

## Méthode M. Brock

1.

### FORMAT

- 1) Contrainte qu'il s'agit d'exploiter, dénommer le format
- 2) Comment le peintre occupe le champ de l'image (pour ce faire par ex. comparer avec d'autres représentations du même type et de la même école)
- 3) Rappels de format et ruptures de format (objets qui font écho ou rupture avec le format du tableau)

### Vocabulaire :

- 1) *champ de l'image* et non *espace de l'image*, car l'espace fait référence à la tridimensionnalité, or ici pour l'instant planéité
- 2) *Bord* et non *rebord*
- 3) *Retable* : tableau d'autel
- 4) *Polyptyque* : panneau d'autel compartimenté en un panneau central et des panneaux latéraux (souvent mobiles dans le nord et fixes en Italie). Au-delà de trois : *polyptyque à x panneaux*
- 5) *Prédelle* : en bas du tableau d'autel, généralement rectangulaire et très étiré en largeur, contient souvent des scènes narratives qui se rattachent iconographiquement à la scène ou aux personnages provenant du tableau d'autel
- 6) *Cimaise* : en haut du tableau d'autel, format variable (en demi-cercle = lunette)
- 7) *Tondo* : images au format circulaire, souvent destinées à la dévotion privée ou domestique, en Toscane

### CADRAGE

- 1) Personnages tronqués ou non
- 2) Si non tronqués en bas du tableau, à quelle distance se positionnent-ils par rapport au bord inférieur ?
- 3) Attention aux effets de barrière (par des objets ou personnes)
- 4) « troncages narratifs » : idée de mouvement (personnages par les bords droit ou gauche, supérieur pour l'intervention d'un être surnaturel)

### Vocabulaire :

- 1) *Saillie* et non *cadrage resserré* ou *surgissement* lorsqu'un objet ou personnage donne l'impression de déborder dans l'espace du spectateur
- 2) *Tronqué* : personnages ou objets coupés par le cadrage

### COMPOSITION

- 1) A distinguer de la spatialité : voir « à plat » et non en profondeur = organisation du champ de l'image
- 2) Répartition dans le champ de l'image et non question de plans successifs ou d'équilibre ou harmonie
- 3) Eventuelle organisation géométrique MAIS seulement dans le cadre du format : centre géométrique, diagonales,...
- 4) Symétrie d'ensemble, variété dans celle-ci

- 5) Effets hiérarchiques : ex construction isocéphalique
- 6) Ce qui s'affranchit de la construction géométrique

Vocabulaire :

- 1) *Gauche* et *droite* du tableau par rapport au spectateur
- 2) *Axe* toujours suivi de sa précision : *de symétrie, vertical médian, horizontal médian*
- 3) *Centre géométrique ou milieu d'un bord* ou *de la hauteur* ou *largeur*. Pas de centre ni de milieu seuls et deux termes à distinguer
- 4) *Oblique* et non *diagonale* pour toute ligne qui ne soit ni horizontale ni verticale. *Diagonale* et non *oblique* pour toute ligne qui joint les sommets opposés d'un carré, rectangle ou polygone. Indiquer leurs directions : *montante* ou *descendante*
- 5) *Inclinaison* plus qu'*inclination*
- 6) *Isocéphalie* : alignement horizontal de têtes

2.

## SPATIALITÉ

- 1) Indications de lieux
  - a. Effets de profondeur, tension entre surface et profondeur
  - b. Analyse de la construction perspective des lieux architecturés. OU/ET les fonds de paysages ou paysages.
  - c. Effets d'ampleur ou de restriction spatiale
- 2) Rapport des personnages avec le lieu
  - a. Inscription spatiale ET plastique à repérer. Ils sont dans un espace et ses pieds sur un certain sol, son buste sur ce mur,.. par ex. soit spatiale = DANS et plastique = SUR
  - b. Décalages ou continuités plastiques (souvent symboliques) lorsque certains personnages débordent ou non, qu'ils pourraient changer de lieux, entre autres

Vocabulaire :

- 1) Ne pas utiliser le terme de *décor* mais privilégier ceux de *lieux, espace, spatialité* notamment compte tenu de l'importance accordée à la perspective qui caractérise le début de la Renaissance
- 2) *Profondeur* et non *perspective* pour une sens très large de spatialité et tridimensionnalité, purement empirique
- 3) *Perspective* et non *profondeur* pour une rigueur mathématique comme
  - a. Tout ce qui régit les lieux architecturés, appelée perspective géométrique ou linéaire
  - b. Tout ce qui s'applique aux lointains, appelée perspective atmosphérique ou aérienne
- 4) Ne pas analyser la spatialité en plans successifs, ce n'est ni pertinent pour les lieux, ni pour la composition. Sauf tout au plus, pour les notions d'arrière et d'avant-plan

## PERSONNAGES

- 1) Traitement des corps

- a. Identifier les protagonistes et comparses
  - b. Etudier l'anatomie, la texture, la carnation des corps. De même pour les habits.
  - c. Analysez les postures, le statisme ou le dynamisme des positions également (alanguissement qui signale la sensualité par exemple)
  - d. Tenir compte également des fléchages
- 2) Les relations entre les personnages
    - a. Contacts physiques et plastiques (// spatial et plastique)

Vocabulaire :

- 1) Statique ou dynamique plutôt que les qualificatifs de *naturel* ou *figé*
- 2) Eviter les métaphores empruntées au théâtre
- 3) Eviter les termes de *réaliste* et *psychologique*
- 4) Maintenant, concernant les personnages, l'on désigne plutôt la gauche et la droite par rapport à eux-même
- 5) Ne pas dire d'une peau qu'elle est *blanche* : elle est laiteuse, rosée, nacrée,...

#### RAPPORT DES PERSONNAGES AVEC LE SPECTATEUR

- 1) Qualifier les relations intentionnelles ou non
- 2) Repérer l'exemplarité des regards et affects et les angles de vue
- 3) repérer également le *déploiement visuel* des accessoires des personnages

Vocabulaire :

- 1) Posture *déictique* : qui désigne
- 2) *Personnage admoniteur* : personnage qui apostrophe le spectateur : Alberti, *De Pictura*

3.

#### ÉCLAIRAGE

- 1) Cohérence et provenance de la lumière
  - a. Elle crée le volume, le modelé
  - b. Pas de provenance trop précise, attention, car impossible de situer exactement la distance, la hauteur etc si la provenance est hors champ
  - c. Attention aux ombres partielles et discrètes
  - d. Distinguer ou caractériser la lumière divine également
- 2) Intensité lumineuse
  - a. D'autant plus faible lorsque les contrastes entre clairs et obscurs sont moins marqués, sont de faible amplitude et inversement (le plus lumineux est souvent le plus sombre)

#### STYLE

- 1) Traitement du contour

- a. Limites visuelles : paradoxe -> aucune existence dans l'objet mais constitutives de toute perception visuelle
  - b. Contours : linéaires (ligne) ou picturaux (progression)
  - c. *Ligne de contour* ou *cerne*
  - d. Contours externes et internes
- 2) Traitement du modelé
- a. *Modelé* : relief apparent des objets peints  $\neq$  morphologie
  - b. Dépend de l'éclairage
  - c. Deux composantes : volume et matière
  - d. Fortement ou faiblement contrasté en fonction de si son amplitude contraste ou non grandement entre les zones ombrées et éclairées
  - e. Modelé rigide ou souple (*sfumato*)
- 3) Traitement de la couleur
- a. Individualisation ou non de la couleur : *couleurs locales* (chaque élément a sa propre couleur) ou *couleurs prises dans une tonalité d'ensemble*
- 4) Traitement des effets de texture
- a. Texture : ce qui a attrait au tactile : différenciation ou non
  - b. Vocabulaire sur les jeux de lumière : lustre, brillant, reflet, éclat de lumière. OU identification des étoffes, texture de la peau, des cheveux, des armures etc.
- 5) Minutie descriptive
- a. Indépendante du contour et du modelé