



TRAVAUX PRATIQUES DE PEINTURE

MISE EN PERSPECTIVE

Paysages et scènes avec des personnes

Atelier du 29 mars 2013, dirigé par Jean Pierre PONS

LA MISE EN PERSPECTIVE

La mise en perspective des objets ou des éléments d'une scène consistent, par divers procédés, à créer une illusion d'éloignement relatif de ces éléments les uns par rapport aux autres.

La mise en perspective peut se faire de plusieurs manières, par le chevauchement des objets les uns sur les autres, par les différences de dimensions de ces objets, par la lumière et les ombres projetés sur ces objets ou encore, par leur couleur et leur netteté.

1. PERSPECTIVE PAR CHEVAUCHEMENT

La perspective par chevauchement est très simple à mettre en œuvre. C'est la superposition des éléments qui donnent leur position et leur éloignement dans l'espace.

Pour les trois objets en haut, à droite, la première disposition ne donne aucune indication sur l'éloignement des uns par rapport aux autres dans le sens de la profondeur. Le deuxième figure montre par leur chevauchement que la bouilloire est placée derrière le sablier et le globe terrestre en premier plan. Le troisième dessin montre la disposition inverse où la bouilloire est au premier plan.

Dans la scène de carnaval ici à droite, le chevauchement des personnages nous montre quels sont ceux qui sont en premier plan et l'éloignement relatif les uns par rapport aux autres.

Pour les deux personnages du fonds, le chevauchement du béret sur le chapeau nous indique que la personne au chapeau et celle qui est la plus éloignée.



Dans le bouquet de fleurs ici à droite, le chevauchement des fleurs les unes sur les autres nous indique leur position relative entre elles et par rapport aux feuilles.



2. PERSPECTIVE PAR CHANGEMENT DE TAILLE

La perspective par changement de taille consiste à suggérer l'éloignement des objets les uns par rapport aux autres en représentant les objets éloignés plus petits que les objets de premier plan.

Ainsi, les objets sont de plus en plus petits avec l'éloignement.

Dans l'exemple ci-contre, sans aucune ligne de fuite ou autre perspective, c'est le seul changement de taille des personnages qui donne de la profondeur à la scène et influence la perception sur la situation des personnes dans la profondeur du paysage, du plus près (plus grand) au plus loin (plus petit).

Dans le paysage ci-dessous, la représentation des coquelicots rouges, de par leur grandeur qui va en diminuant, donnent un effet d'éloignement et d'inclinaison sur la partie gauche du tableau.

Dans la représentation du village, les maisons et les toitures qui sont au premier plan ont une dimension plus grande que celles qui sont éloignées, c'est ce qui donne cette impression de profondeur et d'inclinaison du village sur la colline.

De même, pour la barre de rochers, ceux du premier plan, derrière le clocher, ont la plus grande dimension. Leur hauteur qui diminue sur la gauche donne une impression d'éloignement de cette barre rocheuse.



3. PERSPECTIVE PAR MODELÉ ET OMBRES

Pour un sujet dont la forme ne donne aucune indication de volume, qui ne comporte que des formes arrondies, sans arêtes vives, c'est le modelé qui mettra en valeur la lumière et les ombres sur le sujet permettra d'obtenir une illusion de perspectives.

Sur le sujet de droite on voit bien que le bras gauche se situe au premier plan, il donne une ombre sur la taille de la personne ; la main droite est devant la cruche, les jambes à l'avant du mur...

Ce sont la lumière et les ombres qui permettent à notre cerveau d'interpréter le volume de la forme qui est peinte sur une surface plane du tableau.

Les ombres apportent des informations qui sont facilement interprétées et traduites par le cerveau sous la forme de volumes.

En pratique, pour représenter ce genre de sujet, il faut dès le départ bien identifier la direction de la lumière. Ici la lumière vient du côté droit, horizontalement. Il est recommandé de tracer sur le bord du dessin une flèche qui indique le sens de projection de la lumière.

Ci-dessous, une copie du tableau de Tamara de Lempicka « jeune fille à la robe verte » qui est un autre exemple de perspective par le modelé.



Les ombres des plis de la robe et des reliefs plus clairs donnent une excellente impression de volume. La lumière qui vient de la gauche porte l'ombre de la main droite et du chapeau sur le visage de la jeune fille.

Ci-dessous encore, Sur une copie du même peintre «jeune fille endormie», ce sont la lumière et les ombres sur le sujet qui donnent les impressions de volume des différentes parties du corps.



4. PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE

La perspective dite « atmosphérique » peut donner une impression d'éloignement soit par le dessin, soit par les couleurs.

4.1. PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE PAR LE DESSIN.

Dans ce type de perspectives, l'illusion de l'éloignement est donné par des contours et détails très précis sur les sujets proches tandis que ceux plus éloignés sont dessinés avec moins de précision et moins de netteté. On pourrait comparer cette représentation avec une photographie dont le sujet principal est très net et les éléments du décor plus flous.

Dans l'aquarelle ci-dessous, qui représente la vallée de la Durance vue du haut des Pénitents des Mées, les arbustes et rochers du premier plan sont les plus nets; dans la vallée, les arbres, les maisons, les collines qui sont de plus en plus floues en montant vers le haut du dessin donnent cette impression de profondeur de la vallée vers l'horizon.



Il en est de même pour les ombres et la lumière, les contrastes d'ombre et de lumière sont beaucoup plus prononcés au premier plan que dans les parties éloignées. Sur les collines du fonds il n'y a presque plus de contraste entre l'ombre et la lumière.

4.1. PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE PAR LE CHANGEMENT DE VALEUR ET DE COULEUR

Toujours sur cette même aquarelle, observons les couleurs, Elles sont très vives sur les premiers plans et perdent de plus en plus de valeur lorsque l'on monte vers le haut du dessin. Cette perte de valeur dans la couleur est interprétée par notre cerveau comme un signe d'éloignement.

En effet, dans un paysage, au plus la distance est grande entre nos yeux et un élément du tableau, au plus il y aura de l'atmosphère interposée. Cette atmosphère aura tendance à bleuer de plus en plus tous les objets éloignés et à les rendre de moins en moins nets.

Les arbres de la vallée sont moins verts, plus bleutés et ont moins d'éclats de lumière que les arbres du premier plan, de même, la verdure des arbres des collines du fond de paysages sont encore plus bleus et moins nets que ceux de la vallée.

Il convient de retenir que pour donner un effet de perspective nous devons dessiner avec plus de netteté les éléments des plans rapprochés, avec des couleurs plus chaudes dans les plans rapprochés que dans les plans éloignés, qui seront plus flous, avec des teintes qui bleussent de plus en plus avec l'éloignement.



L'aquarelle ci-dessus représente une campagne en Toscane. il n'y a pas de perspective linéaire dans ce dessin mais les couleurs et la netteté permettent de donner l'illusion de l'éloignement en remontant du bas du dessin vers le haut.

Le flou et les couleurs estompées des collines du fond, donnent de la profondeur au sujet.

5. PERSPECTIVE LINEAIRE

La perspective par des lignes du dessin permet de suggérer l'éloignement des éléments composant le tableau. La construction de ces lignes obéit à des règles géométriques que nous allons résumer de la façon suivante:

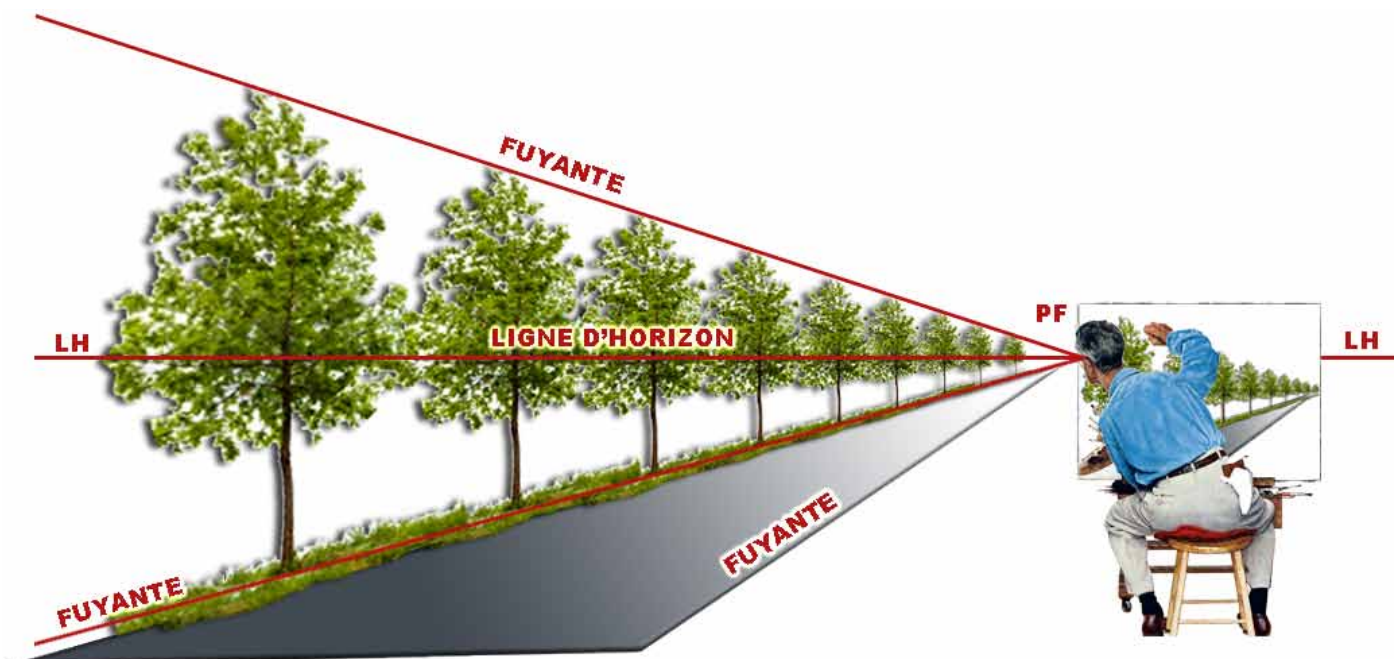
Un observateur voit au loin une **ligne d'horizon**, par exemple cette ligne matérialise la ligne horizontale entre le ciel et la mer que l'on voit au loin.

C'est aussi sur une ligne d'horizon que l'on voit par exemple des rails de chemin de fer se rejoindre. Nous appellerons les lignes parallèles des deux rails qui se rejoignent à l'horizon, des **fuyantes**.

Sur un tableau (plan vertical de la surface sur laquelle on dessine) toutes les lignes horizontales parallèles (FUYANTES) vont rejoindre un point situé sur la ligne d'horizon (LH), le point de fuite (PF). Les lignes verticales (troncs des arbres) gardent leur verticalité dans tous les endroits du dessin.

Nous remarquerons que toutes les fuyantes situées en dessous de la ligne d'horizon montent vers le point de fuite et que celles situées au-dessus de la ligne d'horizon descendent vers le point de fuite.

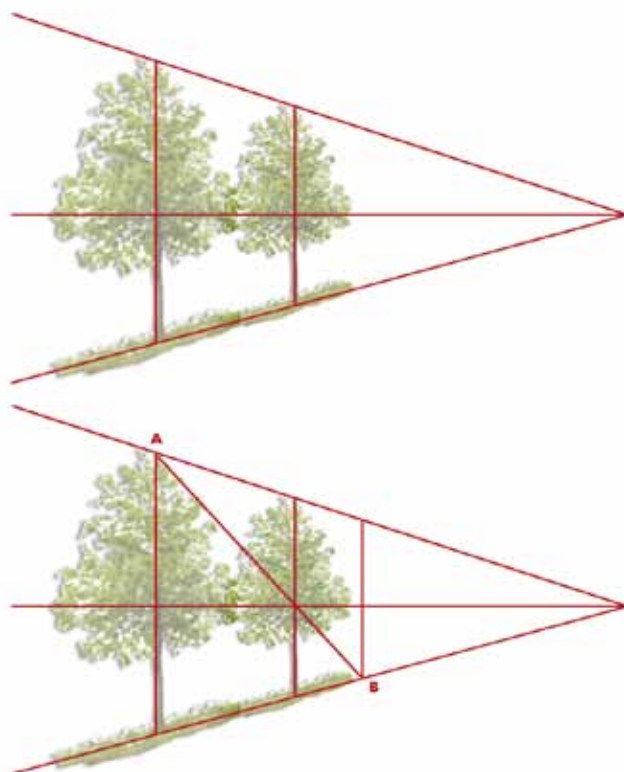
Nous remarquerons également que l'espace entre les arbres diminue avec l'éloignement.



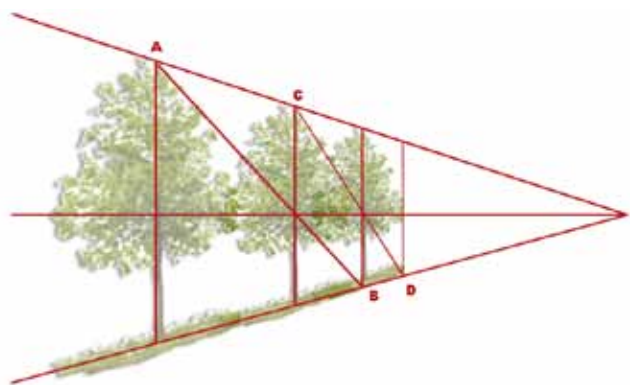
Nous allons voir que ces différentes distances entre les arbres peuvent être déterminées assez simplement par une construction géométrique sur les lignes de fuite. C'est la position du deuxième arbre qui déterminera la position de tous les autres arbres qui suivent.

La construction géométrique qui donnera ces positions est la suivante.

Partant du sommet du premier arbre sur la fuyante du haut (point A), la ligne qui passe par l'intersection de la verticale du 2ème arbre sur la ligne d'horizon positionnera le pied du troisième arbre sur la fuyante du bas (point B).



La position du troisième arbre sera déterminée de la même façon, à partir du deuxième arbre, avec la droite CD, puis le quatrième arbre avec la droite EF.



Il en sera de même pour déterminer la hauteur des personnages qui pourraient se situer dans la scène de ce paysage.

Dans le dessin de droite, la hauteur de la deuxième personne est obtenue par l'intersection de la verticale sur les fuyantes de haut et de bas (comme pour les arbres vus précédemment).

Pour déterminer la hauteur d'une personne qui se trouverait hors de la ligne de fuite du bas, par exemple sur le cercle rouge, en A, nous nous référeront encore à la hauteur de la personne du premier plan, en réalisant une simple construction géométrique sur ses lignes de fuite.

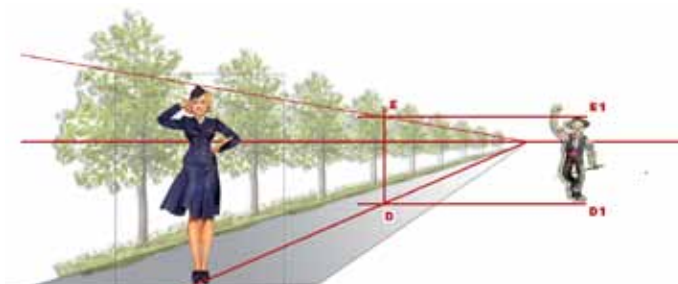
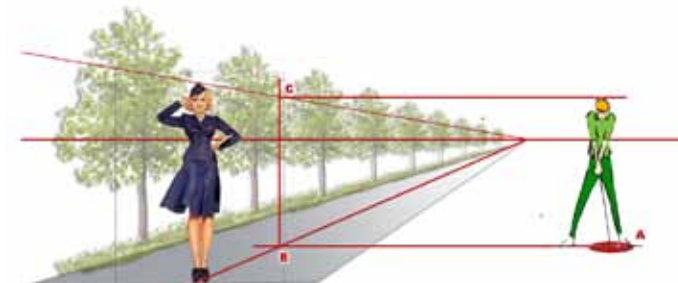
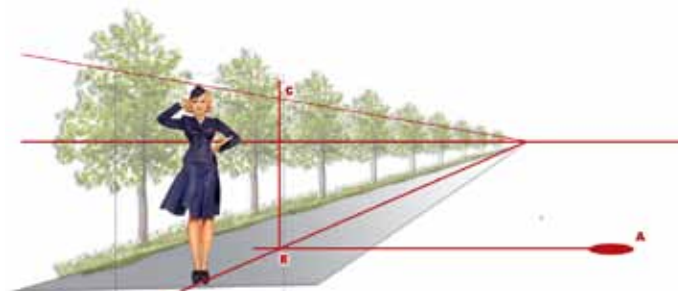
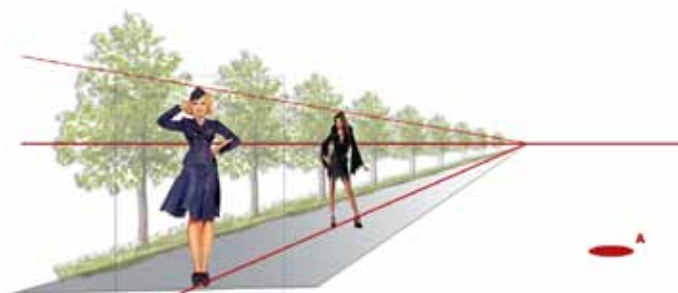
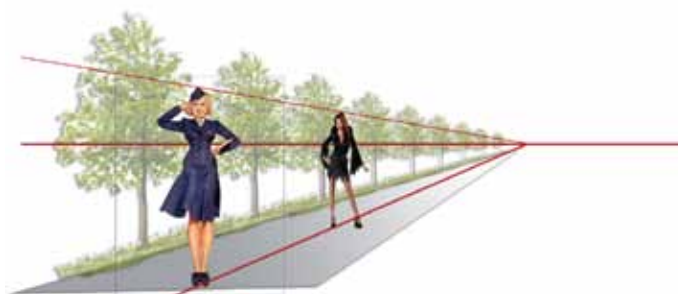
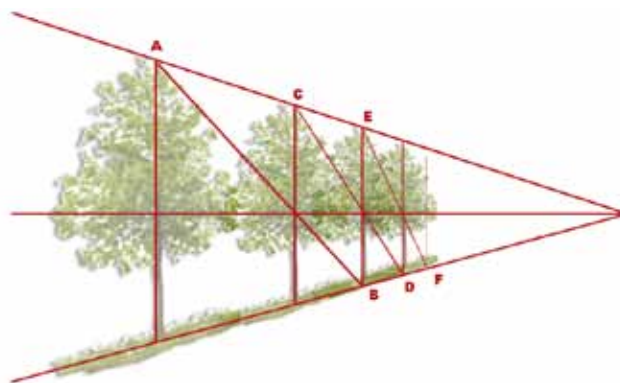
Une parallèle à la ligne de terre qui passe par A coupe la fuyante basse du personnage de premier plan au point B. La verticale BC nous donne la hauteur relative du personnage qui se trouverait au point A

En reportant la hauteur BC au niveau du point A, nous connaissons la hauteur de la personne qui se trouverait en A.

C'est la même construction pour un autre personnage plus éloigné, pour lequel la droite DE donne sa hauteur en D1E1. Ainsi, comme vous pouvez le voir sur le dessin ci-dessous, tous les personnages inscrits dans une scène ont une hauteur relative qui donne une impression de perspective et les situent exactement dans la profondeur du paysage.



Nous déterminerons la position des arbres suivants, toujours de la même façon, jusqu'à atteindre la ligne d'horizon.



TRAVAIL PRATIQUE

DESSINER UNE ALLÉE AVEC DES PROMENEURS

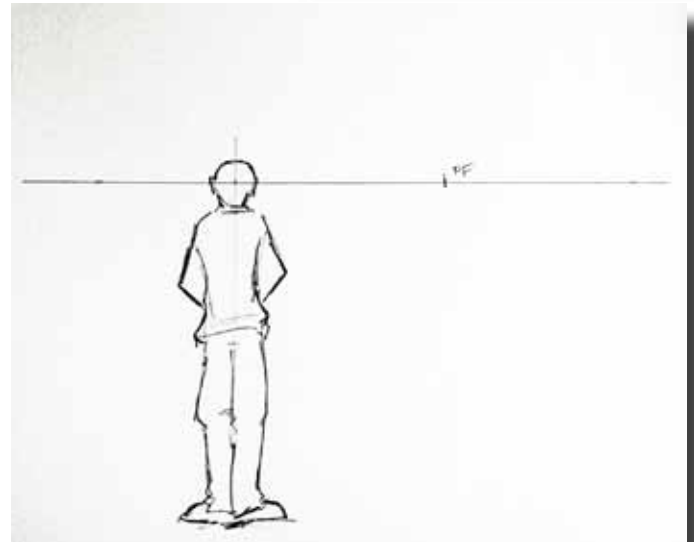


ETAPE 1

PERSONNAGE ET HORIZON

Tracer une ligne d'horizon aux $\frac{2}{3}$ de la hauteur de la feuille, puis à gauche, au premier tiers de largeur de la feuille, dessiner une personne vue de dos (respecter les proportions de hauteur tête, taille du cours précédent). avec la ligne d'horizon à hauteur des yeux.

Sur la ligne d'horizon, au $\frac{2}{3}$, tracer un point qui sera le point de fuite de notre paysage, ce qui indique qu'en qualité de spectateurs, notre regard se situe à hauteur des yeux de ce personnage, et que nous sommes placés face à la partie droite du tableau (au niveau du point de fuite).

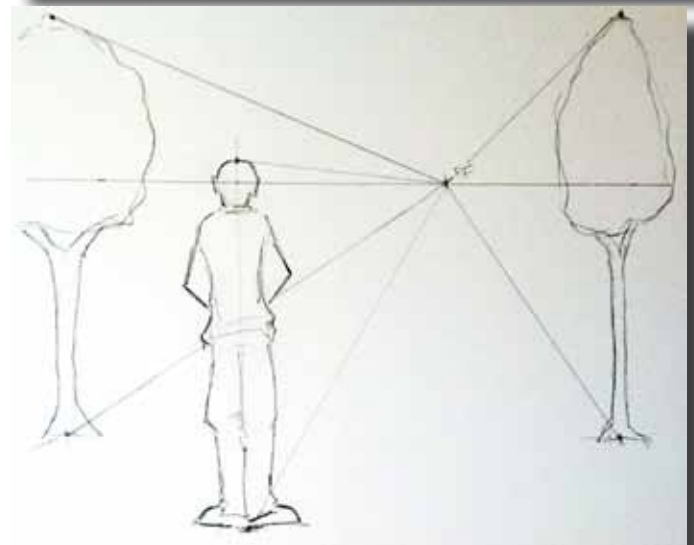


ETAPE 2

ARBRES DE PREMIER PLAN

Côté droit puis côté gauche de la feuille, tracer un petit arbre. La base du tronc plus éloignée que le personnage (pied de l'arbre plus haut que les chaussures), le haut du tronc plus bas que la ligne d'horizon et le sommet de l'arbre au plus haut sur la feuille.

Tracer ensuite les fuyantes hautes et basses pour les arbres et le personnage.



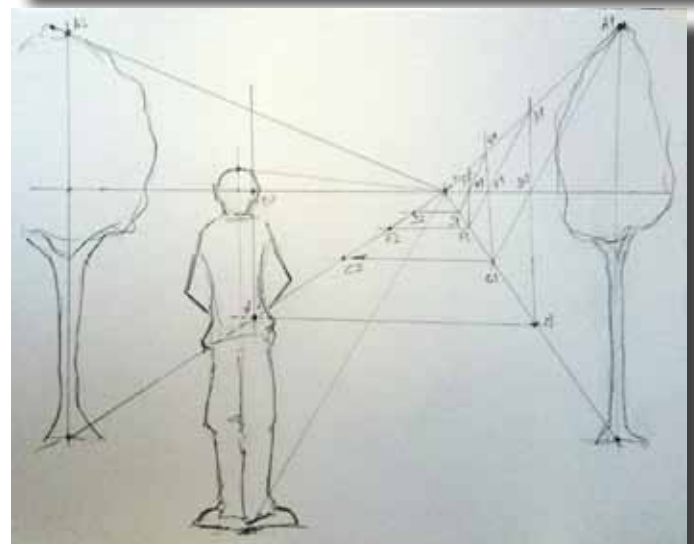
ETAPE 3

POSITIONNEMENT DES AUTRES ARBRES

Sur la fuyante basse de l'arbre de droite, prendre un point M qui sera le bas du tronc du deuxième arbre de la rangée de droite.

Construire ensuite la verticale MD1 et la droite A1B1 qui donnera la position du bas du tronc du troisième arbre, et ainsi de suite, pour les arbres suivants.

On pourrait faire la même construction géométrique pour la rangée d'arbres de gauche, mais il y a plus simple, des lignes horizontales (parallèles à la ligne d'horizon) menées des pieds de droite (M, C1, F1, J1) sur la fuyante basse à gauche donnent ces points (N, C2, F2, J2).



ETAPE 4

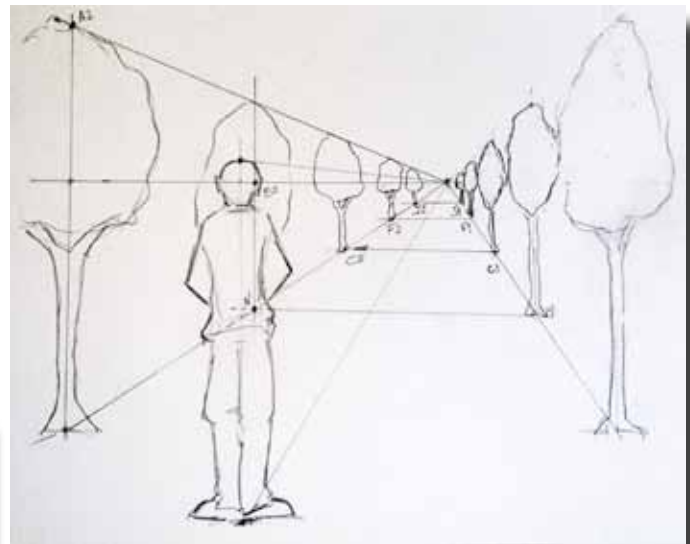
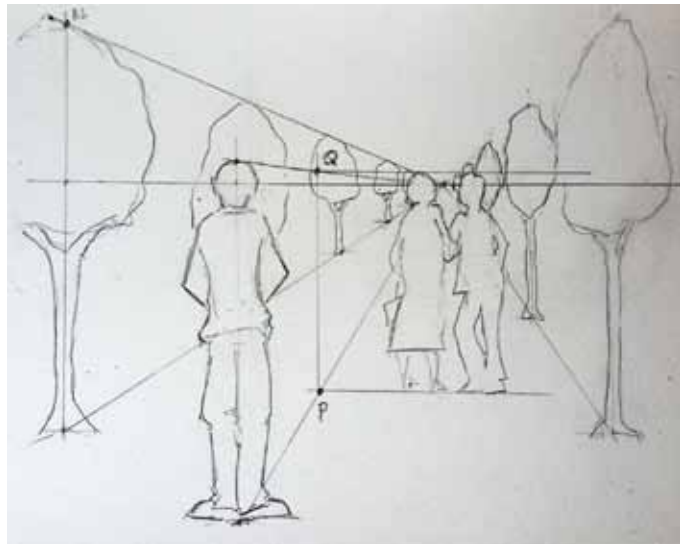
DESSIN DES ARBRES

Tracer les arbres à droite et à gauche en utilisant les repères de construction (voir dessin ici à droite).

ETAPE 5

DESSIN DU COUPLE

Nous allons à présent tracer d'autres personnages de la scène. En premier, le couple dont la position se situera environ entre les deux premières rangées d'arbres.



Tracer une ligne horizontale entre les deux premières rangées d'arbres. Cette horizontale coupe la fuyante basse du premier personnage au point P. C'est ce point qui nous permettra de trouver la hauteur du couple.

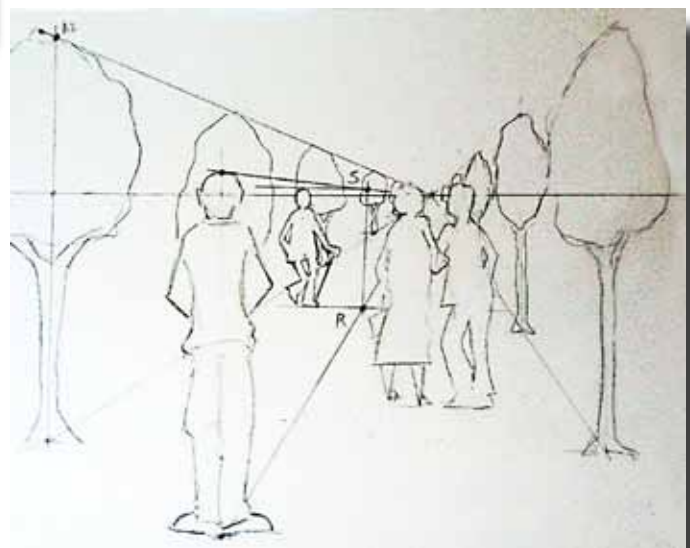
Une verticale élevée du point P coupe la fuyante haute du premier personnage au point Q et, une horizontale à partir de Q indiquera la hauteur relative du couple.

ETAPE 6

DESSIN DU DERNIER PERSONNAGE

Nous allons dessiner un autre personnage, un peu plus éloigné que le couple, sur leur gauche. La construction est identique, nous utiliserons encore le premier personnage pour déterminer la hauteur de ce dernier.

Une horizontale coupe la fuyante basse au point R. De ce point, une verticale coupe la fuyante haute au point S et, une horizontale en ce point donnera la hauteur relative de ce dernier personnage.



ETAPE 7

GOMMAGE ET MISE EN COULEUR

Il ne restera plus qu'à gommer toutes les lignes de construction et colorer cette scène à votre convenance.