020-unirsm
github.com/fe-to/archive/
Making_Visible

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



Il fascino dell'invisibile.

L'invisibilità è un “segreto” con cui noi, da sempre, abbiamo familiarità: attraverso miti, leggende, fiabe. Le origini storiche dell'invisibilità risalgono al Medioevo e alla fiducia universale che a quel tempo si nutriva nell'efficacia delle arti magiche. Essa non è mai stata un potere nelle mani di qualcuno, ma una condizione che si ottiene grazie a oggetti come, appunto, l'anello o il mantello nel momento in cui vengono portati addosso.

Con la progressiva smaterializzazione del mondo, promossa dalla fisica tra la fine dell'Ottocento, fino alla teoria odierna delle stringhe, trova sempre più credito l'idea secondo cui il dominio visibile non può essere l'unica realtà.

L'idea di universi paralleli all'interno della meccanica quantistica è nata a partire dal 1957, è stata formulata nella teoria dell'Interpretazione a Molti-Mondi da parte del fisico e matematico statunitense Hugh Everett III. In questa interpretazione ogni universo si divide in una serie di nuovi universi ogni volta che viene effettuata una misurazione quantistica, dunque, diverse possibilità quantistiche trovano realizzazione.

Un ipotetico universo separato e distinto dal nostro ma coesistente con esso.

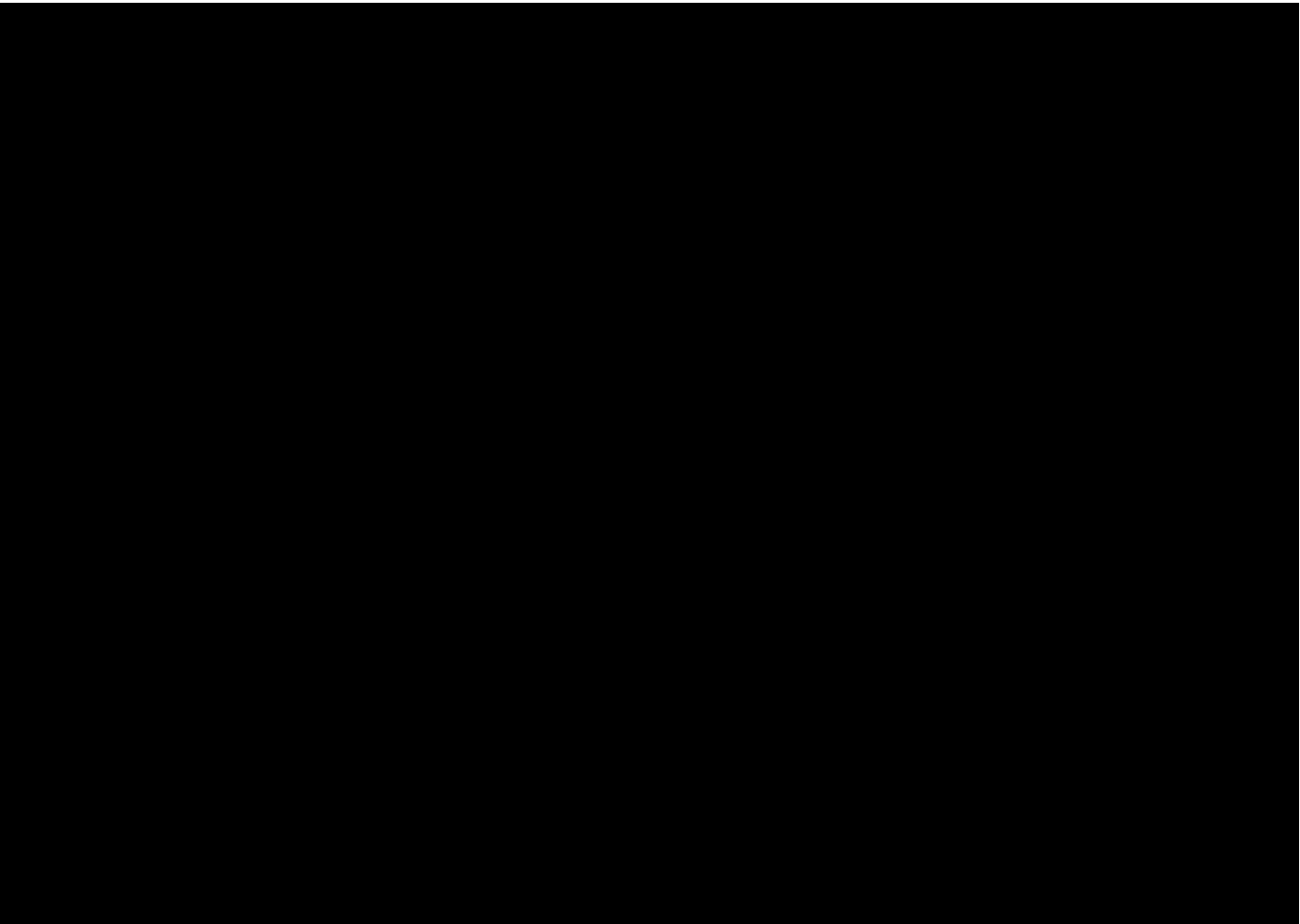
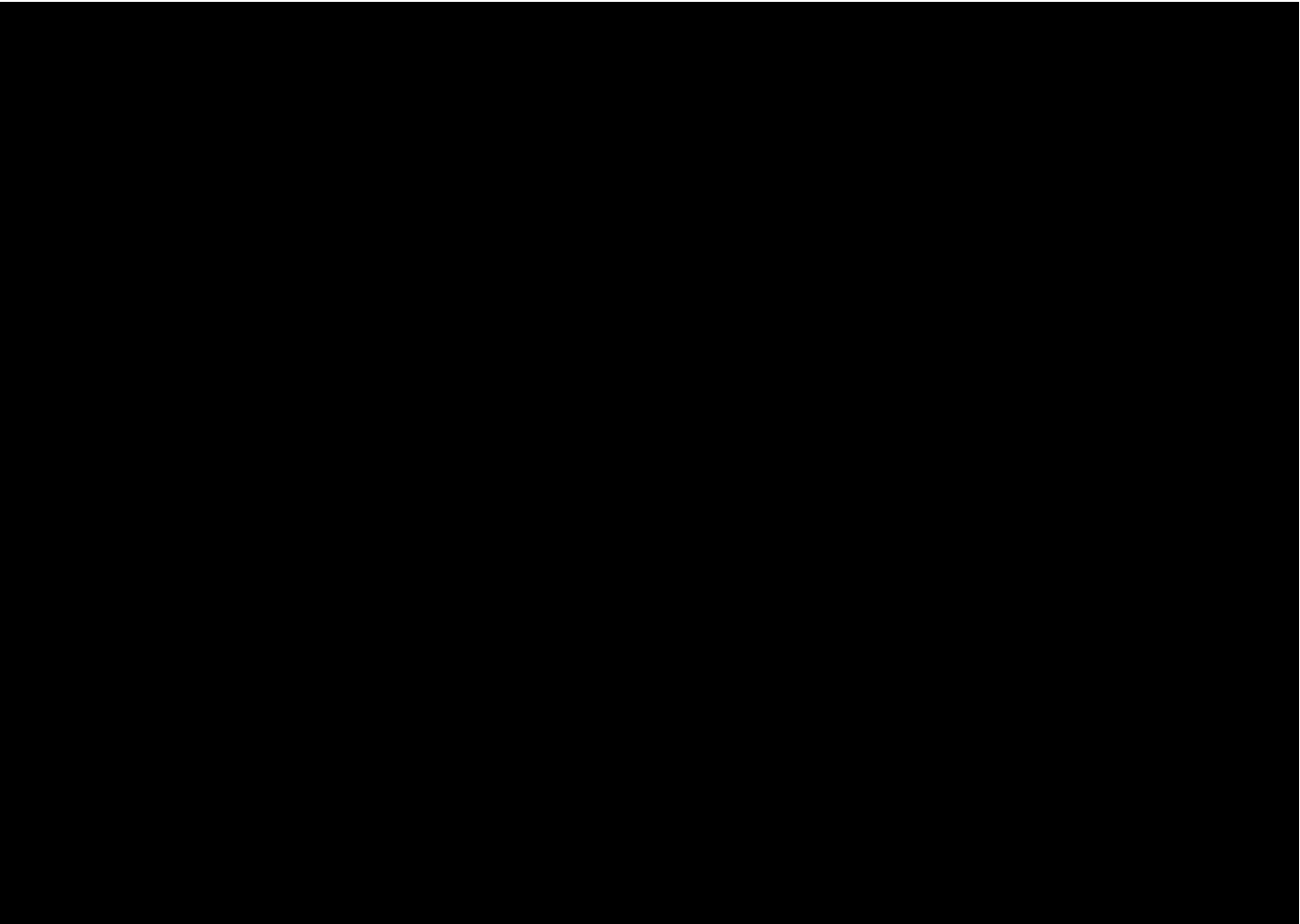
“Non mi conoscevo affatto, non avevo per me alcuna realtà mia propria, ero in uno stato come di illusione continua, quasi fluido, malleabile; mi conoscevano gli altri, ciascuno a suo modo, secondo la realtà che m'avevano data; cioè vedevano in me ciascuno un Moscarda che non ero io non essendo io propriamente nessuno per me: tanti Moscarda quanti essi erano.”

Se la condizione dell'invisibilità di un oggetto è quella che lo rende impossibile da essere visto, il fascino e il timore per l'invisibile costituiscono il suo successo nella cultura popolare: tra attualizzazioni magiche e desideri dell'immaginario è sempre

[1] eventuale nota a margine
(se necessario approfondire
argomento tecnico,
source di citazione, ...)

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

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



al limite con le parascienze ed il paranormale divenendo, quindi, un classico tema della fantascienza e della letteratura fantascientifica.

La Paramnesia.

Si tratta un fenomeno psichico, spesso conosciuto con il nome di *déjà-vu*, rientrando nelle forme d'alterazione dei ricordi: esso consiste in fatti totalmente casuali di cose, animali o persone che entrano in contatto col soggetto, e che provocano la sensazione di un'esperienza precedentemente vissuta.

Una possibile ipotesi generale (di basso livello interpretativo) sembra essere quella di una falsa sensazione di familiarità (e quindi di "già visto" o "vissuto"), e cioè dovuta ad una alterazione (patologica o momentanea; selettiva o pervasiva) delle funzioni cognitive di riconoscimento (attenzione) e recupero (memoria). Questo senso di familiarità, ad alto valore emotivo, si può estendere (in maniera pervasiva) a tutti gli elementi presenti in quel momento nell'ambiente percepibile.

La difficoltà di riprodurre in laboratorio il fenomeno del *déjà-vu* rende molto difficili la ricerca e gli studi empirici su di esso. Nonostante questo, la spiegazione più probabile ha a che fare con la stanchezza, con un'alterazione della sensibilità che si manifesta con un ritardo tra l'invio e l'elaborazione generale dei segnali sensoriali. Questo fa sì che, questi segnali, vengano percepiti in modo sfasato, dando una sensazione di ripetizione, provocando quindi confusione.

E se non fosse così?

E se invece fosse un momento di sovrapposizione tra diversi Universi?

1

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

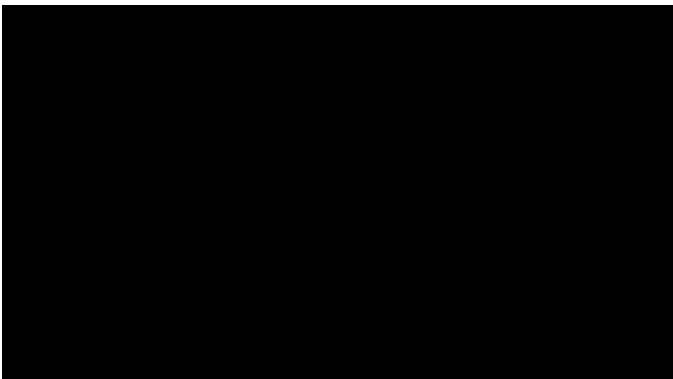
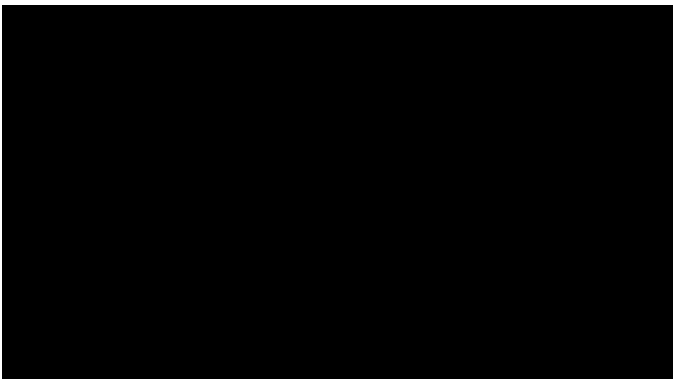
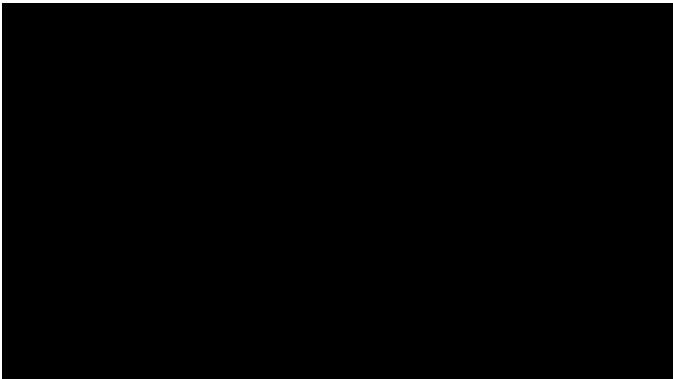
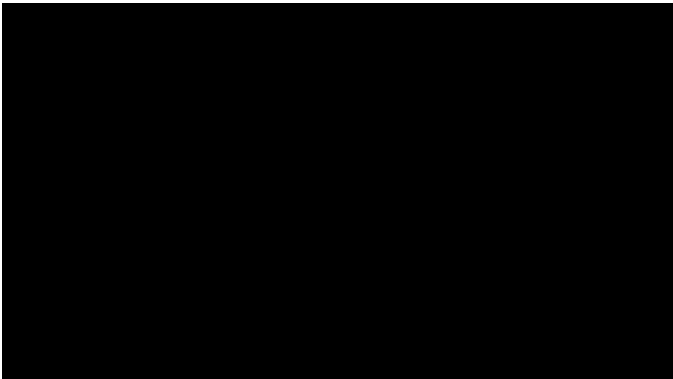
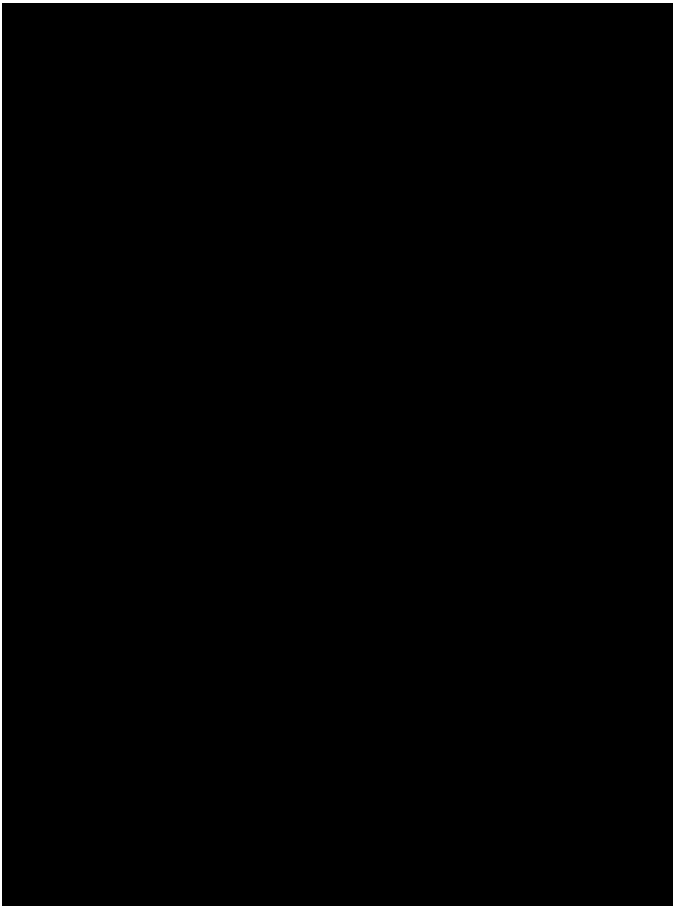
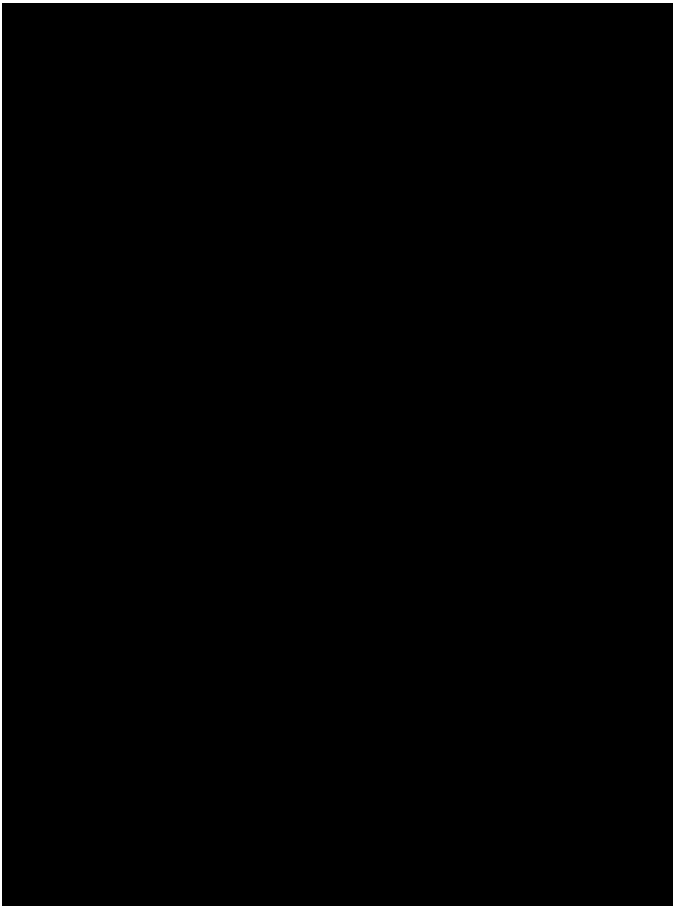
2

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



Déjà-vu, Il progetto.

Se possono esistere infiniti universi, allora possono esistere infinite versioni di ciascun individuo. Separate, distanti. Ma non è impossibile che, a volte, qualche anomalia di sistema non provochi distorsioni. Ad esempio, i déjà-vu.

“Passiamo e ripassiamo sulle nostre vecchie orme come pattinatori artistici e proprio mentre leggevo un nuovo manoscritto un fortissimo déjà vu mi è penetrato nelle ossa! Ero già stato qui, un'altra vita fa.”

Secondo il fisico teorico Steve Weinberg esiste un numero infinito di realtà parallele, che convivono con noi, per così dire, “nella stessa stanza”. Nel nostro universo noi siamo “sintonizzati” sulla frequenza che corrisponde alla realtà fisica. Ma in verità ci sono un numero infinito di realtà parallele che esistono attorno a noi e coesistono, “trasmesse” a frequenze differenti dalla nostra e con le quali noi non possiamo sintonizzarci. Quindi il nostro universo è composto di “stringhe” che vibrano ad una frequenza unica, che i nostri sensi riescono a percepire. Altri universi paralleli, non essendo “in fase”, non vibrano a quella stessa frequenza. Ma quando casualmente si trovano “in fase”, allora è teoricamente possibile “saltare da un universo all'altro”.

il “déjà-vu” può succedere quando un universo parallelo è entrato “in fase” per una frazione di tempo, permettendoci di dare una sbirciatina, o quando il “nostro ricevitore”, per ragioni impossibili da determinare, riesce a sintonizzarsi su una frequenza diversa, permettendoci di gettare uno sguardo in una realtà parallela.

Forse allora le nostre esperienze di “déjà vu”, non sono altro che una “finestra aperta” in un universo parallelo.

Questo è il concetto alla base del mio progetto.

Se si potesse stabilire una connessione tra universi paralleli anche solamente per un lasso di tempo estramamente ridotto e potessimo vedere, dare una “sbirciatina” dall’altra parte, cosa vedremmo? Probabilmente come sarebbe andata la nostra vita se avessimo fatto quella scelta piuttosto che l’altra.

Saremmo curiosi di saperlo?

Una volta risintonizzati sulla nostra “frequenza”, la nostra “realtà” saremmo in grado di ricordare?

Déjà-vu, Il prototipo.

La mia idea di progetto ha trovato il modo di essere indagata sotto forma di un gioco.

L’obiettivo del gioco consiste nella ricostruzione di una frase (nuova realtà con la quale siamo entrati in contatto) attraverso la visualizzazione di immagini (indizi che si riferiscono a ciò che abbiamo visto) relative ad essa.

Premendo il tasto “Gioca” verrà pescata la frase da ricostruire all’interno di un *dataset*. Attraverso la *Named Entity Extraction* di Dandelion-API verranno individuate le parole rilevanti che caratterizzano la frase, “il messaggio” da ricostruire. Le singole parole verranno ricercate su *Unsplash* e convertite in immagini, ovvero gli unici elementi disponibili al giocatore al fine di ricostruire la frase esatta.

Il giocatore avrà a disposizione 30sec per compilare la sua frase, dopodichè gli verrà mostrato il risultato di somiglianza in percentuale. Questo attraverso l’API di Dandelion relativo alla *Text Similarity*.

Visualizzato il risultato il giocatore potrà scegliere di ritentare o di iniziare una nuova partita. Premendo il tasto “RITENTA” verranno visualizzate nuove immagini in riferimento alla medesima frase.

Formulata la nuova frase e premendo il tasto “Carica” verrà visualizzato il nuovo risultato. Se la somiglianza tra le due frasi sarà uguale al 100% il giocatore avrà vinto la partita, e quindi, avrà decifrato il messaggio.

A questo punto potrà scegliere di iniziare una nuova partita, verrà selezionata un'altra frase dal dataset e visualizzate le immagini relative ad essa.

// - da inserire:

immagini
citazioni
note
reference

