

Les Représentations de l'Espace



Evolution des Représentations de l'Espace

I – La Préhistoire



A la Préhistoire, les artistes primitifs peignent sur les parois et les plafonds des grottes, (des scènes de chasse ou des animaux qui semblent selon une pensée magique traduire les forces sauvages de la nature , dans un espace imaginaire) pas de fond, ni d'horizon, **les représentations sont éparses dans l'espace** sur les murs de la grotte.

1) Superpositions

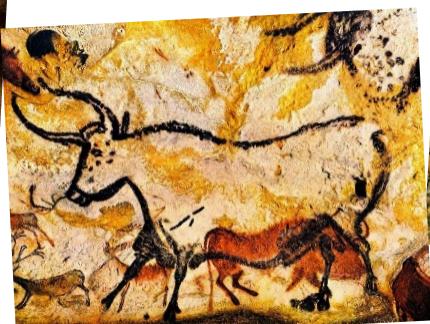
Les dessins liés aux premiers cultes et superstitions sont faits en **superpositions** les uns sur les autres (pas de gomme ! rituels réguliers), et évolueront lors de cette longue période,

traduisant les meutes ou troupeaux par décalage, superposition de formes (grotte Chauvet – 30 000 ans, Lascaux – 15000 ans).



Grotte Chauvet (-30 000ans) décalage /superposition des profils d'animaux

Les représentations animales plus ou moins grandes, ne sont pas une traduction du proche et du lointain, même si elles semblent produire cet effet, puisque probablement réalisées à des moments différents.



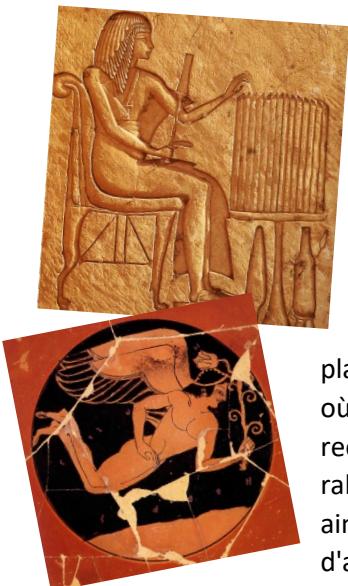
Grotte de Lascaux (-15 000ans) ici les diverses superpositions de profils /recouvrements des animaux dessinés à des échelles variables donnent des effets visuels différents.

II – l'Antiquité

Lors de l'antiquité où les civilisations sont devenues polythéistes, **l'image devient organisée, le fond reste indéterminé l'espace étant surtout imaginaire, un au-delà de ce monde, où l'on imagine qu'évoluent des divinités** représentées par un mélange d'humain et d'animaux symboles des forces et pouvoirs que leur prêtaient les anciennes superstitions.



2) Rabattement



Ce sont d'abord des **conventions de représentation** – tel le **rabanement au plan**, (en art égyptien : corps vu de face, tête, bras et jambes de profil comme aplatis à la surface de représentation) - que l'on retrouve utilisées tant sur les décos de vases et amphores, que sur les murs des pyramides, sur les sarcophages, et les bas-reliefs des temples. Les bras écartés sur les côtés du corps vont bientôt passer devant celui-ci.

Le bassin ci-contre est rabattu au plan, relevé vers l'avant et la surface du mur où il fut représenté, sa forme reste donc rectangulaire, face à nous, les arbres sont rabattus tout autour de celui-ci, pour faire ainsi comprendre que le bassin est entouré d'arbres.



3) Ligne de sol

Il y a aussi désormais une **ligne de sol**, parcourue par les personnages, qui **donne aussi un sens de lecture**, où les moments successifs et les actes d'une histoire ou légende sont racontés.



< une seule ligne de sol dans cette miniature persane



plusieurs lignes sur ce cratère attique (vase grec).

Ci-dessous, sur ce fragment égyptien, la lecture se fait de droite à gauche, et de bas en haut



3^e registre – Transport de la récolte ; foulage du grain , bœuf écrasant les céréales sur une aire.

2^e registre – Récolte des céréales : le blé est coupé par les hommes puis ramassé par les femmes dans leurs paniers.

1^{er} registre – Labour avec une charrue puis semailles.



Progressivement sur cette ligne de sol "poussent" plantes, arbres, montagnes qui peu à peu vont permettre d'"épaissir" cette ligne et créer un arrière-plan aux figures.

4 – La Représentation Hiérarchique

La représentation hiérarchique est une convention qui sera utilisée jusqu'à la fin du moyen âge : les dieux, pharaons,

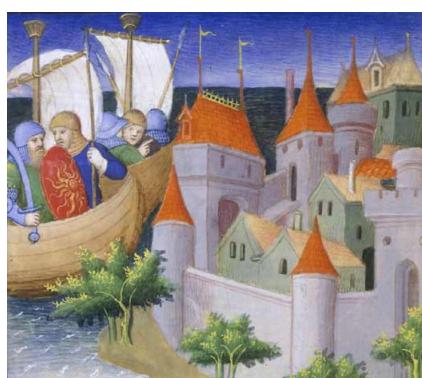
rois et les personnages importants sont représentés plus grands car plus importants socialement (et non pas parce qu'ils seraient plus près de nous). Les esclaves ou paysans, de moindre importance sociale sont donc représentés plus petits. (dans le fragment de fresque ci-dessus, les personnages à gauche sont étagés sur une ligne de sol, par contre, à droite, l'esclave semble "flotter" en l'air sur l'arrière-plan de papyrus).



III – Le Moyen Âge

Ainsi, les personnages ont l'air de géants dans un décor miniature, les éléments environnants (paysage, châteaux, montagnes, arbres, etc.) ne sont pas du tout à l'échelle, ils fonctionnent comme éléments de décor et de récit, servant à indiquer où se passe l'action.

Les peintres ont pour but et obligation de valoriser la religion, les rois, les nobles, puisqu'ils sont payés par ceux-ci. Les peintures visent aussi et surtout à faire comprendre par l'image au peuple souvent illétré et encore superstitieux à cette époque, l'histoire, le pouvoir de l'église et des seigneurs féodaux.

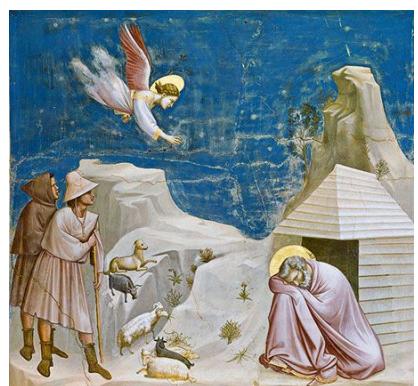


- une scène de marché et le siège par la mer de citadelles – (représentations hiérarchiques)

5 - La perspective inversée :

La religion qui commande les peinture pour les églises a aussi imposé des conventions picturales issues de ses principes : ainsi, **pour les icônes religieuses** retracant les épisodes bibliques, ou la vie des divers saints, **le principe de la perspective (plus grand devant, plus petit au loin) est inversé** ! car selon la religion Dieu est immense et l'homme petit, donc les peintres devaient faire en sorte que l'espace s'élargisse au-delà de l'image que regardait celui qui priait ou par l'intermédiaire de laquelle il s'adressait à Dieu dans sa dévotion.

La perspective inversée, façon particulière de représenter basée sur un dogme religieux est en totale contradiction avec l'observation scientifique et les lois de l'optique et de la nature. C'est donc une variante de la représentation hiérarchique, où **le spectateur doit se sentir petit face à Dieu**.



Il est à remarquer dans ces trois images ci-dessus - outre le fait qu'elles utilisent la représentation hiérarchique - **la transformation progressive du ciel** du début à la fin du moyen âge : le **fond doré des icônes** religieuses, ciel symbolique, espace de l'au-delà et des divinités réalisé avec des feuilles d'or (or = inaltérable, éternel, renvoyant la lumière) puis transformé en **un motif à fleurs de lys ou géométrique** pour les scènes de la vie des seigneurs, et enfin, avec le peintre italien GIOOTTO, l'**apparition d'un ciel bleu**, qui permettra de faire passer la peinture d'un monde spirituel au monde réel et de la faire évoluer d'un espace symbolique vers un espace de plus en plus réaliste .

6 – La perspective cavalière

Les artistes depuis l'antiquité ont tenté de diverses façons de simuler un espace profond (en 3D) sur la surface à deux dimensions du support, observant que les routes ou bâtiments diminuaient vers le lointain, ils ont simulé cette déformation en **gardant les lignes allant dans le sens de profondeur parallèles entre elles** comme pouvaient l'être les horizontales et verticales en vue frontale.



Dès l'antiquité les peintres commencèrent à utiliser **la perspective cavalière** pour créer l'effet de profondeur. Elle sera abondemment utilisée dans diverses civilisations et époques (art japonais, icônes chrétiennes orthodoxes, miniatures persanes et art islamique)

7 – La Perspective Atmosphérique



La couleur tout autant que le dessin fut utilisée pour créer l'effet de profondeur : si l'air est transparent de près, les peintres observèrent que l'atmosphère bleutée estompaient le paysage au lointain. **La perspective atmosphérique** consiste à atténuer progressivement les couleurs saturées d'un premier plan en les rendant de plus en plus bleutées vers le lointain.

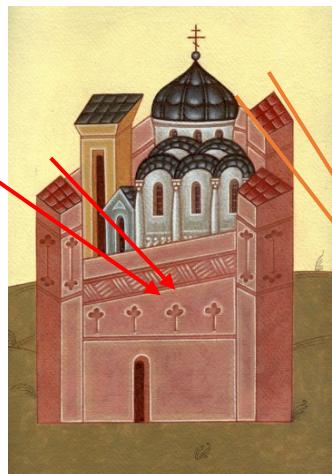


L'observation et la connaissance de ces façons de représenter l'espace permet de dater une image

Durant le moyen âge, les peintres vont donc utiliser variablement toutes ces façons de représenter l'espace, mais aussi tenter de représenter la profondeur selon leurs observations, avec divers axes et lignes fuyantes. Ces diverses approches et essais mélangeant donc les divers types de perspective entre elles, avec plus ou moins de cohérence.

Ainsi, perspectives cavalières, rabattement de plans (parfois partiellement fuyants) se retrouvent dans la même image avec les premières tentatives de regrouper certaines fuyantes vers un même point.

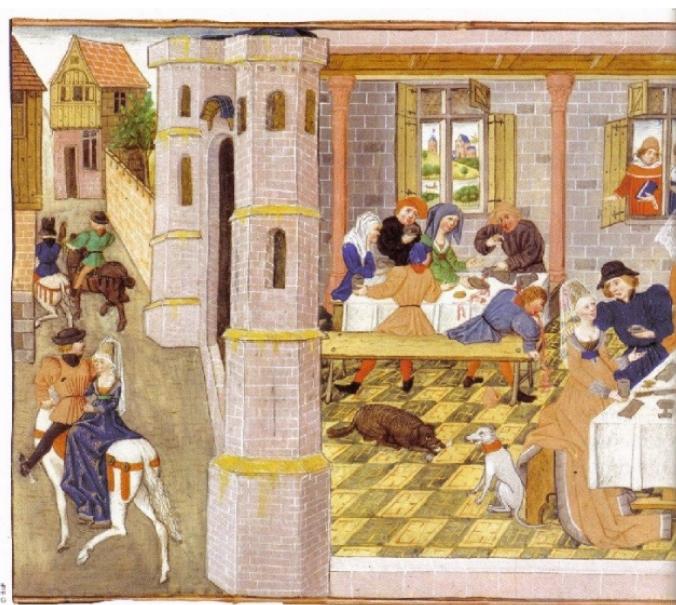
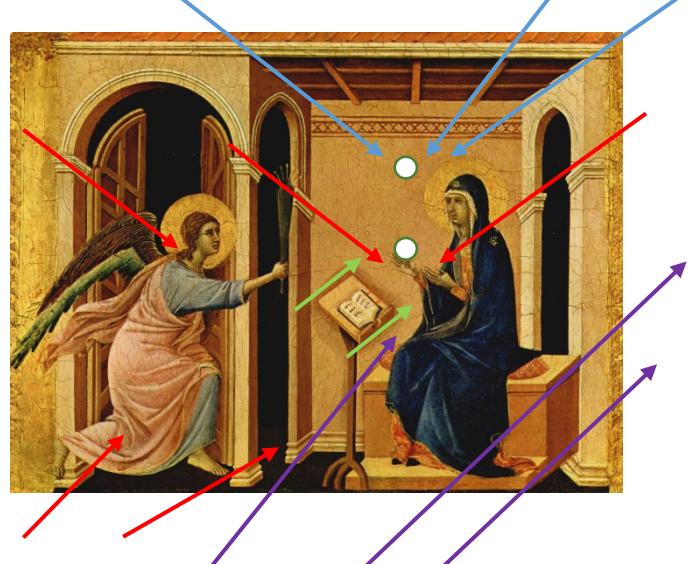
Cependant, **les fuyantes groupées qui se rejoignent en un même point dépendent de parties différentes** (plafond, murs, sols,) et **donnent plusieurs points de fuite dans l'image**.



seules deux fuyantes sur trois à la moitié des murs se rejoignent au niveau de ses mains.

Ci-contre, le dessus des tours de l'église est à la fois rabattu vers l'avant mais avec divers sens de fuyantes, alors que le bas du bâtiment est horizontal, vu strictement de face.

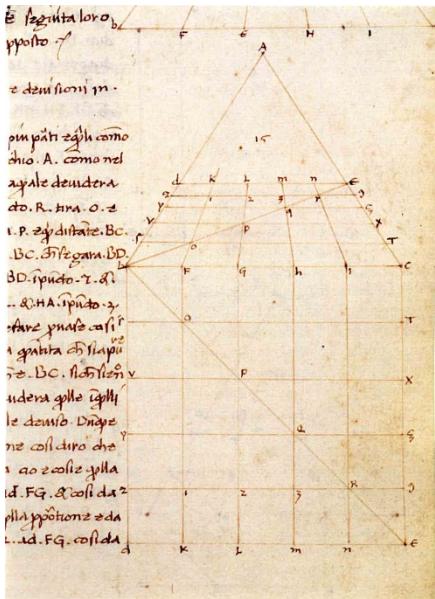
Dans l'annonciation de Duccio, les fuyantes du plafond se rejoignent en un point à hauteur du visage de la vierge, et



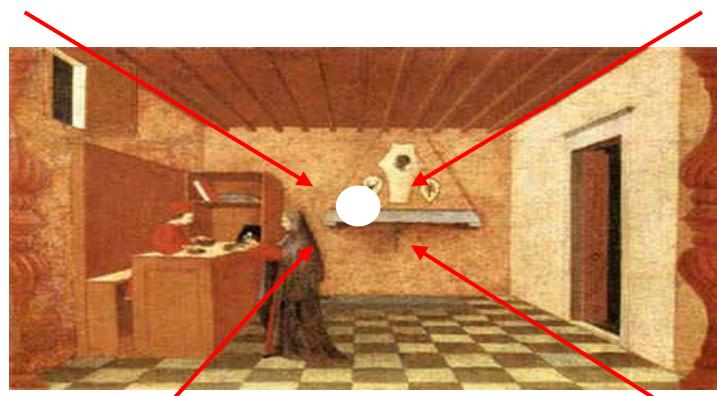
Il est alors possible de dater facilement une peinture du moyen âge : l'image contient divers types de représentation de l'espace, et souvent plusieurs points de fuite différents.

V – La Renaissance - L'invention de la perspective.

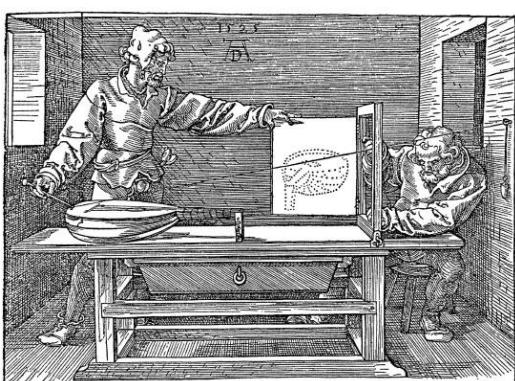
La perspective sera inventée à la Renaissance en Italie vers l'an 1400 (on nomme avec le terme italien cette période: **le "Quattrocento"** (années quatre-cent) . L'architecte Brunelleschi démontre lors d'une expérience face au dôme de Florence, **son principe : les fuyantes se rejoignent en un seul et unique point de fuite correspondant à l'axe du regard.**



Cette nouvelle façon de représenter, conforme à notre vision, va révolutionner la peinture et se répandre en quelques dizaines d'années. (pas de radio ni d'internet à cette époque !).



Elle deviendra la principale façon de représenter l'espace durant les cinq cents ans qui suivront – (jusqu'en vers 1900 où l'invention de la photographie fera que les peintres remettront en question le fait d'avoir privilégié cette façon de représenter parmi d'autres et réinvestiront les anciennes représentations de l'espace tombées en désuétude)

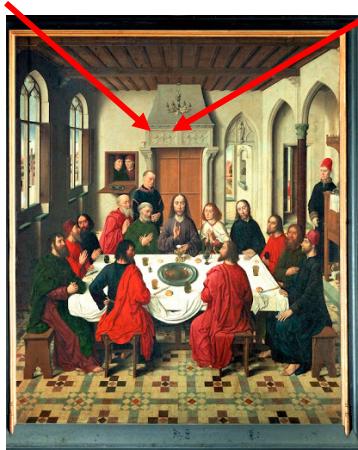


Les artistes du Quattrocento **peuvent désormais représenter "tel que l'on voit"** et leurs successeurs vont peu à peu se détacher des dogmes et de l'emprise religieuse pour une approche plus scientifique, raisonnée et centrée sur l'humain, qui fera de cette période une "Renaissance".

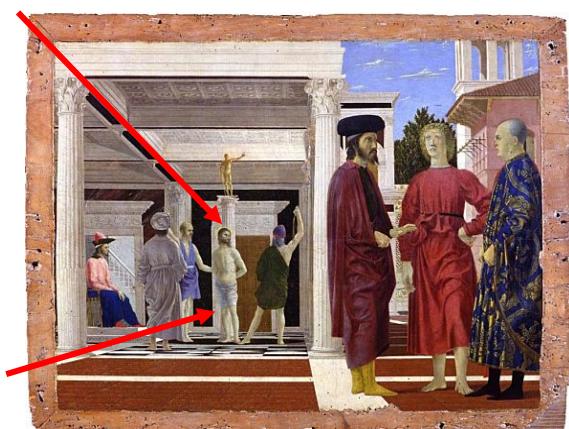
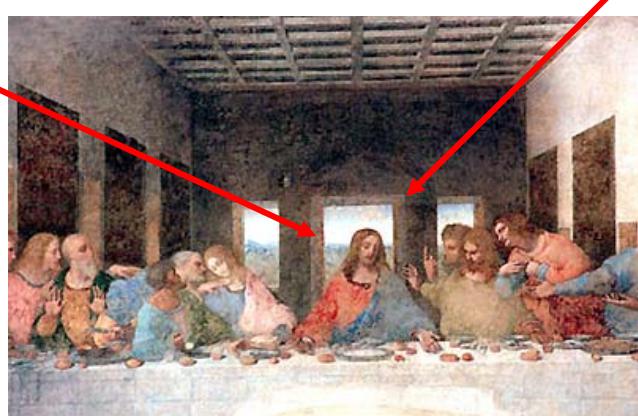


Le carrelage au sol – qui montre le quadrillage spatial permettant de situer dans l'espace profond et indique la diminution progressive et régulière vers le lointain – est un élément formel fréquemment utilisé dans les tableaux après 1400 manifestant la maîtrise de la perspective, qui permet de dater facilement ces peintures.

L'invention de la perspective va influer sur la composition de l'image, les peintres vont vite comprendre que les fuyantes se rejoignant vers un point qui est l'axe du regard, guident le regard du spectateur vers ce point, et que donc il sera préférable de centrer la jonction des fuyantes sur le sujet du tableau, afin que le regard se focalise à cet endroit et non inutilement ailleurs .



Dans le tableau "la Cène" (dernier repas avec les apôtres) de Dierik Bouts, vers 1464 , notre regard se perd sur le haut de la porte ,...
puis Leonard de Vinci vers 1495 dans "la Cène" place le christ sur l'axe des fuyantes ,
notre regard va donc par la composition de l'image, directement sur le Christ.



Dans ce célèbre tableau de Piero della Francesca, "La flagellation du Christ", ~1470 , notre regard est guidé par la perspective vers le sujet principal du tableau qui se trouve... au loin ! .



Il en est de même dans ce tableau de Raphael où la perspective est utilisée très subtilement pour guider le regard vers l'entrée de l'église et à travers celle-ci d'accéder à l'infini au loin, que permet cette porte ouverte pour aller au ciel .