

the DREAMER

A World of Surprising Connections

The DREAMER è la porta che si apre su un piccolo grande mondo di significati e connessioni sorprendenti, su una nuova comprensione dell'opera d'arte. dando vita a un nuovo oggetto **narrativo, relazionale, comunicativo**: un nuovo oggetto di conoscenza.

The DREAMER è un'opera-gioco in cui si nascono e si intrecciano nuovi significati e una nuova maniera di esperire l'arte.

We dream continuously—that is, by day as well as by night.
Wilfred Bion

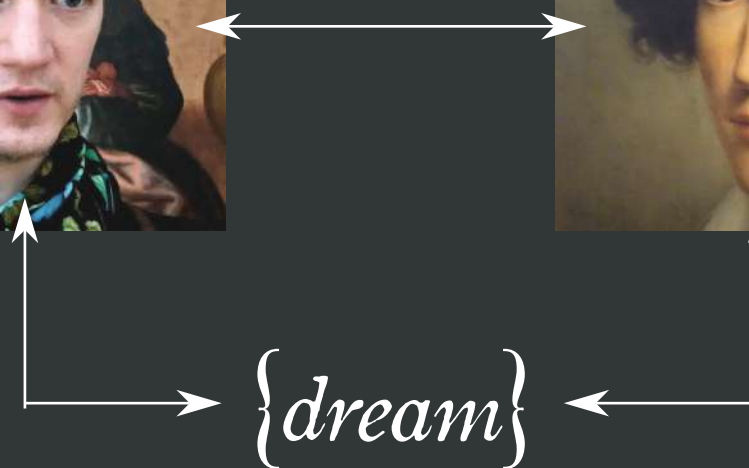
L'idea di The DREAMER è

RACCONTA UN SOGNO A UN'OPERA D'ARTE

*

Perch raccontare un sogno?

Il sogno è una forma di espressione intima, personale ed universale; è un modo di esprimere significati ed immagini che possono sorprendere lo stesso sognatore. Il sogno ha una forte somiglianza con l'opera d'arte – i loro significati, anche se non subito accessibili, si offrono ad infinite interpretazioni e collegamenti: **sogno e arte sono generatori di senso.**



The DREAMER è un'app per dispositivi mobili che ascolta i tuoi sogni e li mette in relazione con l'opera d'arte che ti sta di fronte.

Le parole che raccontano il tuo sogno vengono indicizzate e messe in relazione con quelle dei sogni degli altri sognatori, creando un network complesso e interattivo che unisce **persone, opere e significati**.

apri l'app the dreamer in prossimità di un'opera

racconta un sogno

l'opera ti **ascolta**

il sogno, le sue parole, i suoi significati, sono **collegati** all'opera

cerca i link che uniscono l'opera e il tuo sogno ad altre persone, opere e sogni

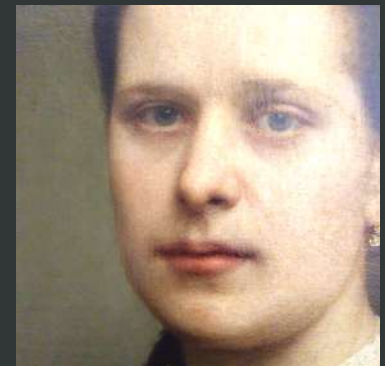
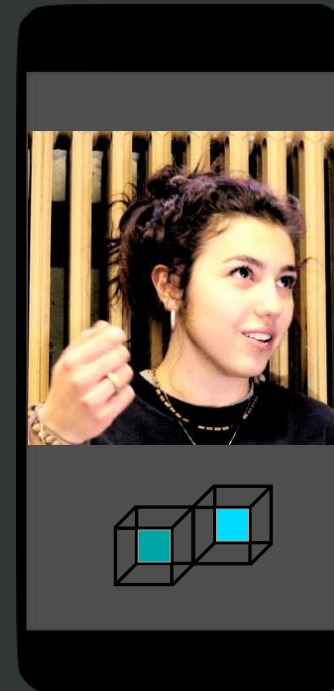
prova il **piacere** dell'esplorazione di un mondo imprevedibile e di una nuova maniera di vivere l'arte

verifica se sei un connector o un explorer (e **cosa hai vinto**)

*Dreaming seems to function like a **sensitive emotional computer** that aligns new events, converting them into personal experiences, first through **careful deconstruction** and then through **imaginative reconstruction, recombination, and aesthetic reconfiguration** of the events, correlating them with past experiences in order to achieve personal, subjective categorization of the events and their transformation into **personal — and personally meaningful — emotional experiences**.*

*Dreaming also seems to ferret out hidden constant conjunctions (**strong linkages or “marriages” of ideas**) and **establish new ones in statu nascendi**.*

James S. Grotstein



Il sognatore si rivolge a un'opera d'arte per raccontare un sogno perché riconosce nell'opera un **interlocutore** in grado di ascoltarlo.

L'opera d'arte gli si rivela come un essere vivente, e non un semplice artefatto. **L'opera è viva** perché genera dei significati e si mette in relazione con le altre opere e con le persone ogni volta in maniera diversa.

L'atto di rivolgersi ad essa è la presa di coscienza della sua esistenza in quanto essere vivente.

Come viene scelta? La scelta sembra arbitraria, perché non c'è nulla che collega direttamente il sogno raccontato all'opera d'arte. Eppure, questa arbitrarietà genera un legame: si scopre che la scelta è fondata su elementi emotivi solidi.

Così, **l'opera è scelta dal sogno** più che dal sognatore.

All'interno del sogno i legami logici tra elementi ed eventi appaiono deboli eppure proprio grazie a questa caratteristica il sogno può generare significati imprevisti e sorprendenti,

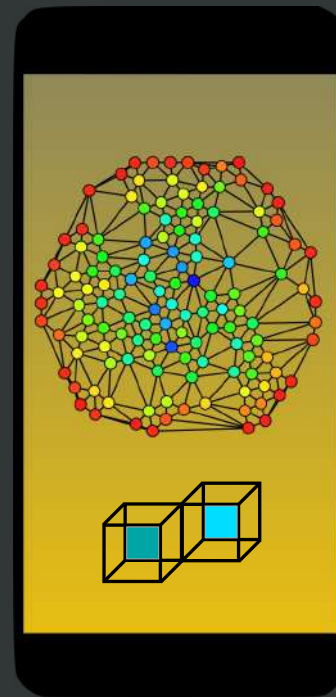
alternativi e complementari ai saperi critici e storici.

Il sogno associato all'opera d'arte crea un triangolo tra opera, sognatore e sogno in grado di stabilire collegamenti con un numero potenzialmente illimitato di altre opere, sogni e sognatori.

Il network che mano a mano si crea consente ad ognuno di esplorare percorsi che collegano i punti più vicini e più lontani, ed unire elementi che consentono l'emergenza continua e non prevedibile di nuovi significati.

Il network costituisce un macro-organismo che si modifica e genera continuamente nuovi significati.

L'opera è viva
perché genera dei significati



{dream}

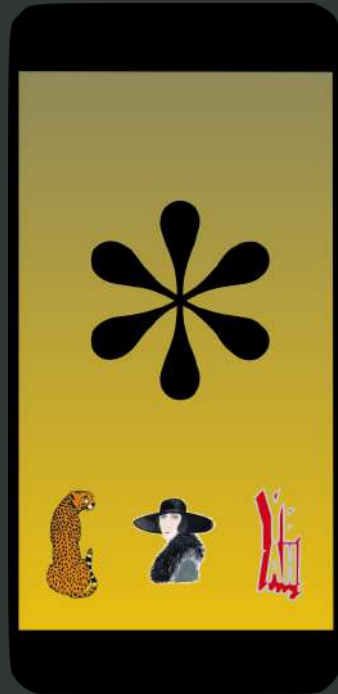


l'opera è scelta dal sogno

ESTETICA

Per facilitare al sognatore la narrazione e l'attivazione delle connessioni le icone attive sullo schermo sono sempre diverse non sono direttamente collegabili alla loro funzione, in modo da suggerire ed invitare alla modalità di pensiero **non lineare** propria di The DREAMER.

I legami deboli offrono possibilità impreviste.



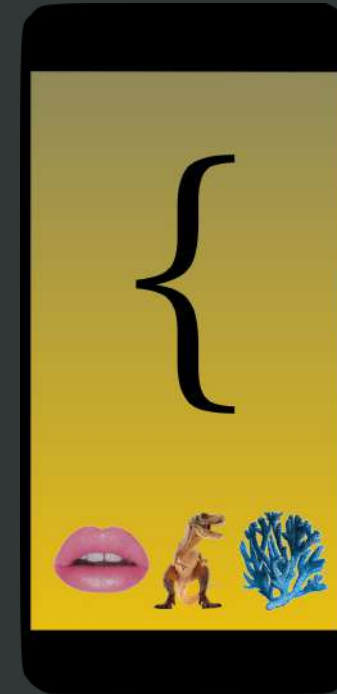
Una volta attivato The Dreamer sul dispositivo mobile compare una schermata con tre icone:

1. Narrazione vocale
2. Videoregistrazione della narrazione
3. Accesso al *dream network*, la rete delle connessioni tra opere, sogni e persone.



Il sistema di geolocalizzazione collega automaticamente il sogno narrato all'opera più vicina.

Le icone *narrazione vocale* e *video* fanno accedere all'**archivio** dei sogni già presenti relativi all'opera, che il sognatore può visualizzare e ascoltare.



L'icona del dream network apre 3 attività:

1. **Daydreaming**. Vagare tra gli elementi (opere, sogni, persone, parole).
2. **Dream Path**. Evidenziare e archiviare un percorso. Un percorso è narrazione.
3. **Dream Ranking**. La classifica che incentiva l'interazione.

A che tipo di giocatori si rivolge questa esperienza? Why Do Players Play?

- Players Want a **Challenge**
- Players Want to **Socialize**
- Players Want a **Dynamic Solitary Experience**
- Players Want an **Emotional Experience**
- Players Want to **Explore**
- Players Want to **Fantasize**
- Players Want to **Interact**

Che tipo di piacere cercano nel gioco?

Exploring our Friends - Exploring Ourselves - Discovery - Expression

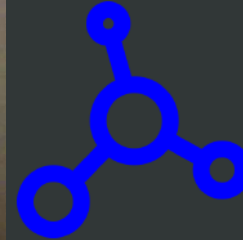
The DREAMER - grazie alla connessione tra sogno e opera d'arte - offre un ambiente modificabile ed esplorabile che incentiva la creatività e un nuovo modello di conoscenza di sè e delle opere - creando allo stesso tempo un singolare archivio a disposizione del Museo.

Che modelli di interazione possono essere premiati dal Museo? Alcuni esempi:

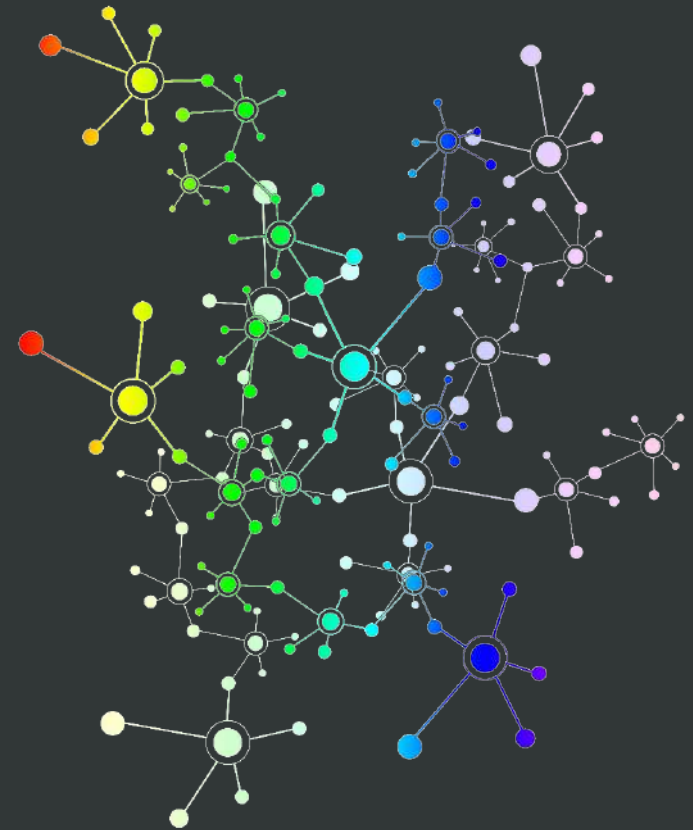
- + **Artwork Dreamer** - Il miglior sogno rende il dreamer *patron* dell'opera collegata.
- + **Dreamer of the Month** - Un premio al dreamer più attivo del mese.
- + **Dream Connector** - Per il dreamer al centro del network (più link possibili).
- + **Dream Explorer** - Per il dreamer ai confini del network e che apre nuove strade

[Tecnologie necessarie]

- a. geolocation
- b. audio-video recording
- c. speech to text
- d. text mining
- e. data visualization
- f. interactive network analysis



Richard Rouse
Game Design. Theory & Practice



dream
TO
the
next
LEVEL