

SUJET 3 :

**« LA CIVILISATION DES CUBES »**

« Les villas modernes », il y a un siècle (1925) : <https://www.dailymotion.com/video/x6rxoty>

Architectes : Le Corbusier, Mallet-Stevens, Mies Van der Rohe, Eileen Gray et Jean Badovici, ...

documents :

Il existe DEUX TYPES DE PERSPECTIVE :

1- LA PERSPECTIVE CONIQUE, inventée en 1425 environ (il y a 600 ans), par l'artiste italien **Philippo Brunelleschi** ainsi que d'autres artistes de cette époque, appelée La Renaissance, tels que **Léon Baptista Alberti** ou **Piero della Francesca**.

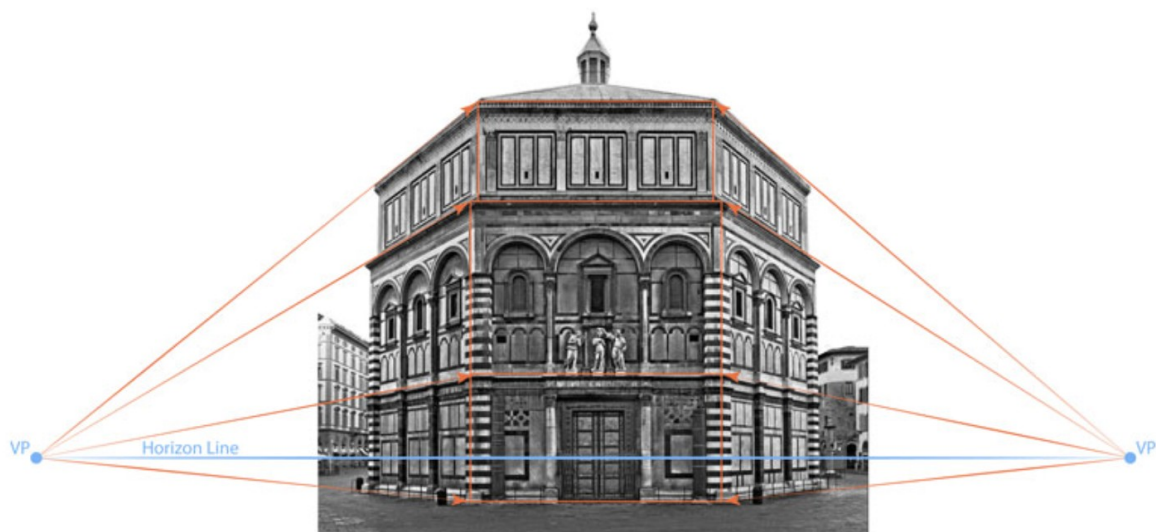
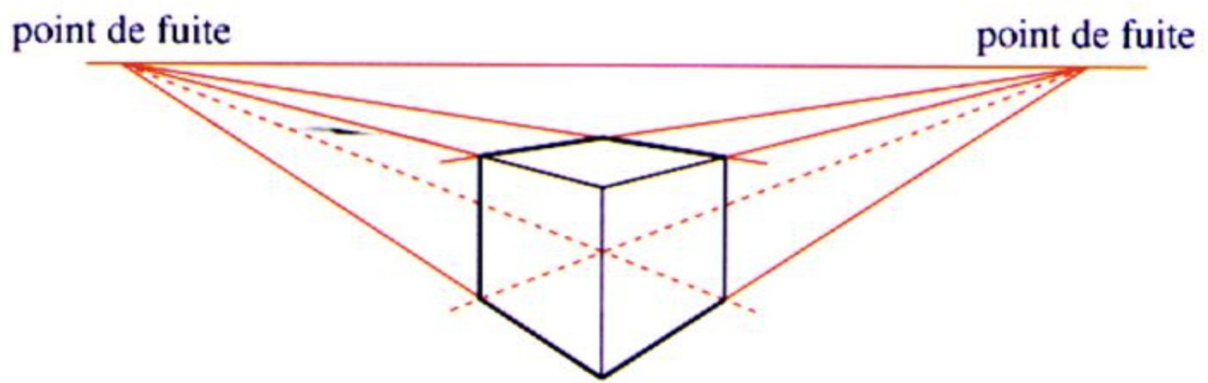
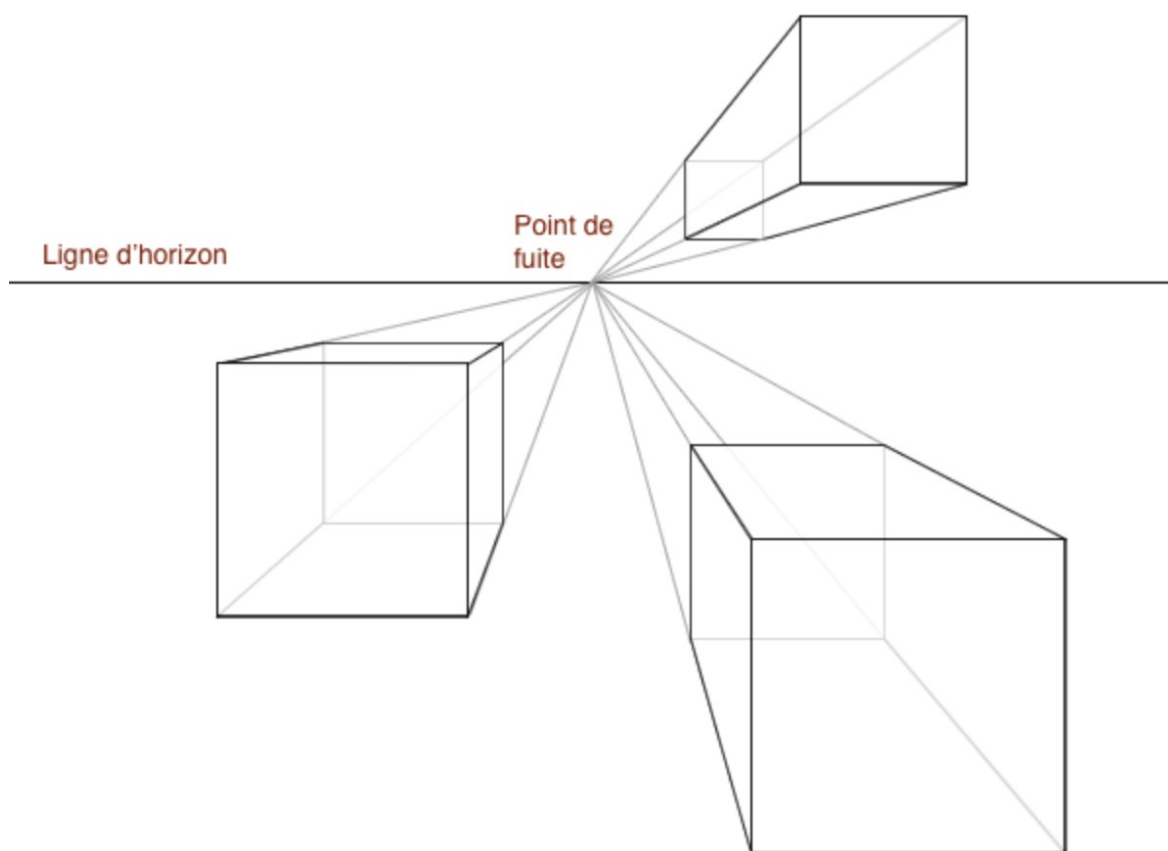


Schéma de la perspective appliquée à une photographie d'un monument.



### **Perspective classique**

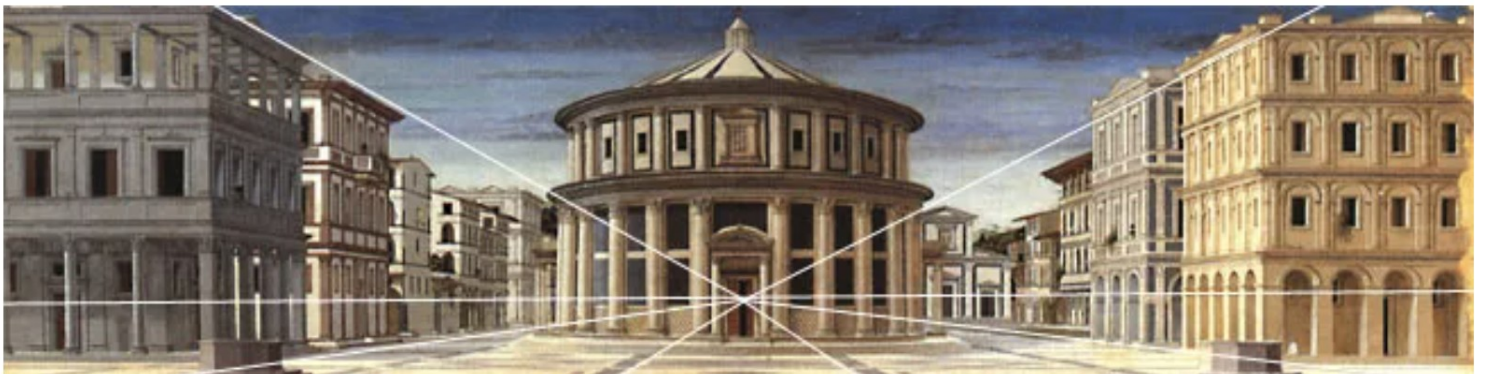


<https://vanbell.fr/index.php/materiel/huile/53-presentation>

[https://warmaths.fr/MATH/geometr/perspectiv.htm#google\\_vignette](https://warmaths.fr/MATH/geometr/perspectiv.htm#google_vignette)

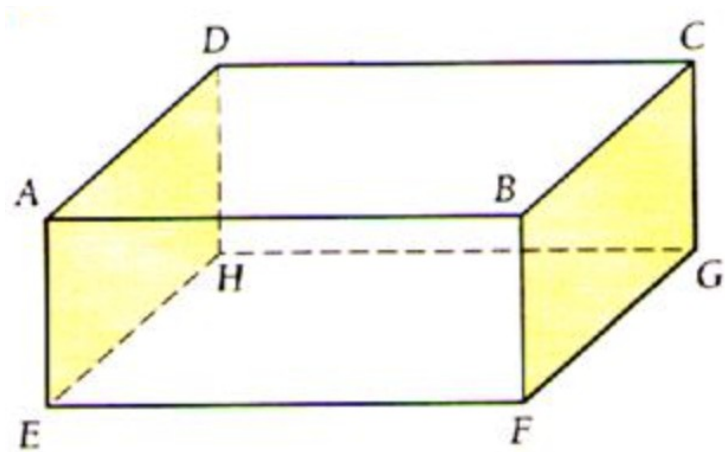


(Attribué à Piero della Francesca), *La cité idéale*. Vue sans les lignes de constructions appliquées.



*La cité idéale*. Vue avec les lignes de constructions appliquées.

2- LA PERSPECTIVE CAVALIÈRE, inventée au XVIIème siècle pour dessiner des fortifications puis des objets techniques précis :



Dans cette vue en perspective cavalière, les arêtes sont représentées parallèles, sans point de fuite. Cela permet de conserver les dimensions non déformées, pour être précis dans des projets de construction ou fabrication.



La Villa Baizeau de Le corbusier, représentée en perspective cavalière.

Travail :

Dessinez une « ville de cubes » :

A) Entraînez-vous d'abord à dessiner des volumes cubiques en perspectives. Vous pouvez employer la perspective conique ou cavalière, au choix.

B) Puis variez les cubes dessinés, petits et grands, combinés les uns aux autres, etc.

Vous pouvez faire des dessins de chaque perspective. Vous pourrez mettre dans vos dessins des personnages et ajouter de la couleur

Critères :

- multiples dessins en perspective
- qualité des représentations perspectives
- créativité des images