

THÉORIE ET TECHNIQUES
DE LA FIGURATION ARCHITECTURALE



2025/000
FILIPPO FANCIOTTI ET EMMA LARCELET

❧

Johannes Vermeer, *The Music Lesson* (*A Lady at the Virginal with a Gentleman*), 1662

CHAPITRE 01

ANALYSE

- . Analyse et description de la composition de l'image
- . Perspective inverse et axonométrie du cône visuel de l'artiste
- . Reconstruction hypothétique en plan et en coupe de l'espace bâti et coupe de la fenêtre
- . Atlas des références typologiques et visuelles
- . Étude de la composition du diptyque

$a1$

$a2$

$a3$

$\frac{1}{3}(y)$

H

$\frac{y}{2}$

V



✎

Analyse de la composition

Le point de fuite (V) coïncide avec le bras de la figure principale, mettant en évidence le mouvement au centre de l'action: une dame jouant du virginal. La ligne d'horizon (H) se situe légèrement au-dessus du point médian de la peinture, plaçant l'observateur à environ 120 cm de la ligne de sol. Sur l'axe de perspective (P) se trouvent les principaux éléments du récit: la figure humaine, les instruments de musique, le miroir, la draperie et l'enveloppe architecturale, comprenant le sol, le mur et les poutres de plafond. L'intersection des lignes H et P divise la toile en quatre quadrants, le quatrième (en rouge) étant entièrement dédié à accueillir des objets - draperie, chaise - servant de *repoussoir*.

La composition suit la règle des tiers, bien qu'avec quelques variations : l'axe du premier tiers vertical ($1/3 x$) et du tiers horizontal ($1/3 y$) encadrent le virginal, le positionnant au centre de la scène. Trois lignes fortes, données par le dessous du cadre en bois du plafond secondaire, la peinture à droite et le coin du mur de premier plan, sont à égale distance des bords ($a1=a2=a3$, schéma 02), encadrant la leçon de musique. La centralité du sujet est soulignée par l'orientation des objets disposés dans la scène et en dialogue avec l'enveloppe architecturale (schéma 01). Les plis de la draperie, l'archet de la viole de gambe, le siège de la chaise et l'orientation des tuiles décrivent une tendance radiale, immobilisant la figure au centre d'un environnement apparemment impliqué dans un mouvement convectif.

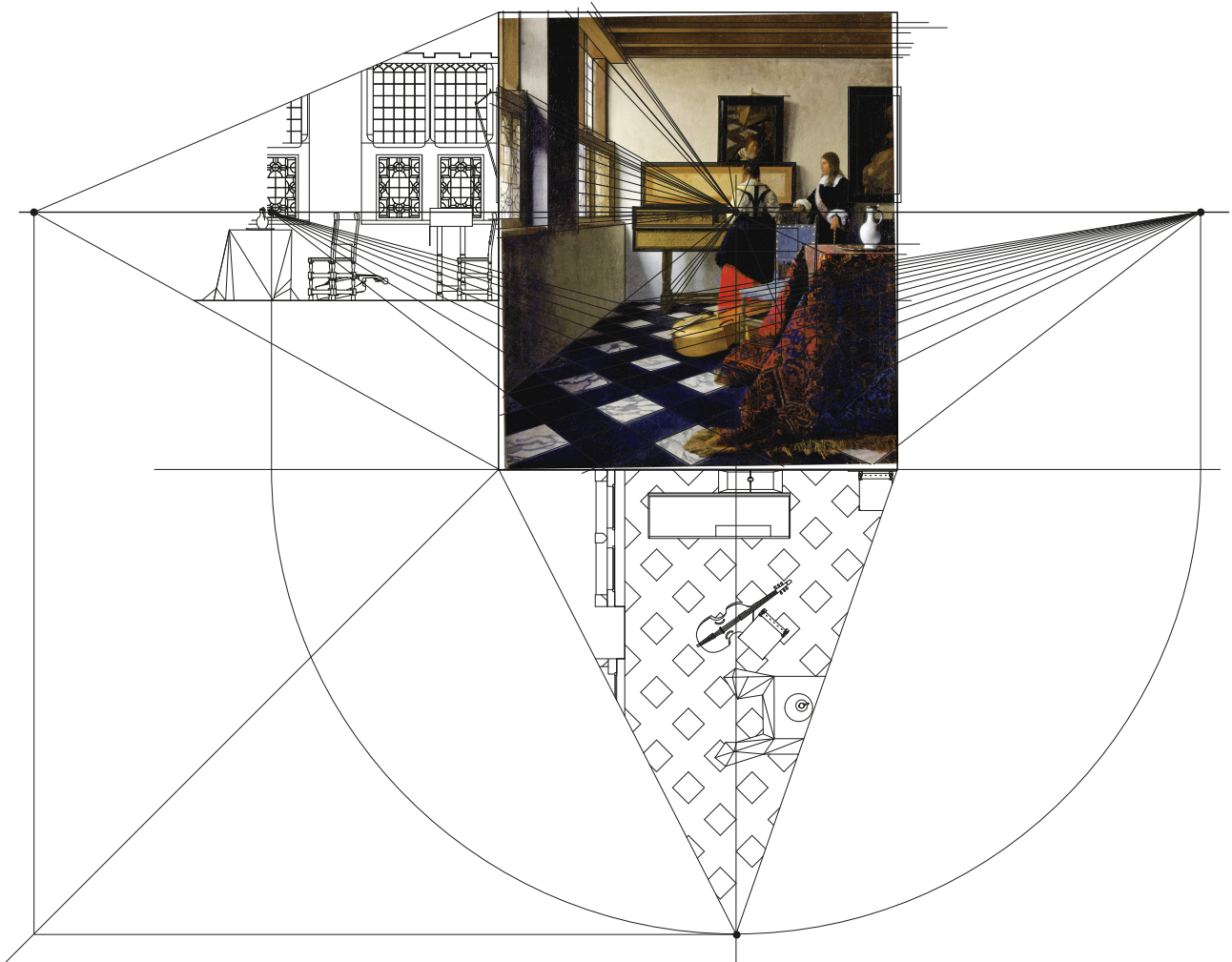
La peinture présente plusieurs éléments typiques du registre stylistique de la *Gouden Eeuw*, jouant à la fois des rôles compositionnels et allégoriques dans les scènes de genre, tels qu'une peinture dans une peinture (la *Pietas romaine*) et un miroir, un classique de la *vanitas*, utilisé pour décrire des scènes amoureuses, qui révèle ici une réalité alternative au récit principal (le retournement de la femme reflétée contredit sa position frontale) et introduit une touche d'autoportrait. La peinture adhère à la "structure Vermeer" (selon Arasse, *L'ambition de Vermeer*, 1993), excluant toute référence au monde extérieur et transformant la fenêtre en un "mur d'éclairage".



schéma 01. composition radiale

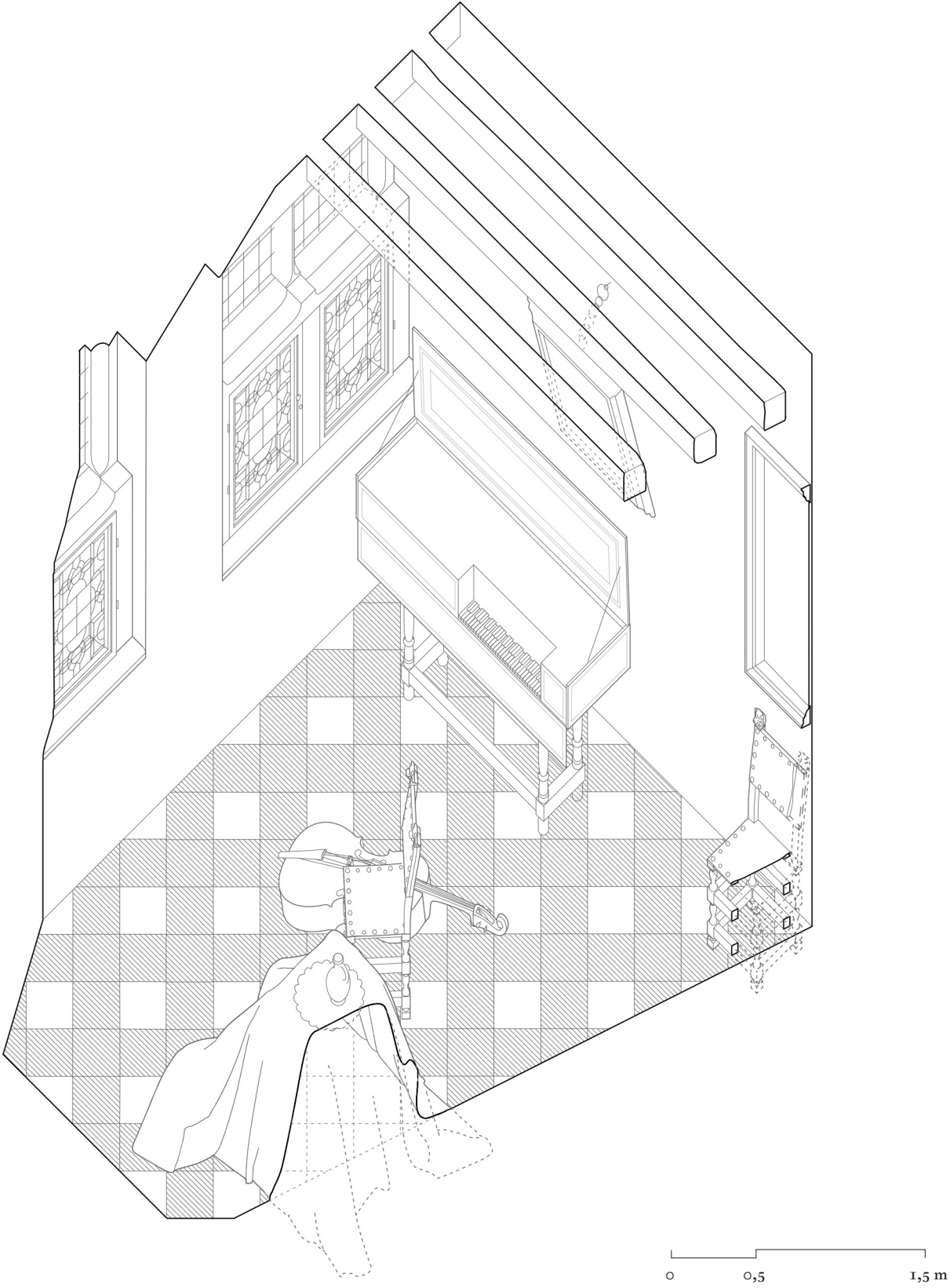


schéma 02. cadrage



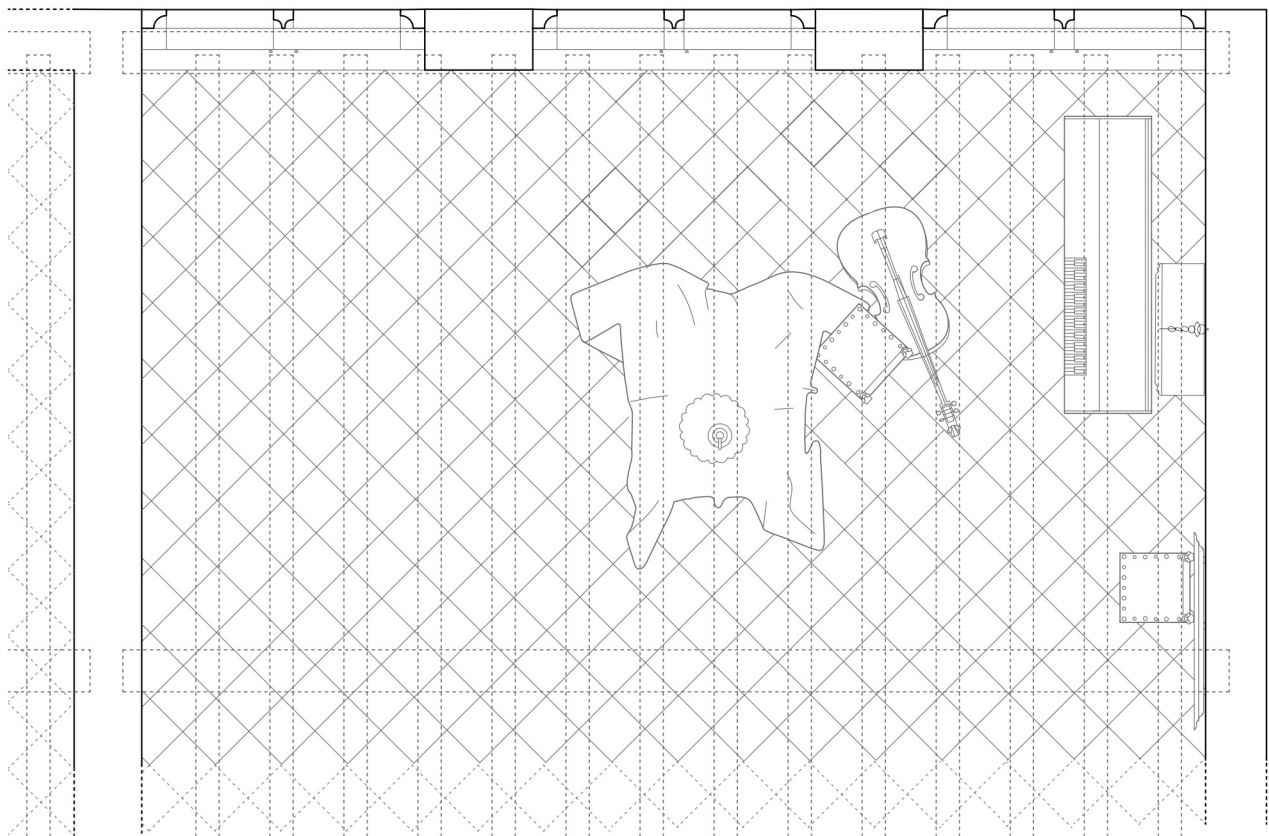
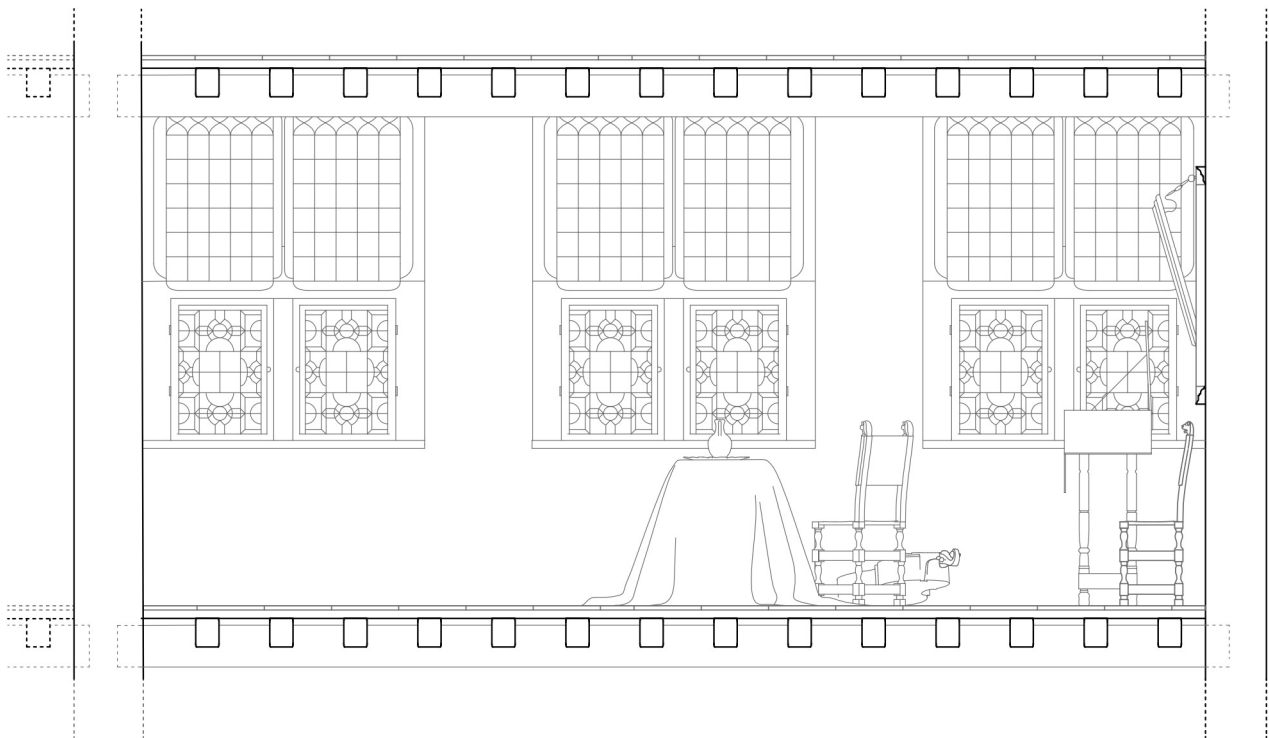
✎

Construction de la perspective inverse



⌘

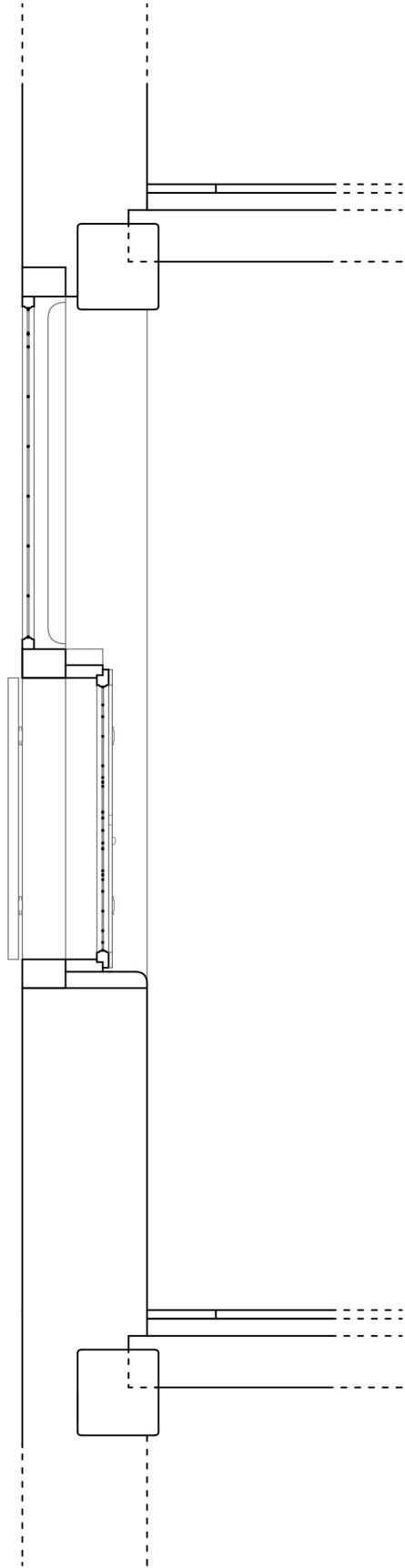
Axonométrie du cône visuel de l'artiste



0 0,5 1,5 m

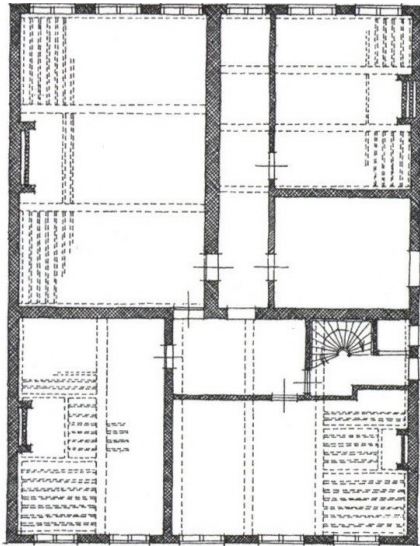
⌘

Reconstruction hypothétique en plan et en coupe de l'espace bâti



⌘

Coupe de la fenêtre, 1 : 10



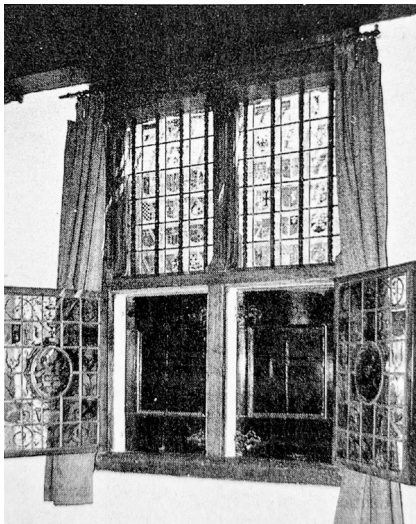
01.



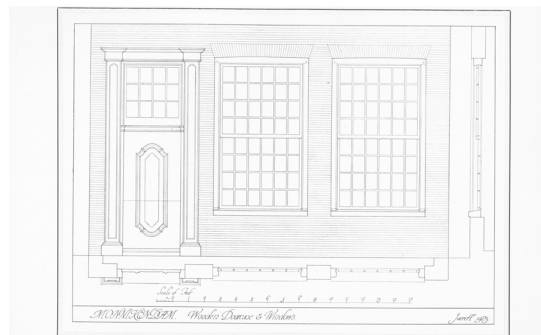
02.



03.



04.



05.

- 01. *The House with Heads, plan of the first floor, 1622, Keizersgracht 123, Amsterdam*
- 02. *The House with Heads, Street Elevation, 1622, Keizersgracht 123, Amsterdam*
- 03. *The House with Heads, Voorhuis, 1622, Keizersgracht 123, Amsterdam*
- 04. Jarreff, *Wooden Doorcase & Window, Monnikendam, 1923*
- 05. *Rapenhoffe, 1648, Palmgracht, Amsterdam*



01.



02.



03.



04.



05.

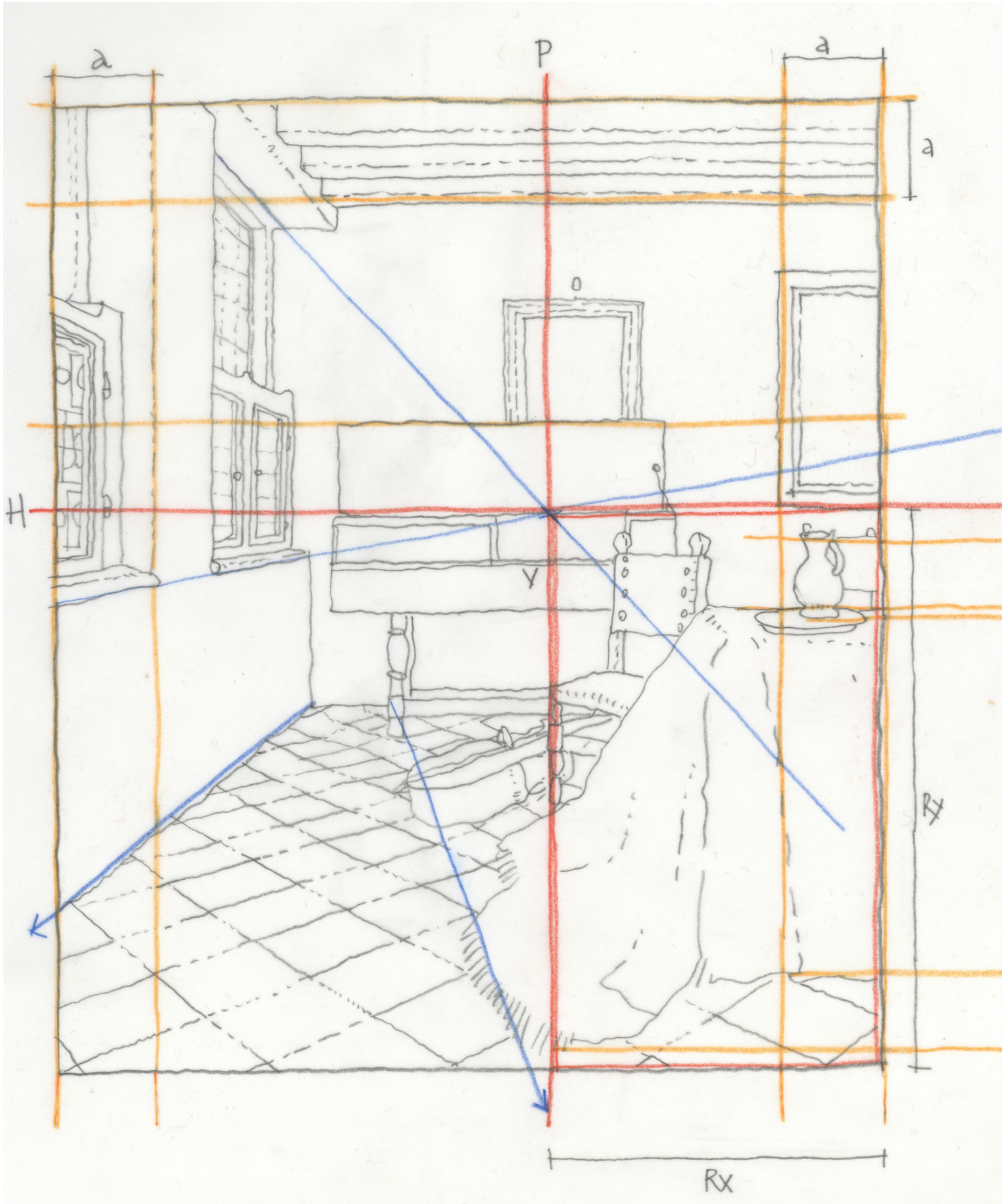
01. Pieter Janssens Elinga, *Reading Woman*, ca 1670, Alte Pinakothek, München

02. Johannes Vermeer, *The Concert - Het concert*, 1663-1666, Isabella Stewart Gardner Museum, Boston

03. Pieter Janssens Elinga, *Room in a dutch house*, 1668, the State Hermitage Museum, St Petersburg

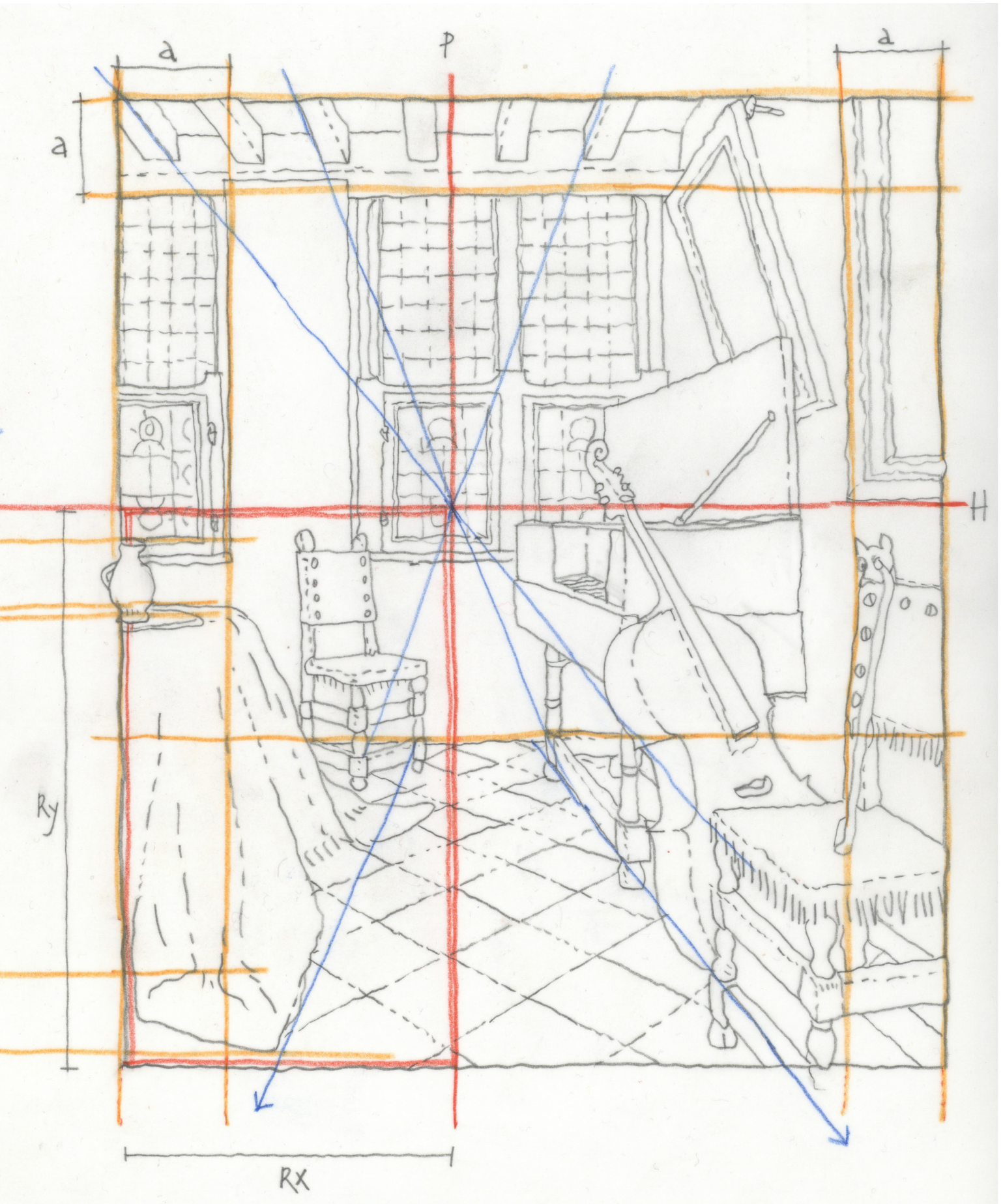
04. Vilhelm Hammershøi, *Drawing Room, The Four Copper Prints*, 1905, Collection privée, Belgique

05. Vilhelm Hammershøi, *Music Room*, 1907



α

Étude de la composition du diptyque



α

Étude de la composition du diptyque

CHAPITRE 02

VOLUMES

- . Volumes et références des objects, identification et modélisation
- . Reconstruction et Recomposition, modélisation "artic"



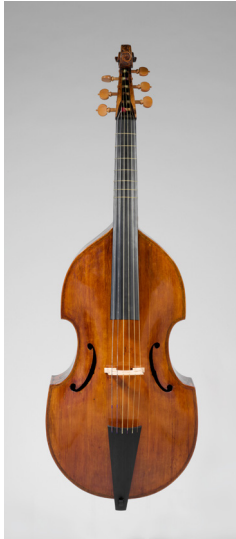
⌘

Identification des objets



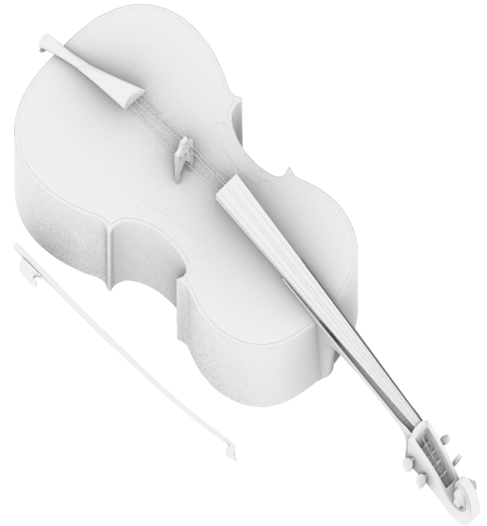
03. *Dutch picture frame, 1690c*

Ebony, 114 x 112.5 cm,
Martin Allen antiques,
London



05. *Division Viol, 1640–65, London*

Medium: Maple,
spruce, gut, h. 115 x W
37.4 cm
Purchase, Robert Alon-
zo Lehman Bequest,
2009



06. *Star Ushak rug, 17th century, Turkey, Ottoman Empire*

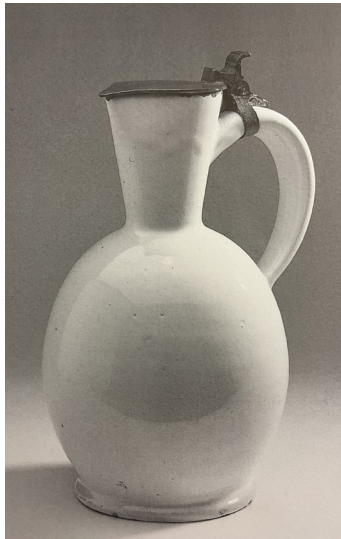
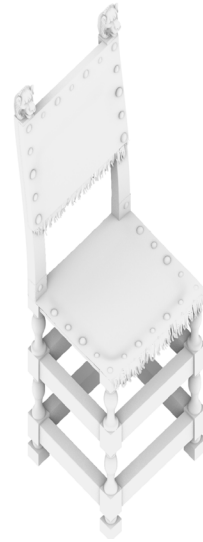
107x150cm.
Türk ve İslam Eserleri
Müzesi, İstanbul,
inventory no: 587.
From Sivrihisar Evkaf
Idaresi





01. *Spanish chairs, 1600/1650*

Cordwains, finials of lion holding shield, h 105.5 cm. Rijksmuseum, Amsterdam



02. *Wine Pitcher, 17th century, Delft*

White glazed faience and pewter, h. 24.5 x dia. 10 cm The Netherlands Institute for Cultural Heritage, Amsterdam, on loan to Stedelijk Museum Het Prinsenhof, Delft, inv. no. B1-63



04. *Virginal, Ioannes Ruckers, 1642*

Musikoch teater-museet, Stockholm, inv. no. M2592





✎

Reconstruction, modélisation "arctic"



❖

Recomposition, modélisation "arctic"

CHAPITRE 03

SURFACES

- . Identification des surfaces, archive des matériaux
- . Reconstruction et Recomposition, matérialisation



⌘

Identification des surfaces



01. Windows (structure)



Base Color Bump map

Wood
Oak

Principled BSDF

Roughness 0.5
Bump Strength 0.3
Bump dist. 1.0



02. Divion viol



Base Color

Wood
spruce, maple, gum

Principled BSDF

Roughness 0.05



03. Exterior Window



Base Color

Wood
Weathered stained wood

Principled BSDF

Roughness 0.5



04. Beams



Base Color

Wood
Pine

Principled BSDF

Roughness 0.5



05. Furnitures' structure



Base Color

Wood
Walnut

Principled BSDF

Metallic 0.01
Roughness 0.17



06. Bright tiles



Base Color

Roughness Map

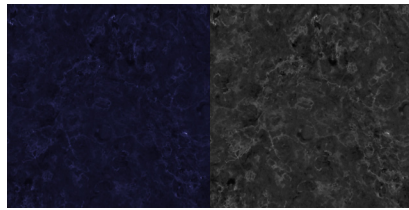
*Marble
Belgian Calacatta*

Principled BSDF

Specular 0.1



07. Dark tiles



Base Color

Roughness Map

*Marble
Noir Belge*

Principled BSDF

Specular 0.05



08. Walls



Base Color

Plaster

Principled BSDF

Roughness 0.5

Specular 0.5



09. Bow



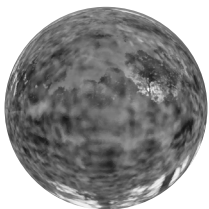
Base Color

*Wood
Pernambuco*

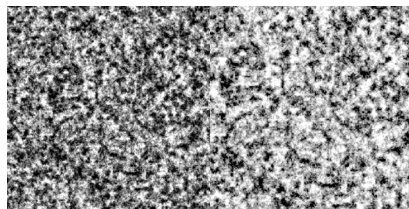
Principled BSDF

Roughness 0.35

Specular 0.2



10. Windows
Frosted Glass



Base Color

Bump map

*Glass
Frosted*

Glass BSDF

Roughness 0.0

IOR 1.45





11. Chairs Studs



Base Color

Subsurface Color

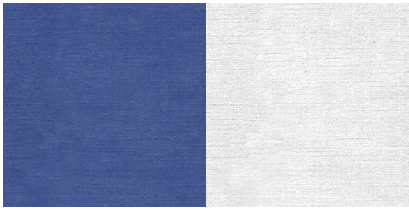
Brass

Principled BSDF

Metallic 1
Roughness 0.1
IOR 1.6



12. Chairs fabric



Base Color

Bump map

Velvet

Principled BSDF

Bump Strenght 0.3
Bump dist. 1.0



13. Pitcher



Base Color

Subsurface Color

Porcelain

Principled BSDF

Specular 1.0
Roughness 0.05
Clearcoat 1.0
Clearcoat rough. 0.5



14. Virginals (Muselars)



Base Color

Painted poplar

Principled BSDF

Roughness 0.1



15. Drapery



Base Color

Bump Map

Colored wool

Velvet BSDF (Overlay)
Sigma 0.47

Principled BSDF (Multiply)

Roughness 0.0
Bump Strenght 0.2
Bump dist. 0.5



✎

Reconstruction, matérialisation



✕

Recomposition, matérialisation

CHAPITRE 04

SYNTHÈSE ET MANIPULATION

- . Études sur la lumière
- . Reconstruction et Recomposition, éclairage
- . Reconstruction et Recomposition, synthèse
- . Reconstruction et Recomposition, manipulation



Light analysis

The room is lit by diffuse light. The two windows act as light sources that cast a double shadow from objects (particularly evident on the back wall).



Study on Volumes Depth through AO control

ambient occlusion:
amount 1
subdivisions 24
radius 10



Study on Light Intensity through Exposure control

Iso 140
F number 45
Shutter Speed 1/8



Study on Shadow projections through Sun Azimuth

Azimuth 184°



Études sur l'éclairage



Study on Shadow sharpness through Sun dimension

Sun dimension 1



Study on Light temperature through Turbidity control

Ozone 1



Study on Shadow sharpness through Sun dimension

Sun dimension 100



Study on Light temperature through Ozone control

Turbidity 20

✕



✕

Reconstruction, éclairage



✕

Recomposition, éclairage



✕

Reconstruction, synthèse



✕

Recomposition, synthèse



✕

Reconstruction, manipulation



✕

Recomposition, manipulation

LAPIS