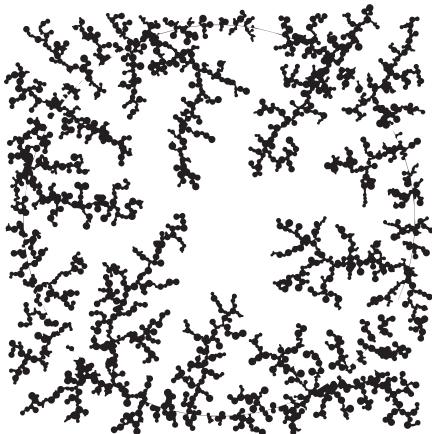


## 08 iperDream\_ storie oltre il sogno

Il sogno e l'immaginazione, intesi come la possibilità di visualizzare e dar voce al nostro inconscio, creano alleanze, comunità e reti umane. Se anche le macchine sognassero, che forma avrebbero i loro sogni? IperDream, attraverso l'utilizzo di algoritmi di machine learning, sulla base di testi noti e grazie al racconto umanWo, riesce a fornire una interpretazione e un prolungamento dei sogni. Nuovi mondi immaginabili.

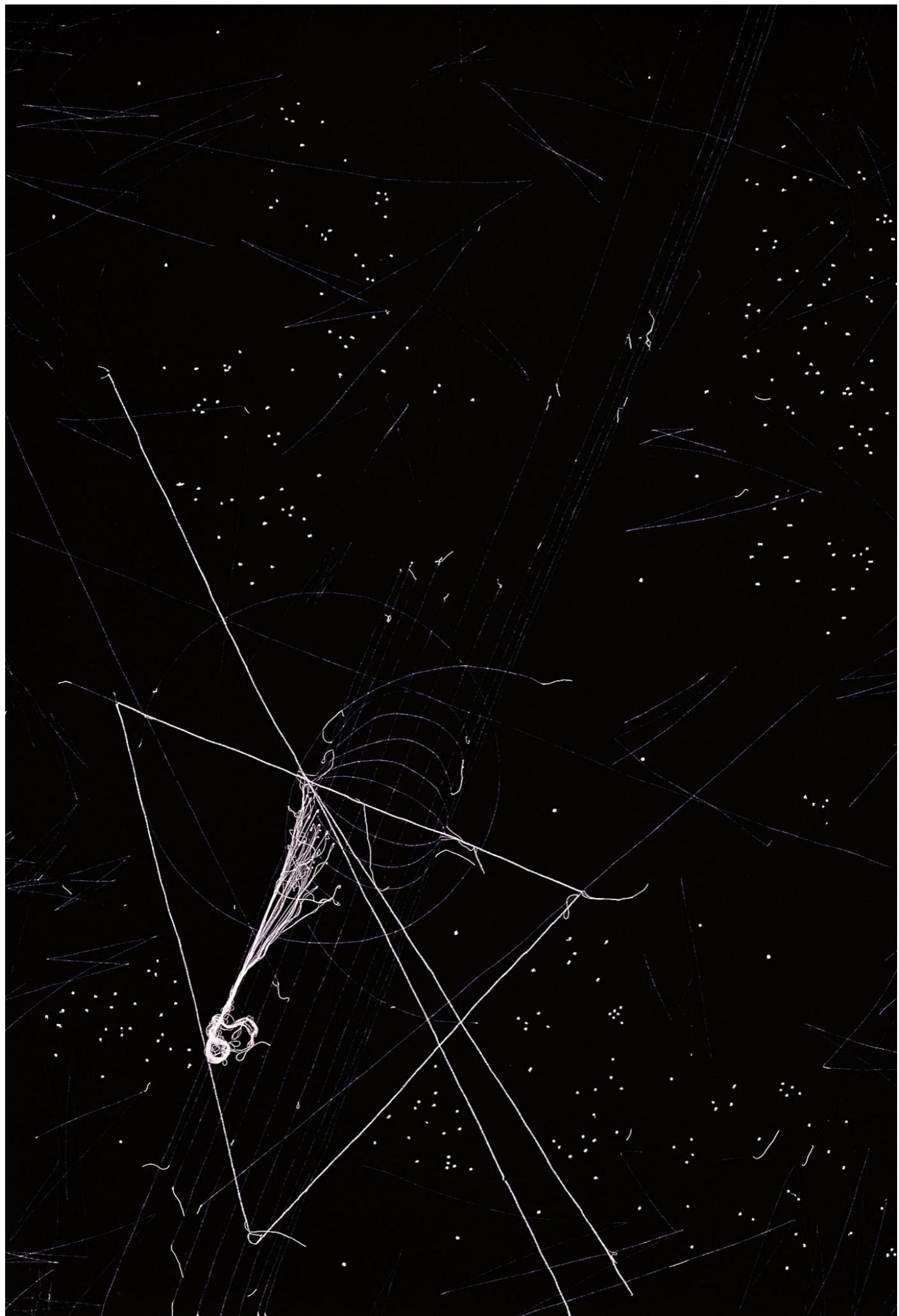
**graziana florio**



#sogno  
#immaginazione  
#narrazioni  
#identità  
#comunità

[https://github.com/grazianaf/  
archive/tree/master/  
grazianaf/MakingVisible](https://github.com/grazianaf/archive/tree/master/grazianaf/MakingVisible)

a destra  
Maria Lai, Geografie 1980



## visibile|invisibile

“L'universo del visibile, nasconde, dunque, un mondo di immagini sommerse che continuano a colloquiare ininterrottamente tra loro attraverso i fili invisibilmente tenaci, che legano le une alle altre in una ragnatela, il cui disegno è complesso come quello di un labirinto. Ogni meandro di questo labirinto può condurre in un vicolo cieco, come ogni incrocio può far guadagnare un inedito tratto di percorso utile a rivelare il disegno generale”<sup>1</sup>

L'idea di progetto nasce da una riflessione sulla dicotomia dei concetti di visibile e invisibile. Se consideriamo l'arte astratta, rendere visibile significa, visualizzare un ordine delle cose che sta al di là della superficie visibile ma ne costituisce la struttura.

Il visibile non è altro che la traccia materiale delle forze invisibili che lo generano e che l'invisibile corrisponde ad una sorta di esaltazione di forme nascoste. Quello che rende visibile è il poter essere altrimenti del visibile: stratificazioni, forme fluide, strutture aperte, il “carattere fantomatico e mitico, quello che gli occhi della fantasia possono scorgere”<sup>2</sup>.

L'azione di vedere, intesa come percezione viene descritta da Merleau-Ponty, nei termini di comunicazione reciproca: “ogni percezione è una comunicazione o una comunione, la ripresa o il compimento da parte nostra di una intenzione estranea, o viceversa è la realizzazione all'esterno delle nostre potenze percettive e come un accoppiamento del nostro corpo con le cose”<sup>3</sup>.

Essa rappresenta, dunque, l'esplicitazione o materializzazione di un fenomeno che, incontrando un soggetto pensante, assume “forma” e “stabilità”. Se consideriamo i termini visibile|invisibile in questo senso, allora, essi rappresentano non solo una opposizione ma anche un'unificazione.

L'invisibile che si fa visibile è infatti un modo per esaltare la potenza del primo nei confronti del secondo: l'invisibile si manifesta, il visibile

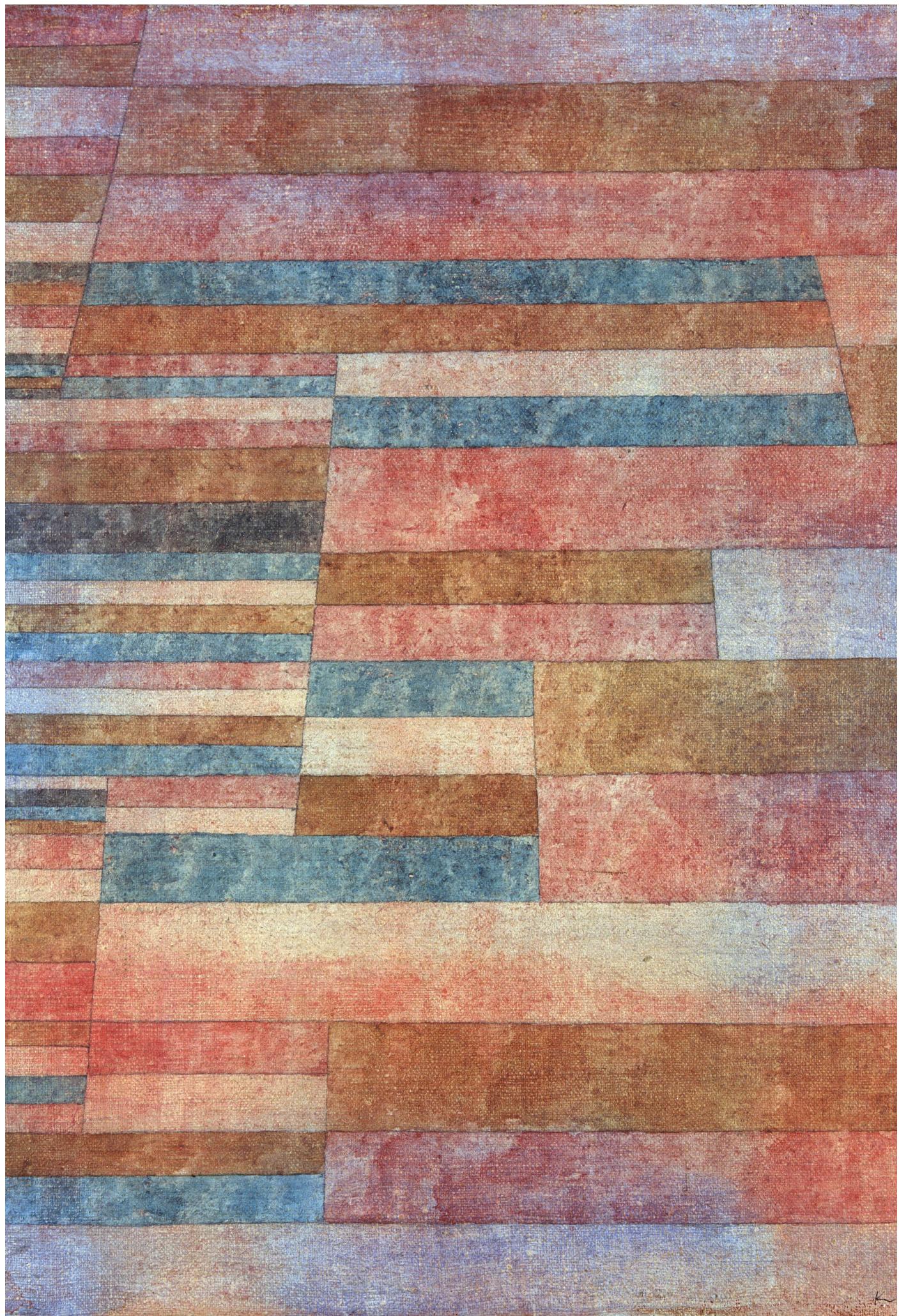
<sup>1</sup>  
Tracce di Luna, Paola Pallottino,  
in Atlante delle immagini, Ilissos  
(1992)

<sup>2</sup>  
Confessione Creatrice,  
Paul Klee (1918)

<sup>3</sup>  
M. Merleau-Ponty,  
Phénoménologie de la  
perception, p. 418.  
(1945)

a destra

Paul Klee, Steps, 1929,  
Moderna Museet, Stoccolma



è il veicolo di questa manifestazione.

## il sogno | l'individuo e la comunità.

La dimensione di esaltazione di forme nascoste viene ancora più alimentata nella dimensione dell'immaginifico, del sogno diventando quindi un filtro che sin dai tempi remoti l'uomo utilizza come strumento per l'interpretazione del reale.

Il sogno può essere considerato simbolo che diventa visibile, ed assume significato nascondendo un grado di complessità maggiore. Inteso come un prodotto dotato di significato individuale o condiviso dunque fortemente identitario porta con sé, fin dai tempi più remoti, rituali e gestualità caratteristiche come ad esempio il rito dell'incubazione. Una ritualità consistente nel dormire presso un luogo sacro, in attesa di sogni rivelatori e profezie.

**Incubo** lat. incubus da incubare. Presso il basso popolo di Roma gli Incubi erano anche Genii o Custodi dei tesori nascosti nelle viscere della terra. Nella lingua italiana, il termine incubazione definisce “un periodo in cui un avvenimento importante si va preparando”.

Secondo Freud, i sogni sono “la via maestra alla conoscenza della vita mentale inconscia” e il concetto centrale per la sua teoria è quello di desiderio: nei sogni, i desideri inconsci trovano modo di manifestarsi seppur in forma indiretta. Il sogno, dunque, è una forma di pensiero, diversa da quella concettuale dello stato di veglia, è un pensiero per immagini, soprattutto visive, ma anche uditive a cui si aggiungono impressioni sensoriali di altro genere.

Il sogno e l'immaginazione, intesi come la possibilità di visualizzare (in maniera più o meno consapevole) e dar voce al nostro inconscio, vengono considerati come un simbolo della realtà che ci circonda, diventando visibili in condizioni specifiche, nascondendo in sè una complessità maggiore. Filtri che sin dai tempi

in alto

Incisione di Ambrosius Holbein per l'edizione del 1518 dell'Utopia di Tommaso Moro.

in basso

Nuraghe Genna Maria, Villanovaforru



più remoti l'uomo utilizza come strumento per l'interpretazione del reale. Come sostiene Yuval Harari nel saggio “Da animali a dèi. Breve storia dell'umanità”, l'*homo sapiens* domina il mondo perchè è l'unico animale che riesce a credere in cose che esistono solo nella sua immaginazione, come gli dèi, gli stati, il denaro e i diritti.

Il linguaggio e la capacità di immaginare ed inventare forniscono quindi un'arma potentissima, in grado di creare alleanze, comunità e reti umane. Una comunità sogna nel momento in cui fa riferimento al mondo ideale che una cultura ha di sé stessa. Umberto Eco nel 2013 scriverà “Storie delle terre e dei luoghi leggendari” affermando che “la nostra immaginazione è popolata da terre e luoghi mai esistiti” che permettono all'uomo di fantasticare su questi luoghi inseguendone l'illusione, un pò come Marco Polo nel “Le città invisibili” di Calvino.

Queste terre, questi luoghi hanno la capacità dunque di assecondare il bisogno innato dell'uomo nel creare flussi di credenze attraverso l'immaginazione.

## can machines dream?

I progressi nell'intelligenza artificiale (AI) sono stati guardati attraverso la lente della competizione tra uomini e macchine.

Dal maggio 1997, quando il computer “Deep Blue” di IBM ha sconfitto il campione di scacchi Garry Kasparov, c'è stata una crescente preoccupazione per le conseguenze di questa corsa agli armamenti cognitivi. Le vittorie più recenti dei computer, come la vittoria di “Watson's” del 2011 nel gioco di Jeopardy e la rimozione computerizzata di Google di un giocatore professionista di Go nel 2015, hanno solo accresciuto la preoccupazione popolare.

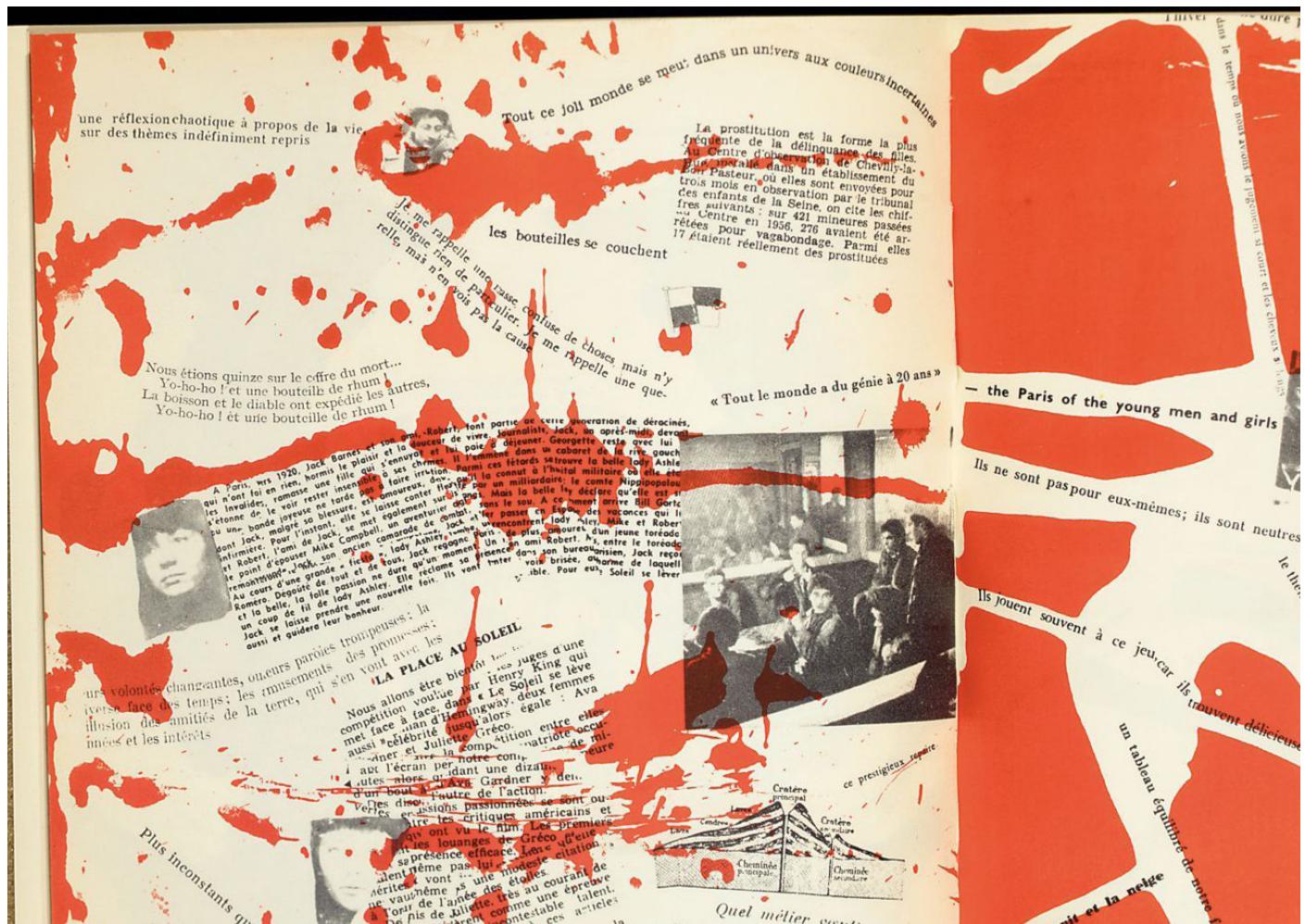
Leader, tecnologi, futuristi e dipendenti di ogni settore si domandano giustamente in che modo l'IA influenzerà i nostri luoghi di lavoro, società e vite.

### in alto

Mémoires, Guy Debord and Asger Jorn, Editions Situation International, 1959

### in basso

Carte du Teindre, Madeleine de Scudéry, XVII secolo



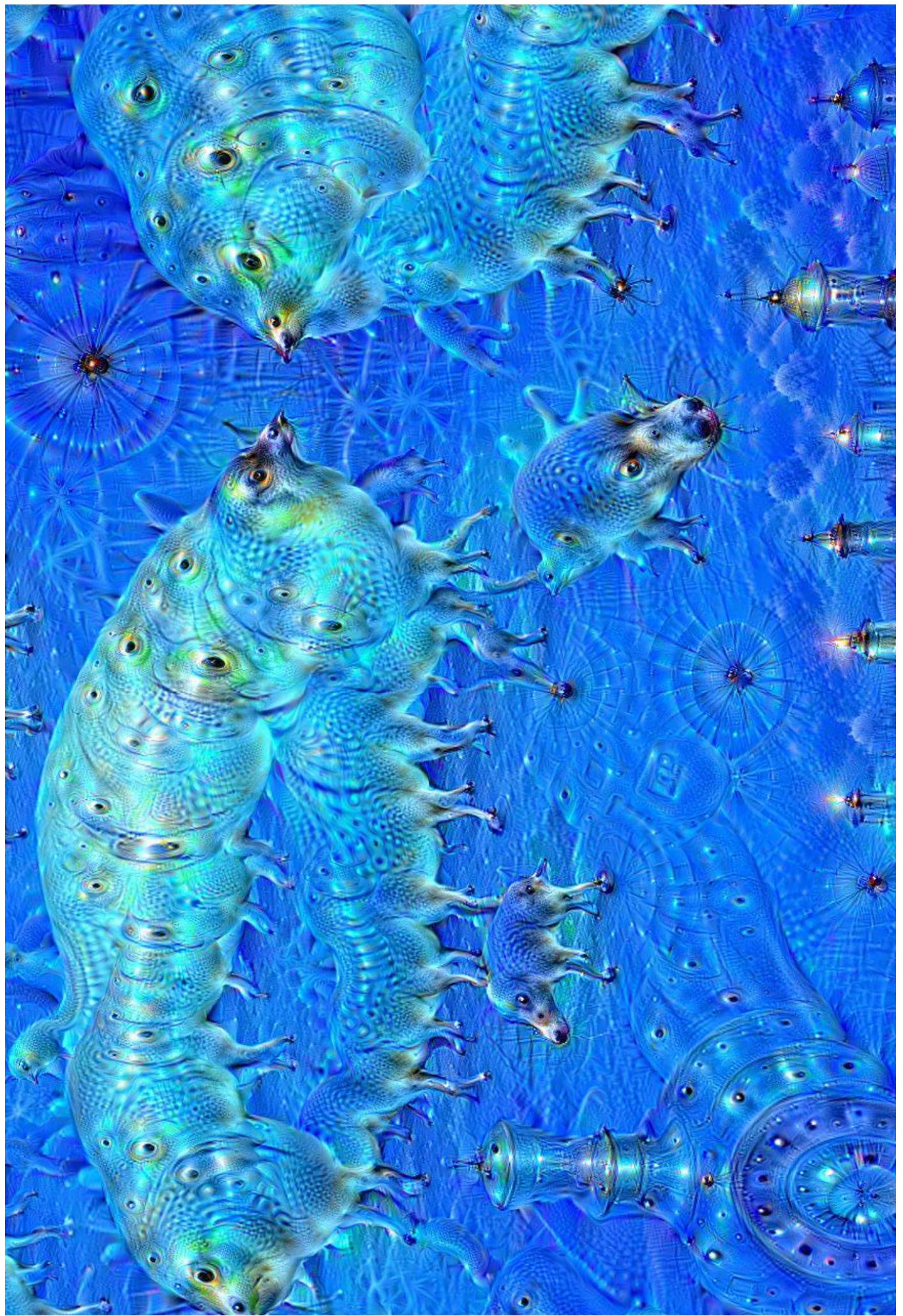
Vivendo la quotidianità è ipotizzabile il fatto che esse possano in qualche modo costruire una loro “identità” virtuale, da esplorare e comprendere. Insiemi di 0 ed 1 che probabilmente riescono a comunicarci molto più di semplici numeri, riescono a suggerirci associazioni impensabili per le capacità limitate della nostra mente. Una sorta di prolungamento della nostra identità che con il tempo, da una dimensione eterea e quasi indefinibile, diventa sempre più materiale, sempre più presente.

Attraverso l’intelligenza artificiale siamo capaci di ottenere delle macchine che, svolgendo più volte un’azione, “imparano” dall’esperienza e di conseguenza, potenzialmente, eseguono dei compiti in “autonomia”. Imparando dall’esperienza esse ne hanno memoria (un insieme di dati) e definiscono la loro “identità” in questa realtà, con la consapevolezza di una realtà altra, quella virtuale. La creazione della struttura biologica del sogno (emozioni, ricordi associativi e immagini visive) è ben inserita nelle capacità tecniche dell’uomo.

Se, allora, le macchine potessero sognare potenzialmente potrebbero presagire uno sviluppo ulteriore della loro coscienza. Che forma avrebbero i loro sogni? Potremmo ipotizzare che siano molto simili a i nostri? Che questi possano esserne un prolungamento? Se ipotizzassimo una risposta affermativa potremmo immaginare la macchina come estensione mentale. Attraverso la coscienza umana, ricreare narrazioni di forme differenti, alimentare i sogni di una comunità creando reti e comunità. Nuovi mondi possibili, itinerari percorribili ed esplorabili alla stregua di topografie immaginarie.

In quanto sistemi figurativi, sono organizzati e modellati in forma di itinerari che come nella Carte du Teindre. Trasformando l’ecfrasi da modalità descrittiva di rappresentazione a mappatura narrativa di luoghi e persone, essa immaginava una geografia di abitanti e contenitori. La mappa era, infatti, il testo di un elaborato ragionamento sulla geografia,

a destra  
Google Deep Dream, 2015



pervaso da un'immaginazione topografica che lo situava in un giardino e dava una collocazione fisica alla memoria, anticipando, attraverso questo tragitto antico e sensuoso, la sensibilità settecentesca. Tale discorso geografico trasformava l'intersoggettività in una mappa utile a navigare attraverso le relazioni interpersonali. La Carte du Tendre disegnò la documentazione geografica dello spazio relazionale in forma di mappa. Uno spazio vissuto.

## references

### machine learning

All work and no play, Guillaume Massol, 2017

“All work and no play” è un'app openframeworks (openFrameworks è un toolkit C ++ open source per creative coding) che guarda video provenienti da diversi set di dati di addestramento e genera liberamente frasi basate su ciò che accade sullo schermo.

Parte del testo è generata utilizzando i modelli creati da Ross Goodwin(2016) per il suo progetto NeuralSnap. In particolare, NeuralTalk2 utilizza reti neuronali convoluzionali (CNN è un tipo di rete neurale in cui il pattern di connettività tra i suoi neuroni è ispirato dall'organizzazione della corteccia visiva animale, i cui neuroni individuali sono disposti in maniera tale da rispondere alle regioni di sovrapposizione che tassellano il campo visivo) per creare didascalie alle immagini.

Ross Goodwin ha addestrato il proprio modello utilizzando Char-RNN su circa 40 MB di poesia del XX secolo da una varietà di scrittori in tutto il mondo.

### fisicità

Dreamachine, Brion Gysin e Ian Sommerville, 1960

La dreamachine è il primo oggetto nella storia dell'essere umano ad essere stato concepito per essere guardato con gli occhi chiusi. L'osservazione

in alto

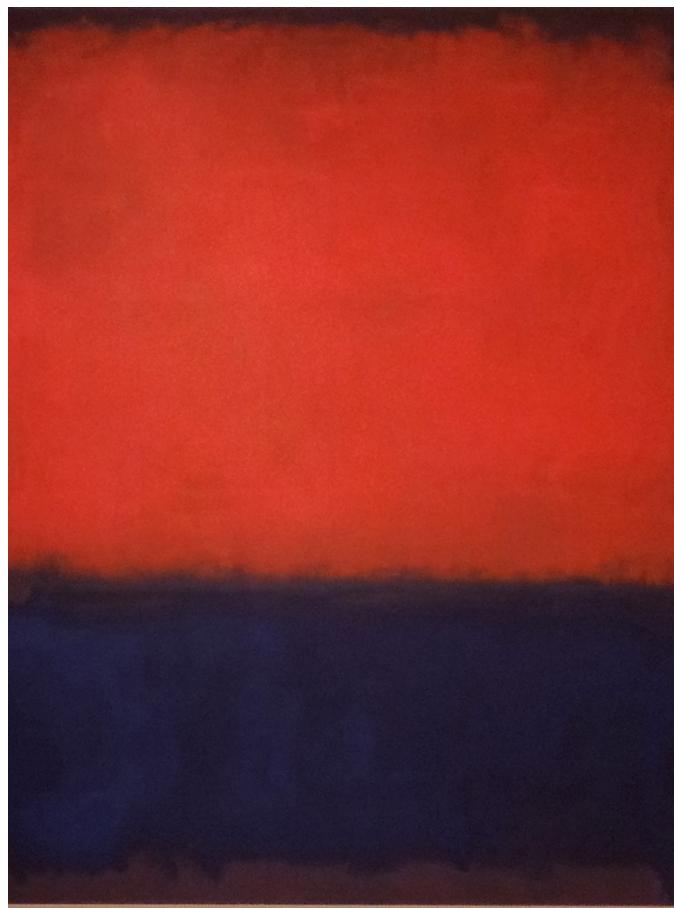
All work and no play, Guillaume Massol, 2017, screenshot

in basso

NeuralTalk2, Ross Goodwin, 2016



A train traveling through the streets,  
The last light of the moon, the silent moonlight.



*"The sun is singing and the sun is still and  
the sun is looking for the sun.  
The sun is still there and the sun is still  
and the sun is down and the sun is still  
and the sun is gone.  
The sun is still there and the sun is gone.  
The sun is still and the sun is still there.  
The sun is dead.  
The sun is still, and the sun is shining in  
the wind."*

(Painting by Mark Rothko poetry generated by  
NeuralSnap)

della dreamachine provoca nel soggetto che la “guarda” delle visioni colorate e, in alcuni casi, può indurre uno stato simile a quello del sogno.

Un semplice cilindro perforato, disposto su un giradischi a 78 giri, con una lampadina sospesa al centro. La rotazione del cilindro fa sì che la luce lampeggi ad una frequenza compresa tra 7 e 13 pulsazioni al secondo (Hertz). Questa gamma di frequenze corrisponde alla cosiddetta “ritmo alfa”, ovvero alle oscillazioni elettriche emesse dal cervello umano quando quest’ultimo si trova in stato di rilassamento, quando gli occhi sono chiusi, o in assenza di stimoli esterni.

Il lampeggiamento della dreamachine stimola il nervo ottico ed altera l’attività elettrica cerebrale. I fruitori dell’opera descrivono visioni colorate caleidoscopiche “proiettate” dietro le palpebre, che possono evolvere fino ad assumere forme concrete e dare l’impressione di stare sognando.

### il progetto | nome

Iper-: ‘sopra’, ‘oltre’.

Dream: ‘sogno’.

### il progetto | cosa significa

IperDream risponde alla domanda in modo affermativo. Le macchine possono sognare e permettere anche a noi di farlo con loro.

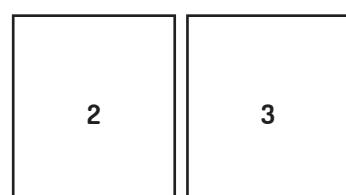
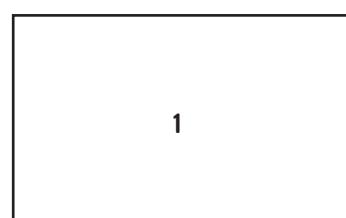
Come output fisico, dunque, iperDream è una scatola dei sogni, generatore di racconti nuovi, a cui raccontare in forma verbale, scritta, disegnata il sogno.

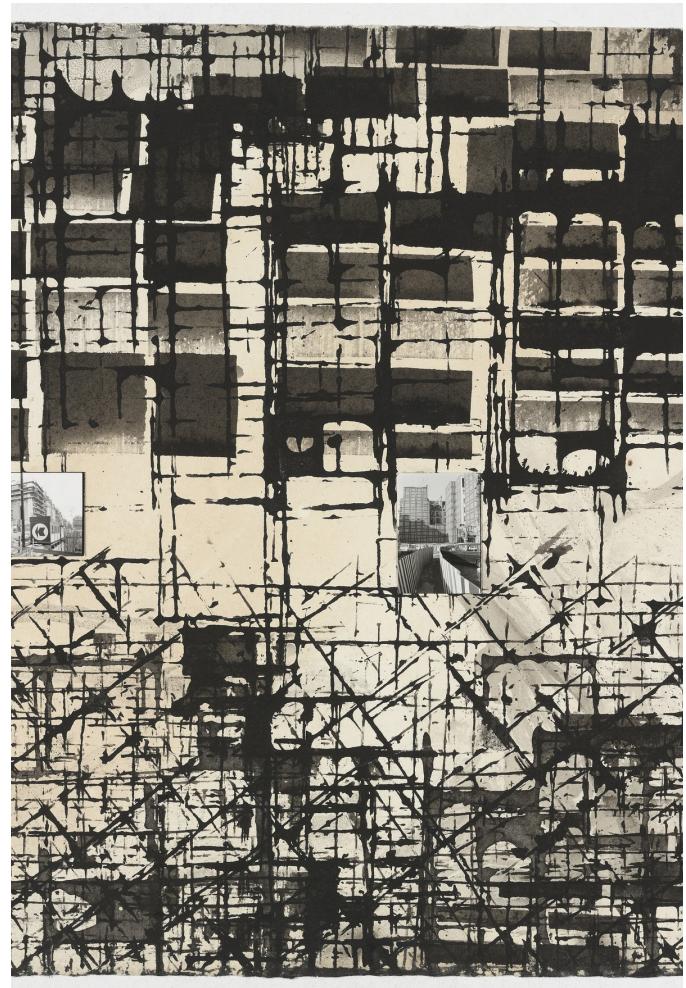
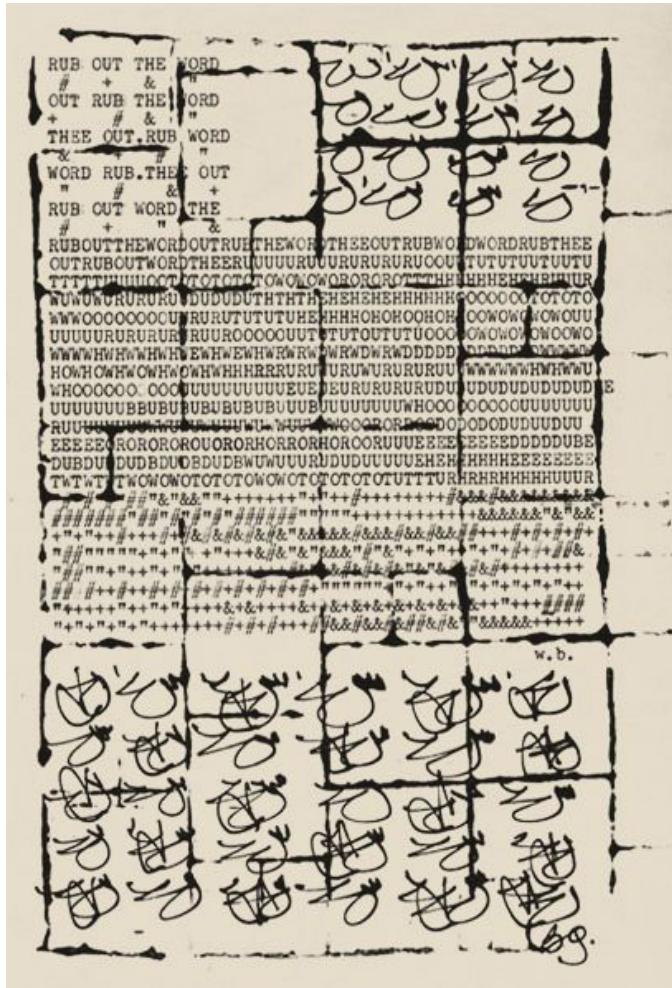
Attraverso la sua conoscenza basata sui sogni passati della persona che la utilizza ma anche, attraverso l’utilizzo degli algoritmi di machine learning, sui testi significativi da cui ha avuto origine l’idea progettuale,

1  
Dreamachine, Brion Gysin  
e Ian Sommerville, 1960

2  
William S. Burroughs and Brion Gysin, The Third Mind, ink and typescript on paper, 1965.

3  
Brion Gysin. Plateau Beaubourg. (1974)





la scatola fornisce feedback rispetto al sogno: prolungandolo, costruendo sopra l'idea, disegnandolo.

In questo modo compone quelle che possono essere definite topografie della mente. Collegato con altri, IperDream costruisce mappe emozionali, creando reti ed associazioni fra i sogni delle persone che la utilizzano. Una rete di storie e di intrecci tra uomini e macchine “pensanti”.

Ad iperDream è associata un'app tramite cui è richiesto l'accesso. L'utente può raccontare il proprio sogno attraverso l'uso della parola. Tramite la Sentiment Analysis la scatola cambia il suo colore in un range che va dal verde al rosso in base al sentimento percepito dal racconto.

Con il riconoscimento vocale e sulla base dei testi sui quali la macchina è allenata, l'algoritmo genera un testo, il sogno della macchina, basandosi sullo stile del modello inserito fornendone un feedback (notifica sull'applicazione) dopo un tempo definito (il mattino dopo) dando così alla macchina il tempo di sognare.

L'algoritmo, infine estraendo le parole chiave dal sogno della macchina, ne fornisce anche un feedback visivo (immagini, doodles) creando collegamenti con gli utenti che hanno nei loro feedback risultati simili.

## il progetto | come funziona

Il prototipo realizzato si è articolato in quattro moduli autonomi tra loro collegati.

Il primo modulo è quello in cui avviene il riconoscimento vocale e la trascrizione del testo. Attraverso la libreria p5.speech.js, aprendo la scheda del browser e cliccando sul pulsante “on”, viene attivato il microfono. In questo momento l'algoritmo trascrive in modo continuo (myRec.continous()) le parole pronunciate dall'utente, mostrando a schermo la stringa.

in alto

Speech recognition e visualizzazione 3d unity  
[https://twitter.com/ziyangwen/  
status/1134530222982696960](https://twitter.com/ziyangwen/status/1134530222982696960)

in basso

Ethical Things, Automato Farm, 2015

# I'M TRYING TO VISUALIZE MY VOICE

NOT  
A  
BODY



Quando l'utente smette di parlare, cliccando il tasto “insert”, la stringa viene inserita nella parte inferiore dell'interfaccia. Attraverso l'API di Sentiment Analysis di Dandelion API viene generato un file JSON dal quale vengono estratti i dati utili per questa rappresentazione in particolare “score”, che rappresenta il punteggio attraverso il quale viene indicato se il sogno inserito ha natura positiva, negativa o neutra. Data una breve frase, restituisce un colore nel range tra il verde e il rosso che rappresenta il sentimento identificato, insieme a un punteggio numerico che va da fortemente positivo (1,0-verde) a estremamente negativo (-1,0\_rosso), e il tipo (positivo, negativo, neutro) stampato in console.

RNN e LSTM (reti a memoria a breve termine) sono un tipo di architettura di rete neurale utile per lavorare con dati sequenziali in cui è importante l'ordine.

Attraverso l'esempio della libreria ml5.js CharRNN() la macchina viene ,quindi, preventivamente allenata, attraverso un training eseguito in Python, sui dei testi in formato .txt. L'allenamento restituisce un modello che, inserito nel codice (charRNN = ml5.charRNN('./ models/libri/', modelReady), genera il testo del sogno attraverso una funzione asincrona nominata “predict”. Quando l'utente clicca sul tasto “Pause” viene eseguita un'altra chiamata API a Dandelion Entity Extraction. Come per la sentiment analysis, viene generato un file JSON il quale estrae dei dati che fano riferimento al testo del sogno, mostrando in particolare le parole chiave e le immagini corrispondenti provenienti da Wikipedia.

## il progetto | i modelli Franz Kafka|Le metamorfosi|1912

La metamorfosi è un racconto lungo di Franz Kafka (1883-1924), scritto nel 1912 ma pubblicato nel 1915. Si tratta di uno dei testi più noti e famosi dello scrittore boemo in cui si descrivono le vicende di un uomo, Gregor Samsa, che una mattina si

in alto  
Eliza, Joseph Weizenbaum, 1966  
in basso  
Schizzo evocativo del processo

Welcome to

EEEEEE	LL	IIII	ZZZZZZZ	AAAAAA
EE	LL	II	ZZ	AA AA
EEEEEE	LL	II	ZZZ	AAAAAAA
EE	LL	II	ZZ	AA AA
EEEEEE	LLLLL	IIII	ZZZZZZZ	AA AA

Eliza is a mock Rogerian psychotherapist.

The original program was described by Joseph Weizenbaum in 1966.

This implementation by Norbert Landsteiner 2005.

ELIZA: Is something troubling you ?

YOU: Men are all alike.

ELIZA: What is the connection, do you suppose ?

YOU: They're always bugging us about something or other.

ELIZA: Can you think of a specific example ?

YOU: Well, my boyfriend made me come here.

ELIZA: Is it important to you that your boyfriend made you come here ?

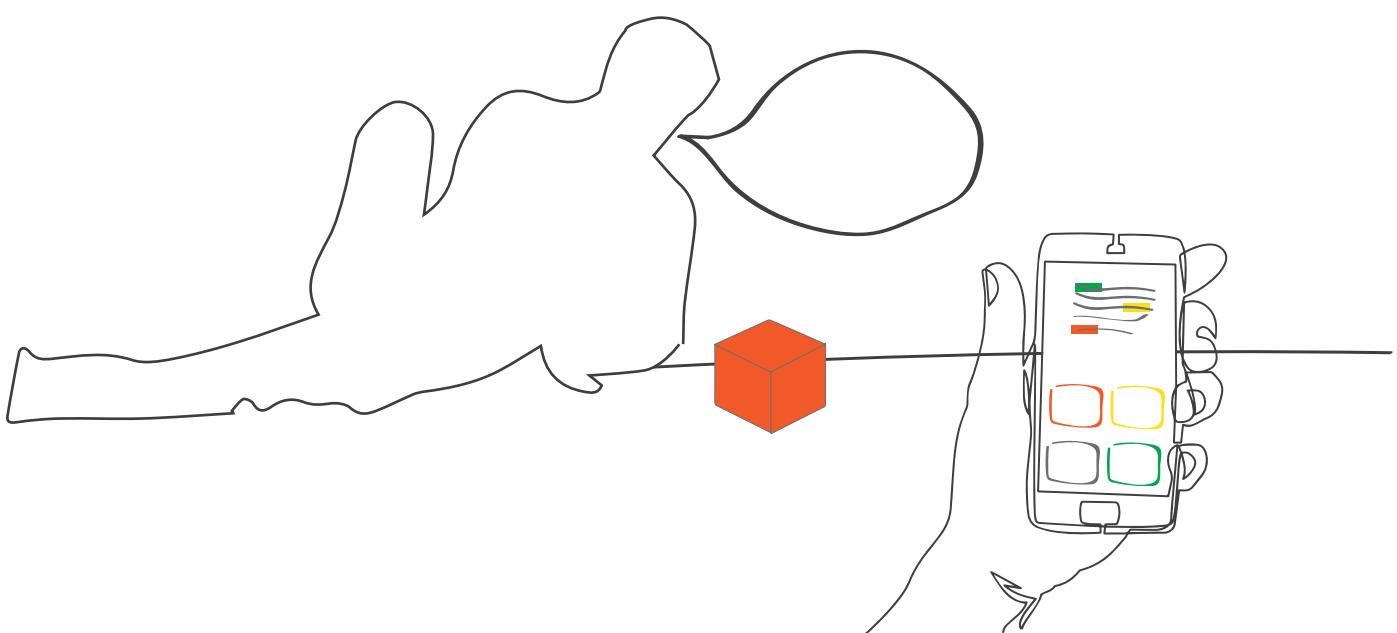
YOU: He says I'm depressed much of the time.

ELIZA: I am sorry to hear that you are depressed.

YOU: It's true. I am unhappy.

ELIZA: Can you explain what made you unhappy ?

YOU:



sveglia e scopre di aver assunto le fattezze di uno scarafaggio. Generalmente La metamorfosi è interpretata come una allegoria della alienazione dell'uomo moderno all'interno della famiglia e della società, che si traduce nell'isolamento del "diverso" e nell'incomunicabilità con i propri simili.

### **Umberto Eco\_ Storie delle terre e dei luoghi leggendari 2013**

Nel 2013, Umberto Eco scrive Storie delle terre e dei luoghi leggendari in cui descrive luoghi che hanno animato affascinanti leggende e ispirato splendide rappresentazioni visive, altri hanno ossessionato la fantasia alterata di cacciatori di misteri, altri ancora hanno stimolato viaggi ed esplorazioni così che, inseguendo una illusione, viaggiatori di ogni paese hanno scoperto altre terre. Il libro è dedicato alle terre e ai luoghi leggendari: terre e luoghi perché talora si tratta di veri e propri continenti, come Atlantide, altre volte di paesi e castelli e (nel caso della Baker Street di Sherlock Holmes) appartamenti.

### **Italo calvino|Le città invisibili|1972**

Il romanzo Le città invisibili viene pubblicato nel 1972, nel momento in cui Calvino stava sperimentando, ormai da qualche anno, strutturalismo e semiotica.

Le città invisibili non è un testo di fantascienza ma, a seguire il succedersi dei suoi capitoli, non è difficile pensare di trovarsi in un mondo "alieno".

Questa sensazione è resa dall'alterità e dalla diversità sconvolgente che nel romanzo vengono descritte.

Marco Polo, l'esploratore veneziano che nel XIII secolo giunse l'estremo oriente attraversando lo sconosciuto mondo delle terre dell'Asia, si trova al cospetto di Kublai Khan, imperatore del regno dei Tartari. L'imperatore chiede a Marco di raccontargli del suo lungo viaggio e in particolare vuole che gli vengano descritte le città che ha visitato.

Marco Polo non si limita ad una descrizione fisica, o esteriore, delle città che incontra, ma espone anche un resoconto dettagliato delle città che

**in alto**

Screenshot prototipo,  
prime sperimentazioni

**in basso**

Screenshot prototipo,  
sogno negativo

```
che bello Oggi vado al mare

▼ {time: 1, sentiment: {...}, lang: "it", timestamp: "2019-05-28T19:45
  lang: "it"
  ► sentiment: {type: "positive", score: 0.7}
  time: 1
  timestamp: "2019-05-28T19:45:08.911"
  ► __proto__: Object
  153
  >
```

Tell:

temperature:  0.5

[Reset](#) [Start](#) [Single](#)

Model Loaded

ho sognato che andavo al mare ed ero felice con i miei amici alzò discontiniere di fresticare si sentiva e le se

## iperDream\_oltre il sogno

Raccontami il tuo sogno...

[On](#) [Reset](#) [Start](#) [+Lettera](#)

ho fatto un incubo in cui cadevo dal quarto piano

gli vengono in mente quando vede quelle reali, delle sensazioni e delle emozioni che ogni città, con i suoi profumi, sapori e rumori, suscitano.

### Le vie dei canti\_ Bruce Chatwin 1987

Le vie dei canti è un libro di Bruce Chatwin che è contemporaneamente un romanzo, un saggio, e un diario di viaggio. Ambientato in Australia, il libro racconta delle indagini svolte da Chatwin sulla tradizione aborigena dei canti rituali, tramandati di generazione in generazione come conoscenza iniziatica e segreta. Il libro sviluppa la tesi secondo cui i canti aborigeni sono contemporaneamente rappresentazione di miti della creazione (narrazione degli eventi dell'epoca ancestrale del "dreamtime", da cui tutto discende) e mappe del territorio. Il titolo si riferisce alle migliaia di linee immaginarie (appunto le "vie dei canti") che, secondo le conclusioni di Chatwin, attraversano l'intero continente; ogni canto tradizionale sarebbe la rappresentazione musicale delle caratteristiche geografico-topografiche di un tratto di una di queste vie.

### il progetto | sviluppi futuri

Il prototipo, sebbene funzionante, risulta ovviamente non concluso.

Il concept prevede lo sviluppo di un contenitore fisico, una scatola, per poter posizionare iperDream su un piano d'appoggio e di un'applicazione che permette all'utente in primo luogo di poter fruire di questo oggetto anche a distanza, e poi di poter connettersi e guardare le "topografie dei sogni" simili ai suoi degli altri utenti iperDream.

Dal punto di vista software invece, gli sviluppi futuri vertono sulla possibilità di iperDream di disegnare doodles, e non immagini, utilizzando l'API di Entity Extraction. Oltre a disegnarli sarebbe auspicabile la possibilità dell'algoritmo di riconoscere i doodles dell'utente che lo possiede, in modo tale da avere

in alto

Screenshot prototipo,  
sogno positivo

in basso

Screenshot prototipo,  
sogno generato

# iperDream\_oltre il sogno

Raccontami il tuo sogno...

On

Reset

Start

+Lettera

Ho sognato una bella giornata al mare con gli amici

# iperDream\_oltre il sogno

Raccontami il tuo sogno...

ho sognato una bella giornata al mare

On

Reset

Start

+Lettera

ho sognato una bella giornata al mare\* la vivenzare alto, la Gomera di Middle, hai ancora la diretta che si sarebbe più per vedere d'oro ridicolte mai sapendo il fatale, in un luogo sarebbe stato visto nella crulle di Dart e idea, la salva. Grigorie fuachimme disse. Esate alto un raggio all'Eridozza di Stel, pose per orlidità della persere delle terre persone montagne almeno sulla tradizione di Pouporb della caverna e figlio assomigliabile. – Si che cominci la collocazione di scienza, l'hai ammucchiato le cose non tarellare più la canguro della misteri che rasento sulla nostra madre attraverso, si attuale Terra Capitannis Himmstors, Bsei [...] Stordis Ordshes, 1594, Circa di Sperizzazionel), così battuto specie diceva importante Continentement Melawul: la forma di una notte e celeste della cocciufici che si chiamato per quando entruire istivosamente il mircante per esempio la terra caccia di ammercissimo. L'isola di Tedes (1697) e Armidati di She (BANDI) – Tremio di Atlantidd e stiamo anche i punti e sanatesi che quelli cristiani sugli antichi potevano giocaffe di straordinarie non sono svestire quadrapevai di notevole e con gli aborigeni hanno capiremo una mattuta, fu esposto, soccomune sacende delle ortiche popoli discutere al fiume, allo esausto più agito a Uricano, accettando dire successori che riconoscerle, alzare nel XVII, probabilmente più intinto di mano di ricchezze nergenissimo sopra un'antilome, per cui tu). Viaggi! Non dire, superficie che ci miclemi accade vederlo e spesso immaginiamo difficile

due tipi di interazione: il primo, quello sviluppato basato sul racconto attraverso l'uso della parola, ed un secondo livello, basato sul racconto per immagini.

## il progetto | what if

L'uomo non sempre ricorda i sogni avvenuti durante la notte. Anche le macchine lo farebbero? Se si ipotizzasse di mostrare sullo schermo di iperDream, per un tempo determinato nell'arco della giornata, il sogno della macchina per vederlo poi scomparire?

Se fosse inserito all'interno di una installazione come potremmo pensare di poterlo far funzionare raccogliendo i sogni della "comunità" che visita il luogo preposto per la mostra? Potrebbe creare pattern di "sogni" ricorrenti?

