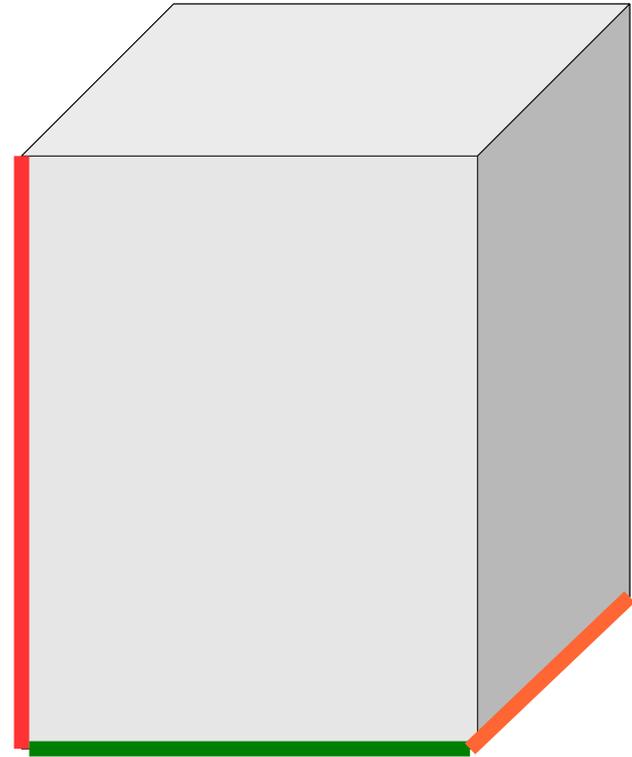


Représenter l'espace

LA PERSPECTIVE

L'espace est en 3 dimensions :

Hauteur + Longueur + largeur...



**Alors ...comment faire
pour le représenter en 2 dimensions ?**

- **Vocabulaire :**

*Un dessin en plan est une représentation en deux dimensions (largeur x longueur) contrairement au **dessin en perspective** qui est en trois dimensions (largeur x longueur x profondeur) .*

Les différentes manières de représenter l'espace, de l'antiquité à aujourd'hui...

L'Art Egyptien :



Scène de chasse aux oiseaux dans les fourrés de papyrus (tombe de Nakht)
Il n'y a pas d'illusion de profondeur (tout paraît plat), les personnages sont sur le même plan et de profil.

L'Art Grec et l'Art Romain:

*Fresque de la villa
de P. Fannius
Synistor à
Boscoreale, près de
Pompeii, Rome, fin
de la République,
vers. 50-40 avant
J.C.*

**La perspective
commence à faire
son apparition mais
tous les artistes ne
l'utilisent pas
encore. Elle n'est
pas systématique.**



*Le roi Otto 4 de Brandenburg, 1305,
Meister des codex Manesse*

. L'Art Médiéval

La représentation de l'espace n'est pas réaliste.

La perspective est souvent « symbolique » : les personnages importants sont plus grands que les autres !

Cependant il existe des tentatives de représentation en perspective.

Mais petit à petit, la perspective se précise...





Giotto
Annunce à Ste Anne
1304-06



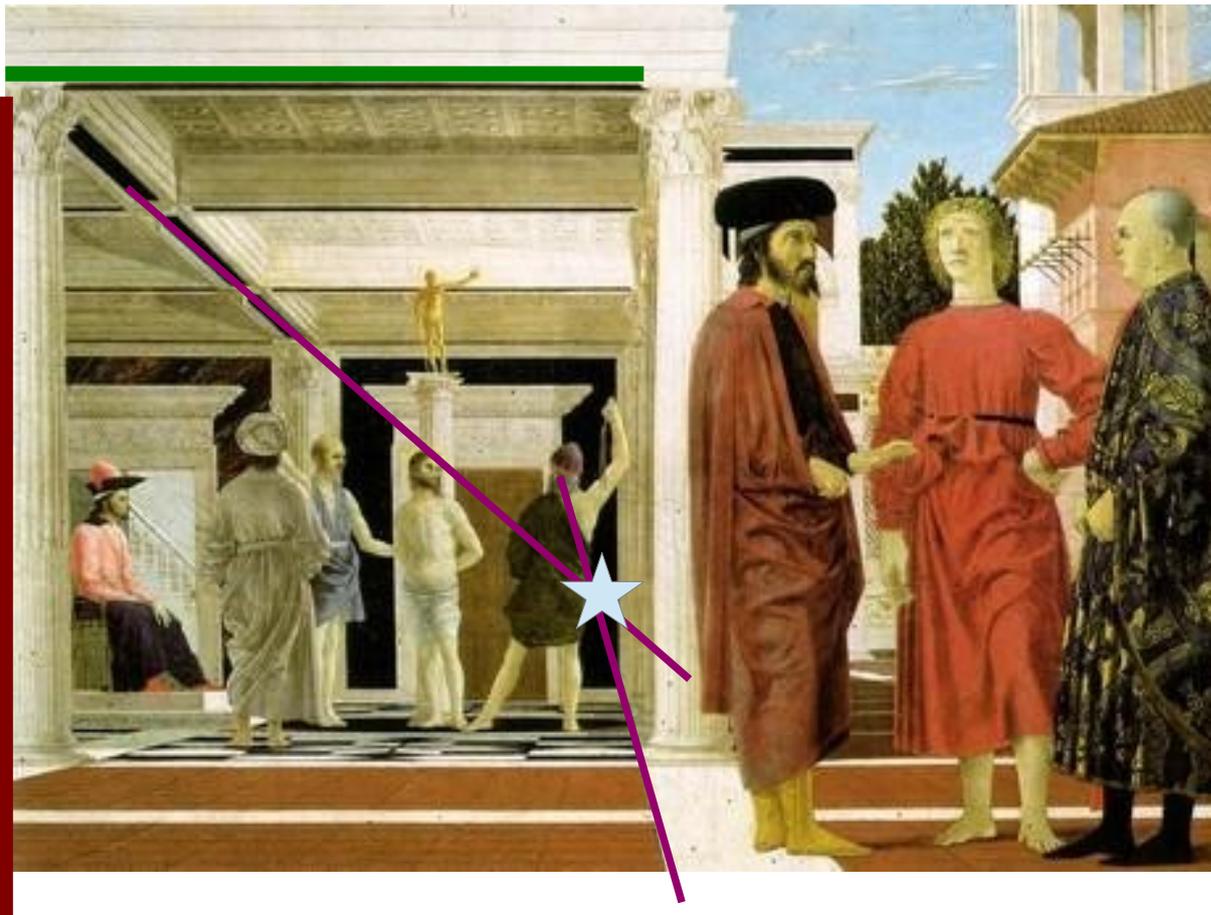
Paolo Ucello, le miracle de l'hostie profanée, 1467

Il faut attendre la période de la renaissance avant l'arrivée es premières théories sur la perspective.

• L'Art de la Renaissance :

Les artistes de la renaissance cherchaient un moyen pour donner l'impression de profondeur. Ils ont alors appliqué le système de la **perspective linéaire**

Les principes de la perspective linéaire :



Piero Della Francesca, la flagellation du Christ, 1450/1460, huile sur bois, 59 X 81,5 cm



Point de fuite

- les lignes **horizontales** restent horizontales
- les lignes **verticales** restent verticales
- les lignes « **diagonales** » vont vers le point de fuite



On les appelle les « **fuyantes** »

Trouvez le point de fuite...



Trouvez le point de fuite...



René Magritte

Trouvez le point de fuite...



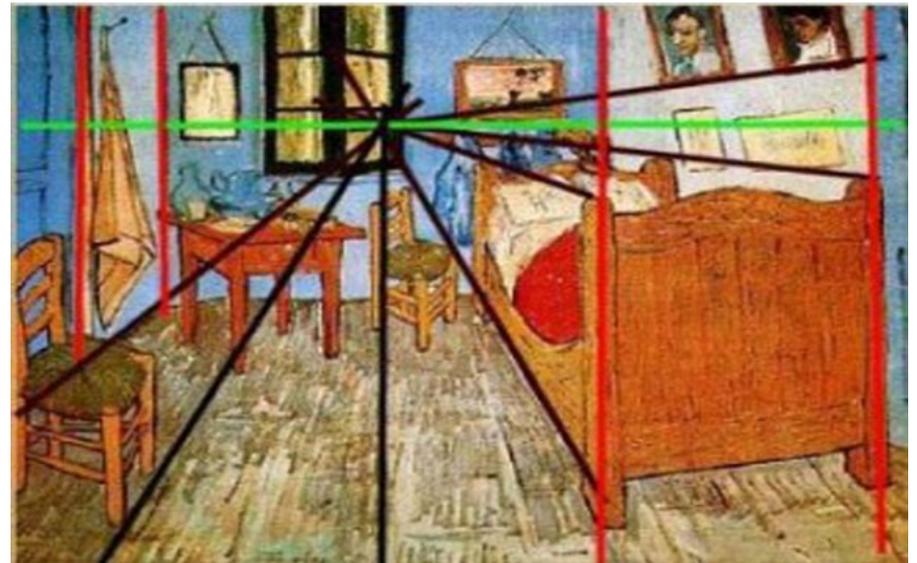
Trouvez le point de fuite



• Les principes de la perspective conique (suite)

- Le point de fuite se situe sur la **ligne d'horizon**. Une perspective peut comprendre plusieurs points de fuite.
- **L'artiste peut déplacer son point de fuite pour changer de point de vue.** Si le point de fuite est au centre, la perspective donnera l'impression d'être face à la scène, mais il peut choisir de le déplacer.

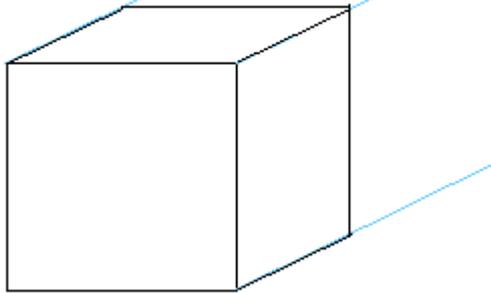
Comme dans :
La chambre à Arles de Vincent Van Gogh, 1889.
Le point de fuite est placé légèrement en hauteur ce qui donne l'impression que l'espace est distordu !



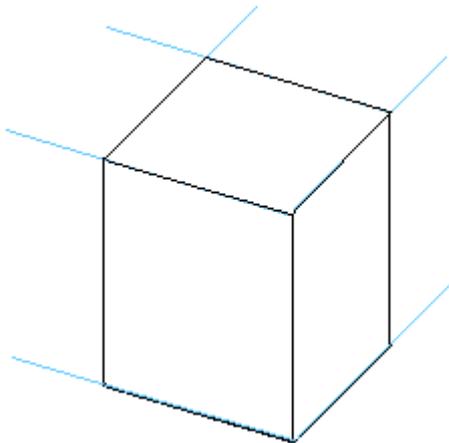
- **La taille des éléments diminue proportionnellement selon la distance** : ce qui est devant nous apparaît en plus grand, ce qui est au milieu un peu plus petit, et ce qui est au fond encore plus petit

Les différentes perspectives

la perspective cavalière :

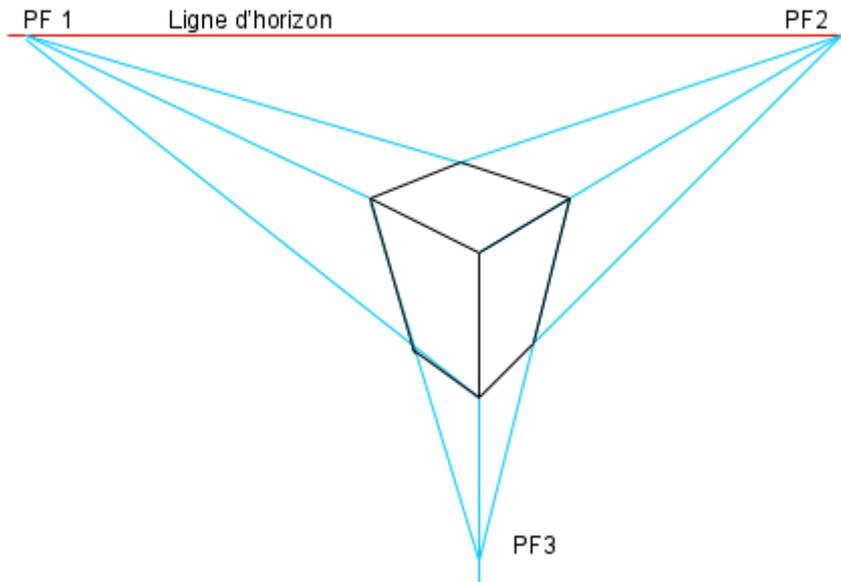


Et aussi la perspective axonométrique



La perspective frontale :
le point de vue est face au spectateur

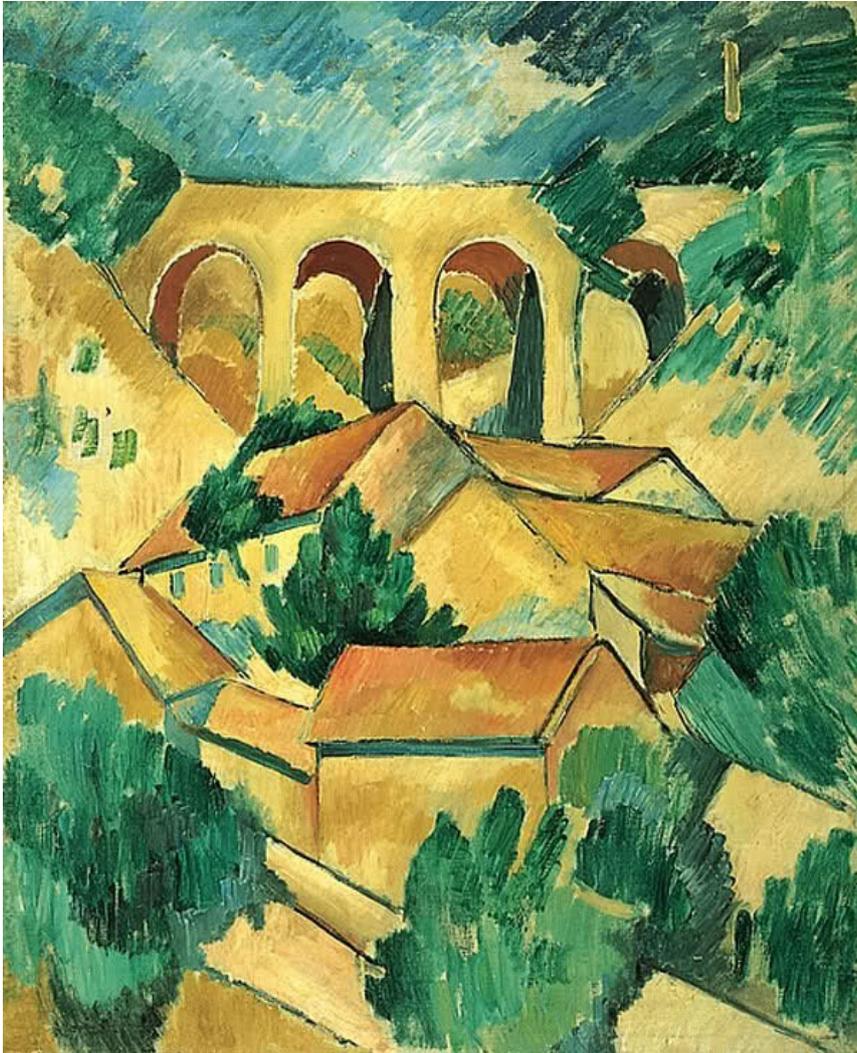
La perspective aérienne



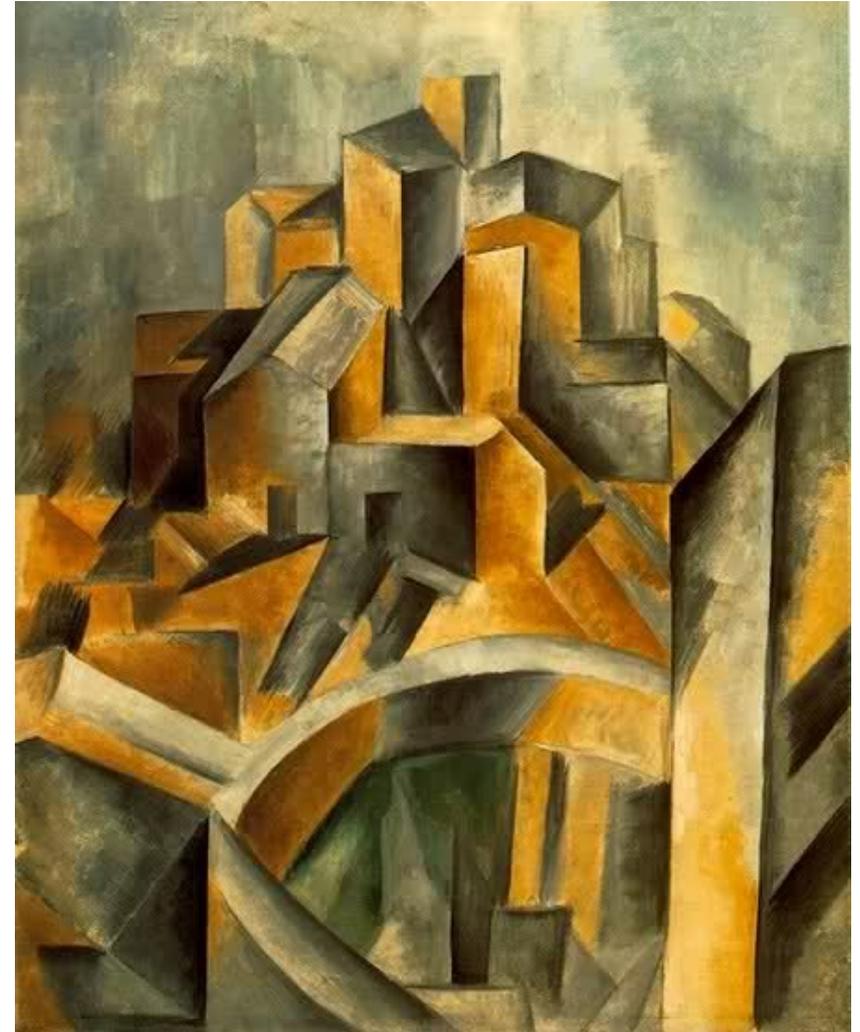
Les différentes perspectives permettent de montrer un élément en volume suivant des points de vue différents : d'en haut, de face, de coté...

Des artistes qui s'amuse avec la perspective... les cubistes : Braque et Picasso

Qu'est ce que le cubisme ? vidéo



Viaduc de l'Estaque, 1908

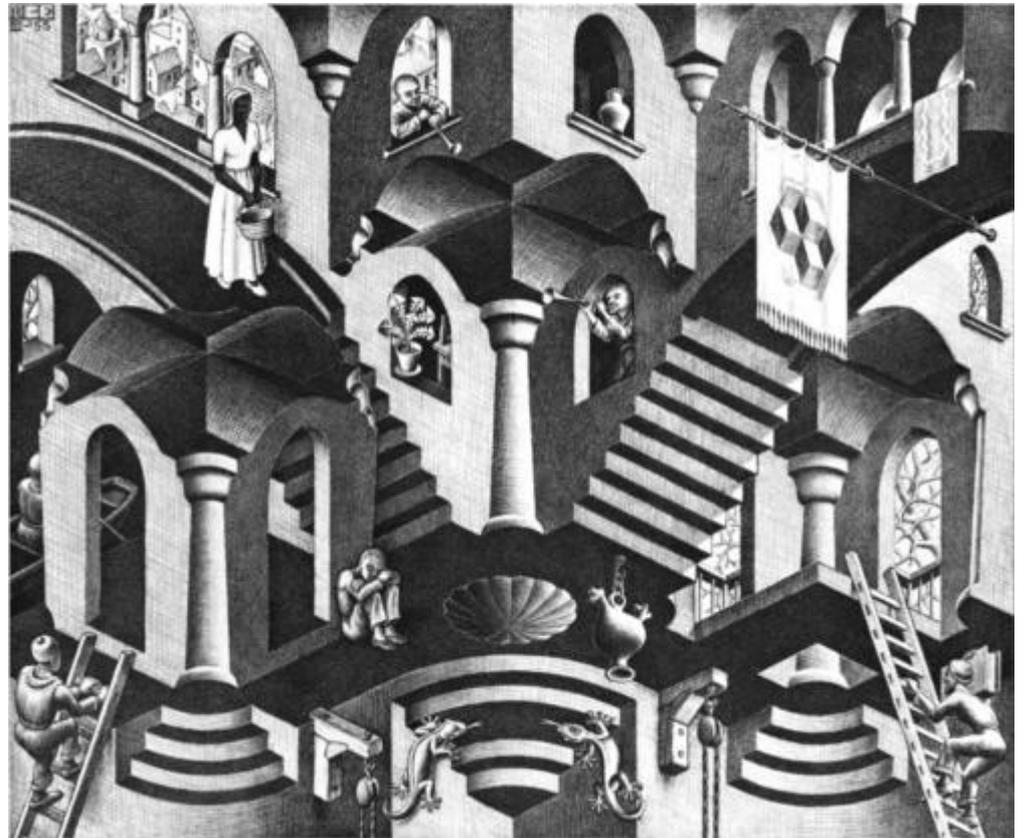


Réservoir à Horta, 1909

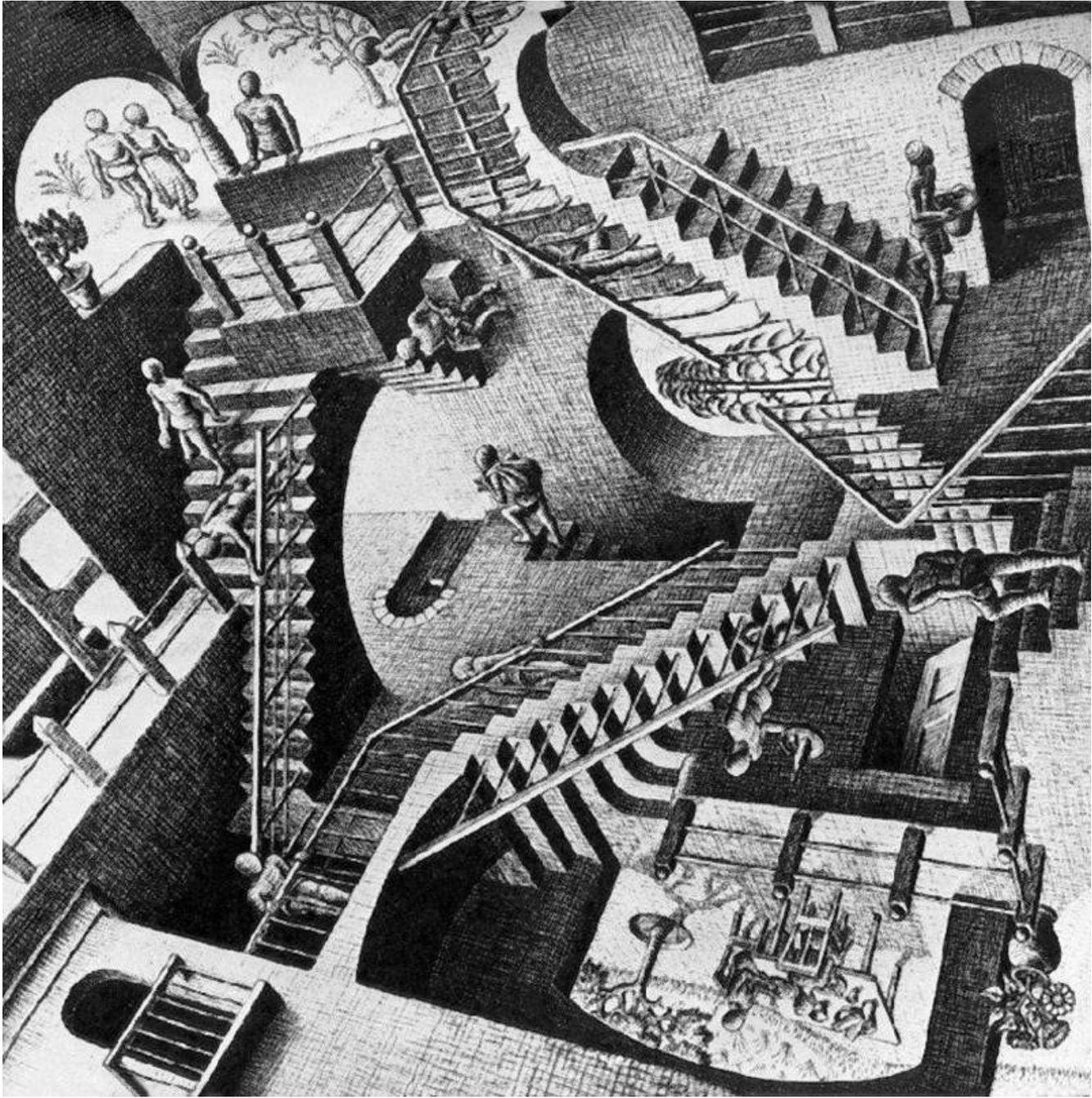
Et le dessinateur M.C.Escher !

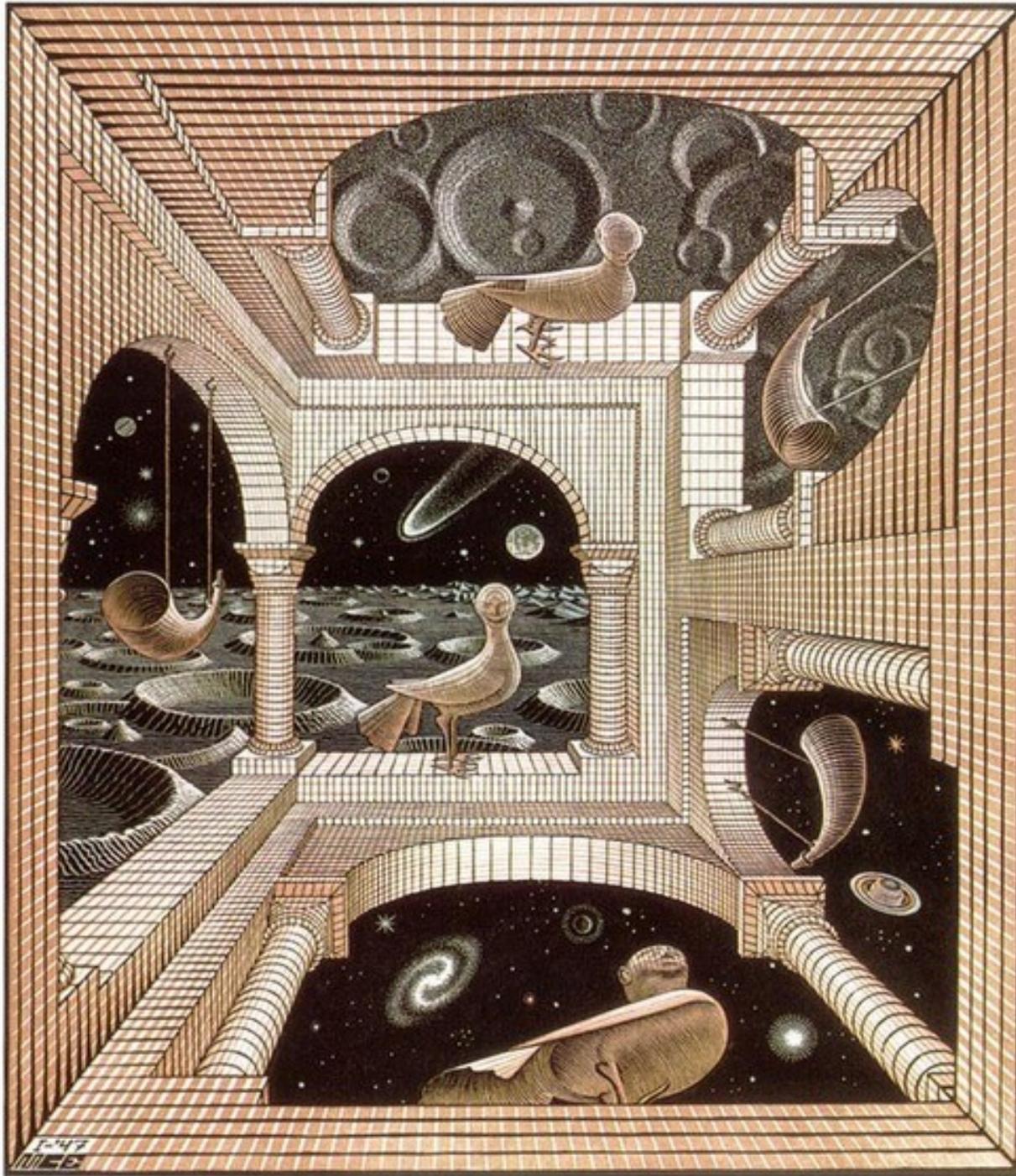


Cycles, 1938



Concaves et convexes, 1955





Un autre monde



Dans le monde d'escher, le jeu vidéo inspiré des dessins de l'artiste