

Expo photo inédite

MONDES SUSPENDUS

Mini-planètes

Photographies de Michel Toupet

Des panoramas photographiques à 360° transformés en mini-planètes pour offrir une nouvelle lecture du paysage.

Montagnes, plages, villes et territoires familiers deviennent des mondes sphériques, à la fois réels et poétiques.

Espace culturel Jean Gabin – Montgenèvre
Du 22 décembre au 4 janvier – de 17 h à 21 h

80 photos (impression sur toile)

Chaque photographie de l'exposition est accompagnée d'un QR code permettant d'accéder au panorama d'origine et de le visiter librement en immersion à 360°.

Dossier de presse :

Affiche de l'exposition

Panneau d'accueil de l'exposition

Mon parcours vers les "mondes suspendus" des mini-planètes

Quelques exemples de mini-planètes exposées

Contact



MONDES SUSPENDUS

mini-planètes



Panoramas photographiques à 360°

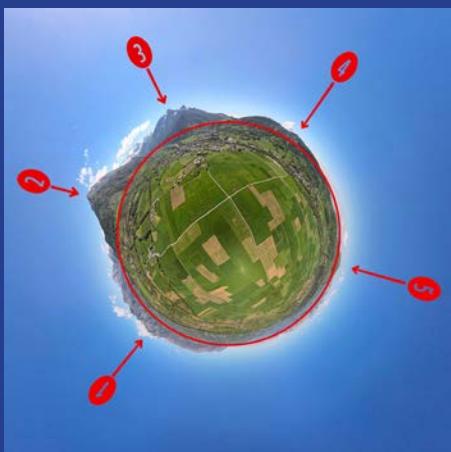
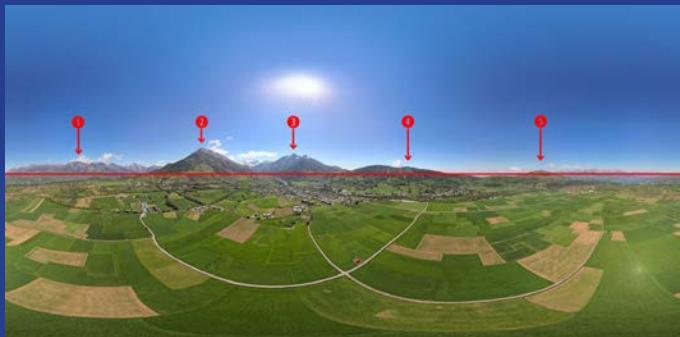
Michel TOUPET

**Espace culturel Jean Gabin - Montgenèvre
du 22 décembre au 4 janvier**

de 17 h à 20 h

MONDES SUSPENDUS

mini-planètes



Pour la presse écrite comme pour la télévision et la réalisation de films documentaires, Michel Toupet a longuement parcouru les Alpes franco-italiennes.

Son travail est aujourd'hui diffusé par plusieurs agences photo, vidéo et VR 360.

Souhaitant montrer plus de choses qu'avec la photo classique et immerger le spectateur dans le paysage, il s'intéresse depuis une vingtaine d'années à l'image stéréoscopique et, plus récemment à la VR.

Mais la 3D stéréoscopique et la réalité virtuelle nécessitent l'utilisation de lunettes ou de casques de vision...

Aujourd'hui, les mini-planètes lui permettent de s'affranchir de ces intermédiaires pour offrir une vision complète à 360°.

Sites mythiques, coins secrets, scènes de vie... tout se transforme en mondes suspendus, étonnantes et fascinantes mais pourtant fidèles à la réalité.

Michel Toupet



© Thibaud Durand

michel.toupet@yak3d.tv
www.yak3d.tv



Les images de cette exposition sont des mini-planètes issues de panoramas photographiques à 360°.

Sur la photo d'origine, le paysage est présenté sous la forme d'une image plane (dite équirectangulaire) correspondant à la vue à 360° autour de l'observateur. La ligne rouge horizontale, située au centre de l'image, marque la ligne d'horizon. C'est la zone où la déformation est la plus faible. Plus on s'en éloigne (vers le ciel au-dessus ou vers le sol en dessous), plus les formes sont étirées et déformées. Cette déformation n'est pas un effet visuel mais une conséquence directe de la projection géométrique d'un espace sphérique sur un plan.

La mini-planète est le résultat de la transformation de la photo de base. La ligne d'horizon, auparavant droite, est enroulée sur elle-même pour former un cercle. Les deux extrémités de l'image panoramique se rejoignent alors.

Le sol se rassemble au centre pour constituer la planète, tandis que le ciel se déploie tout autour, enveloppant le paysage.

Il ne s'agit pas d'images inventées, ni générées par l'intelligence artificielle. Rien n'est ajouté, rien n'est supprimé ou inventé. L'image finale résulte uniquement d'une déformation géométrique appliquée à la photographie d'origine. Et lorsqu'on fait tourner la mini-planète autour de son centre, c'est comme si on tournait sur soi-même, découvrant progressivement les différentes parties du paysage.

Une fois posées (et peut-être oubliées) ces bases techniques, il ne reste plus qu'à se laisser porter par l'image. La mini-planète devient alors un espace de rêve et de découverte, invitant à parcourir autrement des paysages connus ou à en explorer de nouveaux.

Et pour qui souhaite revenir à la réalité des lieux, chaque photographie de l'exposition est accompagnée d'un QR code permettant d'accéder au panorama d'origine et de le visiter librement en immersion à 360°.

Mon parcours vers les “mondes suspendus” des mini-planètes

Tout photographe se souvient de son premier appareil photo. Pour moi, c’était un Instamatic Kodak, offert par mon parrain (photographe amateur) pour ma Première communion.

Dix ans plus tard, avec mon frère Bernard, nous partons en auto-stop depuis notre Lorraine natale vers Bourg-Saint-Maurice, pour un séjour en Vanoise. Un appareil photo emprunté et trente mètres de pellicule noir et blanc à charger dans des cartouches 35 mm. L’idée est alors de photographier la montagne le plus possible, afin d’avoir de la matière à traiter au labo durant le reste de l’année. À l’époque, pas d’ordinateur : seulement des bacs de révélateur et de fixateur, en chambre noire, sous une lumière rouge et blafarde.

La pratique de la photo (et, plus tard, de la vidéo) m’accompagnera tout au long de mon parcours professionnel, entre presse écrite, films documentaires ou pédagogiques et télévision locale. Très vite, je ressens le besoin de « sortir du cadre » imposé par les formats 24×36 de la photo ou 4×3 de la vidéo, et d’aller vers davantage d’immersion.

Cela commence timidement par la prise de vue panoramique. Puis vient l’utilisation de la stéréoscopie. À l’époque, on ne parle pas encore de 3D : il s’agit d’ajouter de la profondeur aux images. Le procédé repose sur une double prise de vue sur diapositives et sur l’utilisation d’un équipement complexe pour les projections publiques. L’arrivée du numérique simplifiera (un peu) le dispositif.

Étape suivante : la réalité virtuelle, qui permet une immersion plus grande dans des environnements à 360° . Mais, comme pour la stéréoscopie, elle impose un dispositif technique (casque VR) entre l’image et le spectateur. Il est certes possible d’utiliser directement l’image issue de l’appareil, représentant la sphère sous forme d’une vue équirectangulaire au format 2×1 . Le résultat est intéressant dans certains cas, mais reste contraint par le cadre rectangulaire. Alors pourquoi ne pas exploiter la représentation en mini-planète proposée par les constructeurs de caméras et les éditeurs de logiciels ?

À propos de mini-planètes, on peut penser aux tables d’orientation circulaires installées un peu partout par le Touring Club de France entre 1903 et 1970. Mais une recherche historique conduit plus loin : dès 1776, Marc-Théodore Bourrit réalise la première représentation d’un panorama complet de cette manière, sur une idée d’Horace-Bénédict de Saussure. Le mot panorama n’existe pas encore, pas plus que la photographie d’ailleurs, et la vue du sommet du mont Buet est alors dessinée à la main.



J'utilise donc mes captations à 360° pour les convertir en mini-planètes, et le résultat m'intéresse immédiatement. Lorsqu'on fait tourner l'image autour de son centre, c'est comme si l'observateur pivotait sur lui-même, découvrant successivement les différentes parties du paysage, exactement comme lors de la prise de vue initiale.

Vient ensuite l'envie d'aller au-delà de cette représentation de l'espace à 360°, très marquée par l'esthétique des tables d'orientation, pour construire des images plus personnelles. Les transformations de l'horizon sont moins géométriques et moins rigoureusement circulaires. Et l'emplacement de la caméra lors de la prise de vue encore plus important pour maîtriser le rendu final.

Et si les images semblent toujours flotter dans l'espace, il y a maintenant une orientation privilégiée pour les regarder, un peu comme les aquarelles du Petit Prince de Saint-Exupéry.

Une première exposition est organisée à l'espace culturel Jean-Gabin, à Montgenèvre, en décembre 2025. Elle circulera ensuite dans les Hautes-Alpes et au-delà. La parution d'un livre, "Planète Hautes-Alpes" aux Éditions du Fournel, est prévue pour le printemps 2026. Expositions et livre seront complétés par une série de conférences sur le thème de la vision à 360°, à partir de l'invention du panorama au 18ème siècle...

Michel Toupet



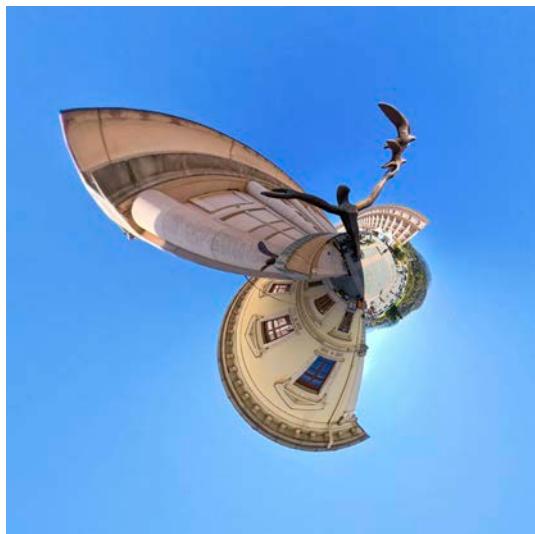
Glacier de la Girose



Cascade de Fontcouverte



Lac du Pavé



Statue de l'Europe (Albertville)



Plateau de Bure



Briançon

Michel TOUPET

Briançon - Hautes-Alpes

+33 6 07 61 31 19

michel.toupet@yak3d.tv

Site : <https://www.yak3d.tv>

Youtube : <https://www.youtube.com/@LaHautTv>

Rushs aériens diffusés par l'agence **Hosiho.com**

VR 360 (photo et video) et VR 180 diffusées par l'agence **blend.media**

Photos, video, stéréoscopie, VR 360 diffusées par **Pond5.com**

Photos disponibles également sur **stock.adobe.com**