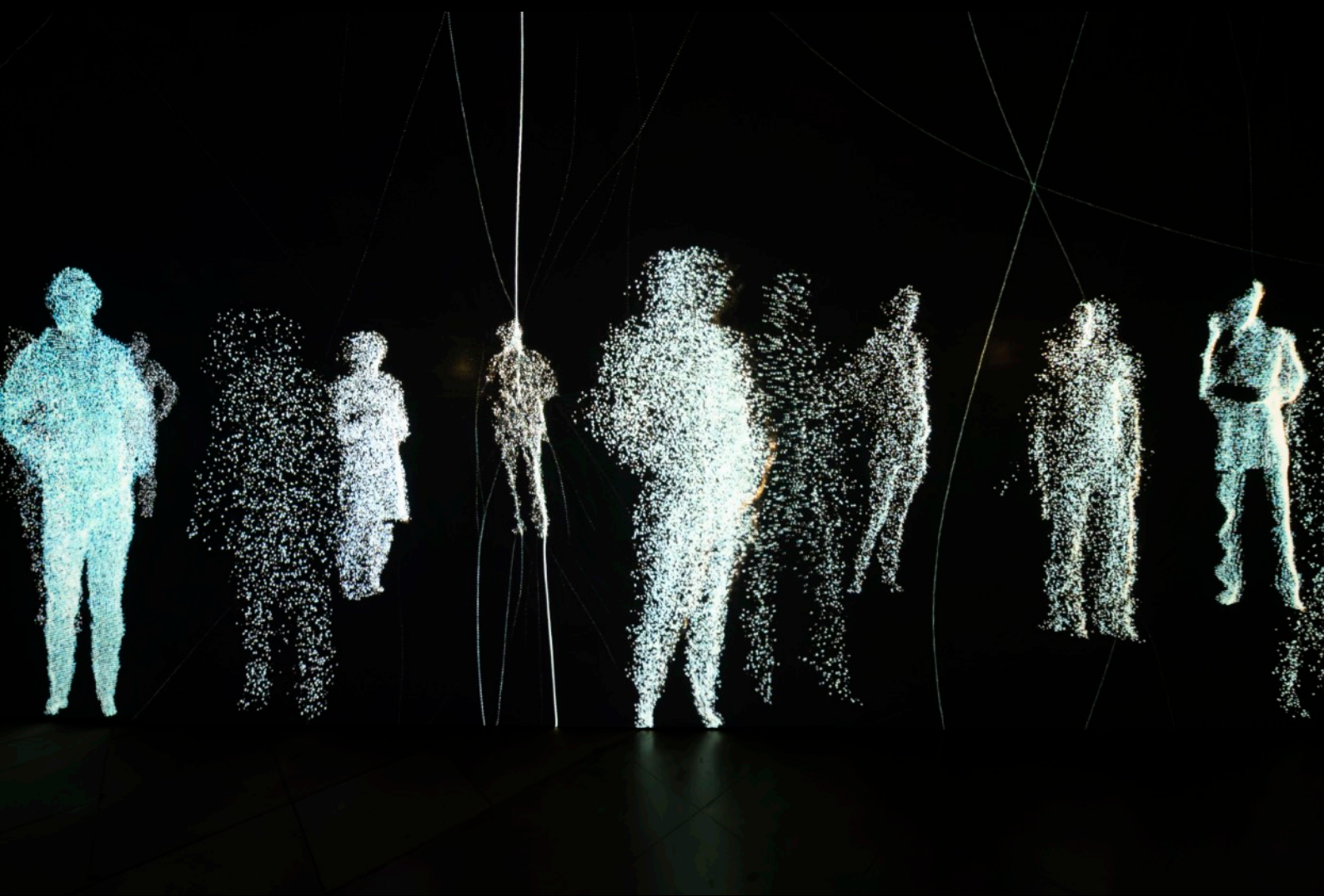


NEXUS

COMPAGNIE ULTREIA

Création Nocturnes des Imaginales 2026

Performance artistique immersive



Dossier artistique

Contact : Lorelyne Foti - 06 15 95 48 82 compagnieultreia@hotmail.fr

SOMMAIRE

Le projet **P.3**

Note d'intention **P.5**

Le dispositif technique **P.8**

L'équipe créative **P.9**

La compagnie **P.12**

Contact **P.14**



LE PROJET

***NEXUS* est une performance immersive mêlant spectacle vivant et art numérique sur le rapport à soi, à l'autre et à ce qui nous relie.**

« Nexus » est un terme qui désigne la connexion entre différents éléments ou systèmes interdépendants.

Cette nouvelle création de la Compagnie Ulteia nous invite à un voyage initiatique et poétique, à travers l'espace, le temps et cette quête de sens qui nous pousse à aller à la rencontre de l'autre autant que de soi-même. Qu'est-ce qui vibre en chacun de nous et qui fonde ce lien invisible entre tous les êtres ?

Création immersive alliant art numérique, vidéo, son, lumière, texte et corps en mouvement, cette performance est l'occasion de vivre une expérience collective, visuelle et sensible, immergé dans un espace d'envergure de plus de 100 mètres de projections vidéo !

Texte, mise en scène et interprétation : **Lorelyne Foti**

Création son : **David Daurier**

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

Création lumière et régie technique : **Nicolas Pouilhes**

Avec le soutien de la Ville d'Epinal et du Festival des Imaginales.

Dates : **Jeudi 28 mai, vendredi 29 mai et samedi 30 mai 2026 de 22h à minuit**

Durée : 10 minutes

Lieu : Sur le parvis arrière du Tribunal Judiciaire d'Epinal.

Spectacle gratuit et tout public.

AFTER de NEXUS : chaque soir à minuit, les spectateurs pourront interagir avec le mapping vidéo du spectacle et devenir les acteurs de la performance !

*« Nous faisons tous partie de ce monde
comme chacune des étoiles qui ponctuent le ciel. »*

Extrait NEXUS



NOTE D'INTENTION

« Alter ego », la thématique du Festival des Imaginales 2026, m'évoque évidemment en premier lieu l'imaginaire de cet autre, ce double, cette possible entité jumelle qui viendrait compléter notre nature humaine divisée. Toutefois, cela m'invite à me questionner sur cet « autre soi », cette part de nous-même qui nous ramène à une forme de dualité intrinsèque, considérant que je ne suis pas un tout, unique et indivisible, mais la somme de toutes les parties qui le composent. Partant de cette réflexion, j'ai envie d'interroger notre rapport à soi et à ces différentes parts en nous, comme le reflet de notre rapport aux autres et au monde qui nous entoure. L'autre ne serait alors que le miroir de ce que je perçois et de ce qui interagit à l'intérieur de moi.

Faire récit d'une unicité

Le monde dans lequel nous vivons tend de plus en plus à se radicaliser. L'individualisme, le jugement et la peur de l'autre divisent et priment parfois sur l'ouverture d'esprit et la solidarité. Il me semble pertinent, aujourd'hui plus que jamais, d'interroger notre nature profonde et ce qui fait notre socle commun pour s'affranchir de barrière que l'on érige parfois entre soi et les autres. Aussi, je propose d'explorer une forme de récit qui raconte cette connexion à notre intériorité, à la complétude de notre essence profonde, à ce qui fait lien en soi et à ce qui unit les êtres entre eux.

Là où il est question d'une quête et d'une rencontre

Cette performance artistique débutera par la quête d'un personnage, une quête à la fois de sens, d'identité et d'appartenance. Notre protagoniste contempera les étoiles, les fenêtres éclairées des immeubles la nuit, les regards de ceux qu'ils croisent, les paysages, la beauté ou encore la complexité de ce monde. Puis il partira, guidé par l'intuition qu'il va se découvrir en chemin. Ce voyage initiatique le poussera à s'aventurer au-delà du connu, du confortable, de ce que la raison lui dicte, pour oser un jour la rencontre avec l'autre : point initial de sa rencontre avec lui-même.

Là où il sera question de reliance

Grâce à ce face-à-face avec lui-même, notre personnage sera confronté à quelque chose qui le dépasse et le transforme : la rencontre avec une autre part de lui-même et la conscience éclairée de ce qui fait unité à l'intérieur de soi. À travers cette métaphore, je souhaite convoquer un imaginaire collectif de ce qui fonde notre humanité commune et inviter les spectateurs à s'interroger sur cette reliance avec nous-même autant que l'interconnexion avec chaque être qui constitue ce monde.

Une performance poétique, interactive et pluridisciplinaire

Dans la continuité de nos précédentes créations, nous inviterons les spectateurs dans un voyage poétique, sensible et immersif. Nous conjuguerons la vidéo, l'art numérique, le son et la lumière autour d'une dramaturgie plurielle pour raconter le parcours du personnage. La narration sera à la fois subjective, traduisant son état intérieur, et à la fois en adresse directe au spectateur pour renforcer la proximité avec le public. Aussi, j'envisage dans la performance la présence d'un corps physique qui figurera le protagoniste de notre histoire et qui interagira avec la vidéo. Il fera face à son autre lui-même, symbolisé par son « alter ego » numérique. Nous explorerons la façon dont ces silhouettes en mouvement pourront interagir avec les projections du mapping, pour évoquer l'idée que le personnage influe sur les images à mesure que son histoire se déroule, devenant ainsi l'acteur de la performance visuelle du spectacle autant que de sa propre destinée.

L'After de Nexus : un rdv singulier où les spectateurs pourront devenir les acteurs de la performance

Chaque soir, la performance sera prolongée par l'After de Nexus : les spectateurs pourront interagir en live avec les projections vidéo, seul ou à plusieurs, figurant ce lien invisible raconté dans le récit dont ils feront l'expérience.

Enfin, ce projet est pour la Compagnie l'occasion de créer un nouveau dispositif innovant dans un espace public d'envergure et d'explorer cette expérience collective du spectacle vivant comme matériau de ce qui, là aussi, nous rassemble et nous relie le temps éphémère d'une représentation.

« Je marche depuis longtemps.

J'ai traversé des pays et des continents.

J'ai redessiné mes frontières intérieures jusqu'à effleurer le bord de mon monde.

Sur mon chemin, j'ai avancé, j'ai grandi, j'ai vécu, j'ai rêvé, j'ai trébuché, j'ai découvert, j'ai aimé, j'ai souffert, j'ai appris, j'ai ressenti, très fort dans ma poitrine et tout mon corps. Je me suis enivrée encore et encore de l'aube qui se lève, des étendues bleues, des paysages, des printemps et des visages.

Et dans l'un d'eux, j'ai croisé mon regard.

J'étais différente, mais j'avais les mêmes traits.

Je parlais une autre langue, mais je la comprenais.

J'ai reconnu mes joies, mes blessures, mes espoirs et mes combats.

Je me suis vue telle que j'étais pour la première fois.

Face à moi-même, je me suis rencontrée.

J'ai repris ma route.

Je suis rentrée chez moi, et j'ai commencé à habiter ma vie. »

Extrait NEXUS



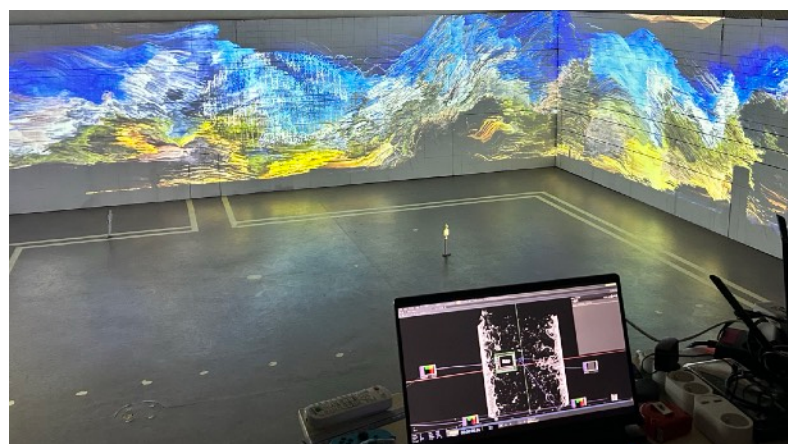
DISPOSITIF TECHNIQUE

Le dispositif technique de la performance sera composé de 7 vidéo projecteurs 20 000 lumens qui projeteront sur les 3 façades de l'arrière du Tribunal d'Epinal. Les spectateurs seront placés au centre de ce U. Nous utiliserons un système son spatialisé quadrillant l'espace pour optimiser l'acoustique et rajouter à l'immersion dans le récit. Nous ajouterons également des sources lumineuses dans le dispositif scénique pour mettre en valeur le corps en mouvement et ponctuer l'architecture du bâtiment, ainsi que des capteurs dans l'espace pour développer l'aspect interactif de la performance.

La performance sera pilotée par des logiciels développés par Benjamin Kuperberg :

- Châtaigne : le cœur de notre synchronisation logicielle et matérielle qui coordonne la vidéo, le son, la lumière ou tout autre élément pour garantir une synchronisation extrêmement précise et fluide,
- MapGyver : un logiciel qui nous permet de gérer efficacement les contenus vidéos et le mapping sur les différentes surfaces de l'installation,
- Blux : notre outil principal pour contrôler les éléments lumineux de façon dynamique, intuitive et synchrone,
- Et Augmenta : une solution de tracking vidéo utilisant des caméras et un logiciel pour suivre des personnes et des objets dans l'espace et proposer une expérience interactive avec la vidéo.

En résidence de création, nous avons travaillé à partir d'une maquette à l'échelle 1/10ème du bâtiment (comme sur les photos ci-dessous), ce qui représentera sur site plus de 100 mètres linéaires de projections vidéo.





Lorelyne Foti

Metteure en scène, autrice

Lorelyne est artiste, metteure en scène et autrice pour le spectacle vivant. 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 de théâtre et spectacles musicaux à Paris, dont la plus célèbre « *Mamma Mia !* » au Théâtre Mogador à Paris, *The Fly* au Théâtre du Châtelet, *Un Violon sur le toit* mis en scène par Olivier Benezech, *Chance* de et mis en scène par Hervé Devolder (Molière 2019), ou encore *Cendrillon* mis en scène par Agnès Boury. Elle s'est également produite en tournée dans toute la France, en Suisse, en Belgique, au Danemark et en Jordanie.

En 2013, Lorelyne fonde la Compagnie Ulteia, une compagnie artistique 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, et « 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 », « Trace(s) », « Et j'ai continué à regarder vers le soleil ».

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 dans le Grand Est, à Paris et en Suisse.



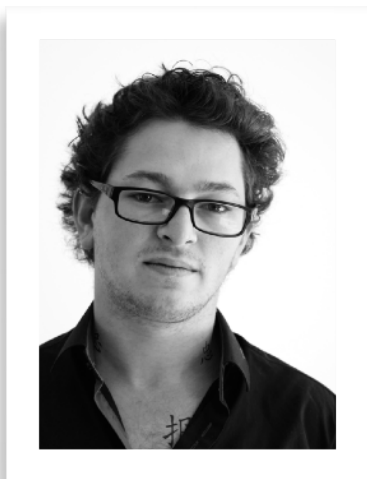
David Daurier

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.



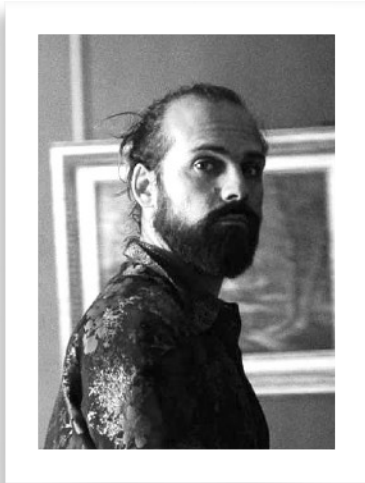
Benjamin Kuperberg

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.

Il est aujourd'hui le développeur de la technologie Augmenta (tracking pour du vidéo mapping), des logiciels Châtaigne (régie synchronisée), MapGyver (mapping) et Blux (lumière).



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 absolu 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 »



Nicolas Pouilhes

Création Lumière et régie technique

Suite à un cursus scolaire technique du CAP au BTS dans la micro mécanique et l'électrotechnique, Nicolas apprend en autodidacte l'éclairage de spectacle, d'abord de concerts, puis de théâtre.

Après une vingtaine d'année de régie d'accueil dans un centre culturel (accueil de spectacles, pièces de théâtre, concerts...), il décide de se mettre au service de compagnies pour s'investir dans la création des spectacles.

Au théâtre, il collabore avec la compagnie du Théâtre des Amarelles de Clair Arthur (Couleurs, La maison des plumes de poules, Parfums de sorcières), Toc toc cie (le roi Sommeil), Etincelle Prod (Il concerto), Rêve général ! (Reprise de régie des Préjugés, de Dchèquématte), Le Crieur (Wouu Houuu!) ...

En suivi de groupe musicaux : (sonorisation), il travaille avec Moussaka trio (neotrad), Chtoktok Orchestra (musique de Méditerranée et d'ailleurs), Jacques Tellitocci (reprise régie son vidéo C'est parti mon Kiki), ou encore la Cie Le Pays de ma tête (Duo Raskovnick).

LA COMPAGNIE

La Compagnie Ultraia est une compagnie artistique pluridisciplinaire, implantée à Epinal dans la région Grand Est. Fondée en 2013 par la metteuse en scène Lorelyne Foti, cette compagnie réunit des créateurs, artistes et techniciens pour créer des spectacles vivants, des installations immersives et des performances artistiques innovantes. Elle propose également des ateliers de pratique artistique, des actions culturelles et des projets de territoire auprès de différents publics.

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. Elle porte le désir d'un art du présent qui crée des espaces d'expression, de liberté et de poésie, qui décroïssonne, qui tisse du lien et qui interroge notre monde, notre époque, nos rapports humains ou des parcours de vie singuliers.

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

ACTIVITES HUMAINES



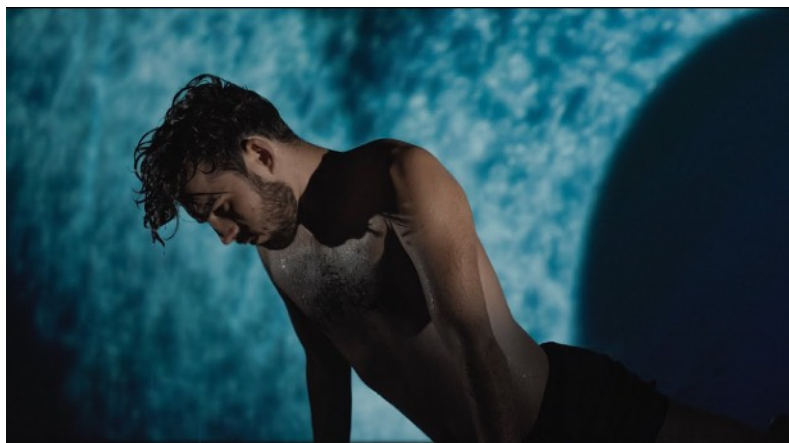
Nos dernières performances :

CLIQUEZ SUR LES IMAGES POUR VOIR LES EXTRAITS VIDEOS

2023

IMPERMANENCE POÉTIQUE

Impermanence poétique est une création issue d'un laboratoire de recherche artistique autour de la thématique de l'eau. Ce projet performatif explore une matière documentée du réel, en résonance avec l'actualité, le territoire vosgien, le changement climatique, les enjeux de la crise de l'eau et de la marchandisation de ce bien commun.



2024

TRACE(S)

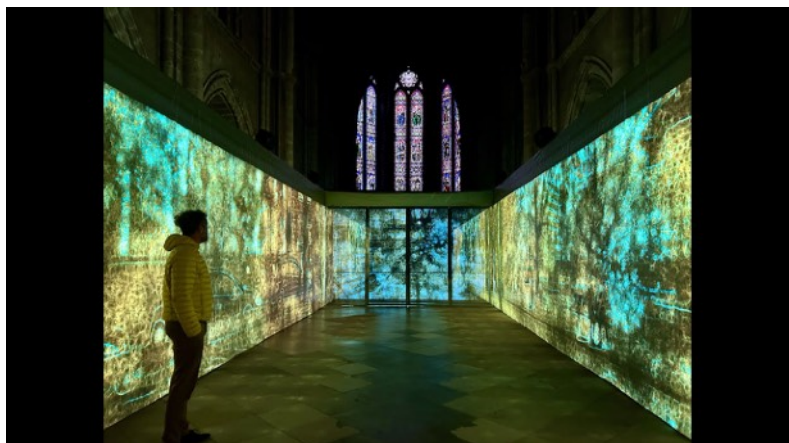
Trace(s) est une performance mêlant art numérique et spectacle vivant immersif sur la mémoire et du souvenir. Ce spectacle remonte le temps, évoque l'histoire d'un lieu, d'une femme de 93 ans et d'une époque, comme autant de traces de vécu, de rencontres et de ce qu'on laisse derrière soi. Que reste-t'il de nos souvenirs et de la trace d'une vie ?



2025

ET J'AI CONTINUÉ À REGARDER VERS LE SOLEIL

Et j'ai continué à regarder vers le soleil est une performance immersive. Cette création s'inspire de la vie de Jacques Sémelin, historien, politologue et directeur de recherche au CNRS atteint de cécité. Il a progressivement perdu la vue jusqu'à se tracer un chemin, à tâtons, dans le noir, pour se découvrir autrement et dépasser son handicap. Cette oeuvre interroge ce qui fonde nos humanités et notre capacité à faire face à l'adversité.



CONTACT

COMPAGNIE ULTREIA

Siège social : 4 Rue Claude Gelée 88 000 Epinal
Bureau : 15 Rue de la Comédie 88 000 Epinal

Artistique : 06 15 95 48 82
Administratif : 06 52 34 32 43
Vie associative : 06 74 91 58 14

compagnieultreia@hotmail.fr

Plus d'infos : www.compagnieultreia.fr



© Pierre Dolzani

compagnie ultreia

www.compagnieultreia.fr