ARTS PLASTIQUES · 4E / COURS

La perspective linéaire

Astrolab Cours · astrolabcours.fr

01 Le problème

Les rails d'une voie ferrée sont parallèles. Pourtant, quand on les regarde, ils semblent se rejoindre au loin. Comment les peintres ont-ils transformé cette observation en méthode ?

01 L'idée : les rails

Les **rails** qui se rejoignent à l'horizon sont toute la perspective linéaire : des lignes parallèles en réalité, qui convergent vers un point sur la ligne d'horizon. Ce point, c'est le **point de fuite**.

01 Les mots du sujet

- **Ligne d'horizon** : ligne à hauteur des yeux de celui qui regarde.
- **Point de fuite** : point de l'horizon où convergent les lignes qui s'éloignent.
- **Lignes de fuite** : lignes qui partent vers le point de fuite.

01 1. Perspective à un point de fuite

On regarde une rue ou un couloir de face. Toutes les lignes qui s'éloignent (bords des trottoirs, toits, fenêtres) partent vers **un seul point**, au centre de l'horizon. Les lignes verticales restent verticales, les horizontales de face restent horizontales.

01 2. Perspective à deux points de fuite

On regarde un bâtiment **par un angle**. Les lignes d'une façade partent vers un point à gauche, celles de l'autre façade vers un point à droite, tous deux sur l'horizon.

3. Une invention de la Renaissance

- Au début du XVe siècle, à Florence, l'architecte **Filippo Brunelleschi** met au point une méthode géométrique de perspective.
- L'architecte et théoricien **Leon Battista Alberti** la décrit dans un traité sur la peinture, vers 1435.
- Les peintres de la Renaissance l'utilisent pour faire du tableau une « fenêtre ouverte » sur le monde.

4. Remettre la perspective en question

Au début du XXe siècle, les **cubistes**, comme Picasso et Braque, abandonnent le point de vue unique : ils

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/arts/4e/perspective-et-point-de-vue/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits

montrent un objet sous plusieurs angles à la fois. D'autres artistes, comme **M. C. Escher**, jouent avec la perspective pour créer des espaces impossibles.

Exemple guidé

Dessiner un couloir en perspective à un point.

1. **Tracer l'horizon** à hauteur des yeux.
2. **Placer le point de fuite** au centre.
3. **Dessiner le fond** du couloir, un petit rectangle autour du point.
4. **Relier les coins** du rectangle aux coins de la feuille : murs, sol et plafond apparaissent.

Les pièges

- Placer le point de fuite ailleurs que sur la ligne d'horizon.
- Faire converger aussi les lignes verticales.
- Croire que la perspective est la seule manière juste de représenter l'espace.

© Astrolab Cours · astrolabcours.fr/arts/4e/perspective-et-point-de-vue/ · Tous droits réservés : usage personnel uniquement, republication et usage commercial interdits