



*Autour de nous, dans un open space sous une verrière, magnifique décor à 360°, une chorégraphie sphérique nous immerge complètement. C'est un début de journée classique au bureau, mais qui se transforme rapidement en moment de folie survolté. Les pas de deux, les envolées, les acrobaties, les glissades, les arabesques et déplacements rythment cette journée de travail intense, animée par les échanges, les conflits, les coups de stress et les coups de cœur de chacun.*

Le film Blanca Li 360° est une expérience d'immersion VR (virtual reality), la première chorégraphie créée spécifiquement pour un spectateur central. Le film est donc le premier film de captation artistique pour un visionnage en 360°, visible sur ordinateur, tablette, téléphone, Oculus. Le spectateur peut interagir avec le film en modifiant son point de vue afin de se promener dans la chorégraphie. Jamais la danse n'a été filmée de la sorte.

# Blanca Li 360

L'appareil se présente sous la forme d'un masque recouvrant les yeux et attaché au visage par une sangle fermée à l'arrière du crâne. L'écran est placé sur le plan focal de deux lentilles, de telle sorte que l'image virtuelle ainsi créée se trouve projetée à l'infini. Divers capteurs permettent de détecter les mouvements de tête de l'utilisateur, ce qui permet d'adapter en temps réel l'image projetée sur l'écran, afin de produire l'illusion d'une immersion dans la scène restituée. **Il faut imaginer à tout instant que vous êtes maître de regarder où bon vous semble, maître de scruter l'univers qu'on vous propose.**



Le film Blanca Li 360° est un projet expérimental à la croisée de trois domaines que Blanca Li a exploré depuis des années : la danse, le cinéma et la technologie. Après plusieurs expériences cinématographiques avec la danse elle a eu envie de plonger littéralement le spectateur encore plus loin au contact de la chorégraphie. Pour cela, il lui a fallu bouleverser tous ses repères habituels de chorégraphe et revoir complètement la question du point de vue du spectateur. Ce point de vue, elle le voulait au centre de l'action chorégraphique, et non plus à distance de la danse.

« J'ai souhaité créer une véritable immersion dans la danse, au plus près des danseurs, afin que celui qui regarde puisse aussi entendre, ressentir, être pris dans le mouvement. Que le spectateur ne soit plus au spectacle, à distance, mais bien pris dans le cœur d'une action chorégraphique, au milieu de danseurs de chair et d'os qui circulent dans tout

l'espace, dans une illusion du réel d'une extrême finesse. Ce projet veut donner à voir la danse autrement. A travers la vue, ce sont tous les sens qui sont sollicités. La proximité des danseurs tout autour, le bruit de leurs pas, de leur souffle, doivent bouleverser les repères du spectateur tout en l'orientant dans l'espace sur ce qu'il ne voit pas, le questionner sur ce qui est réel et ce qui ne l'est pas, le pousser à redéfinir ce qu'il appelle « spectacle ».

Cette chorégraphie sphérique pour 20 danseurs a été conçue de façon originale sur le thème de l'espace et de sa perception ; mouvement, fluidité, contact, regroupement, dispersion, présence et disparition sont les mots clés de cette chorégraphie destinée à expérimenter les possibilités nouvelles offertes par la réalité virtuelle. » Blanca Li

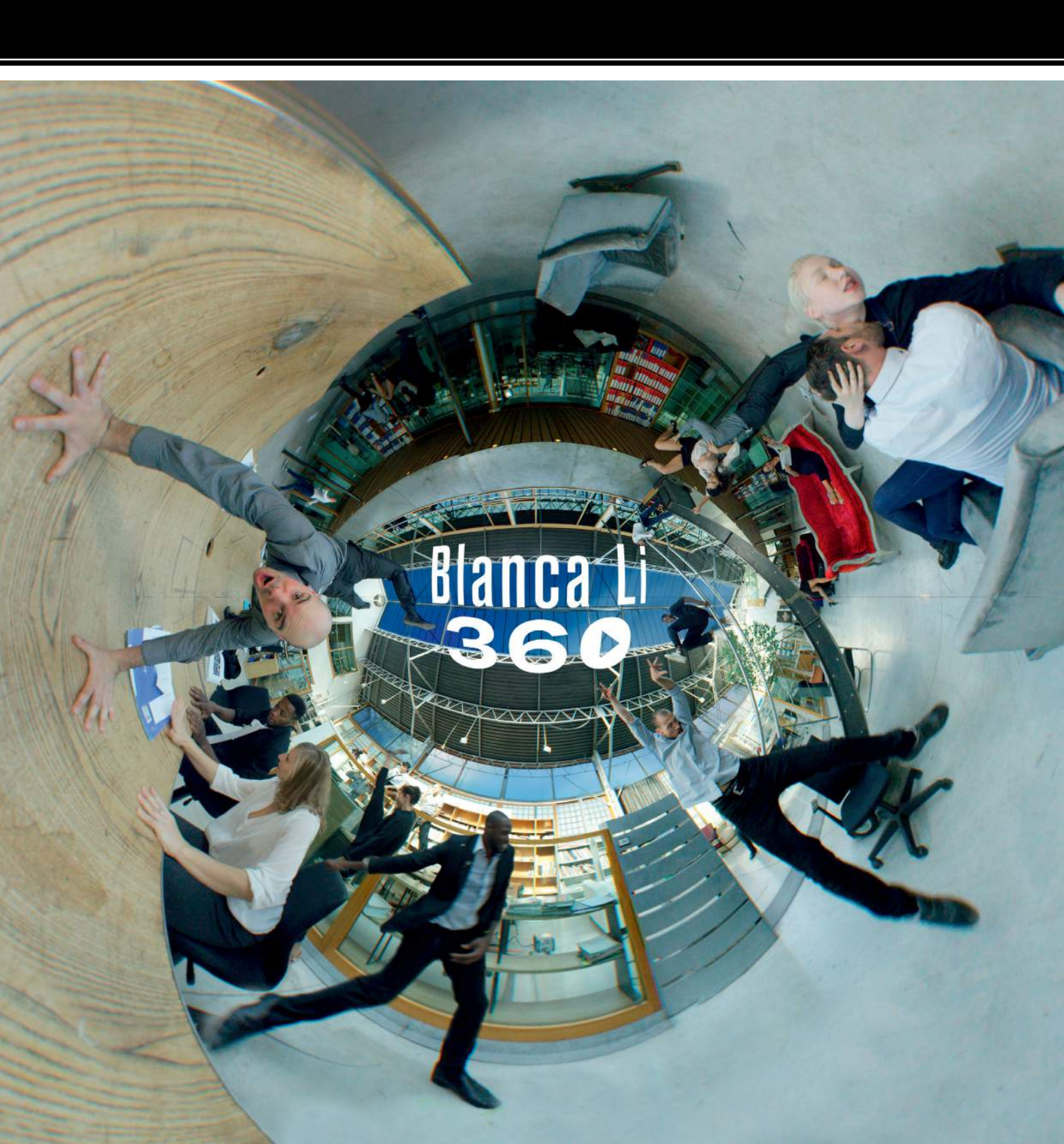


Immergé dans le film Blanca Li 360°, le spectateur, équipé par exemple d'un masque électronique, peut choisir d'un geste de la tête où porter son regard, pour découvrir différents aspects de la chorégraphie qui se déroulent tout autour de lui. Ce n'est plus le réalisateur du film qui dirige le regard du spectateur, mais bien ce dernier, qui prend ainsi une part active dans la construction de l'œuvre. Regardant droit devant lui, le spectateur n'a accès qu'à une partie de l'action. Pour découvrir ce qui se danse derrière lui, celui qui regarde doit se tourner à 180°, lever ou baisser la tête pour être bien sûr de ne rien manquer. Son propre mouvement participe à la chorégraphie qui se déroule autour de lui. Chaque visionnage est donc différent, et propre à la personne spectatrice, intégrant en images réelles, les technologies 3D jusqu'ici seulement utilisées en animations dans les jeux vidéo, auxquelles sont familiarisées les nouvelles générations.

La géométrie du point de vue à 360° reproduisant tous les points d'une sphère visuelle est une passionnante mise en perspective permise par les développements récents des technologies numériques : aussi bien dans les outils de captation, que dans les outils de mise en forme du résultat, et dans les outils de diffusion. Ces trois éléments participent à la mise en œuvre de ce nouveau media, qui reprend les caractéristiques de l'animation 3D pour la replacer dans un contexte artistique déroutant.

**Avatar cinématographique du concept de remise en cause de la relation traditionnelle scène-spectateur qui anime un des principaux axes de recherche en danse contemporaine, il fusionne la perception du spectateur avec celle de l'interprète, et l'intègre grâce au dispositif de diffusion, jusque dans la sphère intime et domestique du spectateur.**

Pour les « digital natives » férus de 3D, c'est une étape indispensable qui permet d'ouvrir un nouveau fil de création artistique.



# Blanca Li 360

StGeorge

ph tv

PREMIERE  
HEURE

[www.premiere-heure.fr/labels/ph-tv](http://www.premiere-heure.fr/labels/ph-tv)

[www.saint-george.tv/](http://www.saint-george.tv/)