

[Voir la version en ligne](#)

BLANCA LI présente

création

"Le Bal de Paris de Blanca Li"
au Palace du 17 novembre au 16 janvier



Après le succès du Bal de Paris de Blanca Li au Théâtre de Chaillot, le premier spectacle vivant immersif en réalité virtuelle est de retour au Palace du 17 novembre au 16 janvier. Le bal est une expérience créée par Blanca Li pour faire découvrir de façon spectaculaire la réalité virtuelle à travers la danse et la musique.

Pendant une heure et demie, Blanca Li propose un spectacle total, dont trente cinq minutes se déroulent en réalité virtuelle au sein d'un univers fantastique, poétique, délicat et surprenant. Tout à la fois spectateur et acteur, le public est amené à participer et à danser pendant l'expérience, en interaction avec des danseurs réels. Pour compléter la transition du virtuel au réel, le spectateur sera invité à un bal avec de vrais danseurs où il retrouvera l'ambiance festive et les figures de danse expérimentées lors de son immersion dans l'univers virtuel. Construite autour de trois grandes scènes de bal, cette pièce entraîne le spectateur dans les tourbillons d'une grande histoire d'amour où les danseurs jouent les personnages principaux de l'intrigue. Chacun est libre de danser, de vivre la fête à sa manière et d'interagir avec qui il voudra.

L'histoire d'une rencontre

Le Bal de Paris de Blanca Li, au-delà de l'intention de créer un spectacle vivant unique et immersif, est le résultat d'une rencontre inattendue entre plusieurs acteurs.

D'un côté, Blanca Li, chorégraphe et réalisatrice de renom, passionnée par les nouvelles technologies, se lance pour la première fois dans la conception d'une expérience virtuelle. Elle a fait appel à ses compagnons de route artistique Tao Gutierrez pour la création musicale et Vincent Chazal pour la création graphique.

De l'autre, BackLight, studio VR multi-primé, habitué du divertissement, se retrouve au défi de créer une expérience mêlant danse et spectacle, également pour la première fois. Une expérience hybride tant par sa mixité entre réalité et virtuel, que par la diversité des disciplines impliquées : danse, musique, chant, théâtre, cinéma, jeu.

Ajoutant un peu de poésie et d'esthétique à l'ensemble, c'est Chanel, maison de haute couture, qui habilite le Bal de Paris de Blanca Li. En effet, là aussi pour la première fois, le luxe s'invite dans la réalité virtuelle en re-crétant les costumes et robes dans l'expérience. Des robes qui concourent aux décors et à l'ambiance spectaculaires offerts aux participants.

Infos pratiques

Réservations [sur le site du Palace](#)

Prix de 39€ à 89€

Horaires

mardi, mercredi de 14h à 23h30 (dernière entrée à 22h)
jeudi, vendredi de 14h à 0h30 (dernière entrée à 23h)
samedi de 11h à à 0h30 (dernière entrée à 23h)
dimanche de 11h à 20h30 (dernière entrée à 19h)

Le Bal de Paris de Blanca Li

Lauréat du Lion de la meilleure expérience VR
au 78eme Festival International de film de Venise



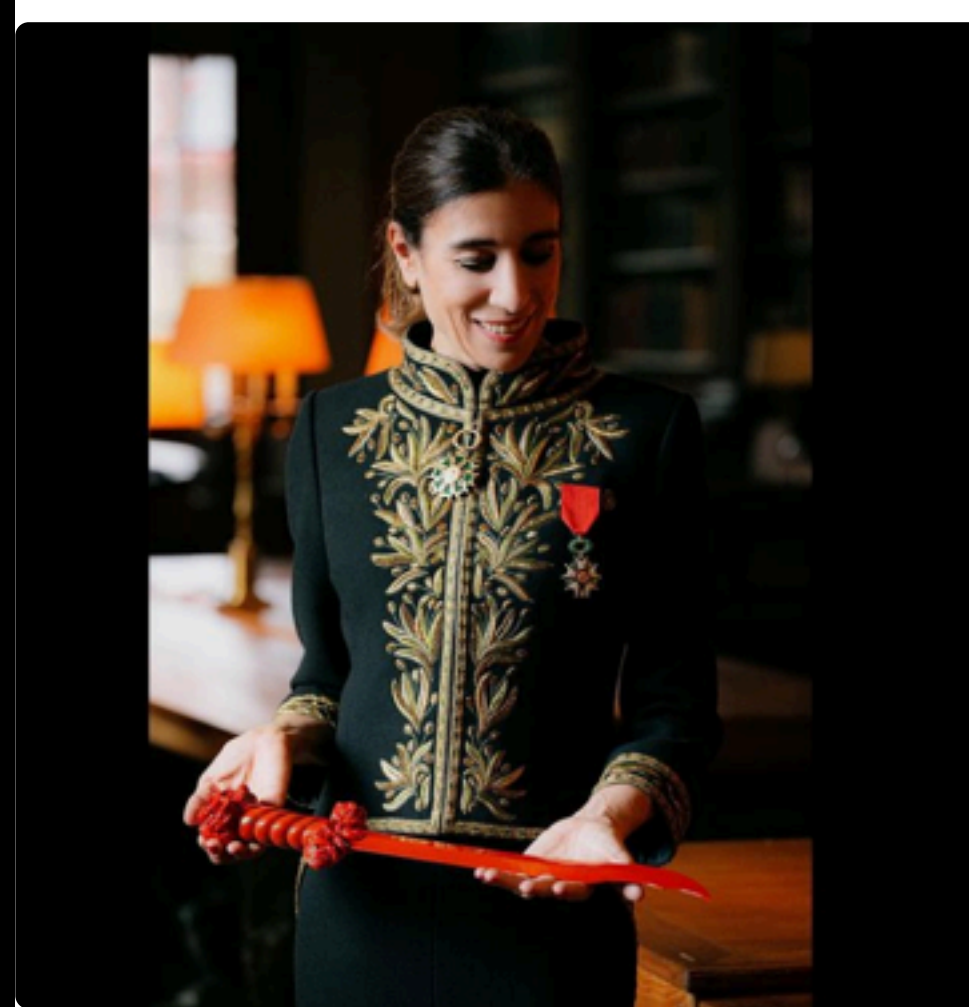
Note d'intention

La technologie de la réalité virtuelle est aujourd'hui assez avancée pour réaliser l'œuvre délicate et sophistiquée que j'ai imaginée. La réalité virtuelle me permet de réinventer totalement la posture du public et de le plonger à l'intérieur de l'œuvre. L'expérience sera hautement immersive et participative pour le public, notamment grâce à la présence physique des danseurs et aux interactions entre participants. Nul besoin d'être familier avec la danse ou la réalité virtuelle pour plonger dans ce bal qui vous fera voyager à travers différents univers. Je me suis inspirée des chefs d'œuvre du genre pour écrire une opérette contemporaine en 3 actes. Dans Le Bal de Paris de Blanca Li, le contexte festif dans lequel se déroule l'histoire est propice à de grandes scènes de danse en réalité virtuelle, dans lesquelles le public trouvera facilement sa place. Étant à la fois chorégraphe et réalisatrice, j'ai toujours eu un attrait marqué pour le travail de l'image et les nouvelles technologies que j'aime utiliser dans mes créations pour renouveler l'expérience du spectateur. En 2013, j'ai créé ROBOT, un spectacle pour danseurs et machines qui fut une plongée décisive au cœur de cet univers d'innovations technologiques. Le film de danse Blanca Li 360°, réalisé un an après, a initié en moi une réflexion sur le regard du spectateur, qui m'a menée à la réalité virtuelle.

BLANCA LI

Blanca Li

Parle de sa séance d'installation



Kit presse
(vidéos, images, CP)



Presse

Agence Sébastien d'Assigny
avec Héroïse Roger
01 42 88 79 79
sdapresse@gmail.com

[Se désinscrire](#)

Envoyé par

