

LE BAL de PARIS

de BLANCA LI



UN SPECTACLE VIVANT
& IMMERSIF
EN RÉALITÉ VIRTUELLE

BLANCA LI BackLight

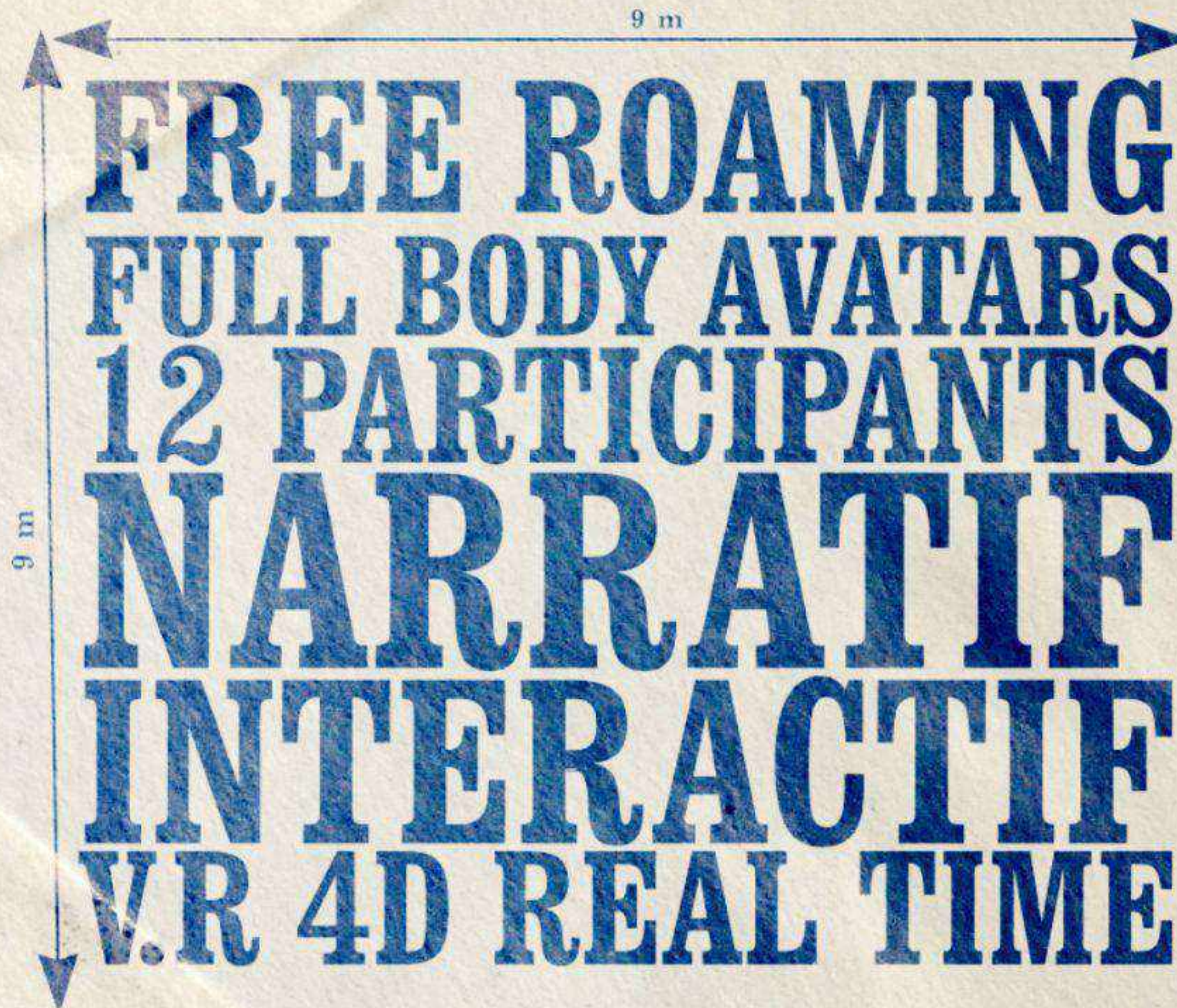
CHANEL



MARS 2021
LE BAL
de PARIS

AN IMMERSIVE LIVE SHOW IN VIRTUAL REALITY

LE BAL DE PARIS



Une expérience VR en free roaming, et en full body awareness basée sur la technologie VR off-the-shelf (casques VR, ordinateurs sacs à dos et trackers aux pieds, mains et dos). Elle peut accueillir jusqu'à 12 participants qui évoluent et interagissent ensemble en 4D real time dans un espace de 9X9 mètres.

Il est possible d'avoir plusieurs salles jouant simultanément, permettant ainsi d'accueillir jusqu'à **500 spectateurs** / jour.

LE BAL DES AVATARS

PRESENTATION
SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS
DISPOSITIF INTERACTIF
PUBLICS CIBLES
LA PRESSE EN PARLE
NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR
DISPOSITIF TECHNIQUE
DE L'ESPACE V.R
PROTOCOLE COVID

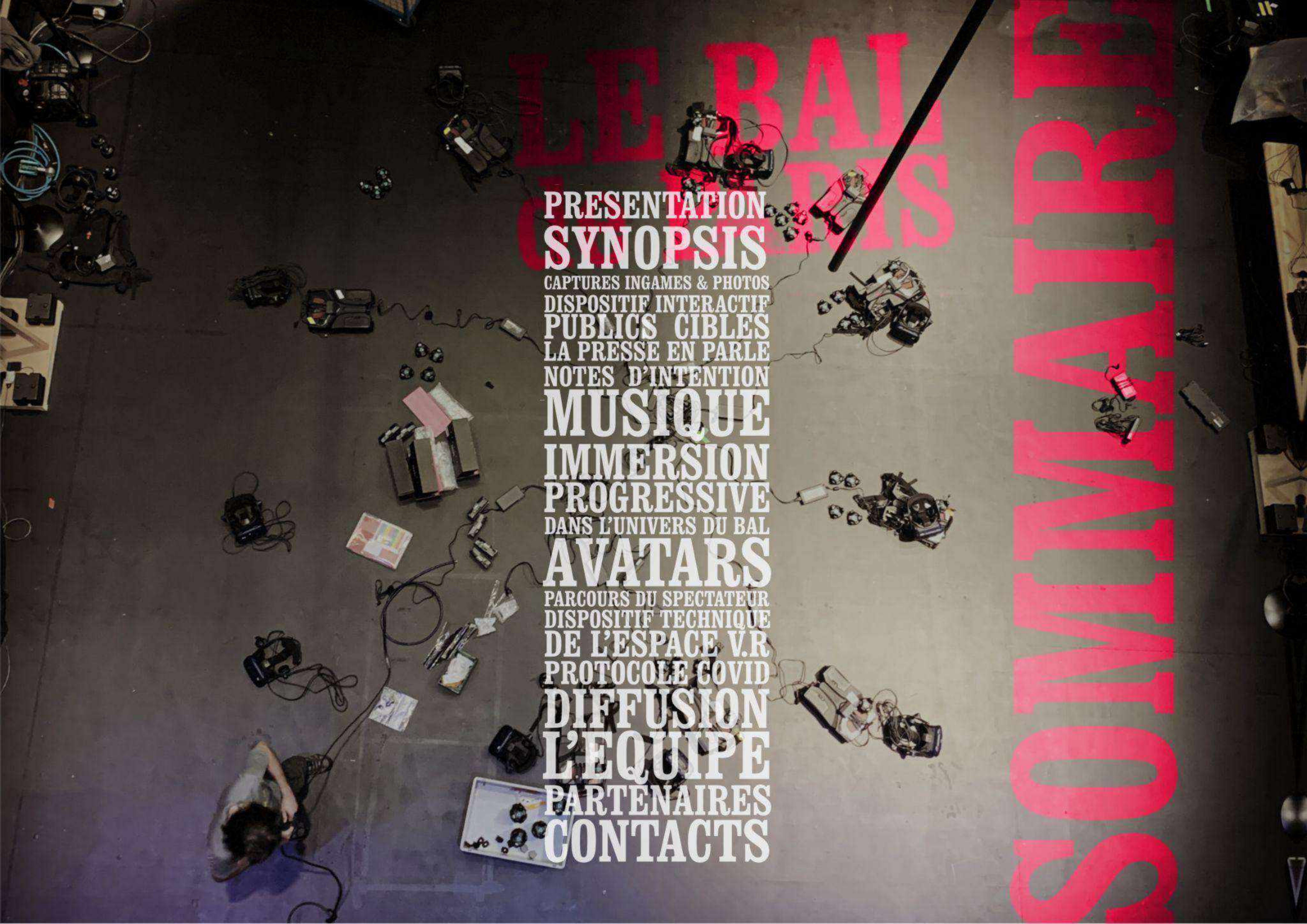
DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS

SOMMAIRE



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

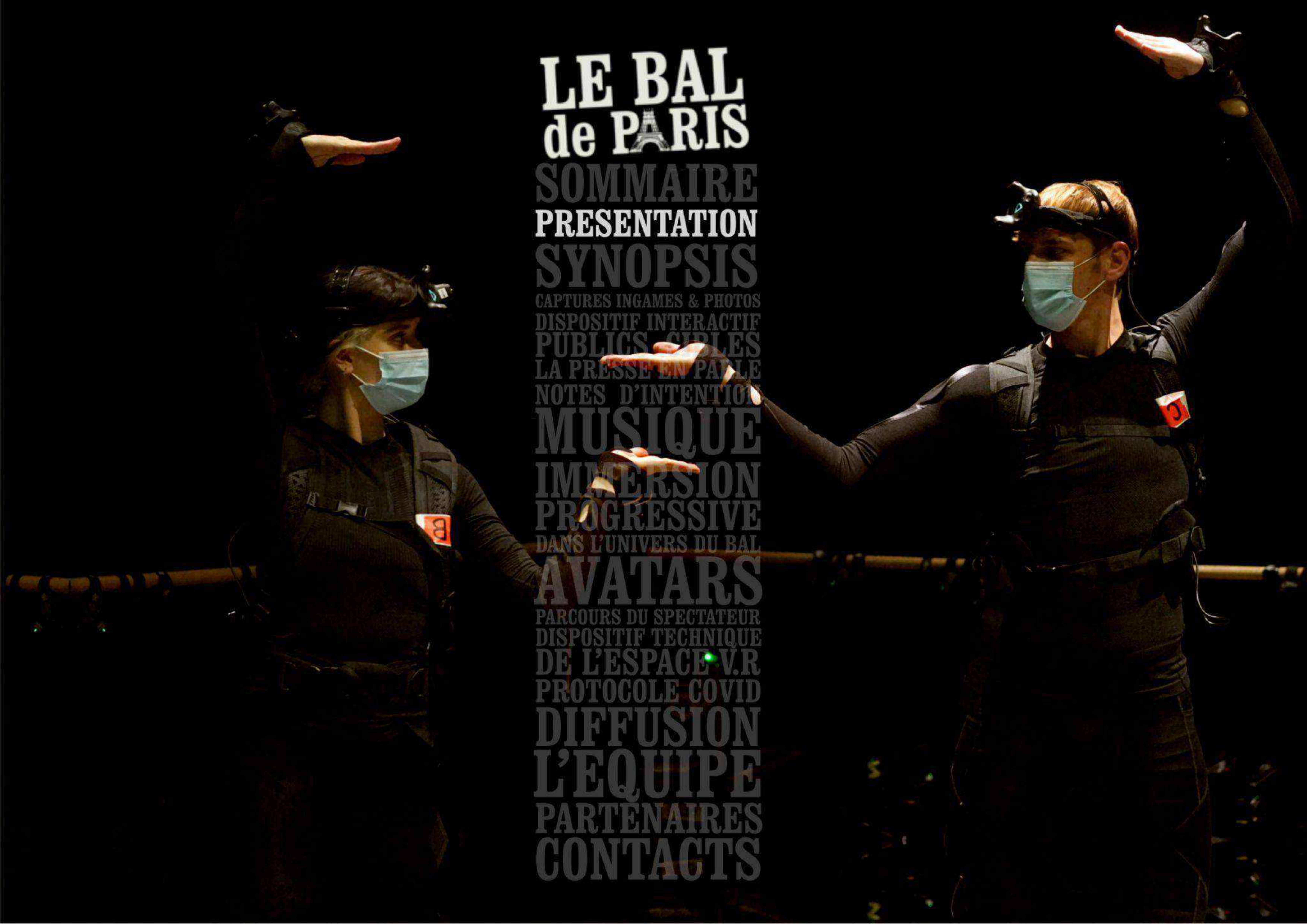
PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



LE BAL de PARIS

de BLANCA LI

UNE XPERIENCE
COLLECTIVE
S'AMUSER & DECOUVRIR LA

V.R

A TRAVERS LA DANSE
& LA MUSIQUE

Chaque spectateur n'est pas seulement présent en observateur mais peut également danser et participer. Le public incarnera un personnage et aura l'opportunité de participer, de se déplacer, de danser librement tout au long de l'histoire, interagissant à la fois avec les danseurs réels et virtuels.

L'innovation technologique dans ce projet inclut :

- Animation real time simultanée en full body awareness pour 12 participants.
- Un contact des mains visible en VR, animation lip synching
- Animation réaliste du mouvement des costumes



UN SPECTACLE
VIVANT
IMMERSIF

SUBLIMÉ PAR

35 MINUTES DE RÉALITÉ VIRTUELLE

LE BAL de PARIS

PRESENTATION

Vous êtes invités par Blanca Li au plus grand Bal de Paris. La musique et la danse fusionnent avec la réalité virtuelle pour vous offrir une expérience festive artistique et spectaculaire. 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. La musique et la danse apportent une dimension artistique, collective et immersive encore jamais vécue en réalité virtuelle, impliquant l'intégralité des sens et du corps.

Un moment privilégié en 3 actes que vous partagerez avec 9 autres spectateurs. Deux danseurs jouant les rôles principaux de l'intrigue vous feront découvrir, tour à tour, une valse ou encore un cancan.

Vous êtes libre, au gré de vos envies, d'observer, de danser, d'interagir avec les danseurs ou les autres invités, d'entrer dans la danse de cette fête qui promet d'être inoubliable. Une fête de plus d'une heure qui commence dès la réception, où vous vous verrez proposer une mise en bouche avant de plonger dans un divertissement interactif et hors du temps de 35 minutes en réalité virtuelle. Un univers aussi poétique que fantastique imaginé par Blanca Li. Un spectacle fabuleux, divertissant et innovant à vivre avec vos amis ou votre famille.

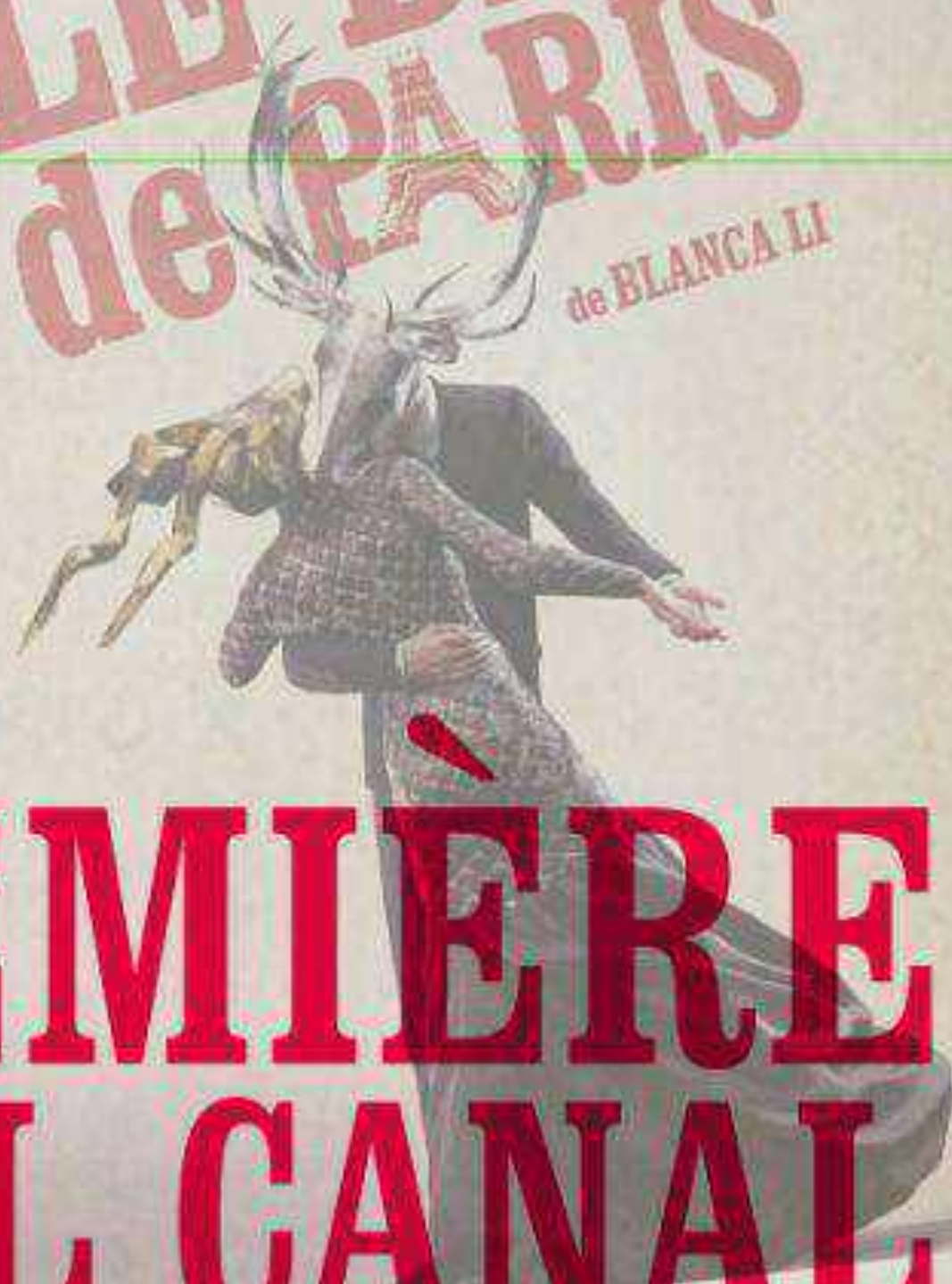
Suivez ce lien pour découvrir des images du Bal de Paris de Blanca Li : <https://vimeo.com/531343221>

Vidéo <https://vimeo.com/4269557714>

UN ESPECTÁCULO
EN VIVO INMERSIVO
EN REALIDAD VIRTUAL

Comparte tu experiencia
con el hashtag
#LeBalDeParisDeBlancaLi

LE BAL
de PARIS
de BLANCA LI

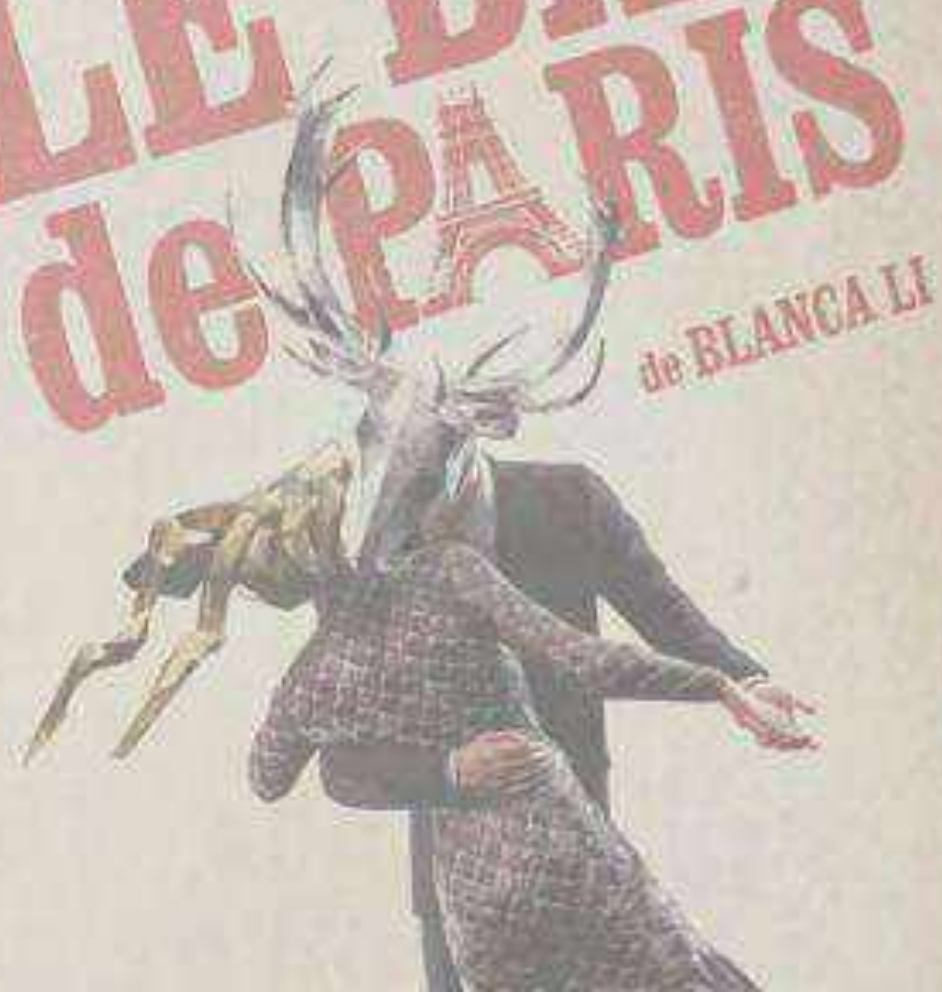


TEATROS DEL CANAL
MADRID
DECEMBRE 2020

UN ESPECTÁCULO
EN VIVO INMERSIVO
EN REALIDAD VIRTUAL

Comparte tu experiencia
con el hashtag
#LeBalDeParisDeBlancaLi

LE BAL
de PARIS
de BLANCA LI



LE BAL
de PARIS

18 JOURS DE REPRÉSENTATION

4 ESPACES V.R

4000 TICKETS VENDUS

5 A 6 HEURES DE SPECTACLE / JOUR

JUSQU'À 40 SPECTATEURS / HEURE

JUSQU'À 240 SPECTATEURS / JOUR



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS

SYNOPSIS

Adèle célèbre son retour à Paris lors d'un bal organisé par son père en son honneur. Un invité, Pierre, bouleverse la fête.

Chaque groupe de spectateurs participera ensemble, après avoir choisi leur costume CHANEL, à une histoire d'amour en trois actes. Ils seront accompagnés physiquement par les personnages principaux incarnés par les danseurs.

Le voyage emportera les spectateurs au sein d'un univers virtuel merveilleux dans trois lieux de fête fantastiques : une salle de bal monumentale, un jardin magique et un club parisien.

Des transitions vertigineuses sont mises en scène sur un lac ou dans un train.

de BLANCA LI

AN IMMERSIVE LIVE SHOW IN VIRTUAL REALITY



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LE PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS

LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES IN GAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE

NOTES D'INTENTION

MUSIC

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE VR

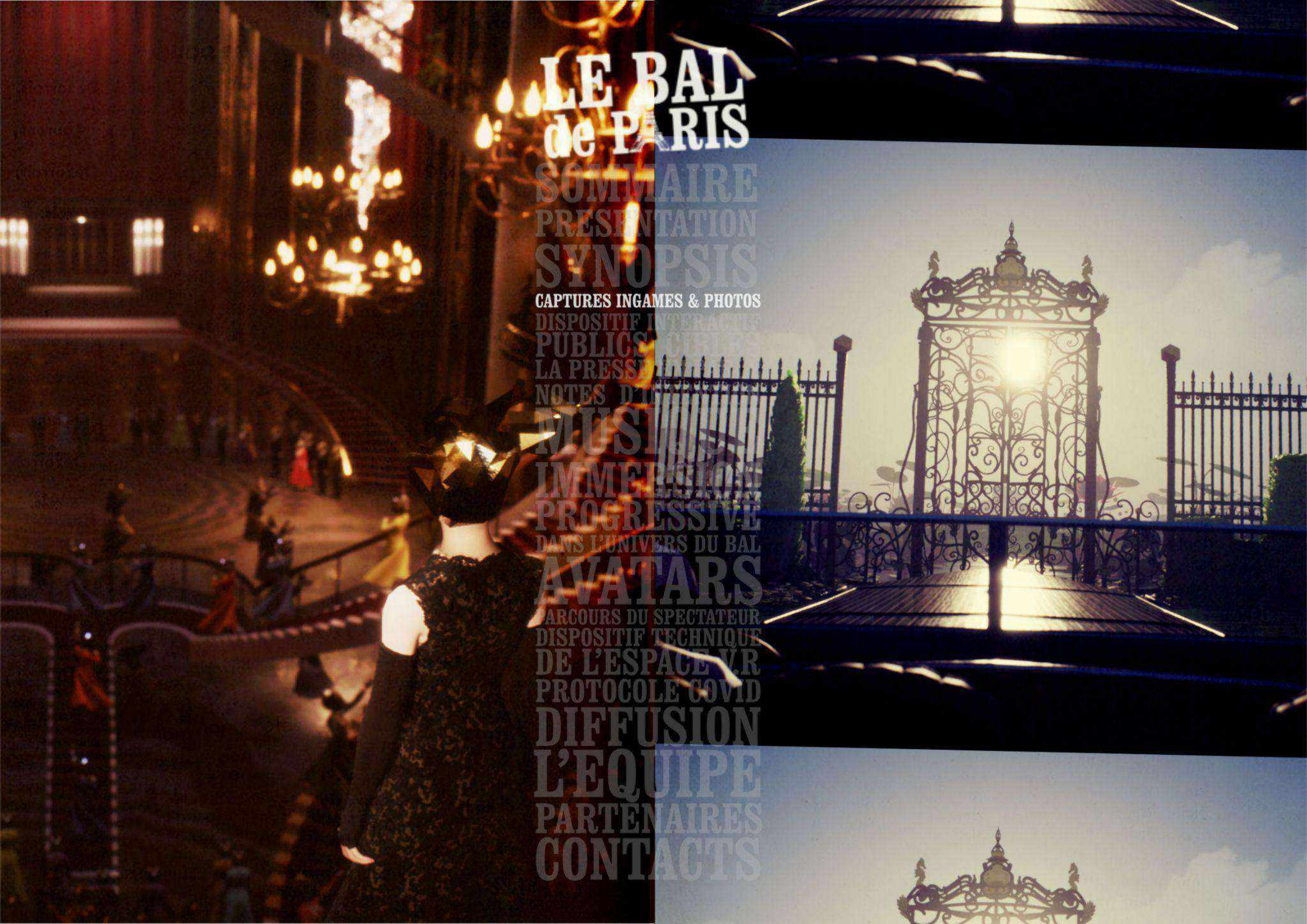
PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS

LA PRESSE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'ATTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

LE JEU

PARTENAIRES

CONTACTS





LE BAL de PARIS

SOMMAIRE
PRESENTATION
SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LAPRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS

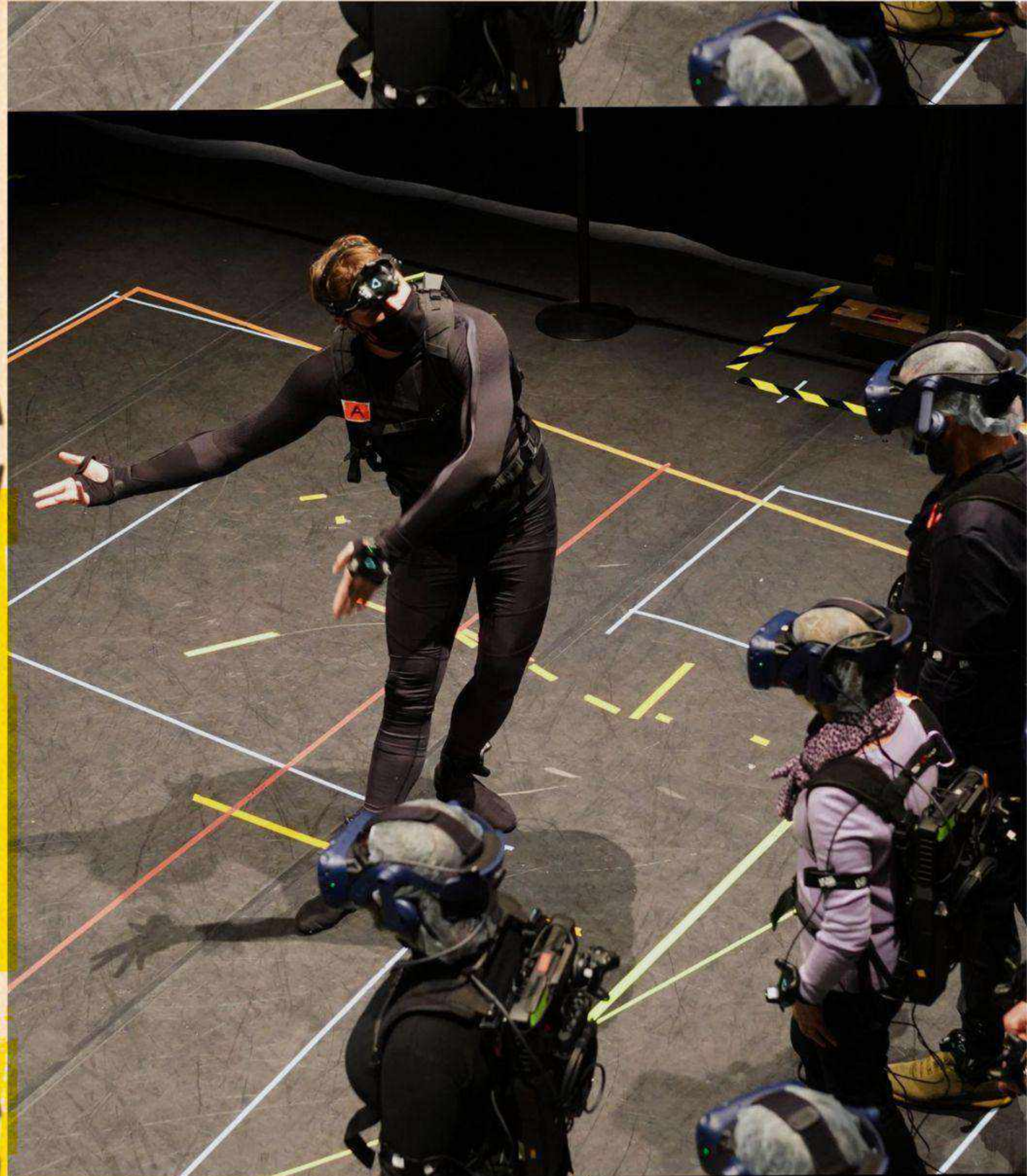
DISPOSITIF INTERACTIF

Le Bal de Paris de Blanca Li est un spectacle immersif, participatif et interactif. Dans un espace de réalité virtuelle, jusqu'à 10 participants peuvent circuler librement dans un espace de 80 à 100m² en full body awareness. Ils sont visibles dans le décor virtuel et peuvent prendre activement part à l'histoire.

Ils incarnent les convives des différentes fêtes de l'histoire, sous les traits d'un avatar personnalisé.

L'expérience a été conçue pour faire fonctionner simultanément 5 salles dans le lieu.

Le nombre de spectateurs accueillis peut donc aller jusqu'à 50 par heure (500 par jour pour 10 sessions).

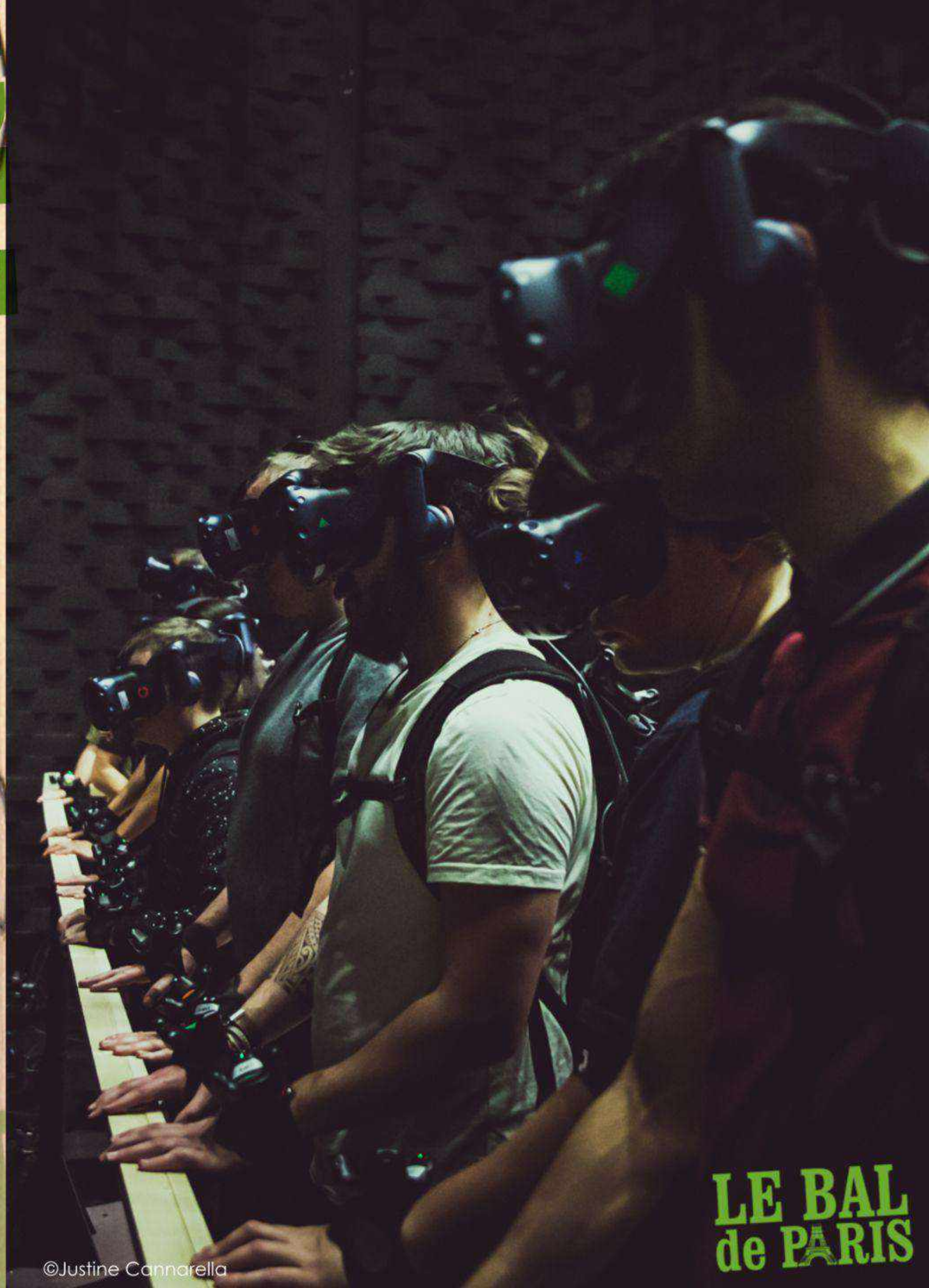


©Bernabe Cordon

**LE BAL
de PARIS**

PUBLIC CIBLE

Le projet, tel qu'il a été pensé par Blanca Li, a l'ambition d'accueillir l'audience la plus large possible. La démarche artistique toute entière de ce projet est fondée sur l'idée de partage et d'inclusion. L'intrigue, basée sur une histoire d'amour contrariée, est intemporelle et universelle. Le confort recherché dans les sensations offertes au spectateur (pas de sensations fortes, de peur ou de vertige) en fait une expérience très accessible, même pour un public peu familier de la réalité virtuelle. Lors de l'avant-première aux Teatros del Canal à Madrid du 19 décembre 2020 au 8 janvier 2021, plus de 4000 spectateurs ont pu tester une première version du spectacle avec 4 modules respectant un protocole sanitaire stricte. Le Bal de Paris de Blanca Li est une occasion magique de socialiser et de rencontrer les autres grâce à la danse. Le spectacle rassemble des spectateurs de tout âge : adolescents, adultes, personnes âgées. Il est aussi possible d'accueillir des personnes en fauteuil roulant, comme nous avons pu le faire.





LE BAL
de **PARIS**

LA PRESSE EN PARLE

“Le spectateur sera transporté dans une expérience singulière, surprenante et libératrice. Cette proposition artistique technologique complexe est à la fois brillante, sensationnelle. Le Bal de Paris [de Blanca Li] vous emmène dans un conte de fée très éloigné de la pandémie, où vous pouvez oublier vos problèmes, le virus et la crise pour passer un moment inoubliable.”

Omar Khan / SuzyQ - Magazine de danse espagnol

“C’est complètement fou, on embarque vraiment pour un voyage”

Anna Reinhardt / Télématin, France 2

“Une fête immersive inédite.”

Jean-Laurent Serra / 19/20, France 3

“Le Bal de Paris, une expérience hallucinante, unique et inoubliable. Tout cela donne naissance à une expérience novatrice, que les spectateurs ne sont pas prêts d’oublier.”

Iñaki Ferrera, FanFan

“Dans le spectacle de Blanca Li, on se touche, on danse ensemble, on explore des lieux magiques à plusieurs. Nous sommes au centre d’une fête, au centre du vide, selon les mots du poète de Roberto Juarroz. Je me suis tellement laissé aller dans ce monde magique, que j’ai choisi d’y demander mon compagnon en mariage et il a dit oui...”

Nuria Ruiz de Viñaspre / ARTES HOY digital arts magazine.

de **BLANCA LI**



NOTE D'INTENTION

Lorsqu'il y a quelques années, j'ai rêvé ce projet de créer le premier spectacle de danse immersif et vivant en réalité virtuelle pour 10 spectateurs et 3 danseurs, jouant jusqu'à cinq fois simultanément, je savais que les défis seraient nombreux, du point de vue artistique, technique et économique. Ce qui n'était pas prévu, c'est qu'une pandémie mondiale allait en plus bouleverser les conditions de représentations d'une telle expérience, et ralentir la production mondiale de composants électroniques nécessaires à l'équipement des spectateurs.

Aujourd'hui, je suis très heureuse d'avoir réussi, de constater le chemin parcouru et de voir le résultat auquel nous sommes parvenus si proche des objectifs que je m'étais fixés, grâce au soutien et à la collaboration de partenaires exceptionnels.

La présence des danseurs, l'entrain de la musique et des chants, le choix des avatars, de la langue, et la facilité de suivre l'histoire en font une expérience tout public, un divertissement unique au monde et révélateur des potentialités de la technologie de la VR, au-delà des seuils jusque là expérimentés. Une véritable fête en réalité virtuelle.

Pour le sujet, je me suis inspirée au départ des opérettes traditionnelles ou des comédies musicales les plus fantaisistes, mais j'ai fini par réécrire à ma façon un scénario original transposé dans un espace temps irréel et intemporel, à la fois rétrofuturiste, classique, contemporain et surtout hallucinant.

La participation des talents comme ceux de Vincent Chazal, à la direction de création visuelle, de Tao Gutierrez, à la direction et composition de la musique, de l'équipe du studio de VR BackLight, et de l'équipe CHANEL, m'ont permis de réaliser une œuvre totalement originale et fidèle à mon rêve, avec le soutien d'une incroyable diversité de partenaires que j'ai réussi à convaincre de m'accompagner : Fabrique d'images, Actrio, Epic Mega Grant, HTC Vive Arts, Hewlett Packard, Media Europe Creative, Film Fund Luxembourg, et aussi bien sûr le CNC. Ce projet n'aurait pu voir le jour sans la pugnacité au quotidien de mon équipe de la Compagnie Blanca Li.

Enfin, Los Teatros del Canal ont pris le risque de programmer l'avant-première d'un spectacle qui n'existait pas encore en pleine pandémie, et j'ai ainsi pu tester en grandeur nature la faisabilité et la viabilité du modèle technique, et faire venir 4 000 spectateurs qui pour beaucoup ont découvert la réalité virtuelle à une échelle sidérante.

J'ai hâte de partager ce projet dont j'ai tant rêvé avec vous.

Blanca Li

LE BAL
de PARIS

MUSIQUE

Composée et dirigée par **TAO GUTIERREZ**

MUSIQUE

Dans Le Bal de Paris de Blanca Li, la musique joue un rôle important. A travers le chant, elle raconte l'histoire des personnages et de leurs sentiments. Elle donne le ton pour les trois actes du spectacle et crée des moments durant lesquels le public peut danser ou suivre les danseurs, et interagir de manière inédite. Pendant les trois actes, la musique définit les personnages et leur histoire.

Pendant le premier acte, une valse classique orchestrale recrée l'ambiance des salles de bal du milieu du XIXe siècle. Pour cet acte, la musique a été enregistrée à Berlin avec le Babelsberg Film Orchestra.

Le deuxième acte prend place dans un jardin, avec un petit groupe de musique tzigane jouant dans un kiosque. L'ambiance est festive et inspirée de la musique des Balkans. La partition originale des chansons jouée par un groupe tzigane a été enregistrée à Madrid.

Pour le troisième acte, se situant dans un cabaret parisien, la musique vous entraîne dans un cancan endiablé joué par un Big band de jazz, qui fait chanter, danser et applaudir le public. La musique du troisième acte a été enregistrée à Berlin, avec l'Omniversal Earkestra.

Toutes les chansons sont enregistrées et disponibles dans l'expérience en Français, Anglais et Espagnol, et des versions en Allemand et Chinois sont prévues.

An aerial photograph of a dance floor at night. The floor is illuminated with a complex network of colorful light trails in blue, green, yellow, and red. Several people are scattered across the floor, some appearing to be in motion or dancing. The overall atmosphere is dynamic and vibrant.

LE BAL de PARIS

SOMMAIRE
PRESENTATION
SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS
DISPOSITIF INTERACTIF
PUBLICS CIBLES
LA PRESSE EN PARLE
NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION
PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR
DISPOSITIF TECHNIQUE
DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



©Pierre Attrait

IMMERSION PROGRESSIVE DANS L'UNIVERS DU BAL DE PARIS

La scénographie a été conçue par Pierre Attrait, collaborateur artistique régulier de Blanca Li pour son travail scénique. L'immersion dans l'univers merveilleux de l'œuvre commencera bien avant d'enfiler le casque de réalité virtuelle. Les participants seront accueillis dans un bal où il leur sera proposé des cours de danse, une boisson ou un verre de champagne, dans une ambiance scénographiée utilisant l'identité visuelle de l'expérience virtuelle. Ils pourront s'imprégner de cette ambiance jusqu'au moment où ils seront appelés à s'équiper pour découvrir la partie réalité virtuelle de l'expérience. A la sortie, ils auront la possibilité de revenir dans ce bal et de faire perdurer le moment. Ils échangeront à propos de ce qu'ils viennent de vivre, entourés de spectateurs n'ayant pas encore vu l'autre partie, accentuant la dimension sociale de l'expérience.

Le bal proposé en parallèle de la partie en réalité virtuelle est partie intégrante de l'expérience du Bal de Paris.

LE BAL de PARIS

CONTENTS
PRESENTATION
SYNOPSIS

PICTURES IN GAMES
INTERACTIVE SET UP
TARGET AUDIENCES
WHAT THE PRESS SAYS ABOUT IT
STATEMENT OF INTENT

MUSIC

PROGRESSIVE
IMMERSION
IN LE BAL DE PARIS

AVATARS

SPECTATOR'S PROGRESSION
TECHNICAL SPECIFICATIONS
OF THE V.R. SPACE
COVID PROTOCOLS
DISTRIBUTION

TEAM

PARTNERS

CONTACTS

AVATARS

Dans le monde virtuel, les participants sont les convives des différentes fêtes de l'histoire. Ils prennent la forme de créatures hybrides et stylisées au corps humain et à la tête d'animal. Pour cette expérience Blanca Li a imaginé une collection virtuelle créée par une maison de couture parisienne renommée. Elle s'est rapprochée de Chanel qui incarne une féminité active, pleine d'audace et intemporelle. Des valeurs qui correspondent parfaitement à l'esprit du Bal de Paris de Blanca Li. Chanel a accepté de faire partie de l'aventure et a créé une collection haute couture virtuelle. Les costumes sont animés par un programme innovant développé par Backlight Studio pour simuler le mouvement et le design du tissu, une première mondiale dans ce contexte. Au moment d'enfiler le casque, les participants, se retrouvent dans une espace d'essayage où chacun a la possibilité de choisir sa tenue et sa couleur de peau de son avatar pour l'expérience.



LE BAL de PARIS

SOMMAIRE
PRESENTATION
SYNOPSIS

CAPTURES INGAMES & PHOTOS
DISPOSITIF INTERACTIF
PUBLICS CIBLES
LA PRESSE EN PARLE
NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE VR

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS

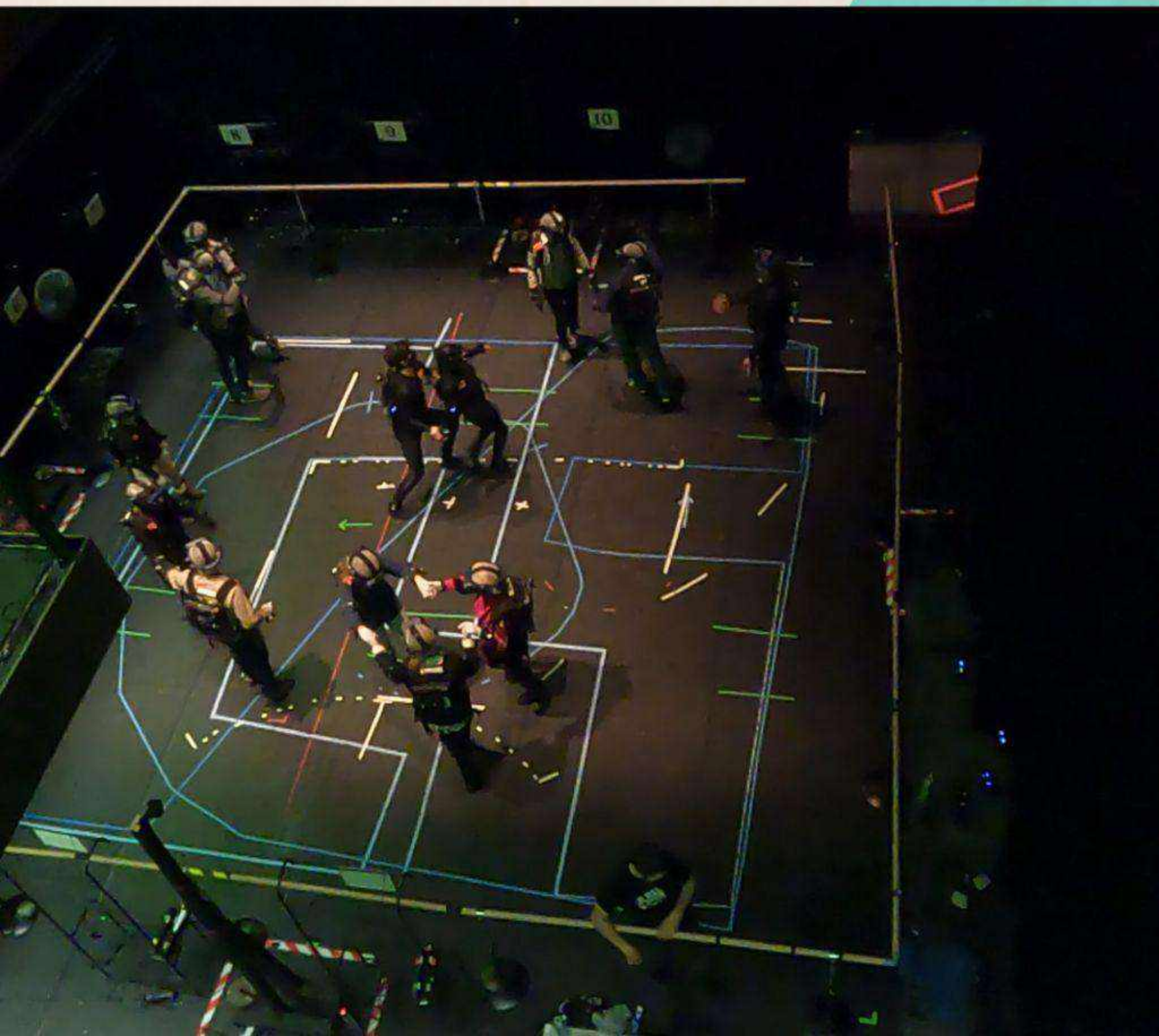
PARCOURS
DU SPECTATEUR

PARCOURS
DU SPECTATEUR

LE BAL de PARIS

1. Espace bal

Espace minimum en fonction de la jauge avec bar, scénographie dans l'univers du Bal de Paris, cours de danse, performance de danseurs... Le spectateur est accueilli dans cet espace à son arrivée. Il peut s'imprégner de l'univers du Bal de Paris, de l'esprit festif, commencer à danser... Après 15 à 30 minutes, il est invité à se rendre dans un deuxième espace pour s'équiper et découvrir la partie VR de l'expérience.



2. Espace(s) VR

Équipement - 10 minutes :

Des hôtes accueillent théâtralement les participants en les répartissant autour de la zone de jeu, devant l'étagère au numéro leur ayant été attribué. Les hôtes aident les participants à mettre leur équipement VR qui est placé sur ces étagères. L'espace est délimité par une rambarde. Lorsque les hôtes ont vérifié que tout est en place, les spectateurs enfilent leur casque, entrent dans la réalité virtuelle et choisissent leur costume. Ils peuvent également choisir la langue de l'expérience.

VR Expérience - 35 minutes :

Les spectateurs vont pouvoir suivre l'histoire d'Adèle de la Rivière. Ils sont invités à danser par les danseurs professionnels présents dans cet espace qui les guideront aussi à travers les transitions et les activités. La musique et les chansons peuvent être écoutées avec les casques. Celles-ci sont synchronisées avec les animations de bouche des personnages.

Déséquipement - 5 minutes :

Une fois l'expérience terminée, les participants reviennent à leur numéro pour se déséquiper, aidés par les hôtes qui nettoient et désinfectent ensuite le matériel pour les prochains participants.

3. Retour à l'espace Bal

Après la partie VR, les participants peuvent continuer l'expérience aussi longtemps que souhaité dans le bal réel. C'est aussi l'occasion d'échanger autour de ce qu'ils viennent de vivre avec leurs amis ou les spectateurs ne l'ayant pas encore

LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES IN GAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DE BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

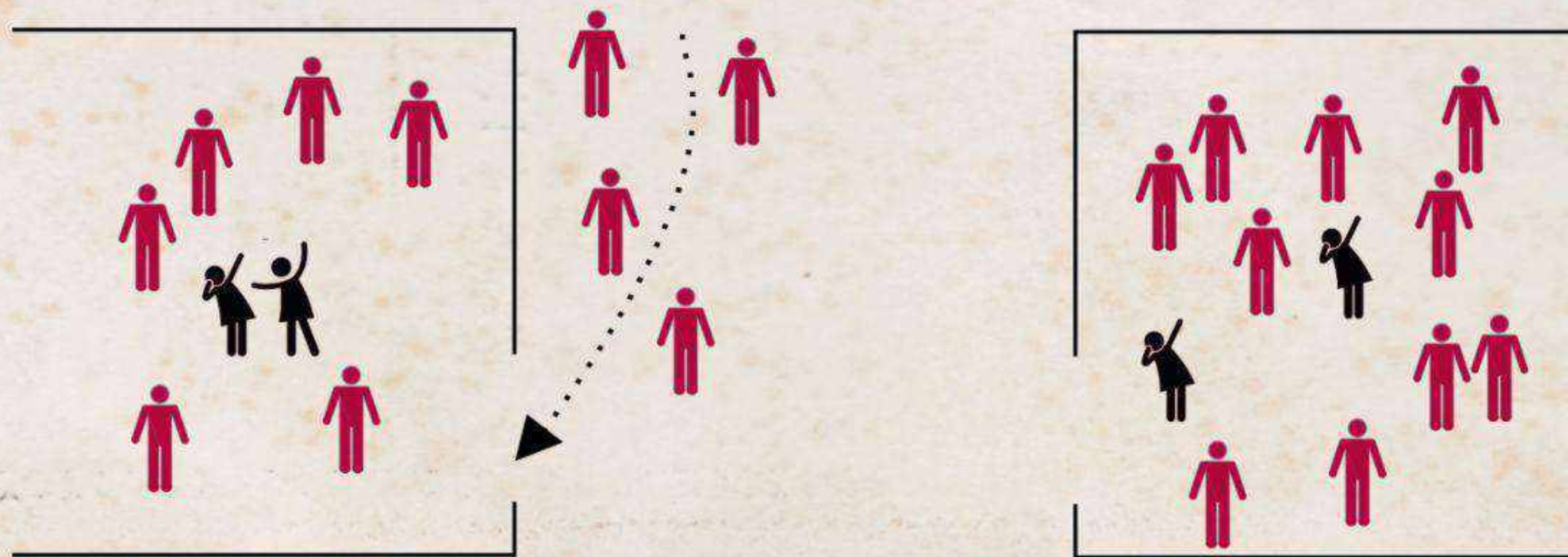
PARTENAIRES

CONTACTS



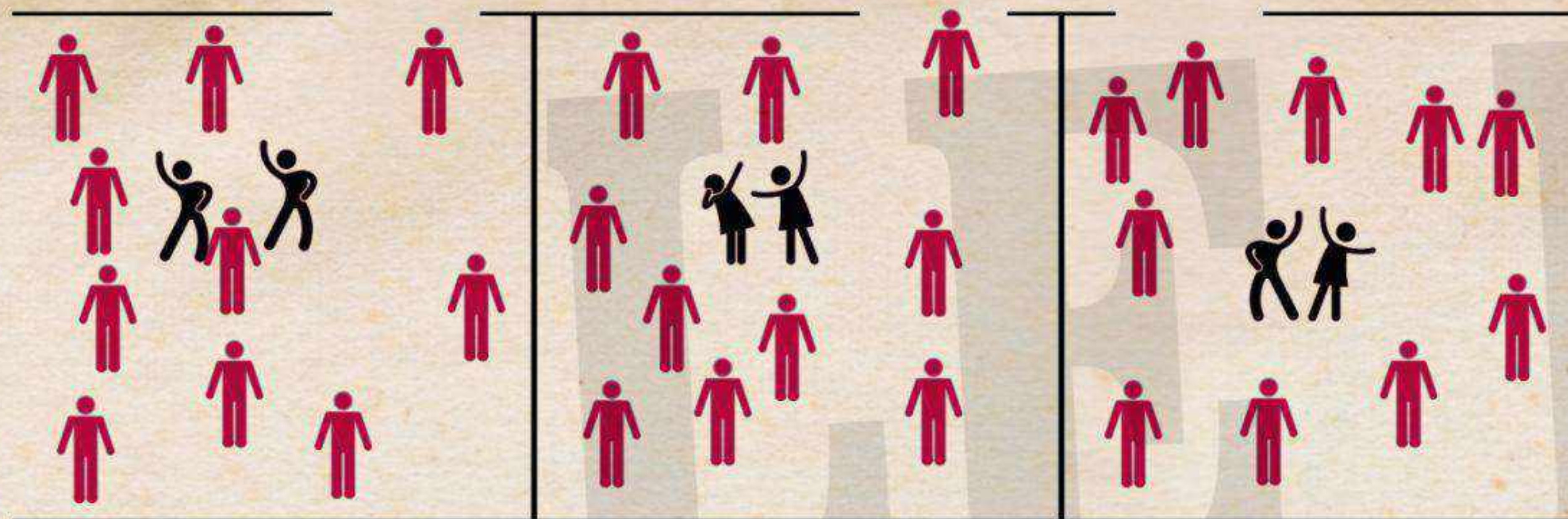
Le module accueillant **10 spectateurs** peut être répliqué jusqu'à **5 fois**, ce qui permet d'accueillir **50 spectateurs** par heure, soit plus de **200 personnes** toutes les 4 heures de représentation. Il est donc envisageable d'accueillir 500 personnes sur une journée (10h), un nombre de spectateurs qui n'a pour le moment jamais été atteint dans les expériences de réalité virtuelle. (L'avant-première à Madrid, a permis de tester sur **6 heures** par jour pour **18 jours** et 4 espaces. Au total, **4000 tickets** ont été vendus).

Chaque module est indépendant. Ce dispositif permet d'**adapter l'installation du projet à différents types de lieux de diffusion**, et à différentes architectures. Les modules peuvent être installés dans des espaces séparés ou dans une seule grande pièce.



Equipement par module

- 10 casques HTC Vive (+ 2 en spares)
- 12 VR Backpack (+3 en spares)
- 60 trackers (+10 en spares)
[5 par spectateur & danseur]
- 1 routeur et réseau WIFI
- 15 chargeurs de batteries
- 30 batteries supplémentaires
- 1 ordinateur pour le Gamemaster
- Câbles, straps, électricité 48A



We can go up to 5 simultaneous VR spaces.

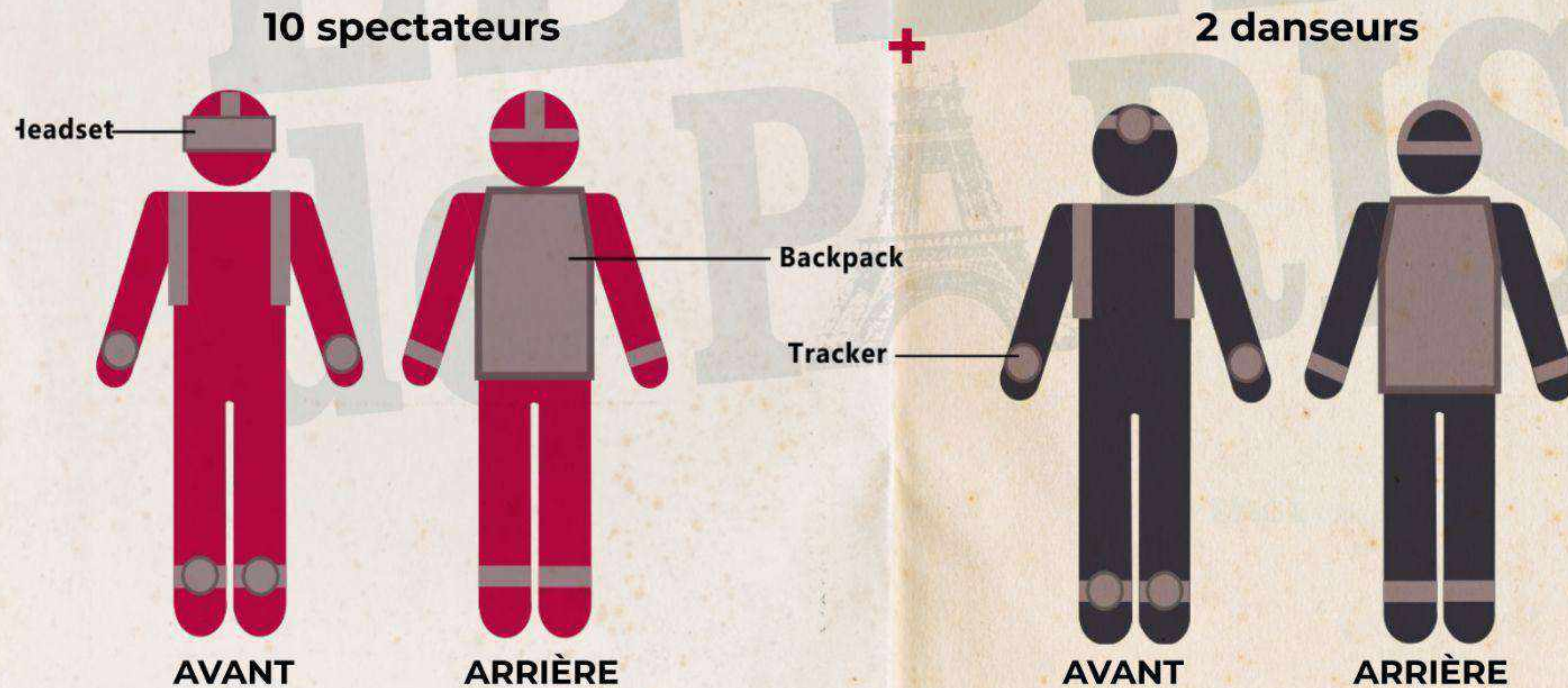
DISPOSITIF TECHNIQUE
DE L'ESPACE V.R

DISPOSITIF TECHNIQUE DE L'ESPACE V.R

Les spectateurs voient leurs mouvements reflétés sur leur avatar personnel dans l'environnement virtuel grâce à la 3D en temps réel. Deux danseurs, eux-même équipés, interviennent et guident les spectateurs en incarnant les personnages principaux de l'oeuvre. Le Bal de Paris de Blanca Li a demandé un long processus de recherche. Grâce à cela, nous avons pu concevoir un tracking le plus fidèle possible à la fluidité des mouvements des danseurs. Jusqu'ici, spectateurs et danseurs portent des casques Vive et des trackers HTC. Ils sont aussi équipés d'ordinateurs sacs à dos (backpacks).

Equipe technique : 1 game master et 2 assistants (prévus par le lieu d'accueil) sont là pour le spectateur tout au long de l'expérience dans espace VR.

- Espace minimum de 9x9 mètres avec 3 mètres de hauteur, pour accueillir un espace VR :



Incarment les invités du Bal

Incarment les personnages principaux de l'histoire
Guident les spectateurs et interagissent en dansant avec eux

LE BAL de PARIS

SOMMAIRE
PRESENTATION
SYNOPSIS

CAPTURES IN GAMES & PHOTOS
DISPOSITIF INTERACTIF
PUBLICS CIBLES
LA PRESSE EN PARLE
NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION
PROGRESSIVE
DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR
DISPOSITIF TECHNIQUE
DE L'ESPACE V.R
PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



PROTOCOLE COVID

- ❖ A l'entrée du théâtre, le public effectue un contrôle de température. Des distributeurs de gel hydroalcoolique sont à disposition, les spectateurs ont la possibilité de changer leur masque. Chaque groupe de 10 spectateurs est isolé, et suit un chemin pour pénétrer dans l'espace VR sans se mélanger aux autres spectateurs.
- ❖ A l'entrée de la salle de réalité virtuelle, le public a accès à des distributeurs de gel hydroalcoolique. Il peut ainsi se désinfecter les mains avant de recevoir une paire de gants à usage unique. Un masque de protection à porter au niveau des yeux et une charlotte leur sont remis. Les casques sont munis de cover en simili-cuir et les trackers sont attachés avec un bracelet en silicone pour une meilleure hygiène.
- ❖ A l'intérieur de chaque espace de réalité virtuelle, les spectateurs sont accueillis par deux techniciens et deux danseurs, portant un masque et des gants. Il sont chargés d'équiper le public. .
- ❖ Le public peut se déplacer librement à l'intérieur d'un grand espace de 80 m² ce qui équivaut à 6m² par personne, en comptant les deux danseurs de chaque salle.
- ❖ A la fin de l'expérience, avant d'accueillir un nouveau groupe de spectateurs, 5 personnes par salle nettoient tout l'équipement avec des lingettes désinfectantes virucides. Les casques sont stérilisés entre chaque spectateur avec une Cleanbox™ (technologie UVC) pour une désinfection optimale.

LE BAL de PARIS

SOMMAIRE

PRESENTATION

SYNOPSIS

CAPTURES IN-GAMES & PHOTOS

DISPOSITIF INTERACTIF

PUBLICS CIBLES

LA PRESSE EN PARLE

NOTES D'INTENTION

MUSIQUE

IMMERSION

PROGRESSIVE

DANS L'UNIVERS DU BAL

AVATARS

PARCOURS DU SPECTATEUR

DISPOSITIF TECHNIQUE

DE L'ESPACE V.R

PROTOCOLE COVID

DIFFUSION

L'EQUIPE

PARTENAIRES

CONTACTS



LIDA

DIFFUSION

Le spectacle peut se dérouler dans une grande variété de lieux: théâtres, auditoriums, musées et lieux d'exposition, espaces éphémères aménagés pour accueillir l'expérience, etc.

Différents business models sont développés pour adapter le spectacle à différents lieux et durées: Pour les durées courtes, la compagnie fournit tout le matériel, une équipe artistique et technique complète.

A partir des durées moyennes, nous pouvons recruter des équipes locales que nous formerons. Des durées de présentation plus longues seront proposées dans le cadre d'un programme de licence impliquant l'acquisition de matériel technique ainsi qu'une équipe artistique et technique totalement indépendante, recrutée localement et qui bénéficiera d'une période de formation.



LE BAL de PARIS



SOMMAIRE
PRESENTATION
SYNOPTIQUE
CAPTURES INGAME
DISPOSITIF
PUBLICS
LA PRESSE
NOTES D'EXPERT
MUSIQUE
HISTOIRE
PROGRAMME
DANS L'UNIVERS
AVANTAGE
PARCOURS DU
DISPOSITIF
DE L'ESPACE
PROTOCOLE
DIFFUSION
L'EQUIPE
PARTENAIRES
CONTACTS

L'EQUIPE

BLANCA LI

CONCEPTION, LIVRET, REALISATION & CHOREGRAPHIE

VINCENT CHAZAL

DIRECTION DE CREATION VISUELLE

TAO GUTIERREZ

DIRECTION MUSICALE & COMPOSITION

ETIENNE LI

PRODUCTEUR

BACKLIGHT

DEVELOPPEMENT V.R

CHANEL

COSTUMES

BLANCA LI CONCEPTION, LIVRET, REALISATION & CHOREGRAPHIE

Après 5 ans de formation à New York, Blanca Li fonde sa propre compagnie de danse indépendante en 1993 à Paris. En 27 ans, elle a présenté ses spectacles sur les plus belles scènes du monde. Elle a réalisé trois long-métrages et un film VR à 360°. Les plus grands noms de la mode, du spectacle et de l'art font régulièrement appel à ses compétences de metteur en scène, chorégraphe et réalisatrice. Passionnée de nouvelles technologies, celles-ci tiennent une place particulière dans ses différentes créations. Elle est élue membre de l'Académie Française des Beaux Arts en avril 2019.

VINCENT CHAZAL VISUAL CREATION

Graphic Designer, Diplômé de l'ESAG, Vincent Chazal travaille depuis 1992 en tant que Directeur artistique et motion designer. Véritable touche-à-tout, curieux des nouvelles technologies, il aime "cuisiner" Les images en expérimentant des techniques, pour sortir des sentiers battus. Il a entre autres collaboré avec Jean-Paul Goude, Marc Caro, Tran Anh Hung, Barnaby Roper (The Dress, 2017), Eric Minh Cuong Castaing (L'Âge d'Or, Audi Talent Awards 2018), Jean-Vincent Puzos, etc. Et depuis vingt ans, avec Blanca Li sur divers projets.

TAO GUTIERREZ MUSICAL DIRECTOR & COMPOSER

De retour en Espagne après 11 ans à New York, où il a complété sa formation musicale, Tao Gutierrez débute une carrière de compositeur de musique de film. Il a composé, produit et enregistré de nombreuses musiques de spectacles pour la Compagnie Blanca Li et pour le théâtre (El Eunuco, Titus Andronicus - Festival de Mérida). Son travail a été récompensé par de multiples prix (meilleure musique de film aux Festival de cinéma de Montpellier, Malaga...). Il a créé El Interprete, un spectacle musical qui s'est joué à guichets fermés dans toute l'Espagne et en Amérique latine pendant 4 ans.

ETIENNE LI PRODUCTEUR

Etienne Li exerce la position d'administrateur et de producteur de spectacles pour la Compagnie Blanca Li depuis 1992. Il négocie pour Blanca Li les contrats de coproduction et conçoit les budgets de production pour ses projets. Il la conseille sur l'aspect stratégique et financier de sa carrière artistique. Mathématicien diplômé de l'Ecole Normale Supérieure et de Columbia University, il est également professeur auprès d'élèves ingénieurs. Etienne Li se consacre avec plaisir à apprendre de nouvelles langues ou compétences technologiques ainsi qu'à initier des collaborations à la croisée de l'art et de la science.

BACKLIGHT DEVELOPPEMENT VR

BackLight est une société de production de films d'animation et d'expériences de réalité virtuelle. Son équipe est composée de producteurs, d'auteurs, de réalisateurs et de développeurs issus des secteurs de l'image, de la communication et du jeu vidéo, réunis autour d'une passion commune pour les belles images et les histoires fortes. Ils conçoivent, réalisent et produisent des expériences de Réalité Virtuelle.

CHANEL COSTUMES

La maison Chanel a un lien très ancien avec la danse. Gabrielle Chanel a toujours eu un très grand intérêt pour cet art et a côtoyé des figures importantes du monde de la danse, tels que Nijinski et Serge Lifar. Aujourd'hui Chanel continue à soutenir la danse, en particulier par le mécénat pour des compagnies ou des ballets dans le monde entier. Pour Le Bal de Paris de Blanca Li a fait le choix audacieux de dessiner des vêtements pour la réalité virtuelle.

BackLight

THÉÂTRE
NATIONAL DE
LA DANSE
chailloT

**TEATROS
DEL CANAL**

**ACTRIO
STUDIO**

**fabrique
d'images**

**EPIC
MEGA GRANTS
RECIPIENT**

CHANEL

ARTE

**VILLE DE
PARIS**

**medienboard
BerlinBrandenburg**

**FILM FUND
LUXEMBOURG**

Co-funded by the
Creative Europe **MEDIA** Programme
of the European Union

CONTACTS

Etienne Li

Producer

e.li@blancali.com

Camille Denisty

Production manager

c.denisty@blancali.com

<https://www.lebaldeparisdeblancali.com/en/>

BLANCA

