

## *Cours de dessin 2010-2011 campagn'art*

### *Cycle perspective*

5 novembre 2010

présentation de la machine à dessiner en perspective et expérimentation. afin . non seulement de bien comprendre. mais surtout de ressentir la projection mentale de l'espace sur une surface à 2 dimensions qui est le principe du dessin d'observation.



Proposition: 1 chaise réglée sur le carrelage, 1 chaise renversée et 1 balai.

L'objet normalement posé nous donne la notion d'un système perspectif normal.

l'objet renversé se détache de ce système (les points de fuite sont indépendants de ceux du carrelage, notre verticalité habituelle est bouleversée) .Toute la cohérence de l'image est liée à la justesse de l'évaluation des directions obliques Ce renversement doit nous permettre aussi d'observer plus aisément le dessin dans tous les sens. Cette la seule méthode pour vérifier la cohérence de la construction.

La difficulté ultime de l'exercice réside dans le fait suivant: si sa structure de l'objet est proche du parallélogramme, justement son caractère se trouve dans l'écart de ses formes avec cette géométrie de base (trapèze de sustentation. léger galbe du dossier et des pieds) et cet écart se trouve encore plus difficile à saisir dans l'objet qui n'est pas sur ses pieds. Cet exercice tend à évaluer la capacité à objectiver l'image de lignes quelconques dans l'espace pour les reproduire en 2 dimensions ce qui est la base du dessin réaliste. Il faut donc réaliser une construction rigoureuse qui sera comparée au décalquage à la « machine ».

exercice n°1 - format A4 - 30' I chaise (normale ou renversée) et le balai

- commencer par cadrer le sujet à l'aide d'une fenêtre au besoin: repérer le centre et les bords de la composition.
- Tracer très légèrement les lignes de structure (carrelage et parallélogramme avec ses axes) de l'ensemble.
- Et ensuite les galbes et formes propres de l'objet
- Placer la « machine» dans le même cadrage en se basant sur le centre
- décalquer les formes sur la vitre
- poser la vitre sur le dessin pour comparer. Bien prendre conscience des erreurs en essayant de dégager des conclusions sur les problèmes d'évaluation. (Au niveau des détails on remarque que, souvent, les pieds et les

la »machine« peut servir encore à vérifier bien que le dessin ne soit plus à la même échelle.

Proposition pour terminer le dessin: traitement par surface: avec un outil utilisé à plat (craie, pierre, fusain, chiffon ...)

#### ***Astuce pour décalquer d'après photo à n'importe quel format***

*Ouvrir la photo (numérisée) dans un logiciel d'image (photoshop par ex)*

*Choisir la dimension d'affichage désiré dans une fenêtre la plus grande possible*

*Poser simplement la feuille sur l'écran dans une pièce obscure: il suffit de décalquer par transparence.*

*Si c'est nécessaire, on peut augmenter la lumière et le contraste pour mieux faire apparaître l'image.*

*Il peut être nécessaire de déplacer le dessin sur l'écran s'il dépasse les dimensions de celui-ci ;il faut alors faire défiler l'image à l'aide des ascenseurs.*

## 21 janvier: sensation perspective

rappel du principe de la perspective conique: projection vers l'oeil d'un espace en 3 dimensions sur un plan (application: la machine à dessiner en perspective, l'appareil photo).

Rappel de la définition de l'horizon...et de ses corolaires.

Observation de paysages photographiques (*présentation perspective-paysages.odp*):

- savoir situer l'horizon (horizon du paysage et horizon perspectif)
- plans horizontaux, montants et descendants
- plans frontaux et plans fuyants



**exercice n°1** mettant en jeu (au sens propre) règle de perspective, non-figuration, dessin automatique, et impressionnisme. (ref : Kiefer)

A partir d'un point de fuite central ,(qu'on repèrera par une punaise) il s'agit de construire un « paysage perspectif » frontal en observant 2 règles:

1 ne pas regarder le dessin.

2 repérer en permanence la position du point de fuite avec l'index de la main inactive pour construire des formes dans l'espace profondeur, d'un graphisme de plus en plus petit et léger en tendant vers ce point infini.

L'intérêt de l'exercice réside dans la **sensation** de l'espace en profondeur . Mettre en connexion la construction géométrique fuyante avec le toucher graphique. Plus le trait s'éloigne vers le point de fuite plus il est léger et minutieux. Inversement plus les formes sont proches , plus elles grandissent et leur trait se renforce.

Pour cet exercice, il ne faut pas chercher à représenter un paysage réaliste mais se laisser aller à une sorte d'improvisation graphique plutôt non-figurative dans un premier temps. L'important est de maîtriser la sensation de l'espace fuyant. Il est donc conseillé se faire des aller et retour du point de fuite au premier plan en se concentrant sur la maîtrise du trait.

Il faut tenir dans l'ignorance du résultat au moins 10 minutes (dessin effectif). Il y a alors assez de lignes pour regarder et juger le résultat , avant de continuer l'exercice (avec les mêmes règles).

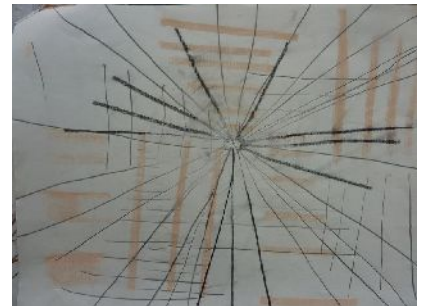
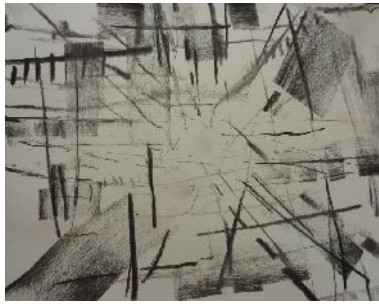
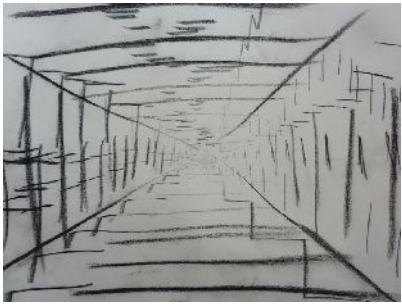
Quelques pistes:

- on peut animer la partie supérieure (le ciel) d'effets de surfaces (cela n'interdit pas d'investir cette zone de grands « objets » dépassant la ligne d'horizon.
- Les lignes droites horizontales , verticales et fuyantes évoquent des formes architecturales (formes inertes). Les lignes quelconques évoquent d'avantage des formes organiques (formes vivantes).
- Il est possible (en cas de manque d'inspiration) de se raccrocher à des formes figuratives (imaginées ou prises dans l'environnement réel)
- l'animateur peut proposer des motifs à intégrer à la construction (documents ou objets)
- il est possible de changer d'instrument

La dernière partie de la séance consistera à juger du résultat, pour compléter le dessin (en imaginant un perfectionnement ou un prolongement).

**Exercice n°2:** à partir d'un catalogue d'objets individuels, créer un paysage perspectif respectant les dispositions de l'exercice n°1.

Chaque élément doit être reproduit avec ressemblance, mais en adaptant la facture au dessin . Il peut être reproduit plusieurs fois .



28 janvier 2011 impression de foule



ci-dessus plusieurs effets de foule. L'exercice concerne d'avantage les croquis de Boudin et l'aquarelle centrale; les motifs proposés sont des santons de Provence: petits personnages de 7cm grossièrement modelés et peints, dans des costumes et attitudes variés. Le sujet pourrait être une foire, fête ou marché provençal d'antan. L'exercice consiste à constituer une impression de multitude et d'animation en s'inspirant de ces modèles pris individuellement.



On définit d'abord un espace perspectif horizontal et le point de vue sous lequel sera perçu cet espace. Nous plaçons donc discrètement une ligne horizon, et quelque part à mi-distance un grouillot qui donnera l'échelle (ou même toute une série fuyante). L'espace peut être limité en profondeur par un fond de scène mais pour l'instant on évite les premiers plans qui encombreraient la composition. .

Nous reprendrons la procédure et les consignes de l'exercice du 21 janvier:

- on situe l'emplacement d'un personnage dans l'espace et on évalue sa taille par rapport à l'éloignement .
- il faut bien sûr regarder ses modèles toujours sous le même point de vue et le même éclairage .
- On « croque » le personnage en maîtrisant la force du trait en fonction de l'éloignement. Bien sûr le dessin est d'autant plus détaillé que le personnage est rapproché .Le croquis ne doit pas dépasser 2 minute pour les plus près, quelques secondes pour les éloignés. Mais plus le geste est rapide plus il doit être mûri .Les personnages se masquent les uns les autres (on peut envisager des transparences!) et plus la composition se densifie, plus il faut considérer la circulation du regard .
- Le rapport au motif est particulier: il s'agit de faire oublier la figurine de terre cuite peinte pour évoquer l'identité et l'attitude de personnages (faire disparaître l'objet au profit du sujet)
- et cette démarche individuelle doit se fondre dans le sujet global de la foule. Il faut au moins placer une trentaine de personnages. On peut compléter la composition par quelques éléments de décor, d'éclairage, de matière. Comme il s'agit d'exprimer une impression de foule animée et non une collection d'éléments individuels, on se détache progressivement des modèles pour ne considérer que le dessin d'ensemble.

L'exercice sera exécuté 2 fois: sous 2 points de vue (en plongée et à niveau) et dans 2 techniques différentes (graphique et surfacique)



ci-dessous: perspective à niveau (assis) – à niveau dans la rue, premier plan surélevé



exercice: créer une scène en profondeur et vue à niveau avec les personnages de la planche ci-dessous



