

Georges de La Tour, *Joseph Charpentier*, entre 1642 et 1644

Huile sur toile, 137 x 102 cm, Louvre, Paris



A propos de l'artiste

Naissance, mort et spécialité : peintre lorrain né en 1593, mort en 1652

Parcours : Il travaille à la cour du château de Lunéville et sert également le duc Henri II de Lorraine ainsi que le roi de France Louis XIII. S'il rencontre un grand succès de son vivant il tombe toutefois dans l'oubli après sa mort.

Style : Il s'inspire probablement des œuvres des peintres caravagistes hollandais, et peut-être même de certaines toiles du Caravage. Spécialisé dans les scènes religieuses et de genre, il privilégie des cadrages serrés et utilise la lumière d'une simple chandelle pour créer des effets de clair-obscur saisissants. Ses œuvres se distinguent par un dessin précis, une simplification des volumes et une palette de couleur dominée par les bruns et les rouges.

Analyse : A compléter :

Date : **Dimensions :**

Techniques / Matériaux : **Sujet / Genre :**

Description : A se trouve Saint Joseph vêtu d'une chemise aux manches retroussées et d'un tablier, il perce un morceau de bois avec une tarière. Il est vu de trois-quarts et penché vers l'avant. A....., on trouve l'enfant Jésus habillé d'une tunique rouge qui tient une Il est de et assis sur un tabouret. Sur le sol sont posés un maillet et une gouge.

Le décor se limite à un mur gris et l'espace représenté paraît très peu

Cadrage : La scène est cadrée en

Point de vue : Les personnages apparaissent proches de nous à hauteur d'.....

Composition : La composition est simple en deux parties : adulte et enfant, la tarière est placée sur l'axe

Couleurs : La palette de couleur est, caractérisée par des harmonies de rouges, de bruns et de blancs.

Lumière : La scène est nocturne. La source de lumière est une bougie dont la lumière rayonne dans l'obscurité de la pièce, éclairant en partie les personnages. C'est la technique du..... qui est utilisée.

Clair-obscur : Contraste entre zones claires et zones sombres dans une œuvre.

Point de vue : Endroit d'où l'on regarde quelque chose.

Cadrage : Délimitation de l'image qui définit ce qui est montré.