

**** LAB DI SISTEMI INTERATTIVI PER L'INFORMAZIONE ****

UNIRSM A.A. 2019/2020

DOCENTE: DANIELE TABELLINI, IRENE TROTTA

STUDENTE: FEDERICO TOPA

MAKING VISIBLE

#1 IDEA

READY.



CONCEPT:

TRADURRE UN RACCONTO/PAROLE IN IMMAGINI.
RICOSTRUIRE IL RACCONTO PARTENDO DALLE IMMAGINI.
E' UN GIOCO.

DINAMICA DEL GIOCO:

NARRATORE:
COLUI CHE "SCRIVE" IL RACCONTO DA RICOSTRUIRE.
E FORNISCE DEGLI INDIZI (IMMAGINI?...)

MACHINE LEARNING: (AZIONE 1)
ASSOCIA ALLE PAROLE CHE COMPONGONO IL RACCONTO
DELLE IMMAGINI TRA UN'INFINITA POSSIBILITA' DI
SCELTE. LE IMMAGINI VENGONO MOSTRATE AI GIOCATORI.

GIOCATORI:
VISUALIZZANO LE IMMAGINI E IPOTIZZANO IL LORO RAC-
CONTONE, CARICANDOLO.

MACHINE LEARNING: (AZIONE 2)
CONFRONTA IL RACCONTO DEL NARRATORE CON QUELLO DEL
GIOCATORE E NE RESTITUISCE LA CORRISPONDENZA IN %.
SE IL NUMERO IN PERCENTUALE DI ADERENZA TRA I DUE
RACCONTI E' SODDISFALENTE IL GIOCATORE PUO' ACCE-
DERE AL CAPITOLO/LIVELLO SUCCESSIVO. PROSEGUE IL
RACCONTO.

IL TUTTO SI RIPETE FINO AL TERMINE DELLA STORIA
QUANDO FINALMENTE SI POTRANNO CONFRONTARE I DUE
RACCONTI PER INTERO. LE DUE REALTA' PARALLELE,
QUELLA SCRITTA DAL NARRATORE, E QUELLA DEL GIOCA-
TORE DOPO AVER ATTRAVERSATO INFINITE POSSIBILITA'
E SUPERATO I VARI LIVELLI.

SIGNIFICATO:

NEL TENTATIVO DI ATTRIBUIRE IL SIGNIFICATO
CORRETTO ALLE IMMAGINI GENERATE IN RELAZIONE AL
RACCONTO DEL NARRATORE, I GIOCATORI DIVENTANO GLI
SCRITTORI DI NUOVE REALTA', E NE VERIFICANO
COSTANTEMENTE L'ADERENZA CON QUELLA DEL NARRATORE
PER POTER PROSEGUIRE IL RACCONTO. IL GIOCATORE/I
POTREBBERO AFFEZIONARSI ALL'IDEA CHE SI SONO FATTI
DEL RACCONTO DEL NARRATORE? POTREBBERO RIMANERE
DELUSI UNA VOLTA GIUNTI AL TERMINE E POTENDO
CONFRONTARE LE DUE "REALTA'"? POTREBBERO PREFERIRE
LA LORO REALTA' RISPETTO A QUELLA DELL'AUTORE?
POTREBBERO SENTIRSI LORO GLI SCRITTORI A CUI E'
STATO COPIATO IL RACCONTO, DATO CHE SONO SEMPRE
STATI LORO FINO A QUEL MOMENTO A SCRIVERE?

OGGETTO:

SCRITTURA?
INCHIOSTRO, PENNA, TASTIERA, MACCHINA DA SCRIVERE,
SMARTPHONE, COMPUTER, VOCE, DITA

VISUALIZZAZIONE IMMAGINI?
CARTA, SUPERFICIE, SCHERMO, QUADRO, VR, ALBUM, PELLICO-
LA, OLOGRAMMA

OGGETTO FISICO IN CUI HO LA POSSIBILITA' DI VISUA-
LIZZARE IMMAGINI E DIGITARE TESTO.

NOT READY.



KEYWORDS:

* RACCONTO * CAPITOLI * INDIZIO * POSSIBILITA' *
* ENIGMA * IMMAGINAZIONE * INVISIBILE * SCOPERTA *
* VERIFICA * CONFRONTO * LIVELLI * RIPETIZIONE *
* REALTA' PARALLELE * PUNTEGGIO * CLASSIFICA *
* MISTERO * AUTORE * DELUSIONE * VERITA' * TEMPO *
* TENTATIVI * ATTESA * CURIOSITA' * SCOPERTA *

REFERENCES:

* GIOCO DEL MIMO
* POKER
* GIOCO TABOO
* "FINCHE' IL CAFFE' E' CALDO", T. KAWAGUCHI, 2020
* MINORITY REPORT, D. SPIELBERG, 2002
* MR. NOBODY, J. V. DORMAEL, 2009
* GIOCO "GUESS WHO?"
* SLIDING DOORS, P. HOWITT, 1998
* LA SETTIMANA ENIGMISTICA
* L'INDOVINELLO

LINKS

<https://learn.ml5js.org/docs/#/reference/word2vec>
https://scikit-learn.org/stable/tutorial/text_analytics/working_with_text_data.html
<https://www.youtube.com/watch?v=0gI4dqQNNss>
<https://medium.com/@adriensieg/text-similarities-da019229c894>
<https://medium.com/@Intellica.AI/comparison-of-different-word-embeddings-on-text-similarity-a-use-case-in-nlp-e83e08469c1c>
https://www.researchgate.net/post/What_is_the_best_method_for_finding_document_similarity
<http://ai.intelligentonlinetools.com/ml/document-similarity-in-machine-learning-text-analysis-with-elmo/>
<https://github.com/topics/text-similarity>
<https://cloud.google.com/solutions/machine-learning/analyzing-text-semantic-similarity-using-tensorflow-and-cloud-dataflow>

<https://deepai.org/machine-learning-model/text2img>
<https://towardsdatascience.com/text-to-image-a3b201b003ae>
<https://www.youtube.com/watch?v=rAbhypxs1qQ>
https://www.youtube.com/watch?v=gmvRStL_Dag
<https://github.com/topics/text-to-image>
<https://bombmagazine.org/articles/ross-goodwins-1-the-road/>



**** LAB DI SISTEMI INTERATTIVI PER L'INFORMAZIONE ****

UNIRSM A.A. 2019/2020

DOCENTE: DANIELE TABELLINI, IRENE TROTTA

STUDENTE: FEDERICO TOPA

MAKING VISIBLE

#2 IDEA

READY.



CONCEPT:

TRASFORMARE UN BRANO MUSICALE IN UNA VISUALIZZAZIONE, UNA LINEA, UNA GEOMETRIA, UN SIMBOLO FINITO, CHE NE RACCHIUDA LA SUA UNICITA'.

DINAMICA:

MONITORARE L'ATTIVITA' DI ASCOLTO MUSICALE. I BRANI ASCOLTATI VERRANNO RACCOLTI E SUDDIVISI, PER GIORNI, SETTIMANE, MESI, ANNI (GALLERIA IPHONE), TRADOTTI IN UN PATTERN/GRAFICO (DATAVIZ)

POSSIBILITA' DI MUOVERSI LUNGO IL TEMPO OSSERVANDO IL PATTERN VISIVO RESTITUITO DALL'ASCOLTO DEI BRANI MUSICALI.

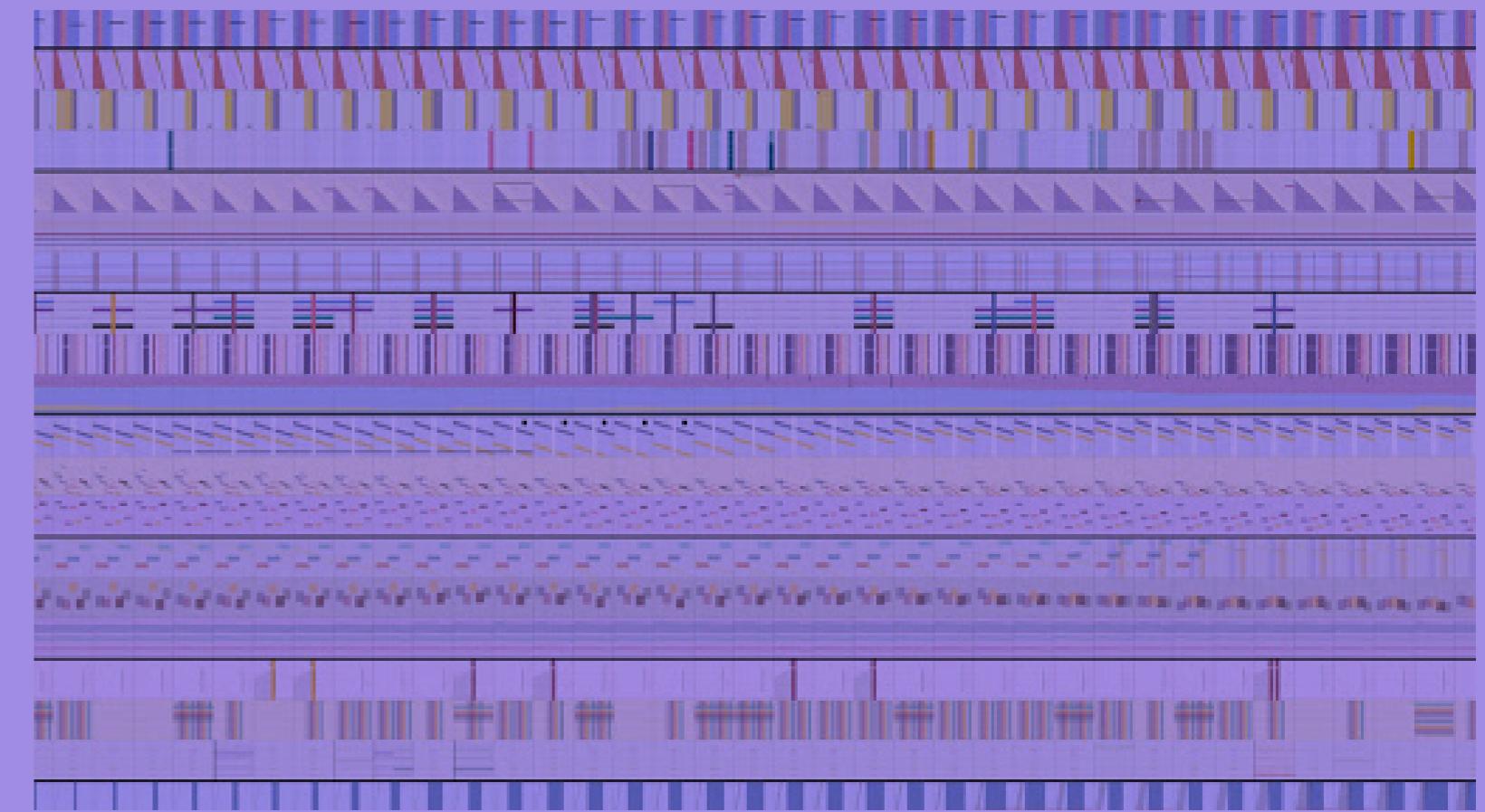
IL PATTERN POTREBBE ESSERE FORMATO DA MOLTEPLICI BARRE VERTICALI, UNA PER OGNI BRANO ASCOLTATO.

IL BRANO POTREBBE ESSERE TRADOTTO IN BASE A RITMO, TIMBRO VOCALE, TESTO MUSICALE.

SIGNIFICATO:

ATTRIBUENDO NOI SIGNIFICATO ALLA MUSICA CHE ASCOLTIAMO, IN BASE AL MOMENTO DELLA VITA CHE STIAMO ATTRAVERSANDO, MUOVENDOCI NELLA TIMELINE ALL'INTERNO DELLA TELA, POTREBBERO EMERGERE DELLE ANOMALIE. AD ESEMPIO: IN UN PATTERN SETTIMANALE COMPOSTO PRINCIPALMENTE DI BARRE VERTICALI ARANCIONI A CHE COSA CORRISPONDE QUELLA BARRA NERA? A QUALE BRANO? COSA E' SUCCESSO IN QUEL GIORNO? PERCHE' LA CANZONE E' STATA TRADOTTA IN

NERO?
OPPURE POTREBBERO ESSERE PORTATE ALLA LUCE SIMILITUDINI (TRADOTTE IN MODO SIMILE) TRA DIVERSI AUTORI E BRANI MUSICALI CHE NON AVEVAMO MAI NOTATO.



<http://www.brokennature.org/broken-nature-portrait-3-accurat-the-room-of-change/>
<https://www.accurat.it/>