

L'œil de Piero della Francesca

« Beaucoup de peintres blâment la perspective parce qu'ils n'entendent pas la puissance des lignes et des angles qui se trouvent produits par elle et avec laquelle chaque contour et chaque trait se trouvent décrits selon les règles de la commensuration. C'est pourquoi il me semble devoir montrer combien cette science est nécessaire à la peinture. [...] La perspective sonne, de par son nom même, comme pour dire que les choses vues de loin sont représentées sous certains contours donnés avec proportion selon la grandeur de leurs distances »

PIERO DELLA FRANCESCA (*De la perspective en peinture*, 1482)

❖ **Problème:** Vous sachant architecte prestigieux, un prince renaissant vous commande l'ébauche d'une Cité idéale. Représentez-lui en perspective une des vues les plus glorieuses de cette cité afin d'obtenir le contrat de travail.

❖ **Notions/déroulement :** La Renaissance engendre un nouvel humanisme, différent de celui du Moyen Âge. À l'ordre divin succède un ordre terrestre où l'homme devient la mesure de toutes choses. L'apparition de la perspective linéaire ou centrale (tentative anthropocentrique de prendre possession de l'espace) est probablement plus d'ordre spirituel que scientifique. L'utilisation de cette perspective se révèle l'une des plus satisfaisantes pour la culture moderne, car s'organise à partir de l'œil du spectateur (de son défaut ou distorsion optique). Celui-ci est placé en un point fixe, nommé *point de vue*, ou *centre de projection*. Il contemple des objets ou des figures situés sur une surface où l'illusion de la profondeur est donnée par la diminution de la taille des objets et la convergence de lignes qui vont en se rapprochant (car elles sont parallèles dans la nature) pour se rejoindre en un *point de fuite* situé sur la *ligne d'horizon*. Avec cette formule, les êtres et les choses se situent dans un plan de représentation (2D) qui se veut comparable à l'espace réel (en 3D) tel qu'il se présente au spectateur.

❖ **Matériel:** feuille de dessin A3 ; crayon à papier ; règle ; peinture ou crayons de couleurs (seulement trois couleurs au choix).

Nom : Classe :

Critères d'évaluation / Compétences	Points
Mise en pratique des critères basiques de construction (ligne d'horizon ; point de fuite ; point de vue)	/8
Tenter de croiser correctement plusieurs points de fuite	/4
Originalité de l'architecture et de l'urbanisme ébauché	/5
Emploi cohérent des 3 couleurs pour marquer les volumes	/3
Total	/20