

## **RETOUR SUR L'ARCHITECTURE DE TRADITION CLASSIQUE ET LA FAÇON DE LA DESSINER**

### **INVENTER OU REPRÉSENTER ?**

On peut dessiner une architecture classique en imitant les performances d'un appareil photo. Cela n'est ni excitant ni formateur.

On peut aussi déchiffrer la logique de la composition classique et apprendre à l'utiliser pour concevoir une architecture fictive,.

Cet effort d'imagination n'est pas du temps perdu. Il permet de dessiner avec plus d'intérêt et de rapidité les architectures que l'on observe, et nous aide à mieux en apprécier les subtilités.

### **QUELQUES PRINCIPES DE BASE DU CLASSICISME**

#### **AFFIRMATION DU CORPS ARCHITECTURAL**

Le classicisme valorise le corps de l'édifice et celui des différentes parties qui le composent. Une maison s'affiche comme la déclinaison d'un archétype. La porte, la fenêtre, la colonne ou la corniche ont, de la même manière, des caractères bien marqués en référence à des modèles hérités de la tradition.

#### **RECHERCHE DE SYMETRIE**

Dans la tradition classique, on compose un bâtiment en se référant à un plan de symétrie principal.

On retrouve des plans de symétrie secondaires au niveau des différents composants du bâtiment (travées, ouvertures, colonnes, péristyles, chapiteaux...).

On n'hésite pas, s'il le faut, à construire de fausses fenêtres pour composer une façade symétrique.

À l'inverse, comme pour imiter les corps qui ne sont jamais tout à fait symétriques, on déroge volontiers à la symétrie dans les détails, pour donner un peu de fantaisie et d'humanité à une composition qui, sans cela, paraîtrait trop figée.

#### **SIMPLICITÉ ET RÉGULARITÉ**

La tradition classique aime l'ordre et la répétition. File de colonnes, d'arcades, série de chapiteaux semblables, de variations ornementales bien codifiées.

#### **SOUICIS DE HIÉRARCHIE**

Dans l'édifice classique la façade affiche une hiérarchie : le couronnement est au-dessus, le soubassement au-dessous. Les fenêtres du premier étage sont plus hautes et encadrées différemment de celles des étages supérieurs.

#### **ANTHROPOMORPHISME**

Les édifices classiques, comme les différents composants architectoniques qui les constituent, sont conçus comme des corps, avec à chaque fois une tête, un tronc, des pieds. Cette tripartition se retrouve aussi dans les détails : corniche, chapiteau, socle de colonne...

En référence au corps humain, les portes et fenêtres ont le plus souvent des proportions élancées et l'on ne trouve quasiment jamais de baies plus larges que hautes.

#### RÉFÉRENCE AUX ORDRES CLASSIQUES

Les ordres classiques sont une codification des différents types de colonnades (dorique, ionique, corinthienne...) et des rapports de proportions entre leurs composants : colonnes, bases, chapiteaux, entablements... On s'y réfère dans l'architecture gréco-romaine, puis dans celle de la Renaissance jusqu'au début du vingtième siècle.

Pour s'entraîner à dessiner de façon précise et pertinente l'architecture de tradition classique, il convient de consulter, un stylo à la main, l'un ou l'autre des traités illustrés qui la décrivent. (voir dossier X et bibliographie).

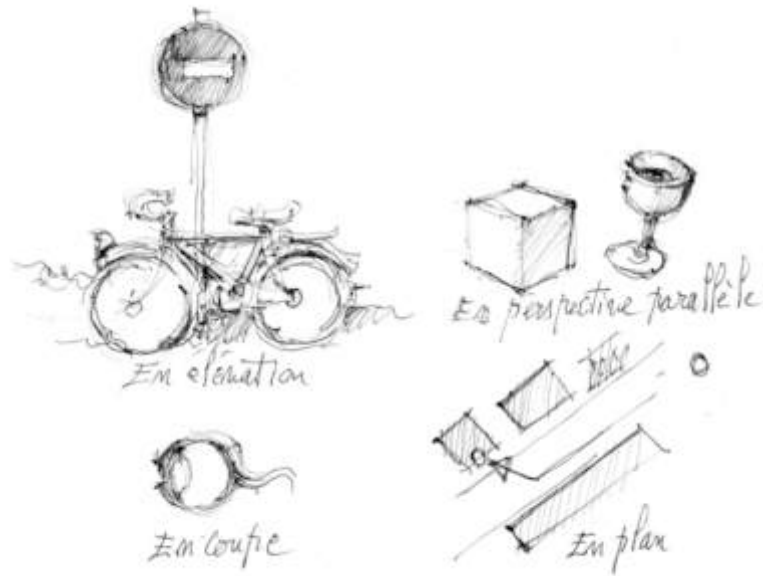
#### LA JUXTAPOSITION DE L'ARC ET DU PORTIQUE

Avec ses linteaux droits en dalles de pierre, le portique est une structure simple et lisible. L'arcade, avec ses claveaux taillés pour se maintenir l'un contre l'autre, est une autre structure qui allie simplicité et efficacité. Ces deux structures n'ont a priori rien à faire l'une avec l'autre. Aussi, est-il intéressant de suivre, un stylo à la main, les efforts constants des architectes classiques pour les juxtaposer et les imbriquer.

#### GÉOMÉTRIE PROJECTIVE

On observe spontanément le monde selon une pluralité de points de vue

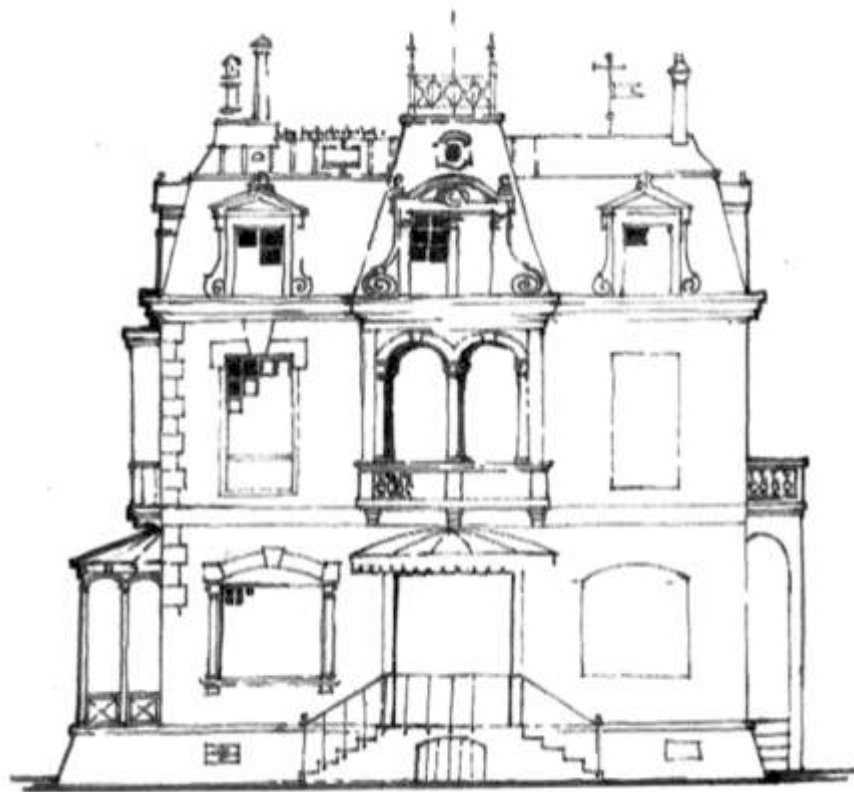
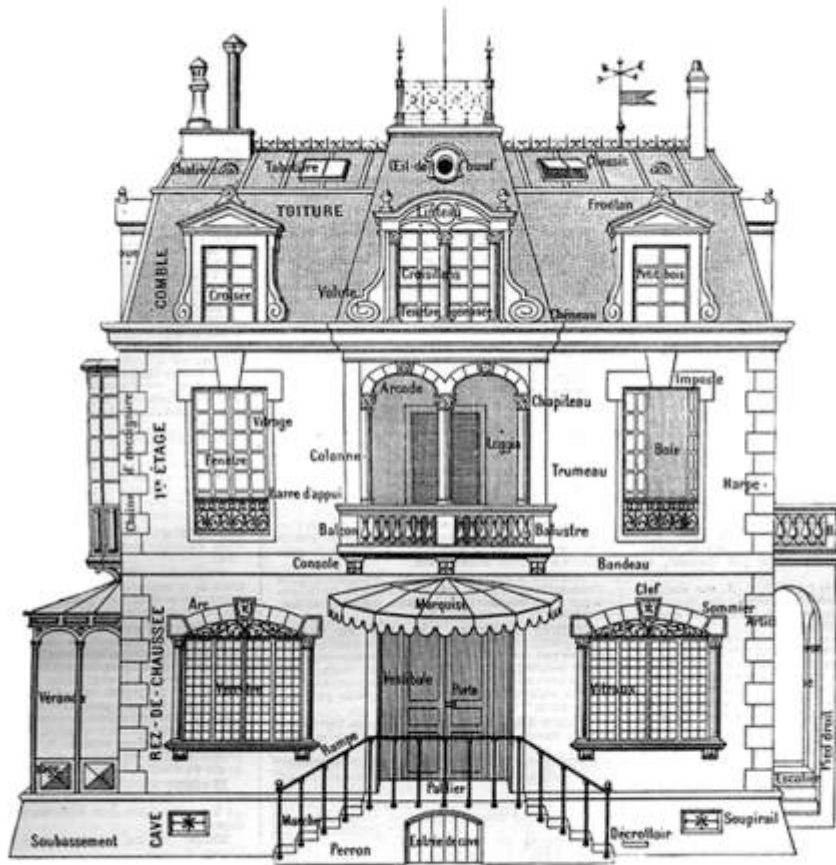
On voit et représente en élévation une bicyclette ou un panneau indicateur. Un cube ou un verre sont vu et figuré en perspective parallèle. On représente l'anatomie de l'œil en coupe. On indique un itinéraire en plan.



La géométrie projective (plan, coupe, élévation, perspective parallèle) est une façon d'épurer et de systématiser les modes de « représentation » que nous manipulons intuitivement dans notre esprit.

### **FAÇADE EN ÉLÉVATION**

Observer l'illustration ci-dessous et repérez les six éléments de cette architecture qui ne sont pas dessinés en élévation, puis vérifiez vos observations en vous reportant au croquis qui l'accompagne.



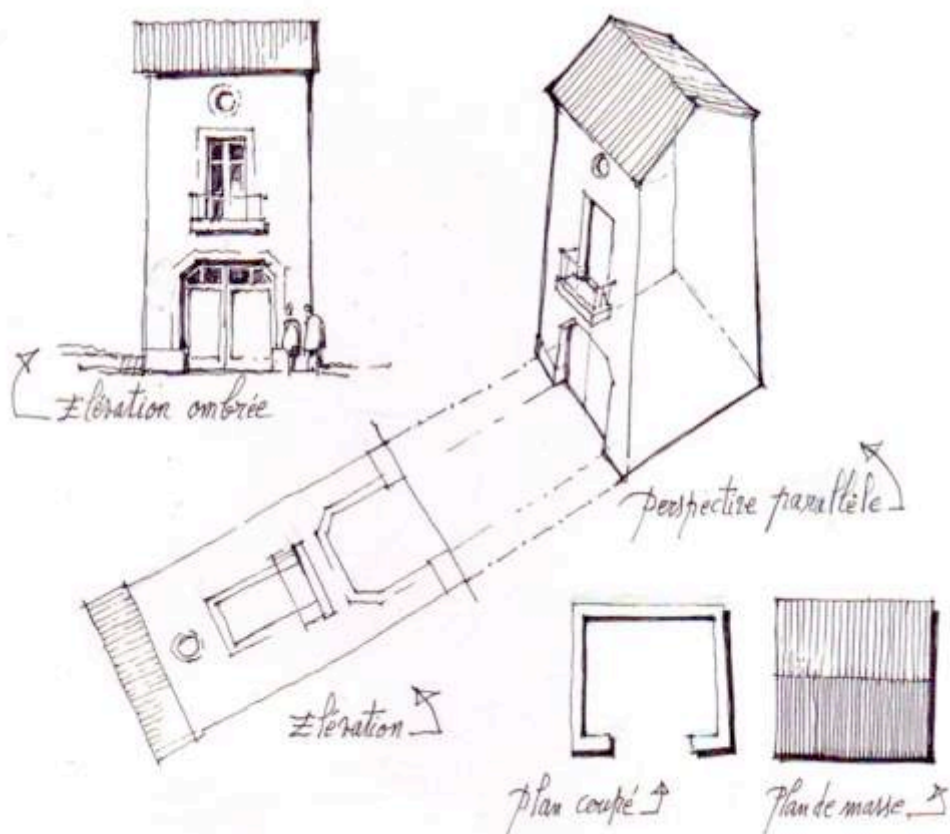
## VARIANTE

Observez les dessins du dossier X et cochez ceux qui ne sont pas en élévation

### UN PEU DE THÉORIE

L'élévation est une projection qui s'opère le plus souvent sur un plan parallèle à l'une des faces de l'objet à représenter.

Pour suggérer le relief, on utilise les ombres. Celle-ci signalent la présence de creux ou de saillies.



### PLAN COUPÉ ET PLAN DE MASSE

Le plan de masses est une sorte d'élévation vue d'en haut qui ne fait pas appel à la perspective.

Le plan est dit coupé quand la section du bâtiment est représentée à une certaine hauteur, et quand le sol vu comme en plan de masses.

Dans les deux cas, on peut marquer plus fortement les arêtes qui sont dans l'ombre pour suggérer la troisième dimension.

### **QUEST-CE QU'UNE COUPE ?**

La coupe est une section imaginaire opérée sur un bâtiment qui permet d'en révéler la morphologie. La partie coupée peut être cernée d'un trait fort, hachurée ou teintée.

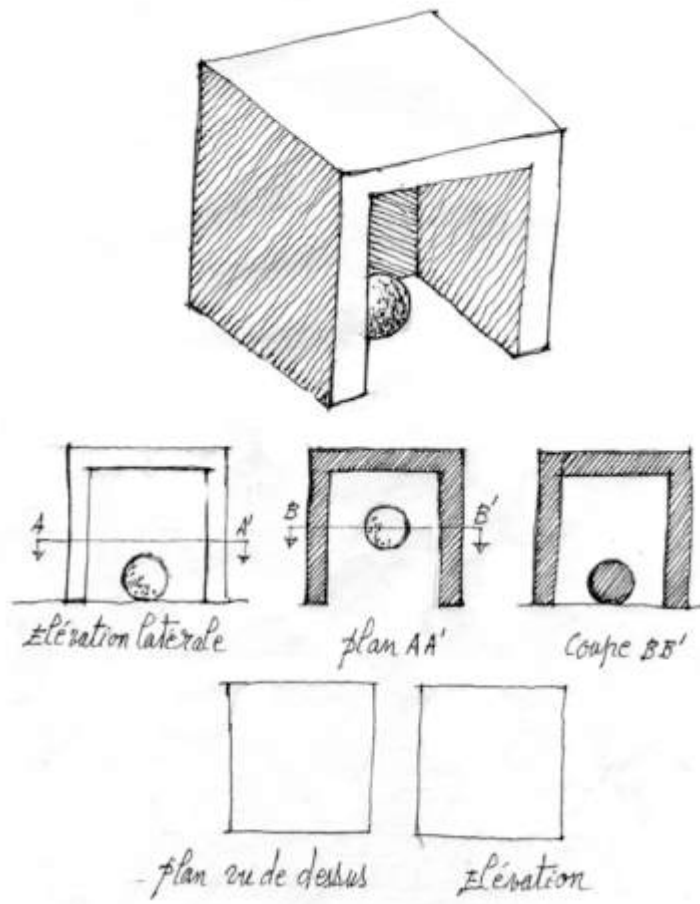
Pour qu'une coupe soit significative, il faut choisir un plan de coupe qui donne le maximum d'informations.



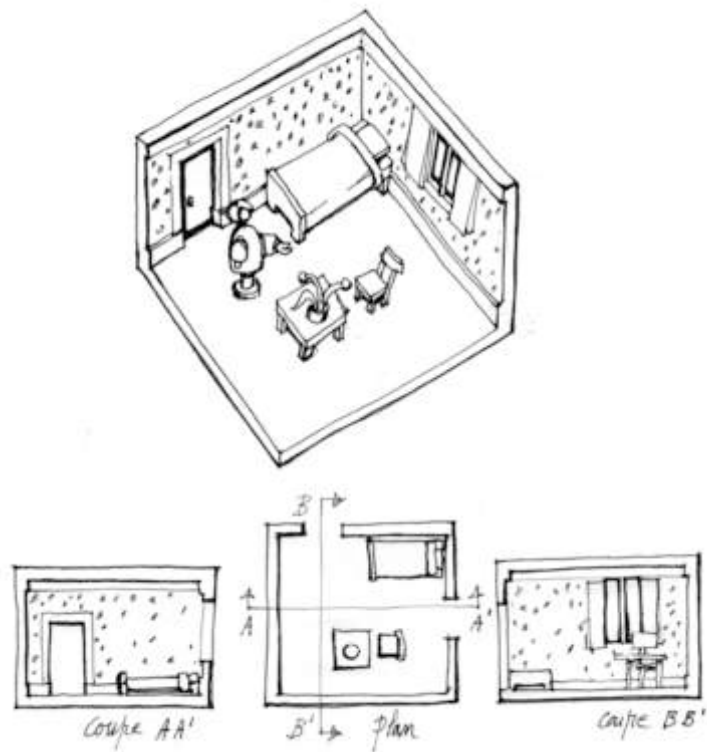
En général, on évite de couper verticalement sur un arbre ou sur une colonne, de façon à faire apparaître la texture du tronc de l'arbre ou le passage entre deux colonnes.

### **RÉCAPITULATION**

Pour résumer ce que vous devez savoir sur les projections parallèles, vous allez concevoir et dessiner un objet symétrique dont le plan principal et l'élévation seront des carrés de mêmes dimensions et qui contiendra une petite sphère (ou une autre forme géométrique élémentaire).



Pour vous exercer à ce type de description en projections parallèles, vous allez dessiner votre chambre en vous inspirant des dessins ci-après.



## LES ECHELLES

Sans indication de dimension ou d'échelle, on peut confondre une vue de la lune ou du soleil avec une pièce de deux centimes.



Pour faire sentir la taille réelle d'un édifice, il convient d'indiquer des détails significatifs tels que marches d'escalier, personnages, végétation...

Pour être plus précis, il faut spécifier un rapport de proportion entre la réalité et sa représentation. Cela s'appelle l'« échelle » du dessin.

Grâce à une telle indication, plans, coupes et élévations sont des outils de planification. Ces outils permettent de concevoir un édifice dans son site puis de préciser la morphologie de chacune de ses parties et de calculer les quantités de matériaux nécessaires à son édification.

## INDIQUER DES DIMENSIONS

Pour dessiner à une échelle donnée, à un centimètre par mètre par exemple, on peut utiliser du papier quadrillé. La feuille de papier standard A4 devient alors une surface de 21 mètres de large par 29,7 mètres de haut.

Bien entendu, en variant le rapport d'échelle, on pourra augmenter ou diminuer ces dimensions.

On peut aussi dessiner en premier lieu une barrette dimensionnelle comme ci-après.

Cette barrette permet d'agrandir ou de diminuer le dessin tout en gardant la mémoire de son rapport d'échelle avec la réalité.



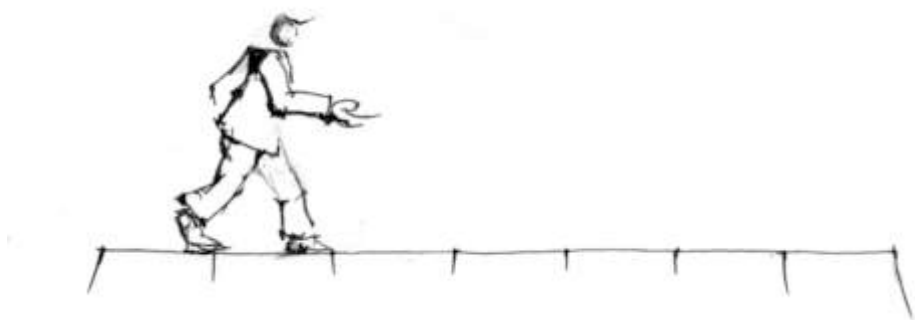


### QUESTION

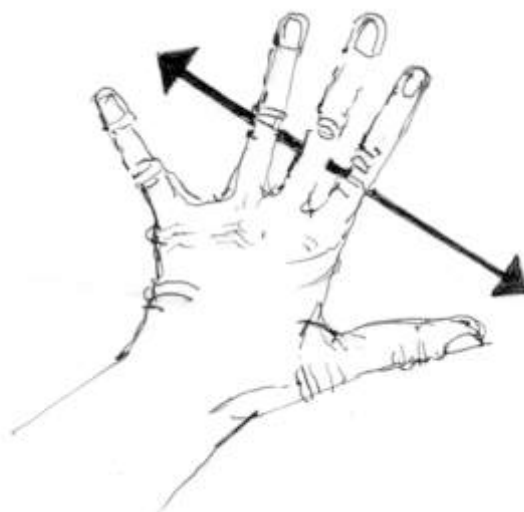
Quelle est l'échelle du petit carré dessiné ci-dessus par rapport au plus grand ?

### COMMENT RELEVER ET NOTER LES DIMENSIONS ?

Pour noter rapidement les dimensions approximatives d'un bâtiment, il convient de savoir la longueur de son pas.



Pour noter les épaisseurs de murs et autres détails, il est bon de connaître la largeur de sa main grande ouverte.



## EXPERIENCES SUR LA PERCEPTION

Observez la façade d'un immeuble le long d'un trottoir sur lequel vous vous marchez. Le dernier étage est sensiblement plus éloigné de vos yeux que le rez-de-chaussée. Pourtant il vous semble à peu près de la même largeur. Vérifiez avec une baguette au bout de votre bras tendu.

Pourquoi ce que vous mesurez trapèze vous semble intuitivement rectangle ?

Observez les deux dessins ci-dessous, puis réutiliser les tromperies qu'ils mettent en œuvre pour élaborer d'autres architectures improbables.



### **EXERCICE COMPLEMENTAIRE**

*Choisissez un bâtiment assez simple dans la tradition classique. Mesurez la largeur de sa façade en comptant le nombre de vos pas et reportez cette largeur à l'échelle de deux centimètres par mètre sur du papier quadrillé.*

*Évaluez ensuite sa hauteur en dessinant un rectangle de même proportion que le rectangle de sa façade. Pour mieux percevoir cette proportion, éloignez-vous du bâtiment pour éliminer les distorsions dues à la perspective. Positionnez ensuite, comme ci-dessous, un carré virtuel sur la façade comme sur votre croquis.*



*Une fois tracé le contour de la façade, situez le plan de symétrie principal ainsi que ceux des travées si elle en comporte plusieurs. Placez ensuite sur votre dessin les lignes horizontales : couronnement, soubassement, bandeaux d'étages... Enfin mettez en place les percements en veillant à la juste répartition des pleins et des vides, puis terminer en notant les éléments de modénature et de décor.*

*Dessinez ensuite un plan de masse et une coupe approximative de l'édifice à un ou à deux centimètres par mètre, ainsi qu'un détail significatif à cinq centimètres par mètre d'un.*

*Après ça, vous allez poser sur votre papier quadrillé un papier transparent ou translucide et reprendre votre dessin pour le rendre plus suggestif, en incurvant certaines lignes, en atténuant les effets de répétition et en soignant votre mise en page et votre graphisme.*

### **UN CONSEIL**

*Inspirez vous des dessins de référence du dossier X*

