

La perspective

Epoque Renaissance

Nationalité Italienne

La perspective est un ensemble de règles qui visent à créer l'illusion de la profondeur sur la surface plate du tableau ou de la feuille, c'est à dire à créer l'impression de voir un espace réel en 3 dimensions.

Dans l'Antiquité égyptienne (4000 à 500 av. J.-C.) les artistes ignoraient la perspective. Les personnages étaient représentés de profil, sans profondeur. Leur taille dans l'image dépendait de l'importance qu'ils avaient, par exemple un pharaon était représenté plus grand que son serviteur.

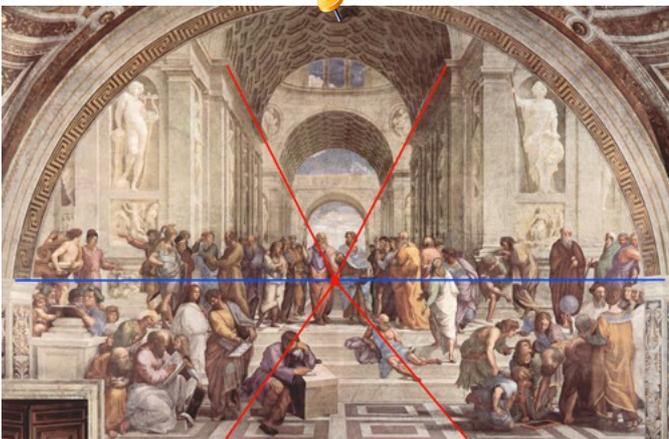
ème principe au Moyen-Âge, les personnages plus importants sont plus grands et les décors ne sont pas proportionnés en fonction de la taille des personnages.

C'est en Grèce de 500 à 100 av. J.-C puis dans la Rome antique que des philosophes et mathématiciens commencèrent à comprendre les principes de la perspective mais elle ne se développa réellement qu'à la Renaissance au XV^e siècle en particulier.

Des artistes et savants comme Filippo Brunelleschi, Léon Battista Alberti et Léonard de Vinci cherchèrent des méthodes scientifiques, géométriques et sûres pour représenter le monde tel que nous le voyons avec son volume et sa profondeur.

La perspective développée à la Renaissance est appelée linéaire et repose sur plusieurs principes :

Un point de fuite est placé sur une ligne imaginaire qui correspond à la hauteur du regard et qu'on appelle ligne d'horizon. Toute les lignes qui partent vers le lointain vont vers ce point de fuite ce qui donne un effet de rétrécissement des formes . On les appelle des lignes fuyantes. Par contre les horizontales restent toujours horizontales et les verticales restent toujours verticales.



Mon avis



Mon carnet de peintre

