

école camondo

architecture intérieure & design

SYLLABUS

2024-2025

Dessin de perspective

Principes de représentation en perspective

9X3 heures

Arnaud Madelénat

dessin, illustration, peinture

PRÉSENTATION DU COURS

Cette formation sur le dessin de perspective construit d'après le plan est une projection objective et sensible de l'espace, proche de la vision naturelle. Ces projections sont des principes de représentations qui montrent et permettent de penser une vision du monde commensurable. Sur des édifices simples ou plus complexes, sur des intérieurs et des extérieurs, sur une vision frontale ou biaise, ces projections sont à chaque séance, appuyées sur une explication dessinée au tableau et à la craie. L'intention de cette explication au tableau est de démontrer la faisabilité de l'exercice, dans un temps restreint.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- 1 Cadrer, placer une ligne d'horizon et un point central
- 2 Questionner les mesures de l'espace dans la représentation
- 3 Projeter un plan de géométral (plan et élévation) dans un dessin
- 4 Déterminer le point de vue de l'observateur
- 5 Explorer la profondeur, les matières, les ambiances et les lumières
- 6 Évoluer sur une grille de perspective en profondeur et en élévation
- 7 Prendre des notes
- 8 Comment organiser le temps du dessin entre la réflexion et l'exécution
- 9 Questionner se qui est acquis, interagir avec les corrections apportées
- 10 Partager et parler de son travail afin d'évoluer soi-même et de faire évoluer l'autre

COMPÉTENCES VISÉES

- 1 Construire une perspective frontale
- 2 Maîtriser la mesures
- 3 Se repérer dans la projection
- 4 Se placer dans l'espace du plan
- 5 Utiliser la variation du gris par l'utilisation de la hachure, du dégradé et de l'aplat
- 6 Se déplacer sur un plan fuyant, évaluer la profondeur
- 7 Schématiser une idée, un mode opératoire
- 8 Obtenir un résultat sur un temps limité, organiser les étapes de travail
- 9 Evoluer, progresser, dépasser les objectifs
- 10 Savoir travailler en équipe

MÉTHODES PÉDAGOGIQUES

Chaque séance de trois heures est un nouvel exercice. Un principe de représentation est présenté au début du cours, dessiné et commenté au tableau, à la craie, étapes par étapes. Ce principe est à appliquer en suivant un sujet à projeter en dessin. Le dessin sera à rendre à la fin de chaque atelier, il n'est pas la reproduction de l'explication au tableau mais l'interprétation d'une marche à suivre laissant beaucoup de variations et d'inventions possibles.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

Une évaluation à chaque atelier pour chaque exercice reposant sur ces quatre critères :

Engagement
Mesures, proportions
Construction de la perspective
Ecriture

PROGRAMME - le programme pourra évoluer

- Atelier 1 - L'horizon et la perspective frontale à partir d'un module carré répété à l'infini.
- Atelier 2 - La perspective frontale à partir d'une mise au carreau et d'une simple élévation
- Atelier 3 - La perspective frontale à partir d'un géométral, la vue intérieure et la lumière
- Atelier 4 - La perspective frontale à partir d'un géométral, vue extérieure et le paysage
- Atelier 5 - Etude sur site, dessin d'observation/relevé de mesure
- Atelier 6 - Construction d'une grille biaisée à partir d'une ellipse
- Atelier 7 - La perspective biaisée à partir d'un géométral aidé de la grille biaisée
- Atelier 8 - Etude sur site, dessin d'observation/relevé de mesure
- Atelier 9 - Distance focale et placement de l'ellipse

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVES

- Représenter l'architecture à la main, **(JJ Ziegler)**, éditions Dunod
- *Le dessin en perspective à main levée*, **Gilles Ronin**, édition Dessin et Tolra
- *La perspective en jeux*, **Philippe Comar**, édition Découverte Gallimard
- Traité de perspective, **Jean Letourneur**, édition Eyrolles
- La perspective comme forme symbolique, **Erwin Panofsky**, Les éditions de Minuit

MATÉRIEL INDISPENSABLE

- Carton à dessin de format raisin
- 4 feuilles blanches de format raisin
- papier calque A3 ou rouleau de calque
- T, équerre, règle graduée
- Crayons à papier secs et gras
- Gomme mie-de-pain (par exemple : Faber-Castell)