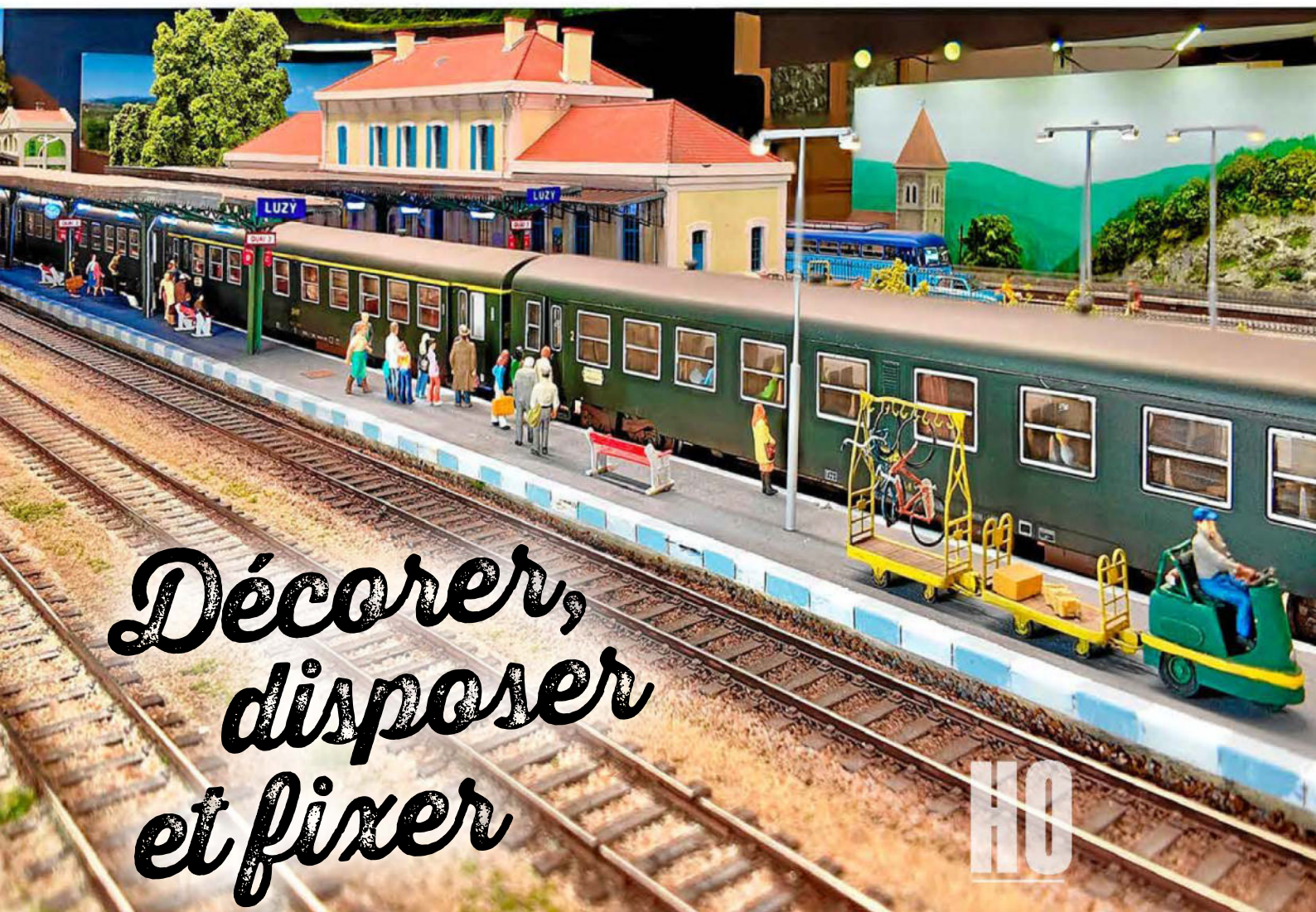




*Décorer,
disposer
et fixer*

HO

DES PERSONNAGES

Copier fidèlement la réalité reste l'objectif traditionnel de nos réseaux, que l'on dit fort justement « modèles ». Il nous faut donc y installer des personnages un peu partout. Renaud Yver détaille sa manière de procéder... avec succès.

Texte et photos: Renaud Yver

Les voyageurs ne font pas que peupler les quais des gares, il y a aussi ceux qui siègent à l'intérieur des voitures (ferroviaires ou automobiles), ou encore les professionnels divers, les promeneurs, les clients des magasins, des marchés en plein air, etc. En Ho, nous disposons de quatre catégories de figurines. D'abord les très classiques modèles finement peints et à l'échelle exacte du 1/87, commercialisés par l'emblématique marque Preiser, avec ses très nombreuses références, mais aussi par les autres industriels: Auhagen, Büsch, Kibri, Faller, Merten, Noch, Woodland Scenics... Prêts à l'emploi, ces petits sujets représentent un coût non négligeable avec le nombre. Une solution économique consiste à acquérir les

mêmes personnages mais vendus brut de moulage et qu'il nous faudra donc peindre nous-mêmes. On trouve ainsi chez Preiser de nombreuses références, en boîtes de 6, 24, 33... et jusqu'à 120 pièces. Il existe aussi des personnages « haut de gamme », très détaillés et souvent dans des positions spécifiques, proposés par exemple par Artitec en version peinte prête à l'emploi, ou à peindre chez l'artisan britannique Modelu (distribué en France par Maketis). Ces figurines de grandes qualités ont évidemment un coût en rapport. Enfin, à l'opposé, on peut acquérir, à très bas prix, des lots de personnages au 1:100, peints de façon très approximative. Nous verrons qu'ils sont tout de même bien utiles pour peupler nos véhicules.

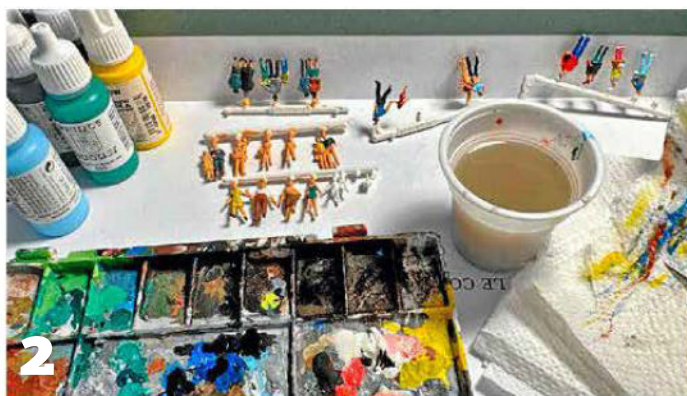
LA MISE EN PEINTURE DES PERSONNAGES

Qu'il s'agisse de retoucher des personnages déjà peints ou de traiter des personnages bruts de moulage, voici quelques conseils de travail.



1: J'aime commencer la mise en peinture de ces figurines par la couleur chair (Humbrol 61) en débordant largement les zones cutanées, voire en peignant complètement le sujet de cette couleur, réalisant ainsi une sorte d'apprêt. Il vaut mieux laisser les personnages solidaires des grappes de moulage pour les manipuler facilement.

2: Vêtements et chaussures sont traités avec des peintures acryliques fines, type Prince August, Vallejo ou AK v3. Il n'est pas nécessaire de disposer d'un grand nombre de références. On peut effectuer des mélanges sur une palette, afin d'obtenir des teintes très variées en très faible quantité. L'indispensable pinceau fin sera rincé très souvent à l'eau claire, en l'essuyant sur du papier



absorbant dans le sens des poils. Mieux vaut n'utiliser qu'un seul pinceau à la fois nettoyé très souvent, plutôt que plusieurs pinceaux qui risquent de sécher et s'abîmer. Sur le personnage, on poussera plus ou moins les détails selon son inspiration: cravate, boutons, moustache... Chaque teinte doit être bien sèche avant d'appliquer la suivante. On a intérêt à faire sécher la grappe à l'envers pour éviter les contacts avec les zones fraîchement peintes.

3: Après séchage complet des diverses teintes (au moins une heure), je conseille d'appliquer généreusement une couche de vernis Ultra Matte AK pour obtenir un aspect vraiment mat homogène et une protection des couleurs qui risquent de s'abîmer lors des inévitables manipulations ultérieures.

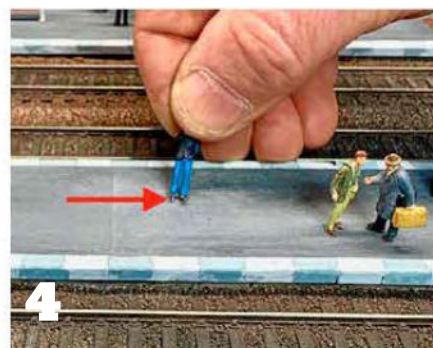
LA FIXATION: 2 POSSIBILITÉS

On peut, bien entendu, laisser nos personnages en équilibre sur leurs pieds, simplement posés sur le quai ou le trottoir. Mais cela nécessite une longue séance de ponçage de leurs semelles pour trouver le bon équilibre, et d'éviter strictement tout courant d'air... La plupart du temps, on gagne à employer un procédé de fixation. Le collage direct classique, simple et efficace s'avère définitif. Cela reste une bonne solution pour les personnages embarqués dans les véhicules ou situé à l'intérieur d'un bâtiment. Mais ailleurs, il est dommage de figer perpétuellement les citoyens de nos réseaux au risque de les abî-

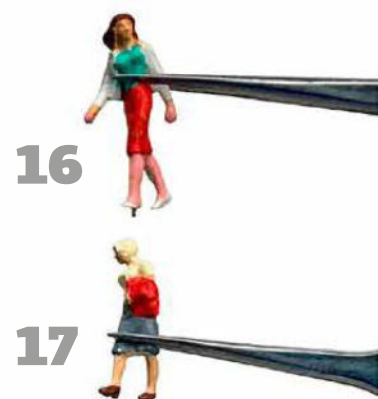
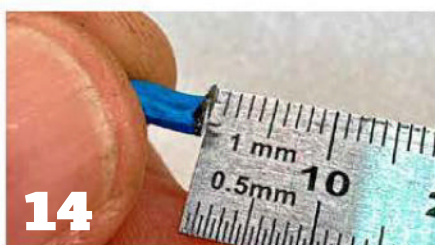
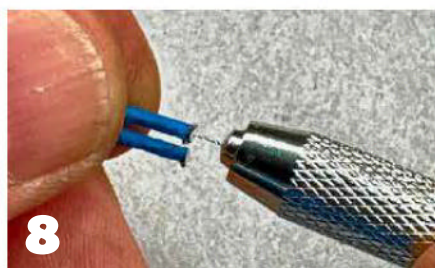
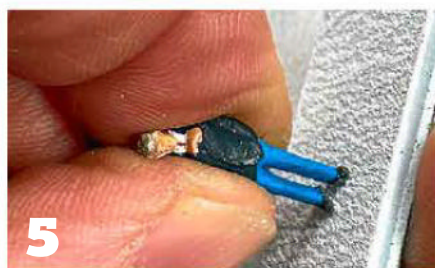
mer en voulant les décoller ultérieurement. Or donc, si l'on souhaite pouvoir les déplacer on peut faire appel à deux techniques de fixation provisoire: la pointe et la colle repositionnable.

1 : fixation par pointe

La fixation par pointe consiste à planter un très court segment de corde à piano de 0,3 mm dans une semelle. Le personnage est alors « piqué » dans la surface du quai ou du trottoir, déplaçable à volonté. Il faut seulement que la surface en question soit suffisamment souple pour accepter la pointe (bois tendre ou Dépron, par exemple). ►►



4: Voilà un personnage équipé d'une petite pointe. On pourra le planter et le déplanter pour le déplacer au gré de nos envies.



5: Il est toujours nécessaire, quel que soit le type de fixation envisagé, de poncer délicatement les semelles afin de les rendre planes pour une meilleure stabilité.

6: Sur un drill à main, on place un mini-forêt de 0,3 mm, qui ne dépassera le mandrin que de 3 mm environ.

7: On choisit un personnage comportant une jambe suffisamment épaisse: un homme avec un pantalon large convient bien. Le forage à 0,3 est délicat: le forêt très fragile se casse facilement. Il faut procéder doucement avec très peu d'appui sur le drill, en gardant l'axe de perçage bien centré dans l'axe du membre.

8: Pour ce faire, il convient de contrôler le forage de face et de profil.

9: On s'arrête après avoir fait pénétrer le forêt sur toute sa longueur, soit 3 mm au maximum.

10: On trempe l'extrémité d'un segment de 2 cm de corde à piano de 0,3 mm dans une goutte de colle cyanoacrylate, en le tenant fermement à l'aide d'une pince plate.

11: Le segment de corde à piano est ensuite introduit délicatement dans l'orifice percé dans le pied du personnage. Tenir la corde à piano très près de son extrémité et entrer en tournant sans forcer, bien dans l'axe.

12: À l'aide d'une pince coupante puissante (l'acier de la corde à piano est très dur), on recoupe le segment à une longueur de 1 à 2 mm au maximum.

13: On règle la longueur de la pointe à l'aide d'un mini-disque, ce qui a également pour effet de l'affûter. Attention à ne pas chauffer excessivement ce qui ferait fondre la jambe.

14: Voilà l'aspect final. La pointe acérée ne dépasse que de 1 mm

environ. Nous allons pouvoir piquer aussitôt notre voyageur dans le quai.

15: Le quai de Luz y est recouvert d'une fine plaque de balsa de 1 mm ce qui permet de planter facilement les voyageurs. Cette technique fonctionne très bien aussi pour les surfaces en Dépron ou en Styrodur, mais n'est pas utilisable sur un quai en plastique, en plâtre ou même en carton dur.

16: La limite du procédé est également dictée par la taille du mollet du personnage! Ici, ça s'est bien passé...

17: Mais là, avouons que le sujet est peu engageant... Nous allons employer un autre moyen.

2: fixation à la colle repositionnable

Le personnage est collé sur la surface à l'aide d'une colle spéciale qui ne sèche pas complètement, comme la référence 61121 Noch, ou la Cléo'Note chez Cléopâtre. On peut ainsi le décoller et le repositionner très facilement. Cette technique est donc recommandée quand on ne peut pas utiliser la pointe: personnages féminins aux fins mollets, ou surfaces dures. Ce procédé se montre très utile également pour positionner les véhicules à deux roues (vélos, motos, scooters).



18



19



20

18: Là encore, on commence par un ponçage fin des semelles, chez cette femme aux petits mollets.

19: À l'aide du pinceau fourni on dépose une très fine couche de colle



21

sur les deux semelles. Puis on laisse sécher la colle, au moins 15 mn.

20: Il reste à simplement poser la figurine sur ce trottoir en carton dur, incapable de recevoir les personnages « pointés ».

21: Notre personnage, qui regarde avec intérêt ce X 4500 pourra occuper au moins cinq ou six autres positions ultérieures successives avant que la colle n'assure plus son rôle. Il sera alors temps de poncer les résidus de colle et recommencer...

LA DISPOSITION DES PERSONNAGES

Le quai constitue le lieu parfait pour placer des voyageurs attendant leur train. C'est aussi un endroit où ils doivent pouvoir être déplacés ou retirés au gré des circulations, donc avec l'un des moyens de fixation provisoire que l'on vient de voir. ►►

22: Il faut en outre veiller à une disposition réaliste. Voilà ici ce qu'il ne faut pas faire: « saupoudrer » régulièrement les voyageurs sur toute la surface des quais. Ce remplissage homogène ne se rencontre jamais en réalité.



22



23

23: Bien au contraire, comme on le voit sur cette photo réelle, les voyageurs se disposent généralement par petits groupes répartis inégalement sur la moitié centrale du quai. Les extrêmes sont presque toujours désertes.

d'importantes zones vides et des voyageurs étant plus ou moins réunis en petits groupes.

24: Voilà donc une bien meilleure disposition, avec

25: Sur les quais, il n'y a pas que des voyageurs : n'oublions pas d'y faire figurer aussi des agents SNCF, des chariots et l'inévitable buffet ambulant omniprésent aux époques III et IV.



24

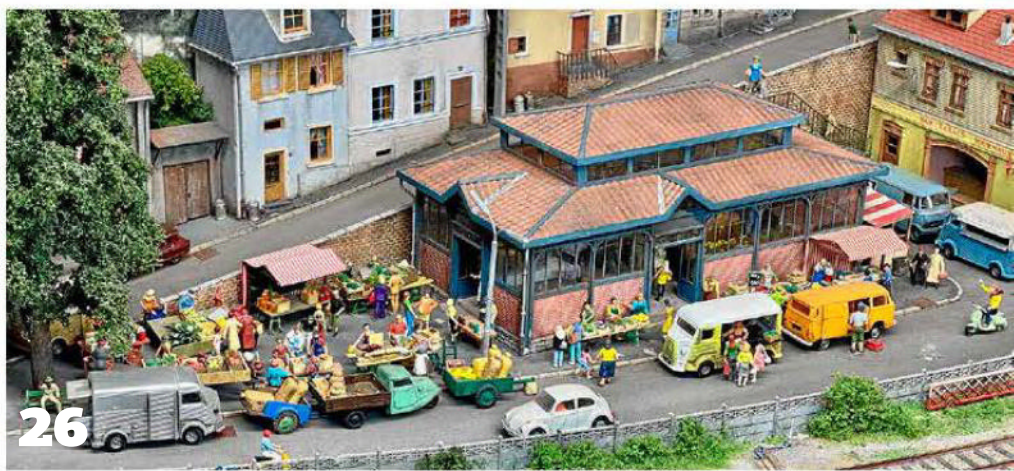


25

DIORAMAS & SAYNÈTES ANNEXES

Nous pouvons figurer sur nos réseaux des scènes rassemblant des personnages sans lien direct avec le chemin de fer; elles améliorent la crédibilité de la maquette en multipliant les points d'intérêt. En voici trois exemples qui peuvent être multipliés à l'infini selon le goût et les désirs de chacun.

26: À Luz y j'ai voulu ainsi regrouper une soixantaine de personnages au sein du marché Saint-Jacques, à l'angle de la rue Sienko. Ce petit diorama n'est pas très difficile à réaliser et apporte une note incontestablement chaleureuse et dynamique grâce au nombre de citoyens présents et l'ambiance qu'ils dégagent.



26



27



28

27: Ici, autre petite saynète avec des voyageurs qui vont prendre le car. La porte du Renault R4190 est représentée ouverte (coupée en deux et recollée pliée) alors qu'une jeune femme monte à bord et que d'autres voyageurs s'apprêtent à la suivre.

28: Ici il s'agit plutôt d'une saynète automobile avec divers types d'engins, tous équipés de conducteurs et passagers, et qui évoquent l'ambiance bruyante de ce carrefour routier.

LES PERSONNAGES AU 1/100

Pour peupler l'intérieur des véhicules, qu'ils soient routiers ou ferroviaires, nous ne pouvons pas utiliser les personnages strictement à l'échelle du 1: 87 qui sont trop volumineux. Nous utiliserons donc des sachets de personnages plus petits, disponibles à bon compte et en grande quantité. Ils représentent une bonne base à condition de les améliorer un peu.



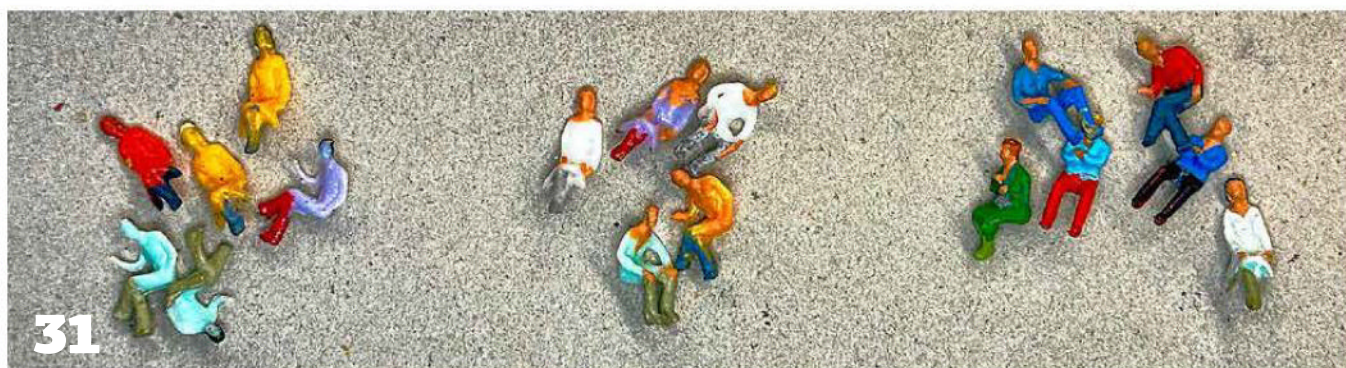
29: Voilà un sachet arrivant tout droit de Chine... Ces figurines sont reproduites à l'échelle 1/100. Leurs attitudes approximatives, stéréotypées et peu variées, les destinent aux endroits peu visibles et exigus, avant tout l'intérieur des véhicules.



30: Ces individus rustiques présentent des traces de moulage importantes qu'il faut d'abord régulariser à la lime.

31: Il faut ensuite les repeindre, car ils resteront bien visibles derrière

les vitrages transparents de nos voitures actuelles. Dans un premier temps, leur donner vie avec mise en peinture de la couleur chair (Humbrol 61 par exemple). Puis repeindre les vêtements, selon notre inspiration, sans pousser les détails bien entendu. On voit ici de gauche à droite: les personnages bruts à gauche, une fois « réanimés » dans leur chair au centre, et terminés à droite. Ce petit travail est un excellent entraînement pour le traitement plus précis des personnages visibles du réseau au 1/87.



INSTALLATION À L'INTÉRIEUR DES VÉHICULES

Dans la réalité, tous les véhicules que l'on rencontre, qu'ils soient routiers ou ferroviaires, sont habités. C'est un élément essentiel au réalisme. Mais respecter cette règle impose un travail non négligeable, parfois difficile ou risqué!

LES CONDUCTEURS & VOYAGEURS ROUTIERS

À moins qu'elle ne soit conduite par l'homme invisible, il apparaît irréaliste de mettre en scène une automobile vide sensée rouler sur la chaussée. Au minimum, il lui faut un conducteur. Cela suppose d'ouvrir le véhicule, chose parfois délicate selon les modèles. Pour habiter nos véhicules routiers, nous utiliserons nos personnages au 1: 100. ►►



32: Application ici à l'installation de voyageurs et d'un conducteur dans un autocar Renault R1490 de marque REE. Le modèle est assez simple à ouvrir (il faut dégager l'échelle et déclipser les vitrages de la partie inférieure de la caisse, la porte est libre). Les personnages sont amputés en jambe pour pouvoir prendre place sur les sièges. Le collage est réalisé avec un peu de colle Scotch universelle verte.



33

33: L'autocar ainsi « habité » paraît bien plus crédible. Notez la voiture vide en stationnement. Le scooter devant le car, fixé à la colle Noch, produit toujours son petit effet.



34



35

34: Prenons l'exemple de cette Dyane Brekina, dans laquelle nous allons installer conducteur et passager. Le démontage de l'auto est simple après retrait de la plaque de police arrière.

35: Même au 1/100, les personnages sont encore trop volumineux et nécessitent un peu de chirurgie réductrice. On peut aussi faire de la place en abaissant la hauteur des sièges. Ce petit travail très payant peut s'avérer assez long. Les occupants sont ensuite fixés à la colle pour plastique.

36: Et voilà notre Dyane remontée, roulant prudemment devant la maréchaussée. La présence humaine donne son caractère vivant à cette petite scène.



36

LES PASSAGERS FERROVIAIRES

Si l'on excepte les rames en « W », c'est-à-dire les convois de voitures vides, tous les véhicules destinés aux voyageurs sont sensés en héberger plus ou moins. Il est simple de les y installer à condition, là encore, de pouvoir ouvrir le véhicule sans dommage, seul obstacle technique rarement insurmontable.



37

37: Ici, l'exemple de deux voitures DEV inox Jouef de première classe qui s'ouvrent facilement par déclipsage. En haut une A9tj à couloir central et en bas une A9j à compartiments. Avant de placer les voyageurs, il est tout indiqué d'améliorer l'aspect de la voiture par remise en peinture des sièges, sols et parois. Les têtes sont confectionnées par de petits segments de papier blancs collés. Il est surtout payant d'équiper de personnages les

sièges proches des baies, car ce seront les plus visibles de l'extérieur. On utilisera exclusivement des sujets au 1/100. Il semble plus réaliste de composer des « groupes » occupant certains compartiments, d'autres restant vides, plutôt que de répartir uniformément les personnages.



38

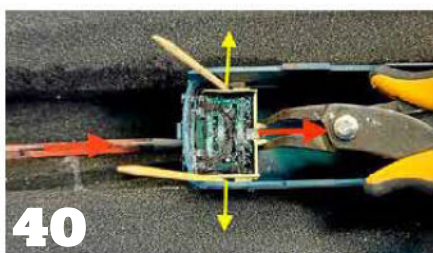
38: Si la voiture est éclairée, les voyageurs seront très apparents; leur présence saute aux yeux pour convaincre le spectateur.

LES CONDUCTEURS DE LOCOMOTIVES

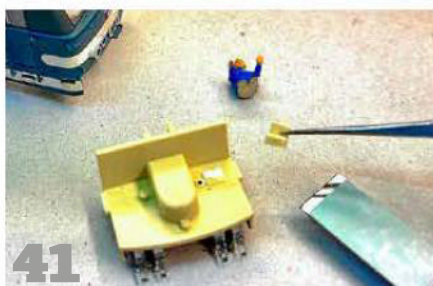
Sauf à vouloir représenter la ligne 14 du métro parisien, on est logiquement tenu de mettre en place un conducteur dans chaque machine. Sur les locomotives à vapeur, l'équipe de conduite est très visible et généralement facile à installer. Mais il n'y a aucune raison de laisser vacante la cabine de conduite des autres engins moteurs. La seule difficulté c'est encore de pouvoir y accéder! ■



39



40



41



42



43

39: Sur cette 141 R charbon surprise dans le dépôt de Luzy, difficile de se passer de mécanicien tant il est ostensible...

40: Mais les machines à cabine de conduite fermée doivent être logées à la même enseigne. Prenons l'exemple de la BB 67400 Jouef. Si la caisse est facilement séparée du châssis, l'accès à la cabine de conduite est plus délicat. Celle-ci doit être déclinée des vitres latérales en écartant la caisse avec des pics à cocktail. Attention aux conduits de lumière des phares qui sont collés dessus! Il faut donc faire glisser vers l'arrière l'ensemble cabine-conduits de lumière, en repoussant le feu supérieur par l'avant.

41: Le micro-siège symbolique est arasé et un conducteur collé à sa place en ajustant sa hauteur par ponçage.

42: On en profite pour améliorer un peu l'aspect du poste de conduite en collant un segment de profilé plastique de 3,2 x 4 qui évoquera le pupitre. Un pare-soleil est confectionné avec un petit carton orange, cela ne peut pas faire de mal. Reste à remonter le tout.

43: Et voilà notre machine en tête d'un rapide: on « sent » bien la présence humaine aux manettes... même si le conducteur se montre quand même peu visible.