

Histoire des arts. Fiche n°1 : La Perspective et les nouvelles représentation de l'espace.

I. Qu'est-ce que la perspective ?

La perspective est un système de représentation de l'espace à trois dimensions sur un plan. Elle a de nombreux points communs avec la façon dont nous-mêmes percevons l'espace et les objets qui s'y trouvent. Toutefois, comme la perspective est basée mathématiquement sur un point de vue unique et fixe, elle ne peut être qu'une approximation de la complexité du fonctionnement de notre œil.

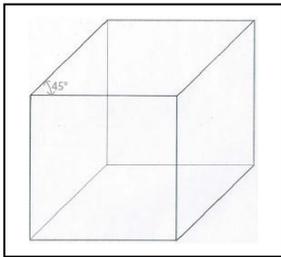
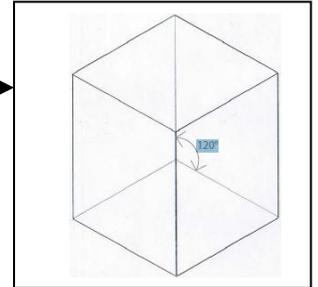
Il existe différentes techniques pour représenter une perspective en dessin :

1- La perspective axonométrique:

C'est une projection orthogonale sur un plan, elle n'utilise pas de point de fuite, et les rapports de grandeur sont conservés selon les directions. Aujourd'hui, elle est majoritairement utilisée en conception (CAO, architecture). On en distingue plusieurs types :

a- Perspective isométrique :

Les angles entre les axes du système de coordonnées cartésiennes orthonormé sont de 120° dans la projection, les rapports de grandeur sont conservés entre les trois axes.



b- Perspective cavalière :

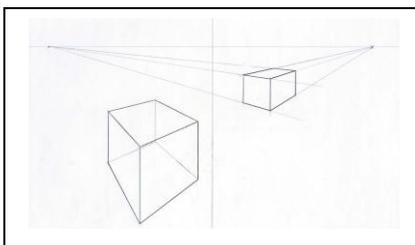
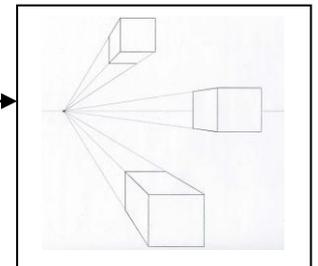
Originellement créée par les militaires pour étudier la balistique et les fortifications (pour savoir à quel moment on peut tirer au canon sur les cavaliers). Le plan vertical (xOz) est en vraie grandeur, et la profondeur (Oy) est à 45° .

2- La perspective cônica:

La perspective cônica a été inventée par Filippo Brunelleschi en 1415 à devant le baptistère de Florence. Cette invention a ouvert la voie à la Renaissance artistique. Il s'agit une projection selon un faisceau de droites passant par un même point. On distinguera plusieurs cas : si le tableau est un plan, on obtiendra :

a- une perspective à un point de fuite

(si le tableau est parallèle à l'objet à représenter, dans ce cas, certaines droites parallèles seront parallèles dans la perspective),

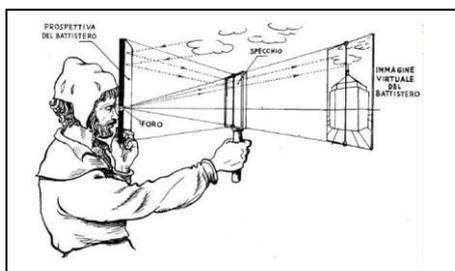


b- une perspective à deux points de fuite

(si le tableau n'est pas parallèle à l'objet à représenter, seules les verticales resteront parallèles entre elles dans la perspective).

II. L'invention de la perspective.

Le principe de la perspective se développe au début du XVe siècle, dans le milieu intellectuel et artistique de Florence. Cette invention peut être attribuée aux florentins Leon Battista Alberti, architecte, artiste, amateur d'art antique et homme de lettres, et Filippo Brunelleschi, architecte et sculpteur.



Cette reconstitution montre l'un de ses panneaux, une vue du baptistère de Florence. Brunelleschi fit la démonstration de l'illusion de profondeur et de l'exactitude de son panneau en y perçant un œilleton (l'équivalent d'un point de fuite). Il suffit d'y appliquer son œil et de tenir un miroir juste en face. L'expérience ne peut se dérouler qu'à l'endroit précis d'où le baptistère est vu sur la tablette ; la comparaison se fait en superposant l'illusion peinte et la réalité.