

LAROUSSE

PEINDRE & dessiner

MÉTHODE
PROGRESSIVE

J.M. PARRAMÓN

HEBDOMADAIRE N° 3

La perspective

Premières
notions

Les formes
géométriques



BORDAS

LAROUSSE

NE PEUT ÊTRE VENDU SÉPARÉMENT

T 5018 - 3 H - 39,00 F-RD



270 FB/270 FL/9,90 FS

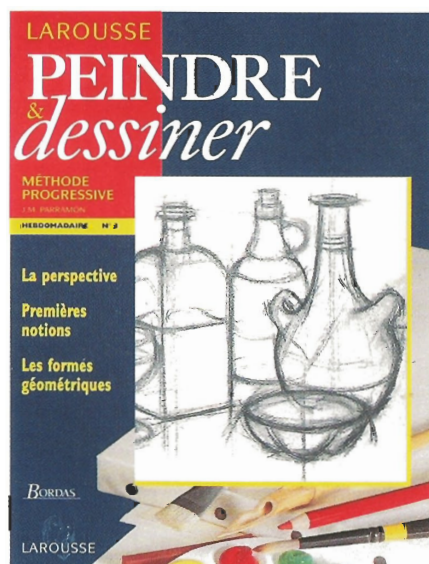
PEINDRE & DESSINER

Une nouvelle méthode de LAROUSSE, complète et progressive, qui rend accessible à tous le plaisir de créer. PEINDRE & DESSINER, c'est chaque semaine un cours particulier à domicile, avec des conseils de spécialistes pour vous guider, des explications détaillées et des exercices variés pour progresser étape par étape, à votre propre rythme.

Conçue et réalisée par une équipe d'artistes, la méthode PEINDRE & DESSINER est un véritable apprentissage par l'exemple ; elle respecte la démarche des cours académiques classiques.

Semaine après semaine, vous découvrirez :

- Les bases fondamentales du dessin et de la peinture : la théorie de la couleur, la composition des formes, la perspective, les ombres et la lumière, les expressions du visage, le mouvement du corps...
- Toutes les techniques artistiques : crayon, fusain, encres, pastel, aquarelle, peinture à l'huile, acrylique, gouache...
- Les sujets que vous aimez : paysages, natures mortes, nus, portraits, marines...
- Tous les quatre numéros, un fascicule d'entraînement "Études et perfectionnement", vous aidera à améliorer votre technique pour mieux laisser libre cours à votre créativité.



SOMMAIRE

Numéro 3

NOTIONS DE PERSPECTIVE

Introduction

p. 33

Perspective frontale

p. 34

Les perspectives du cube

p. 35

Les perspectives du cercle

p. 36

Perspective des corps géométriques

p. 37 et 38

Cubes, prismes et édifices

p. 39 et 40

CONSTRUCTION ET PERSPECTIVE

Exemples

p. 41 à 46

Nature morte

p. 47 et 48

PEINDRE ET DESSINER

est publiée par la Société des Périodiques Larousse (SPL)

143 rue Blomet - 75015 Paris

Tel : (1) 53 68 41 51

Directeur de la publication : Bertil Hessel

Direction éditoriale : Françoise Vibert-Guigues

Coordination éditoriale : Catherine Nicolle

Couverture : Olivier Calderon ;

Photo Tant de poses, © SPL 1995

Fabrication : Annie Botrel

Service de presse : Suzanna Frey de Bokay

La méthode PEINDRE ET DESSINER est tirée du

Cours complet de dessin et peinture, publié chez Bordas.

Direction éditoriale : Philippe Fournier-Bourdier

Édition : Colette Hanicotte

Traduction française : Claudine Voillereau

Coordination éditoriale : Odile Raoul

Correction-révision : Marie Thérèse Lestelle

© Bordas, S.A., Paris 1995 pour l'édition française.

Édition originale : *Curso completo de Dibujo y Pintura*

Directeur de collection : Jordi Vigué

Conseiller éditorial : José M. Parramón Vilasalo

Chef de rédaction : Albert Rovira

Coordination : David Sanmiguel

Textes et illustrations : équipe éditoriale Parramón

© Parramón Ediciones, S.A., 1995.

Barcelone, Espagne. Droits exclusifs pour le monde entier.

VENTES

Directeur du marketing et des ventes : Édith Flachaire

Directeur des abonnements : Laure Sassier

Service abonnement *Peindre et Dessiner* :

68, rue des Bruyères - 93260 Les Lilas

Tel : (1) 43 62 10 51

Étranger, établissements scolaires, n'hésitez pas à nous consulter.

Cette méthode vous est proposée, au choix, avec ou sans vidéo. Les n°1/2, 3/4, 7, 11, 15, et ainsi de suite tous les 4 numéros, sont accompagnés d'une cassette vidéo. Dans le prix de vente de ces numéros sont inclus, d'une part, le prix du fascicule (19,50 FF) et, d'autre part, le prix de la cassette vidéo (49,50 FF).

Service des ventes (réservé aux grossistes, France) :

PROMEVENTE - Michel Iatca

Tel : Numéro Vert 05 19 84 57

Prix de la reliure (12 numéros) :

59 FF / 410 FB / 19 FS / 410 FL / 9,95 SCAN.

Distribution :

Belgique : AMP / Suisse : Naville S.A. / Luxembourg :

Messageries P.Kraus.

À nos lecteurs

En achetant chaque semaine votre fascicule chez le même marchand de journaux, vous serez certain d'être immédiatement servi, en nous facilitant la précision de la distribution. Nous vous en remercions.

En vente chaque semaine

Impression : Printer à Barcelone, Espagne (Printed in Spain).

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1996.

D.L.B. 36954-1994

Notions de perspective

Par un beau matin de 1909, Pablo Picasso peignit le portrait d'Ambroise Vollard, célèbre marchand de tableaux et ami de la plupart des peintres connus de l'époque.

Picasso, les yeux à demi fermés, cherchait les angles, les quadrilatères et les cubes sur le visage de Vollard. Le génial artiste, originaire de Málaga, traversait sa période cubiste.

«Arrêtons-nous un peu», dit-il, en voyant la mine lasse du marchand.

Vollard se leva, se dirigea vers la fenêtre et, alors qu'il observait l'agitation citadine, il pensa à voix haute :

«Je me souviens de ce pauvre Cézanne... — Cézanne était mort trois ans auparavant —. Lui aussi fit mon portrait de face, tout comme vous. Cézanne, Monet, Renoir, Sisley... ! — Les yeux de Vollard devinrent nostalgiques —. C'était le groupe de peintres le plus extraordinaire que la France ait connu !», s'exclama-t-il.

«Oui, mais Cézanne finit par les renier tous !», répliqua Picasso tout en préparant de nouveaux mélanges.

Vollard ne montra pas qu'il avait entendu le commentaire caustique de l'artiste. Tandis qu'il reprenait sa position, face à la toile, il ajouta :

«Il avait un caractère très singulier, sans aucun doute... Il me semble encore entendre sa voix, avec son accent provençal très prononcé, alors qu'il déclamaient presque : "Les enfants, tout le problème consiste à ramener la forme des objets à celle d'un cube, d'un cylindre ou d'une sphère !"»

Il souriait de la ressemblance de son imitation alors que Picasso commençait à manifester les premiers signes d'impatience.

«Nous continuons, Monsieur Vollard ?»

Le marchand arrêta l'avalanche de souvenirs qui s'emparait de lui et prit la pose que Picasso lui indiquait. Bientôt, on n'entendit plus dans l'atelier que les frottements du pinceau de l'artiste sur la toile. Soudain, la voix de Picasso rompit le silence.

«Cézanne avait raison !», affirma-t-il, catégorique.

Et il reprit son travail en essayant de trouver des angles nouveaux, des quadrilatères et des cubes sur le visage de son ami, Ambroise Vollard.

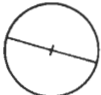
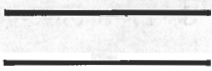
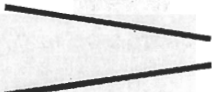
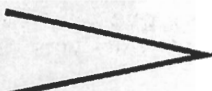
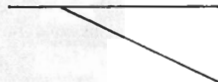
Ces mots de Cézanne constituent le préambule idéal à l'étude de ces notions de perspective que nous allons entreprendre maintenant.

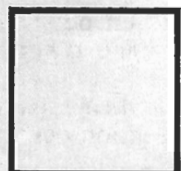
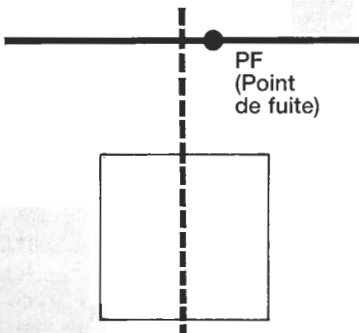
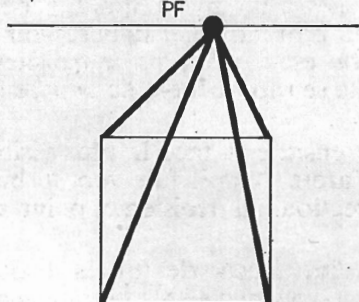
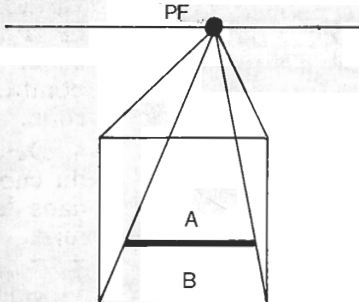
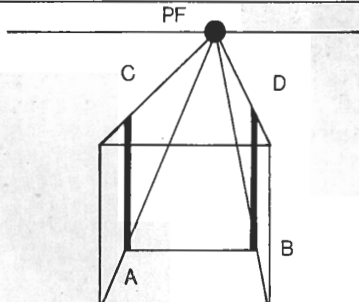
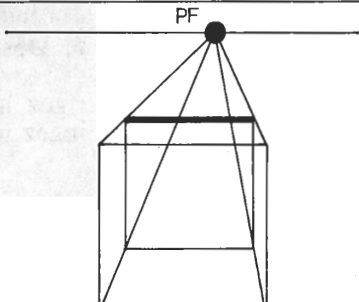


Les Trois Musiciens, Pablo Picasso, 1921, huile sur toile, 200 x 222 cm. Musée d'Art moderne, New York. Un exemple significatif de l'époque cubiste de Picasso, avec tous ces rapports géométriques logiques.

Perspective frontale

Hé oui ! Il est indispensable que nous parlions de cette science froide et exacte qu'est la géométrie si nous voulons dessiner correctement en perspective. Nous commencerons donc par énoncer toute une série de définitions. Ce sont des concepts géométriques qui reviennent constamment dans le développement d'un dessin en perspective.

	Segment Portion de droite comprise entre deux points.		Diamètre Segment passant par le centre d'un cercle. Sa moitié est le rayon.
	Parallèles Lignes équidistantes qui ne se rejoignent jamais.		Angle Portion de plan limitée par deux droites qui se rejoignent en un point.
	Lignes convergentes Lignes qui se rejoignent en un même point.		Arc Ouverture d'un angle. Il se mesure en degrés, minutes et secondes.
	Sommet Point où se rejoignent deux ou plusieurs lignes convergentes.		Perpendiculaire Ligne formant un angle droit avec une autre ligne donnée.
	Ligne brisée Egalement appelée polygonale. Succession de segments formant des angles variables.		Oblique Ligne droite formant un angle différent de 90° avec une autre droite.
	Cercle Surface plane limitée par une circonférence.		Angle aigu Angle plus fermé que l'angle droit, inférieur à 90°.

		Dessin d'un cube en perspective frontale Dessinez tout d'abord un carré parfait. Puis placez une ligne horizontale au-dessus, à la hauteur où nous supposons que se situe notre regard. Nous l'appellerons la <i>ligne d'horizon</i> et nous marquerons sur cette ligne un point PF, appelé <i>point de fuite</i> . Ce point PF doit être proche de l'axe vertical du carré. En perspective, les arêtes du cube qui « vont » en profondeur convergent vers ce point.
		En partant des quatre sommets du carré, tracez d'autres lignes droites qui convergent vers le point de fuite. Nous les appellerons lignes de fuite (ou de profondeur). Puis tracez la ligne A, parallèle à l'arête B pour déterminer le carré en profondeur et former la base du cube.
		Depuis les sommets A et B, tracez deux verticales jusqu'à ce qu'elles rencontrent les lignes de fuite C et D. Pour terminer, fermez le carré par une nouvelle ligne horizontale. Lorsque la perspective d'un corps ne requiert qu'un seul point de fuite, nous disons que c'est une <i>perspective frontale</i> . Remarquez que, dans ce cas, l'une des faces du cube est en position frontale par rapport à l'observateur.

Les perspectives du cube

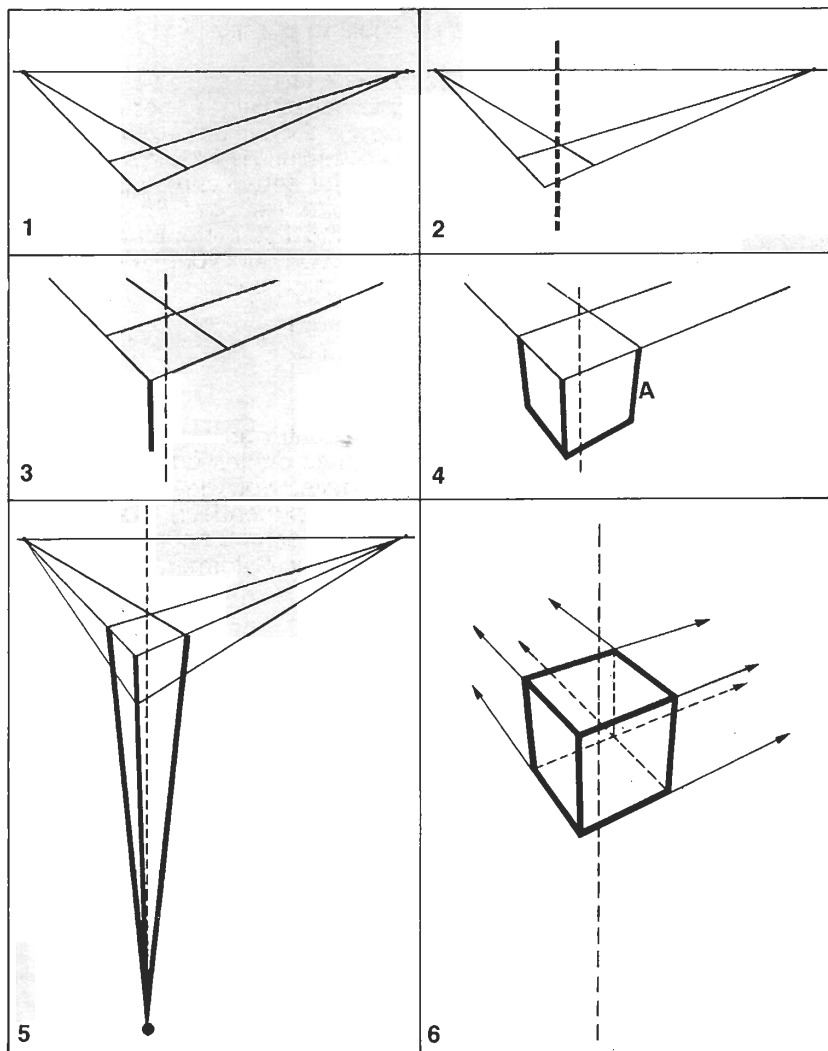
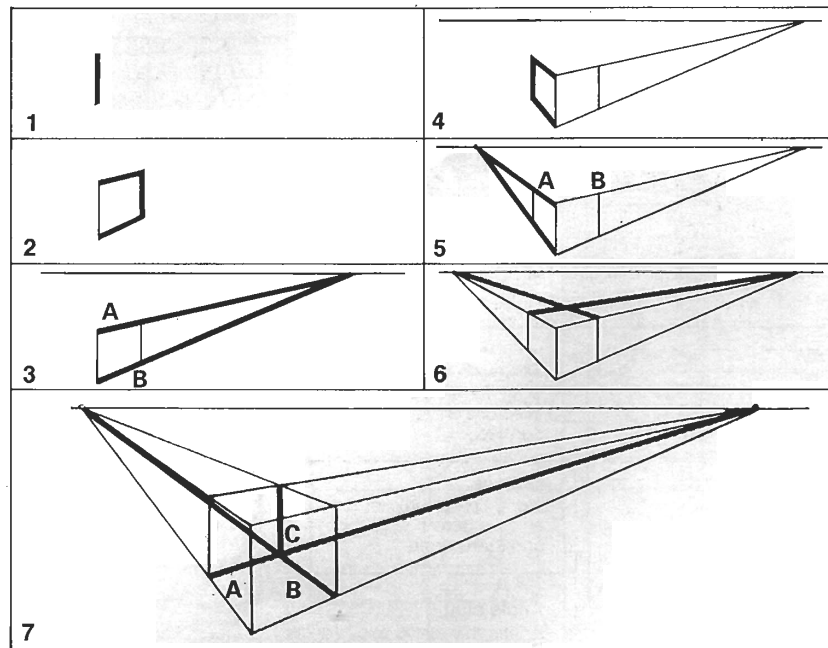
Nous allons étudier la perspective d'un cube lorsque aucune de ses faces n'est frontale par rapport au dessinateur. La conséquence est que nous avons alors deux séries de lignes au lieu d'une, avec pour chacune un point de fuite différent sur la ligne d'horizon.

Cube en perspective oblique

1. Tracez l'arête verticale du cube la plus proche de vous.
2. Dessinez, en perspective, la face la plus frontale, en n'oubliant pas que les arêtes «en profondeur» doivent fuir vers un point situé à l'horizon.
3. Prolongez les arêtes A et B jusqu'au point de fuite et tracez la ligne d'horizon.
4. Dessinez maintenant la face du cube qui forme un angle avec la précédente.
5. Déterminez le second point de fuite.
6. Tracez les lignes de fuite A et B qui limiteront la face supérieure du cube.
7. Pour obtenir un cube en «cristal», tracez les arêtes A, B et C.

Dessin d'un cube avec trois points de fuite (perspective aérienne)

1. Dessinez un carré en perspective oblique, en plaçant la ligne d'horizon assez haut.
2. Tracez une ligne verticale, passant par le centre (point d'intersection des diagonales) du carré précédent.
3. Dessinez l'arête du cube la plus proche de vous, sans oublier qu'en la traçant vers le bas, elle devra fuir vers un point de la verticale tracée, à un niveau qui dépendra de la hauteur d'où l'on est supposé voir le cube. Plus on est élevé, plus ce troisième point de fuite se rapprochera de la base du cube.
4. Dessinez ensuite la face la plus visible du cube. L'arête A doit fuir vers le bas, dans la direction du troisième point de fuite.
5. Corrigez l'inclinaison des arêtes verticales vues en perspective en les faisant se rejoindre sur le troisième point situé sur la perpendiculaire à la ligne d'horizon.
6. Dessinez les lignes «invisibles» du cube, comme s'il était transparent et corrigez la profondeur des faces, si vous le jugez nécessaire.



Les perspectives du cercle

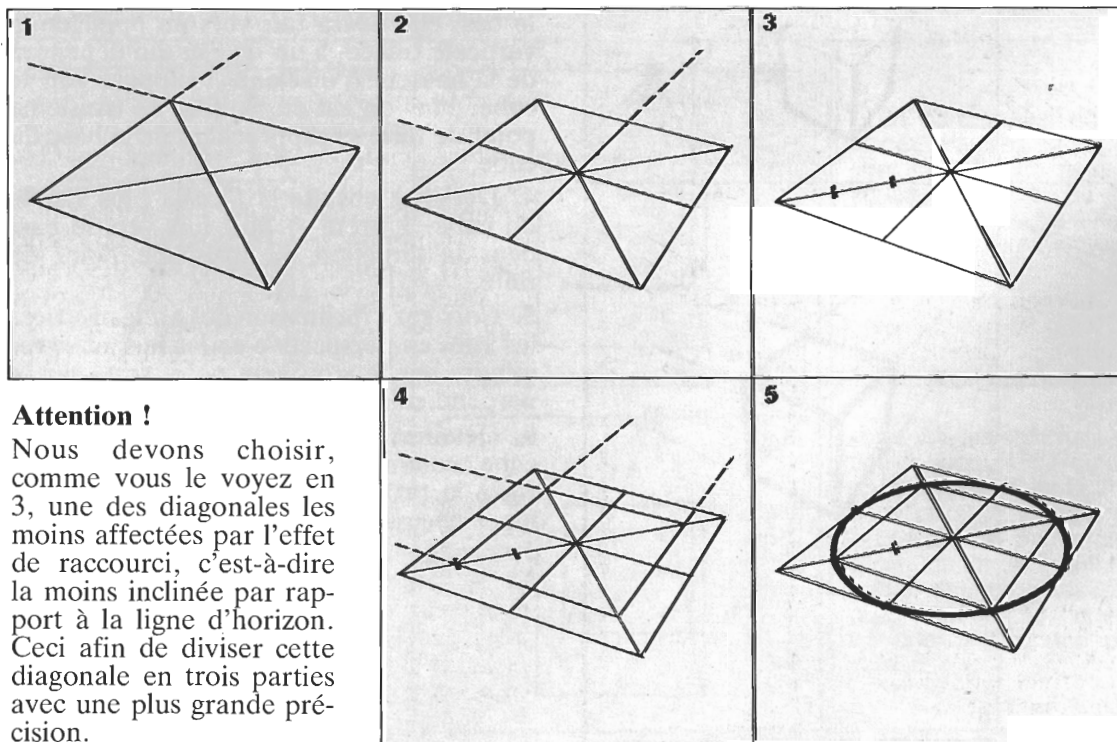
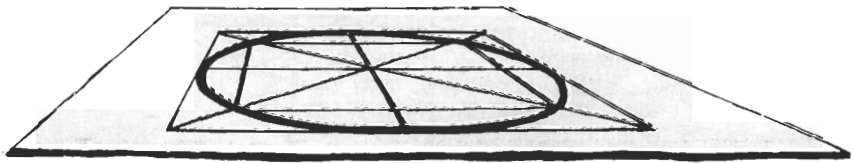
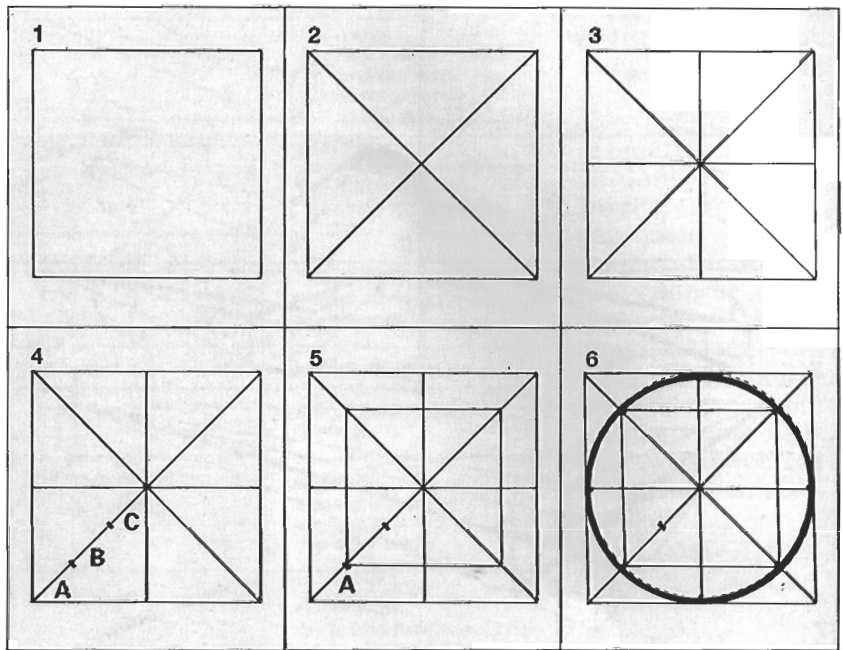
Dessin d'un cercle en perspective frontale et oblique

Comment tracer un cercle à main levée ?

1. Dessinez un carré que l'on utilisera pour inscrire le cercle.
2. Tracez les diagonales.
3. Tracez les axes horizontaux et verticaux du carré.
4. Divisez la moitié d'une diagonale en trois parties égales : A, B et C.
5. A partir du point A, nous inscrivons un carré à l'intérieur du premier. Nous obtenons ainsi huit points de repère appartenant au cercle que nous allons tracer.
6. Nous traçons pour finir le cercle à main levée, en le faisant passer par les huit points que nous avons trouvés.

Pour tracer un cercle en perspective, nous utiliserons la même méthode, mais sur un carré dessiné en perspective, ce qui est logique.

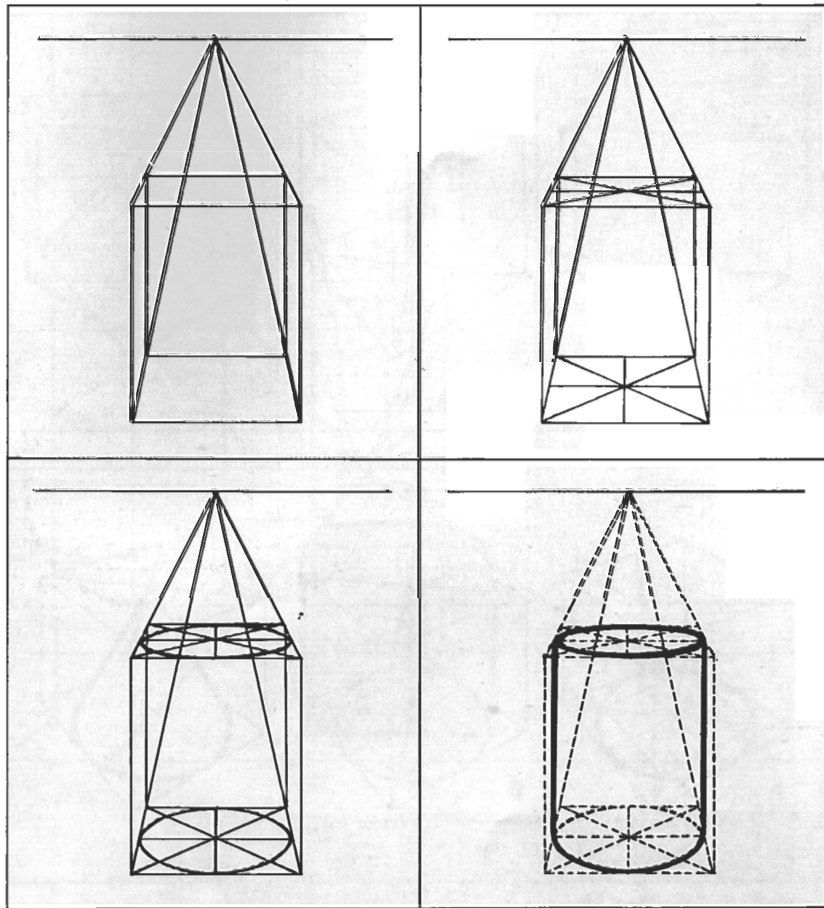
Imaginez qu'après avoir dessiné un cercle géométriquement parfait, vous le posez sur le sol et que vous vous éloignez de quelques pas. Vous le verriez maintenant en perspective. En perspective frontale, si vous vous placez de façon à ce que l'un des côtés soit de face, comme sur la figure de droite, et en perspective oblique dans le cas contraire. L'essentiel est de dessiner un carré en perspective et de suivre dans l'ordre les opérations suivantes :



1. Tracez les diagonales du carré.
2. Dessinez une croix au centre, dont les axes fuient vers leur point de fuite correspondant.
3. Divisez la moitié d'une diagonale en trois parties.
4. Tracez un nouveau carré à l'intérieur du premier, à partir du point ainsi trouvé.
5. Tracez la circonférence à main levée, en utilisant tous les points de repère.

Attention !

Nous devons choisir, comme vous le voyez en 3, une des diagonales les moins affectées par l'effet de raccourci, c'est-à-dire la moins inclinée par rapport à la ligne d'horizon. Ceci afin de diviser cette diagonale en trois parties avec une plus grande précision.



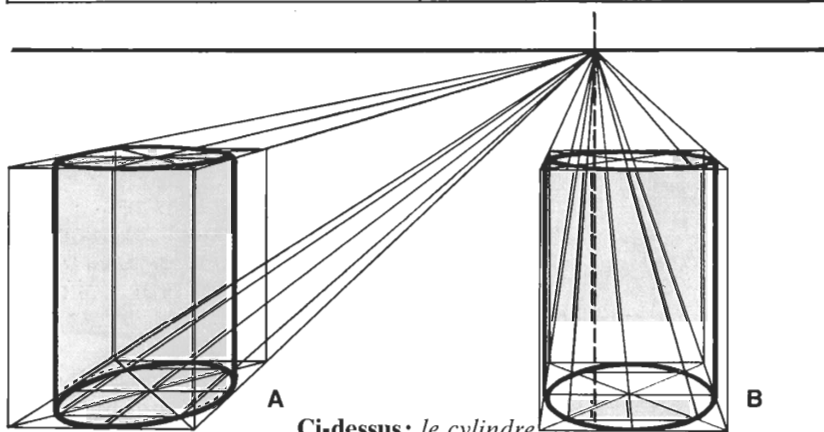
Perspective frontale appliquée au cylindre

Il est très important de parvenir à maîtriser, à main levée, la perspective des corps géométriques simples (cube, prisme, cylindre, pyramide, cône, sphère), afin de nous faciliter la construction de compositions plus complexes. Les natures mortes, les paysages, les marines, les intérieurs et même le corps humain peuvent, lors de la composition et de la construction, être ramenés à ces formes, ainsi que nous allons le voir.

Étudiez les quatre étapes de la construction d'un cylindre en perspective frontale, telles qu'elles sont représentées sur la gauche.

Pour obtenir un cylindre en perspective oblique, vous devrez dessiner le prisme qui l'enferme en utilisant deux points de fuite, comme vous pouvez le voir dans l'exemple du cône présenté page suivante.

A chaque fois que vous aurez à dessiner une forme dont la base est un cercle, vous devrez commencer par construire la perspective (frontale ou oblique) d'un prisme de base carrée dans lequel il vous faudra inscrire le cylindre en traçant les bases et les sommets circulaires en perspective.



Ci-dessus : le cylindre de gauche est déformé de par sa position trop éloignée du point de fuite.

A droite : NON, la base du cylindre ne correspond pas à la réalité, la perspective est fausse.

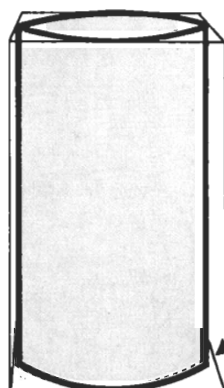
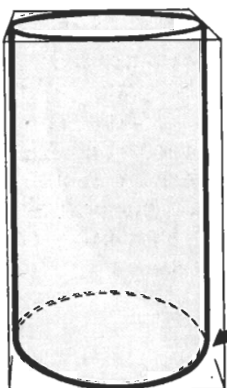
A gauche : OUI, le fait de travailler comme si le cube était en cristal nous donne une construction correcte.

Erreurs les plus courantes dans la perspective des corps cylindriques

Nous avons déjà souligné, lors du dessin d'un cube en perspective frontale, qu'il était nécessaire de placer le point de fuite très près du centre visuel du cube.

Nous pouvons vérifier facilement la nécessité d'observer cette recommandation avec les deux cylindres dessinés ci-contre. Comme nous le savons, la perspective frontale suppose que l'on voit les objets de face (B) et non de côté (A). La déformation que présente le premier cylindre provient de ce qu'il se trouve en dehors du champ de vision normal ; de telle sorte que pour le voir correctement, nous devrions changer de point de vue ou bien travailler en perspective oblique.

Afin d'éviter les erreurs dans le tracé des bases du cylindre en perspective, imaginez toujours que les figures que vous dessinez — dans le cas présent, un cylindre — sont en cristal et que les lignes qui se croisent à l'intérieur de celui-ci sont visibles. C'est un truc utilisé par tous les professionnels pour construire et ajuster la perspective de leurs compositions.

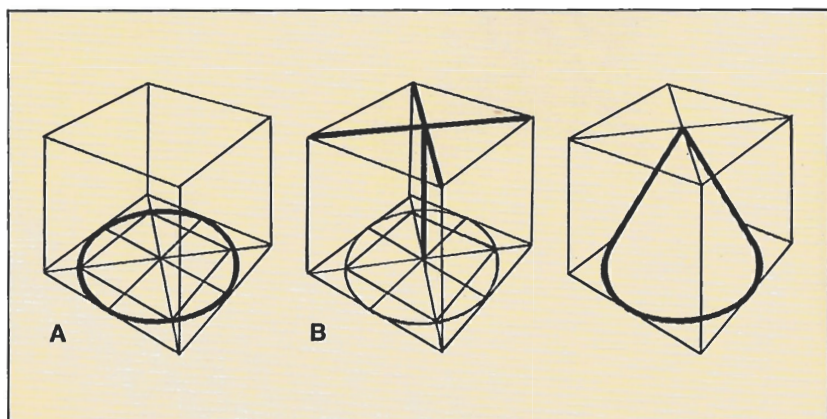
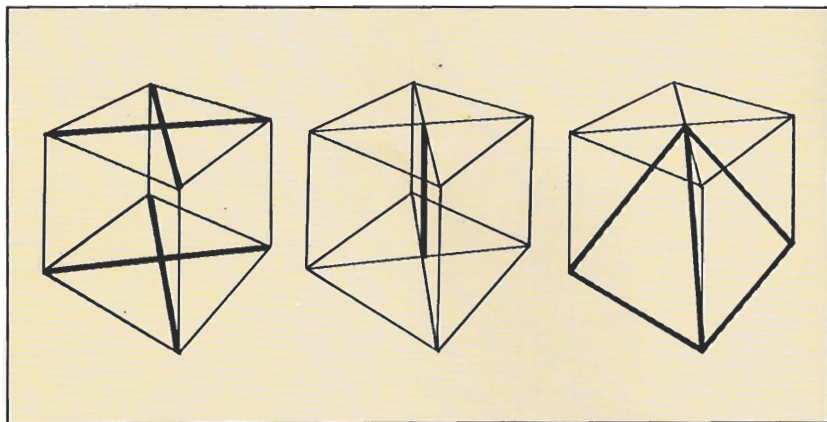


Perspective des corps géométriques

Dessin d'une pyramide et d'un cône en perspective oblique

Comme vous savez déjà dessiner un cube en perspective, ce nouvel exercice ne vous posera guère de problèmes. Il s'agit de tracer la perspective oblique du cube ou du prisme qui englobe la forme que nous désirons dessiner. Dans le cas présent, une pyramide dont la base est carrée et un cône. Nous tracerons ensuite les diagonales des carrés inférieur et supérieur et nous réunirons leurs intersections par une ligne verticale qui permettra de vérifier si la construction du cube est correcte. Il suffira alors de relier les sommets du carré inférieur au point central de la face supérieure pour obtenir la pyramide.

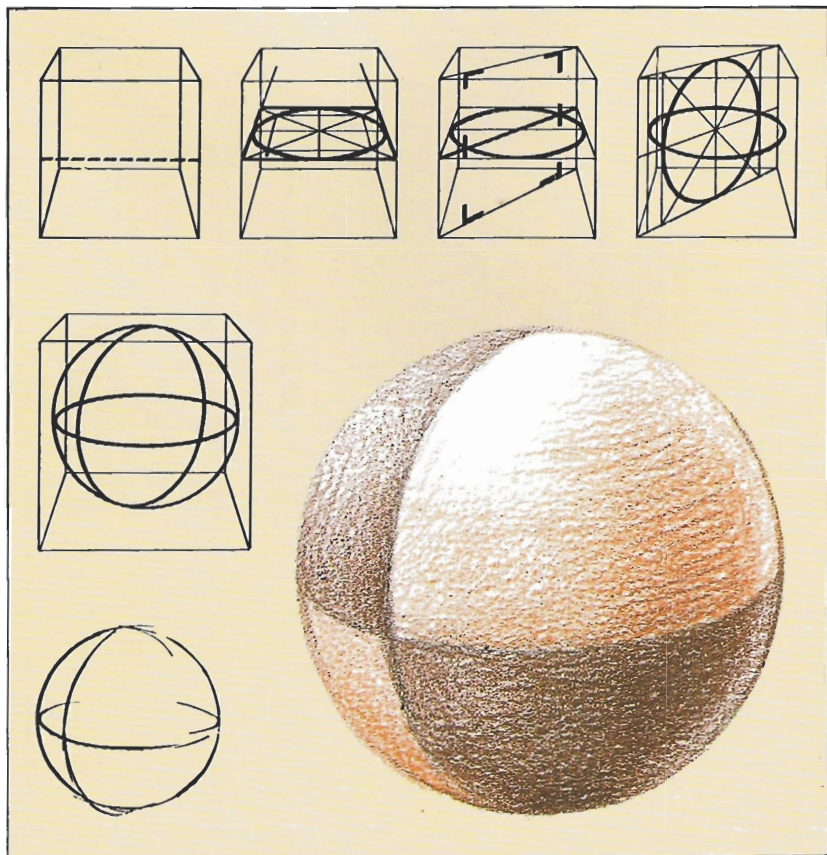
Dessinez d'autres pyramides en perspective oblique en changeant la position du cube. Quant au cône, il s'obtient également à partir du cube. Nous dessinerons un cercle sur la base de celui-ci et nous rechercherons le centre perspectif de la face supérieure en traçant les diagonales (figures A et B). Il vous suffira ensuite de réunir ce centre à la circonférence du cercle et la figure sera construite.



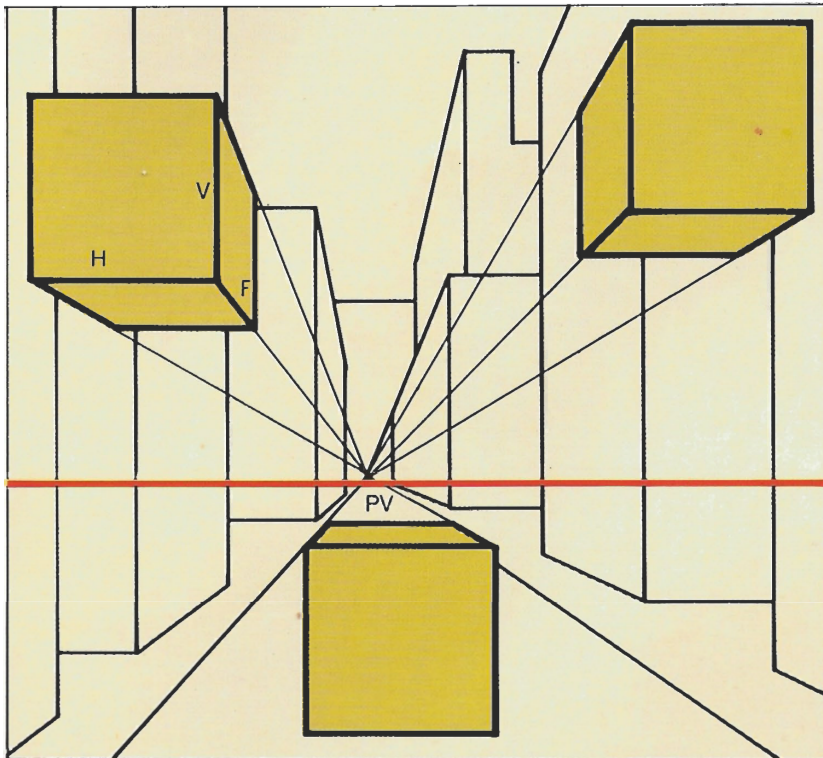
La perspective de la sphère

En général, l'artiste qui doit construire une forme sphérique afin de l'intégrer à sa composition (une orange dans une nature morte, le couronnement d'un ornement architectural) ne perd pas son temps en recherche : il trace une circonférence avec un diamètre approprié... et c'est tout !

En dessin artistique, on considère qu'une sphère apparaît toujours «ronde», quel que soit son emplacement. Cependant, il est utile de savoir que cette sphère possède sa perspective propre et, qu'en théorie comme en pratique, ses pôles, ses méridiens, ses parallèles se situent et se voient différemment suivant le point de vue d'où l'on dessine. Il en résulte que l'étude de la perspective de la sphère est nécessaire. Elle est rendue, en fait, par la perspective des différents cercles que nous pouvons observer sur celle-ci, essentiellement l'équateur et quelques méridiens, comme vous pouvez le voir sur les figures ci-contre.

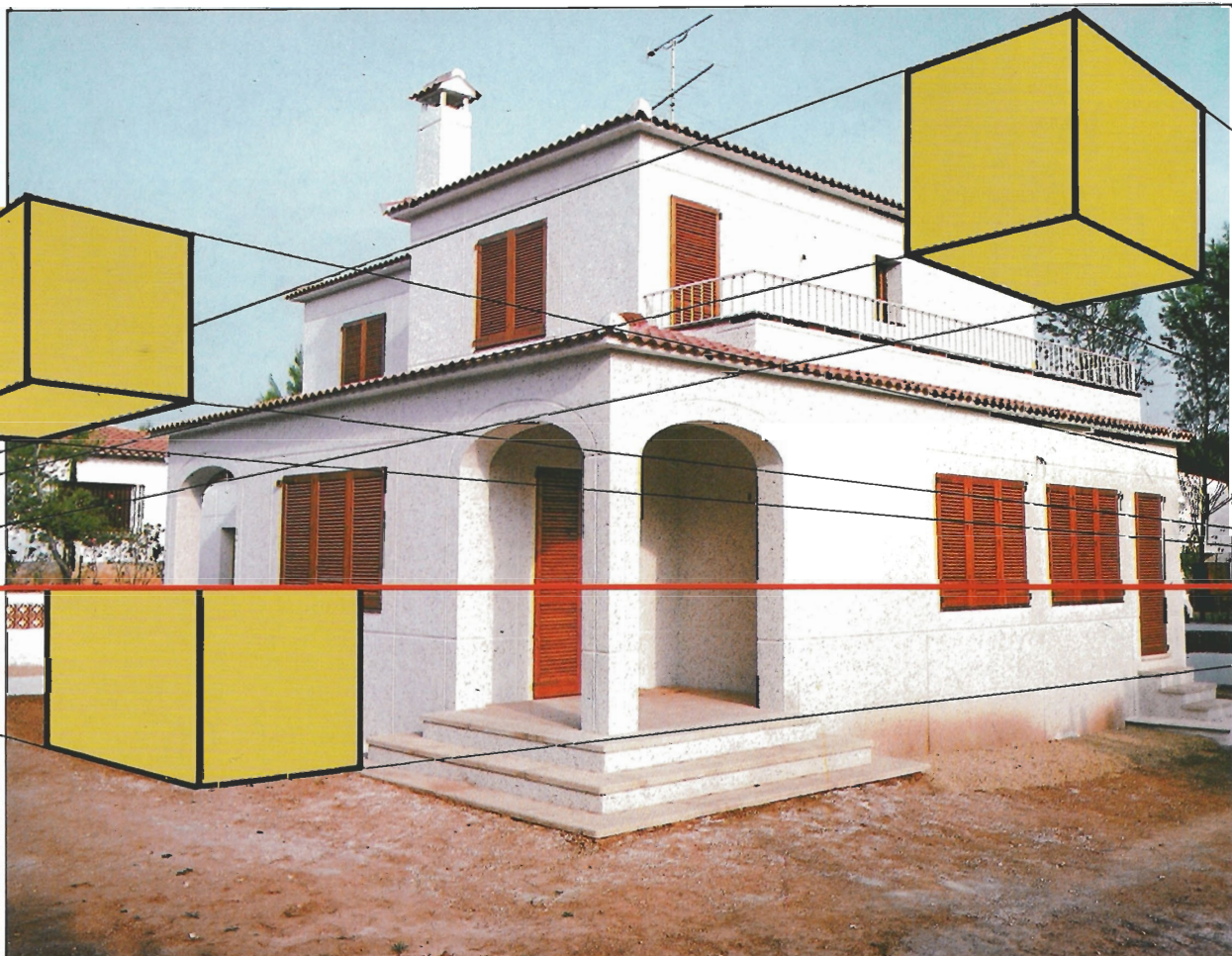


Cubes, prismes... et édifices !



A gauche. Voici un bon exemple de perspective frontale, avec un seul point de fuite qui se trouve être également le point de vue. Notons trois détails importants: Les arêtes (ou lignes) des structures qui, dans la réalité, sont verticales (lignes V du dessin), restent toujours verticales ; elles ne fuient pas. Les lignes qui, dans la réalité, sont horizontales et parallèles à la ligne d'horizon (H), restent également des lignes horizontales. Enfin, les lignes qui, dans la réalité, sont horizontales et perpendiculaires au plan du dessin (lignes F) sont, en perspective, des lignes de fuite qui convergent vers le point de vue (PV).

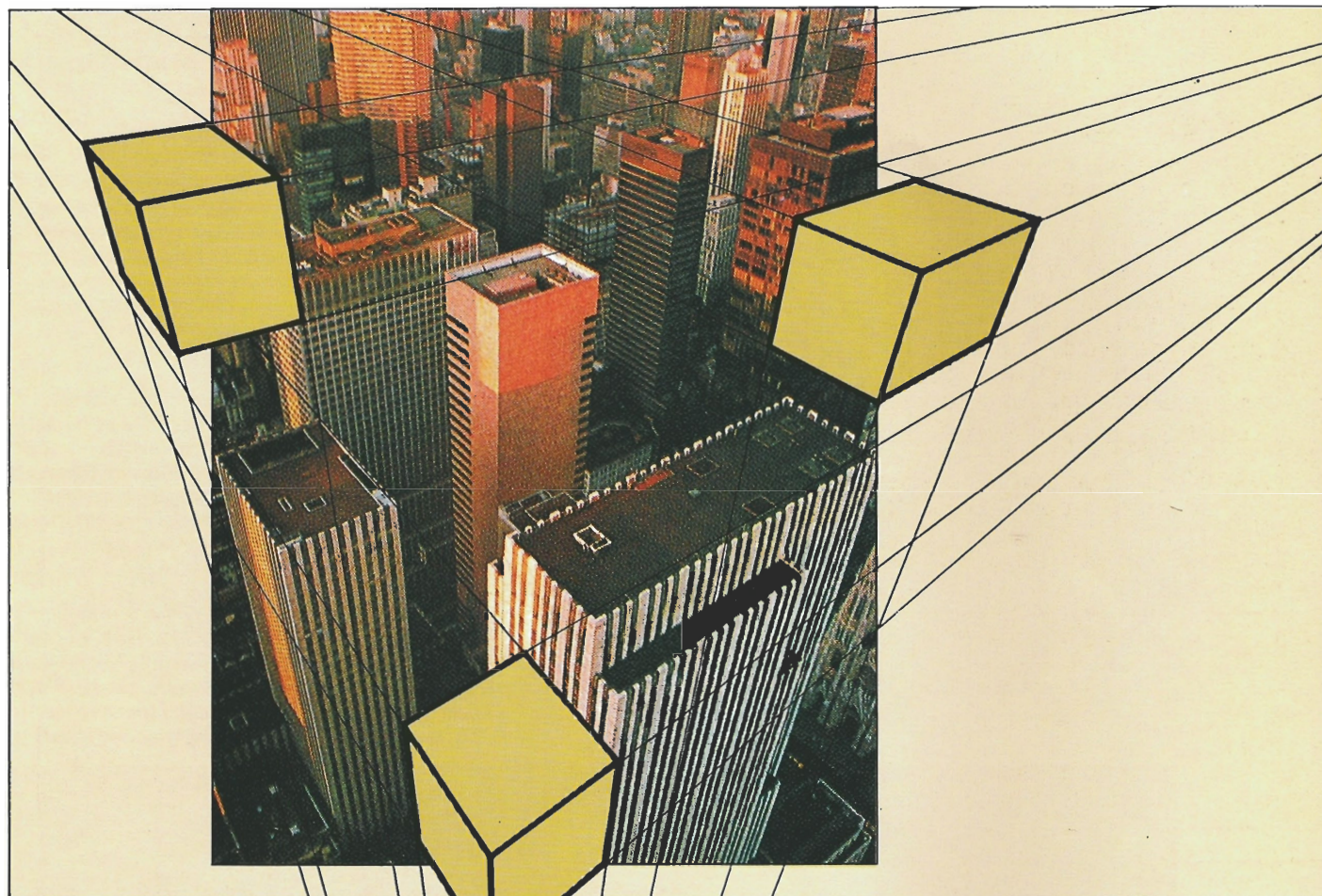
Ci-dessous. Un exemple typique de perspective oblique, où les points de fuite situés hors de l'image apportent une difficulté supplémentaire. Remarquez comment toutes les lignes du modèle, parallèles entre elles dans la réalité, fuient vers un même point de fuite situé sur la ligne d'horizon. Cette villa, vue en perspective oblique, présente deux ensembles de lignes de fuite qui convergent vers deux points situés respectivement à gauche et à droite du point de vue. Observez également que la perspective de ces structures simples peut être ramenée à une perspective de cubes et de prismes.



Cubes, prismes et édifices

POINT DE FUIITE N° 1

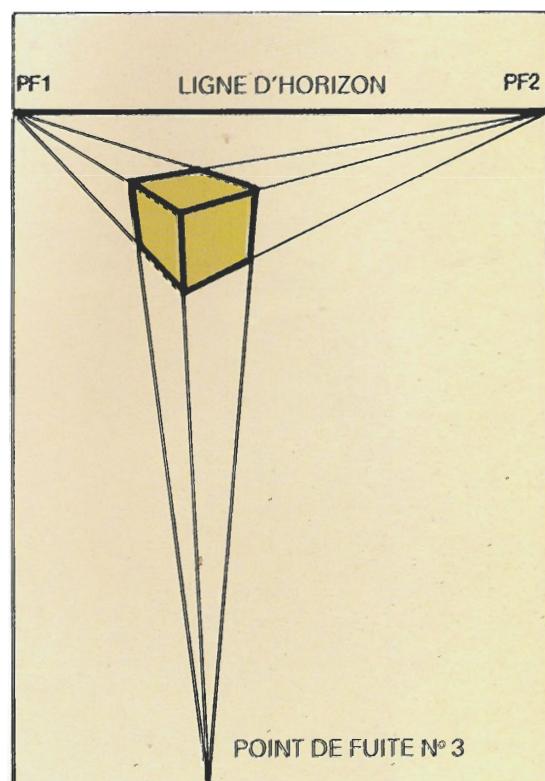
POINT DE FUIITE N° 2



Voici, pour finir, un exemple de perspective peu courant que l'on rencontre en regardant des formes de très haut (ou de très bas) par rapport à la ligne d'horizon et qui nous amène à déterminer trois points de fuite.

Nous trouvons deux ensembles de lignes qui se dirigent, les unes vers le point de fuite n° 1, sur la gauche, et les autres, vers le point de fuite n° 2, sur la droite, tous deux situés sur la ligne d'horizon. Nous découvrons également un troisième ensemble de lignes qui convergent vers le point de fuite n° 3, situé vers le bas, mais qui pourrait se trouver vers le haut si nous regardions ces constructions au niveau du trottoir.

POINT DE FUIITE N° 3



Construction et perspective

Si nous insistons autant sur le fait que la base du dessin réside dans les formes géométriques que nous avons l'habitude d'appeler des «figures élémentaires», ce n'est pas par goût de la théorie, mais bien au contraire parce que cela correspond à une réalité et possède une valeur pratique indiscutable.

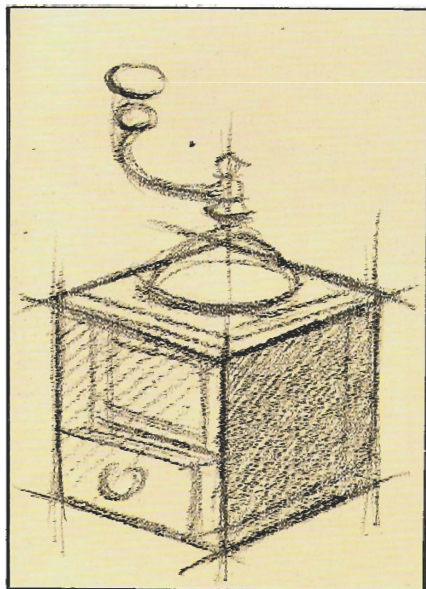
Faites-en vous-même l'expérience. Analysez la structure de n'importe quel objet se trouvant immédiatement à votre portée, que vous soyez chez vous, dans la rue ou à la campagne. Considérez une chaise, une automobile, un pot de fleurs, un arbre... et vous constaterez que toutes ces formes s'intègrent dans une sphère, un cube ou un cylindre.

Si, en théorie, nous savons dessiner ces trois figures, nous sommes capables de tout dessiner.

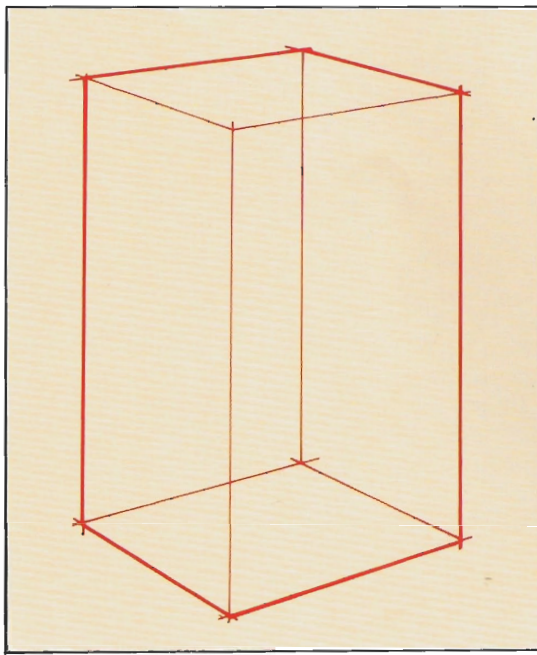
Mais seulement en théorie ! Ne vous faites pas trop d'illusions. Nous ne pouvons pas oublier, en dessin artistique, le rôle fondamental joué par des aspects aussi impalpables que la «personnalité», la «sensibilité», le «bon goût», l'«émotivité», etc. Ce qui est indiscutable, en revanche, c'est que les connaissances théoriques (la perspective, entre autres) offrent à l'artiste une base sur laquelle s'appuyer pour les premiers essais ainsi que pour les modifications ultérieures qui répondent à un raisonnement logique.

Nous allons vérifier l'importance de l'aide que nous apportent nos connaissances élémentaires en matière de perspective lorsqu'il s'agira de construire une forme et de rectifier ensuite l'inclinaison de telle ou telle arête pour qu'elle fuie là où elle doit fuir.

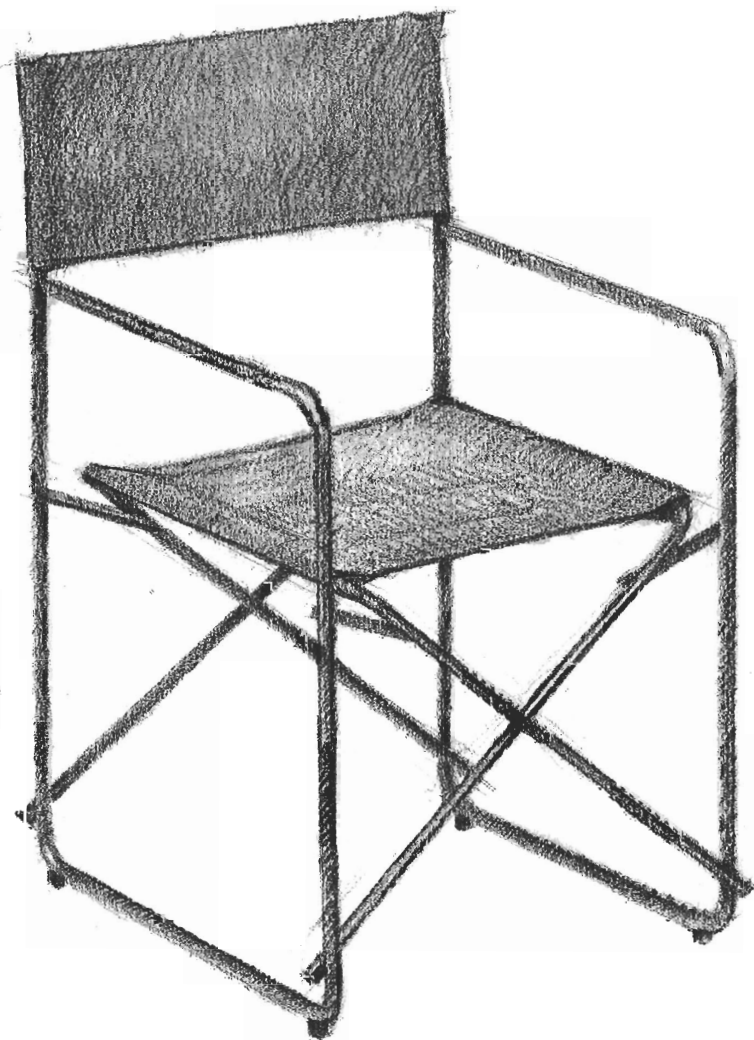
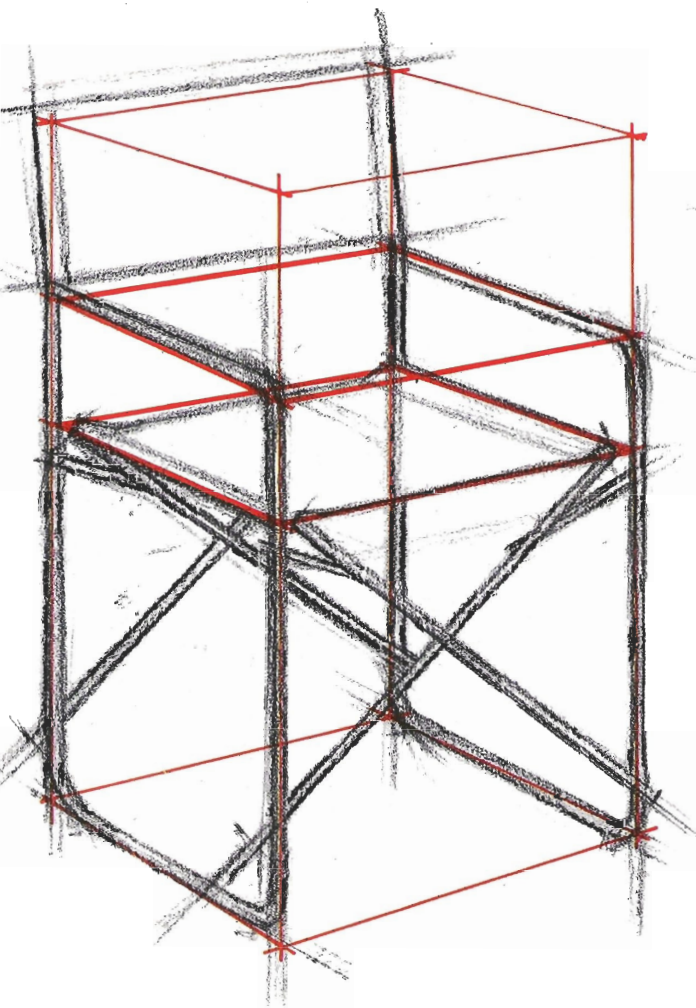
Observez l'exemple qui se trouve sur cette page : le résultat est évident, même pour un débutant. Du point de vue où nous nous trouvons, la forme générale du moulin à café s'intègre parfaitement «à l'intérieur» d'un cube en perspective oblique. Un cercle, toujours en perspective oblique, nous restitue la base de la demi-sphère du couvercle et, regardez bien, quatre courbes (toujours en perspective) traduisent pour nous le mécanisme de la moulINETTE.



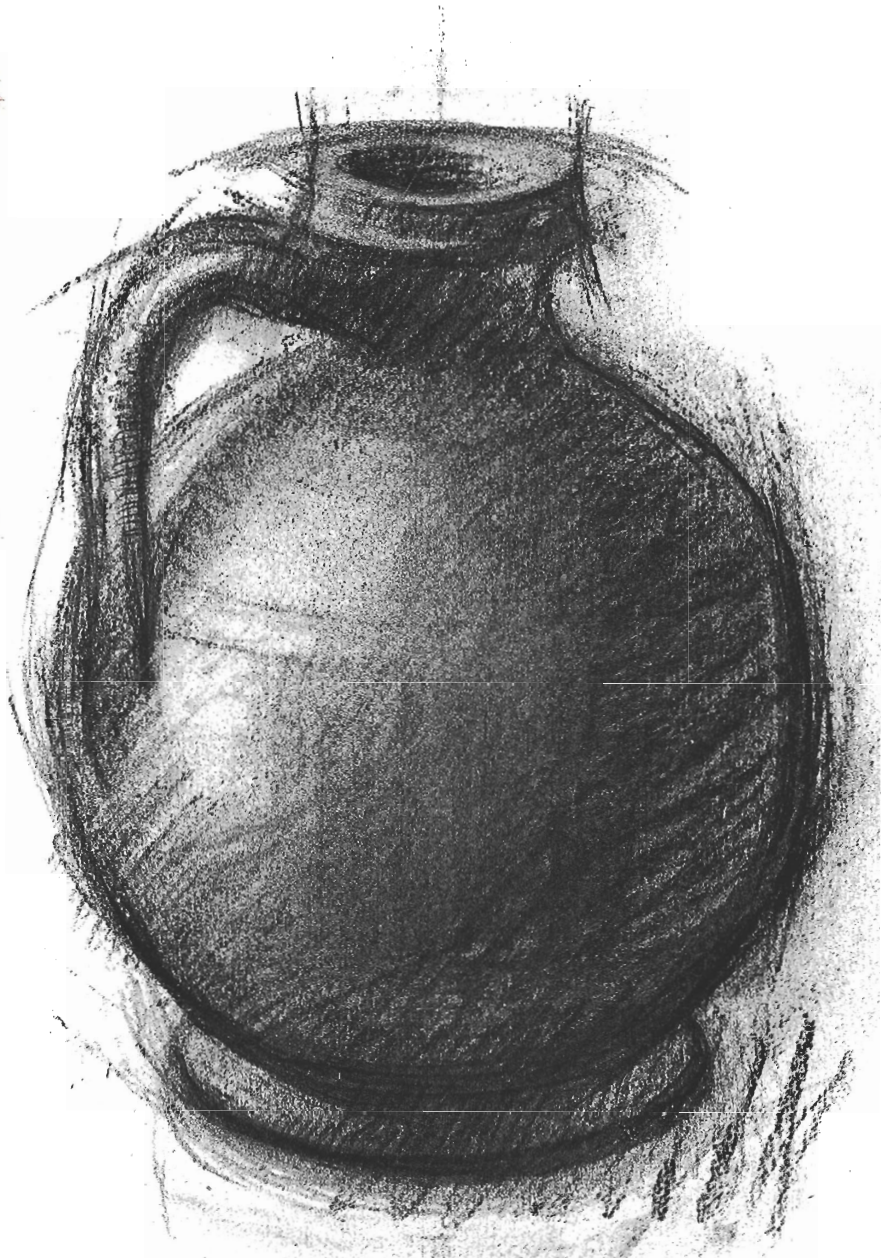
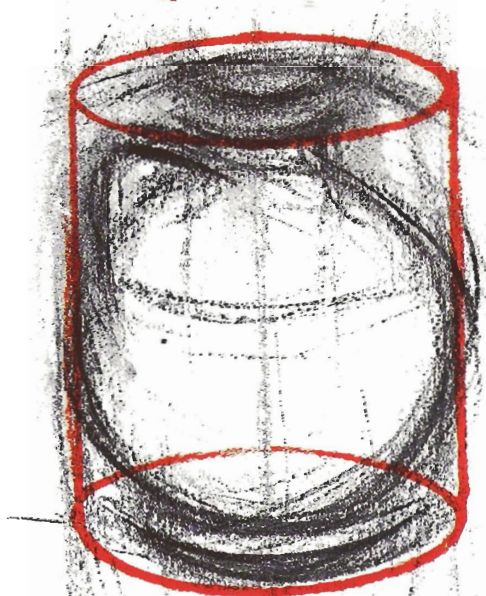
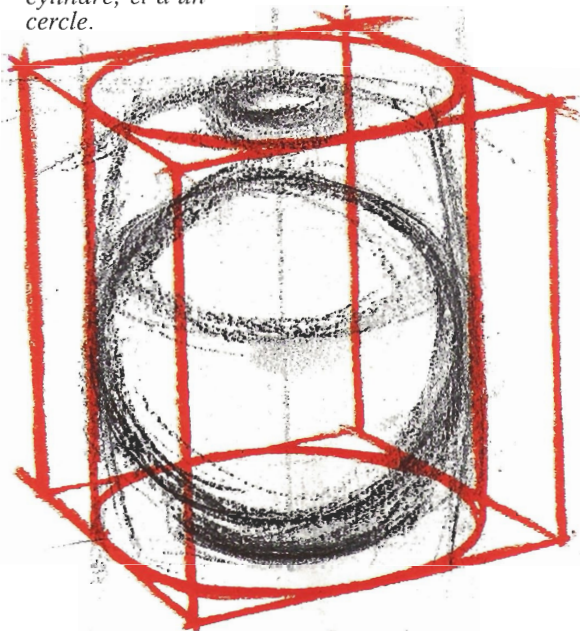
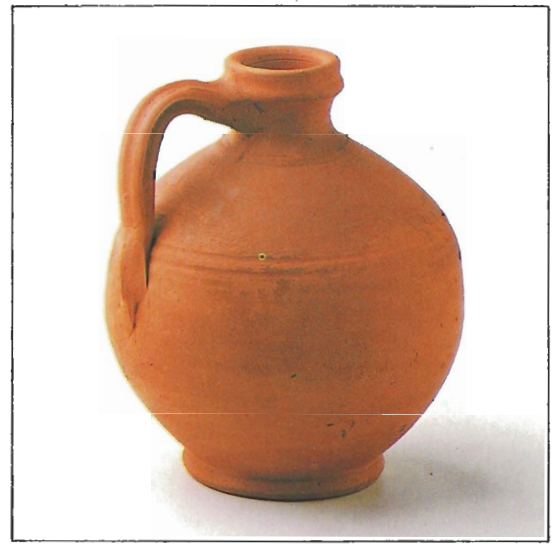
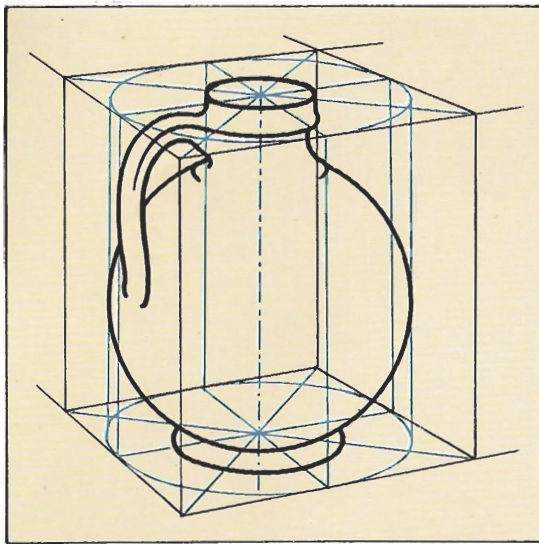
Construction et perspective



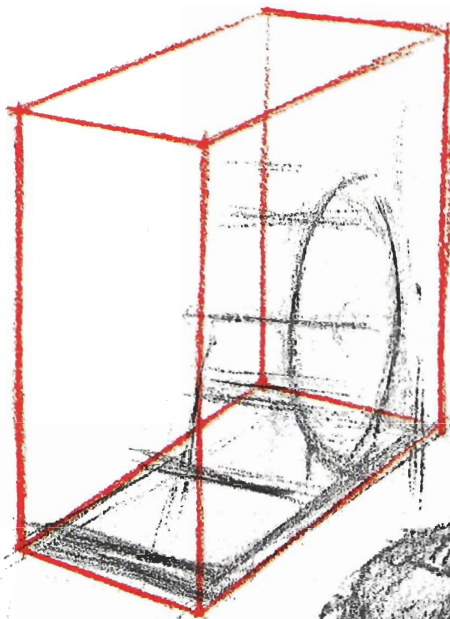
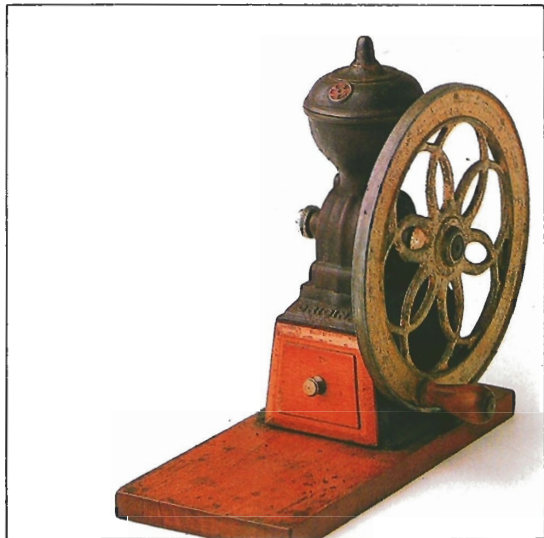
Cette chaise, ainsi que le moulin de la page précédente, nous confirment en effet que tous les objets peuvent être dessinés, comme l'affirmait Cézanne, à partir d'un cube, d'un prisme rectangulaire, d'un cylindre, d'une pyramide, d'un cône ou d'une sphère. Faites cette expérience et exercez-vous à l'aide de nombreux modèles qui nécessitent, comme cette chaise, de disposer en hauteur de différents carrés parallèles à la base du prisme principal, sans oublier que les points de fuites se trouvent sur la même ligne d'horizon.



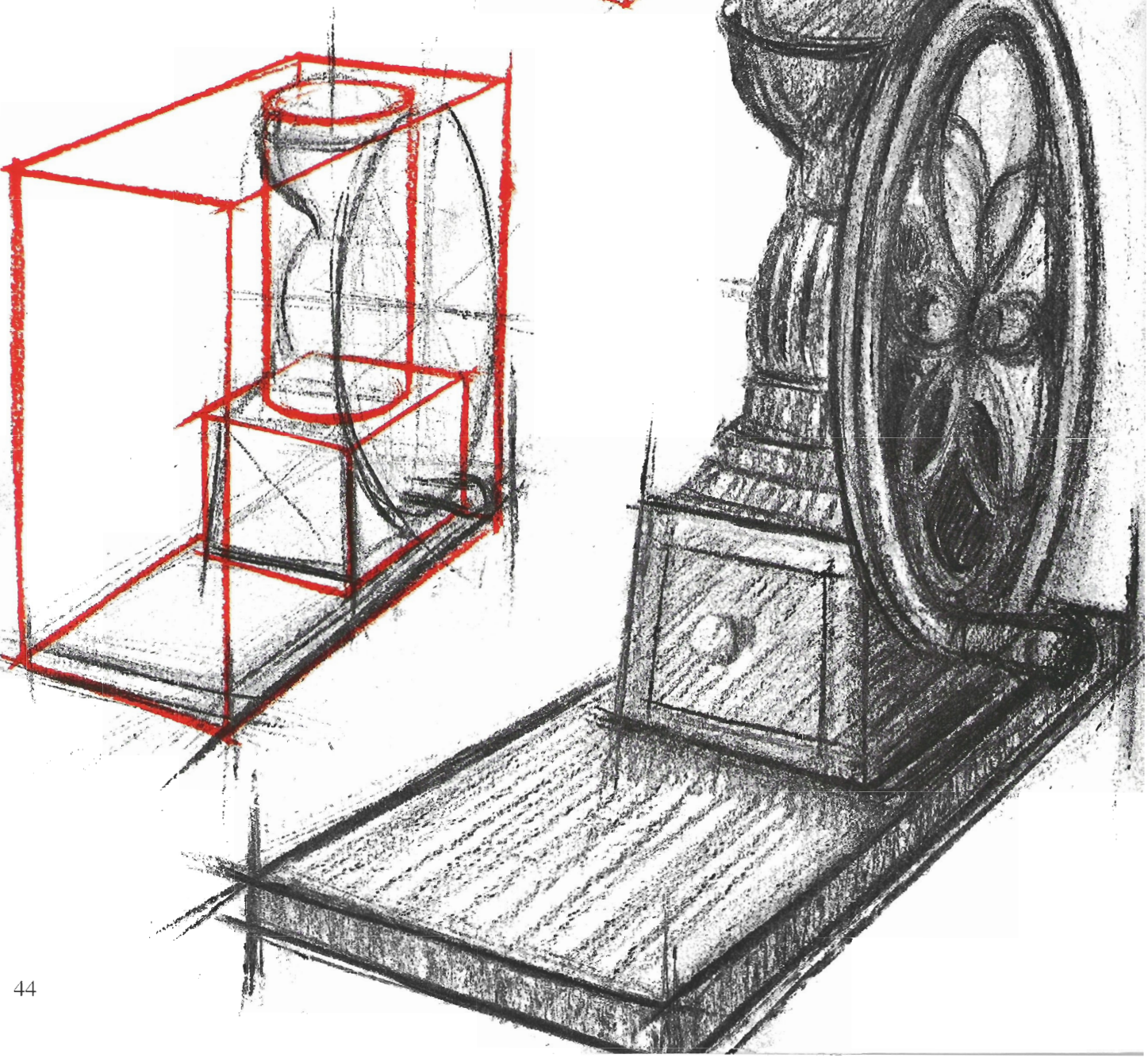
La configuration de la forme de cette potiche nous est donnée par un schéma géométrique de base auquel s'ajoutent des lignes auxiliaires que nous devons connaître lorsque nous construirons n'importe quel corps de section circulaire. Nous pourrons commencer à travailler à main levée lorsque nous aurons maîtrisé ce schéma basé essentiellement sur la perspective d'un cube (ou prisme à base carrée), d'un cylindre, et d'un cercle.



Construction et perspective



Cet antique moulin à café est né d'une structure simple et facile à dessiner. Notez que la construction s'effectue à l'aide d'un prisme rectangulaire, d'un cube et d'un cylindre. Ces figures élémentaires sont convenablement situées, puis dessinées dans un schéma général placé en perspective oblique.

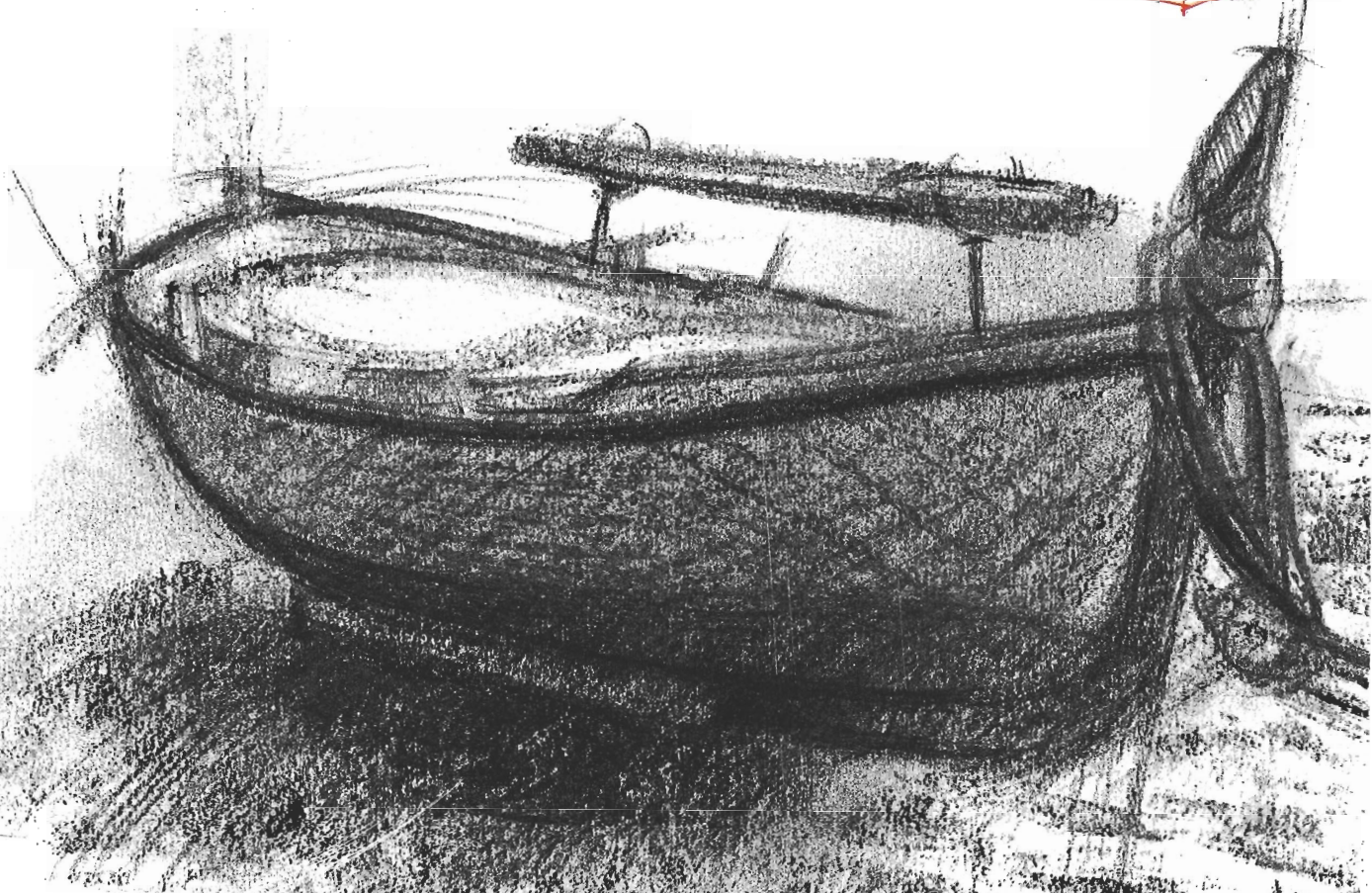
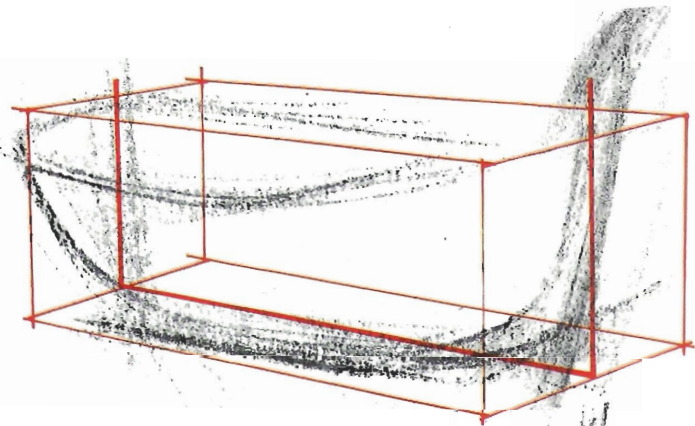
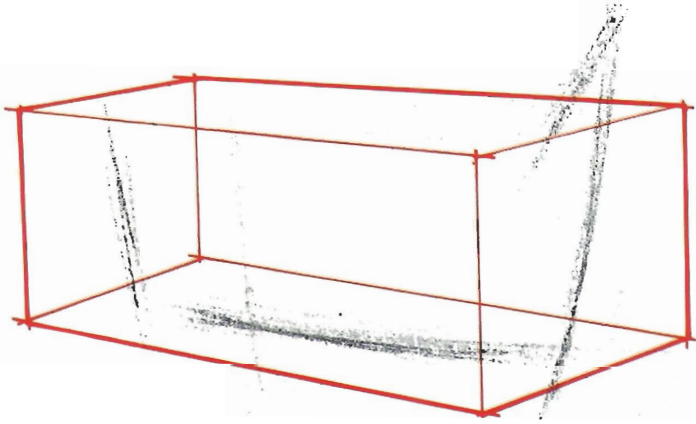


Construction et perspective



Les formules de construction en perspective à partir d'une forme de base s'appliquent parfaitement à cette illustration — aux lignes courbes et stylisées d'une barque — ou à l'exemple de la page suivante: une antique lampe à pétrole.

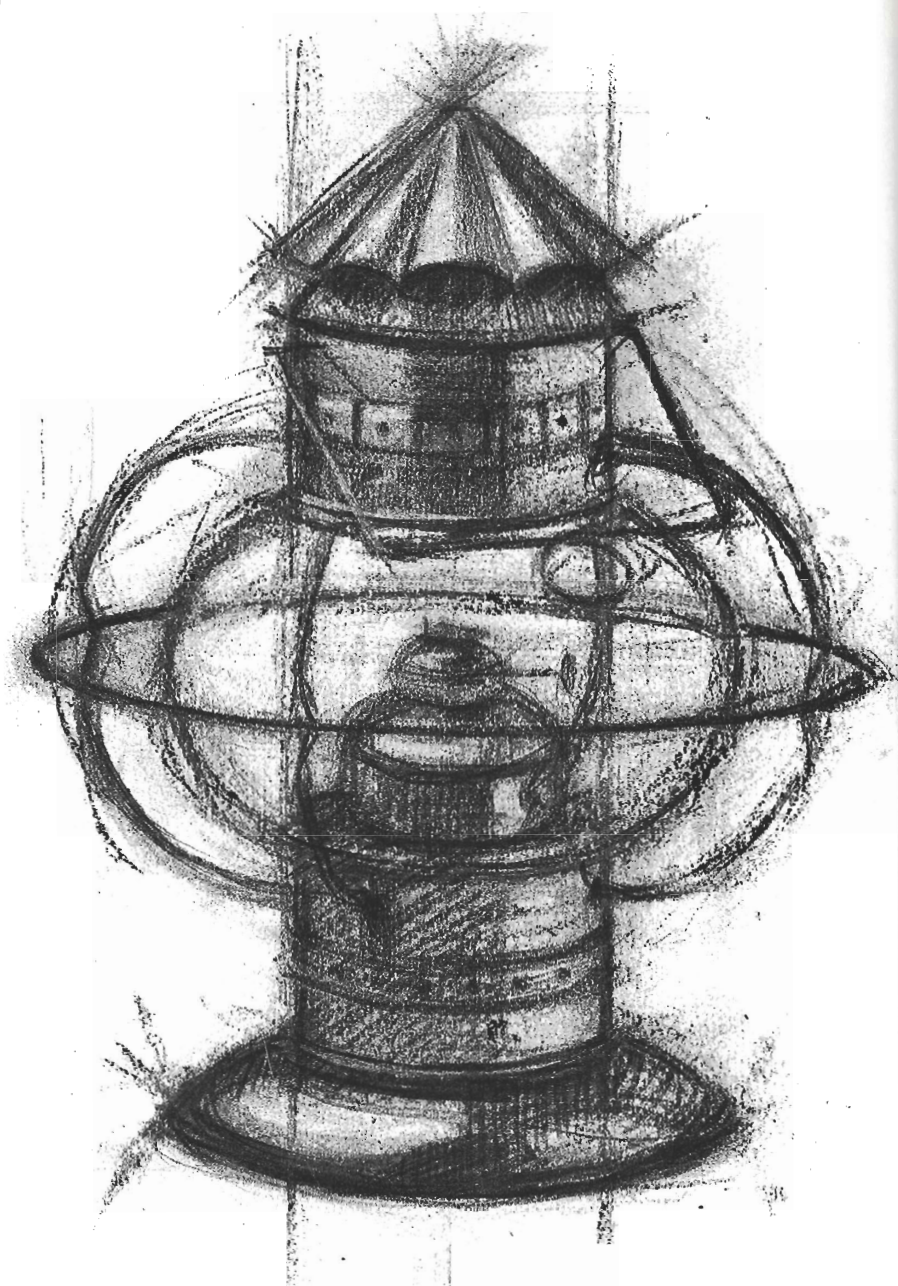
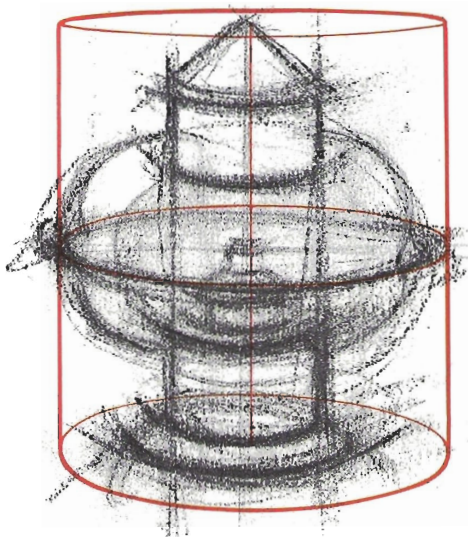
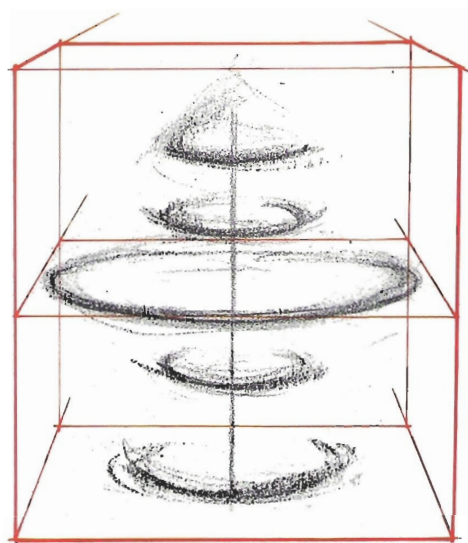
Remarquez que le prisme, dessiné en perspective oblique, nous donne aussi bien les proportions du sujet que la situation de ses principales lignes. La quille coïncide avec les lignes qui marquent le milieu du prisme (en perspective). Les limites latérales (bâbord et tribord) sont des courbes tangentes aux faces latérales de la structure. Sur le prisme en perspective, nous pourrions indiquer d'autres points et d'autres lignes afin de faciliter la construction de la structure définitive du sujet. C'est ce que fait le dessinateur expérimenté en cours de travail, lorsqu'il désire conforter son intuition par une aide « théorique ».



Construction et perspective



Cette lampe à pétrole, dont les reflets risquent de nous aveugler, est constituée de différentes figures en forme de cône, de cylindre, de cercle, etc., l'ensemble formant une structure qui peut se construire à partir d'un prisme carré. Sur notre exemple, nous l'avons dessiné en perspective frontale. Une fois ce prisme obtenu, nous pouvons en définir le centre, puis tracer en perspective les carrés qui se trouvent à différents niveaux et dans lesquels nous situons les formes circulaires, toujours en perspective. Nous tracerons alors les verticales qui limitent les formes cylindriques et, sur le schéma linéaire ainsi obtenu, nous ajouterons une première tonalité qui donnera à cette structure de base un aspect plus réaliste.



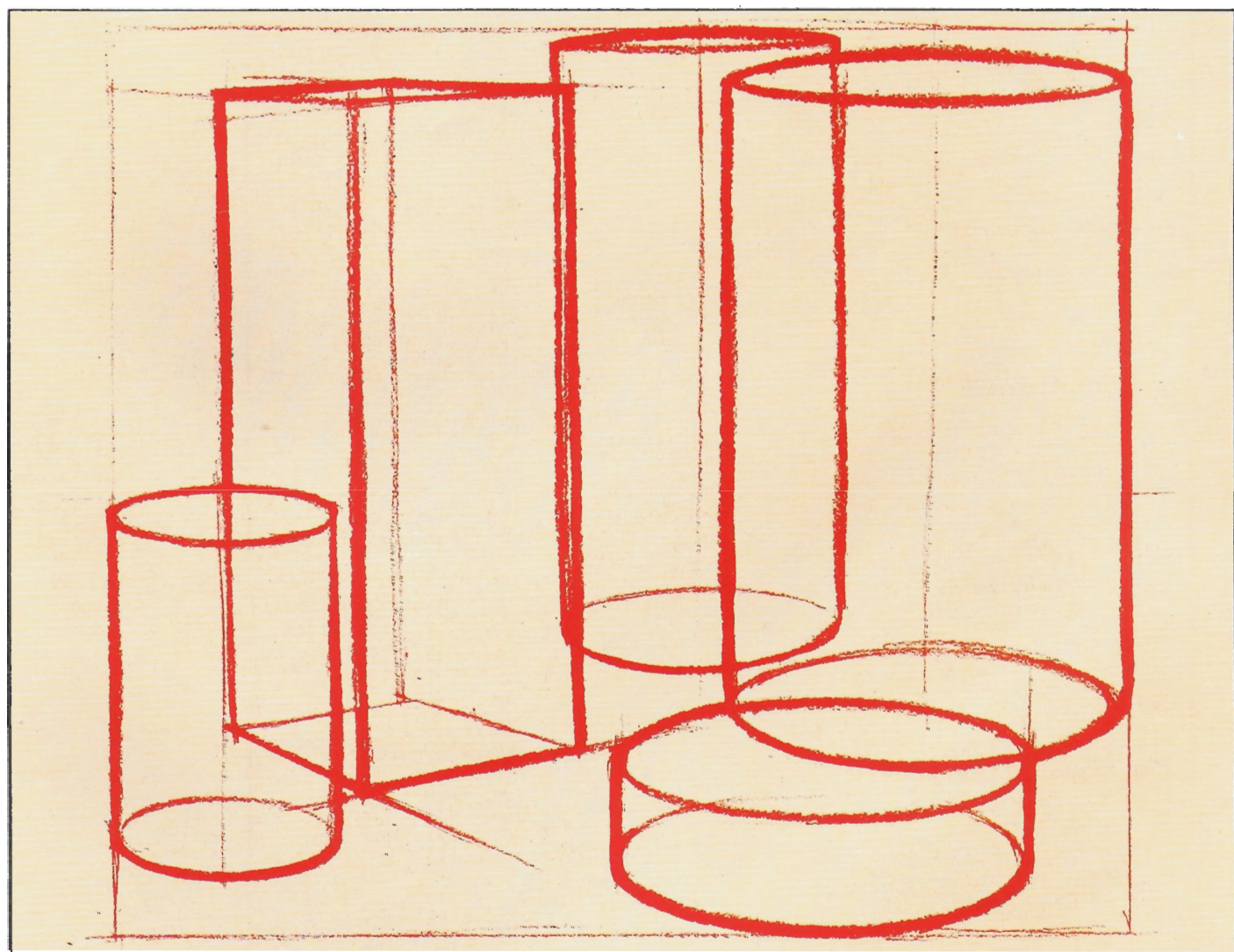
Construction et perspective



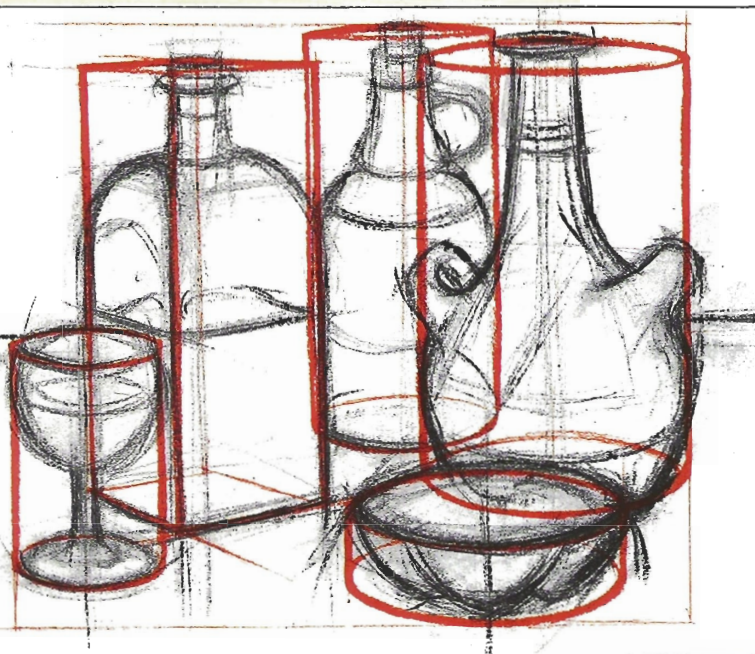
Nous allons étudier maintenant un exemple plus complexe, dans lequel la mise au point du dessin, comme dans les exemples précédents, est basée sur l'insertion des formes dans une structure géométrique, à partir d'une esquisse en perspective de celle-ci.

Dans cette nature morte, toutes les formes sortent de cylindres de différentes tailles et d'un prisme. Ces figures sont situées à des profondeurs différentes sur le plan horizontal ou plan de terre. Notez que l'ensemble de ces figures dessinées en perspective oblique s'inscrit dans un rectangle aux dimensions facilement calculables.

Le point de vue d'où nous observons le sujet fait que la ligne d'horizon est très proche des cercles supérieurs (les goulots) des bouteilles et du pot en céramique, et c'est pourquoi nous les voyons presque sans courbure. Au fur et à mesure que nous nous rapprochons du plan de terre, les cercles en perspective apparaissent plus « ouverts ».



Construction et perspective



La réalisation de cette nature morte confirme le bien-fondé des affirmations précédentes quant à la réalisation de différents objets à partir de la construction, pour chacun d'eux, d'une figure élémentaire. Pour cette esquisse, dessinée au crayon noir, nous avons utilisé les figures dont la perspective a été étudiée à la page précédente.

Observez que tous les cercles et carrés « intermédiaires » se conforment aux lois de la perspective. Si vous tracez les lignes

de fuite qui leur correspondent, vous constaterez que ces lignes convergent vers les mêmes points de fuite que ceux qui nous ont permis de tracer les cylindres et le prisme.



LES PREMIERS NUMÉROS

La nouvelle collection
Larousse
PEINDRE & DESSINER
est un cours complet
et progressif
qui vous permettra
d'apprendre, pas à pas,
toutes les techniques de base
du dessin et de la peinture.
Constituez-vous
la **série complète**.



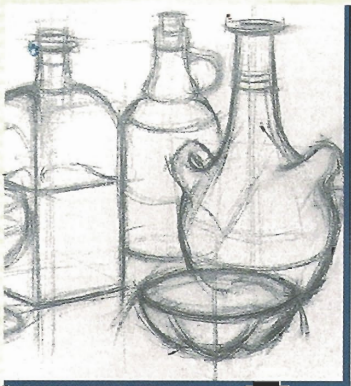
NUMÉRO 1

Le matériel
Les traits de base



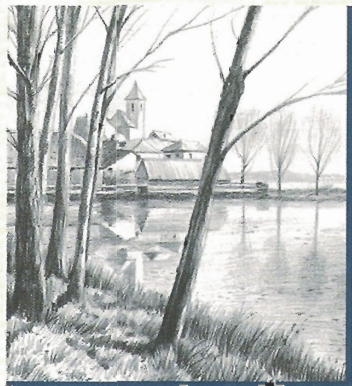
NUMÉRO 2

Apprendre à regarder
Ombre et lumière



NUMÉRO 3

La perspective
Les formes géométriques



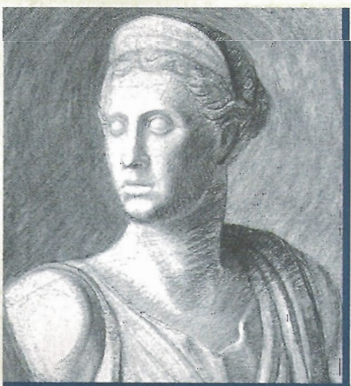
NUMÉRO 4

Études et
perfectionnement



NUMÉRO 5

Le dessin de la tête
Les traits du visage



NUMÉRO 6

Le fusain
La sanguine



NUMÉRO 7

Étude de la main
Le corps humain



NUMÉRO 8

Études et
perfectionnement

BORDAS

