

Histoires d'illusion

Les tableaux panoramiques en tant qu'expression artistique correspondent à une tradition ancienne qui se poursuit à travers toutes les époques de l'histoire de l'art. L'une des principales caractéristiques de cette forme d'art est de créer l'illusion. Il existe plusieurs moyens d'y parvenir. Nous nous attacherons à présenter à la fois l'évolution de la peinture et des espaces d'illusion et les techniques et technologies employées. Des premières fresques et peintures rupestres aux immenses toiles de panoramas, l'homme n'a cessé d'aimer assister à des spectacles visuels. Avec le temps, créer l'illusion est devenu une véritable industrie. Une étude approfondie nous permet de constater qu'aujourd'hui encore les moyens employés sont les mêmes qu'à l'époque des panoramas, à la différence près que les nouvelles technologies ont aujourd'hui pris le relais.

1^{re} partie: les espaces historiques de l'illusion¹

On retrouve à travers de nombreuses époques de l'histoire de l'art européen la volonté d'offrir au spectateur une représentation de scènes et paysages aussi réaliste que possible. Diverses techniques sont employées à cet effet, notamment la succession de différentes scènes ou la création de salles de l'illusion. L'objectif des salles de l'illusion est d'obtenir une illusion totale en immergeant le spectateur dans une représentation spatiale et temporelle unitaire.

Dès le début du 16^e siècle en Italie du nord, le mouvement des Sacri Monti qui s'étendra plus tard dans l'ensemble du monde catholique se met en place, pour former en quelque sorte un rempart visuel contre la Réformation en marche. L'idée était de plonger des milliers de pèlerins dans un diorama spectaculaire simulant une immersion parfaite dans les lieux saints de la Bible. L'une des plus célèbres salles de l'illusion est celle du Sacro Monte de Varello «Le Mont sacré du calvaire» réalisée par Gaudenzio Ferrari en 1518. Aujourd'hui tombé dans l'oubli, il n'en fut pas moins mis à l'époque au même niveau que Raphaël et Léonard de Vinci. Ferrari fut à la hauteur des exigences de la théorie artistique de son époque qui, outre la reproduction exacte des proportions, couleurs et perspectives, exigeait notamment la représentation de la ferveur. Son talent était au service d'un art de l'imitation parfait et absolu, ce qui explique que certaines de ses statues grandeur nature en terre cuite portent vêtements, perruques et yeux de verre.

Curieusement, l'histoire de l'immersion visuelle qui n'avait jusqu'à présent pas été prise en compte dans l'histoire de l'art et des médias, remonte à travers l'histoire de l'art occidental jusqu'à l'Antiquité: on a ainsi trouvé dans les villas romaines ou celles de Pompéi des fresques qui agrandissent la pièce et fondent l'une dans l'autre la dimension réelle et illusoire (trompe-l'œil). Cette stratégie visuelle de l'immersion, créée par tous les moyens à disposition à l'époque, repousse alors les limites de l'espace et offre une vision circulaire qui intègre le spectateur dans la scène. Au 18^e siècle, l'invention de Ro-

¹ Virtuelle Kunst in Geschichte und Gegenwart – Visuelle Strategien, Oliver Grau

bert Barker, un procédé appelé „la nature à coup d’oeil“ qu’il fait breveter, marque l’apogée de l’évolution des salles de l’illusion. Quelques années plus tard, ce procédé se fera connaître sous le nom de panorama.