

Dreamcatcher

Door: Saro van Cleynenbreugel  
Student Nr.: 225251  
Opleiding: Interactieve Media (HvA)  
Bevat productbeschrijving V3.0  
Datum: 2 juni 2009

## Inhoudsopgave

	PAGINA
<i>Samenvatting</i> .....	5
<i>Inleidend</i> .....	6
<i>Amsterdam 2020</i> .....	6
<i>Productbeschrijving</i> .....	8
<i>Inleiding</i> .....	8
<i>Beschrijving van het product</i> .....	8
<i>Creatief tijdens dromen</i> .....	9
<i>Krantenartikel</i> .....	10
<i>Kenmerken</i> .....	11
<i>Gebruikersscenario algemeen</i> .....	11
<i>Scenario met Kees</i> .....	11
<i>Waarom een Dreamcatcher aanschaffen?</i> .....	12
<i>Investerings en opbrengsten</i> .....	12
<i>Realisatie</i> .....	13
<i>Opzet project</i> .....	13
<i>Randvoorwaarden</i> .....	13
<i>Levensloop idee</i> .....	14
<i>Geschiedenis en achtergrond</i> .....	14
<i>Review</i> .....	14
<i>Gebruikte bronnen</i> .....	15

## Samenvatting

De Amsterdamse samenleving bestaat uit heterogene groepen die tot elkaar komen doormiddel van de locale buurtkunst. Ook word er veelvuldig gebruik gemaakt van Urban Screens. Deze cocktail was de ideale broedplaats voor Dreamcatcher zijn Droomstraatpaneel.

Dreamcatcher begon als een experiment gefinancierd door kunstinstelling De Regenboog en is door het grote succes al snel in de schappen terecht gekomen. Dreamcatcher is een systeem dat dromen van mensen kan vangen en inzet voor verschillende toepassingen zo ook het Droomstraatpaneel. Dit zijn panelen op verschillende centrale plekken in de binnenstad en op plekken waar veel gewacht word. Buurtdromen worden hier dan op schematische wijze tentoongesteld. Samenhangende toepassingen zijn een eigen Droomprofiel (droom community) en een Droomkrant. Dit alles wordt haarfijn uitgelegd in de productbeschrijving.

## Inleidend

### *Amsterdam 2020*

**De samenleving bestaat uit heterogene groepen. De mensen vormen hun identiteit door deel te nemen aan verschillende gemeenschappen. Deze gemeenschappen hebben elk iets waar een persoon zich tot aangetrokken voelt. De winkel wordt in 2020 de combistore genoemd. De combistore heeft een soort "socialize" functie waar heterogene mensen (mensen met verschillende achtergronden) bij elkaar samenkomen. Verder zijn er ook een heleboel andere zaken te vinden en te doen in deze combistores die de supermarkt van 2009 niet had.**

### *Sociaal cultureel en technologisch*

Het web ontwikkelt zich razend snel. Eerst werden er nog webpagina's gelinkt, maar tegenwoordig load ik mezelf up in de hyperspace (het nieuwe internet, 'The One Machine'). De hyperspace is een plek waar vrijwel alles mogelijk is. Dit alles is mogelijk geworden door de brainwave technologie die in 2008 tot ontwikkeling kwam. Je hersenen worden uitgelezen en opgeslagen als data die vervolgens gebruikt kan worden voor bijvoorbeeld het co-creëren binnen de **hyperspace**. Als feedback krijgen je hersenen weer prikkels die corresponderen met al je zintuigen.

Communities bestaan nu in de vorm van virtuele werelden. Deze werelden kan je zien als een dimensies binnen de hyperspace. Omdat er zoveel informatie in de hyperspace rond hangt hoef je eigenlijk niks te onthouden. Het begon allemaal met Google, in deze tijd hoefde je eigenlijk ook al niks meer te onthouden. Je kunt direct toegang krijgen tot alle gewenste informatie door hier enkel om te vragen. Deze verhalen en ideeën worden van iedereen die aangesloten is uitgelezen en gedeeld met alle hyperspace gebruikers. Ook is het mogelijk om met een andere persoon op de hyperspace verbinding te maken, op deze manier kun je razendsnel dingen ontwikkelen. Verder zijn alle fysieke objecten in de buitenwereld voorzien van een chip. Zo is alles en iedereen verbonden met het internet. Verder zijn er in de fysieke wereld ook vensters te vinden die in de hyperspace kijken. Deze zie je dan voornamelijk in sociale winkels en ruimtes. Deze winkels noemen we sociale winkels omdat winkelen slechts een deel van de functie is, je kunt er ook gezellig een biosapje nuttigen met je buurtgenoten. Zo kom je elkaar ook nog eens tegen buiten de hyperspace en het is bovendien een erg gezellige aangelegenheid. Rond 2010 werden de buurt winkels er min of meer toe gedwongen om de winkel een extra functie te geven. Dit kwam voornamelijk omdat iedereen alles online ging kopen. Dit is immers veel sneller en goedkoper.

In 2020 nemen we onze digitale leven constant met ons mee. **De digitale interactie neemt toe.** Het blijft niet bij profielen op een netwerksite of een bluetooth netwerk, overal waar we gaan zullen we onze aanwezigheid kunnen achterlaten om met de anderen in contact te blijven. Het is sociaal acceptabel (en misschien verplicht) om **openheid te geven rond je identiteit en je agenda.** Deze openheid zal het

voordeel hebben veiligheid te brengen. Hoewel dit echter ook een schijnveiligheid kan zijn, gezien de mogelijkheid tot misbruik van persoonlijke gegevens.

### *Sociaal- cultureel*

Op sociaal cultureel gebied wordt er veel aan **kunst** gedaan **in een wijk**. Kunst is dan ook een middel om heterogene groepen bij elkaar te krijgen. De kunst bevordert op die manier de sociale cohesie in een wijk. Verder is een multiculturele samenstelling van de bevolking in deze wijken een belangrijk aspect. Men ziet de verschillen niet meer, maar juist de overeenkomsten van de verschillende groeperingen. De samenleving in Amsterdam is van samen léven naar sámen leven gegaan.

In 2009 werd er vooral in de VS reclame gemaakt op **Urban Screens**. Vooral de stad New York was voorloper hierin. Nederland heeft deze rage in 2015 overgenomen. Vooral de stad Amsterdam maakt veel reclame op deze wijze. Om papier te besparen wordt er niet of nauwelijks meer gebruik gemaakt van pamfletten. Men vind dit ook beter voor het milieu. De werkgelegenheid in de 'Urban Screen' sector is ook groot en de jongeren zijn hier in grote getale vertegenwoordigd. Niet alleen grote merken als Pepsie en Coca cola maken op deze wijze reclame maar ook de verschillende combistores en kunstinstanties.

## Productbeschrijving

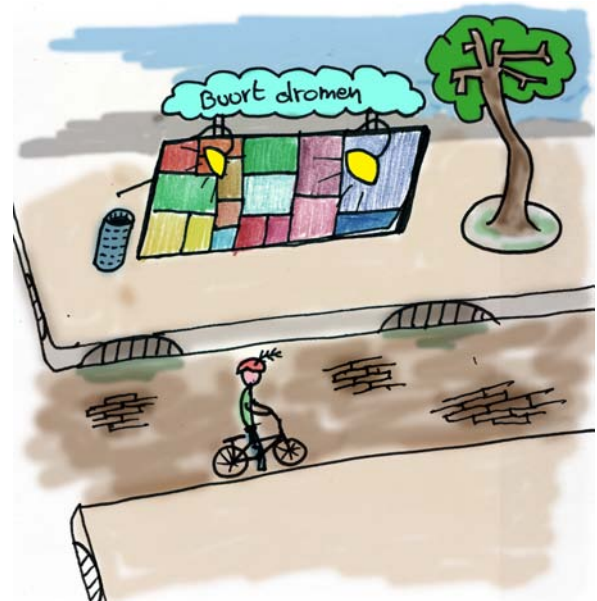
### Inleiding

We dromen gemiddeld 6 jaar in een leven<sup>[4]</sup> maar wat dromen we eigenlijk en waarom? Dit is een vraag die nog steeds onbeantwoord is door de wetenschap. Volgens Freud heeft wat je droomt te maken met je persoonlijkheid en vertelt de droom iets over de problemen en verlangens van de dromer. Volgens Hobson is het droomproces een random event van het oplichten van neuronen. Hier ben ik het niet mee eens want hoe verklaar je dan een lucide droom (je weet dat je droomt en je kan bewust handelingen verrichten)? Dit klinkt niet als een random event. In oude culturen word er gesproken over een droomwereld waar je in je slaap naar toe gaat. Eén ding is zeker, elke keer als je slaapt droom je. Helaas ben je die droom vaak al vergeten tegen de tijd dat je wakker wordt.

### Beschrijving van het product

De 'Dreamcatcher' vangt al je dromen<sup>[1]</sup> en zet ze vervolgens nadat je er toestemming voor geeft op je Dreamcatcher profiel. De dromen worden gelinkt met foto's van Flickr. Deze *droomfoto's* worden vervolgens gebruikt om in openbare ruimtes in de vorm van een *collage* te *projecteren* op het *Droomstraatpaneel*. Hoe meer een *droomthema* gedroomd wordt hoe groter de foto in de *collage* wordt weergegeven. Een voorbeeld van zo'n openbare ruimte is bijvoorbeeld de tramhalte in een bepaalde buurt. De dromen die in die buurt gedroomd zijn zullen dan gebruikt worden voor de collage in de tramhalte.

Bij meer centrale punten als bijvoorbeeld het Centraal Station kunnen alle dromen van Noord-Holland gebruikt worden. Naast de gebruikelijke buurtcollage komt er ook een *collage* van alle dromen uit Nederland om te kunnen vergelijken met je eigen buurt.



Omdat wij dromen in metaforen lijkt het me een leuk idee om random dromen van een individu uit te pikken en ook te laten zien in de vorm van een *storyboard*. Natuurlijk wel anoniem en alleen als je hier toestemming voor hebt gegeven. Op je *Droomprofiel* kun je natuurlijk altijd je eigen dromen nader inzien.

Wat mij ook als idee te binnen schoot is een *droomkrant* waarin de *droomstatistiek* van commentaar wordt voorzien. Of een blog-achtige omgeving waar mensen hun droom *interpretaties* kunnen delen met de wereld.



### *Creatief tijdens dromen*<sup>[3]</sup>

Als je droomt wordt het centrum voor logisch denken uitgeschakeld. Dit zorgt er voor dat je tijdens je droom status erg creatief bent. Vele geleerden zijn op geniale vindingen gekomen in hun dromen. Zo heeft de droom van Einstein; dat hij op een slee de snelheid van het licht haalt zijn relativiteits theorie beïnvloedt.

## Krantenartikel

### Dreamcatcher krijgt wereldprimeur in Haarlemmerbuurt

**AMSTERDAM - Vanaf 15 juni gebeurt er iets unieks in de Haarlemmerbuurt. De dromen van buurtbewoners worden gevangen door de 'Dreamcatcher' en op straat gepresenteerd. Het idee komt van Saro van Cleynenbreugel en wordt als experiment uitgevoerd om onder andere de sociale cohesie in de buurt te versterken.**

Buurtbewoners kunnen vrijwillig meedoen.

De deelnemer legt de Dreamcatcher onder zijn kussen. Wanneer hij slaapt vangt het apparaat hersengolven op. Uit de hersengolven is informatie af te lezen die wordt opgeslagen in woorden. Als er gedroomd wordt over de zee, registreert de Dreamcatcher het woord 'zee'. Na het dromen worden de gevangen woorden verbonden aan een persoonlijk online profiel van de deelnemer. De woorden worden gekoppeld aan fotodatabase Flickr en de gevonden foto's weergegeven als storyboard op het profiel.

Op verschillende plaatsen in de buurt, onder andere bij de tramhaltes, worden de dromen op videoscherm gepresenteerd. Niet de dromen van één persoon, maar het resultaat van de dromen van alle deelnemende buurtbewoners. De dromen worden gevisualiseerd in een collage van foto's. Het thema waarover het meest is gedroomd, wordt het grootst weergegeven. Een deelnemer kan er ook voor kiezen om zijn dromen niet vrij te geven of slechts aan een geselecteerde groep mede 'dreamers'. Cleynenbreugel hoopt dat zijn idee de sociale cohesie in de buurt zal versterken. *"Mensen brengen een groot deel van hun tijd door in de*

*droomwereld, maar er wordt amper over gesproken. Door te laten zien dat we in onze dromen veel met elkaar gemeen hebben, hoop ik dat mensen er met elkaar over in gesprek*

*gaan. Zo van: 'Hey, wat vreemd, er is vannacht ontzettend veel over leeuwen gedroomd, jij ook al?'"* Hij denkt dat mensen elkaar gaan helpen met het interpreteren van elkaars dromen.

De Dreamcatcher zorgt ook voor inzicht in de droomwereld van een individu. *"Door het bestuderen van je dromen kun je meer over jezelf te weten komen. Dromen kunnen inzicht geven in problemen en blokkades waarmee je zit. Het kan je inzicht geven in wat je echt wilt in je leven."* Veel mensen hebben geen tijd om

een dromendagboek bij te houden of zich er überhaupt mee bezig te houden. Door de Dreamcatcher te gebruiken kost dit veel minder moeite.

Ook de wetenschappelijke wereld heeft interesse getoond. Droomwetenschapper Jos van Gils gaat de statistieken op de voet volgen. *"De Dreamcatcher is een Godsgeschenk voor de droomwetenschap. Ik ben erg blij dat er grootschalig mee geëxperimenteerd gaat worden. Ik ben erg benieuwd welke thema's het meest voor gaan komen en of er een relatie is met een bepaalde plaats, tijd, leeftijd, geslacht of etnische achtergrond."*

Blijkt het experiment succesvol uit te pakken, wil Cleynenbreugel het beschikbaar stellen voor heel Nederland en uiteindelijk ook internationaal. *"Dromen zijn ontzettend fascinerend. Ik wil dat de Dreamcatcher ervoor zorgt dat we er met zijn allen meer inzicht in kunnen krijgen, en dat we onszelf er meer in gaan verdiepen. Want dat gebeurt nog veel te weinig."* Kijk voor meer informatie op

<http://www.dreamcatcher.nl>

*Van onze verslaggever Jan van Dommelen*

## Kenmerken

### *Gebruikersscenario algemeen*

Kunst in de buurt is een belangrijk fenomeen in de Amsterdamse buurt van 2020. Ook de Dreamcatcher draagt hier zijn steentje aan bij. Verschillende mensen door heel Amsterdam zijn aangesloten op het Dreamcatcher netwerk en lenen hun dromen aan de kunst. Op grote projectieschermen in de binnenstad worden droomcollages tentoongesteld. Deze collages zijn realtime gegenereerd met dromen van mensen die hier toestemming voor geven. Ook worden collages met de dromen van buurtdromers weergegeven. Op deze manier krijg je een mooi totaalplaatje van wat er zoal in de buurt gedroomd wordt.

Het uiteindelijke doel van deze buurtkunst is om de mensen tot elkaar te brengen. Transparantie van onze dromen moet hier voor gaan zorgen. Natuurlijk zullen er voldoende mogelijkheden voor behoud van privacy beschikbaar zijn.

### *scenario met Kees*

1. Kees (een buurtbewoner) wordt wakker en neemt tijdens het ontbijt zijn droom nog eens door op zijn Droomprofiel via een e-paper. Hij heeft leuk gedroomd en besluit zijn droom te delen met de buurt.
2. Kees herkent het thema liefde op het Droomstraatpaneel uit zijn droom en merkt op dat het vannacht door veel buurtbewoners gedroomd is.
3. De zon gaat schijnen en Kees begint te glunderen en gaat met een tevreden gevoel op weg naar zijn werk.
4. Onderweg leest Kees in de Droomkrant de droominterpretaties van vannacht. Hij vindt de interpretatie niet volledig en vult hem aan met een aanvullende interpretatie.
5. Kees is klaar met werken en gaat op weg naar huis.
6. Tijdens het wachten op de metro staat Kees te wachten bij een Droomstraatpaneel. Een man spreekt hem aan en vraagt wat het droompaneel vandaag te betekenen zou kunnen hebben. Kees vertelt de man van zijn interpretatie en zegt dat het staat voor verbinding en dat er dus iets moois in 't verschiet staat.

### Waarom een Dreamcatcher aanschaffen?

Tijdens mijn research ben ik bij Psycholoog Joe Griffin beland<sup>[2]</sup>. Hij beweert in één van zijn lezingen dat je dromen voortkomen uit de niet geuite emoties gedurende de dag. Dit uiten van emoties tijdens je slaap gebeurt in de vorm van metaforen. Je dromen vertellen dus een verhaal dat nog open staat voor interpretatie.

Als je een metafoor van een buurtbewoner bij de tramhalte ziet zet dit je aan het denken. Wat heeft de metafoor te betekenen? Misschien kun je dit leuk overleggen met iemand die ook staat te wachten op de tram. Van: "Hee wat haal jij uit die droom? Ik zie het even niet..". Een soort ochtendpuzzel.

Door het bestuderen van je dromen kun je meer over jezelf te weten komen.

Dromen kunnen je inzicht geven in problemen/blokkades waarmee je zit.

Het kan je inzicht geven in wat je echt wil in je leven.

Je kan in contact komen met mensen op basis van wat ze dromen. Misschien droom je wel de zelfde thema's als een buurman van je.

Als je gewoonweg nieuwsgierig bent naar wat je gedroomd hebt kan het geautomatiseerd bijhouden van een droomdagboek interessant voor je zijn.

Droomstatistieken kunnen gebruikt worden voor wetenschappelijk onderzoek. Zo kan er subsidie van de overheid komen voor het verschaffen van de hardware.

### Investerings en opbrengsten

Het *Droomstraatpaneel* van Dreamcatcher is de zoveelste manier om *jezelf te delen* met de wereld. *Persoonlijke transparantie* lijkt mij het goede woord. We delen steeds meer van onszelf met de wereld. Zo nu ook onze dromen. Het delen van jezelf (onze dromen) met de wereld of in dit geval met de buurt zorgt er voor dat we meer over elkaar te weten komen. Het meer weten van elkaar neemt angst voor elkaar weg. Buurtbewoners zullen op deze manier meer wederzijds respect krijgen en de *sociale cohesie* in de buurt zal hoogtij vieren. Aangezien niet iedereen zichzelf zomaar publiek bloot wil geven kan je op je Droomprofiel een heleboel instellen op gebied van *privacybelangen*. Je kunt bijvoorbeeld zelf aangeven welke dromen voor het *Droomstraatpaneel* gebruikt mogen worden en welke niet.

Het Droomprofiel zal een iets persoonlijkere functie vervullen. In principe is het Droomprofiel een online community waar je van alles met je dromen kan:

droomstatistieken plotten, droominterpretaties geven en krijgen, droomdiscussiegroepen, droomsubscribers en droomvrienden zijn nog enkele voorbeelden. Je kunt er ook een geautomatiseerd droomdagboek bijhouden wat erg leuk is voor jezelf en als motivatie kan dienen voor het aanschaffen van een Dreamcatcher.

Op financieel gebied verwacht ik subsidie van overheidsinstanties. Het draagt namelijk bij aan de leefbaarheid in de buurt. De sociale cohesie en het straatbeeld in het algemeen worden op deze manier verbeterd.

Voor slechts €85,- kunnen mensen hun eigen Dreamcatcher aanschaffen. Van dit bedrag kun je €30,- subsidie krijgen door de barcode van je product op te sturen naar de fabrikant.

## Realisatie

### *Opzet project*

De inleidingfase van de Dreamcatcher: Een aantal bekende Nederlanders zullen hun dromen ter beschikking stellen voor de buurtkunst. Op deze manier zal het concept een mooie start maken.

Consumentenfase: Mensen kunnen nu hun eigen Dreamcatcher aanschaffen en zelf meedoen.

BloEIFase: Er ontstaan nu grote community's rondom de Dreamcatcher en naast de buurtkunst heb je nu sociale netwerken, droomdiscussiegroepen en een droomkrant.

### *Randvoorwaarden*

1. Transparantie van je persoonlijkheid is een algemeen geaccepteerd iets, over het algemeen wordt hier dan ook niet moeilijk over gedaan.
2. Het scannen van hersengolven kan snel en nauwkeurig.
3. Dromen hebben wel degelijk iets te betekenen en zijn geen willekeurig afgevuurde neuronen.
4. Aangezien het delen van dromen anoniem kan zullen mensen eerder geneigd zijn de Dreamcatcher in gebruik te nemen.

## Levensloop idee

### *Geschiedenis en achtergrond*

Welke inzichten, veranderingen, etc. heb je doorlopen in het traject.

Ik wilde de grens science fiction/realiteit aftasten en begon te zoeken naar uitdagende of spannende technologieën. Zo kwam ik op FMRI terecht: het rechtstreeks uitlezen van je hersengolven. Ik ben zelf gefascineerd door dromen en lucide dromen in het bijzonder. Zo kwam ik al snel op een systeem om je dromen vast te leggen, aangezien je je dromen meestal snel vergeet.

De rol die de gevangen dromen gaan spelen voor de buurt was nu de vraag. Eerst dacht ik enkel aan een droomprofiel (meer online dus) en daar kwamen later het Droomstraatpaneel (buurtkunst) en de Droomkrant (op e-paper) bij. Op deze manier betrek ik de hele buurt erbij.

Deze clip van Bill Hicks heeft mij ook nog geïnspireerd om de Dreamcatcher te realiseren. [http://www.youtube.com/watch?v=Q95kX\\_EP2Nk](http://www.youtube.com/watch?v=Q95kX_EP2Nk)

### *Review*

Feedback critical friends op je demo.

Mike vroeg zich af of mijn concept niet te science fiction was. Deze twijfel heb ik weg kunnen halen met een documentaire<sup>[1]</sup> over FMRI die ik gevonden heb.

Michiel vond dat ik nog wat moest nadenken of het wel nodig is om mezelf te beperken tot enkel de buurt. Ik heb dit er toch in gehouden omdat dit simpelweg bij de opdracht hoort. Het 'Droomstraatpaneel' is het buurtelement van mijn concept geworden en als aanvulling hierop heb ik de Droomkrant en het Droomprofiel.

Ook moest ik nog even wat over de kosten melden en de motivatie voor de gebruiker om het product aan te schaffen uitwerken. Deze elementen heb ik reeds verwerkt in het verslag.

## Gebruikte bronnen

1. Mind Reading - FMRI - Machine that Reads Your Thoughts  
[http://www.youtube.com/watch?v=Cwda7YWKOWQ&eurl=http%3A%2F%2Fbuurtverhalen.medialab.hva.nl%2Fcategory%2Fpersonen%2Fsaro%2F&feature=player\\_embedded](http://www.youtube.com/watch?v=Cwda7YWKOWQ&eurl=http%3A%2F%2Fbuurtverhalen.medialab.hva.nl%2Fcategory%2Fpersonen%2Fsaro%2F&feature=player_embedded)
2. Why do we dream in metaphor?  
Lezing Joe Griffin van HGI 2007  
[http://www.youtube.com/watch?v=CeOMmV4U\\_4k](http://www.youtube.com/watch?v=CeOMmV4U_4k)
3. Why Do We Dream?  
<http://www.youtube.com/watch?v=fOR9vCFAAEs&feature=related>
4. LUCID DREAMING DOCUMENTARY (ook dromen algemeen)  
<http://www.youtube.com/watch?v=DuaK9nyWfso&feature=related>
5. Secrets of sleep - sleep telepathy Pt1 of 2 (een onderzoek naar dromen)  
<http://www.youtube.com/watch?v=jRf835hwpKI&feature=related>
6. Secrets of sleep - the man who never slept  
<http://www.youtube.com/watch?v=lry-RrvKwco&feature=related>