

P 37	PROPOSITION DE LIEU : LE LONG D'UN MUR	Le projet du mois
	RÉSEAU HO	DE GARE EN GARE, SUR QUATRE NIVEAUX
	TEXTE ET ILLUSTRATIONS: CÉDRIC SCHIRRA	

Un coffret de départ a inspiré Cédric Schirra. Il a imaginé un réseau particulièrement intelligent, avec deux gares, et quatre niveaux, pour assurer une exploitation riche.

En découvrant un coffret de départ proposé par Piko, je me demande ce que nous pourrions en faire... Nous avons un ovale de voie (de rayon R2, soit 422 mm), une alimentation électrique, une locomotive diesel moderne de type BB 61000, un wagon couvert, un wagon plat et un wagon-citerne.

Alors, quoi faire ?

Comme nous avons trois wagons, j'imagine tout de suite un réseau point à point avec trois destinations. Le train devant alors assurer des va-et-vient pour convoier chaque wagon à destination. Au final, 4 m de long pour 70 cm de profondeur (on peut même un peu réduire la profondeur), le tout étagé sur quatre niveaux. Nous avons donc un réseau clairement dédié à la manœuvre et au jeu.

LE PROJET EN BREF

- ÉCHELLE: HO (1/87)
- ÉPOQUE: TOUTES
- PRINCIPE: POINT À POINT
- RÉGION: TOUTES
- DIMENSIONS: 400 X 70 CM
- VOIE: PIKO A (CODE 100)
- ALIMENTATION: ANALOGIQUE OU NUMÉRIQUE

Entrons dans le détail

Au niveau 0, à gauche, sous la place d'une gare, nous avons la coulisserie. Elle n'est pas grande: uniquement deux voies de garage. La voie sort de la coulisserie et monte vers le niveau 1 (+ 3,5 cm environ), avec une première gare. Le bâtiment voyageurs (BV) est placé derrière le plan de voie. Dans cet établissement, j'ajoute une voie avec une halle à marchandises (HM) ainsi qu'une toute petite annexe-traction, permettant d'accueillir la locomotive. De cette gare, après quelques manœuvres, le train repart dans l'autre sens afin de monter vers la seconde gare au niveau 2 (+ 7 cm environ). Là, je place le BV avec HM accolée côté spectateurs. La voie ayant reculé par rapport à la face avant du réseau, on en profite pour faire une jolie place de la gare. Un boulodrome, des commerces, un joli rond-point des jardins, etc. Il reste alors à imaginer un troisième point. Et là, on repart côté droit du réseau et on monte vers un EP (embranchement de particulier NDLR) situé au niveau 3 (+ 12 cm environ) qui surplombe la première gare. À chacun d'imaginer l'activité de cette entreprise, pouvant accueillir l'un des trois wagons fournis dans le coffret. Comme nous l'observons, les trains seront courts: trois wagons au maximum. Chaque gare ne comprend qu'une seule voie à quai, c'est bien suffisant pour le trafic imaginé. La zone centrale regroupe les liaisons entre les sites et offrira de jolis points de vue sur les voies qui se croisent à différents niveaux. J'imagine une

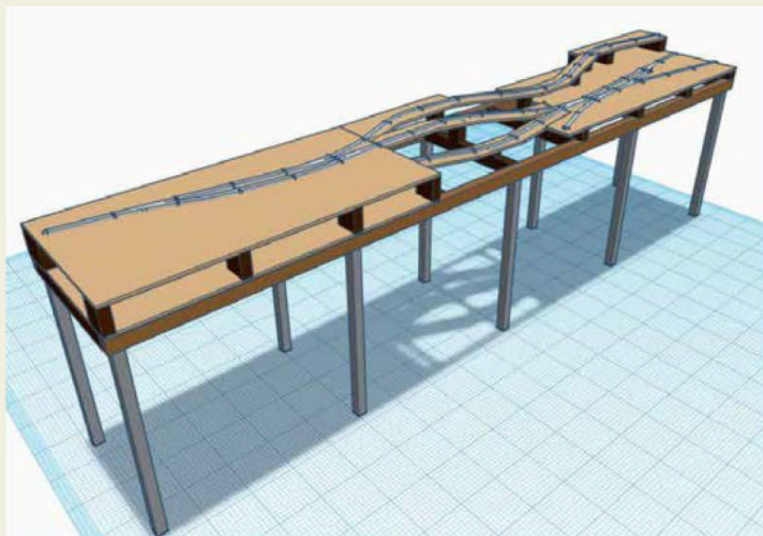
route traversant le réseau, passant dessous, dessus, ou à niveau par rapport à la voie. Elle sert de diviseur scénique, mais aussi de lien entre les différents sites. Quelques arbres sépareront aussi visuellement ceux-ci en divisant l'espace.

Un peu de technique

La vue 3D permet d'apprécier le décalage entre les niveaux et nous donne une idée de ce que pourrait être la structure du réseau. Pour la voie, l'ensemble est construit uniquement avec des éléments standards de chez Piko. J'ai remplacé les courbes de rayon R2 (422 mm) du coffret par des R3 (484 mm), car finalement, il n'y en a que sept d'utilisés; aussi, j'ai préféré privilégier le visuel. Le choix de construire en éléments standards facilite la réalisation du réseau. Et la voie étant à peine posée, on pourra déjà jouer, en manœuvrant les aiguilles avec le doigt... Côté alimentation, si on opte pour le numérique, deux fils (un pour chaque rail) suffiront à alimenter l'ensemble. Bien entendu, il faudra équiper la locomotive d'un décodeur. En analogique, il faudra prévoir des sections isolées si l'on veut exploiter avec plusieurs trains.

Pour conclure

Nous voilà en présence d'un réseau ludique. La mise en scène sur plusieurs niveaux donnera un joli écrin à notre matériel. Chaque unité roulante du coffret peut y être stationnée, à différents endroits. À ce



LE MATÉRIEL DE VOIE NÉCESSAIRE (PIKO A)

Partie visible :
Aiguille à droite réf. 55221 : 4
Aiguille à gauche réf. 55220 : 2
TJD réf. 55224 : 1
Courbe R9 réf. 55219 : 6
Courbe R3 réf. 55213 : 7
Droit L = 239 mm réf. 55200 : 2
Droit L = 231 mm réf. 55201 : 22
Droit L = 119 mm réf. 55202 : 1
Droit L = 62 mm réf. 55205 : 1
Coulisse :
Aiguille à droite réf. 55221 : 1
Aiguille à gauche réf. 55220 : 1
Courbe R 9 réf. 55219 : 2
Courbe R 3 réf. 55213 : 1
Droit L = 231 mm réf. 55201 : 3
Droit L = 107 mm réf. 55204 : 2

matériel, on pourra y ajouter un autorail, par exemple, et imaginer que cette ligne, malgré sa taille, n'a pas cédé sa place à la route. On peut aussi reculer dans le temps et imaginer le même réseau à l'époque de la vapeur. Bref, permettre à chacun de jouer comme il aime. ■

