

Brochure technique N°1



HISTOREX

8, rue Dunoise 41240 VERDES
www.historex.com



Introduction

Aucune période de l'Histoire n'est comparable au Premier Empire pour l'harmonieuse composition, la richesse et la multiplicité des uniformes de l'Armée française.

L'habillement militaire — avec ses imposantes coiffures, ses plumets, ses galons, ses riches couleurs — atteint alors un degré Jamais égalé et qui n'a pas été approché depuis. Tout y était créé en vue d'inspirer et de maintenir « l'esprit de corps » qui animait tout le monde, de la dernière recrue au plus ancien maréchal, et les armées rivalisaient alors autant par l'élégance que par la vaillance.

Avec l'Empereur Napoléon, les victorieuses années françaises parcoururent l'Europe, y jetant l'effroi, mais aussi y suscitant un enthousiasme qui n'est pas encore éteint. Et sur les rutilantes couleurs et l'or de l'Etat-Major se détachait en sombre le simple appareil du Monarque lui-même, exerçant une fascination qui dure encore aujourd'hui.

Pour le collectionneur de figurines militaires. Napoléon conserve cette fascination autant qu'il fascinait le monde de son temps. Et pour le connaisseur, le modéliste. l'amateur, cette période de l'Histoire de France présente l'aspect le plus séduisant et la raison d'être d'un hobby des plus passionnants.

HISTOREX, dans les pages suivantes, vous offre dans cette étonnante matière du XX^e siècle qu'est le plastique, la possibilité de recréer avec exactitude et vérité ces figurines de l'Histoire.

Le plastique se prête lui-même aux plus délicats détails des uniformes et jusqu'aux aigles des boucles de ceinturon, tout est là. Et HISTOREX par ses procédés de moulage, restitue ces détails et les surpasse encore.

Bien sûr. le résultat final dépendra toujours des soins que le modéliste apportera, à son travail, mais HISTOREX met à son service tous les atouts.

Le montage

Et la décoration des figurines HISTOREX

par Jean-François BLONDELET

Les conseils que nous exposons ici sont donnés avant tout pour venir en aide aux maquettistes qui désirent se lancer dans la réalisation de figurines HISTOREX, mais aussi à ceux qui sont déjà familiarisés avec ce sujet. Nous rappelons qu'il ne s'agit là que de l'opinion d'une seule personne, et que chaque collectionneur possède ses propres techniques et « secrets ». Vous-même, après avoir acquis de l'expérience dans ce merveilleux passe-temps qu'est le montage et la décoration de figurines, serez à même de développer vos propres méthodes de travail.

L'outillage

Quelques mots sur l'outillage à employer, qui est très simple : un couteau X-Acto équipé de la lame n°11, une ou deux limes de joaillier, du type « queue de rat » de petit diamètre (2 mm environ), un flacon de colle liquide genre Pactra avec un pinceau n°1 pour son application, une longue pince type brucelle, de la peinture et des pinceaux n°00 à 3. Si on désire faire des modifications, il est souhaitable de posséder un pyrographe et un flacon de trichlore. C'est tout... et c'est suffisant pour mener à bien l'ensemble des travaux de montage et de décoration de vos figurines HISTOREX.

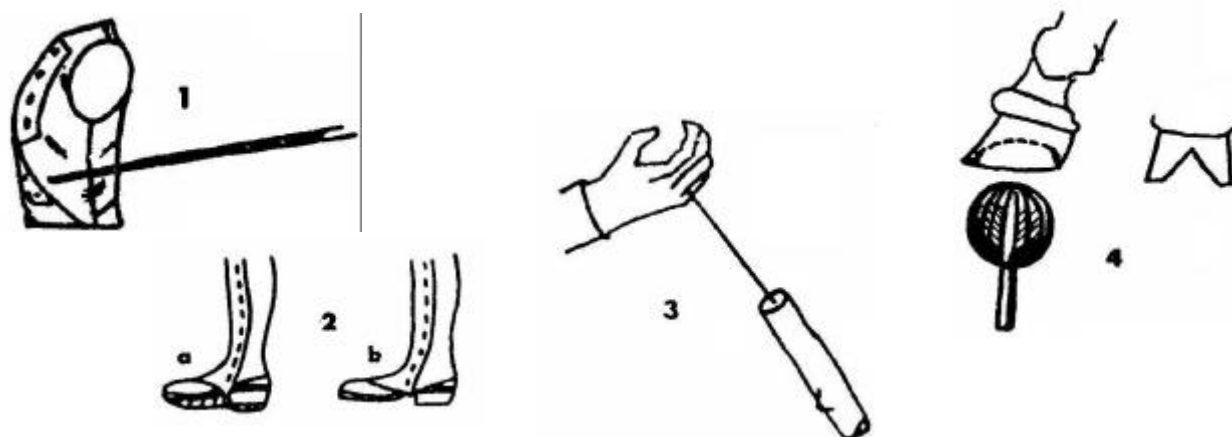
Après avoir fait le choix d'un modèle, choix rendu souvent difficile par la très grande variété de la gamme HISTOREX, il est nécessaire de se concentrer sur la figurine et sur les pièces la composant en les identifiant toutes et en recherchant la place qu'elles occupent. Le travail est facilité par les dessins de la feuille de montage.

Préparez votre travail en vous imprégnant de la figurine et en pensant à l'ordre de montage que vous allez adopter, et surtout prenez tout le temps nécessaire pour soigner votre travail.

Préparation de montage

Avant le montage de votre figurine HISTOREX, certains travaux préparatoires sont indispensables pour obtenir un bon résultat. Il est nécessaire de retirer à la lime de joaillier type « queue de rat » extra-fine ou au couteau X-Acto les fines marques de moulage que l'on retrouve sur toutes les pièces (dessin n°1). L'avantage de la lime sur le couteau est de pouvoir suivre de façon précise tous les détails des plis des vêtements sans risquer de marquer le plastique. Le léger bombé que l'on trouve sous les bottes et sous les chaussures pour faciliter le démoulage, doit être retiré à l'aide du couteau, et la forme du talon doit bien être respectée (dessin n°2). A l'aide d'une aiguille enfoncée à chaud sur une chute de plastique, on peut retravailler certains détails des mains, du visage ou de l'uniforme (dessin n°3). Toutes les petites pièces, boutons, grenades, décorations, etc., seront détachés soigneusement de leur support au fur et à mesure de leur utilisation.

Lorsque la figurine représente un cavalier, il est nécessaire de s'occuper du cheval. Les sabots doivent être recrusés à l'aide de notre couteau, ou mieux avec une petite fraise ronde montée sur un mandrin à main ; ne pas oublier d'inciser en « V » le dos du sabot (dessin n°4). Si on le désire, on peut aussi retravailler légèrement la bouche à l'aide de notre aiguille. de montage que vous allez adopter, et surtout prenez tout le temps nécessaire pour soigner votre travail.

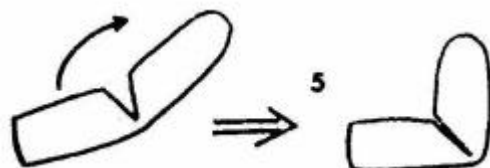


Transformations

Avant de poursuivre le montage des figurines HISTOREX, nous allons examiner l'un des aspects les plus captivants du modélisme de figurines, celui qui lui donne ses possibilités sans fin; les transformations. Les plus simples consistent à changer l'attitude ou l'uniforme d'un personnage; on commence simplement par transformer la position d'un bras ou d'une jambe, l'expression d'un visage ou l'équipement d'un uniforme et on finit, expérience aidant, par recréer des personnages entièrement nouveaux. Qui pourrait imaginer, en admirant un diorama représentant des pirates sur le pont d'un navire, qu'ils furent à l'origine des hussards ou des grenadiers ?

Transformer une figurine est beaucoup plus simple qu'on ne l'imagine: il suffit de travailler avec beaucoup de soin et de patience. Au départ, l'idéal consiste à posséder un assortiment de bras, de jambes, de bustes et de têtes, avec lesquels on peut composer à l'infini. Laissant le choix de leurs transformations aux collectionneurs, nous allons examiner quelques techniques nécessaires pour modifier une figurine. Vous ne devez jamais oublier que les modifications que vous allez entreprendre doivent toujours rester anatomiquement possibles. Un bon moyen pour éviter les erreurs consiste à prendre soi-même la position que l'on désire faire adopter à la figurine; cela facilite le travail et évite des erreurs qui nuiraient à la qualité du résultat.

Pour changer les positions des membres, plusieurs méthodes sont possibles. On peut, soit faire une entaille à l'articulation (fessin n°5), ou tremper le membre dans de l'eau très chaude pour ramollir le plastique et ensuite le travailler. Cette seconde méthode est surtout intéressante lorsque l'on désire «déplier» un membre. D'une façon ou d'une autre, il est nécessaire de toujours travailler à l'emplacement de l'articulation. En ce qui concerne les mains, il est possible de les couper au ras des manches et de les recoller dans la position désirée. Après quelques essais peut-être infructueux, vous serez à même de modeler la position désirée et créer ainsi des figurines plus vivantes.



L'expérience venant, il vous sera alors possible de changer l'expression d'un visage pour l'accorder avec la position du corps. Un hussard chargeant sabre au clair sera certainement plus authentique s'il est en train de crier la bouche grande ouverte que s'il offre un visage tout à fait calme et détendu !

Un bon moyen pour remodeler un visage consiste à faire fondre quelques déchets de plastique dans du trichlore et appliquer la pâte ainsi obtenue à l'aide de la pointe d'un pinceau, là où on le désire : gonfler les joues d'un musicien soufflant dans sa trompette, reprendre le menton d'un sous-officier criant des ordres, etc.

En ce qui concerne les uniformes, le travail consiste avant tout à retirer soigneusement bottes, boutons, revers, etc., à l'aide du couteau X-Acto, et à rajouter les détails et accessoires nécessaires pour obtenir la figurine désirée. Des matériaux comme le papier crépon, le bristol, le fil de laiton, sont tout à fait recommandés pour ce genre de travail.

La transformation de figurines est avant tout une question de goût personnel. Avec les quelques conseils de base, que nous venons de vous fournir, vous réaliserez, à l'aide d'une bonne documentation, tout ce que vous désirez en matière de personnages, uniformes et positions.

Montage

Lorsque toutes les pièces sont bien préparées et que les modifications désirées ont été faites, il est alors possible de réaliser le montage de la figurine. Deux possibilités s'offrent à vous: soit monter entièrement le personnage, soit effectuer le travail en fonction de la peinture, c'est-à-dire peindre d'abord les parties des pièces qui seront d'un accès difficile une fois le montage effectué (fond de pantalons et revers d'habit par exemple), faire le montage et terminer la peinture. Le meilleur moyen de monter les figurines HISTOREX est d'employer de la colle liquide d'en déposer une goutte aux emplacements de collage et de presser les pièces ensemble de façon à ce qu'un bourrelet de colle et de plastique fondu se forme (dessin n°6). Laisser sécher et poncer délicatement le bourrelet, ce qui permet d'obtenir un montage sans joint apparent. Pendant toute la durée du montage, faire toujours très attention au bon alignement des différentes pièces, bras, jambes, tronc et tête.



Les chevaux ne posent pas de problèmes de montage. Faire cependant bien attention en collant les oreilles et l'encolure, de ne pas laisser de marque de montage. S'il y en a, les boucher avec du bouche-trou ou avec notre solution de trichlore et de plastique. Lorsque la crinière et la queue sont en place, il est conseillé de les améliorer à l'aide d'un pyrographe.

Cet accessoire, réglé au niveau le plus bas du rhéostat, permet en effet de reprendre légèrement la queue et la crinière des chevaux, la fourrure des selles et des bonnets de grenadier, les cheveux des têtes de nos figurines, etc. il suffit de se servir de la pointe comme s'il s'agissait d'un stylo, et de retravailler le plastique en surface. Vous serez surpris par la qualité du résultat obtenu.

Peinture

Avec ce paragraphe nous allons aborder la partie la plus passionnante de la réalisation d'une figurine HISTOREX. C'est en effet de la peinture que dépend, en grande partie, la qualité du résultat obtenu. Une bonne peinture peut faire accepter un montage moyen, mais un montage, même excellent, ne rendra jamais bien si la peinture n'est pas parfaite. C'est vraiment la partie du travail à laquelle on se doit d'accorder le maximum de soin et de temps. Il ne faut cependant pas considérer la décoration d'une figurine comme une opération difficile; un débutant peut très bien s'en tirer à condition, rappelons-le, de travailler lentement et soigneusement.

Il est possible actuellement d'employer quatre différentes sortes de peinture. L'huile, toujours favorite de nombreux collectionneurs, qui s'applique mélangée à l'huile d'œillette, pour obtenir un fini mat et du siccatif de Courtrai brun pour accélérer le séchage. Les résultats obtenus sont vraiment très bons, les teintes étant fort nombreuses et très fines. L'emploi est beaucoup plus facile qu'on ne le pense. Les gouaches acryliques, brillantes ou mates, qui sont d'un emploi facile car elles se travaillent à l'eau et sèchent rapidement. La gamme des teintes est moins étendue que pour les huiles, et les couleurs sont légèrement moins fines, mais c'est une peinture très facile d'emploi, donnant des résultats excellents, et qui plaira certainement à un grand nombre de collectionneurs débutants. La gouache simple, mélangée avec du fiel de bœuf pour obtenir une meilleure adhérence sur le plastique, permet d'obtenir de très bons résultats. Les teintes sont fines et variées.

Enfin, les peintures pour maquettes, genre Humbrol, qui sont faciles d'emploi mais ne permettent pas d'obtenir le fini artistique que l'on peut attendre des trois autres sortes de peintures.

Le choix de la peinture étant avant tout une question personnelle, chacune possédant ses qualités propres, nous laissons aux maquettistes le soin de les essayer et d'opter pour celle qui leur conviendra le mieux. Les principes de décoration que nous allons examiner maintenant sont identiques pour chaque type de peinture, et vous pouvez vous y référer quel que soit votre choix. Les figurines HISTOREX sont réalisées dans un plastique blanc de très belle qualité et l'emploi d'un apprêt est inutile pour l'application de la peinture.

On peut distinguer quatre phases principales dans la décoration d'une figurine :

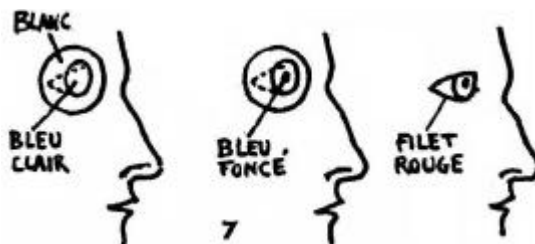
- A. Les parties apparentes du corps: visage, mains, etc.
- B. Les vêtements : pantalons, habits, bottes, etc.
- C. La réalisation des effets de relief avec les plis du costume.
- D. Les détails d'équipement et les accessoires : boutons, galons, sabre, fusil, cartouchière, etc.

A. Les parties apparentes du corps

Peindre le visage d'une figurine HISTOREX n'est pas aussi difficile qu'on le pense. Le secret est de travailler par séquence en prenant toujours bien son temps. Il est intéressant de noter que la décoration d'un visage de figurine s'apparente au maquillage de théâtre par la nécessité de bien marquer les contrastes entre les parties claires et les parties ombrées. Ceci est dû au fait que la figurine, à cause de sa très petite taille, ne peut capter naturellement les effets d'ombre et de lumière, et qu'il est donc nécessaire de les accentuer pour obtenir un effet correct de relief.

Les yeux

Attention à bien les réaliser, car ils donnent son expression au visage. Peindre tout d'abord l'œil complet en blanc (ou l'épargner en laissant le blanc de la matière), et lorsque la peinture est sèche, appliquer une pointe de bleu clair pour figurer l'iris. Un plus petit point de bleu foncé est posé au milieu de l'iris pour figurer la pupille. Des yeux bruns seront réalisés avec de l'ocre rouge et du noir. Faire très attention à ce que les deux yeux soient absolument symétrique ! Border enfin le tour de chaque œil avec un filet rouge foncé (dessin n°7).



Le fond du visage

Recouvrir ensuite tout le visage de teinte couleur chair (mélange de blanc, ocre rouge et ocre jaune) en suivant très soigneusement le contour de chaque œil. Assombrir les ailes du nez, autour des yeux et des narines, sous les lèvres et sous le menton avec la teinte chair dans laquelle on ajoute très peu d'ocre rouge. Enfin, en ajoutant un peu de blanc au mélange, éclaircir l'arête du nez, les joues, le front et le bord des oreilles. Mélanger légèrement les différentes nuances entre elles pour obtenir un meilleur résultat.

Les lèvres et les cheveux

Peindre les lèvres avec le mélange chair dans lequel on ajoute une pointe de rouge. Faire la lèvre supérieure plus sombre que la lèvre inférieure et les séparer par un mince filet rouge foncé. Les cils, sourcils et cheveux sont réalisés en brun, gris ou noir.

Les mains

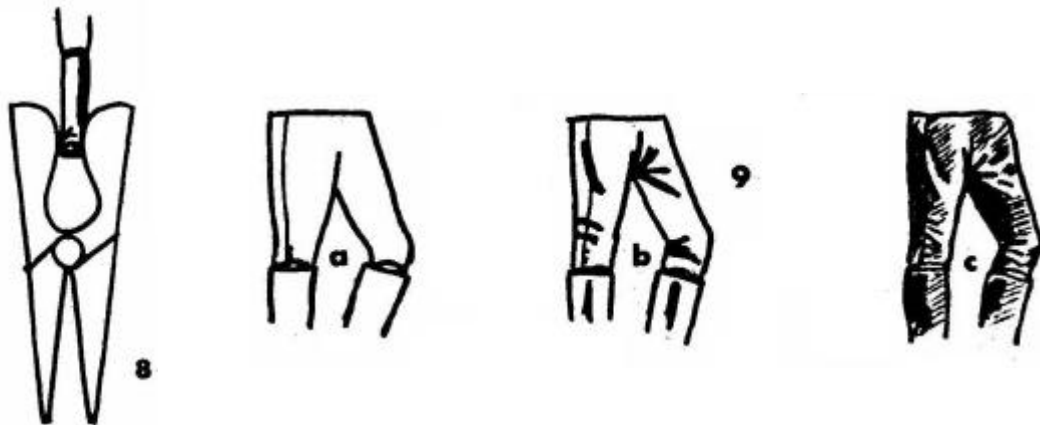
Elles peuvent subir le même traitement que le visage. Ne pas oublier cependant de faire un filet rouge foncé entre chaque doigt pour bien les séparer et leur donner du relief.

Quand cela est nécessaire, employer le même procédé pour les autres parties du corps. Ne pas oublier de souligner les contrastes entre les ombres et les parties claires, muscles, coude, genou, etc.

B. Les vêtements

Chaque uniforme est peint suivant les conseils donnés dans la notice historique qui accompagne les pochettes HISTOREX. Les excellentes gravures de M. E. LELIEPVRE, jointes à certaines pochettes, sont des guides précieux pour le choix des teintes exactes.

Il convient de peindre d'abord entièrement l'uniforme, d'une façon unie, sans encore chercher à obtenir un effet de relief. Un petit truc qui vous aidera dans votre travail consiste à emprisonner un des pieds de la figurine dans une pince à linge (dessin n°8). Cela permet une manipulation facile, sans risquer de toucher à la peinture. La chaussure ou la botte sur laquelle est fixée la pince sera peinte en dernier.



C. La réalisation des effets de relief

Lorsque les teintes de base de l'uniforme sont bien sèches, nous avons une figurine bien peinte, agréable à regarder, mais ne possédant aucun relief. Comme pour le visage. Ceci est dû au fait que les contrastes naturels d'ombre et de lumière ne peuvent être captés par une figurine de 56 mm de haut. Nous allons donc créer ces contrastes en utilisant les plis des vêtements. La méthode est très simple : il suffit, en se servant de la teinte de base, de l'éclaircir ou de la foncer ; prenons l'exemple de l'habit d'un grenadier de la garde impériale. On reprend le même bleu que celui qui a servi de teinte de base, on le ronce légèrement, et avec la nuance obtenue on retrace doucement tout le fond des plis. Avec la même teinte de base, éclaircie cette fois on souligne la crête des plis (dessin n°9). Exécuté avec un pinceau fin, 0 ou 00, ce travail est facile et permet d'obtenir un effet très réel. Cette méthode peut bien sûr s'appliquer à toutes les parties de l'uniforme. Rappelons qu'il est nécessaire d'utiliser des teintes mates pour peindre les vêtements.

D. Les détails d'équipement et les accessoires

Il est possible maintenant de peindre les boutons, grenades, galons, épaulettes et autres détails. Employer un pinceau fin 0 ou 00 pour obtenir un travail précis. L'équipement en cuir, bottes, ceintures, courroies, harnachement, doit avoir une apparence semi-mate, légèrement brillante. Il suffit pour cela de recouvrir la peinture avec une fine couche de vernis. Le métal nu (fusil, éperons, boucles de ceinture) peut être correctement rendu en appliquant une couche de noir mat que l'on recouvre ensuite avec de la mine de crayon en frottant légèrement. Le métal brillant ou chromé (casque, cuirasse, sabre) s'obtient en appliquant une couche de gris clair mat que l'on recouvre ensuite avec de la poudre argentée ou de la peinture argent.

Le cheval

Le meilleur moyen de peindre un cheval est d'utiliser la peinture à l'huile, car elle donne un fini semi-mat qui correspond bien au léger luisant des robes de chevaux. Avant de commencer le travail, se munir de photos de couleur ou de bonnes gravures, afin de respecter les teintes et les dessins des robes. Peindre en suivant le contour des muscles et pratiquer le même procédé que pour le visage (voir paragraphe A) pour faire ressortir correctement les contrastes d'ombre et de lumière des différentes parties du corps. Les naseaux seront peints en rosé très pâle et les yeux en noir brillant relevé d'une pointe d'or pour obtenir l'aspect humide des yeux de chevaux. La crinière et la queue seront peintes en accord avec la teinte de la robe.

Montage des accessoires

Cela comprend toutes les pièces d'équipement venant s'ajouter à notre figurine: sabre, fusil, sac à dos, cartouchière, etc. Les courroies peuvent être réalisées à l'aide du bolduc Fourni dans chaque pochette, mais si on le désire, on peut le remplacer par des petites bandes de papier blanc qui sont plus souples à employer. Il est préférable d'éviter, dans la mesure du possible, que l'harnachement ainsi que certaines courroies pour tenir le sabre par exemple, aient un aspect trop rigide. Un excellent moyen d'obtenir un bon résultat consiste à découper de très minces lanières dans un vieux tube de dentifrice que l'on aura ouvert et aplati. Le métal se fixe avec des colles époxy genre Araldite ou de la colle à prise ultra-rapide Cianolyt. La flexibilité du métal permet de tordre les courroies dans n'importe quelle direction et d'obtenir ainsi l'effet désiré (les rênes d'un cavalier au galop, par exemple).

Vérification finale

Votre figurine est maintenant terminée et vous la contemplez tel un artiste devant son œuvre. Si certains petits détails ne vous donnent cependant pas encore entière satisfaction, c'est maintenant que vous devez les corriger. Il est nécessaire de fixer votre figurine sur un socle (HISTOREX en fabrique de très beaux en plastique noir) afin de lui donner cette petite touche de travail achevé qu'elle n'aurait sans cela. Enfin, avant de la ranger soigneusement dans une vitrine, présentez-la à quelques-uns de vos meilleurs amis: certaines suggestions et critiques amicales pourront vous être utiles pour votre prochaine réalisation.

Les conseils que nous venons de vous donner dans les lignes qui précèdent, représentent la base pour monter et décorer des figurines. Ils sont cependant suffisants pour tirer le meilleur parti de ce qu' HISTOREX vous offre: des figurines parfaites jusque dans leurs moindres détails.

Peintures

Les acryliques pour peindre les soldats

par Eddie JONES

Il y a quelques années une nouvelle peinture révolutionnaire pour les artistes est apparue sur le marché. C'était un acrylique polymère, une peinture à base de résine synthétique. Le terme « polymère » signifie que la substance est un plastique. L'acrylique polymère n'est ni une peinture à l'huile, ni une aquarelle, mais une émulsion plastique plus maniable, possédant les mêmes propriétés que ces deux dernières.

Au début, l'artiste hésitait à considérer cette nouvelle peinture de « plastique » comme produit valable. Elle offrait un choix restreint de deux couleurs vives, elle séchait trop vite pour être travaillée comme les peintures à l'huile, et c'était un sacré travail pour enlever la peinture sèche de la palette. Mais comme beaucoup de nouveaux produits, cette peinture a été améliorée, le choix des couleurs plus étendu, et aujourd'hui nous avons au moins quelques fabricants qui produisent des acryliques.

Aux réunions de la Société des Modélistes de soldats, on me demande invariablement quelles peintures j'utilise, et quand je dis des acryliques, le sourcil se lève, on pince les lèvres, ou bien on me sourit avec un air de pitié, la plupart des peintres de figurines ont un matériau favori, certains ne jurent que par la peinture à l'huile, d'autres par la gouache et les peintures pour affiches, et quelques uns utilisent même l'émail des fabricants de modèles réduits, mais tous ces produits ont des limites.

Etant quelque peu perfectionniste, je me suis toujours inquiété de l'aspect général de mes figurines. Les culottes ont la même texture que le manteau, le manteau a la même texture que le visage, le visage a la même texture que la peau d'ours, etc. Dans la réalité, des matériaux différents présentent des aspects différents. Et j'ai toujours eu le sentiment qu'il fallait introduire ces différences sur une figurine peinte, même si la taille de cette figurine ne justifie pas tant d'attention.

La plupart des peintres de figurines vernissent, ou en quelque sorte traitent les parties en cuir, mais très peu d'entre eux pensent à ajouter un éclat aux visages des figurines dans une scène de bataille en diorama. Peut-être parce que la plupart des vernis sont trop luisants et tendent à foncer le ton de la peinture. Jusqu'à ce que j'essaie les peintures acryliques, je faisais comme tout le monde. Je vernissais le cuir, je peignais les chevaux avec des peintures à l'huile, ou bien je les vernissais après les avoir peintes en mat, je peignais les visages et les vêtements avec la même texture. Puis j'ai découvert qu'en mélangeant la peinture acrylique avec de la gouache en quantités différentes, je pouvais produire des surfaces allant du mat d'un vêtement à l'aspect d'une peau de bête. Prenez par exemple la peau humaine, mon mélange serait le suivant: de la gouache ocre jaune, rouge et brun mélangés à du blanc acrylique. En incorporant la légère brillance de la peinture acrylique au mat de la gouache, vous arriverez à la texture légèrement grasse de la peau, et ça marche. Le reste suit: une pointe d'acrylique dans un mélange mat pour les culottes, des bottes toutes en acrylique, un manteau tout en gouache, les cordons tout en gouache opposés à la peau d'ours tout en acrylique et ainsi de suite. Souvenez-vous que le lustré des peintures acryliques n'est pas trop sévère, il est comparable à celui des peintures à l'huile, si bien qu'en la rendant plus mate vous n'aurez jamais une finition trop luisante.

La peinture acrylique n'est pas le tout ni l'aboutissement des matériaux pour peindre une figurine. D'assez bon marché, elle est d'usage facile et l'éventail de couleur est égal à celui de tout autre matériaux ... (j'entends déjà les grondements des adeptes de la peinture à l'huile). Si vous vous servez déjà d'aquarelle ou de gouache, vous pourrez facilement adopter les acryliques et changer progressivement. La prochaine fois que vous utiliserez un tube de bleu ciel, essayez-le en peintures acryliques, il se peut que vous arriviez à les aimer.

La palette idéale pour peindre un uniforme devrait se composer de jaune moyen, ocre jaune, rouge clair, rouge foncé, carmin, terre de sienne, bleu ciel, bleu outremer, bleu de prusse, vert foncé, noir et blanc.

Quelques conseils pour leur emploi

L'amateur a le choix entre plusieurs sortes de peintures pour décorer une figurine.

Les peintures pour plastique, en pots ou en flacons, d'un emploi peu pratique pour travailler sur une palette et pour les mélanges nécessaires, la gamme étant limitée.

Les gouaches qui donnent des résultats très décevants quand on n'a pas maîtrisé la technique propre à ce type.

La peinture à l'huile qui exige une science approfondie de professionnel et dont le séchage est long.

Les acryliques, nouvelle peinture révolutionnaire, qui semble avoir été créée pour la commodité du figuriniste. C'est la peinture la plus convenable pour le décor rapide des figurines, son séchage étant d'une grande rapidité. Quelques minutes suffisent.

Les acryliques ont en outre l'avantage de donner aux figurines l'apparence un peu satinée des belles réalisations de la peinture à l'huile. Elles se travaillent de la même façon que cette dernière, mais en utilisant l'eau comme diluant. Leur prix, de plus, est peu élevé et le nombre des couleurs très suffisant et d'autant plus que toutes les teintes se mélangeant entre elles, le nombre des nuances possibles est pratiquement illimité.

Il est conseillé de ne déposer sur la palette que la plus minime quantité possible. L'une des propriétés des acryliques, nous le rappelons, est leur rapidité de séchage. Cette minime quantité sera souvent même trop importante encore. Sinon il est facile d'ajouter de temps en temps un pois de couleur fraîche.

Les couleurs acryliques prennent directement sur la matière plastique. Toutefois certaines mieux que d'autres en première couche tout au moins, car en recouvrement la prise est parfaite pour toutes.

Évitez que la première couche soit trop étendue d'eau. Il faut pourtant la délayer un peu sous risque d'empatement des détails. Ne vous inquiétez pas de l'apparence un peu graineuse que vous observerez parfois, la peinture se tend en séchant et le lissé devient bien régulier.

Ne peignez pas trop lentement. Ne perdez pas de temps à respecter par trop les zones à recouvrir d'une autre couleur. L'acrylique étant opaque couvre parfaitement - même la plus claire sur la plus foncée.

Comme dans la technique de la peinture à l'huile, il convient mieux de peindre d'abord foncé et de revenir en clair. On se rend mieux compte des reliefs à éclairer.

Certaines parties peuvent être facilement modelées dans le frais. Nos surfaces HISTOREX ne sont pas tellement grandes, qu'avec un peu d'habitude vous ne puissiez le faire partout. Il est d'ailleurs si facile de revenir quelques minutes après, sans crainte de dégrader les tons déjà posés et secs (ils sont indélébiles), que des teintes ou des ombres délayées seront aisément ajoutées.

Par superposition de plusieurs couches de ces tons d'ombre largement étendus d'eau et donc transparents, vous obtiendrez la profondeur désirée mieux qu'avec une seule couche d'un ton opaque qui donnera une ombre dure et sans dégradés.

Pour la palette, vous avez le choix entre une plaque de formica, une plaque de verre ou mieux de plexiglas qu'il suffira de mettre dans l'eau pour le nettoyage. La couleur partira en lamelles lorsque vous gratterez avec la lame d'un vieux couteau. Mais une simple carte de visite sera plus commode encore. Le fond blanc du bristol permet de bien juger des teintes et des valeurs des couleurs surtout très allongées d'eau. Et il suffit de la jeter le travail terminé.

Ayez sur votre plan de travail un papier buvard qui vous évitera d'avoir toujours à portée de main un chiffon. Vous pourrez agir plus promptement pour le trop-plein d'eau de votre pinceau.

Après chaque usage, refermez soigneusement votre tube de peinture. Et si vous devez ranger vos couleurs pour quelques jours, prenez le temps de faire la manœuvre de visser et dévisser plusieurs fois les bouchons. Malgré cela si à la reprise du travail le tube ne se dévisse pas, ne forcez pas ! Mettez le bouchon quelques minutes dans l'eau chaude et ça viendra !

Si la vélocité du séchage est un avantage pour la peinture, ce peut être un inconvénient pour vos pinceaux. Le talon d'un pinceau s'engorge et s'empâte. Sec, l'outil est inutilisable et il sera impossible de lui rendre ses qualités, aussi n'omettez pas, en cours de travail, de laver fréquemment et à fond votre pinceau dans le godet à eau, n'y trempez pas que la pointe. Et quand vous rangerez votre matériel, lavez bien vos pinceaux à l'eau savonneuse (savon de Marseille) en massant la touffe entre les doigts, de la virole à la pointe. Rincez et remettez bien les poils en forme (faisant la pointe).

Ne laissez jamais sécher une peinture, et surtout acrylique, sur vos pinceaux. Ne laissez pas non plus vos pinceaux debout dans le godet d'eau en cours de travail. La pointe en souffre et les pinceaux coûtent cher.

Contrairement à ce que l'on peut penser des pinceaux un peu étoffés, s'ils font bien la pointe, vous rendront plus de services pour un travail miniature, que des pinceaux très fins qui s'avèrent vite inutiles et inutilisables.

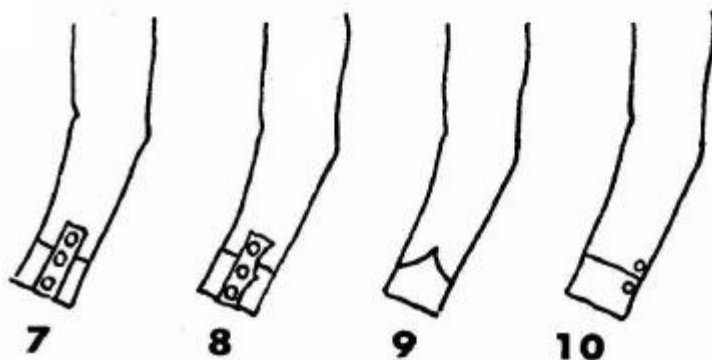
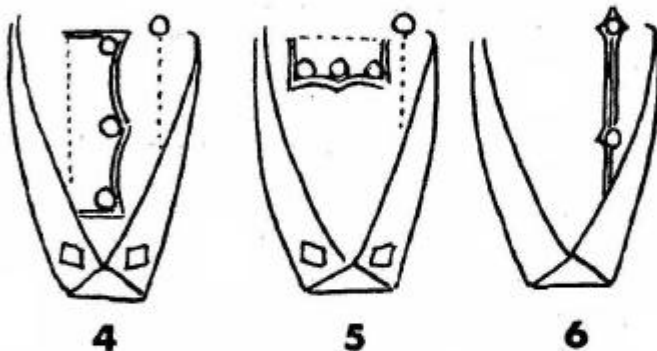
D'autre part, un pinceau court permettra plus de précision qu'un long. Et quand vous choisirez des pinceaux, autant que possible prenez toujours la meilleure qualité. Un bon outil permet et facilite, un bon travail.

N'oubliez pas qu'un bon éclairage est nécessaire pour une bonne lecture de la pièce à peindre comme pour l'application régulière et soignée des teintes. Aussi deux sources lumineuses valent mieux qu'une. Une à droite et l'autre à gauche.

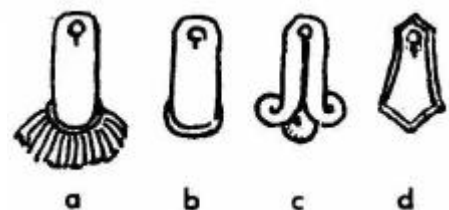
Les teintes sont affectées par la lumière jaune de l'électricité. Employez, si possible, des lampes bleues lumière du jour qui atténuent grandement les différences.

Outre les couleurs acryliques Hobby Couleur, dont notre expérience de leur emploi autorise les quelques conseils précédents, HISTOREX met à votre disposition les meilleurs pinceaux qui soient.

Sous sa marque vous trouverez des pinceaux de pure martre Kolinski, garants de services parfaits et de durée.



1. Revers carrés
2. Revers pointus
3. Revers droits
4. Poche en long
5. Poche en travers
6. Poche « à la soubise »
7. Parement rond à patte ordinaire
8. Parement rond, patte à 3 points
9. Parement en pointes
10. Parement ouvert en-dessous
 - a) Epaulette
 - b) Contre-épaulette
 - c) Trèfle d'épaule
 - d) Patte d'épaule



Chevaux

par Eugène LELIEPVRE

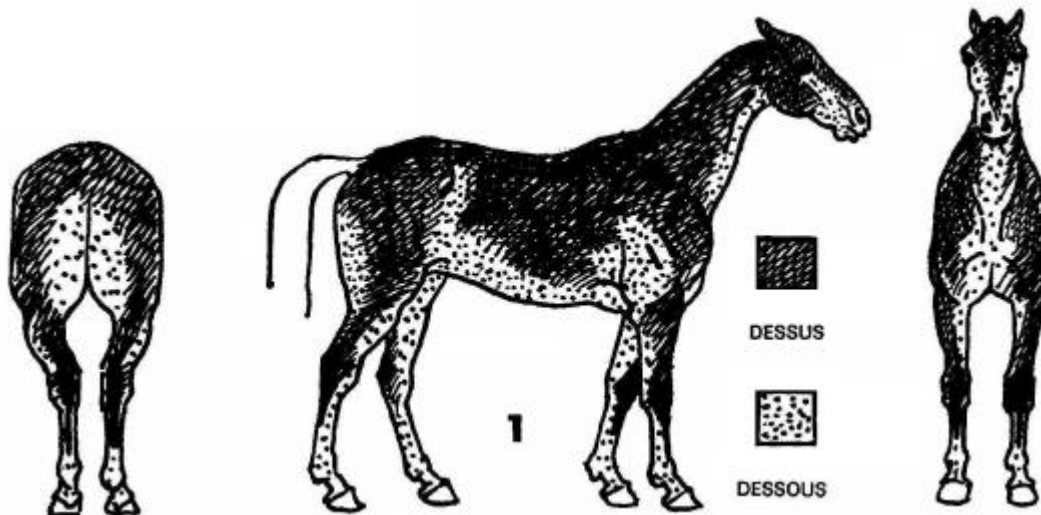
Ayant passé ma vie près des chevaux et à les peindre, je suis surpris de constater comme, en figurine, les représentations des robes du noble animal - même les plus simples - sont souvent éloignées de la réalité. J'aimerais y remédier.

Tout d'abord, soyez rassurés ! Si quelques données générales sont nécessaires, mon dessein n'est pas de faire ici un cours d'hippologie, mais bien plutôt de simplifier pour un usage facile, cette science et des classifications qui, pour des figurines, ne sont pas indispensables. Les traités spéciaux vous permettront, si vous le désirez, de les serrer de plus près. Mon but, avant tout, est de vous proposer quelques recettes pratiques.

Pour le figuriniste, les robes des chevaux peuvent se classer en trois catégories principales réunissant les teintes les plus courantes. Dans chaque catégorie un grand nombre de nuances proches les unes des autres et cependant différentes, ajouteront à votre plaisir de peindre comme à l'agrément de l'admirateur de vos figurines.

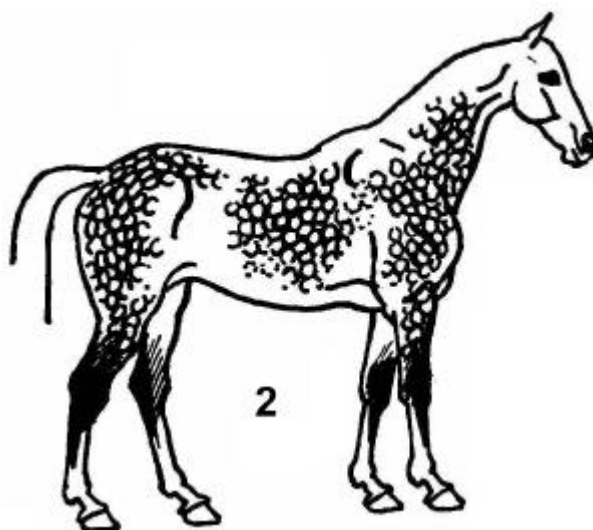
Ces grandes familles sont les robes rousses, blanches et noires.

Ne parlant pas des marques à la figure et aux membres, ni des crinières et queues, un cheval n'est que bien rarement uniformément roux, blanc ou noir. Le corps a généralement les dessus plus soutenus que les dessous. Ces termes ont une signification un peu différente et le croquis n°1 vous indique une répartition en deux zones tout à fait particulière aux figurines.



Mais ces «dessous» ne sont pas de la nuance des «dessus» simplement éclaircie comme vous pourriez le faire en ajoutant plus ou moins de blanc qui affadit plus qu'il n'éclaircit. Les dessous sont d'une teinte riche en elle-même.

Pour les chevaux gris où la couleur locale est le blanc plus ou moins pur, il est à peu près constant que la tête et partie de l'encolure soient plus claires encore que le reste du corps. La plupart des chevaux gris sont en outre marqués de pommelures plus ou moins apparentes, localisées de façon irrégulière et selon le croquis n°2 le plus souvent. Mais toute règle a ses exceptions.

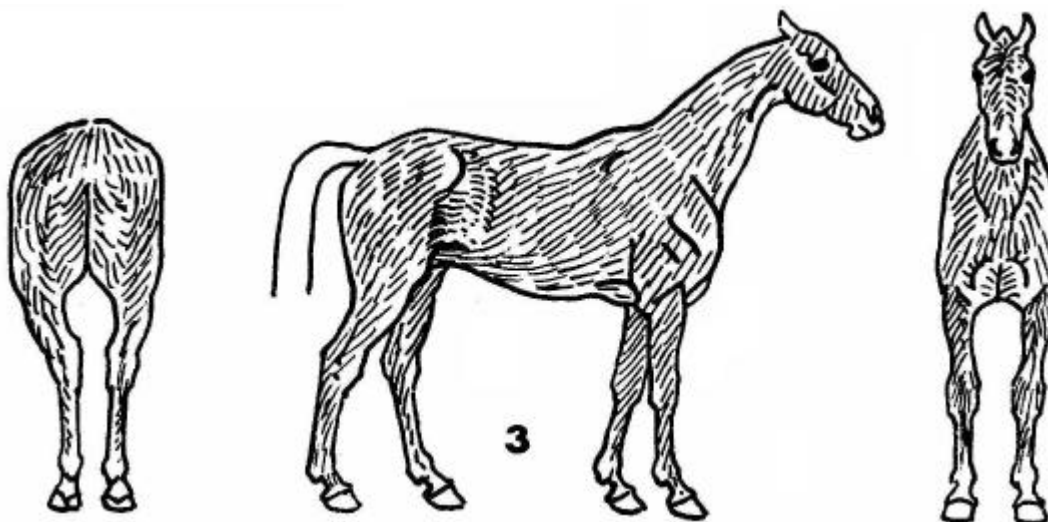


Le vrai noir étant aussi rare que le vrai cheval blanc, les robes dites noires ne sont généralement que des bais brun foncé. Là encore, vous aurez une variété favorable à l'agrément de l'œil et à la joie du peintre.

Il n'est pas inutile de connaître le sens du poil d'une robe. Il convient en effet, de peindre selon ce sens, tant pour un meilleur modèle que pour un fondu rationnel des zones colorées, le dessin des pommelures et l'aspect général d'un sujet où des coups de pinceau à contre sens viendraient briser une harmonie naturelle (croquis n°3).

Les trois grandes familles se compléteront de robes que l'hippologie classe à part, mais qui peuvent être pour des figurines, rattachées à ces groupes en raison d'une certaine parenté de la couleur de base. C'est le cas pour les isabelles que je rattacherai aux bais comme les rouans et les cafés au lait le seront aux alezans, les uns et les autres de la classe «rousse».

Quant aux chevaux tachetés tels des dalmatiens, plus convenables d'ailleurs au cirque qu'à l'armée, et les pies qui peuvent prétendre à meilleur emploi, ils seront traités en fin. Ils sont la minorité et aussi bien assez rares.



La classe des chevaux roux - alezans et bais - est sans doute la plus nombreuse.

L'alezan et le bai sont, pour le figuriniste, si voisins qu'ils pourraient faire une seule famille, mais la présence de crins de couleurs différentes amène tout naturellement à les séparer. Bais et alezans sont pourtant à peu près des mêmes teintes, crins mis à part et la description des alezans peut s'appliquer aux bais très étroitement.

Les alezans sont: ordinaire, clair, doré, cuivré, cerise ou brûlé. Les crins ont la couleur de la robe, ou plus foncés (sans jamais être noirs) ou plus clairs et jusqu'au presque blanc (crins lavés). Les extrémités des membres sont fréquemment marquées de blanc et de façon plus importante que chez les bais.

La couleur de base est celle si riche, du marron non cuit, les dessous mélangés de Jaune orangé. Voilà pour l'alezan ordinaire.

L'alezan clair sera de la couleur d'une belle bière blonde avec les dessous plus soutenus.

Le doré aura cette teinte plus soutenue encore mélangée de marron et de jaune d'or avec des dessous plus jaune d'or.

Le cuivré sera plus rouge et encore davantage l'alezan cerise qu'un peu de carmin ajouté à la teinte signalera mieux encore; les dessous orangés.

Quant à l'alezan brûlé, ce sera la bière brune, plus ou moins foncé jusqu'au chocolat ou la nuance du café moulu. Les dessous tabac (cigare).

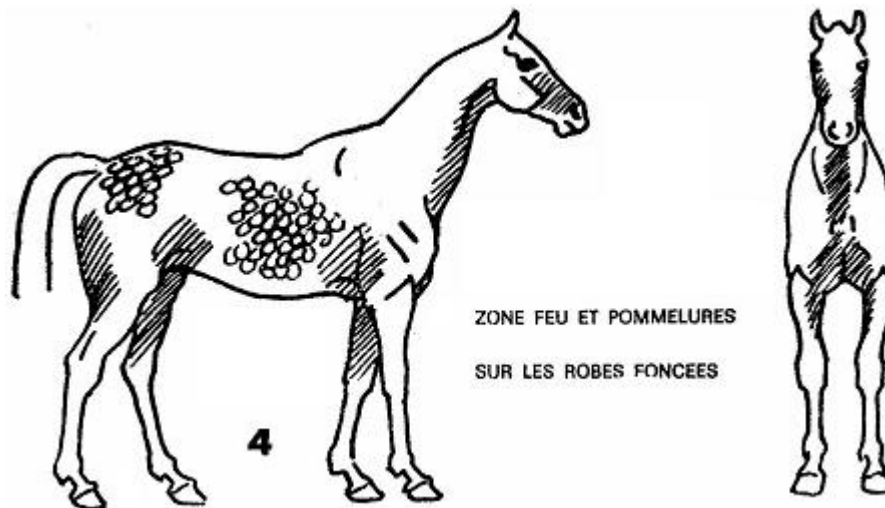
Par similitude de racine, je classe ici l'aubère qui sera fait de marron mélangé de blanc, les dessous plus blancs encores. L'aubère peut être plus ou moins foncé jusqu'à paraître rosé (fleur de pêcher). Les crins sont généralement clairs ainsi que les extrémités, et le ventre peut être presque blanc (ventre de biche). Des membres roux peuvent être également avec cette robe.

Le café au lait, le nom décrit la teinte, plus ou moins fort en café sera fait d'un ocre jaune un peu gris mêlé de blanc, les dessous de même couleur en plus pâle. Les crins clairs et parfois blancs ou blanc jaunâtre.

Les rouans sont: ordinaire, clair, foncé ou vineux. La teinte est un peu violacée sur les dessus avec souvent la tête et partie de l'encolure près de la tête d'une couleur plus rousse. Vous les obtiendrez par mélange de vermillon, de bleu d'outremer et de blanc, avec des dessous teintés d'ocre jaune. Les crins peuvent être roux, gris ou mêlés de noir. Les flancs seront plus clairs (avec davantage de blanc).

La recette pour les chevaux bais, qui sont d'ordinaire, clair, châtain, cerise, acajou ou foncé, peut être la même que pour les alezans correspondants. Mais les crins et les extrémités seront noirs.

Beaucoup de bais présentent des pommelures ton sur ton, principalement sur la croupe et les Bancs. Le fini de la figurine y gagnera beaucoup et l'aspect ainsi enrichi conviendra à la remonte de vos officiers, qu'on imagine de race plus distinguée (croquis n°4).



Les isabelles auront la couleur des alezans clairs, plus ou moins soutenue et jusqu'à l'ocre jaune pur. Les dessous plus clairs aussi par adjonction de blanc ainsi que le ventre (ventre de biche) et la face intérieure des membres près du corps au-dessus des articulations genoux et jarrets. Ces robes sont généralement marquées de la «raie de mulet», ligne noire qui prolonge la crinière le long de l'épine dorsale jusqu'à la queue et que présentent presque toujours les bourricots, ligne bien entendu un peu fondue avec la robe environnante.

Les crins et membres seront noirs. Souvent vous rencontrez pour l'isabelle une figure plus foncée (cap de more) qui peut être dans les ocres jaune foncé ou brun avec le nez gris.

Les chevaux dits «noirs», nous l'avons signalé tout à l'heure, sont plutôt des bais brun foncé. Vous obtiendrez ces robes avec un mélange de bleu outremer foncé et de carmin, pas de blanc surtout, l'une ou l'autre couleur dominant selon que vous désirez un noir «bleu» ou un noir «roux». Les dessous seront du riche marron déjà cité (terre de sienne brûlée) tant pour la nuance des zones que pour simuler le reflet du sol qui réchauffe les robes un peu tristes et que la petite taille de notre figurine sombre ne rendrait pas perceptible, alors que ce reflet sera sensible sur les robes claires. La nuance des zones de dessous est plutôt tabac quand elle n'est pas feu. Il est fréquent, en effet, que les chevaux noirs aient des marques orangées plus ou moins vives sur la figure, des deux côtés en avant des joues entre l'œil et la narine, sur les flancs, les coudes, les fesses et au poitrail, la face interne des membres est souvent aussi de cette couleur chaude (croquis n°4).



Faites, pour ces chevaux, les crins avec du noir. La nature du crin diffère de celle du poil. Si vous le jugez nécessaire, votre cheval vous semblant trop près du violet, question de dosage des couleurs, vous pourrez «glacer» le dessus de ces robes d'un noir délayé jusqu'à la transparence.

Les chevaux gris peuvent être: clair, sale, argenté, rosé, fer, ardoise, étourneau, souris, rouillé, truite, tiqueté, rouanne. Ces dénominations parlent d'elles-mêmes et si pour les robes claires vous obtiendrez les meilleurs résultats avec du blanc, un rien de rouge et un rien de bleu (outremer), pour les autres, du noir, du bleu et du blanc, sont à préférer au noir et blanc seuls qui donnent un gris un peu sourd sur lequel la lumière joue mal. Le gris souris pourtant devrait être ainsi, mais rosissez-le un peu. Cette robe comporte souvent la tête foncée (cap de more) plus de noir donc et les crins noirs.

Selon que votre mélange comptera plus de rouge, vous aurez le gris clair, plus bleu l'argenté qui avec un soupçon d'ocré jaune donnera le gris sale. Le rosé s'impose de lui-même, le gris fer aura une pointe de noir dans le bleu, l'ardoise davantage encore et peut-être un peu de jaune (ocre). A vous de juger ! L'étourneau, à l'image du sansonnet, sera d'un gris foncé pointé de taches minuscules d'un gris blanc. Le truite sera blanc parsemé de fines, très fines touches rousses. Le tiqueté de touches gris foncé, le rouillé sera plus ou moins roussi surtout sur les dessous.

Les crins des chevaux gris vont du blanc au presque noir. Blanc un peu jaunâtre, gris foncé sont donc possibles. Comme toujours, tentez de donner l'apparence de la nature différente et surtout si la robe est de même couleur.

Les pommelures seront obtenues plutôt en tachant de clair un fond foncé qu'en dessinant des cercles foncés sur clair. Faites attention à l'irrégulière disposition de ce tachisme. Ce ne sont pas les alvéoles d'un gâteau de miel ! Les pommelures d'une zone sont à peu près de grandeur constante et un peu irrégulières de contour. Fondez-les légèrement dans le sens du poil. Si vous les peignez dans ce sens, ce fondu s'effectue de lui-même d'ailleurs. Vous le constaterez.

Les chevaux gris de bonne race ont souvent les yeux comme fardés d'un noir bleuté (œil d'aimée). Ceci pour vos officiers de hussards qui affectionnent les chevaux orientaux où cette particularité est fréquente. L'œil lui-même sera peint orange à pupille noire en ce cas (croquis n°5). Il est de couleur très sombre autrement (noir et pourpre foncé).

Le cheval louvet mérite une place à part. C'est une robe aussi difficile que rare. Elle ressemble à celle d'un loup par sa couleur où se retrouvent le roux, le gris foncé et l'ocre. Tête brune marquée de feu, dessus l'encolure, épaules brun gris avec le dos et la croupe plus foncée, les membres aussi, parfois roux, et les dessus gris ocre. Les extrémités et les crins noirs, en tout les cas sombres.

Les chevaux tachetés sont aussi relativement rares, bien qu'il y ait dans toutes les robes des chevaux marqués de petites taches noires arrondies jetées ici ou là. Quand la mode en était, on teignait même de telles taches sur des chevaux de robe unie. Sur les tableaux d'époque Louis XIV, par exemple, vous les voyez fréquemment représentés, ces chevaux à la mode !

Mais les chevaux pie qui sont, pie alezan, pie bai ou pie noir, selon la couleur des grandes taches irrégulières bizarrement répandues sur le fond blanc, sont plus communs. Dans ces robes, les limites des taches sont fondues dans leur voisine et leurs bords seront effilochés dans le sens du poil. La couleur des crins suit souvent celle des taches claires ou foncées auxquelles ils participent, mais pas nécessairement.

Pour tous les chevaux, la face intérieure des membres entre les articulations et le corps, là où le poil plus fin laisse apparaître le gris rosâtre de la peau des alezans, des gris ou du gris noir de celle des bais, sera peinte en conséquence et avec moins d'éclat que la face extérieure.

Les marques blanches des jambes, les balzanes, occupent la partie inférieure des membres montant plus ou moins (et rarement au-dessus des articulations) couvrant le pied au-dessus du sabot. La distribution des balzanes est très irrégulière, tant en nombre qu'en importance. Il peut n'y avoir qu'une marque (comme 2, 3 ou 4). Avec la marque blanche la corne du sabot est de couleur claire, ocre jaune foncé, tandis que son absence implique une corne de teinte brun foncé. C'est encore plus sensible avec les membres noirs des robes baies ou grises. Mais les sabots ne sont jamais noirs (croquis n°6).

Ces marques noires des membres ne s'arrêtent pas selon une ligne tranchée, mais se fondent insensiblement, en montant ou en descendant, dans la couleur du membre. En outre, elles sont plus nettement indiquées sur la face antérieure devant et postérieure derrière, l'autre face étant souvent semée de poils plus clairs (croquis n°7).



Tous les chevaux n'en ont pas, mais les marques blanches de la figure sont des détails à ne pas négliger. Depuis le simple épi - quelques poils blancs entre les deux yeux - jusqu'à la liste qui couvre tout le chanfrein, il y a une diversité de forme suffisante pour distinguer 1 escadron le plus homogène : pelote, étoile, croissant, pointe, etc., etc. (croquis n° 8).

Ces marques très approximativement symétriques sur leurs bords suivent toujours l'axe de la figure. Elles peuvent dévier de la ligne médiane surtout vers le museau. Les robes les plus foncées n'auront que rarement une marque importante.

Sur le museau la peau est dégarnie de poils, et les lèvres, le pourtour des naseaux là où la peau est si fine et si douce, ont donc une teinte gris foncé ou gris rosâtre. Les lèvres sont souvent marquées de petites taches rosé clair plus ou moins étendues, un rosé chair qui parfois couvre tout le bout du nez. Quelquefois aussi, surtout chez les gris, les yeux s'entourent d'une zone nue, rosé, fréquemment assortie d'yeux bleu clair (œil vairon).

Une touche rouge vif au fond des narines de vos chevaux en action leur donnera de l'accent, du rosé chair un peu jaunâtre dans l'ouverture de la bouche complétera heureusement votre peinture.

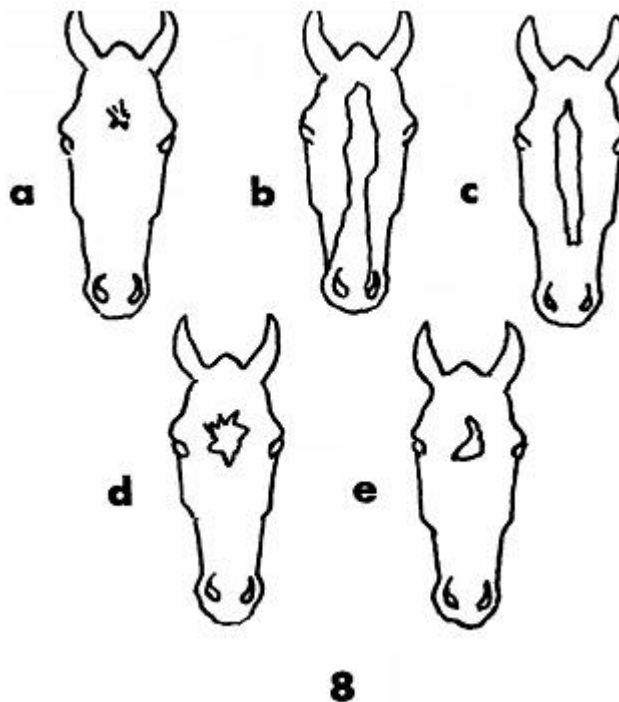
Les robes doivent être un peu brillantes. Le vernis est d'un brillant trop brutal et vous vous trouverez bien de lustrer les robes de vos chevaux d'un peu de cire ou en les passant d'un «jus» fait d'huile de lin et d'essence de térébenthine par moitié, plus une goutte de siccatif. Ces opérations sur la peinture bien sèche évidemment.

Par contre, vernissez brillant les deux yeux. Qu'ils soient vifs et humides comme dans la vie. Ils accrocheront la lumière.

Convient-il d'éclairer les reliefs et les faire mieux ressortir ? Alors les lumières que vous ajouterez soient légèrement bleutées pour les bais et rosées pour les alezans. Les reflets de ces robes, tributaires de la couleur de la peau sous le poil, sont tels.

N'oubliez pas que les chevaux en action, baignés de sueur, n'auront plus les teintes riches du cheval sec. Le poil mouillé devient plus sombre. L'œil s'entoure d'une tache noirâtre bien caractéristique et à où glissent les cuirs du harnais, poitrail, ênes, des rayures de mousse blanche souligneront l'ardeur du mouvement.

Et si vous avez le bonheur d'approcher de vrais chevaux, vous rappelant ces quelques conseils d'un vieux peintre cavalier dont c'est la passion depuis toujours, vous retrouverez ces détails qu'il vous incite à constater et retenir pour votre contentement et le sien.



Quelques marques sur la figure n°8

- a) Épi
- b) Liste prolongée
- c) Liste
- d) Pelote
- e) Croissant

Dioramas

par Eugène LELIEPVRE

Quel est l'amateur qui n'a pas désiré un jour de réaliser, avec ses figurines, un diorama ?

Cette espèce de tableau en trois dimensions est toujours des plus tentant.

Beaucoup de postulants, j'en suis sûr, sont sans doute arrêtés parce qu'ils imaginent des difficultés d'exécution. Elles sont pourtant infimes eu égard à la joie que procure une réalisation de ce genre.

Si il est difficile, certe, de représenter les grandes charges de Waterloo avec quatre cavaliers seulement, il est facile, avec un petit nombre de figurines bien pensées, de proposer une impression assez parlante pour suggérer une plus ample composition. Le diorama y parviendra mieux qu'une exposition en vitrine.

Il n'obéit, à proprement parler, à aucune règle. C'est l'inspiration de son auteur qui se traduit autant dans le choix du sujet que dans son exécution et si une figurine peut être très personnelle, le diorama le sera davantage encore.

Quelques conseils peuvent toujours être utiles. Et puisque j'ai derrière moi, hélas, une carrière déjà longue pendant laquelle j'ai fait beaucoup de dioramas, j'aimerais faire profiter de l'expérience que j'ai pu acquérir, tous ceux qui seraient tentés de s'essayer à leur tour dans un genre particulièrement plaisant. Je serai heureux si ces quelques notes peuvent rendre service.

La caisse

C'est toujours un point difficile. La solution idéale est de pouvoir noyer cette boîte indispensable dans une cloison qui ne laisse apparaître que le tableau, mais il est rare que l'on puisse en arriver là.

Si nécessaire qu'elle soit, la boîte n'est jamais d'un aspect des plus attrayant. Elle reste trop souvent visible comme le nez au milieu de la figure et un habillage décoratif est toujours compliqué. Aussi est-il bon que ses dimensions soient le plus réduites possible, que sa profondeur, elle surtout, n'ait pas trop d'importance. Cela est fonction bien entendu du nombre de figurines que l'on compte employer, mais, et j'y insiste, ne voyez jamais trop grand, tant pour le cadre que pour le nombre de personnages.

Il peut se présenter que vous ayez la place propre à recevoir une scène très importante. C'est généralement exceptionnel. Par contre des petites scènes pourront facilement se loger partout. Elles n'entraîneront jamais de gros frais, seront exécutées assez rapidement et, en fin de compte, leur variété donnera une satisfaction multipliée. Je sais de toutes petites scènes de 10 X 10 X 20 cm qui sont de pures merveilles.

Une boîte de 30 à 35 cm de profondeur au maximum sur 55 à 60 de long et 30 à 40 de haut, doit répondre à la majorité des cas. Cela est déjà grand. Ça permet de placer une douzaine de figurines sans évoquer le métro aux heures d'affluence, non plus qu'un désert où se perdent quelques silhouettes. Vous pouvez prévoir plus petit ou plus grand. Mais respectez à peu près ces proportions.

Quoi qu'il en soit, n'oubliez pas l'éclairage. Il peut être naturel grâce au vitrage de la paroi supérieure de la boîte, ou électrique (lampe ou tube). Il convient alors que les sources éclairantes soient tout à fait invisibles au spectateur. Rien n'est gênant comme d'être aveuglé par la lumière. C'est la scène seule qui doit être contemplée.

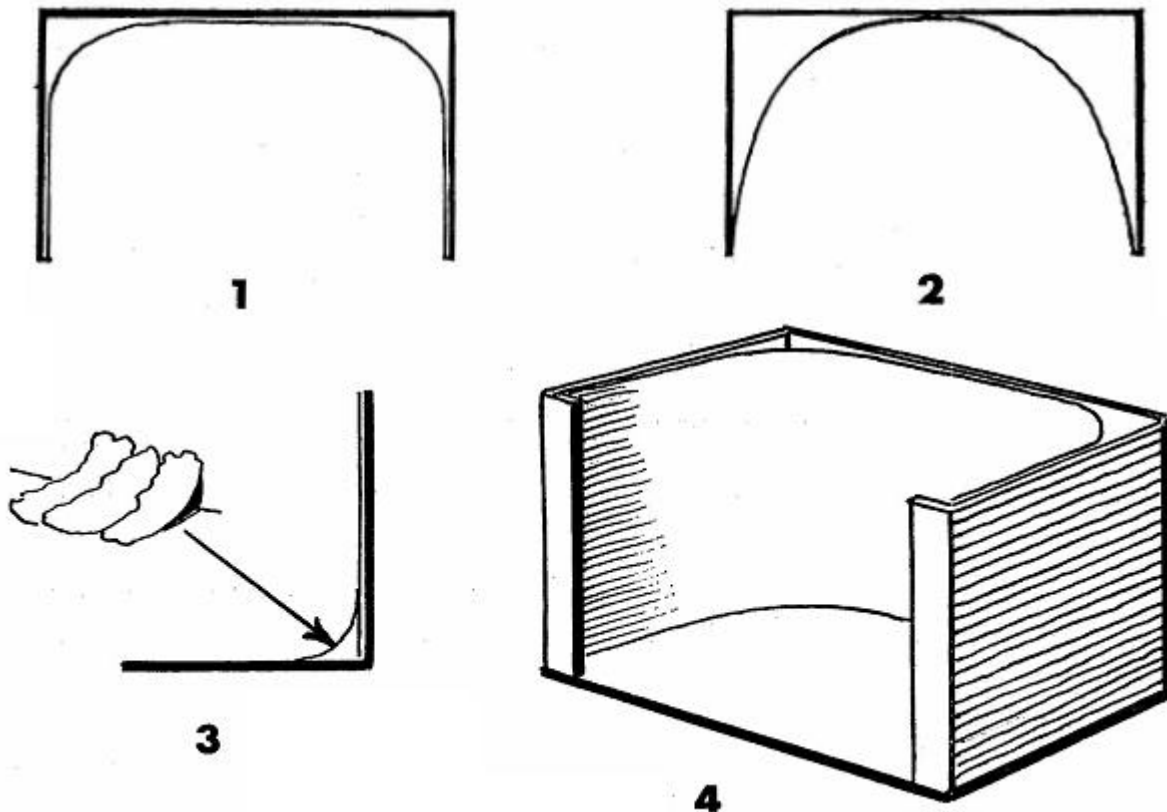
Pensez à une aération, avec l'éclairage électrique, dont il faudra bien étudier la place pour ne pas avoir d'ombres portées intempestives et désastreuses pour l'effet. Ce sont les figurines qui doivent être mises en valeur.

Le fond

Votre boîte devra contenir un fond sur lequel vous aurez à peindre le paysage ou appuyer la construction du décor. A moins qu'il ne s'agisse d'architecture qui peut logiquement s'accommoder d'angles visibles et de parois de directions différentes, il est indispensable que les angles verticaux du fond de votre boîte soient arrondis. Une cassure nette nuira toujours à la perspective. Il faut donc un fond en carton mince, d'une seule pièce de préférence, car la moindre coupure reste toujours visible, soit posé de façon telle qu'il escamote les angles. Un croquis vous expliquera mieux que je le puis en quelques lignes qu'il vaut mieux le n°1 plutôt que le n°2 qui vous fera perdre une place précieuse et n'offre aucun intérêt même dans le cas d'une architecture circulaire, étant donné que les lointains s'écrasent.

Tout comme les angles verticaux, il faut que l'angle horizontal constitué par la rencontre du fond rapporté et de la paroi-sol de la boîte, soit arrondi. Collez donc de petits morceaux de papier tout le long de cette jonction. Comme, cela ne souffrira d'aucune fatigue, il est inutile d'employer un papier fort, l'essentiel est d'obtenir une courbe sur laquelle l'œil glissera (croquis n°3).

Vous avez prévu, dès le départ, la façade vitrée qui mettra vos personnages à l'abri des doigts indiscrets et de la poussière. Cette vitre peut occuper toute la façade de la boîte, mais il est préférable de ménager à droite et à gauche quelques centimètres derrière lesquels viendront mourir les extrémités de votre fond. La scène que vous allez placer là-dedans ne doit pas être tranchée. Un peu d'espace invisible suggérera bien la continuation et l'étendue du paysage. De plus, ces «portants» encadreront votre scène (croquis n°4).

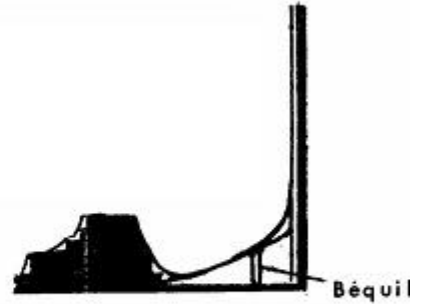
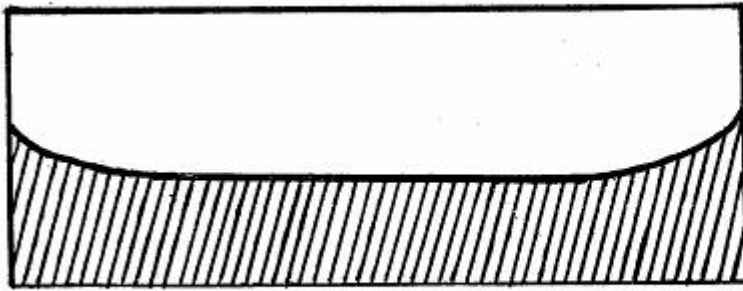


Perspective

Vous voici à pied d'œuvre ! Vous avez déjà choisi votre sujet, soit en l'imaginant, soit en vous appuyant sur un document quelconque. Vous avez les figurines nécessaires, peintes. Selon la scène, vous avez déjà décoré votre fond, fixé maintenant dans la boîte. Il était plus facile de le peindre à plat après l'avoir esquissé sur place. Vous avez fait très attention à la perspective, tracé l'horizon à la hauteur convenable, tant pour la scène elle-même qu'en vue du placement futur du diorama. Placé à hauteur d'œil, par exemple, la ligne d'horizon figurée doit être normalement à cette hauteur, mais si vous envisagez de placer le diorama plus bas, sur un meuble, relevez un peu cet horizon sous risque d'avoir l'impression d'un fond collé aux personnages et sans éloignement. Il sera toujours bon aussi, quelle que soit la situation, que l'horizon remonte un peu à droite et à gauche. Développé, le fond se présentera ainsi (croquis n°5), autrement votre paysage semblera s'effondrer de chaque côté.

Certes, vous pourrez toujours retoucher. Vous le devrez souvent, mais autant limiter au possible la difficulté. Ce n'est jamais chose facile quand les figurines sont en place.

Il est souvent, presque toujours, préférable pour mieux marquer l'éloignement que le sol soit en légère pente du fond vers la façade. C'est facilement réalisable avec du carton léger soutenu de bécquilles au besoin et recouvert de papier collé sur toutes les jonctions. C'est ce terrain que vous vallonnerez à volonté, que vous arrondirez à la rencontre avec le fond. Mais, comme il faut penser aux figurines qui ne s'accommoderont pas aisément d'une pente, n'opérez celle-ci que sur la moitié ou le tiers du sol (croquis n°6). Ceci aura en outre l'avantage d'empêcher de placer les bonshommes trop près du fond où des ombres portées enlèveraient presque toujours toute vérité.

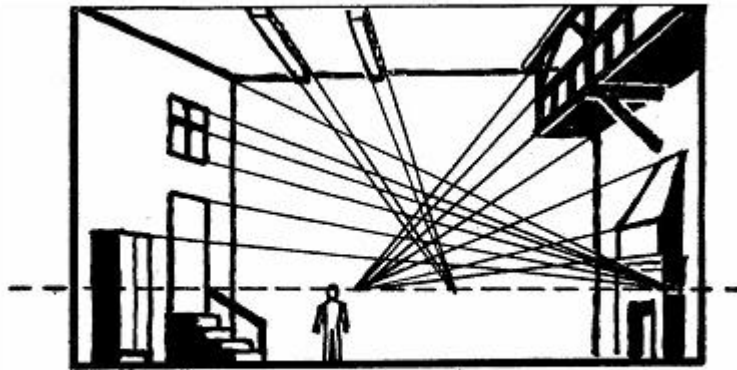


Scènes d'intérieur

On peut ici, sans inconvénient, conserver le sol horizontal, mais c'est le plafond qui aura une pente de la façade vers le fond. Ceci va provoquer des complications parfois pour cacher la source lumineuse.

Pour de telles scènes où l'horizon sera à hauteur d'œil des figurines debout, je vais effleurer les lois de la perspective. Tout ce qui est au-dessus de cette ligne d'horizon doit avoir des lignes descendantes et convergentes vers un point de l'horizon et tout ce qui est dessous, montantes et convergentes vers le même point. Cela a son importance pour toutes les constructions accessoires, poutres, portes, fenêtres, cheminées, etc., dont les lignes normalement horizontales doivent fuir vers l'infini, c'est-à-dire l'horizon, les verticales ne changeant pas. Mais notre sol horizontal nous oblige à tricher et ne mettre en perspective que les lignes au-dessus de l'horizon (croquis n°7). Les parois parallèles à la façade ne sont pas affectées par la perspective et les horizontales restent telles. Mais tout ce qui sera plus ou moins perpendiculaire au fond aura ses lignes horizontales tributaires de cette perspective.

Les édifices que vous peindrez sur le fond suivront les mêmes lois. Ne vous effrayez pas !. La perspective n'a pas besoin d'être toujours très rigoureuse. Ce qui fait bien est parfois préférable à l'exactitude. L'œil accommodera, comme dans la nature et votre goût personnel doit jouer. De là à la fantaisie, il y a tout de même de la marge !



7

Sols

Dans les cas de scènes d'intérieur ou quand le terrain est bien plat, vous poserez les figurines sur le sol. Cependant les socles marqueront un léger relief qu'il convient de compenser à l'aide de carton. Vous pourrez aussi, ayant avant dans un carton ajusté à votre scène, défoncé l'emplacement de chaque socle, coller ces derniers dans les alvéoles. Vous n'aurez plus qu'à dissimuler les joints en les recouvrant de papier, toujours irrégulièrement déchiré sur ses bords pour éviter les lignes droites qui marquent davantage, malgré la peinture.

Cela unifiera déjà une surface que l'enduit définitif terminera.

Si votre sujet s'y prête, je conseille de surélever un peu le sol où seront placées les figurines. Un talus aussi plat que possible, ce qui n'exclut pas un profil étage. Employez ici des morceaux de planche, des plaquettes de carton ou de contreplaqué découpés irrégulièrement et dont vous adoucirez les épaisseurs par du papier collé. Des pentes différentes dans la pose de ce papier modifieront déjà le relief que vous travaillerez d'ailleurs plus tard (croquis n°6).

Un sol gagne toujours à être un peu tourmenté. Vous devez en peu d'espace faire une synthèse de la réalité; n'oubliez pas que plus le terrain s'éloigne de l'œil, moins les reliefs ont d'apparence; ils s'aplatissent donc à mesure qu'ils approchent du fond où ils se confondront avec le trompe l'œil de la peinture.

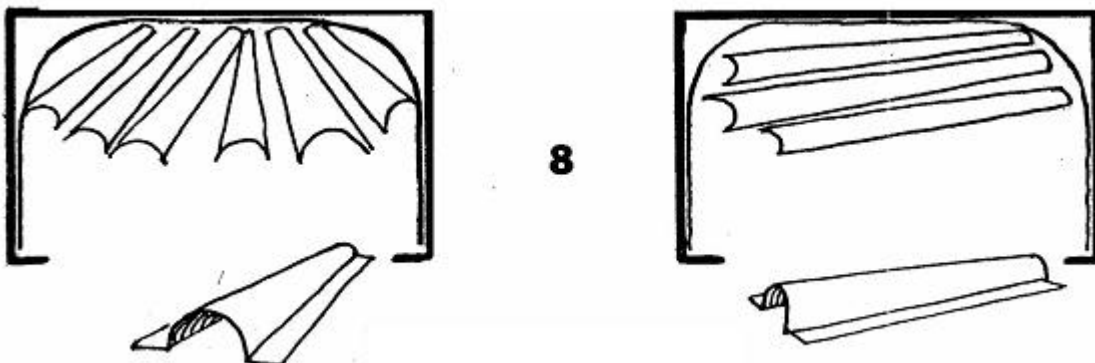
J'ai parlé de vallonnements; si vous en faites, observez aussi la perspective pour eux et qu'ils s'amenuisent vers le fond. Si vous dirigez ces vallonnements un peu à la manière des rayons d'une roue, vous accentuerez l'éloignement mieux qu'avec des plans parallèles (croquis n°8). Tous ces reliefs, vous les ferez en papier imprégné de colle et chiffonné. Du papier de Journal fera parfaitement l'affaire. Dès qu'il est encollé, il se désagrège de telle façon qu'il forme vite une pâte malléable convenable pour des modelages frustes. Appliquez, appuyez bien pour que la colle adhère. Au besoin, vous pouvez faire des dessous en carton, des demi cornets dont l'extrémité la plus fine ira dans le lointain, vous aideront.

Avant que le papier encollé soit sec, vous couvrirez ces reliefs d'une pâte d'enduit à l'eau. J'emploie avec bonheur depuis des années l'enduit «Tout prêt» point bleu qui ne se fendille pas et se travaille très bien. Vous pouvez également vous servir de pâte plastique genre Darwi ou Paillard, plus onéreuse, mais évitez le plâtre qui a de multiples inconvénients à mon sens et n'adhère pas toujours parfaitement, avec les conséquences qui en découlent.

Le placement des figurines

S'il ne faut pas que les personnages soient trop près du fond, il faut aussi qu'ils ne soient pas trop contre la vitre de façade. Un ou deux peuvent être proches de ce vitrage, dans les coins par exemple; ils serviront de repoussoir. Mais que le sujet important soit à mi-distance environ du devant et du bord de la petite terrasse façonnée. Ne placez pas en outre ce sujet juste au milieu. Que la scène ait un aspect naturel par un groupement harmonieux des sujets secondaires. Evitez trop de régularité d'équilibre des groupes, trois personnages à gauche qui sont identiques aux trois personnages à droite disposés de la même façon. De la variété dans les intervalles comme il y en a dans les attitudes. De même dans les orientations, si la scène le permet, sans tomber dans l'incohérence qui ne ferait que distraire l'attention.

Il faudra souvent que vous rogniez des socles qui gêneront plus ou moins le groupement. L'idéal serait de ne conserver que la place des pieds. Groupez donc vos personnages, mais faites-le en ne considérant que le seul point de vue possible soit celui de la façade. On ne les verra que de là. Le succès de votre mise en scène en dépend. Amenez donc le maximum d'intérêt de ce côté-là, ce qui ne veut pas signifier qu'il faille négliger par trop l'autre, mais celui-ci peut être comparativement moins étudié; tout comme le fini des figurines sur la face invisible au spectateur peut être plus sommaire.



Décoration

Avant le placement définitif des personnages, vous aurez peint et décoré le sol derrière l'emplacement du groupe; ce sera plus facile alors, les figurines en place. Je vous ai déjà donné ma recette pour les reliefs. Ajoutez les bosses nécessaires, l'enduit «tout prêt» masquera les imperfections du chiffonnage et les raccords. Assez épais, il vous permettra des textures différentes selon que vous l'emploierez en flocage (pour l'herbe par exemple) ou par touches. Comme on ne fait pas que des effets de neige et que cet enduit devient d'un blanc éclatant en séchant, teintez-le à la gouache, l'aquarelle ou à la couleur en poudre. L'ocre jaune ou la terre de sienne feront un fond de teint très convenable. Vous vous en trouverez bien lors de la finition en peinture qui jurera moins là-dessus.

Sur cet enduit vous achèverez le décor. Toutes peintures conviennent. Evitez les tons purs. Le décor doit rester un décor, l'éclat sur les figurines et le reste doit être un peu neutre. Votre sol s'éloignera grâce à la peinture autant qu'à la perspective, grisez vos tons selon qu'ils sont plus loin et rejoignez la tonalité du fond que vous aurez tenu dans des couleurs adoucies.

Les petits détails: rochers, buissons, arbustes, que vous pensez ajouter, viendront plus tard. L'enduit et la peinture des sols sont ennuyeux, il faut en mettre partout et, vous le verrez, il n'est pas facile de ne pas barbouiller en même temps les jambes. En cas d'accident, lavez la place salie, tout de suite, avec un pinceau doux et de l'eau claire (ou de la térébenthine si vous employez l'huile). Placez vos figurines en commençant par les plus éloignées, dissimulez les socles en recouvrant leurs bords de papier et garnissez soigneusement d'enduit teinté dans la texture désirée. Gagnez petit à petit le premier plan en poursuivant les opérations au fur et à mesure que les socles viennent en place.

Quelques touches de peinture là où vous pourrez accéder quand ce sera sec, pour nuancer si besoin est.

Et c'est maintenant que vous terminerez votre décoration en ajoutant les détails très soigneusement choisis que je vous ai prié de reporter à plus tard.

Pas de branchettes trop raides qui font ce qu'elles sont et non des arbustes. Cela suppose que vous aurez, en vue de votre diorama, procédé lors de vos promenades à la récolte de petites branches dont la finesse ou la silhouette vous auront retenu. A chaque hiver je moissonne de la sorte, mais je suis obligé cependant de construire souvent mes arbres par collage de branches fines sur une autre plus forte qui jouera le tronc.

Un arbre dépouillé est assez facile à réaliser. Il faudra le peindre plus ou moins lut donner les nuances de la réalité ou le marier à votre paysage, mousses ici, verdissures là, etc.

Il est toujours compliqué de faire des feuillages bien que certains accessoires de réseaux réduits peuvent être employés avec assez de bonheur. Ce n'est pourtant jamais tout à fait cela. Nabusez donc pas d'arbres feuillus, si vous le pouvez. Un bel arbre mort a sa place dans un paysage d'été aussi.

Quelques buissons en lichen, quelques touffes d'herbes au premier plan compléteront le décor.

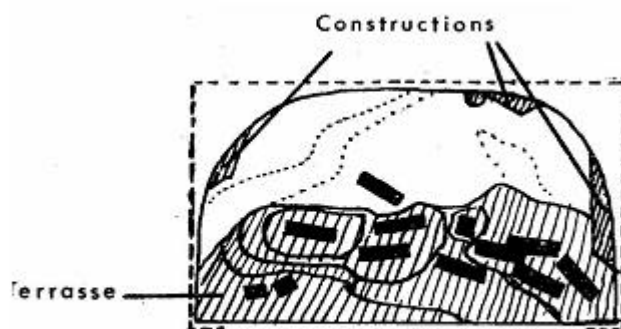
J'obtiens de très bons effets avec les crins d'un vieux balai courbés par l'usage. Il faut par exemple que ce soit les bouts qui soient visibles et non les racines qui ont trop de raideur. Des poils de noix de coco donnent aussi de bons résultats. Bref, tout ce que vous trouverez et qui vous paraîtra convenable. En tout cas soyez discret, pas trop de ces détails. Massez-les plutôt que les éparpiller sur toute la scène. Tenez compte que l'herbe penche du côté où s'envolent les manteaux.

Pour planter ces herbes, quelques trous de vrille espacés irrégulièrement, garnissez-les largement de colle et enfoncez-y des petits pinceaux de crins. Ecartez un peu les brins avant que la colle soit sèche, pour donner de l'air dans vos herbes. Vous aurez auparavant choisi leur courbe et leur sens.

Quelques cailloux, plutôt de gros graviers, pourront aussi avoir leur emploi, choisissez les bien. Pas trop non plus ! N'omettez pas de les coller et de noyer leur base dans le sol; qu'ils semblent avoir du poids et être là depuis des siècles, s'il s'agit de rochers. Il faudra les peindre aussi même si c'est dans la même teinte, pour l'unité de l'aspect exigé.

Si vous voulez ajouter une construction, établissez-la en carton mince, pas trop saillante le plus écrasé possible et adhérente au fond peint où elle se prolongera en trompe-l'œil. Même au premier plan et sans angles trop aigus qui porteraient des ombres préjudiciables à l'effet.

Un dernier conseil. Avant de commencer, faites sur un papier un plan de la paroi sol de votre boîte à l'échelle réelle, sur lequel vous chercherez le groupement de vos figurines, tracez une empreinte de leurs socles et esquissez les grandes lignes de votre sol, terrasse, pente etc. Cela vous épargnera beaucoup de faux pas (croquis n° 9).



9

Tout cela peut sembler peu clair et peut-être ardu, mais je ne vois pas comment mieux le dire. Mettez-vous à l'œuvre. Rien ne vaut la pratique, tant de choses s'expliqueront alors d'elles-mêmes.

Vous trouverez quantité de «trucs» à votre tour et ça décuplera l'intérêt déjà grand que vous accordez à votre œuvre. Je le re dis, il n'y a pas de règles, seul le résultat compte. Je suis certain que vous serez satisfait de votre premier diorama, les chefs-d'œuvre dus à l'expérience ne seront pas loin. Nous serons toujours heureux de les apprécier.

Colle : Coiflex. — Colle plastique très souple et résistante. Devient transparente en séchant.

Enduit : Tout prêt point bleu. — Il existe des produits similaires mais qui ne valent pas Tout prêt.

Peinture : Celles qui vous conviennent le mieux.

La patine des Figurines

par Eugène LELIEPVRE

En ce qui concerne la patine que vous désirez apporter à vos figurines, le procédé est assez simple, tout en demandant une certaine minutie, davantage commandée par la taille des figurines que par le procédé lui-même.

Il s'agit, en somme, d'atténuer l'éclat des coloris tout en dénaturant un peu leur nature par le film légèrement jaunâtre que le temps impose à toutes choses. Vous y parviendrez en recouvrant vos figurines d'un glacis teinté très légèrement, et surtout transparent, qui se déposera dans tous les creux, les reliefs étant préservés puisque vous les essuiez.

Si vos figurines sont peintes à l'huile, je vous conseille de passer un «jus» transparent, composé de noir et ocre jaune très délayés dans votre liquide diluant habituel. Veillez cependant à ce que ce jus ne coule pas. Avec un pinceau sec vous essuiez les saillies. Il vaut mieux encore opérer cet essuyage avec le doigt. La patine reste dans les creux. La présence des brides, bélières, etc., est un obstacle un peu gênant et dans ces endroits l'opération d'essuyage sera effectuée au pinceau. Séchez votre pinceau sur un chiffon au fur et à mesure que vous travaillez.

Bien entendu, la peinture de la figurine doit être bien sèche, sinon vous décaperez.

Si vous peignez avec des couleurs acryliques qui sont indélébiles, le même procédé peut être utilisé, le liquide à employer comme diluant doit être fait d'un tiers d'huile de lin et deux tiers d'essence de térébenthine, plus un peu de siccatif - pas trop - cela noircirait très vite. C'est d'ailleurs le même liquide que celui qui doit vous servir à peindre à l'huile.

Si la peinture que vous employez est la gouache, il convient d'abord d'isoler avec du vernis à aquarelle, sinon la patine ne glisserait pas sur la surface peinte. Vous pourrez alors, ou patiner à l'huile, ou patiner à l'aquarelle. Avec ce dernier procédé il suffira de laver les reliefs avec un pinceau propre trempé dans de l'eau. Ne pas trop mouiller. La patine à l'eau sèche très vite et vous ne pourrez pas opérer l'essuyage au fur et à mesure que vous déposez la patine comme on peut le faire avec l'huile. D'un autre côté, l'essuyage sera plus souple à l'huile qu'à l'eau. J'entends par plus souple que la transition entre les parties patinées (les creux) et les parties essuyées (le relief) sera moins tranchée.

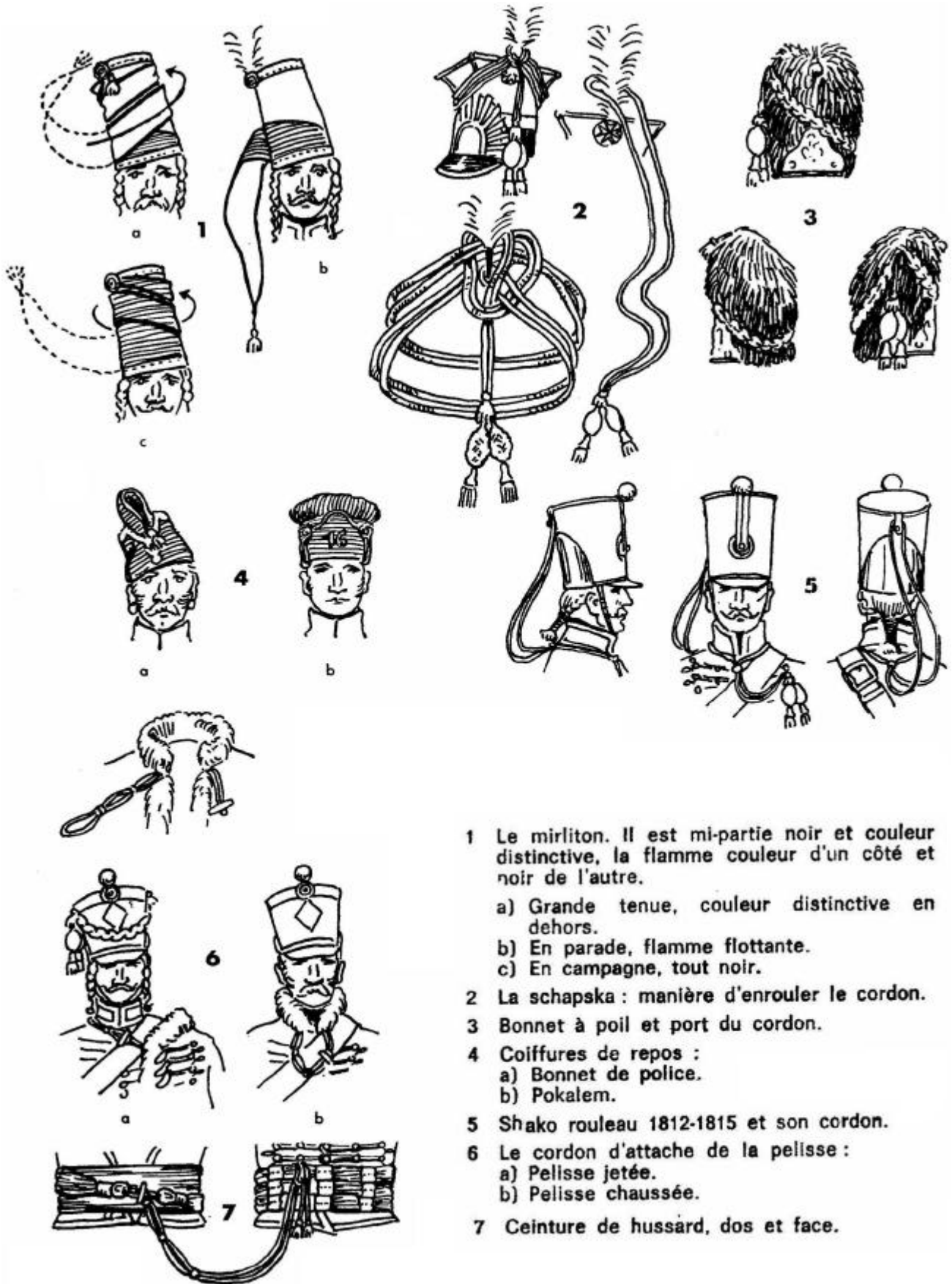
Vous pouvez faire la patine du ton qui vous convient le mieux, tant par l'aspect général que pour modifier la coloration d'un sujet. Evitez cependant le noir seul, il fait sale, mais la terre d'ombre naturelle, l'ocre jaune, le jaune moyen, donnent des possibilités intéressantes.

Essayez de patiner une pièce blanche, pour lui donner l'aspect de l'ivoire par exemple. Employez ici de la terre de sienne naturelle. La patine se déposera naturellement dans le fond des plis des vêtements, puisque vous essuyez les reliefs, le modèle s'opère tout seul.

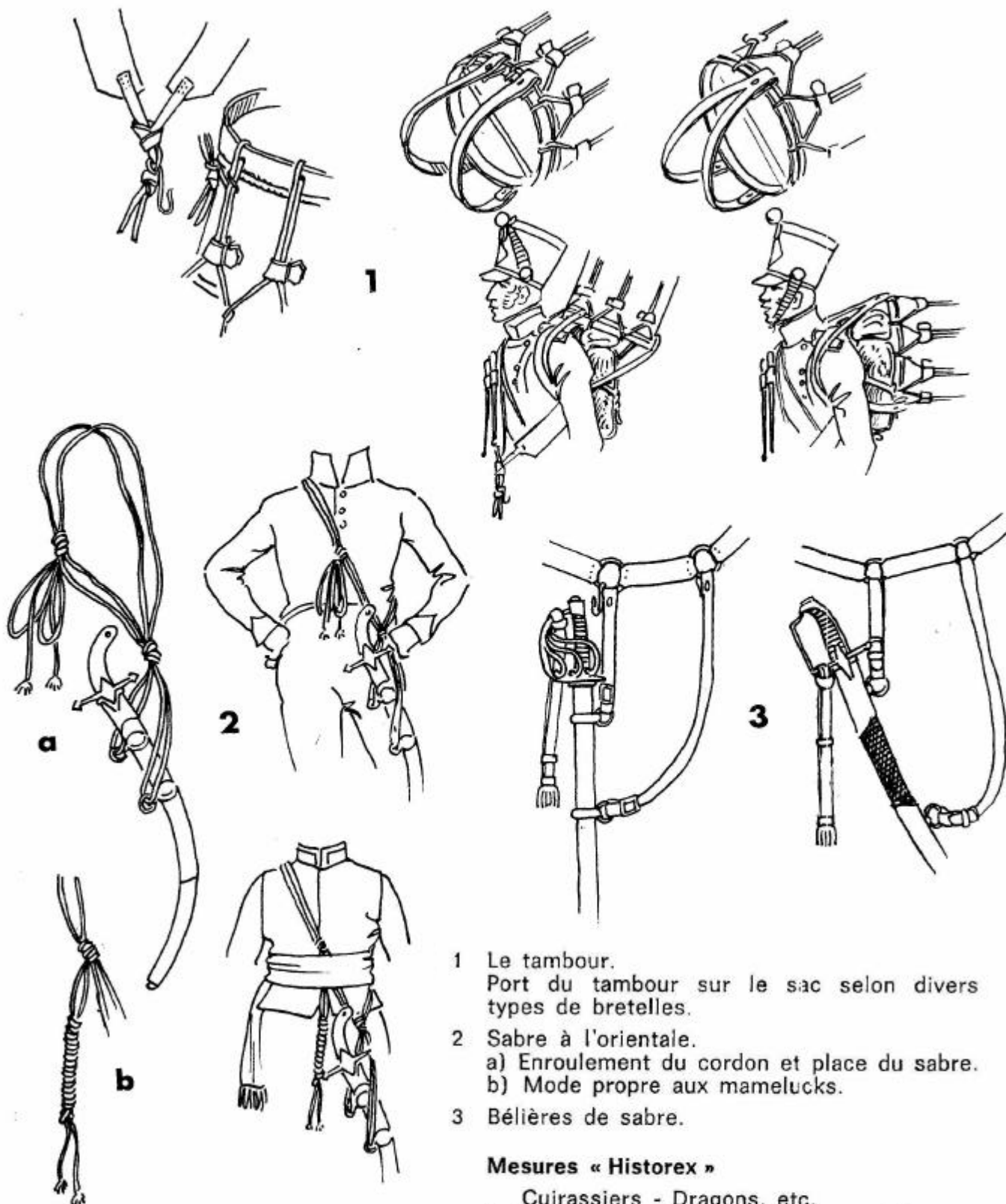
Mais en peignant, vous désirez modeler ces plis, il faut agir de la façon suivante: Peignez d'abord en foncé - partout - puis sur les saillies revenez avec le ton éclairci plus ou moins selon le relief que vous désirez donner.

Que ces lumières ne soient pas déposées sur la peinture sèche, sinon elles n'auront aucun modelé et les saillies seront heurtées. Peignez dans du frais, les tons se marieront naturellement, sinon caressez d'un pinceau sec les limites claires et foncées de façon à les fondre l'une dans l'autre.

Il est certain qu'une figurine patinée a un tout autre charme qu'une pièce simplement peinte. L'objet fait aussi plus sérieux et la patine, d'autre part, rend plus sensible les petits détails que la peinture souvent dissimule plus qu'elle ne fait valoir. Il faut cependant que ces petits détails n'aient pas été déformés par un excès de colle ou de peinture. La patine viendra s'accrocher dans toutes les aspérités et les coups de pinceau trop empâtés deviendront visibles, il convient donc que la pièce soit peinte lisse ou assez lisse.



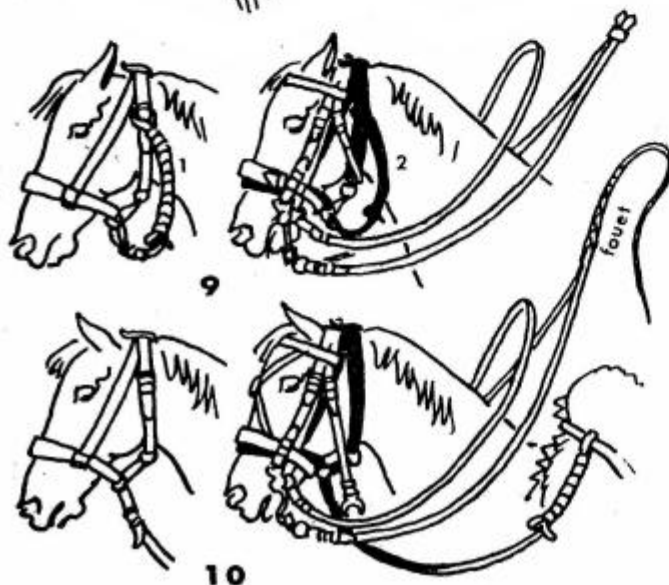
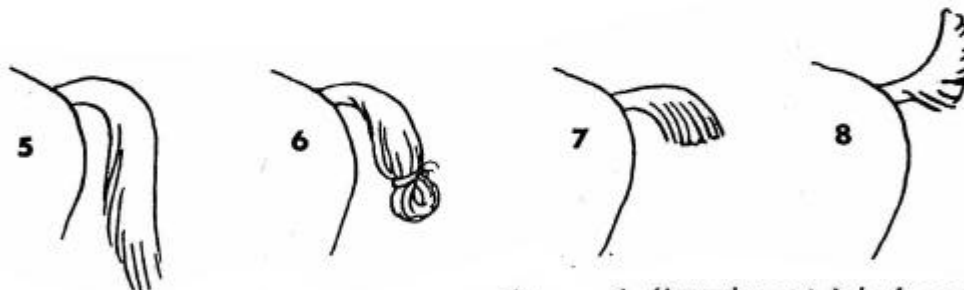
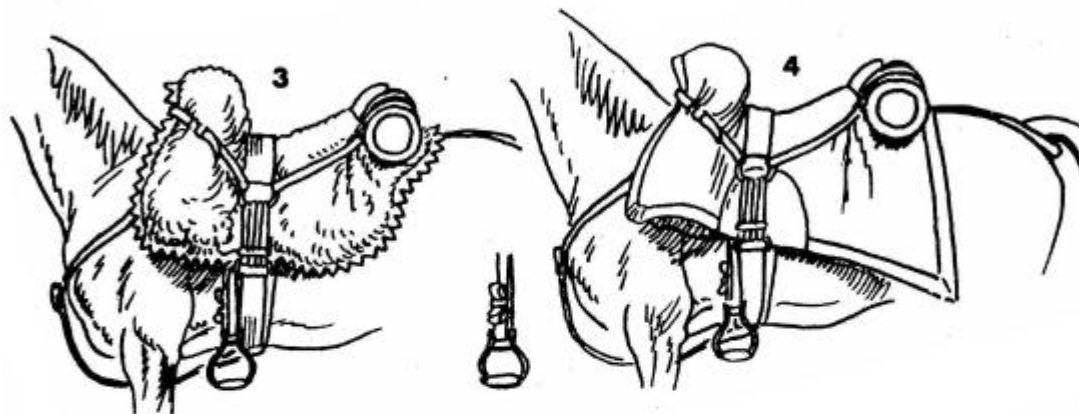
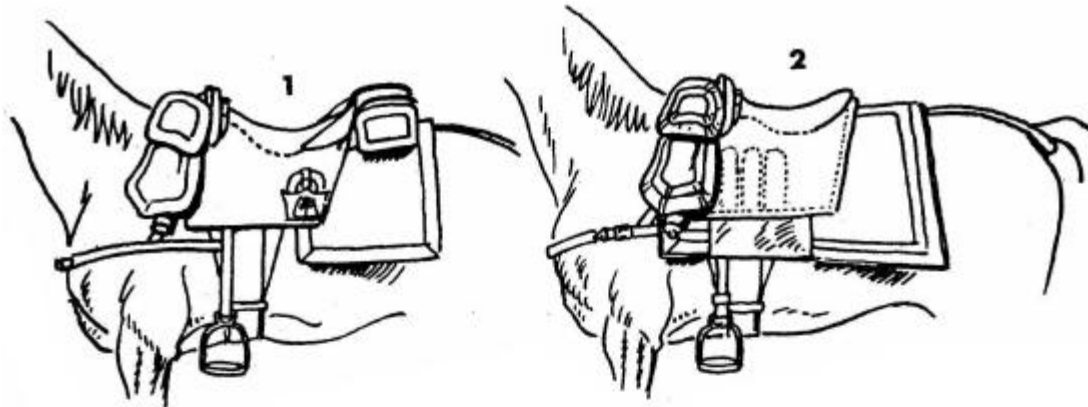
- 1 Le mirliton. Il est mi-partie noir et couleur distinctive, la flamme couleur d'un côté et noir de l'autre.
 - a) Grande tenue, couleur distinctive en dehors.
 - b) En parade, flamme flottante.
 - c) En campagne, tout noir.
- 2 La schapska : manière d'enrouler le cordon.
- 3 Bonnet à poil et port du cordon.
- 4 Coiffures de repos :
 - a) Bonnet de police.
 - b) Pokalem.
- 5 Shako rouleau 1812-1815 et son cordon.
- 6 Le cordon d'attache de la pelisse :
 - a) Pelisse jetée.
 - b) Pelisse chaussée.
- 7 Ceinture de hussard, dos et face.



- 1 Le tambour.
Port du tambour sur le sac selon divers types de bretelles.
- 2 Sabre à l'orientale.
a) Enroulement du cordon et place du sabre.
b) Mode propre aux mamelucks.
- 3 Bélières de sabre.

Mesures « Historex »

Cuirassiers - Dragons, etc.	
Petite bélière	13,5 mm
Grande bélière	24,5 mm
Hussards - Chasseurs, etc.	
Petite bélière	11,5 mm,
Grande bélière	24,5 mm



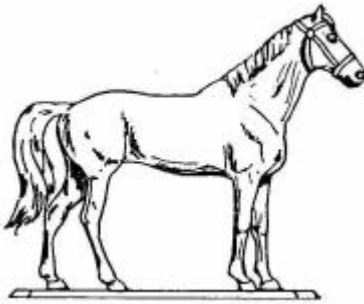
- 1 Harnachement à la française. Selle et croupelin (troupe).
- 2 Harnachement à la française. Selle et housse (officier).
- 3 Harnachement à la hongroise. Schabraque en peau de mouton (troupe).
- 4 Harnachement à la hongroise. Schabraque en drap (troupe, officier).
- 5 Queue à tous crins.
- 6 Queue nouée.
- 7 Queue courte.
- 8 Queue courte « à l'anglaise ».
- 9 Bride à la française.
- 10 Bride à la hongroise.

(Le licol dessiné sur le premier croquis est repris en noir sur le deuxième croquis.)

Mesures « Historex »

Rêne de filet ..	68 mm
Rênes de bride .	49 mm × 2 fois
Fouet	28 mm
Longe	67 mm

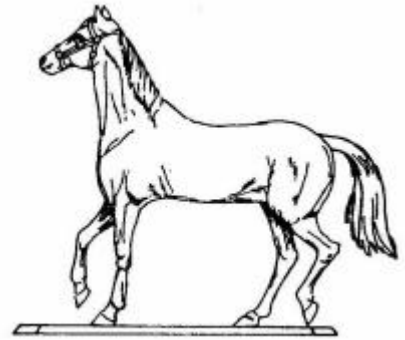
Combinaison permettant les principales attitudes de chevaux : Arrêt – Pas - Trot – Galop . Toutes les têtes sont adaptable sur ces différentes combinaisons (sauf n°6)



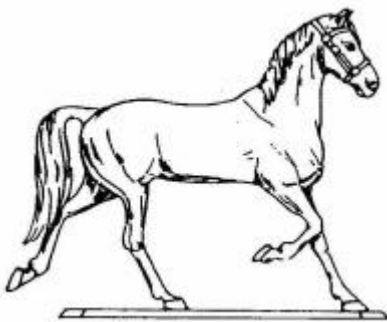
Cheval à l'arrêt – Tête N°4 -
½ corps N°3 et N°4

Chevaux à l'arrêt – ½ corps
(3-4) (3-2) (1-4) (1-8) (3-8) (5-4) (5-8) (13-14) (3-14) (8-13) (1-14) (4-13) (5-14) (6-13) (10-13) (2-13)

Chevaux au pas - ½ corps (1-6) (3-6) (5-6) (7-4) (7-8) (3-10) (3-12) (7-14)

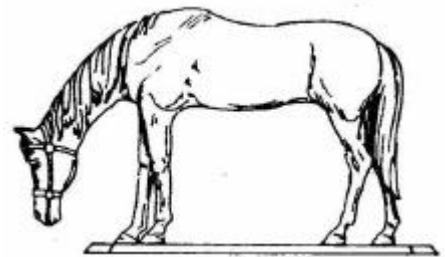


Cheval au pas – Tête N°5 - ½ corps N°5 et N°6

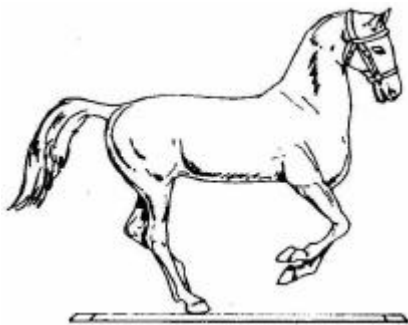


Cheval au trot – Tête N°2 -½ corps N°9 et N°10

Chevaux au trot - ½ corps (1-2) (5-2) (9-10) (9-6) (9-12) (11-6) (12-15) (7-16)



Cheval à l'abrevoir – Tête N°6 - ½ corps N°13 et N°14



Cheval au galop – Tête N°3 - ½ corps N°7 et N°10

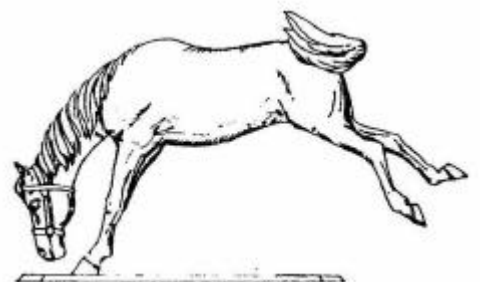
Chevaux au galop - ½ corps (7-6) (9-2) (9-8) (7-10) (7-2) (1-12) (5-12) (7-12) (11-2) (11-10) (2-5) (10-15) (11-16) (15-16)



Cheval au galop allongé – Tête N°8 - ½ corps N°15 et N°16

DIFFERENTES ATTITUDES REALISABLES

- Au piaffer - ½ corps N°1 et N°10
- Au reculer - ½ corps N°5 et N°10
- Cabré - ½ corps N°11 et N°12
- A la longe - ½ corps N°7 et N°16 (avec tête N°6)
- Impatiente (grattant du pied) - ½ corps N°14 et N°15
- Galop de charge - ½ corps N°15 et N°16
- Pas Espagnol - ½ corps N°4 et N°15
- Changement de pied (galop) - ½ corps N°6 et N°15
- Ruade - ½ corps N°5 et N°16
- Ruade - ½ corps N°9 et N°16



Ruade – Tête N°6 - ½ corps N°9 et N°16

Un cheval HISTOREX se compose de deux ½ corps, d'une tête, du toupet, des oreilles, d'une crinière, d'une queue et d'un socle.

Nous avons numéroté ces différentes parties: 1° - La tête, 2° - Chiffre impair, le ½ corps gauche, 3° - Chiffre pair, le ½ corps droit. Il vous suffira de désigner par son code le cheval choisi

