

4^e partie: technique du panorama dans le cinéma, la photographie et l'art médiatique

Le panorama dans le cinéma et la photographie

On prétend souvent que le cinéma a relayé le panorama. Il serait plus juste de dire que le cinéma est une évolution logique à la roue et au tambour magiques (cf. chapitre 2.2.2). Il peut être interprété comme une combinaison de diverses techniques et point culminant de la technique de l'illusion. Au cinéma, comme pour le panorama, le spectateur se rapproche physiquement de l'action. Mais ce qui diffère, c'est que le cinéma crée un autre type d'illusion avec la technique des images animées. Le maniement de la caméra (lumière, angle, mouvement) crée une émotion. Le spectateur assis dans le noir, donc isolé des autres, est bombardé d'images. Les bruits et la musique sont naturellement essentiels.

Depuis le début, le cinéma s'est servi de la « technique du panorama ». Durant ses premières années, le cinéma utilisait les « Moving-Panoramas » comme décor mobile, ce qui contribuait bien entendu à maintenir les coûts aussi bas que possible. Dans les productions cinématographiques récentes, les films tels que „Matrix“ sortent du lot car ils emploient la technique de panorama pour créer des effets spéciaux. Le cinéma IMAX franchit une étape technologique supérieure.

Depuis que la technique numérique est apparue dans la photographie, il est également plus facile de manipuler des images dans ce domaine. Le premier panorama numérique a été inauguré en 2005.

Quelques exemples de films:

1982 Tron (Steven Lisberger) "a influencé les visions sur la réalité virtuelle, prisonnier de l'ordinateur"

1986 Star Trek TNG (Gene Roddenberry)

1992 Le cobaye (Stephen King) "Thriller action".

1998 Le Truman Show (Peter Weir) "satire de Reality Show. Un monde réel est créé sous une immense coupole juste pour le personnage principal quasi virtuel"

1999 Matrix (frères Wachowski) "Thriller action. Des hommes élevés par des machines s'échappent de leur réalité virtuelle qui ne sert qu'à les contrôler."

1999 The 13th Floor "Science fiction. Dans un monde virtuel, des hommes bâtissent un second environnement virtuel avant de prendre conscience de leur propre virtualité."

2001 Spy Kids (Robert Rodriguez) "Film d'aventure pour enfants, avec éléments virtuels"

2001 Digimon (Bandai) "Série animée pour enfants qui se déroule presque entièrement dans un monde virtuel"

Panorama et art médiatique (vidéo - jeux – réalité virtuelle)

Comme nous l'avons vu dans les chapitres précédents, l'idée de l'immersion complète est présente dans la création artistique depuis toujours. L'art médiatique va bien plus loin, jusqu'à la réalité virtuelle, ce qui a été fait partiellement au cinéma avec les projections IMAX.

Dans le Game Design, le terme d' « immersion » signifie que le joueur a l'habitude de se mouvoir dans un monde virtuel. Il existe plusieurs niveaux d'immersion :

- player – le personnage du jeu est un moyen d'influencer l'univers du jeu.
- avatar – le personnage du jeu est un représentant du joueur dans l'univers du jeu. Les joueurs parlent du personnage à la troisième personne.
- character – les joueurs s'identifient au personnage du jeu et parlent de lui à la première personne.
- persona – le personnage du jeu fait partie de l'identité du joueur. Il ne joue pas un personnage dans un monde virtuel, il est lui-même dans le monde virtuel.

Le contenu de certains jeux laisse à désirer et leur propagation a conduit à une toute nouvelle forme d'accoutumance. Le niveau d'identification aux personnages du jeu est très élevé.

L'art numérique est ouvert, éphémère, interdisciplinaire, multimédial, axé sur le processus, le concept et le contexte, discursif et tend aussi de plus en plus à l'interaction avec le spectateur. Interaction, télématique, production d'image génétique renforcent non seulement la disparition des limites mais associent la perception du spectateur à une interface faisant appel à tous ses sens. En résultent des oeuvres immersives qui intègrent l'architecture, la sculpture, la peinture, la scénographie mais aussi le théâtre, le cinéma et la photographie, des médias historiques de l'image comme le panorama et beaucoup d'autres dans l'art virtuel, les absorbe dans un espace au moins par simulation, ce qui confère leur force aux effets.

Il est indiscutable que la technologie interactive, évolutive, avec design d'interface, trace la voie vers une mutation de l'esthétique et de nouveaux potentiels de perception. Des agents ludiques, agissant apparemment de manière autonome, intensifient l'interaction et la présence sociale, et par là même, renforçant le lien avec le cadre de l'image, complètent l'expérience de l'immersion suscitée par le format et le son. C'est pourquoi, se préoccuper des principes technologiques sur lesquels repose l'illusion gagne en importance afin de trouver un antidote efficace contre les images virtuelles immersives si prisées aujourd'hui – car les images ne seront jamais autre chose que des images, ni plus ni moins.