CREUSER LE PAYSAGE

Etape 1:

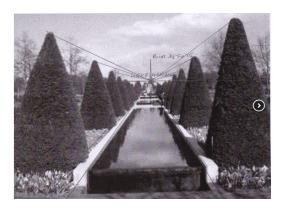
Avant de démarrer le travail ci-dessous, je te propose de faire un exercice préparatoire, sur la fiche que tu trouveras en page 4. Tu peux t'aider d'un tutoriel sur Youtube si tu le souhaites. Etape 2: Tu vas essayer de représenter un paysage en lui donnant le plus profondeur possible. Pour ce travail tu peux utiliser de l'encre, de la peinture, des feutres, des pastels, du fusain, des crayons aquarellables... Si tu n'a pas d'encre, pas de panique, tu peux utiliser une ou plusieurs cartouches de ton stylo plume. Comment donner l'impression de profondeur à une image ? Tes pistes de propositions :

Réalise un ou deux croquis rapide de tes idées dans les deux carrés ci-dessus.

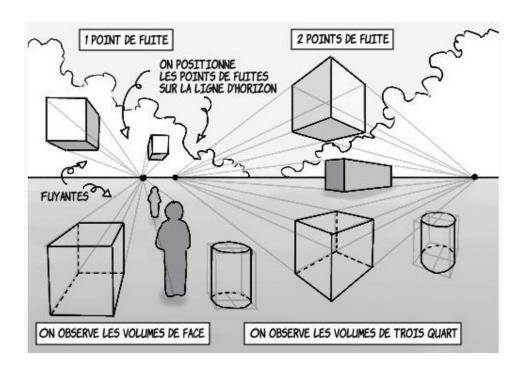
LA PERSPECTIVE:

Dessiner en perspective c'est établir des plans successifs. C'est également donner l'impression aux spectateurs que la feuille de papier, la surface de la toile se creuse, que le regard peut creuser la surface et entrer dans l'image. Il s'agit aussi de représenter un objet en trois dimensions sur une surface plane, en tenant compte des effets d'éloignement par rapport à l'observateur.





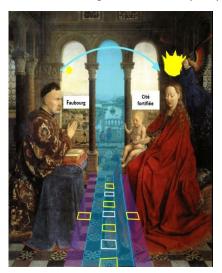
Voici un exemple d'utilisation de la perspective linéaire. La **perspective linéaire** est une méthode qui permet de construire, sur une surface plane, un espace profond. On l'appelle aussi « perspective classique » ou « albertienne ».

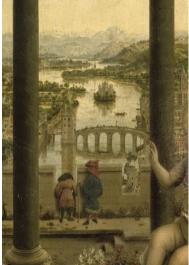


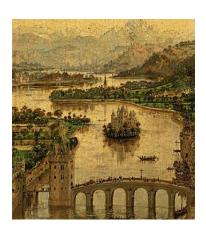
EN PEINTURE:

Jan VAN EYCK, *La Vierge au Chancelier Rolin*, vers 1435, huile sur panneau, 66×62 cm.

Dans ce tableau le peintre utilise les deux manières de donner l'illusion de profondeur. La perspective linéaire (le dallage du sol) et la perspective atmosphérique (la rivière et les montagnes).







PERSPECTIVE ATMOSPHERIQUE:



Yang Yongliang, artiste japonais, *Beneath the Sky*, encre sur papier de soie, paravent 2017.



Beneath the Sky | 苍穹之下

BESOIN D'AIDES et DE CONSEILS?

Tu peux t'appuyer sur une des photographies ci-dessous pour produire ton paysage ou bien l'imaginer.



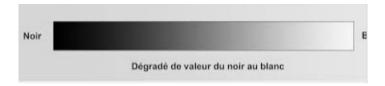


VOCABULAIRE:

Sfumato
Dégradé
Valeurs
Profondeur
Perspective linéaire
Perspective atmosphérique
Étagement des plans
Succession des plans

Pour obtenir des effets de transparences et de dilution, tu dois avoir un verre avec de l'eau, de l'encre, un pinceau, un morceau d'éponge, ou du coton. Tu peux aussi essayer les trois et voir les différents effets que tu obtiens.

Un dégradé c'est :



Dessiner un **dégradé**, c'est varier l'appui de la mine sur le papier pour obtenir un "passage", une "transition" d'une couleur (pour du noir et blanc on parle de **valeurs**) à l'autre, ou bien une dilution de l'encre avec plus ou moins d'eau de manière à obtenir des valeurs différentes. Lors de la dilution de l'encre, on voit apparaître le blanc du support et l'encre semble plus claire.

NOM: Prénom: Classe:

TRAVAIL DEGRADES A REALISER AU CRAYONS GRIS OU A L'ENCRE/PEINTURE

Pour ce travail il	v a 3 niveaux de difficultés.	qui correspondent à 3 degrés de maîtrise

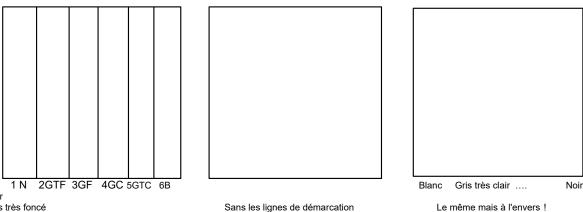
Jaune = Niveau insuffisant (la compétence n'est pas acquise mais en cours d'acquisition)

Vert clair = Niveau moyen d'acquisition (la compétence est acquise)

Vert foncé = Niveau maximum d'acquisition (la compétence est acquise avec une très bonne maîtrise).

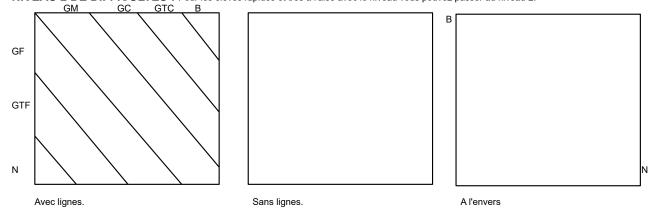
NIVEAU 1 DE DIFFICULTES:

Celui-ci doit être acquis pour tout le monde. (On peut refaire à la maison jusqu'à ce l'exercice soit réussit).



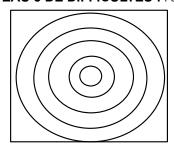
- 1- Noir
- 2- Gris très foncé
- 3- Gris Foncé
- 4- Gris clair
- 5- Gris très clair
- 6- Blanc.

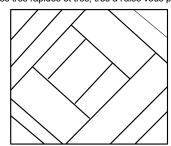
NIVEAU 2 DE DIFFICULTES : Pour les élèves rapides et très à l'aise avec le niveau vous pouvez passer au niveau 2.

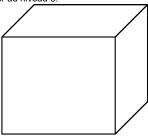


- 1- Noir
- 2- Gris très foncé
- 3- Gris Foncé
- 4- Gris clair
- 5- Gris très clair

NIVEAU 3 DE DIFFICULTES : Pour les élèves très rapides et très, très à l'aise vous pouvez passer au niveau 3.







DES REFERENCES

La perspective :

La découverte des lois de la perspective par les artistes de la **Renaissance**, qui sont à la fois peintres, architectes, sculpteurs, constitue une vraie révolution qui est en relation avec une nouvelle vision du Monde.



La Cité idéale à Urbino, Francesco di Giorgio

sur toile, 67,5 x 239,5 cm, entre 1475 et

1480.

La **perspective linéaire** est une représentation géométrique et mathématiques du monde. C'est **Léon Battista Alberti** qui va la développer dans son traité **"Pictura"** (1435). Lorsque l'on dessine en perspective plus les objets sont éloignés dans l'espace plus ils semblent petits.



XVI° siècle : Hasegawa Tohaku, *Les Pins*, encre sur papier, paravent à six feuilles, 156 × 345 cm. Musée national de Tokyo.

La perspective atmosphérique : L'artiste japonais Tohâku est un maître dans l'utilisation des lavis (dégradés à l'encre). Il donne la sensation de la profondeur par de subtils jeux de transparences et les différentes tailles des arbres.



Léonard de Vinci, La Vierge, l'Enfant Jésus Et sainte Anne, 1503-1519, 168 x 130 cm, Musée du Louvre.

Léonard de Vinci utilise lui aussi cette technique dans sa peinture. On le voit dans le détail ci-dessous de l'arrière plan.





les deux techniques. Il utilise la technique du dessin de manière à imiter la photographie.

Maxime Duveaux lui utilise

Santa Monica Bvd-Maltman Ave/Maltman Ave Reverse Stamps, 190cmx280cm, Fusain et tampons sur papier, 2018

Recherche les définitions des mots ci-dessous :			
Sfumato			
Tempera			
Lavis			

TRAVAIL A FAIRE: