



Maxime Rossi

Compte-rendu de projet

L'oiseau de feu

Soutien à un projet artistique 2021
Centre national des arts plastiques

L'Oiseau de feu, 2023

Un chapitre du projet VR *Orchidaceous Extras*, 2023

L'Oiseau de feu représente l'un des univers d'un projet de recherche multimédia plus large, intitulé *Orchidaceous Extras* : un scrapbook kaléidoscopique propice à la déambulation et visualisable avec un casque VR.

L'expérience à 360° prend comme point central l'orchidée imaginaire que Vladimir Nabokov a esquissée au crayon en 1969 pour la couverture de son roman fantastique *Ada*. Le déplacement avec le casque VR dans un périmètre prédéfini, permet d'activer le scrapbook multivers dans lequel des éléments de recherche surgissent en temps réel. Le regardeur y bascule d'un univers animé à un autre par sa déambulation.

Dans ce walkthrough onirique, l'un des univers animés que l'on peut rejoindre en se déplaçant avec le casque donne vie à L'Oiseau de feu, d'après le premier nom de plume de l'auteur. C'est un univers poreux à d'autres univers de ce projet VR, et que le soutien du Cnap m'a permis de réaliser. On y retrouve une simulation numérique collaborative qui implique des collégien·ne·s d'une classe CHAAP de Gennevilliers, le danseur Vinii Revlon, l'artiste digital Camille Petit, le développeur Ferdinand Dervieux, le musicien Thomas Bloch et l'ingénieur du son Matthieu Gasnier.

L'Oiseau de feu y prend la forme d'un sphynx inspiré du manga animé *Phoenix 2772 (Space Firebird)*, 1980 de Osamu Tezuka et Taku Sugiyama, visionné en classe avec les collégien·ne·s et qui est restée comme la source la plus inspirante pour eux. Nous avons également visionné un film du Ballet du Bolchoï interprétant la pièce de Stravinsky, trouvé inspiration dans les décors et costumes de chiffon, perles et papier créés par Marc Chagall, et enfin observé le passage de L'Oiseau de feu dans *Fantasia 2000* en cherchant à ressentir ensemble l'évolution de la courbe dramatique de ce passage.

Avec le danseur et chorégraphe Vinii Revlon, les collégien·ne·s ont ensuite pu développer ensemble une chorégraphie proche du Marching, lors d'une séance au conservatoire de Gennevilliers. Une caméra VR a capté leurs déplacements en formation guidée par le danseur, dans une ligne synchronisée formant un Oiseau de feu collectif, ensuite interprétée en une animation digitale évolutive. Les poignets des collégien·ne·s étaient rendus lumineux par des bracelets leds, afin de suivre les battements de leurs bras ainsi que leur trajectoire par rapport au point de vue central de la caméra à 360°. La chorégraphie s'est aussi inspirée du jeu vidéo *Just Dance 2023*, auquel a participé Vinii Revlon, qui fit fureur en plein confinement et qui a permis l'adhésion des collégien·ne·s.

Camille Petit et Ferdinand Dervieux ont ensuite pu intégrer au projet VR, une animation digitale qui reprenne les mouvements circulaires des collégien·ne·s. Alors que l'on voyage à travers l'environnement physique et l'espace virtuel, une œuvre sonore générative interprétée par le musicien Thomas Bloch en Solresol accompagne l'animation. Les sonorités du solresol peuvent être familières aux amateurs de science-fiction : cette langue musicale a été prêtée aux extraterrestres dans *Rencontres du troisième type* de Steven Spielberg (1977).

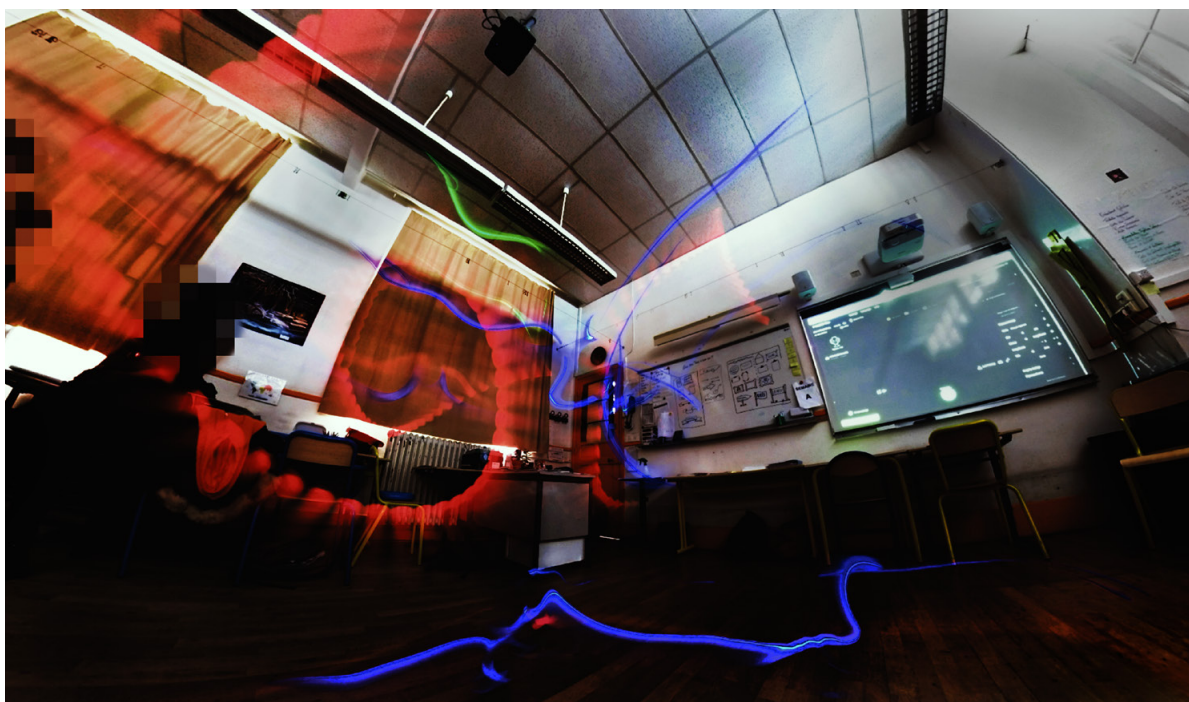
Thomas Bloch joue cette partition de fréquences mystérieuses au Cristal Baschet, un instrument d'eau, de métal et de verre, et avec un synthétiseur appelé Blippoo Box, dont les opérations internes sont basées sur les principes de la théorie du chaos. La bande-son finale produite par Matthieu Gasnier y entrelace des enregistrements bioacoustiques prélevés dans la nature, qui contribuent à la vie organique sonore de l'Oiseau de feu.

Le projet VR *Orchidaceous Extras*, incluant l'univers animé de L'Oiseau de Feu, a été montré pour la première fois au CCA de Tel Aviv dans une exposition personnelle en avril 2023. Construit comme une déambulation à la fois physique et virtuelle dans un vaste Cut-up animé, ce projet entrelace des recherches et des explorations impromptues, invitant le regardeur à une méditation intime sur l'interconnectivité de la nature. Des systèmes de correspondances attirent délibérément le regardeur, dont ce projet au casque ne peut se passer pour exister, vers de nouvelles significations inédites faites de découpages et de remixages générés par le chemin emprunté.

1ères étapes de recherche



Les premières rencontres en 2021 avec des adolescent·e·s d'un collège à Paris a abouti sur différentes formes de dessins. Une maquette en papier 3D, qui reprend la courbe sonore du chant d'un oiseau développé en pop-up, à servi de support à des croquis. Nous avons aussi dessiné ensemble une courbe dramatique après avoir visionné *L'Oiseau de feu* dans *Fantasia 2000*.



Lors d'échauffements en classe avec des bracelets leds aux chevilles et aux poignets, les adolescent·e·s dansent des courbes «lumineuses et contagieuses», capturées en pause longue par une caméra VR pour visualiser le périmètre d'action.



Des courbes spontanées tracées par les collégien·ne·s lors de séances d'écoute du ballet, au sol avec des crayons gras, indiquent l'évolution subjective des tensions émotionnelles, tout en suivant leurs déplacements sur une grande surface de papier. Intensité dramatique, éléments perturbateurs, noeuds dramatiques secondaires, climax puis dénouements y sont représentés librement au milieu de figures imaginaires et de dédicaces.

2eme phase de recherche

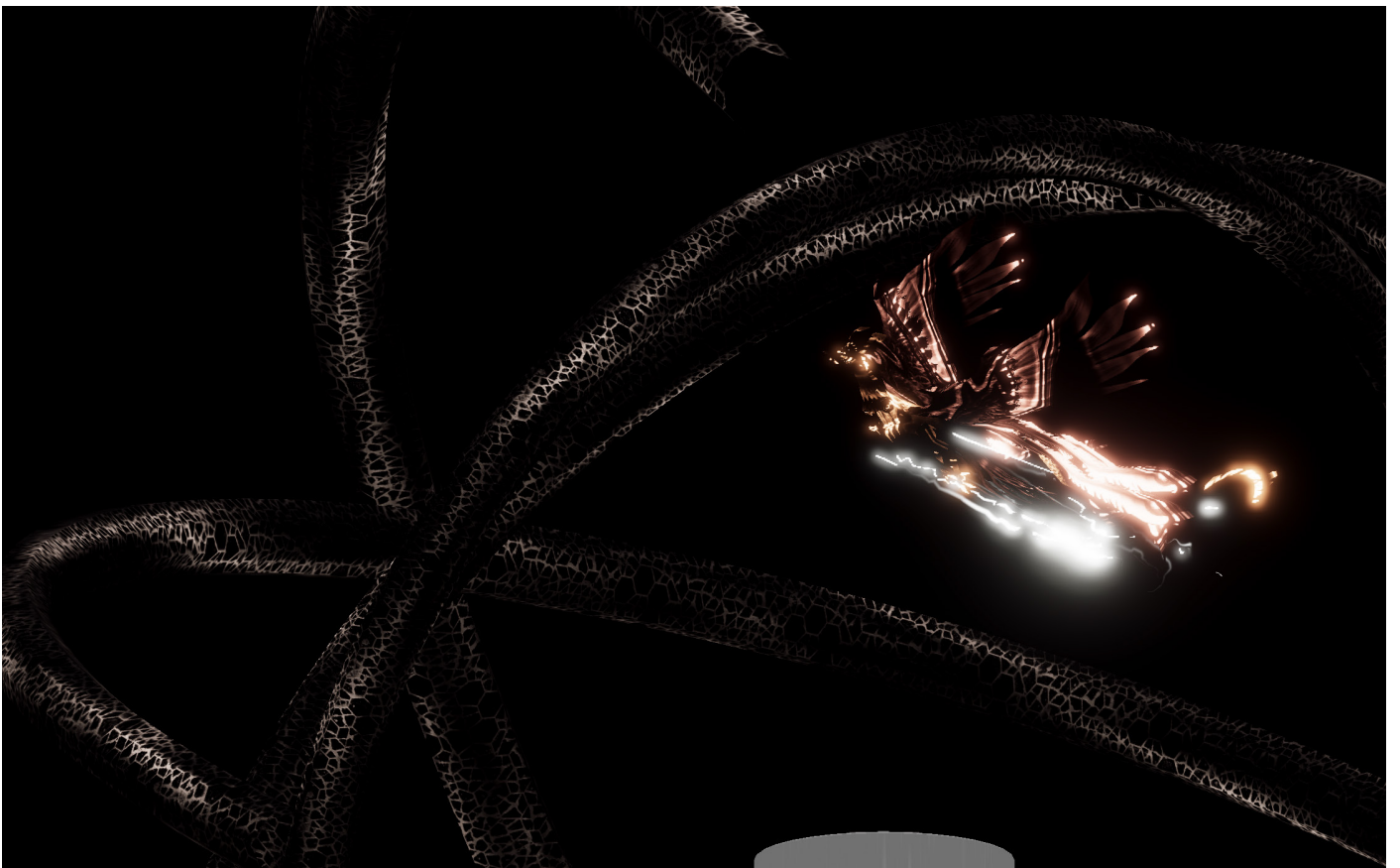


Dans les premières esquisses VR de *L'Oiseau de feu* en 2022, Camille Petit dessine un sphynx composé de particules lumineuses. Elles rappellent le *Phoenix 2772 (Space Firebird)*, 1980 de Osamu Tezuka et Taku Sugiyama, visionné en classe avec des collégien·ne·s d'une classe CHAAP qui suit les cours d'Angélique Buisson à l'École municipale des beaux-arts / galerie Édouard-Manet, et qui est restée comme la source la plus inspirante pour eux.

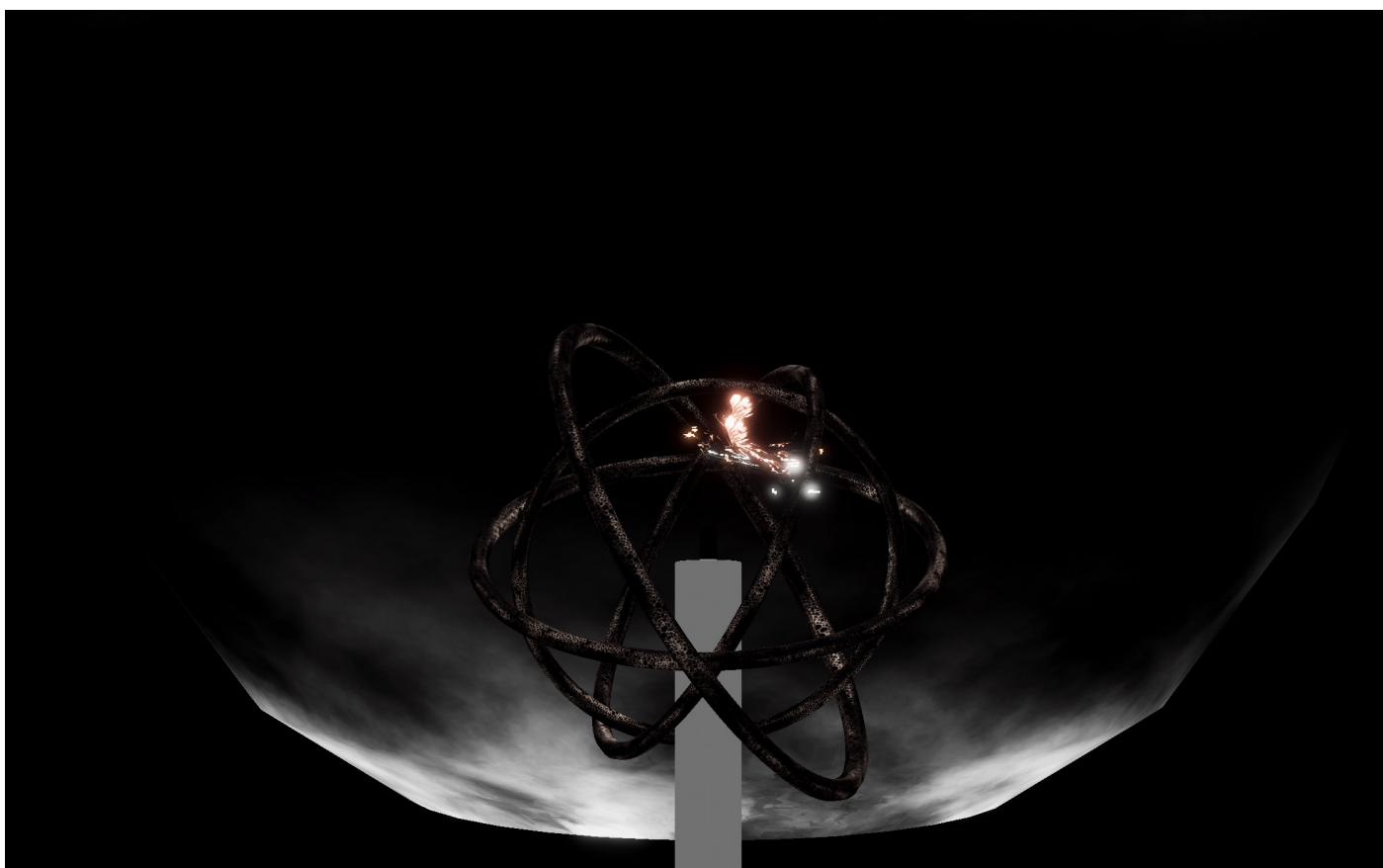


Lors d'une séance au conservatoire de Gennevilliers guidée par le danseur et chorégraphe Vini Revlon, les collégien·ne·s ont ensuite pu développer une chorégraphie d'*Oiseau de feu* collectif, inspirée du *Marching Band* et du jeu vidéo *Just Dance 2023*. Une caméra VR placée au centre de la salle a capté leurs mouvements dans un champ de vision à 360°.

Création VR de *L'Oiseau de feu*



En 2023, *L'Oiseau de feu* intègre le projet VR *Orchidaceous Extras*, composé de plusieurs univers immersifs, poreux entre eux. Il évolue en temps réel dans un univers accessible par une loading zone, en marchant avec le casque dans l'espace à la fois physique de la salle de monstration et virtuel de la simulation, grâce au codage Unity de Ferdinand Dervieux.



La bande-son évolutive de cet univers entremêle les sonorités cristallines de Thomas Bloch et le travail de sound design de Matthieu Gasnier, qui intègre des sources bioacoustiques. Le regardeur déambule sur un plateau entouré d'un vide brumeux et il peut suivre le sphynx qui s'approche et s'éloigne entre des anneaux en mouvement, qui prolongent l'espace.



Le projet VR *Orchidaceous Extras* qui incorpore *L'Oiseau de feu* a été présenté en avril 2023 au CCA Tel Aviv. Deux casques immersifs Meta Quest 2, suspendus par des lattes clipsées, permettent à deux visiteurs de parcourir les univers immersifs générés de manière aléatoire selon leurs déplacements.

<https://youtu.be/tLl8nQbGynw>