

LE PROCHE ET LE LOINTAIN

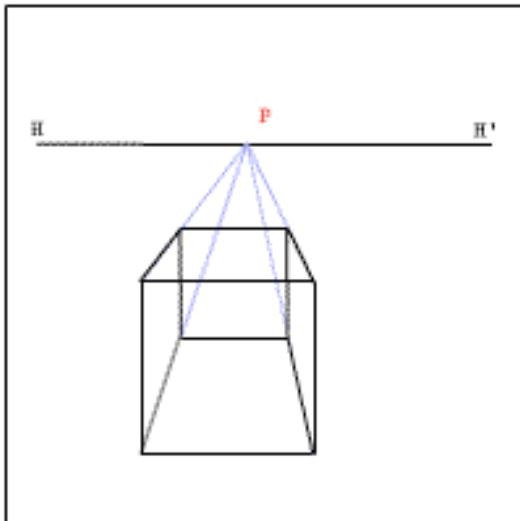
> Ligne d'horizon

Définition : Ligne, qui dans la nature, voit la rencontre de la terre et du ciel. En perspective, l'horizon est une ligne fictive tracée sur la surface de la représentation, où on situera le point de fuite.

> Point de fuite

Définition : La mise au point du système graphique permettant de représenter la profondeur sur une surface plane, une feuille de papier par exemple, date de la Renaissance, au XVe siècle. L'une des lois de la perspective veut que toutes les lignes parallèles qui s'éloignent du spectateur se rencontrent en un même point, dit point de fuite, obligatoirement situé sur la ligne d'horizon qui indique la profondeur de la représentation. En d'autres termes, deux lignes parallèles s'éloignant du spectateur donneront l'impression de se rencontrer à l'infini.

> Perspective linéaire à un point de fuite



Sur l'horizon HH' on place un point P appelé point de fuite. Ce point, c'est la projection sur la ligne d'horizon d'un oeil du spectateur. Comme pour la perspective cavalière, on commence à construire l'objet par une face, celle qui justement nous fait face. Les verticales *en réalité* sont toujours verticales *sur le dessin* et parallèles entre elles. Les horizontales de cette première face sont horizontales sur le dessin et parallèles à la ligne d'horizon. Les autres horizontales, fuyantes (mais parallèles entre elles *en réalité*) vont vers le point P et ne sont donc plus parallèles *sur le dessin*.

* *A retenir* : Ne vont vers un même point de fuite *sur le dessin* que des parallèles entre elles *en réalité*.

Exercices /

> jouer avec l'espace

>> un personnage dans un espace vide il convient de très bien déterminer

cet espace et le positionnement du personnage dans cet espace (fond coloré ou pas) pour ce faire /

- choisir un format : rectangulaire (paysage ou en hauteur ; carré ; légèrement plus haut ou plus large que le carré).
- observer une forme (une sculpture), compter combien de fois on peut la mettre dans la hauteur ou la largeur (une sculpture dans une grande salle du Louvre, une personne (qui devient votre mesure étalon) dans la rue par rapport à la hauteur de la devanture d'une vitrine ou la hauteur d'un immeuble et par rapport à la largeur de votre dessin de la rue etc ...).
- dans une pièce fermée, dessiner un angle avec le plafond et placer le personnage > cela oblige à avoir une vue d'ensemble et à trouver le rapport de la forme et de la pièce.
- positionner un objet par rapport à un autre objet (un citron par rapport à un saladier, un réveil par rapport à une lampe ...), une personne par rapport à un objet
- une porte - un mur.

>>> en fait dans cet exercice il s'agit d'étudier le rapport de masses entre elles.

* au besoin, tracez les formes générales ainsi que les lignes générales - grisez en teintes différentes les différentes parties pour mieux vous rendre compte.

* n'oubliez pas que ce qui est près de vous est grand, net et précis, ce qui s'éloigne devient plus petit et plus flou.

> Quelques ouvrages à consulter :

La perspective en jeu *Les dessous de l'image* par Philippe Comar
Editions découvertes Gallimard

La perspective comme forme symbolique par Erwin Panofsky.
Ed. de minuit, Paris, 1978