



BIAN Biennale internationale d'art numérique / International Digital Art Biennale, Montreal

# V.DREAM

A virtual reality installation by Li Alin

in collaboration with Ulf Langheinrich & Michael Saup

This project was supported by



Conseil des arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

## Residencies

ZINC/Seconde Nature, Arts et cultures numérique, FR  
Real Art Estate, Lentzke / Berlin, DE

## Presentations

29.06-4.08.2018 BIAN – International Digital Art Biennial, Montreal, CA  
2-4.11.2018 GIFF - Geneva International Film Festival , CH  
7-9.11.2018 Chroniques – International digital arts biennial Marseille /  
Aix-en-Provence at the Camp - FR  
26.11-2-12.2018 Recombinant Festival, San Francisco, USA  
18-21.01.2019 Temps d'Images Tanzhaus NRW, Düsseldorf, DE  
15-17.02.2019 riesa.efau. Kultur Forum Dresden, DE

## Trailer

V.DREAM <https://youtu.be/VpOcWhqu1bk>



Gallery riesa efau, Dresden

## THE PROJECT

V.DREAM is a Virtual Reality installation using the technological potential of sound and visual immersion of VR to stimulate the natural phenomenon of lucid dreaming (a dream where we are conscious that we dream). Lay down on the bed and put your headset on.

The V.DREAM machine sends pulsating solid colors flashing at different frequencies and oscillations. It amplifies the phenomenon of persistence of vision and therefore creates strong illusions. Seeing diamonds floating, giant kaleidoscope and evolving fractal structures moving are commonly reported by the public as well as triggering precise visions resurfacing from memories, feeling a dreamlike experience and/or a entering in a deep meditative state.

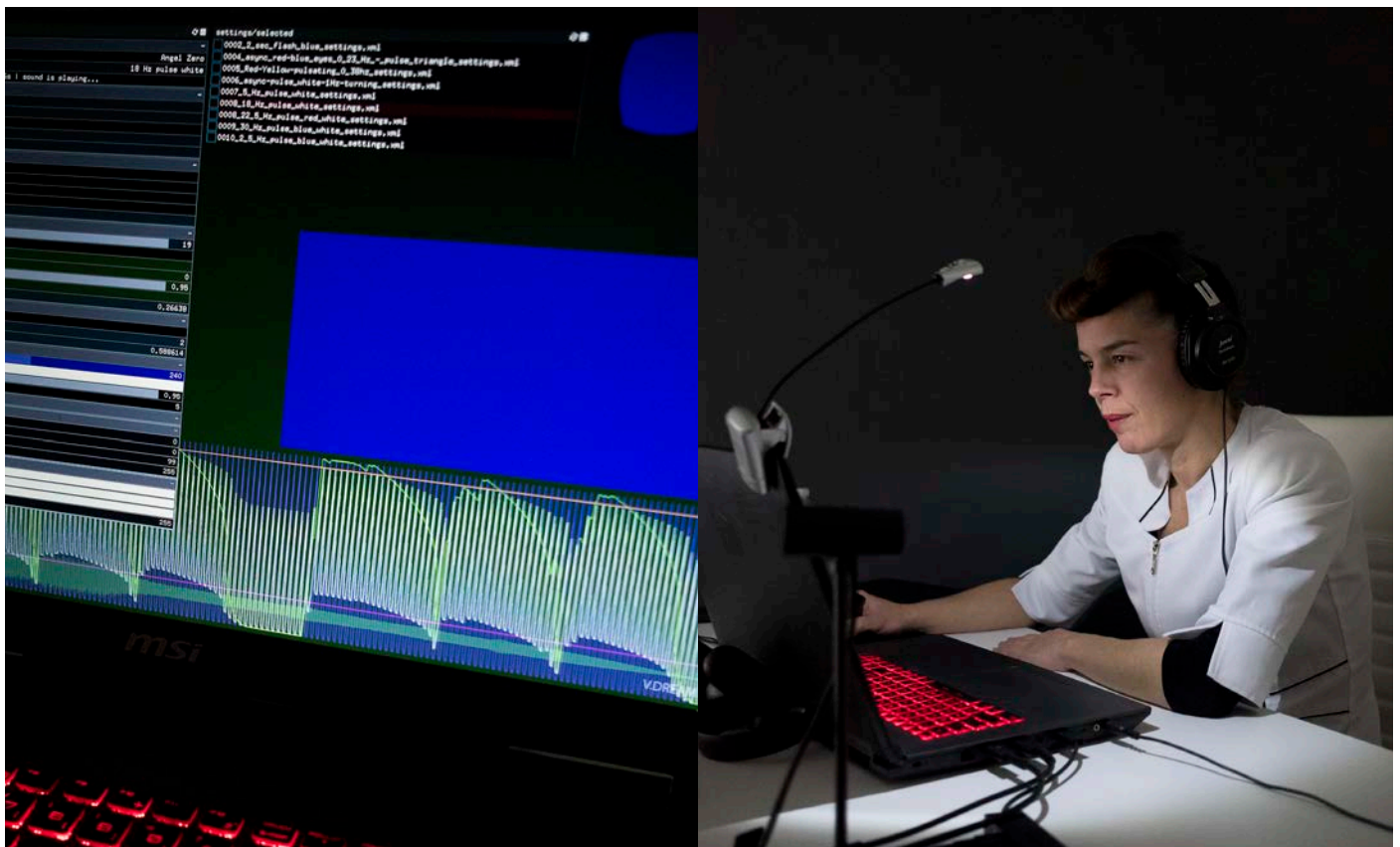
V.DREAM questions our singular vision and reminds us of the uniqueness of our perception. We come to this experience with our different practices and dispositions and are invite to plunge in, as much as we want. The best VR is in us.

In a world of overabundance of images and colonisation of our interior landscapes as Annie Le Brun reminds us; V.DREAM invites us to dive inside ourselves and reflect on how we see, perceive and dream.

V.DREAM is part of a very long human tradition. Early references on lucid dreaming come, among others, from the Greek Aristotle, the Tibetan Buddhist practice of dream yoga, and the ancient Indian Hindu practice of Yoga nidra. Since 1968 scientific studies on lucid dreaming went rapid. Lucid dreaming was subsequently researched by asking dreamers to perform predetermined physical responses while experiencing a dream, including eye movement signals, electroencephalography (EEG) and other polysomnographical measurements.

Thousands of years later, under the VR helmet, the powerful V.DREAM generator sends out light and sound signals to unfold the best of the virtual content; our unconscious and conscious visions, so rich and so different in their sensibilities from each others. The dream of V.DREAM is, that without VR helmet, we will awaken in our dreams. Technology can show us the way and help us to amplify our natural disposition to dream awaken.

For the artist Li Alin, the act of 'lucid dreaming' in this futuristic technological environment is a poetic and political alternative to what may seem inevitable; the invasion, the colonisation and the commodification of the last free territories; our body, our mind and our dreams.



Recombinant Festival San Francisco, photo by sahra jajarmi

## ONGOING RESEARCH

The V.DREAM generator has been developed using the principles of an audio oscillator but for light. Every color across the spectrum flickers following different patterns (sine, square, inverted pulses etc...) and frequencies (in correlation with the VR headset maximum potential, which is 90hz), either in synchronicity (both eyes) or in asynchronicity (one eye at a time).

We are interested in research on the perception of color, light frequencies stimulations and psychoacoustic sounds, and their effects on our brain activities. The goal of V.DREAM is to bring brain activity to a certain state, which could stimulate more actively lucid dreaming.

V.DREAM has been trialled on 435 people to date. The results have been incredibly surprising. We witnessed and recorded a broad variety of internal visualisations and emotional responses, with no two experiences being the same. More than half of the participants provided feedback that they were deeply impacted by V.DREAM or were brought to an altered state of consciousness. The remaining participants described a visually meditative state in which they were observing their own perception in action. As with our understanding of the process of meditation, this is a common theme. You have the choice to remain an observer, or immerse yourself deeper and deeper "into the light".

We are exploring in an interdisciplinary, experimental and empirical way to deepen our knowledge on how the variations in light frequencies used in V.DREAM affect the brain. As an art project, we are not limited by the extensive research protocol that the academic world requires, but we wish to collaborate with research labs already working in this field, such as the MIT Dream Lab and the Sleep Institute in Frankfurt as well as independent researchers who are interested in the potential of flashing light for health benefits, altered states, memory stimulation and lucid dreaming.

We hope to share expertise so that we can develop V.DREAM to its full potential; a machine that can bring us into a lucid dream state.





Recombinant Festival San Francisco, photo by sahra jajarmi

## THE EXPERIENCE

In a calm space, you're first being introduced to the session you're going to undergo. The V.DREAM performer will guide you through the process. Each session is personalized, which means the performer controls the settings of the modes manually on the V.DREAM generator.

After lying down comfortably on the bed, you are about to relax with the headset on. The V.DREAM generator pulsate solid colors in different frequencies and oscillations. The soundtrack will immerse you into the light. The audio reactor of the V.DREAM generator can operate in synchronicity with the soundtrack as well. You can experiment with open or closed eyes.

The effect of using the V.DREAM generator makes your conscious and unconscious perception alive. With the ability to use your thoughts, memories, associations and visions you enter into a hallucinatory, dreamlike environment where nothing is as it seems. Feeling like 'flying in space', 'deep under water' or 'walking through the fields' your senses creates new environments and dreams lead by your own personality and experience.

After the session, you are invited to share what you experienced. V.DREAM has accumulated hundreds of audio recording of singular and sometimes extraordinary stories. V.DREAM creates a space for experience in which you'll feel safe and adventurous at the same time. Your own 'kopfkino' produces images, feelings and sensations you've never expected to be triggered by flashing lights. It goes beyond the limits of our conscious perception.

### \* IMPORTANT NOTICE

V.DREAM is not recommended for pregnant women, people with epilepsy and those under 16 years of age.



BIAN Biennale internationale d'art numérique / International Digital Art Biennale

## FEEDBACKS

*'I see hillside, rocks and the sun and now pulsating diamonds'* Lily

*'I am getting higher and higher now moving through patterns'* Mik

*'I am laying on the water, it feels like the mattress is moving'* Jonas

*'I feel in a spaceship making an interstellar trip'* Kirstin

*'I feel like floating in my blood veins'* Hiro

*'I was abducted by aliens. oh wow'* Juliette

*'I was in an underground club dancing with lights flashing and water dripping'* Camille

*'Reminded me of mushrooms. Great to have such an experience without drugs!'* Guillaume

*'I saw worlds, universes traveling through time, a total trip!'* Pascal

# TEAM

Virtual Reality Installation by Li Alin

Generator: Michael Saup

Sound Environment: Ulf Langheinrich

## VIRTUAL REALITY INSTALLATION BY LI ALIN

Li Alin is an artist in the field of visual art and new media. Since 1995, her interdisciplinary production deals with re-narrating possible futures. In V.DREAM she propose an environment where the VR technology is used to amplify our natural potential for Lucid Dreaming. She worked with, among others: Société of Art and Technologies (Montréal), Re-combinant Media Labs, (San Francisco), Parc d'Aventures Scientifiques (Mons), Inter Society for Electronic Arts (Paris), Festival du nouveau cinéma (Montréal), ZKM, Center for Arts and New Medias (Karlsruhe), and the Canadian Cultural Centre (Paris).

Her previous project, Enter Me Tonight (EMT) is a Virtual Reality Installation. It has been presented at the Haus der Elektronischen Künste in Basel, at Cynetart in Dresden, at REpublica in Berlin and at Digifest in Toronto. Her new VR installation V.DREAM received a grant from the Canada Council for the Arts and premiered internationally in June 2018 at the Digital Biennial in Montreal and was presented in several European and U.S festivals.

Li Alin is co-founder and co-director of Real Art Estate (RAE), an experimental interdisciplinary Art Land project that question gentrification and the fragmentation of knowledge situated 50km from Berlin.

[www.lialin.net](http://www.lialin.net)

## MICHAEL SAUP, V.DREAM GENERATOR

Michael Saup is an artist, musician and filmmaker. He has acted as professor of digital media art at HfG/ZKM University in Germany and as the founding director of the Oasis Archive of the European Union. He is the co-founder of the Open Home Project, a humanitarian initiative to help people being affected by the Fukushima nuclear crisis in Japan. Amongst others, his work has been awarded by the Ars Electronica and the UNESCO Commission. Michael Saup's work focuses on the underlying forces of nature and society; an ongoing research into what he calls the "Archaeology of Future". During the 1990s he developed a reputation as one of the most innovative protagonists of digital art.

His work, often in cooperation with other artists, has been shown widely in exhibitions, festivals and on stages around the world. He currently lives and works in Berlin.

[www.saup.de](http://www.saup.de)

## ULF LANGHEINRICH, SOUND ENVIRONMENT

Ulf Langheinrich is a visual artist and composer. His work is mainly concerned with non-narrative environments and performances focusing on a specific approach to time, space and body. In 1991, he and Kurt Hentschlaeger founded the Media-Art duet GRANULAR-SYNTHESIS and have realized for more than a decade a number of international large scale projects including MODELL5, NOISEGATE and POL. They exhibited and performed at the Museum for applied Arts ICA London, Hull Time based Art, MAK Vienna, Museums of Contemporary Arts of Lyons, Montreal and Seoul, The Stedelijk Museum, Kunstverein Hanover, ISEA Montreal and Liverpool, ICC Tokyo, Creative Time New York and the Austrian Pavilion at the Venice Biennial 2001. GRANULAR-SYNTHESIS received an Austrian state stipendium, a PS1 stipendium and the first prize of the International Biennial in Nagoya.

He also has been appointed to teach in the most prestigious schools in Europe (HGB University for Graphics and Book Design, Leipzig, FH Salzburg and Le Fresnoy, Studio national des arts contemporains in Tourcoing), as well as in Australia (RMIT in Melbourne) and China (Hong Kong City University School of Creative Media and China University of Art in Hangzhou). In 2016 he was appointed Artistic Director of the festival CynetArt, based in Dresden.

[www.ulflangheinrich.com](http://www.ulflangheinrich.com)



Gallery riesa efau, Dresden, photo by Li Alin

## TECHNICAL RIDER AND SPECIFICATIONS

### SUPPLIED BY V.DREAM

- 1 performer, Li Alin to operate live the V.DREAM generator
- V.DREAM generator
  - computer
  - VR headset, sensors and controllers
  - headphones
- white sky to cover the bed and the pillow

### SUPPLIED / ORGANISED BY THE HOST

- 1 hostess/volunteer speaking the language of the country and who can translate to Li Alin in french or English.
- Presentation space in a quite environment at the venue in a white room preferably
  - internet connection
  - white wall for text: V.DREAM – the best VR is in us
  - white single bed, min. 200x90x45cm and one pillow
  - white office table for the generator and VR apparatus + white office chair
  - white arm chair
  - general light + two spot lights (one above the bureau + one above the arm chair)
  - electric current with a power strip (6 minimum at the location)
- Waiting room situation
  - assistant, depending on the waiting room situation
  - 4 to 6 white chairs
  - one high guestbook table



## Bewegung trifft Virtuelles und Realität

Das Festival „Temps d'Images“ beeindruckte mit unterschiedlichen künstlerischen Experimenten und digitalen Erlebniswelten.

Von Christian Oscar Gazsi Laki

Es ist wieder Zeit für das Festival Temps d'Images im Tanzhaus NRW. „Hier trifft Tanz auf Virtualität und neue Technologien!“, heißt es auf der Website des Tanzhauses. Und dieses Versprechen wurde bei dem vom 15. bis zum 20. Januar dauernden Festival definitiv auf beeindruckende Weise eingelöst. Dabei zentral: Das Eintauchen in virtuelle Welten mittels einer VR-Brille, die einem mit modernster Technik die Illusion vermittelt, sich in einem virtuellen Raum zu befinden.

In der nur durch eine solche VR-Brille erlebbaren Performance „Rendez-Vous“ von der Fabien Prioville Dance Company sitzt man an einem Tisch im NooJ Dutch Deli im Tanzhaus. Zieht man die Brille und Kopfhörer an, sieht man das leere Restaurant vor sich und plötzlich tauchen Menschen auf, die einem mehr und mehr in eine vielschichtige Choreografie eintauchen lassen. Großartig, sowohl künstlerisch als auch technisch, wenngleich die VR-Brillen eigentlich noch am Anfang ihrer Entwicklung stehend noch recht mäßige Bildqualität liefern.

Ein besonders aufwühlendes Beispiel ist die Performance „V.Dream“ von Li Alin. Ein Hybrid aus Installation und Performance, bei dem der Besucher – immer nur einer – in eine irgendwo zwischen subtilem Horrorfilm und Science-Fiction changierende Situation eingebunden wird. An der Tür empfangen einen zwei Damen in eine Art Krankenschwester-Kostüm gekleidet; der Raum ver-

breitet die Atmosphäre eines Labors; in der Mitte eine Behandlungsliege. Man wird gebeten, sich darauf zu legen, eine VR-Brille und Kopfhörer anzulegen. Es erwartet einen ein Licht- und Klangraum voller Sogkraft, Lichtreflexe verdichten sich, es flimmert und schwirrt, Klänge führen in eine zwischen Faszination und Wahnsinn verortbare Welt. Grandios! Von der gleichen Künstlerin gibt es auch die Installation „Enter Me Tonight“ zu erleben, bei der auch Virtuelles mit Realem gemischt wird, das Thema hier Reproduktion, Fortpflanzung.

Bei den Abschlusspräsentationen des Digital Dance Lab unter dem Titel „Expanded Body“ gab es unter anderem eine Art virtuellen Klangraum „Unseen Partners 0.1“ von Quindell Orton und Matthias Krauss zu erleben. Versehen mit einem Kopfhörer bewegt man sich als Publikum – wieder einzeln – durch den Raum und erlebt je-

nach Position unterschiedliche Klänge. Dabei entsteht durch das Erkunden, durch die Bewegung, die man vollzieht, eine Art Choreografie. Cristiana Negoescu und Alexandra Reichart haben wiederum Muskelkontraktionen während einer „Träume-Release-Übung“ für das Publikum durch Vibrationen einer Couch und einer Visualisierung durch geometrische Figuren sicht- und spürbar gemacht.

Die Performance „Forecasting“ von Giuseppe Chico und Barbara Matijevic hingegen ist eigentlich ein ganz klassisches Stück, bei dem das Publikum nur Betrachter ist. Ein Laptop dient mit Amateur-You-Tube-Videos als Ausgangspunkt für eine erweiterte Realität. Der Clou: Die Performerin Matijevic interagiert mit dem Laptop so, als wären es ihre Hände, oder ihr Kopf, die dort in den irrwitzigsten Szenen zu sehen sind, etwa bei Schießübungen mit Pistolen.



Besonders aufwühlend: Die interaktive Virtual-Reality-Installation „V.Dream“ von Li Alin. Foto: Pascal Maeder



Tanz trifft Virtualität  
und neue Technologien:  
Festival TEMPS D'IMAGES  
vom 15.01. bis 20.01.2019  
im tanzhaus nrw. © Li Alin

## Zeit für neue Bilder



Im tanzhaus nrw geht das gefeierte FESTIVAL TEMPS D'IMAGES in die 14. Runde. Anfänglich der Erweiterung von Bühnenkünsten durch Bildmedien wie Film, Video und Foto gewidmet, ist das Festival mit der Zeit gegangen und weist heute schon ins morgen: denn nun stehen digitale Technologien und Erlebnisse in virtueller Realität im Zentrum.

### Von Fleisch und Technik

Choy Ka Fai, Factory Artist am tanzhaus nrw, der schon 2017 das Festival ko-kuratierte, zieht erneut als selbsternannter Doctor Dance mit der „Dance Clinic Mobile“ ins tanzhaus nrw ein. Mittels Hirnstrommessung, Motion Capturing und von Künstlicher Intelligenz erschaffenen Avataren, die seine vielleicht nicht ganz realen Messwerte neu verkörpern, heilt er die Leiden des zeitgenössischen Tanzes. Mit dabei ist der „Dance Patient G“, der queere Künstler und Aktivist Paul Dunca aus Rumänien.

Noch tieferen Einblick in neueste Technologien und die Fragestellungen, die sie begleiten, gewährt Choy Ka Fai gemeinsam mit Expert\*innen, die in der Lecture-Performance „Technological flesh!“ aus ihren jeweiligen Forschungs- und Arbeitsgebieten berichten. Sie eröffnen sie ein breites Spektrum von möglichen Antworten auf die Frage nach den Körpern von morgen.

### Virtuelle reale Welten

Neben den erdachten Körperbildern basteln Giuseppe Chico und Barbara Matijević in „Forecasting“ aus ganz realen Youtube-Tutorials und online erstöbertem Bildmaterial übermenschliche Körper. Durch geschickte Kombination von eigenem Körper und Bildern auf einem Laptop-Monitor wachsen ihnen neue Gliedmaßen und Organe und versetzen sie sich in andere Welten.

Eine virtuelle Welt, die die Realität ausblendet, lässt Fabien Priville erleben, indem er zum Rendezvous mit VR-Brille lädt und die Besucher\*innen mit dem Druck auf die Play-Taste aus der belebten Umgebung des Nooij Dutch Deli entrückt. Auch die Kanadierin Li Alin erlaubt

den Besucher\*innen ihres Labors Vertrautes neu zu erleben: Sie lässt sie in Klarträumen direkt ins eigene Unterbewusstsein driften. Viele weitere Virtual Reality- und Video-Installationen sowie Filme eröffnen in der Ausstellung „Virtual Space“ ungeahnte Perspektiven. Jede\*r sollte sich Zeit für diese überwältigenden neuen Bilder nehmen – das geht auch in der Visual Music Performance & Clubnacht des Düsseldorfer Kollektivs Hgch-mut.

### Experimente für die Zukunft

Begleitet wird das sechstägige Festival dieses Jahr erneut von einem „Digital Dance Lab“: Interessierte und Expert\*innen aus den Bereichen Tanz, Choreografie, anwendungsorientierter Entwicklung sowie Medientechnik und –kunst erproben neue Technologien wie Motion Capturing, 360°-Video, Mixed Reality oder Biosensorik. Damit ist das Lab eine einzigartige Möglichkeit, zu lernen wie neue Technologien funktionieren, neueste Soft- und Hardware zu erproben und eigene Ideen zu verwirklichen. Dabei schwebt die Frage im Raum, wie sich Körper im digitalen Zeitalter weiterentwickeln und was „Connectivity“ heißen könnte: Mit wem oder was wollen wir uns zukünftig verbinden? Erste Antworten gibt eine Präsentation der Arbeitsergebnisse des „Digital Dance Lab“ im Innovation Hub und im tanzhaus nrw. // AR

### FESTIVAL TEMPS D'IMAGES

15.01. – 20.01.2019

tanzhaus nrw, Erkrather Str. 30, 40233 Düsseldorf, 0211 / 17270-0  
Weitere Informationen und Tickets unter [www.tanzhaus-nrw.de](http://www.tanzhaus-nrw.de)

# Tribune de Genève

Le média genevois. Depuis 1879 | [www.tdg.ch](http://www.tdg.ch)

Festival

## À Genève, la réalité virtuelle a cent visages

Durant ce premier week-end du GIFF, on a testé plusieurs œuvres immersives

Pascal Gavillet  
@PascalGavillet

Définir une section à la réalité virtuelle (VR), c'est ne pas craindre la disparité. Car rien ne ressemble moins à une œuvre de VR qu'une autre œuvre de VR. Sauf qu'elles ont en commun cet appareillage basique (casque, lunettes, parfois capteurs dans les mains) obligatoire pour chaque installation, de la plus simple à la plus sophistiquée. Depuis vendredi, jour d'ouverture du GIFF, le Théâtre Pitoëff en montre tous les signes extérieurs. L'expérimentation, elle, demeure intérieure et autrement complexe.

### Éviter le crash

Le spectacle «Jurassic Flight» présente une expérience VR qui ne se passe pas à l'extérieur. Pour tenter le vol planté avec le point de vue subjectif d'un préhistorique, il faut prendre place sur une structure peu confortable et se mettre pour ainsi dire en position de vol. Ce sont alors nos bras qui font office de guide pour tenir le vol planté au-dessus des terres préhistoriques et éviter le crash qui mettrait un terme prématuré à l'expérience. VR ludique et interactive en partie créée par des Suisses, elle fait clairement office d'attraction au GIFF. Ce week-end, les visiteurs «moyens d'âge planté jeune» faisaient la queue pour tenter les limites de leur vertige. On a adoré.

Mieux d'avantage sur ce didactisme confortable et masqué que revêtent les visites guidées, les œuvres du Musée VR nous plongent à l'intérieur de tableaux. Le mouvement y est fondamental. La barque de Charon nous convie vers «Cité des morts» d'Arnold Böcklin ou la balade en forêt permettant de dialoguer avec les différentes versions du «Bûcheron» de Ferdinand Hodler valent bien mieux que des introductions à l'histoire de l'art. L'expérience y devient voyage spatio-temporel, immersion dans un monde parallèle qui vaccine réalité, sinon celle la peindre, ne recouvre entièrement. Totale fascination.

### Couleurs inconnues

Installation également que cette plongée dans un rêve éveillé suggérée par «V.Dream». L'expérience se fait en position couchée, dans une pièce fermée rappelant un cabinet médical, au sous-sol de Pitoëff, et des jets de couleurs laissent apparaître des gammes chromatiques inconnues pendant que l'œil recrée de nouvelles formes puisées en nous-mêmes, comme s'il existait une réalité virtuelle à l'intérieur de nos corps. C'est séduisant et beau, mais pas supportable pour tous. Certains ont même demandé à stopper l'expérience, pourtant très courte.



«Jurassic Flight», ou comment survoler les terres sans âge de la préhistoire.

Plus ludique, «Umanis» se déroule dans un restaurant japonais où la dégustation de différents mets, sushi ou galettes, fait surgir des souvenirs liés à un meurtre «nouveau» concernant. C'est cocasse et visuellement pas loin de la perfection. Certaines VR obligent en revanche à retrouver la passivité d'un simple spectateur qui n'a rien d'autre à faire que regarder. Ainsi avec «Bardicars», qui survole l'âge d'or du mouvement punk à travers deux personnages. Ou de «Space Explorers: A New

Dawn», qui nous introduit dans les coulisses de la NASA et nous familiarise avec l'exploration spatiale. L'interactivité reprend ses droits dans «Skobold VR Experience», thriller horrifique malheureusement malaisé à utiliser pour aller jusqu'au bout de l'expérience. Telles sont parfois les limites de la VR. Certaines œuvres nécessitent une assistance technique, ce qui peut paraître paradoxal.

Toutes les œuvres immersives qui prennent place à Pitoëff se

testent individuellement, chacun seul sous son casque. Ce ne sera pas le cas de la pièce de théâtre immersive «247», qui débute le lundi 5 novembre, et sur laquelle nous reviendrons dans la semaine. Ni de «The Enemy», événement VR du GIFF 2018 installé à l'Auditorium Ardi, dont nous parlons ci-dessous et pour lequel les places s'attachent.

24<sup>e</sup> Geneva International Film Festival - GIFF Jeudi 10 novembre. Sensations et programme 2018.giff.ch

### «The Enemy», dense mais un peu long

Créée par le photographe suisse Kurt Ben Khella, «The Enemy» est l'expérience la plus longue parmi les œuvres immersives montrées cette année. Elle consiste à partir avec l'une des plus ambicieuses. Elle se déroule à l'Auditorium Ardi. Avant de nous lancer, nous devons d'abord remplir un questionnaire sur l'iPad afin de déterminer notre rapport aux conflits présents, par exemple celui de la République démocratique du Congo. Cet iPad fait ensuite partie du harnachement qu'on nous place

sur le dos et infuse sur notre parcours. Puis l'expérience, d'une durée d'environ soixante minutes, débute. Nous sommes quatre et déboulons au cœur d'une exposition de photographies de guerre. Différents visages apparaissent. Puis un réseau s'ouvre et les avatars des deux personnages vus en photo viennent se placer aux bords de la pièce. En se rapprochant d'eux, on assiste à leur interview. Les avatars sont très réalistes et nous fixent quel que soit l'endroit où l'on se place. Le procédé se répète

pour chacun des trois conflits évoqués. À la fin, nous passons dans une dernière pièce, toute noire, et faisons face à un miroir montrant qui nous sommes réellement. Impressionnant et dense, «The Enemy» se révèle néanmoins un peu long. À titre personnel, l'équipement qu'on nous met sur le dos me pèse douloureusement au bout de trente minutes. Il faudrait pouvoir s'asseoir - certains le font, par terre - ou abaisser le visionnage de certaines interviews. Ce qui devrait être possible. P.D.



Le Musée VR, mieux qu'une visite guidée.



«V.Dream», expérience ultime de rêve éveillé.



«V.Dream», expérience ultime de rêve éveillé.

Le Musée VR, mieux qu'une visite guidée. GEORGES CABRERA



«V.Dream», expérience ultime de rêve éveillé. GEORGES CABRERA

du peintre, ne recouvre entièrement. Totale fascination.

### Couleurs inconnues

Fascination également que cette plongée dans un rêve éveillé suggérée par «V.Dream». L'expérience se fait en position couchée, dans une pièce fermée rappelant un cabinet médical, au sous-sol de Pitoëff, et des jets de couleurs laissent apparaître des gammes chromatiques inconnues pendant que l'œil recrée de nouvelles formes puisées en nous-mêmes, comme s'il existait une réalité virtuelle à l'intérieur de nos corps. C'est troublant et beau, mais pas supportable pour tous. Certains auraient demandé à stopper l'expérience, pourtant très courte.

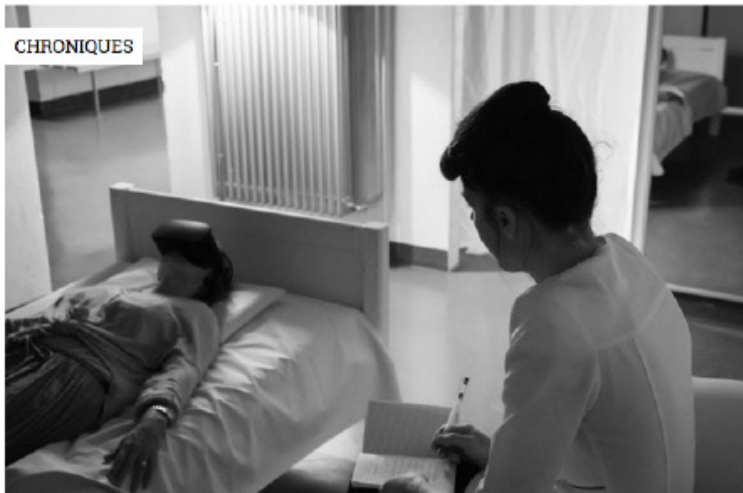
«

● C. Kari est l'part mor que amé l'au nou d'at que: déte confi celu dém iPad harr





## CHRONIQUES



By NATHALIE MASTAIL-HIROSAWA — 10 Nov '18

[f Share 36](#) [t Tweter](#)

## Rêve lucide au GIFF

Semaine en immersion dans le Geneva International Film Festival, GIFF pour les intimes.

Le premier week-end du 2 au 4 novembre 2018, nous plongeons au plus profond de nous-même, pour un voyage intérieur le temps d'un rêve éveillé (rêve dans lequel vous êtes conscients de rêver).

### V.Dream

Installation mise au point par l'artiste interdisciplinaire Li Alin, le V.Dream utilise la technologie de la réalité virtuelle (RV/VR en anglais), pour vous plonger dans un rêve lucide. Lunettes et casque sur les oreilles, pour une immersion visuelle et auditive, le générateur V.Dream transmet en direct à votre cerveau un flux de pulsations de lumières, de couleurs et de sons qui vous renvoient à la richesse unique de votre monde intérieur. Car la meilleure des réalités virtuelles vient de vous, générée par votre propre perception.

Accueillie en sous-sol pour ma session, je me couche sur le lit après avoir signé une décharge (épileptiques, femmes enceintes, âmes sensibles ou mineures s'abstenir, même si vous ne testerez rien de traumatisant, bien au contraire). Casque et lunettes en place, je me laisse emporter grâce aux séquences visuelles qui se déploient sous mes yeux: alternances de lumières fortes, de couleurs, de motifs variés... Je commence à avoir la sensation de me retrouver à l'instant même de ma conception. J'ai tardé à m'envoler (calvinisme peut-être?) et le voyage me semble bien bref. J'aurai aimé partir pour une bonne heure de vol. Alors après cette projection intérieure, j'ai voulu en

### Li Alin

Li travaille depuis plus de 20 ans en utilisant les nouvelles technologies. Mais, plus que son parcours artistique que vous trouvez en ligne, c'est une histoire personnelle qui retient mon attention: depuis le décès de son père, grand amateur de science fiction qui l'a fait grandir dans cet univers, Li souhaitait pouvoir le retrouver dans un rêve conscient. Sa première idée était de faire dormir les participants, tout en les amenant à une sorte de guérison, mais elle décide qu'il est plus intéressant de monter cette expérience avec des dormeurs éveillés. Pendant la phase expérimentale, elle teste son installation sur des proches avec des sessions plus longues, mais il faut du temps pour ressortir de l'état induit et ce n'est pas approprié pour un événement où le plus grand nombre doit prendre part à l'aventure. Ainsi naît le V.Dream, machine construite en collaboration avec Ulf Langheinrich et Michael Saup. Son agente, Nadine Bors d'Art Von Bors Agency, est aussi la parfaite collaboratrice qui accompagne votre rêve aux commandes de la machine.

A Montréal, en première mondiale, les participants ont des réactions incroyables: voyage astral, vision du parcours d'usang dans les vaisseaux du corps... A Genève, les retours donnés sont parfois moins intenses, signe des variantes intéressantes (culturelles, de genre...) à étudier dans les divers lieux qui accueilleront l'expérience que Li aimerait faire évoluer vers un format plus grand avec plus de gens.

L'artiste est déjà repartie avec le V.Dream pour Marseille et San Francisco. A Boston, elle visitera le MIT et croisera son travail avec celui de scientifiques. Elle sera à Düsseldorf en janvier 2019 et, on l'espère, de retour en Suisse à Bâle en mars (confirmation à venir)...

Photographie © Olivier Miché