

***Cours d'introduction : Lumière et couleurs dans la peinture européenne du XV<sup>e</sup> au début du XVII<sup>e</sup> siècle***

Fiche de vocabulaire. Première partie : séances 1 à 7

**Saturation** : la densité de la couleur. Un rose, par exemple, est un rouge désaturé. D'après M. Pastoureau, la saturation est « l'un des deux axes essentiels de la sensibilité occidentale aux couleurs », le second étant la luminosité (M. Pastoureau, *Couleurs, images, symboles : études d'histoire et d'anthropologie*, Paris, Le Léopard d'Or, 1989, p. 22).

**Luminosité** : l'intensité lumineuse de la couleur. Dans ce cours, nous utilisons aussi le terme de luminosité pour désigner l'ambiance ou l'atmosphère lumineuse générale d'une œuvre.

**Pigment** : base « matérielle » qui va donner la couleur dans un tableau, le pigment se présente sous formes de poudres minérale, animale ou végétale broyées. Le pigment est plus ou moins purifié, délayé avec de l'eau puis mélangé avec d'autres matériaux (jaune d'œuf, colle animale, huile siccatrice...) afin d'obtenir des couleurs prêtes à l'emploi.

**Dégradé** : le résultat d'une dégradation chromatique (par exemple du bleu au vert) ou d'une dégradation tonale d'une même couleur (par exemple du vert foncé au vert clair).

**Ton** : degré de clarté ou d'obscurité dans une couleur. Cennino Cennini parle de trois tons : le ton de base, le ton intermédiaire et le ton clair (ces deux derniers tons résultant d'un ajout de blanc). Le ton, la **tonalité** et la **valeur** ont pour nous le même sens.

Dans la peinture moderne et contemporaine (XIX<sup>e</sup>-XX<sup>e</sup> siècles), on parle de ton froid ou chaud : le ton chaud se rapproche du rouge, le ton froid, du bleu. Ces catégories n'ont pas cours à la Renaissance (M. Laclotte, J. P. Cuzin, *Dictionnaire de la peinture*, 1996, vol. II, p. 2276).

**Modelage** : en peinture, procédé qui permet de donner l'illusion d'un relief sur un objet ou une figure. « Le **modelé** s'obtient en peinture ou en dessin au moyen de hachures ou de dégradés qui traduisent les différentes valeurs de l'ombre et de la lumière se répartissant sur les surfaces d'un objet. » (M. Laclotte, J. P. Cuzin, *Dictionnaire de la peinture*, 1996, vol. II, p. 1480).

**Teinte** : couleur.

**Nuance** : les différentes variations autour d'une seule couleur. Par exemple, plusieurs nuances de terre d'ocre, de gris ou de bleu azur peuvent composer un paysage.

**Gamme (chromatique)** : on parle de gamme pour désigner un ensemble de nuances colorées rapprochées dans une même œuvre.

**Polychromie** : du grec *poly* : « plusieurs », et *chroma* : « couleurs ». On parle notamment de sculpture polychrome. À l'inverse, ce qu'on appelle un **monochrome** est une peinture composée d'une seule couleur, dégradée dans ses tons clairs ou foncés.

**Tempera** : technique picturale qui consiste à utiliser le jaune d'œuf comme liant principal des pigments.

**Enluminure** : du latin *illuminare* : « illuminer » et « colorer ». Art de décorer un livre en appliquant la couleur ou la dorure sur des zones prédéterminées.

**Dorure** : l'application de la feuille sur une surface donnée. Nous parlerons plutôt, dans le cours, de dorure sur panneau de bois.

**Fond d'or** : en peinture, fond composé entièrement de feuilles d'or appliquées en carrés ou lamelles sur la surface préalablement préparée d'un panneau de bois.

**Fresque** : peinture murale exécutée sur un enduit frais (*buon fresco*).

**Intonaco** : dans la peinture à fresque, il s'agit d'un enduit de préparation frais, composé de sable et de chaux, qui va permettre de fixer la couleur.

**Imprimatura** : il s'agit d'un apprêt de couleur unie, claire ou foncée, qui recouvre uniformément une toile ou un panneau de bois. Aux XV<sup>e</sup> et XVI<sup>e</sup> siècles, l'ordre de la préparation d'un tableau se présente (la plupart du temps) comme suit : premier enduit (en plusieurs couches), dessin sous-jacent, *imprimatura* et application des couleurs.

**Peinture à l'huile** : les techniques de la peinture à l'huile, qui se perfectionnent en Flandre au début du XV<sup>e</sup> siècle, s'appuient sur le mélange des pigments à une huile siccatrice (qui sèche). L'huile utilisée est l'huile de lin ou de noyer. La matière picturale huileuse est appliquée en glacis sur le panneau ou sur la toile. Les **glacis** sont des couches de peinture translucides qui contiennent plus d'huile que de pigment. Lorsqu'il y a peu de glacis, la sous-couche picturale du tableau (*imprimatura*) transparaît en dessous. Plus il y a de glacis superposés, moins on voit les couches inférieures et plus les couleurs deviennent opaques. La couleur grâce à cette technique gagne en luminosité (cf. Susie Nash, *Northern Renaissance Art*, 2008, p. 207-208).

**Translucidité** : une propriété de la matière picturale, notamment des glacis, qui permet à la lumière de passer à travers la couleur de manière plus ou moins manifeste. Antonyme : opacité.

**Grisaille** : la technique de la grisaille consiste à imiter, par le choix des couleurs, les matières minérales ou métalliques. Une grisaille est une peinture dont l'aspect général fait penser à un élément sculpté, par exemple un bas-relief. « Les grisailles furent sans doute mises à la mode dès le XV<sup>e</sup> siècle par les sculpteurs, qui cherchaient, dans leurs dessins préparatoires, à rendre l'impression de relief au moyen d'un clair-obscur très nuancé, jouant sur une seule couleur, grise ou jaunâtre, qui se rapproche le plus de celle de la pierre » (M. Laclotte, J. P. Cuzin, *Dictionnaire de la peinture*, 1996, vol. I, p. 935).

**Catoptrique** : l'étude de la réflexion et de la réfraction de la lumière.

**Réflexion** : du latin *reflexio* (tourner en arrière), phénomène par lequel un rayon de lumière est réfléchi au contact d'une surface.

**Réfraction** : phénomène selon lequel la trajectoire d'un rayon change légèrement de direction au contact d'un milieu diaphane (transparent), par exemple dans l'eau.

**Perspective linéaire** : La *perspectiva artificialis* (perspective appliquée aux arts visuels) est théorisée par Brunelleschi et Leon Battista Alberti (*De Pictura*, 1435) au début du XV<sup>e</sup> siècle à Florence. En peinture, ce procédé mathématique place la figure humaine dans un espace d'apparence tridimensionnelle. Cet espace se construit à partir de lignes de fuite (d'où le qualificatif de « linéaire ») qui convergent vers un point central. Chaque élément situé dans cet espace diminue en taille au fur et à mesure qu'il s'éloigne de l'avant-plan.

**Perspective aérienne ou atmosphérique** : Léonard de Vinci est un adepte de toutes les perspectives. Dans son *Traité de la peinture*, il théorise la perspective de la « couleur » : les couleurs du paysage perdent de leur variété, s'uniformisent progressivement jusqu'à l'obtention d'un bleu azur (J. Koering, *Léonard de Vinci. Dessins et peintures*, 2008, p. 353-354). De plus, les éléments lointains peuvent devenir flous ou brouillés. Léonard parle d'après ses propres observations.

Ce type de perspective s'applique au paysage flamand (Bosch, Patinir), germanique (Dürer, Altdorfer) ou encore italien (Léonard de Vinci, Giorgione, Dosso Dossi, etc.). L'uniformisation des couleurs telle que la décrit Léonard à des limites : il arrive que la perspective aérienne mobilise, au contraire, une certaine diversité de couleurs.

**Cangiante** : « changement ». Les *cangianti* sont des modulations ou changements de couleurs pour signifier le passage de l'ombre à la lumière ou de la lumière à l'ombre. Le *cangiante* ne concerne pas plus de deux couleurs. La couleur de départ et la couleur d'arrivée sont généralement complémentaires (rouge-vert, bleu-violet, jaune-vert). Procédé perfectionné par Michel-Ange, mais présent dans la peinture italienne dès le XIV<sup>e</sup> siècle, et flamande dès le siècle suivant.

**Irisation** : un phénomène optique par lequel l'incidence de la lumière sur un vêtement fait vibrer la couleur et produit un dégradé de plusieurs couleurs (M. Mariani, *Das Licht in der Kunst*, 2021, p. 113). Contrairement aux *cangianti*, l'irisation produit plusieurs couleurs et ne consiste pas en un changement d'une couleur à une autre.

**Retable** : de *retro* (derrière) et *tabula* (table), le retable est destiné à décorer la table de l'autel. Il est placé sur ou derrière celle-ci. Le retable correspond à deux types de structures :

- un **polyptyque**, ou groupement de panneaux peints ou sculptés (parfois les deux). Le polyptyque comporte une partie centrale et des volets. Les différents volets peuvent dans certains cas s'ouvrir et se fermer en fonction des offices religieux. Il existe à l'inverse des polyptyques aux volets fixes. Le triptyque est un retable à trois panneaux. Le diptyque, à deux panneaux.
- un **tableau d'autel unifié**, peint ou sculpté, sans volets latéraux, parfois appelé *pala*.

**Cimaise** : la partie supérieure et centrale du retable (présente dans les deux types).

**Prédelle** : la partie inférieure du retable (présente dans les deux types), composée d'une succession de scènes horizontales, narratives, en lien avec les figures du ou des panneaux principaux.

**Sainte conversation (*sacra conversazione*)** : dans l'iconographie religieuse, la sainte conversation représente la Vierge à l'enfant en trône (en majesté), entourée de saints et de saintes, parfois d'anges. Ce n'est pas une conversation au sens propre (les saints ne communiquent pas) mais un colloque silencieux. Parmi les figures qui encerclent Marie on trouve parfois les portraits des commanditaires de l'œuvre, ou le portrait de l'artiste. Cette iconographie n'a aucune source scripturaire précise.