

CHAPITRE IV

DU MODELÉ EN GÉNÉRAL ET DU LAVIS

SOMMAIRE. — Le modelé. — Ombres à 45° . — Ombre et lumière. — Valeurs. — Ombres portées, ombres propres, reflets. — Modelé des parties en lumière; des ombres. — Exemples. — Rendu des distances.

Le dessin n'est complet que si, à la mise en place, c'est-à-dire au trait, il superpose le modelé, c'est-à-dire l'expression de la forme. Toute manière de modeler est bonne, si le modelé est juste. Pour nous, toutefois, le lavis est le procédé le plus ordinaire pour modeler un dessin d'architecture; mais d'ailleurs les méthodes de modelé sont les mêmes, qu'il s'agisse de lavis ou de rendu à la plume, au crayon, ou par procédés mixtes.

On ne peut pas dire que le modelé ait des règles absolues, et tous les partis pris seront bons, si l'effet est rendu, si les reliefs et les formes sont représentés.

Il y a cependant des principes généraux qui peuvent et doivent guider dans le modelé d'un dessin.

Ombres à 45° . — C'est une habitude invariable de supposer les rayons lumineux suivant une direction dont les projections horizontale et verticale fassent un angle de 45° avec *la ligne de terre*. Le rayon lumineux ne fait donc pas, en réalité, un angle de 45° avec les plans de projection : sa direction est celle de la

diagonale d'un cube dont les faces seraient respectivement parallèles et perpendiculaires aux deux plans de projection.

Ce tracé a deux avantages : l'épure est plus facile, ce qui est bien à considérer, car le tracé des ombres est souvent long et compliqué, et les largeurs d'ombres sont égales aux saillies ; par conséquent, la largeur de ces ombres permet de saisir sans autre dessin le relief d'un corps d'architecture par rapport à un autre.

Le tracé des ombres est souvent difficile ; je vous rappelle que c'est une des parties essentielles de la géométrie descriptive, que vous trouverez d'ailleurs dans des traités spéciaux (notamment : *Pillet, Tracé des ombres*). Quant aux indications qui échappent à l'épure, telles que les ombres de parties décoratives, c'est le sentiment des saillies qui vous permettra de leur donner une valeur juste traduite par une indication intelligente : c'est une question d'expérience acquise.

Valeurs. — Après avoir tracé vos ombres, vous passez partout *la teinte d'ombre*. Voilà votre lavis partagé en ombres et lumières.

Or, comme premier principe, il faut que cette distinction d'ombre et de lumière subsiste toujours : les ombres seront modelées, les lumières seront modelées ; mais on devra toujours voir ce qui est ombre, ce qui est lumière. Dans un même dessin — à moins de grandes interpositions d'espaces entre des plans différents — les parties les plus teintées des lumières doivent rester moins foncées que les parties les plus reflétées d'ombres.

D'autre part, le dessin géométral, ne disposant pas des illusions de la perspective pour rendre compte des distances et des saillies, est astreint à un modelé plus expressif, puisque ce sont *les valeurs* de teintes qui, seules, indiqueront ces distances.

Ainsi, pour faire venir en avant ou faire reculer un plan par rapport à un autre, la seule ressource sera de les teinter différemment. Observez ce qui se passe à cet égard dans la nature : tandis qu'un objet placé près de vos yeux se modèle vivement, un objet éloigné se modèle beaucoup moins, et, à la limite, à l'horizon, vous ne voyez plus qu'une masse sans détails, confondue dans un gris estompé. Ainsi, plus l'objet est près de vous, plus il se modèle, plus il y a de différences entre les ombres et la lumière; au contraire, plus il est éloigné, et plus lumières et ombres tendent à se confondre. Vous aurez donc, en principe, au premier plan, des ombres vigoureuses, des lumières éclatantes; au dernier plan, des ombres tranchant peu sur des lumières assombries; entre deux, des proportions intermédiaires d'ombres et de lumières. Et ces effets, très réels dans les grandes distances, nous devons les observer dès qu'il faut faire sentir plusieurs plans; dans quelle proportion? Là est la question de mesure et d'habileté.

Ainsi, je résumerai la règle des valeurs entre des plans différents — par exemple, lorsque, dans une façade, vous avez des avant-corps et des parties de fond — par ce principe : au fond, peu de modelé; à mesure que vous vous approchez du premier plan, modelé de plus en plus accentué.

Mais que sera ce modelé? Il sera double : modelé des ombres, modelé des lumières; et, ici, la convention tient une assez large place : j'essayerai pourtant de la rattacher le plus possible à la nature.

D'abord, regardez bien, et vous verrez qu'il n'y a pas, dans la nature, de *teintes plates*; toute lumière, toute ombre est modelée, c'est-à-dire dégradée, mais les ombres plus sensiblement que les lumières. Et quelle est la raison de ces dégradations d'ombres?

Les *reflets*, c'est-à-dire les éclairages indirects renvoyés sur l'objet ombré, par le voisinage d'autres objets éclairés.

Or, si vous supposez un corps cylindrique tel qu'un fût de colonne, vous pourrez avoir sur ce cylindre des ombres *portées* et des ombres *propres*. Les ombres portées sont celles qui résultent de l'interception, par un autre solide, de rayons lumineux, qui, sans cela, auraient éclairé le cylindre; les ombres propres sont celles qui résultent de l'absence de lumière sur la

partie du cylindre qui, par position, ne peuvent recevoir les rayons lumineux.

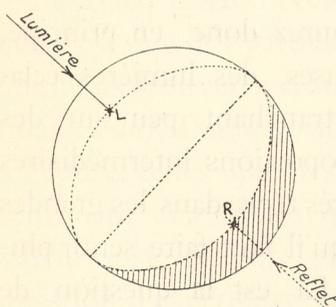


Fig. 17.

Naturellement, les ombres portées sont moins reflétées. En effet, le rejaillissement ou rebondissement de lumière qui crée les reflets provient de corps éclairés, très divers dans la nature, mais qui, en théorie, ne

peuvent être considérés que comme des foyers secondaires de rayons lumineux dont *la résultante* sera une direction identique, mais inverse, à celle de la lumière. A certains égards, on peut dire que, entre les phénomènes de reflets et les phénomènes d'élasticité, il y a identité. Ainsi, tandis que votre éclairage se fera suivant une direction à 45° de haut en bas, et (conventionnellement) de gauche à droite, la direction des reflets sera à 45° , de bas en haut, et de droite à gauche.

Cette convention théorique, trop absolue, mais nécessaire, sera pour vous la règle du modelé. Commençons par les lumières, où les nuances sont plus faciles à comprendre :

Voici un solide en pierre blanche, par exemple une sphère (fig. 17). Il est facile de comprendre que l'éclairage le plus vif s'applique au point mathématique d'intersection de la surface

avec le rayon lumineux dont le prolongement passerait par le centre; puis, autour de ce pôle de lumière, l'angle des rayons lumineux avec la surface diminue constamment, suivant des zones parallèles, ayant le point lumineux pour pôle, jusqu'à ce qu'ils deviennent tangents à la sphère suivant un grand cercle dont le point lumineux sera encore le pôle, et qui sera la ligne séparative d'ombre et de lumière. La lumière ira donc en s'atténuant de ce pôle à cet équateur.

Dans l'ombre, ce sera l'inverse; le reflet maximum sera à l'autre extrémité du diamètre passant par le point lumineux, et l'ombre ira en diminuant d'intensité, depuis le cercle séparateur d'ombre et de lumière jusqu'à ce pôle de reflet.

Mais si un corps quelconque projette une ombre portée sur la partie éclairée de la sphère, cette ombre portée sera forcément moins reflétée et, par conséquent, plus intense que l'ombre propre, et d'autant plus intense qu'elle frappera sur une partie plus éclairée de la sphère.

De là, deux règles de modelé : Il ne peut y avoir d'ombre portée sur un corps que là où, sans la présence d'un autre corps, on se trouverait *en lumière*; — l'intensité comme valeur, c'est-à-dire *comme noir*, de l'ombre portée est, pour chaque point, en raison directe de l'éclat qu'aurait la lumière en ce même point.

Telle est la théorie expliquée sur un corps géométrique très simple. Voyons-en l'application à un fragment d'architecture, par exemple un chapiteau de colonne dorique, et son architrave (fig. 18). Les ombres sont tracées, une première teinte d'ombre passée. Quelle sera l'ombre la plus intense? Évidemment, l'ombre portée A, déterminée par un rayon normal à la surface cylindrique de la colonne et les parties A' A' des ombres portées qui rencontrent la surface de révolution suivant son méridien de lumière. Quant aux reflets les plus clairs, ils ne sont pas vus

dans le dessin, ils se trouvent en arrière de la projection sur le méridien opposé au point A. Mais, de ce qui est vu, les parties les plus reflétées seront les points B — B, doublement reflétés par leur position en plan et par la forme de la moulure. Entre

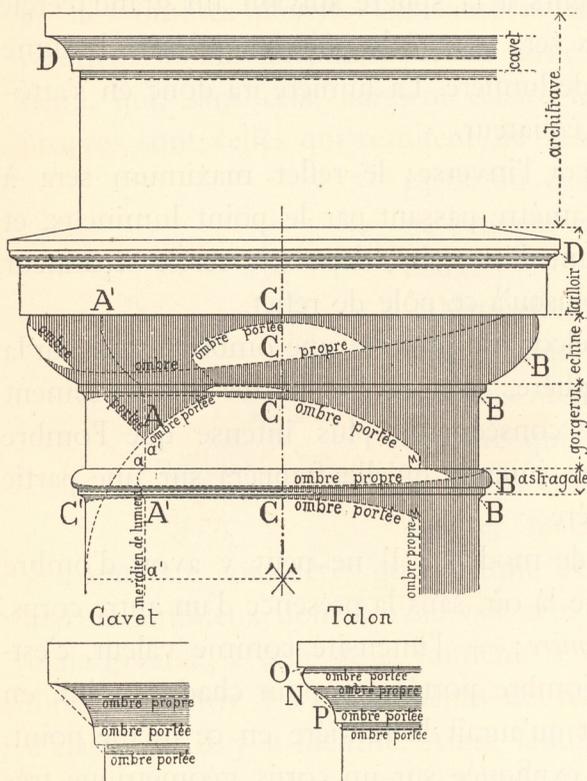


Fig. 18. — Chapiteau de colonne dorique.

ces extrêmes, les parties milieu C — C seront de valeurs intermédiaires, soit comme ombres propres, soit comme ombres portées, en observant que le contour C' est, par rapport à la lumière, le symétrique des parties C — C. Il y aura donc symétrie de modelé par rapport à un axe d'éclairage des parties lumineuses, et d'intensité des ombres, qui sera le méridien A.

Quant aux moulures rectilignes D — D, leur valeur générale sera analogue à celle des valeurs milieu C — C. Passant aux lumières, nous voyons que le point le plus éclairé sera le point α , et ensuite la génératrice $\alpha'\alpha'$; et la lumière deviendra de plus en plus grise jusqu'à la tangente μ — μ . Mais le long de l'astragale, la lumière s'étendra, car elle frappe plus normalement que sur le cylindre.

parties milieu C — C seront de valeurs intermédiaires, soit comme ombres propres, soit comme ombres portées, en observant que le contour C' est, par rapport à la lumière, le symétrique des parties C — C. Il y aura donc symétrie de modelé par rapport à un axe d'éclairage des parties lumineuses, et d'intensité des ombres, qui sera le méridien A.

Quant aux parties planes, tailloir, architrave, filets, elles recevront moins de lumière que le cylindre en $\alpha' - \alpha'$, et sensiblement comme en C—C, mais la pente sera plus éclairée. D'ailleurs, chacune de ces surfaces planes, ombre ou lumière, sera dégradée de haut en bas, à cause du reflet dû au sol, et les distances seront indiquées comme je l'ai dit plus haut.

Pour le détail de chaque partie, il y aura à raisonner de même. Ainsi, pour le *cavet*, il y a ombre portée en bas, mais, en même temps, ombre propre au-dessus de la tangente T. L'ombre se modèlera par une dégradation continue de bas en haut. Pour le *talon*, il y aura ombres portées O et P, ombre propre reflétée en N.

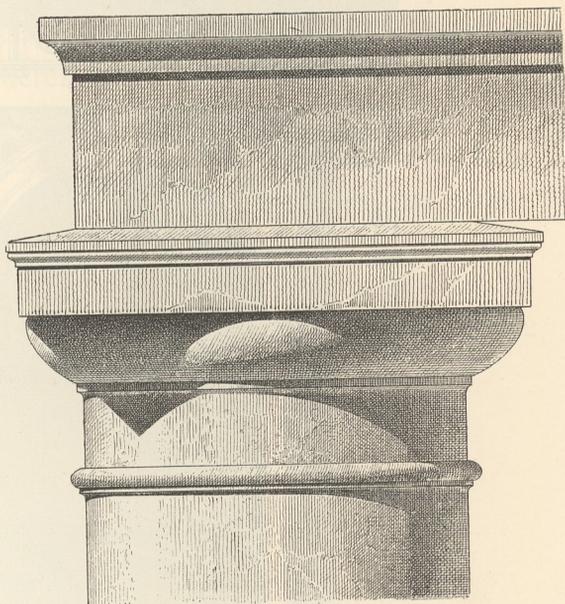


Fig. 19. — Chapiteau de colonne dorique.

D'après tout ce qui précède, on aura enfin un modelé général comme dans l'exemple ci-contre (fig. 19).

Mais un autre élément intervient souvent dans le modelé; ce sont les trous ou renforcements. Un trou est toujours plus noir que les ombres simples, car presque aucun reflet ne vient y atténuer l'ombre. Telles sont les baies dans une façade, comme dans l'exemple tiré des *Procuraties* de Venise (fig. 20). De même, les renforcements moins accessibles aux reflets seront plus

noirs que les ombres voisines. Ainsi des fentes entre des denticules, des fonds entre des consoles ou des modillons, etc., devront faire trou sur l'ombre générale.

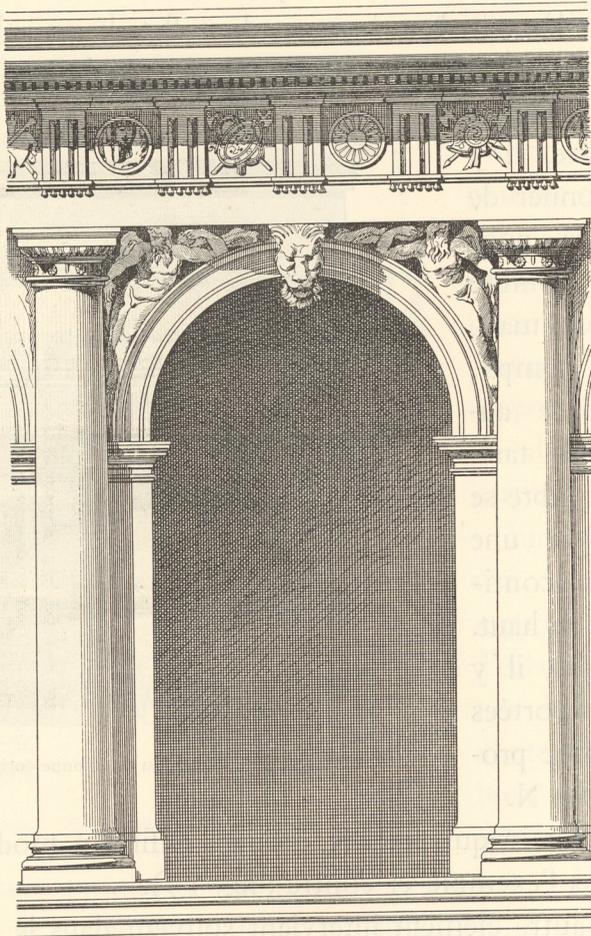


Fig. 20. — Arcade du rez-de-chaussée des nouvelles Procuraties de Venise.

Cependant, le modelé devra être tel que les parties qui *se tiennent* en réalité *se tiennent* en dessin ; il ne faut pas d'exagérations, et le modelé doit rester simple. Il faut, pour cela, de l'habitude, un goût formé, et, au début, de bons modèles.

A défaut de modèles directs, il est toujours facile de se procurer des photographies d'après de bons lavis ; ainsi, un grand nombre d'envois de Rome ont été photographiés ou publiés : ce sont des modèles qui ne peuvent égarer.

Je dois d'ailleurs dire nettement que je n'ai pas la prétention de former des dessinateurs avec ces quelques préceptes. Mais il est excellent, au début surtout, d'être guidé par une méthode. Que si, par hasard, elle vous paraît un peu ardue et complexe, vous en conclurez que le dessin d'architecture n'est pas chose si élémentaire que d'aucuns le supposent, et qu'il demande, au contraire, beaucoup de réflexion et d'étude, sans même parler des qualités artistiques et personnelles que vous y apporterez, chacun avec votre nature et vos impressions, mais seulement après de nombreux efforts. Rappelez-vous du moins toujours que le dessin est fait de précision et d'exactitude, et que le rendu est fait de modelé.

