

REPRESENTER L'ESPACE

Représenter notre vision de l'espace par le dessin ou la peinture a longtemps été un enjeu pour les artistes (notamment à la Renaissance !). Il a d'ailleurs fallu plusieurs siècles pour développer des techniques capables de figurer un espace en trois dimensions (des figures en volume) sur un support bidimensionnel (du papier, une toile, un mur...).

Pour donner une impression de profondeur, les faiseurs d'images ont très vite joué sur :

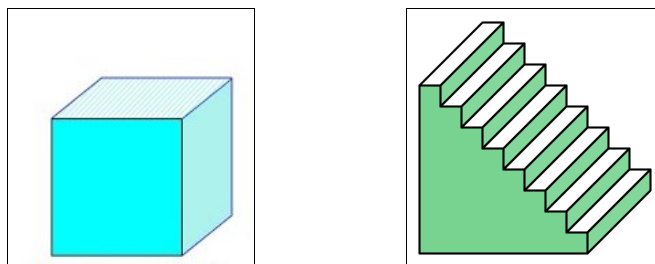
- **L'échelle / la taille des différents éléments** : On observe que la taille des éléments diminue avec la distance. Plus un élément est loin de notre regard, plus il doit être représenté petit. Ainsi, un château à l'arrière plan peut être plus petit qu'une fleur au premier plan.
- **Le chevauchement** : Si l'élément A masque tout ou partie d'un élément B, alors l'élément A est nécessairement situé devant l'élément B.
- **La netteté/les détails** : Les éléments éloignés sont souvent moins distincts, parfois flous.
- **La couleur** : Donner l'impression de la profondeur en utilisant des dégradés de tons qui s'estompent avec la distance. Le premier plan est plus contrasté, et plus on s'éloigne plus les détails disparaissent et les couleurs se dégradent en se refroidissant. On appelle cela la **perspective atmosphérique** ou **perspective aérienne**. Léonard de Vinci parlait de *Sfumato*.

Mais lorsque l'on parle de perspective c'est rarement à la perspective atmosphérique qu'on fait référence. De manière générale, **la perspective** est une technique employée par les dessinateurs / peintres pour donner une impression de profondeur dans leurs réalisations. Comme nous le disions précédemment, il s'agit de simuler un espace tridimensionnel (3D) sur une surface pourtant bidimensionnelle/plane (2D).

On dénombre plusieurs types de perspectives, et parmi les plus connues et utilisées :

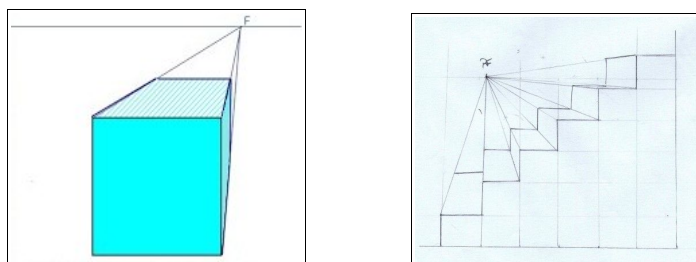
- **La perspective cavalière** : Cette perspective ne prétend pas donner l'illusion de ce qui peut être vu, mais s'attache simplement à rendre la notion de profondeur.

Exemple d'un cube et d'un escalier en perspective cavalière (les fuyantes sont parallèles entre elles et la forme ne rétrécit pas avec la distance, contrairement à ce que l'on observe dans la réalité)



- **La perspective linéaire** (aussi appelée « centrale » ou « conique ») : Cette perspective obéit à un système de règles et met en jeu : une ligne d'horizon et un ou plusieurs point(s) de fuite.

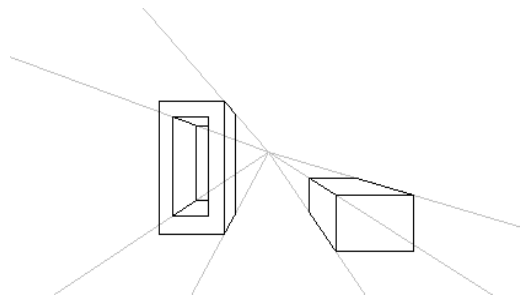
Exemple d'un cube et d'un escalier en perspective linéaire (1 pt de fuite). Les fuyantes convergent vers le point de fuite.



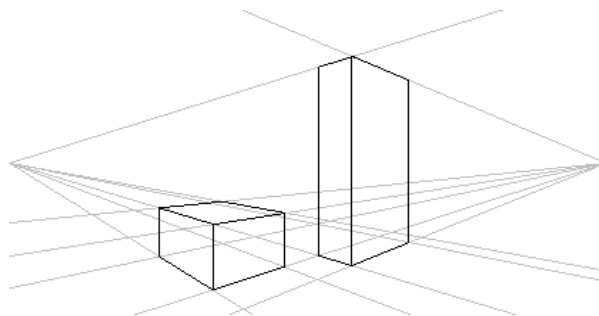
→ **La ligne d'horizon** : C'est un trait horizontal qui représente la zone la plus éloignée dans notre dessin. La ligne d'horizon signale également à quelle hauteur se trouve l'œil de celui qui regarde : dans l'exemple précédent, le cube est situé en dessous de la ligne d'horizon, le regard du spectateur est donc surplombant, et il peut voir le dessus du cube.

→ **Le point de fuite** : C'est un point imaginaire qui aide le dessinateur à construire les éléments de l'espace en perspective. Il est situé sur la ligne d'horizon et c'est vers lui que convergent les lignes fuyantes.

- On utilise une perspective à **un point de fuite** quand une face de l'objet se présente frontalement au regard du spectateur. Dans ce cas, seul l'axe de la profondeur utilise des lignes fuyantes (dirigées vers le point de fuite), et les lignes horizontales et verticales restent parallèles entre-elles.



- On utilise une perspective à **deux points de fuite** lorsque c'est l'arrête de l'objet qui nous fait face. Deux axes utilisent alors des lignes fuyantes, et seules les lignes verticales restent parallèles entre-elles.



Il existe aussi des perspectives à trois points de fuite, mais gardons cela pour plus tard !

Nb : Lorsque l'on veut dessiner un objet en perspective, on trace d'abord la « boîte » (le rectangle) qui pourrait contenir notre objet, puis on dessine l'objet à l'intérieur de la boîte.

Nb' : Lorsque la perspective est utilisée pour représenter le corps humain, on appelle cela **un raccourci**. (Exemple ci-dessous)

