

MORPHOSE

compagnie ultreia

Création Art numérique & Spectacle vivant
autour des oeuvres d'un musée



LE PROJET

« MORPHOSE » est une performance immersive mêlant art numérique et spectacle vivant autour des œuvres d'un musée.

Créé dans le cadre d'une résidence de création in situ au Musée Départemental d'Art Ancien et Contemporain d'Épinal, « Morphose » revisite les œuvres de la collection des Beaux-Arts du musée en les animant, les détournant, en les sortant de leur cadre pour proposer une performance visuelle, sonore et immersive. Les spectateurs déambulent au milieu des vidéos projections sur les tableaux, sur le plafond et en 360 degrés autour d'eux. La narration les invite à un voyage poétique et sensible au cœur même de la peinture, l'occasion de voir les œuvres différemment et d'interroger plus largement notre rapport aux œuvres et à l'art.

Mise en scène et dramaturgie : **Lorelyne Foti**

Création sonore : **David Daurier**

Création numérique : **Benjamin Kuperberg** et **Clément Gamgie Rignault**

Installation technique : **Jean-Luc Malavasi**.

Durée : 20 min.

Tout public.

Jauge réduite en fonction de l'espace.

La Compagnie Ulteia était en résidence de création du 25 au 30 septembre 2023.

Premières représentations au MUDAAC le 1 octobre 2023 à 14h, 15h, 16h, 17h et 18h.





LES OBJECTIFS DU PROJET :

- Faire découvrir des oeuvres majeures autrement,
- Proposer une expérience visuelle et sonore immersive,
- Utiliser les nouvelles technologies au service du développement de formes artistiques innovantes,
- Faire dialoguer les artistes d'hier et d'aujourd'hui,
- Privilégier une approche poétique et sensible autour d'une collection, accessible à tous les publics,
- Donner envie d'aller ou de retourner au musée en suscitant la curiosité grâce à la conjugaison entre peinture, art numérique et spectacle vivant.

Cette performance peut être adaptée à d'autres musées,
à étudier selon les collections et les caractéristiques des lieux.

Lien vidéo teaser « Morphose » (2'07min) :
<https://www.youtube.com/watch?v=br-VGDnyd4w>

LE DISPOSITIF TECHNIQUE

Le dispositif technique est composé de 9 vidéos projecteurs spatialisés et d'une diffusion sonore en quadrifonale.

Pour la création numérique, nous avons utilisé différentes techniques :

- en partant des images haute définition des tableaux, nous avons utilisé des systèmes de manipulation procédurale tel que TouchDesigner et Resolume pour déformer, illuminer et ajouter des textures à la matière existante,
- nous avons utilisé des moteurs 3D de jeux vidéos pour créer des systèmes de particules en temps réel, nous permettant de manipuler précisément les mouvements sur les tableaux et entre les tableaux,
- nous avons également utilisé l'outil Dall-e, IA de OpenAI pour faire de l'outpainting, technique permettant d'étendre le contenu des tableaux dans le style de l'artiste à partir des images d'origine et d'un "prompt" qui lui-même a été généré par IA en analysant les tableaux originaux,
- pour finir, nous avons utilisé un système complexe de particules "oxipital" développé par Gamgie pour la partie final de la performance projetée sur le plafond de la salle des Beaux-Arts du Musée.





Nous avons ensuite reparti ces différents contenus numériques sur trois ordinateurs, en utilisant un logiciel de vidéo mapping pour calibrer les contenus sur les oeuvres et en restant géométriquement aligné. Cela nous a permis d'utiliser 9 vidéo projecteurs pour projeter sur 21 tableaux et le plafond. Le tout est synchronisé par le logiciel Châtaigne développé par Ben Kuperberg afin que les différentes animations et logiciels soient calés dans la même temporalité.

La création sonore s'est attachée à porter la narration grâce à la voix enregistrée et diffusée en off de la comédienne en présence qui déambule et guide les spectateurs à travers l'installation. Le texte était complété par la création musicale et le sound design de David Daurier, ainsi que par une reprise de l'air de « Cum Dederit » de Vivaldi.

Le dispositif technique est à adapter selon le lieu de la création de la performance.

QUELQUES RETOURS DE SPECTATEURS :

« La Compagnie Ulteia nous a plongé dans une visite qu'on ne risque pas d'oublier ! Nous avons vu les tableaux déjà scrutés lors des journées du patrimoine d'une façon inédite. Une autre vision, un ressenti comme si nous étions dans une autre dimension. »

Mille

« Morphose m'a métamorphosée ! Un grand merci à toute l'équipe pour ce moment magique ! » **Sandrine**

« Bravo pour cette réalisation au final très symbolique. De très belles émotions merci ! ».

Cath

La création de « Morphose » peut se décliner autour d'œuvres de chaque musée et s'adapter à chaque espace pour faire vivre aux spectateurs une expérience immersive unique.



L'EQUIPE CREATIVE



Lorelyne Foti

Artiste, Metteure en scène

Lorelyne est artiste, autrice et metteure en scène pour le théâtre. Elle se forme à Paris à l'Ecole Claude Mathieu - Art et techniques de l'acteur - et à l'AICOM en chant, danse et théâtre musical. Elle complète sa formation en Jazz musical Theater dance (Professional advancement award) auprès de Chet Walker aux Etats-Unis, en « Dramaturgie et Performance de texte » à l'Université de Lausanne.

En parallèle, Lorelyne évolue depuis plus de 20 ans dans de nombreuses pièces et spectacles musicaux à Paris, dont la plus célèbre *Mamma Mia !* au Théâtre Mogador à Paris, ou encore *Un Violon sur le toit* mis en scène par Olivier Benezech, *Chance* de et mis en scène par Hervé Devolder (Molière 2019), *Cendrillon* mis en scène par Agnès Boury. Elle s'est également produite en tournée à travers toute la France, en Suisse, en Belgique, au Danemark et en Jordanie.

En 2013, Lorelyne fonde la Compagnie Ultraia, une compagnie de théâtre contemporain et pluridisciplinaire dont elle assure la direction artistique des différents projets. Elle oriente son travail autour de la création, la recherche artistique et la transmission. Elle crée notamment *Ce soir : Lola Blau* de Georg Kreisler, réalise l'adaptation et la mise en scène de *Miracle en Alabama* de William Gibson, *Trust* de Falk Richter, ou encore de *187.75 Hz*, dont elle signe le texte.

Elle travaille également au croisement des disciplines pour concevoir des installations sonores, des performances immersives ou des projets artistiques innovants conjuguant vidéo, art numérique et nouvelles technologies, tels que *Morphose*, *Portraits de voix*, *Regards croisés*, *Impermanence poétique...*

Elle interroge aussi bien le fond que la forme dans toutes ses créations, avec un parti pris fort, sensible et engagée, pour raconter des histoires qui résonnent au niveau individuel et collectif.

Enfin, Lorelyne transmet sa passion pour le théâtre et le spectacle vivant en menant des projets de territoire et de nombreux ateliers de pratique artistique en partenariat avec différentes structures culturelles, établissements scolaires et organismes de formation professionnalisante dans le Grand Est, à Paris et en Suisse.

David Daurier

Créateur son



Formé à l'image puis au Sound Design à l'Ecole des Gobelins de Paris, David est un artiste entièrement tourné vers la musique et le rapport qu'elle entretient avec l'image. Réalisateur, Compositeur et Sound designer, il démarre sa carrière comme assistant-réalisateur avec Andy Sommer. À partir de 2008, il réalise ses propres films. Parmi eux : « *Le Cas Hamlet, documentaire sur l'intime conviction* » dans les procès de cours d'Assise en 2016, « *Kid Birds For Camera* » co-réalisé avec le chorégraphe Eric Minh Cuong Castaing primé dans de nombreux festivals et « *Les Yeux de la parole* », co-réalisé avec Jean-Marie Montangerand et primé en 2019 au Festival documentaire Le Réel en vue de Thionville.

Parmi les nombreuses captations de musique, danse et théâtre : « *La Finta Giardiniera* », opéra filmé au Festival d'Aix en Provence, le « *Requiem* » de Mozart, filmé à la Basilique de St-Denis et « *Dracula* » de Pierre Henry, filmé au Théâtre Athénée Louis-Jouvet. Membre actif de l'association du Vidéobus, David collabore lors d'ateliers avec de nombreuses personnes désireuses de fabriquer un film. Ces ateliers d'éducation à l'image itinérants existent depuis 2007 et ont traversé différents publics sur le territoire français.

Le Sound design, la composition musicale, ainsi que la création d'installations sonores et vidéos sont importantes dans sa manière d'appréhender la matière et lui laisse la chance de pouvoir proposer des projets plastiques différents afin de réfléchir en relief. Ainsi, il compose pour des courts métrages, des longs métrages, notamment de Hicham Lasri, conçoit des promenades sonores, et créé des installations immersives comme « *Kid Birds* ».



Benjamin Kuperberg

Créateur numérique

Benjamin se forme à l'ARIES, Ecole Supérieure d'Infographie à Grenoble en 2D - 3D - Effets spéciaux, et de façon autodidacte en parallèle en programmation. Alors diplômé, il débute en tant que programmeur 3D indépendant, notamment avec les Studios « Donuts », puis monte son premier prototype de table tactile. Il crée en 2011 « The Curious Project » SARL - Agence innovante et interactive dont il est associé, puis un peu plus tard le collectif BenTo destiné à créer des installations interactives et des scénographies technologiques en France et à l'étranger.

Il intègre la compagnie Organic Orchestra en 2014 en tant que développeur et créateur technologique sur leurs différents spectacles « *Bionic Orchestra 2.0* », « *B-Glove* » et installations « *Choeur de Papier* », « *Aïdem* », tout en continuant des collaborations avec d'autres compagnies comme Théoriz, #LeClairObscur et PulsoPulso.



Clément Rignault

Artiste numérique

Clément Rignault, de son nom d'artiste « Gamgie », est un créateur numérique et visuel dont le travail mélange nouvelles technologies et art numérique. Il crée des expériences oniriques, des évasions sensorielles, des hallucinations, des poèmes visuels. Sa recherche s'oriente notamment vers la liberté, l'évasion et la quête absolue de l'émerveillement. Aussi, il imagine des expériences sensorielles, contemplatives et interactives pour susciter le mystère, montrer un monde invisible en jouant avec les codes et les certitudes. Il utilise la programmation, les arts numériques, la magie et l'illusion, les paradoxes, la physique, la photographie, la vidéographie, la littérature pour emmener le public dans une échappée mentale, un univers où le monde perd ses repères, une bulle intemporelle de réflexion et de lâcher prise, ou encore une reconnexion à son soi et à qui nous sommes.

Il a travaillé avec le magicien Moulla sur différents projets : « Ombre », « Décroche », « Hallucination », « Parapluie » ou encore « Sandman » incluant de la magie augmentée. Il a également collaboré le studio Theoriz à Lyon avec lequel il a dernièrement créé « Stellar Drift »



Jean Luc Malavasi

Régisseur général

Après avoir dirigé pendant des années un centre social, Jean-Luc a basculé dans la construction des décors, la direction technique et la régie générale pour de nombreux spectacles et compagnies, notamment la Compagnie Les Sans Cou - Igor Mendjisky, Compagnie Rêve générale !, Le Groupe Fantôme, La Phenomena et la Compagnie La Tempête, ainsi que pour des opéras et des scènes nationales.

Il a fondé à Madécourt dans les Vosges l'Atelier de l'Homme debout et Carte blanche, composés d'un atelier de construction de décor, un lieu de résidence et de concert, un studio d'enregistrement et un parc de matériel technique.

LA COMPAGNIE

Créée en 2013, la Cie Ultraia est une compagnie de théâtre professionnelle implantée à Epinal, dans la région Grand Est. Elle a été fondée par la metteuse en scène Lorelyne Foti qui collabore avec une vingtaine d'artistes et techniciens et qui vise à réunir des univers et des compétences différentes autour d'un « cerveau collectif » pour imaginer et créer des pièces de théâtre contemporaines et pluridisciplinaires.

ULTREIA, du latin ultra – au-delà et eia – vers, est un terme qui invite à aller au-delà de soi-même, vers l'avant, vers les autres et vers cette raison profonde qui nous pousse à avancer. De cette nécessité d'avancer, de donner la parole, de rassembler, est née la compagnie. Nous portons le désir d'un théâtre du présent qui tisse du lien et du sens, qui contribue à créer des espaces de liberté et de poésie, qui décloisonne, qui interroge notre monde, notre époque et les mécanismes à l'oeuvre dans nos comportements relationnels et sociaux, et qui témoigne à la fois de toute la beauté et la complexité de la nature humaine.

Le travail de la compagnie s'articule autour de trois grands axes :

1. La création
2. La recherche artistique
3. La transmission.

Chaque projet porté par la compagnie est pensé dans sa globalité, selon ces trois axes qui se nourrissent mutuellement et témoignent autant d'une volonté de développer notre pratique artistique que de construire un projet cohérent et un ancrage territorial de qualité.

Les enjeux de notre travail sont de favoriser l'innovation, le développement et l'éducation à travers l'art et le spectacle vivant, et de fédérer créateurs, artistes, techniciens et spectateurs autour de projets qui font sens.



Nos dernières créations :

2016

MIRACLE EN ALABAMA de William Gibson

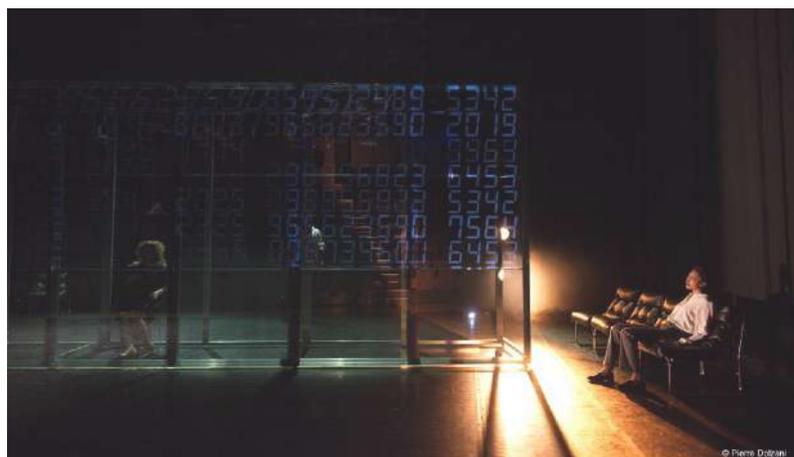
Helen Keller ne voit pas, n'entend pas, ne parle pas. Nous sommes en 1887 en Alabama, un Etat du sud des Etats-Unis. Une jeune préceptrice, Annie Sullivan, arrive chez les Keller pour tenter d'éduquer l'enfant qui n'a alors aucun moyen de communiquer avec ses proches ou le monde extérieur. Malgré les hostilités d'Helen et de sa famille face à ses méthodes, Annie luttera avec détermination et acharnement pour percer cette bulle noire, silencieuse et isolée, où est terrée l'enfant. Une histoire vraie qui, au-delà du handicap et des mots, nous livre l'éveil à la conscience.



2019

TRUST de Falk Richter

A une époque où nous sommes constamment incités à produire plus, à consommer plus, à se vendre plus, la crise économique se transforme en crise de confiance, affecte nos relations et ébranle nos rêves d'avenir. Cette pièce explore nos comportements sociaux et relationnels dans un système économique au bord de l'effondrement. Elle interroge notre valeur intrinsèque, nos points de repères et la porosité des sentiments au-delà des rapports monnayés ou intéressés : par où aller pour avoir encore confiance ?



2021

187,75 Hz de Lorelyne Foti

187.75 Hz est la fréquence d'un son, un son émis par une voix. C'est l'histoire de cette voix en quête de mots, de sons, de sens, qui évolue à travers les années, à l'intérieur d'un corps et d'une société, et qui interroge son rapport aux autres voix qui l'entourent. Qu'est-ce qu'avoir une voix ? Quel est le rôle et l'enjeu de cet instrument vivant que nous possédons tous ?



CONTACT

COMPAGNIE ULTREIA

4 Rue Claude Gelée

88 000 Epinal

06 15 95 48 82

compagnieultreia@hotmail.fr

Plus d'info : <https://compagnieultreia.fr/>



compagnie ultreia

www.compagnieultreia.fr