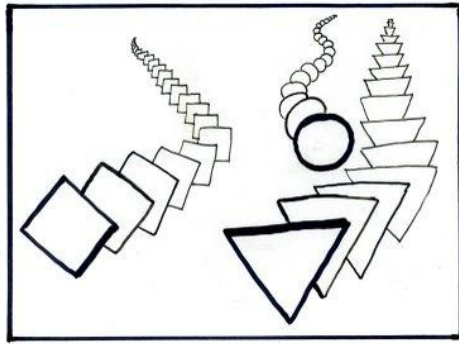


Les Représentations de l'espace : La Perspective .

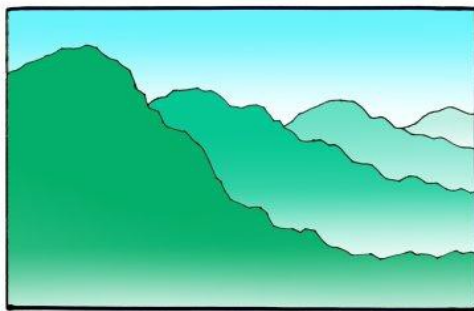
Comment a-t-on fait pour suggérer l'espace , puis dessiner en perspective ?



1/ Superpositions

Les objets les plus proches de l'observateur (**au premier plan**) semblent plus grands que les objets les plus éloignés (**à l'arrière-plan**). Cet effet est accentué par l'épaisseur des contours accentuée sur les éléments du premier plan. Ce procédé est un des plus simples et les plus anciens des dispositifs perspectifs. Il est visible notamment dans l'Art antique et médiéval.

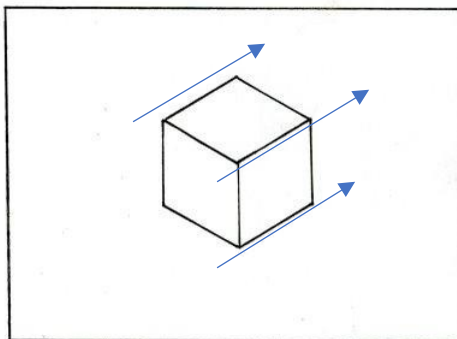
2/ Perspective "atmosphérique", appelée aussi "bleuissement des lointains"



L'air semble transparent, mais en fait il est bleu. Cette perspective se base sur un contraste de couleur entre les objets du **premier plan**, c'est-à-dire les plus proches de l'observateur, et ceux de l'arrière-plan (les plus éloignés devenant de plus en plus bleutés, colorés par l'atmosphère). Il s'agit soit d'un **contraste de valeur** (opposition de couleurs claires et foncées), soit d'un **contraste d'intensité** (opposition de couleurs vives et pâles). Cette forme

de perspective est ancienne : on en trouve des exemples dans l'Antiquité romaine, elle reste cependant utilisée à l'époque moderne, souvent combinée à d'autres types de perspectives. On peut observer ce procédé perspectif dans l'arrière-plan du célèbre tableau de **léonard de Vinci**, "*La Joconde*", le procédé est ici appelé « sfumato » car en plus le lointain est flouté.

3/ Perspective "cavalière"



Cette perspective est utilisée en architecture, pour montrer les espaces intérieurs en *élévation*. Cette représentation ne présente pas de point de fuite, si bien que la taille des objets ne diminue pas lorsqu'ils s'éloignent. Cette perspective donne juste une information sur la notion de profondeur, mais ne crée pas de vraie illusion d'espace.

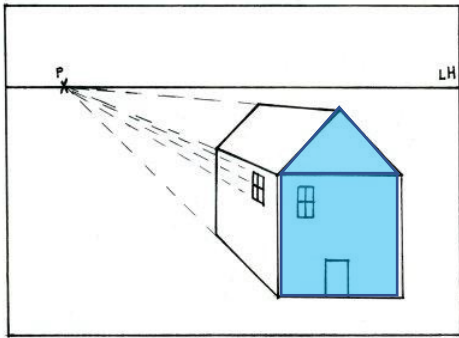
Dans ce type de représentation, les trois directions de l'espace restent parallèles .

On trouve aussi souvent cette perspective dans l'Art traditionnel japonais, dans les dessins d'architectures (vue isométrique), et les jeux vidéo.

La Perspective (suite) .

4/ Perspective à point de fuite unique, dite aussi "monofocale"

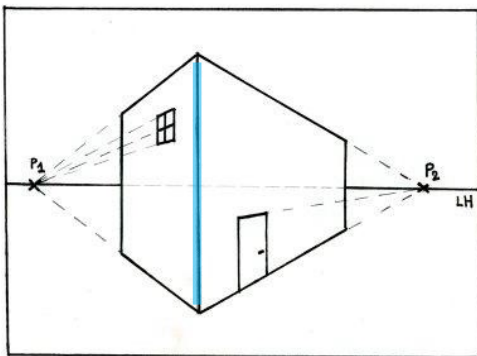
La **ligne d'horizon (LH)** correspond à la hauteur des yeux de l'observateur. Le **point de fuite (PF)** correspond à la position latérale de l'œil de l'observateur. Les **lignes de fuite ou "fuyantes"** correspondent aux côtés du volume qui fuient en profondeur. Ces côtés subissent une déformation : ils tendent à se rejoindre vers le point de fuite.



Remarque: la façade (le côté face à l'observateur appelé "**surface frontale**") ne subit aucune déformation : les côtés du rectangle et de la fenêtre restent bien parallèles. On peut donc poser des mesures régulières sur une face frontale, et au contraire, les mesures sur des fuyantes sont irrégulières, car diminuant progressivement.

Cette forme de perspective, appelée aussi **perspective conique** (ou fuyante) est caractéristique de l'Art de la Renaissance italienne (au XV^{ème} siècle), elle fut expérimentée pour la première fois par **Brunelleschi** en 1416 à Florence, puis elle apparut pour la première fois dans une peinture dans la fresque réalisée par MASACCIO pour la *chapelle Brancacci*, à Florence, en 1425.

5/ Perspective à deux points de fuite, ou perspective "oblique"



Il n'y a pas de "face frontale" (de surface plane et verticale telle une façade face à l'observateur), ainsi, **l'objet est vu par un coin ou une arête** et tous les côtés subissent une déformation : la diminution vers le lointain, s'effectue séparément vers chacun des deux points de fuite.

Cette forme de perspective, aussi appelé **perspective oblique**, (à deux points de fuite), donne davantage l'illusion de profondeur mais

l'inconvénient est qu'elle est plus difficile à mettre en place.

Il est aussi possible de faire une perspective fuyant dans toutes les dimensions de l'espace, avec trois points de fuite, mais c'est encore plus compliqué.

Au niveau 5e, nous nous contenterons de la perspective à un seul point de fuite .