

CHAPITRE III

DU DESSIN D'ARCHITECTURE

SOMMAIRE. — Le dessin géométral. — Ses exigences. — Échelles. — Le plan. — La coupe. — L'élévation. — Nécessité de plusieurs projections pour une représentation complète. — Les axes. — Dessin par les axes : exemples. — Aplombs et saillies. — Lignes limites des contours. — Projections obliques. — Développements. Des croquis. — Méthode à suivre. — Croquis de mémoire. — Choix des croquis.

Le dessin d'architecture est le dessin *géométral* ; le dessin géométral est le dessin exact, on peut dire le dessin par excellence. Tandis que le dessin pittoresque représente seulement l'aspect des objets, tels qu'ils paraissent, le dessin géométral les représente tels qu'ils sont. Ainsi, par exemple, la fig. 4 ci-après représente un *chapiteau* en perspective, et la fig. 5, le même chapiteau en *géométral*. Seul, ce mode de dessin permet la réalisation identique d'une conception ou la reproduction identique d'une chose déjà réalisée. Aussi s'impose-t-il à tous les arts comme à toutes les industries qui vivent de créations, qu'il s'agisse de machines ou d'orfèvrerie, d'artillerie ou de mobilier, de construction ou de décoration, de fortifications ou d'architecture.

Sa qualité première sera donc l'exactitude absolue, la précision parfaite. Aucun soin ne sera exagéré pour atteindre cette exactitude,

car malgré tout il y aura toujours entre le dessin et la précision idéale la différence d'une ligne tracée à la ligne mathématique. Toute la méthode en fait de dessin géométral consiste donc à

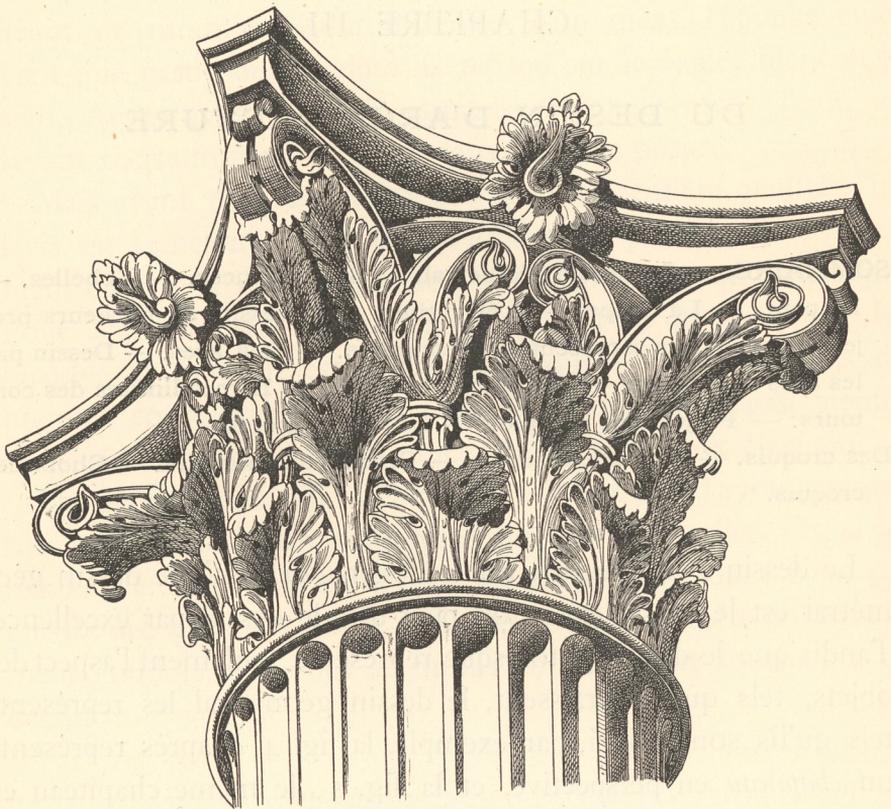


Fig. 4. — Chapiteau du Temple de Mars-Vengeur à Rome, représenté en perspective.

(D'après M. d'Espouy.)

écarter le plus possible les chances d'inexactitude, et lors même qu'il s'agit simplement de reproduire un dessin déjà fait, soit à la même échelle, soit à une échelle différente, la marche logique dans les méthodes et procédés est loin d'être indifférente. Elle est non moins importante pour le profit de l'étude que suppose

l'exécution d'un dessin, à moins d'être un travail purement machinal.

Le premier principe à cet égard, celui qui fera de l'exécution d'un dessin un travail d'intelligence en même temps qu'un exercice de l'œil et de la main, c'est de s'identifier avec son modèle, de refaire à votre tour, par les mêmes moyens, ce qu'a dû faire celui que vous copiez. Si vous reproduisez un dessin, cherchez comment l'auteur du modèle a dû procéder, et faites de même; si vous traduisez en dessin une œuvre réelle d'architecture, cherchez comment son auteur a dû la dessiner pour en assurer l'exécution, et procédez de même.

Quels seront pour cela les moyens? Les diverses projections, qui se résument en plans, en coupes, en élévations. Notez bien cet ordre, car il est l'ordre logique. Ces dessins seront établis au moyen des *échelles*, proportion adoptée entre le modèle et le dessin.

Les échelles les plus simples doivent être préférées : un centimètre, un décimètre par mètre. La proportion purement décimale prête peu aux erreurs. Mais des raisons matérielles peuvent exiger d'autres échelles; elles seront en général doubles ou moitiés de celles-là : ainsi cinq millimètres ou deux centimètres, cinq ou vingt centimètres par mètre.

Le plan est une coupe ou section d'un édifice faite à une hauteur variable par un plan horizontal qui coupe les murs, piliers, cloisons, etc. On suppose ce plan passant à une hauteur convenable

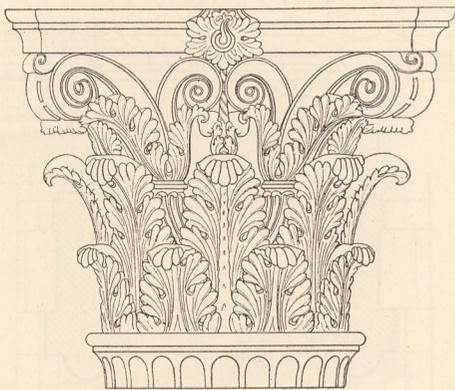


Fig. 5. — Chapiteau du temple de Mars-Vengeur, représentation en géométral.

pour faire voir toutes les particularités de la construction, les murs, les portes et fenêtres, piliers, colonnes ou pilastres, les cheminées, etc. Vous pouvez considérer le plan comme une empreinte à plat qui serait prise sur la construction en cours, arrivée à un même niveau dans la hauteur d'un étage. Ainsi, a

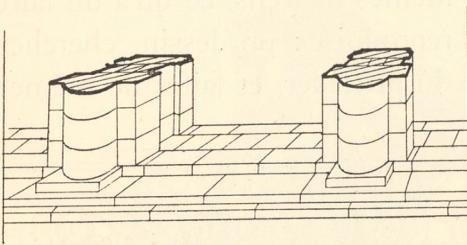


Fig. 6. — Perspective.

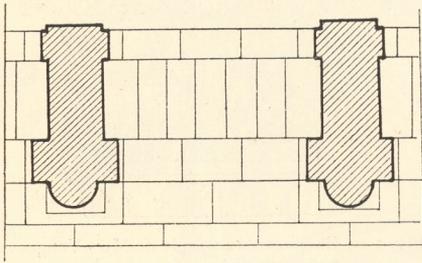


Fig. 7. — Plan.

fig. 6 vous représente une partie de construction élevée au-dessus du sol, et la même construction s'exprime *en plan* par la fig. 7.

Sur le plan fictif, la construction elle-même se traduit par ses sections horizontales : c'est un élément invariable ; mais on peut y projeter soit ce qui est au-dessous, soit ce qui se trouve au-dessus. Dans le premier cas, *le plan* montrera les portions d'architecture qui font saillie sur le bas des murs ou piliers, tels

que moulures de bases ou de socles, marches, perrons, etc. C'est ce qu'on appelle d'un terme général les lignes de retraite. Ou bien dans le second cas, il montrera les voûtes ou plafonds, entablements ou corniches. On présentera les deux projections, ou moitié de chacune, lorsque l'intérêt réside aussi bien dessus que dessous.

La coupe est une section d'un édifice ou partie d'édifice par un plan vertical : elle est verticalement ce que le plan est horizontalement. Et de même, elle doit avant tout faire voir les intersections de ce plan imaginaire avec la construction. Ces *traces*

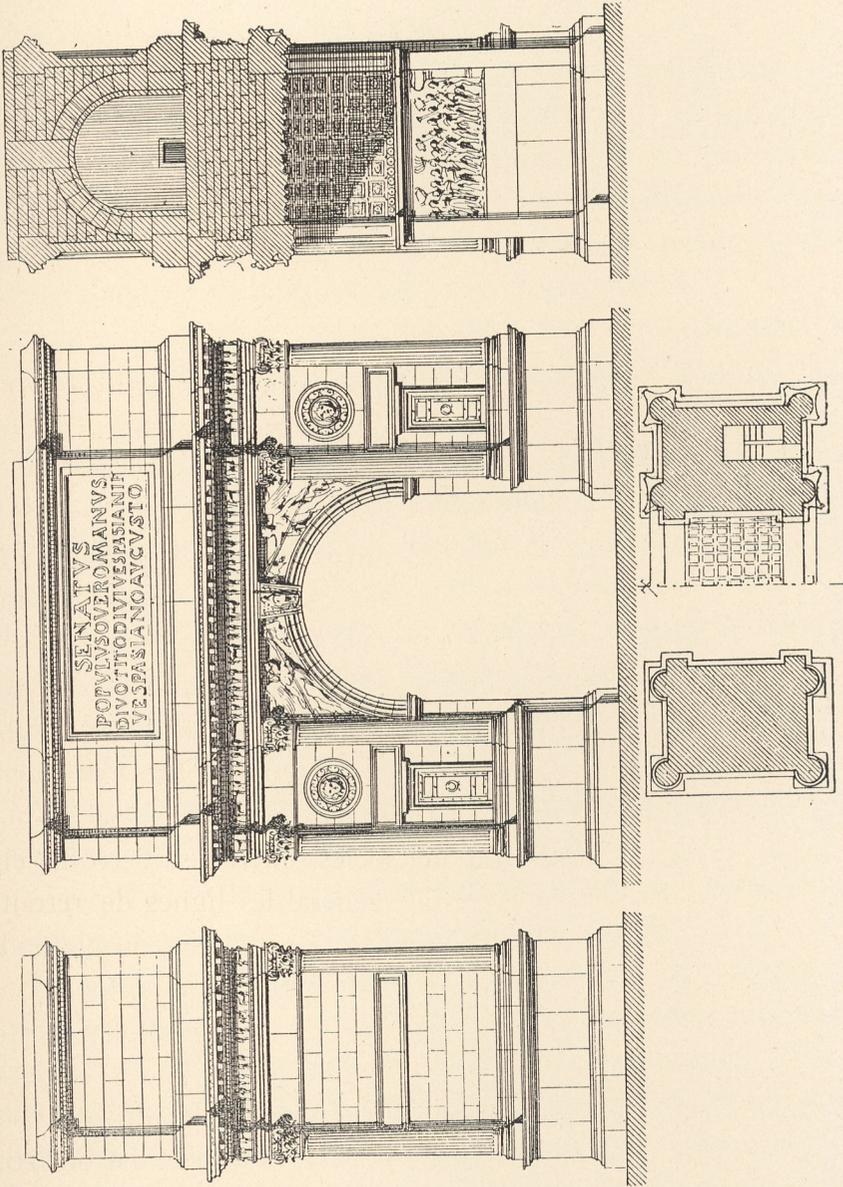


Fig. 8. — Arc de Titus à Rome.

constituent ce qu'on appelle les *parties en coupe*. Puis, comme dans le plan, on fera sur ce *plan de coupe* la projection de tout ce qui, dans l'édifice, peut en effet s'y projeter.

Ceci montre qu'une seule coupe est rarement suffisante pour rendre compte de tout l'intérieur d'un édifice, il en faut généralement au moins deux. L'une, déterminée par un plan vertical perpendiculaire à la façade, se nomme *coupe longitudinale*; l'autre, parallèle à la façade, est une *coupe transversale*. Souvent, de nombreuses coupes secondaires sont encore nécessaires.

Une coupe limitée à la section d'un mur de façade, pour servir de point de départ à l'étude de l'élévation, se nomme plutôt *profil*.

L'*élévation* ou *façade* est la projection de l'édifice sur un plan vertical extérieur. Elle peut comprendre des parties très éloignées les unes des autres, par exemple la façade principale d'une église, et plus loin les bras de la croix ou transept.

Sauf le cas d'une architecture uniforme partout, il faut plusieurs élévations pour rendre compte des extérieurs de l'édifice : *façade principale*, *façade latérale*, *façade postérieure*. Ces termes s'expliquent d'eux-mêmes.

Voici, sur un édifice complet, un exemple de plans, coupe et façade : c'est l'arc de Titus à Rome (fig. 8).

Comme vous le voyez, il ne faut pas moins de quatre dessins pour rendre compte de ce monument très simple.

Le plan, pris à une hauteur qui permette de montrer les colonnes en section, fait voir par moitié les socles, piédestaux, bases, etc., et par moitié les voûtes et entablements. Ici, une seule façade latérale suffit, les deux étant identiques, et une façade postérieure est inutile puisqu'elle ne ferait que répéter la principale. Mais la façade latérale est nécessaire, car elle ne résulte pas nécessairement des autres dessins. La coupe longitudinale suffit

également, car ses éléments, joints à ceux des façades, permettent de tout déterminer. Comme on le voit, c'est d'après la composition de l'édifice à représenter qu'on verra combien de dessins ou de projections sont nécessaires, et quels sont les plus utiles à donner.

Dessin par les axes. Le mot *axe* reviendra souvent dans vos études; l'axe est la clef du dessin et sera celle de la composition. Il importe donc de le bien définir.

Vous savez ce qu'est un axe en géométrie : ce n'est qu'une ligne, la ligne de partage en deux parties égales d'une figure plane symétrique, ou la ligne des pôles dans une surface de révolution ou un solide régulier, tel qu'un prisme droit à base régulière. En architecture, l'idée d'axe est plus large : elle s'étend à tout l'ensemble d'un plan vertical séparant les deux moitiés d'une symétrie. Aussi, quoique sa représentation graphique se borne à une ligne droite, n'oubliez pas que ce n'est pas une simple ligne. Prenons pour exemple une église : si vous en dessinez le plan, l'axe de ce plan sera bien une ligne droite partageant en deux le tracé du plan, mais cette ligne elle-même ne sera que la projection du plan médian qui est l'axe d'ensemble du monument; et vous direz justement que les clefs des voûtes, les lustres qui en descendent, le centre de la grande rose ou de la fenêtre d'abside sont *dans l'axe* de l'église. Remarquez d'ailleurs que la ligne droite qui est l'axe de votre plan, celle qui est l'axe de votre façade principale ou postérieure, celle qui est l'axe de votre coupe transversale, ne sont que les traces dans chacun de ces dessins, d'un même plan vertical. Voilà votre *axe principal*.

Mais il y en aura d'autres : parallèlement à celui-ci, vous aurez les axes des bas côtés, et entre deux, les axes des piliers. Trans-

versalement, vous trouverez les axes du transept, ceux de chaque travée, puis les axes rayonnants des chapelles, etc., etc.

Et si vous avez à dessiner le plan de cette église, c'est en plaçant d'abord et avant tout ces divers axes avec toute la précision possible que vous arriverez à *construire* votre plan. De plus, vos axes une fois placés avec soin, et vérifiés, les chances d'inexactitude deviennent minimales.

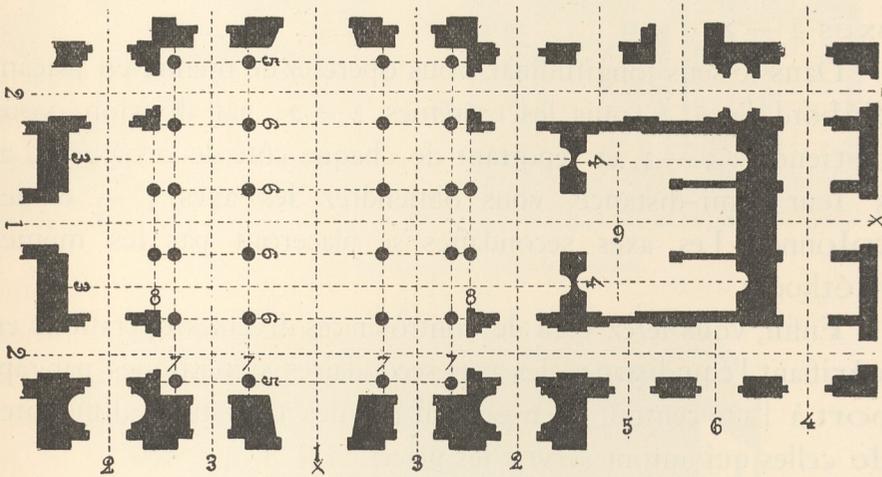


Fig. 9. — Plan du vestibule de l'Hôtel des Monnaies, d'après un relevé de M. Dauphin.

Il faut donc, dans un dessin d'architecture, *procéder avant tout par les axes*.

Cette méthode étant d'importance capitale, je crois devoir l'expliquer par des exemples. Commençons par le dessin d'un plan, qui sera, je suppose, celui du beau vestibule de l'Hôtel des Monnaies à Paris (fig. 9).

Après avoir tracé l'axe 1, qui est l'axe principal du monument, vous remarquez que les cinq travées du pavillon milieu sont également espacées. Dès lors, vous placez d'abord les axes extrêmes 2 — 2, puis, en divisant en parties égales, vous trou-

vez les intermédiaires 3 — 3. Vous diminuez ainsi les chances d'erreurs, car si vous placiez 1, 3, 2, l'erreur possible serait doublée. Passant à la partie latérale, vous placez de même l'axe extrême 4, puis 5, et vous divisez en deux l'espace 4 — 5, ce qui vous donne l'axe 6. Voilà les principaux axes des travées.

Viendront ensuite les axes des rangs de colonnes, 7 — 7. Vous les disposez par rapport aux axes 3 — 3; enfin les axes 8 — 8, par rapport aux axes extrêmes 7 — 7, en contrôlant d'après les axes 2 — 2.

Dans le sens longitudinal, vous opérerez de même, en plaçant d'abord l'axe 1, puis les extrêmes 2 — 2; par division, vous obtiendrez 3 — 3, et reportant de chaque côté de ces axes 1, 2, 3 leur demi-distance, vous obtiendrez les axes 5 — 6 des colonnes. Les axes secondaires se placeront par les mêmes méthodes.

Enfin, vous ferez bien de contrôler ces diverses opérations en vérifiant l'équidistance des axes secondaires symétriques par rapport à l'axe central, et en général par des opérations différentes de celles qui auront servi à les placer.

En étudiant bien ce plan, et les diverses manières de le tracer, vous vous convaincrez que vous arriverez ainsi à plus d'exactitude, et que la méthode de disposition des axes est loin d'être indifférente. C'est là que s'exerce l'intelligence du dessinateur.

Et à ce sujet, je vous dirai qu'un plan est plus difficile à bien dessiner que vous ne le supposez, plus difficile peut-être que toute autre chose. C'est dans les plans surtout que l'exactitude est impérieuse, et vous ferez bien, pour vous familiariser avec le dessin d'architecture, de vous exercer tout d'abord au dessin de plans.

Passons aux coupes. Si vous prenez ce même exemple de l'Hôtel des Monnaies, vous verrez facilement que l'architecte n'a

pu étudier complètement sa composition qu'à l'aide de coupes assez nombreuses. Mais deux sont surtout nécessaires, les deux coupes suivant les axes principaux de symétrie, dans le sens transversal et longitudinal.

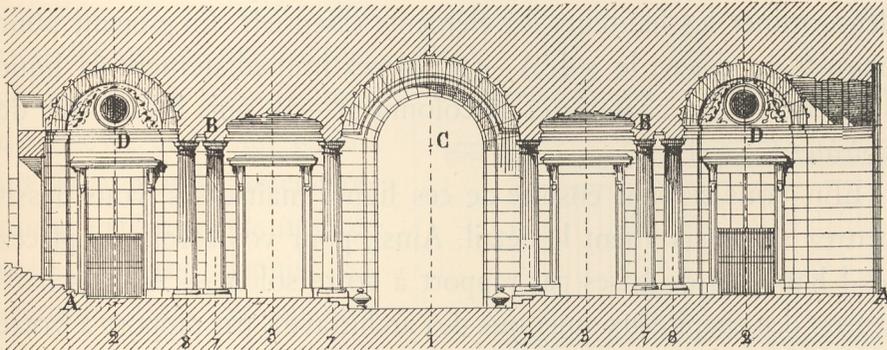


Fig. 10. — Hôtel des Monnaies. Coupe transversale.

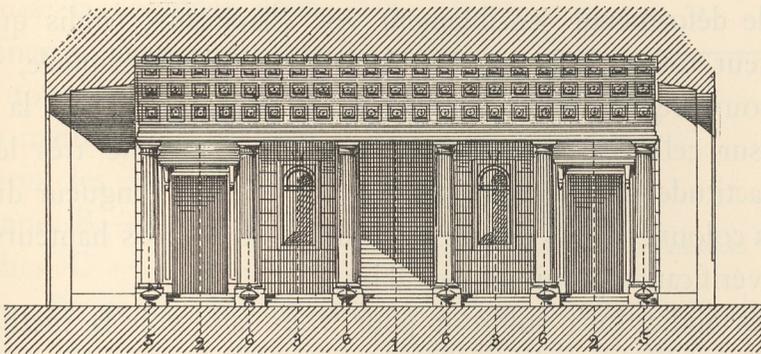


Fig. 10 bis. — Hôtel des Monnaies. Coupe longitudinale.

Si vous devez les dessiner toutes deux, examinez d'abord laquelle détermine ou commande l'autre. Vous verrez que, dans ce cas, c'est la coupe transversale (parallèle à la façade). L'autre, la coupe longitudinale, n'est que la projection des éléments de la première. Vous devrez donc commencer votre dessin par la coupe transversale (fig. 10).

Tout d'abord, vous placerez vos axes ainsi que vous l'avez fait en plan, 1, 2—2, 3—3, 7—7, 8—8; puis vous les vérifierez de même. Ainsi, unité de méthode dans les dessins de plans et de coupes.

Quant aux profils, aux parties en coupe, vous avez d'abord à déterminer les hauteurs des éléments essentiels. En prenant pour point de départ le sol A—A, placez immédiatement la ligne supérieure des chapiteaux de colonne B—B, puis les centres de voûtes C—D.

En vous servant ensuite de ces lignes maîtresses, vous dessinerez successivement le détail. Ainsi, pour vos colonnes, placez les hauteurs de bases par rapport à votre sol A—A; vos hauteurs des chapiteaux ainsi que des architraves, par rapport à votre ligne B—B. Il est évident, en effet, que si vous faisiez partir toutes vos mesures de hauteur du sol A—A, la moindre inexactitude déformerait sensiblement vos chapiteaux, tandis que la hauteur totale de la colonne A—B une fois déterminée, vous ne pouvez guère vous tromper sur la petite hauteur de la base ou sur celle du chapiteau, et en admettant une très légère inexactitude, elle sera inappréciable sur toute la longueur du fût de la colonne. Vous devrez d'ailleurs contrôler vos hauteurs par des vérifications toujours possibles.

Ces indications suffiront pour vous faire voir la méthode; votre intelligence devra en faire l'application, et je n'ai pas besoin de vous dire comment vous devrez dessiner la coupe longitudinale.

Dessins en élévation. — Dans tout ce qui précède, le dessin, même pour les parties en élévation, peut procéder par les axes. Mais dans une élévation il n'en est pas toujours ainsi, il y a des profils, en coupe ou façade, qui doivent se tracer d'après des

aplombs conventionnels. Prenons pour exemple un fragment d'ordre dorique, emprunté au Parthénon (fig. 11).

Pour reproduire ce dessin, il faut bien mesurer les saillies ; en les rapportant à une verticale unique. Or, ici, l'axe de la colonne ne vous donnerait pas un point de départ logique, car sauff la colonne, il ne détermine rien. Il vaut mieux procéder comme a dû faire l'auteur du relevé, qui a dû tendre un fil à plomb, nécessairement extérieur, et mesurer ses distances depuis cet aplomb. Mais cet aplomb vous servira seulement pour vos profils et pour placer l'axe de la colonne ; vous dessinerez ensuite par les axes tout ce qui comporte cette méthode : ainsi vous placerez les axes A de la colonne B — B des triglyphes C — C des métopes ; D, de la tête de lion, etc. Pour les hauteurs, portez d'abord les grandes divisions : chapiteau total, architrave totale, frise totale, corniche totale ; puis rattachez chaque détail de hauteur à ces divisions premières.

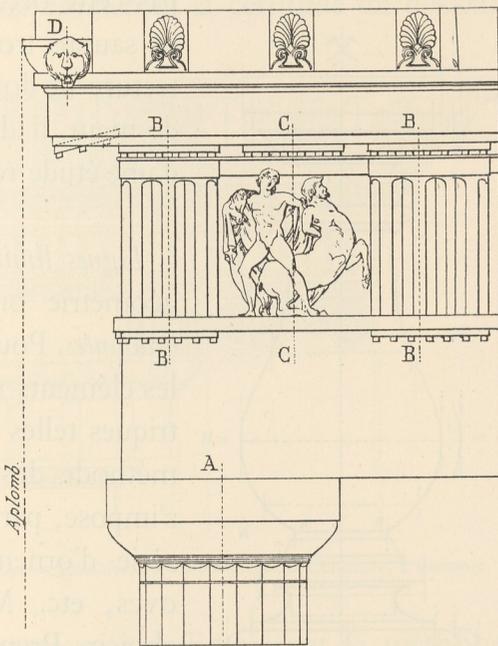


Fig. 11. — Entablement du Parthénon.

Les canaux des triglyphes, les gouttes, doivent être tracés d'après leurs axes respectifs. Quant aux cannelures de la colonne, qui ne peuvent être tracées qu'à l'aide d'une projection, ne les copiez pas, projetez-en le plan en divisant la circonférence en vingt parties.

Étudiez bien votre modèle tout d'abord. Ainsi, dans l'exemple que je vous propose, un examen sérieux vous fera voir que l'architrave est légèrement inclinée, tandis que la frise ne l'est pas. Si d'ailleurs vous avez la facilité de voir soit un moulage de ce que vous dessinez, soit un exemple analogue en réalité, ne perdez

pas cette occasion de vous en pénétrer. Je ne saurais trop le répéter, le dessin d'architecture ne doit pas se borner à un exercice de main, il doit être pour vous l'occasion d'une étude réelle de ce que vous dessinez.

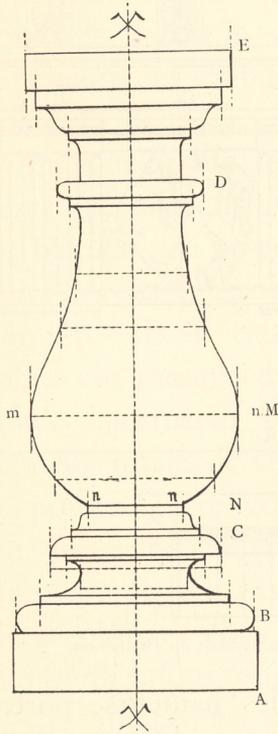


Fig. 12.

générales AB (socle), BC (base ou pié-douche), C—D (fût), D—E (chapiteau), après quoi vous placerez les lignes secondaires des moulures. Mais entre C et D, par exemple, le profil du fût peut beaucoup varier, et vous ne pourrez le dessiner qu'au moyen d'horizontales. Pour cela, au lieu de prendre des divisions arbitraires, tracez la *ligne limite* de grosseur $m—m$, distinguez son point d'application M et reportez cette

Lignes limites. — Vous savez ce qu'en géométrie on appelle les *abscisses* et les *ordonnées*. Pour toute partie de dessin dont les éléments ne sont pas des lignes géométriques telles que la droite ou le cercle, la méthode des abscisses et des ordonnées s'impose, par exemple pour un profil, une série d'ornements courbes tels que des oves, etc. Mais il importe de bien les choisir. Prenons d'abord un exemple fort simple, un balustre (fig. 12). Il est évident que vous le dessinerez par rapport à son axe, puis vous placerez d'abord les divisions

opération sur votre dessin; de même pour la ligne $n-n$ et le point N qui vous donneront le plus petit diamètre. Et ne marquez pas ces points par un simple point de crayon, ayez soin au contraire de tracer au crayon vos lignes limites partout où vous opérerez, et de ne les effacer qu'après avoir passé à l'encre. (Ces lignes vous guideront et vous donneront la certitude du dessin.

Voici un autre exemple, un fragment de corniche, avec ornements divers, provenant du temple de la Concorde, à Rome (fig. 13). Les lignes d'opérations marquées sur le dessin ci-contre, et que vous devrez conserver au crayon jus-

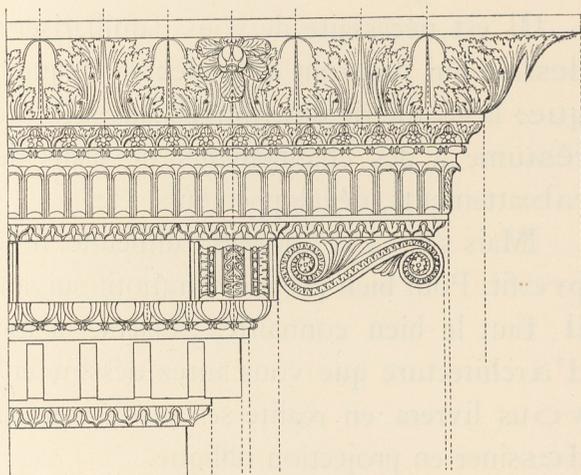


Fig. 13. — Entablement du temple de la Concorde, à Rome.

qu'à ce que votre tracé soit complet, vous montreront suffisamment la méthode à suivre sans que j'aie à répéter ce que je viens d'expliquer.

En somme, le dessin d'architecture, tout de précision, exige tout d'abord une méthode raisonnée, et des habitudes méthodiques. Le dessin y gagne tout, y compris la facilité. Mais la méthode ne peut être que générale; et dans ses applications, c'est l'intelligence du dessinateur qui reconnaîtra chaque fois quelle doit être la marche logique du principal au secondaire. Et encore, tout cela ne sera que le mécanisme du dessin; il faudra y mettre encore le goût, la finesse, le sentiment; pour tout cela, il n'y a qu'un précepte: c'est en forgeant qu'on devient forgeron.

Projections obliques. — Il arrive souvent que dans une façade ou une coupe des motifs d'architecture se présentent obliquement par rapport au plan principal de projection. Ainsi, dans un édifice circulaire, une série de fenêtres semblables se projettent en façade suivant des angles différents, par conséquent suivant des largeurs différentes : seules les hauteurs ne varieront pas.

Il est nécessaire de vous familiariser avec ces conditions de dessin qui pourront se présenter fréquemment. C'est là surtout que la géométrie descriptive vous sera précieuse, car tout cela se résume à des changements de plans de projection ou à des rabattements, développements, etc.

Mais s'il y a là une petite difficulté, il se trouve aussi un grand profit. Pour bien projeter un motif suivant un angle quelconque, il faut le bien connaître, l'analyser à fond ; et tel arrangement d'architecture que vous aurez dessiné en projection normale ne vous livrera en réalité ses secrets que lorsqu'il vous faudra le dessiner en projection oblique.

Je vous recommande donc, comme exercice très utile, de compléter par des projections obliques vos dessins en projection normale ; c'est un bon exercice de dessin, mais surtout c'est une excellente préparation à l'architecture ; en vous forçant à analyser votre modèle, cette étude vous oblige à voir *dans l'espace*, à saisir les saillies, à comprendre la position des détails. Vous opérez sur le réel et non plus seulement sur l'image ; et bientôt vous verrez combien cet exercice vous aura été utile.

Je donne ici comme exemple une des fenêtres du 1^{er} étage du palais Farnèse, à Rome, projetée normalement, puis sur un angle quelconque (fig. 14). Il est évident que seule la projection normale permet l'étude des proportions ; mais il est évident aussi que la projection oblique fait mieux voir, à un commençant

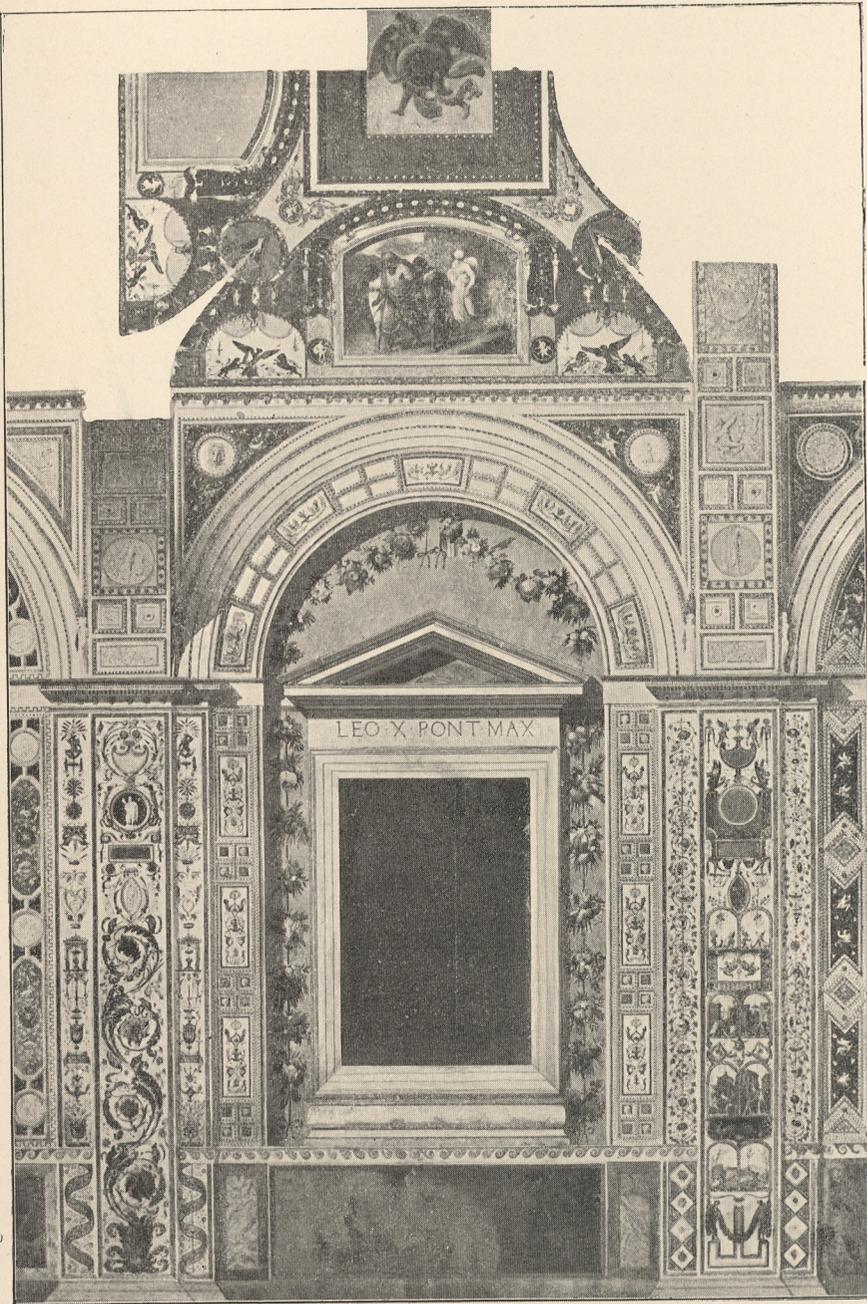


Fig. 15. — Travée des Loges de Raphaël au Vatican.

surtout, quelle est la composition de cette fenêtre, quelles sont les saillies, etc.

Dans le même ordre d'idées, traduisez des projections en développements, ou réciproquement, notamment pour des des-

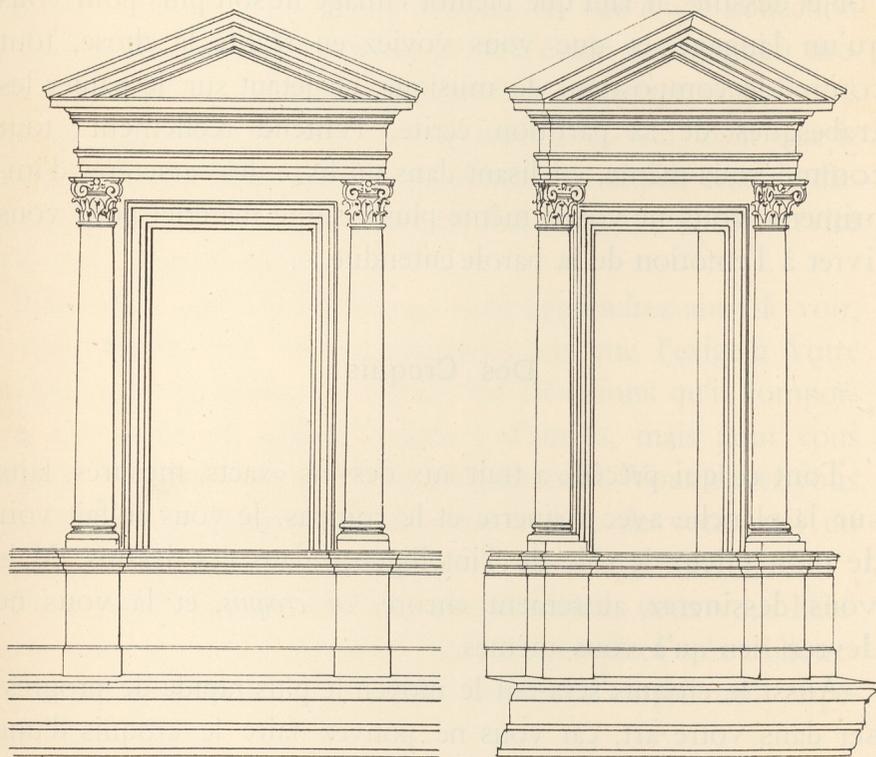


Fig. 14. — Fenêtre du premier étage du palais Farnèse.

sins de voûtes. Il est évident en effet que la décoration d'une voûte cylindrique, d'une voussure, ou d'un mur circulaire, concave ou convexe, ne peut s'étudier qu'en développement; mais que, dans l'ensemble d'un dessin, cette même décoration se traduit en projection. Voici, par exemple, un dessin représentant une travée des Loges de Raphaël, au Vatican (fig. 15, *planche hors texte*). Les arcades en coupe sont représentées d'une part

en projection, d'autre part en développement ; la voûte est représentée en développement.

Tout cela peut se résumer d'un mot : étudiez le dessin d'architecture en architectes. Habituez-vous à voir dans le dessin l'objet dessiné ; il faut que bientôt l'image ne soit plus pour vous qu'un langage, et que vous voyiez en réalité la chose, tout comme le compositeur de musique, en jetant sur le papier les arabesques de sa partition écrite, l'entend réellement ; tout comme vous-même, en lisant dans un livre des caractères d'imprimerie, vous ne voyez même plus le signe matériel pour vous livrer à l'émotion de la parole entendue.

Des Croquis.

Tout ce qui précède a trait aux dessins exacts, mesurés, faits sur la planche avec l'équerre et le compas. Je vous ai fait voir de mon mieux le rôle de l'intelligence dans ces dessins. Mais vous dessinerez autrement encore, *en croquis*, et là vous ne devrez rien qu'à vous-mêmes.

Aussi le croquis sera-t-il le moyen le plus rapide de progresser dans votre art, car vous ne pouvez faire le croquis d'une chose quelconque sans l'avoir attentivement examinée, pénétrée en tous sens, analysée à fond, ni rendre tout cela sans l'intelligence et la possession de votre sujet. Non seulement vous devez en saisir la composition, en distinguer les éléments, mais il faudra en fixer les rapports sans autre secours que l'étude attentive des proportions. Ni compas ni mètre, l'œil seul comme unique instrument de mesure et d'évaluation proportionnelle.

Rien n'est charmant et attachant comme le croquis, mais l'habitude ne s'en improvise pas ; il faut au contraire en avoir

fait beaucoup avant d'arriver à la fraîcheur et à la sûreté : la pratique seule vous servira ; mais je puis du moins vous donner dès maintenant quelques conseils sur la méthode, et sur le choix des croquis utiles.

Et d'abord, ne faites pas de croquis en vue d'une collection de documents ; faites-les pour le profit d'étude que vous en tirez, *pour apprendre à voir*. Vous pourrez conserver vos albums comme souvenirs de vos études, mais dites-vous bien que le profit serait le même pour votre instruction si vos croquis disparaissaient à mesure : tout croquis fini vous a rendu le service qu'il vous pouvait rendre.

Faites-les d'après la réalité que vous apprendrez ainsi à voir, et non d'après des images ; faites-les tels que l'exigera votre modèle, avec les plans, les coupes, les élévations qu'il comportera, non pour en rendre compte à d'autres, mais pour vous garantir que vous l'aurez étudié intégralement. Vous devez vous interdire toute mesure, afin d'arriver à faire de votre œil un véritable instrument de précision.

Vos croquis devront être faits en géométral, vous vous habituerez ainsi à *voir en géométral*, fussiez-vous placé très obliquement, par exemple si vous voulez dessiner l'entablement supérieur d'un édifice.

Plus tard, vous ferez des croquis en perspective, mais seulement quand vous aurez l'habitude certaine du géométral. Si dès maintenant vous voulez faire quelques croquis perspectifs, que ce soit seulement à l'appui de croquis géométraux, et pour ainsi dire en supplément.

Au début, vous ferez bien de vous servir de papier quadrillé,, qui vous facilitera la rectitude ; mais dès que vous pourrez vous affranchir de ce guidage, n'employez plus que le papier blanc..

Un croquis doit être léger, clair ; si vous mettez des ombres,,

que ce soit pour exprimer les saillies, mais sans noirs et sans prétentions au modelé : le dessin avant tout.

Enfin, si vous êtes courageux, je ne saurais trop vous recommander un exercice excellent, le croquis de mémoire. Vous allez voir votre modèle, vous vous en pénétrez le mieux possible; rentré chez vous, essayez-en le croquis. Je vous prédis que la mémoire vous trahira, vous resterez court. Retournez, revoyez plus et mieux, deux fois, trois fois, s'il le faut, vous arriverez enfin à un croquis assez juste que vous irez alors contrôler et corriger, s'il y a lieu.

Je vous sou mets ici un exemple de croquis sur papier quadrillé, dont le motif sera un fragment d'architecture de la salle des Cariatides, au Louvre (fig. 16).

Voyons maintenant le choix de vos croquis :

Pour que ce travail vous soit vraiment utile, il faut qu'il suive vos études, qu'il en soit l'application; ou plutôt vos études seront en partie double : à l'atelier ou chez vous, le travail graphique; dehors, devant la réalité, le croquis s'exerçant sur des objets aussi identiques que possible, tout au moins similaires. « Doucement, » vous ai-je dit au début; n'exagérez pas votre ambition, et n'allez pas de primesaut aborder le croquis d'une façade de cathédrale ou de palais. Mais vous dessinez un entablement, je suppose : or, vous trouverez toujours à votre portée un entablement analogue, sinon identique, plusieurs même. Voilà vos croquis.

Si vous êtes dans un atelier, si vous assistez aux études de camarades, aux leçons d'un maître, vous verrez et entendrez bien des choses qui, sur le papier, seront un peu lettre morte pour vous. Mais les exemples existent; si vous les ignorez, on peut vous les indiquer; allez les voir, allez comprendre devant eux, la leçon incomprise : voilà encore vos croquis.

Enfin, plus tard, vous arriverez vous-même à composer et étudier d'abord des éléments, plus tard des ensembles. Vous con-

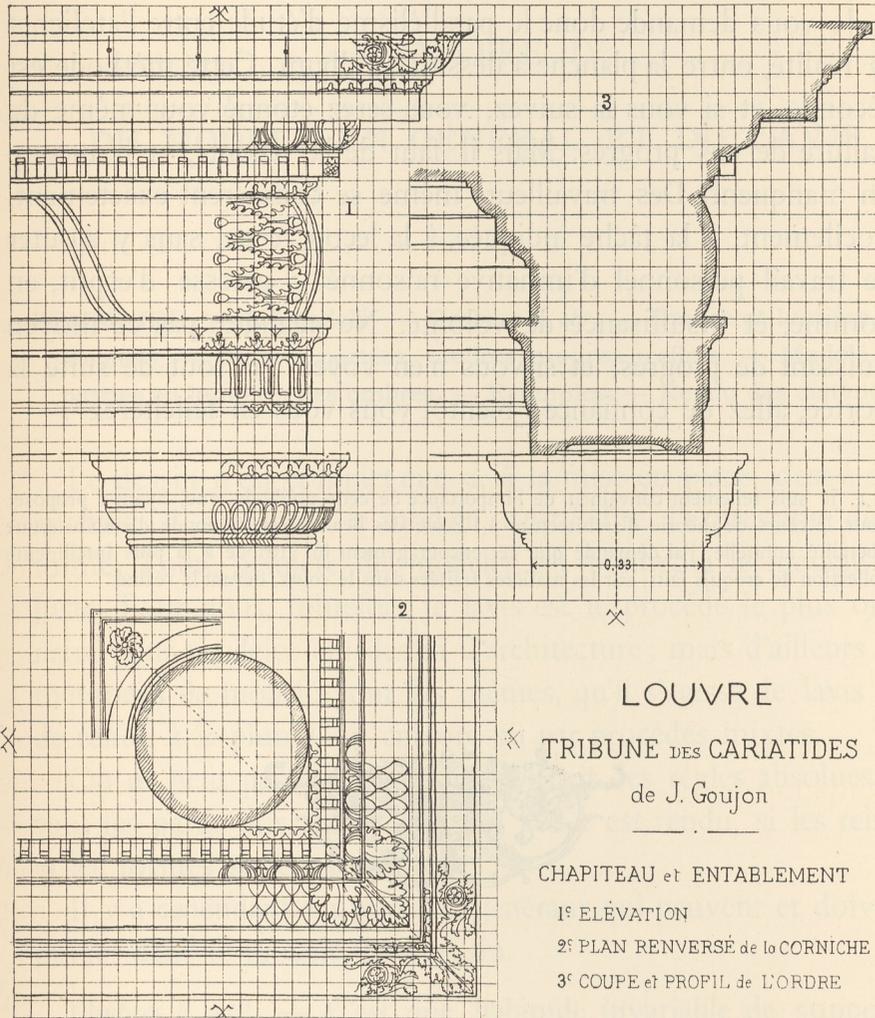


Fig. 16. — Exemple de croquis à main levée sur papier quadrillé.

sulterez les livres, vous recevrez des conseils, voilà pour l'école ou l'atelier. Mais le livre de la réalité est encore et toujours là

pour vous faire comprendre et vous confirmer ces enseignements, par l'autorité des beaux exemples et la vérité supérieure de ce qui est. Je vous dirai encore : voilà vos croquis.

Je vous demande donc le parallélisme d'étude entre l'atelier et la réalité, entre la planche à dessin et l'album. Cette méthode est féconde, et si vous la suivez, vous serez étonné vous-même de l'allure de vos progrès. Mais il faut de la volonté, et beaucoup en manquent. Des travailleurs même se consacrent exactement, docilement, à la tâche indiquée, à la leçon reçue, sans y ajouter ce travail personnel d'initiative raisonnée : paresse d'esprit, en somme, et insuffisance de volonté. Ne négligez pas ce moyen puissant de progrès, et si vous n'en voyez pas tout de suite la portée, allez de confiance : bientôt vous vous en félicitez¹.

1. Je suis tellement convaincu de l'importance de cette méthode, que, ayant à proposer pour le cours de théorie d'architecture à l'École des Beaux-Arts, un mode d'emploi d'une libéralité annuelle, j'ai demandé que cet encouragement fût attribué à la plus intelligente collection de croquis faits, sur les matières traitées dans le cours, devant la réalité.

