

4

L'ECHELLE MINILAND: UN MONDE ENTIER EN MINIATURE

En 1968, il se passa quelque chose de spectaculaire au Danemark : un nouveau monde complet fut créé. Cette année là, la compagnie LEGO a inauguré un parc de loisir unique, dénommé LEGOLAND, non loin du siège de la société.

NOTE *Le Danemark est un petit pays de la Scandinavie, situé au nord de l'Allemagne et de la Pologne, baigné par la Mer du Nord et la Mer Baltique. C'est le pays qui a vu naître la société LEGO en 1932, et il abrite encore aujourd'hui le siège social de la société.*

En marge des attractions et des boutiques de restauration, LEGOLAND se compose aussi d'un ensemble incroyable de structures LEGO. Cette partie du parc est connue sous le nom de *Miniland*. A l'origine du parc, les créations du Miniland recopiaient – en miniature bien sûr – de nombreux paysages et monuments danois. Par la suite, alors que la société ouvrait d'autres parcs dans d'autres pays, de nouvelles structures Miniland furent construites, reproduisant d'autres paysages et monuments du monde entier. Sur l'illustration 4-1 tu peux admirer un scénette intéressante prise au LEGOLAND de Carlsbad, en Californie.

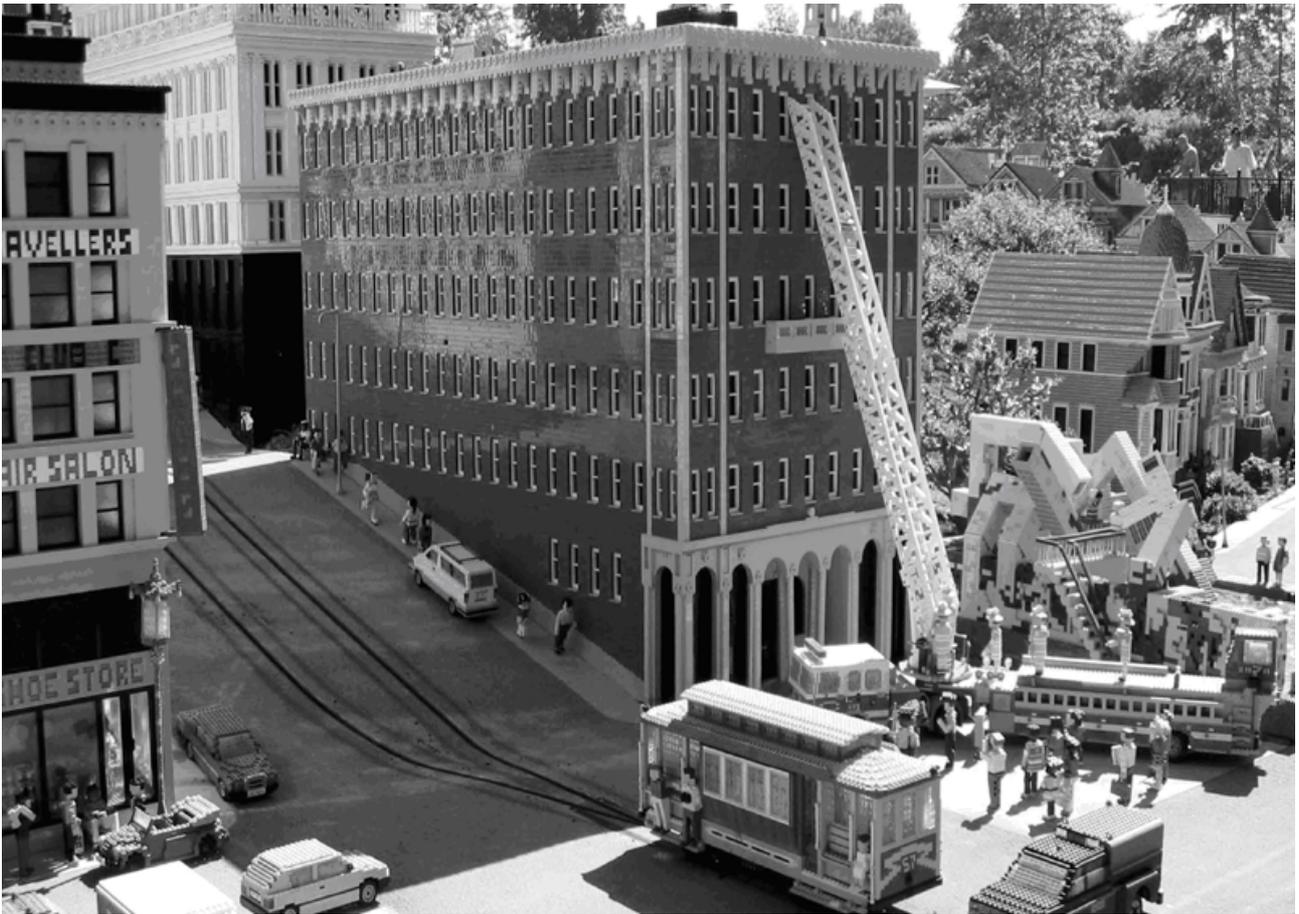


Illustration 4-1: N'ai crainte: les choses ne vont pas aussi mal qu'elles ont l'air. Ce camion de pompier ne mesure qu'une soixantaine de centimètres , son échelle ne mesure même pas 90cm et les badauds font tous moins de 10 centimètres de haut. Les détails rendent tout cela très réaliste. (Photo reproduite avec l'aimable autorisation de Tim Strutt, Ottawa, Ontario, Canada.)

Curieusement, même si l'échelle Miniland est utilisée de manière importante dans les parcs LEGO, tu ne trouveras pas vraiment de boîtes officielles qui contiennent des maquettes de personnages à cette échelle. Il est tout aussi notable que, contrairement aux pièces très spécialisées qui composent n'importe quelle minifig, les personnages miniland sont construits la plupart du temps d'éléments LEGO raisonnablement courants. Ils peuvent se composer de pièces comme les briques pentues inversées pour les jambes, les plaques pour les bras, ou encore les plaques rondes 1x1 pour les yeux.

L'échelle Miniland : Plus Grand mais Toujours Petit

Dans le chapitre précédent, j'ai discuté de façon approfondie de l'idée d'échelle et comment elle s'appliquait aux maquettes minifig. Tu as compris que l'échelle minifig est d'environ 1:48. Le concept d'échelle ne disparaît pas quand nous discutons des maquettes miniland; seules les valeurs changent.

La plupart des maquettes miniland des parcs LEGOLAND sont construites à l'échelle du 1:20. Cela veut dire qu'un personnage de taille moyenne (tel que le pompier de l'illustration 4-2) mesure environ 9cm de haut. Espérons que cette explication t'aidera à comprendre une notion importante à propos de l'échelle. Plus la valeur du nombre à droite (la valeur d'échelle) est petite, plus la maquette que tu construis sera grande. Par conséquent, les personnages minifig au 1:48 mesure 3,8cm de haut, alors que les figurines miniland au 1:20 mesurent plus du double.



Bien que les figurines miniland semblent un peu plus grossières que leurs équivalents minifig, tu peux les construire avec une plus grande variété de costumes et de poses, comme nous allons le voir dans ce chapitre.

Quand tu joues avec des minifigs, tu mélanges les jambes avec les torsos, et tu les complètes avec différentes chevelures et accessoires. Mais quoi qu'il en soit, à la fin, les minifigs se retrouvent toutes avec un aspect quelque peu similaire. Quand tu construis tes propres figurines miniland, la variété de personnages que tu peux créer est virtuellement infinie. Elles ne seront jamais les répliques exactes de minifigs et posséderont leurs caractéristiques propres et uniques.

*

Illustration 4-2: Une minifig pompier et la version miniland d'un personnage similaire. Le personnage miniland est deux fois et demi plus grand que son équivalent souriant minifig.

Créer une Figurine Miniland Basique

Tu peux créer des figurines miniland dans une variété presque sans limite d'attitudes et d'apparences vestimentaires. Toutefois, avant de perdre la tête à tenter de recréer toutes ces possibilités, laisse-moi d'abord te montrer un exemple sans fioriture (voir l'illustration 4-3) de façon à ce que tu te familiarises avec la manière dont ses petits compagnons sont construits.

L'habillage de cette figurine (ou plutôt le manque d'habillage) ne vous permet pas de deviner l'activité de celle-ci, et sa position ne correspond à aucune action particulière. Pour le moment, contente-toi d'étudier sa forme afin de comprendre les techniques de montage que j'ai utilisées pour le construire. Je t'indiquerais comment construire ton propre personnage miniland en détail un peu plus loin dans ce chapitre.

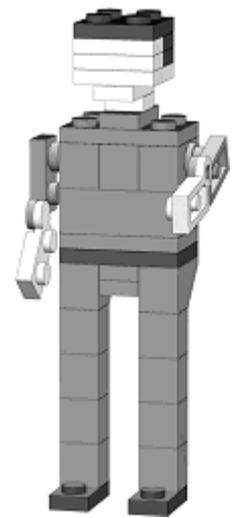


Illustration 4-3: Tel un mannequin de magasin, ce personnage n'attend plus qu'à être revêtu d'un quelconque costume.

Tout d'abord, examine sa tête. Comme tu le vois, la tête est cubique et un peu monotone, mais ce n'est pas grave: je te montrerais comment, par la suite, ajouter des détails qui gommeront cet aspect grossier. Note que la tête est centrée sur les épaules grâce à une technique très simple. Je détaillerais cette technique très prochainement.

Maintenant, regarde le torse, qui globalement mesure 2 tenons par 3, même si il est composé de plusieurs pièces plus petites. Effectivement, il faut s'assurer que nous pourrions attacher les bras, et tu dois pouvoir créer des habillages en variant la couleur des briques et des plaques.

Les bras, fixés à leur place habituelle, sont de simples plaques charnières 2x2, et dans notre exemple, les mains ne sont pas à proprement parlé représentées par des pièces spécifiques.

Ici, les jambes sont peut être la partie la plus simple. Elles ne sont rien de plus que des

briques 1x1 classiques, les briques pentues à 45° inversées 1x2 faisant office de hanche.

Le Meilleur Morceau: Pièces Utiles pour les Personnages Miniland

Même si jamais aucun élément LEGO ne devrait être considéré comme étant inutile, il est aussi vrai de dire, dans certains cas, que certaines pièces sont plus utiles que d'autres. Les tableaux 4-1 à 4-3 font la liste des pièces que j'ai utilisées pour faire la figurine miniland basique du paragraphe précédent. Il se pourrait que tu trouves que ces pièces soient les plus pratiques pour débiter. Considère cet ensemble comme une boîte à outils pour créer ces petits personnages. Il est fort possible que tu n'utilises pas toute ces pièces dans chacun des personnages que tu feras, mais cela te fournira une bonne idée du type de pièces que tu souhaiteras rassembler avant de commencer la construction de ce genre de modèle réduit.

Les petites plaques, comme celles décrites dans le tableau 4-1, sont les clés qui te permettront de construire le cou et la tête.

Tableau 4-1: Petites plaques pour créer des têtes à l'échelle Miniland

Plaques 1x1		Plaques 2x2	
Plaques 1x2		Plaque 1x2 avec 1 tenon	

Les briques Technic, telles que celles du tableau 4-2, servent à créer le mécanisme par lequel les bras sont attachés. Les plaques avec clip – qui font office de mains - sont optionnelles.

Tableau 4-2: Assortiments de pièces pour la création de bustes à l'échelle Miniland

Plaques 2x3		Plaques rondes 1x1	
Briques 2x3		Plaques charnières 2x2	
Briques Technic 1x2		Plaques 1x2 avec clip	

En changeant les pentues et les briques que tu emploies pour les jambes, tu pourras évoquer d'autres tenues vestimentaires. Les exemples du tableau 4-3 représentent un choix judicieux.

Tableau 4-3: Pièces variées pour construire des jambes à l'échelle Miniland

Plaques rondes 1x1		Plaque 1x2	
Cylindre 1x1		Briques pentues 45° inversées 1x2	
Brique 1x1		Briques pentues 75° classiques et inversées 2x1x3	

Alors que tu commences à jouer avec les techniques de base par toi-même, tu vas sans doute découvrir de nouvelles manières de fixer la tête et différentes façons d'attacher et de positionner les jambes. Comme de nombreuses autres listes que tu trouveras dans ce livre, celle-ci est juste un guide destiné à t'aider à développer ta propre créativité.

Personnage Miniland Basique

Tu as vu une représentation d'un personnage basique à l'échelle miniland sur l'illustration 4-3. Puis dans la section précédente, tu as vu certaines des pièces les plus utiles à la création de ces personnages baroques. Afin de t'aider à construire ta propre troupe de personnages, je vais te décrire six étapes élémentaires que tu pourras utiliser pour construire une version basique de ce type de modèle réduit. A partir de là, tu pourras explorer des variations sur les cheveux, les accessoires et les poses dont je parlerais dans les pages suivantes.

L'illustration 4-4 montre les trois premières étapes à suivre. Je n'ai pas inclus une liste de pièces nécessaires pour ce modèle, mais il te suffit de t'appuyer sur la boîte à outils que je t'ai décrite dans les tableaux 4-1 à 4-3 ainsi que sur les étapes elles-mêmes et tu devrais aisément déterminer quelles pièces te sont nécessaires.

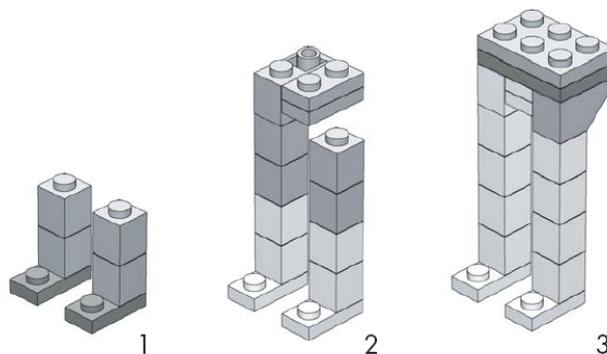


Illustration 4-4: Etapes 1,2 et 3 pour le montage d'un personnage basique miniland.

Tu noteras que pour les étapes 1 à 3 (Illustration 4-4), j'ai ajouté plus d'une couche de pièces par étape. Parce que le modèle est petit, les étapes demeurent facile à comprendre. Cela permet de réduire le nombre d'étapes que d'introduire en même temps des pièces sur plusieurs couches. J'ai utilisé la même méthode pour les étapes 4 à 6 (Illustration 4-5).

Une caractéristique intéressante de ces personnages miniland est que tu peux positionner les bras suivant n'importe quel angle. Note sur l'illustration 4-5 (étapes 4 et 5) que les charnières représentant les bras, sont simplement fixées sur des plaques rondes 1x1, elles-mêmes fixées dans les briques Technic 1x2. Il y a juste ce qu'il faut de frottements entre le tenon (sur la charnière) et la plaque ronde pour maintenir le bras soit à peine fléchi soit complètement levé en l'air. La tête, comme tu le vois dans les étapes 4 et 5, est centrée sur le buste à l'aide d'une simple plaque de décalage.

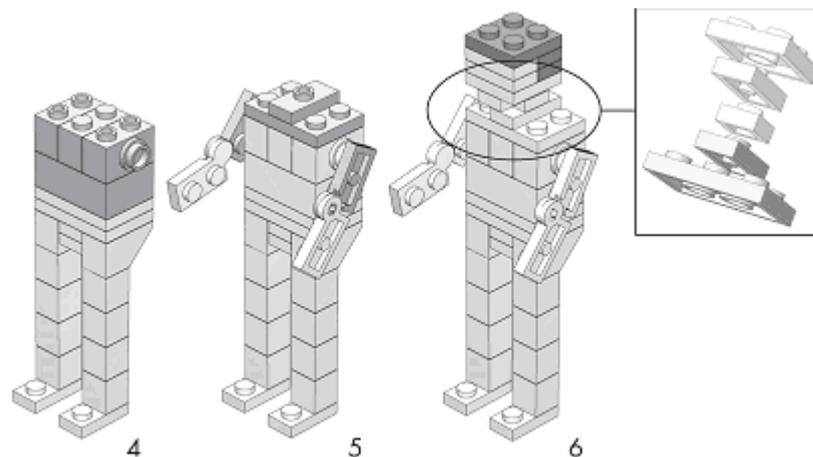


Illustration 4-5: Etapes 4,5 et 6 pour le montage d'un personnage basique miniland.

Varier et assortir les pièces

Tu viens de voir comment créer un personnage basique miniland. Il est temps maintenant de lui donner vie en y ajoutant des détails supplémentaires. Dans cette section, tu examineras différents moyens pour créer non seulement des têtes, des bras et des jambes, mais aussi des vêtements et des accessoires assortis. Les catégories suivantes sont similaires à celles de la boîte à outils précédemment décrite, mais elles diffèrent légèrement dans la façon dont elles sont détaillées.

Une fois que tu auras pris le coup de main à construire ces éléments de façon séparée, tu pourras utiliser différentes combinaisons de ceux-ci pour recréer à l'échelle miniland ton propre monde peuplé de personnages ayant chacun sa propre personnalité. Là où cela sera possible, j'essaierai d'utiliser les pièces incluses dans la boîte à outils décrite précédemment.

Têtes et chapeaux

Jusqu'à présent, tu auras noté que les visages des personnages miniland sont quelque peu abstraits; ils n'ont ni yeux, ni à proprement parler de nez. A vrai dire, leur composition complète n'est que la représentation d'une personne, vous ne retrouverez pas les mains, les mouvements de bras ou les visages détaillés du monde minifig.

Ainsi, créer un «visage» pour votre personnage miniland se transforme en tentative pour suggérer la localisation de la peau et la délimitation avec les cheveux ou les couvre-chefs. Sur l'illustration 4-6, j'ai isolé les éléments utilisés pour donner l'impression du visage et du cou. Utilise les couleurs qui te plairont ici pour rendre chaque personnage unique.

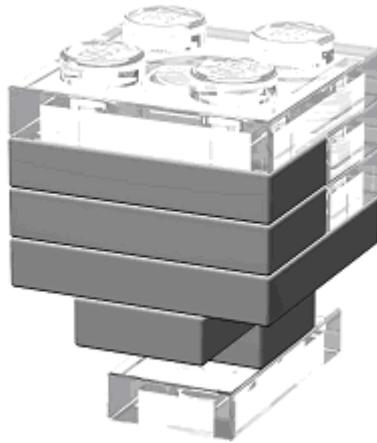


Illustration 4-6: Les pièces pleines représentent ici le visage du personnage; les éléments translucides représentent la chevelure ou le chapeau, et peut être son cou. Utilise différentes couleurs de plaques pour recréer de manière réaliste les teints de peau de tes compagnons miniland.

Tu peux aussi expérimenter différentes combinaisons de plaques, de rondes, et d'autres pièces comme les plaques 1x1 avec tenons pour créer des accessoires comme des chapeaux ou des coiffures pour tes personnages miniland. Sur l'illustration 4-7, vous pouvez voir que la tête au milieu porte une casquette de baseball, alors que la tête à l'extrême droite représente une personne sachant parfaitement manier le fer à boucler les cheveux.

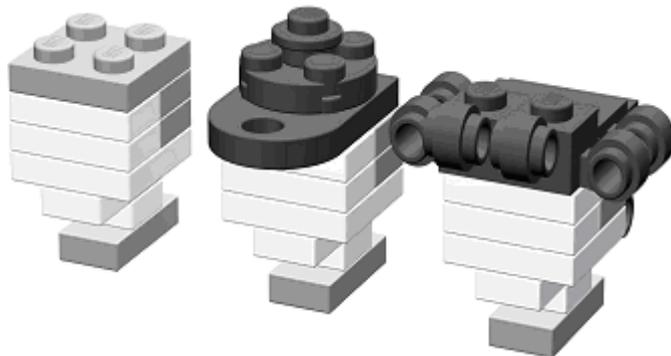


Illustration 4-7: Un tête basique à gauche, un tête couverte au milieu et une tête aux cheveux bouclés à droite.

Jupes et chemises

Dans la boîte à outils précédemment définie dans ce chapitre (tableau 4-1 à 4-3), j'ai détaillé chacune des figurines en terme de tête, torse et jambes. Bien sûr, en réalité, il se peut que tu construises un astronaute portant une combinaison qui couvrent l'ensemble du corps. Ou encore, ton personnage peut représenter une charmante dame en robe et encore une fois, tu peux vouloir prendre en considération le buste et la partie supérieure des jambes en un seul ensemble. Nous allons voir dans cette partie comment habiller un personnage.

Tu pourras donner l'impression du métier ou de l'occupation d'un personnage miniland en combinant les pièces que tu utilises et les couleurs que tu choisiras pour lui. Par exemple, sur l'illustration 4-8, tu vois trois costumes très différents, que tu pourrais utiliser pour peupler ton monde miniland. A l'extrême gauche, il s'agit d'une tenue d'arbitre de football, au milieu c'est une robe de cocktail classique et à droite il s'agit du costume gris d'un homme d'affaire.

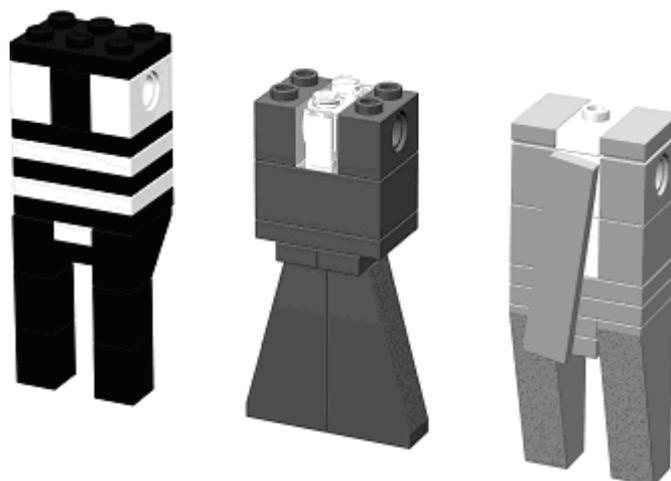


Illustration 4-8: Les habits font les personnes miniland. Souviens-toi que les petits détails et les choix de couleurs judicieux peuvent ajouter beaucoup de réalisme et de charme.

Pourquoi reconnaît-on dans le costume de gauche sur l'illustration 4-8 celui d'un arbitre? La chemisette rayée et le pantalon noir sont des indices. Tu pourrais finir ce personnage particulier en lui ajoutant une casquette, telle que celle que tu as vu sur l'illustration 4-7 et peut être quelque chose comme un sifflet ou un drapeau qu'il pourrait tenir dans la main.

La robe au milieu de l'illustration 4-8 te montre comment utiliser des éléments comme la brique pentue à 75° 2x1x3 afin de créer une silhouette féminine. Ces briques pentues sont centrées sous deux plaques de décalage, ce qui permet de donner à ce personnage une taille plus fine. De plus, la brique 1x2 centrée tout en haut peut être choisie de la même couleur que le visage afin de donner l'illusion d'une décolleté.

Enfin, à l'extrême droite de l'illustration 4-8, tu vois les vêtements d'un homme d'affaire débordé. Ne crains pas d'utiliser des astuces comme le fait d'attacher la cravate un peu de travers afin de laisser deviner la chemise blanche et de donner ainsi l'impression qu'il vient juste de sortir d'une rame de métro bondée. Ce sont les petits détails qui donne du caractère à tes personnages.

Des tas de jambes

Les têtes et les habits sont importants, mais que dire alors des jambes et des pieds sur lesquels se tiennent tes personnages. L'illustration 4-9 montre des variations simples et discrètes de l'ensemble jambe/chaussure déjà vu dans la figurine standard plus avant dans ce chapitre (voir l'illustration 4-3).

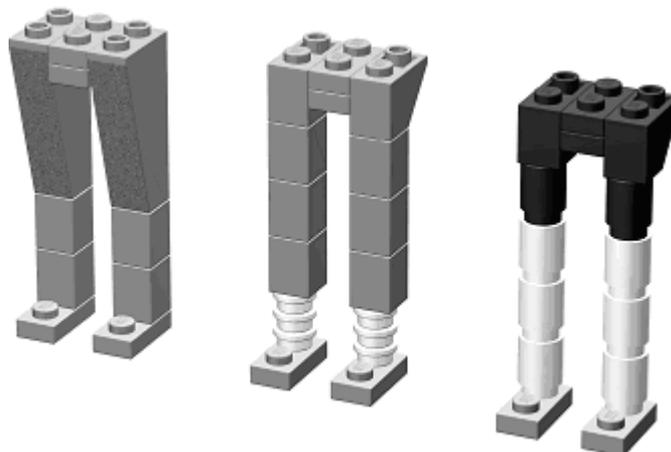


Illustration 4-9: La plupart des configurations de jambes mènent à une base de 2 tenons par 3 sur laquelle tu construiras le buste.

Tu peux utiliser le concept de gauche sur l'illustration 4-9 pour à peu près n'importe quel personnage qui porterait un pantalon long. Pour ajouter un peu de drôlerie à un personnage, flanque-le (ou la) d'un pantalon trop court (tel que celui au centre de l'illustration 4-9). Votre personnage peut être est-il un scientifique tête en l'air qui a quelques problèmes à choisir des vêtements qui lui vont. L'arrangement plus élégant d'éléments sur la droite de l'illustration 4-9 peut suggérer les jambes et le short de cycliste d'un athlète qui viendrait de descendre de son vélo tout terrain. Ici encore, veilles à faire correspondre la couleur des briques cylindriques 1x1 du bas à la couleur que tu as choisie pour celle du visage et des bras.

Bras et accessoires

Ce qui fait en partie l'intérêt des figurines miniland, c'est que les pièces que tu utilises pour créer certaines parties de leurs corps va varier d'un personnage à l'autre. Par exemple, sur la figurine basique de l'illustration 4-3, tu as vu qu'une simple plaque charnière 2x2 est suffisante pour suggérer les bras. Mais elle ne suggère aucune action en particulier ni aucun geste que le personnage pourrait effectuer.

Les substitutions d'une simple pièce et la mise en place à des angles différents peut suggérer une grande variété d'actions et de gestes. L'illustration 4-10 montre à travers des idées comment donner de la personnalité à tes personnages en ajoutant simplement de la vie à leurs bras et mains.

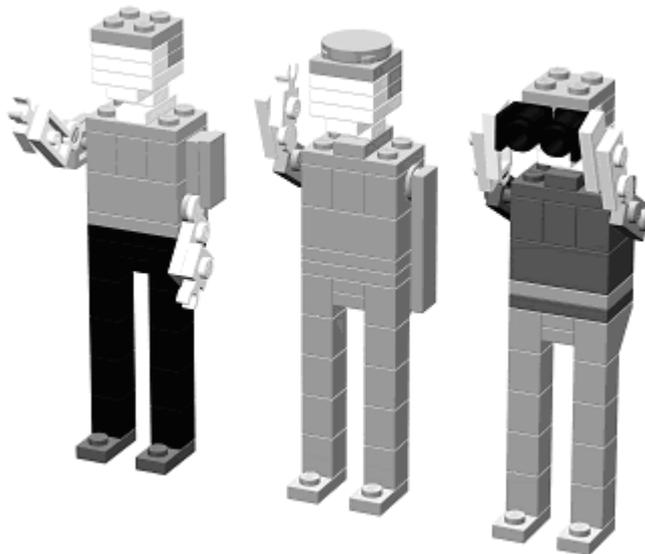


Illustration 4-10: Héler un taxi, saluer un officier ou bien encore observer des oiseaux - tes compagnons miniland peuvent faire tout ce dont tu peux rêver pour eux.

Une des choses intéressantes que tu noteras dans l'illustration 4-10 est que les deux personnages de gauche ont des mains représentées par des plaques 1x1 avec des clips sur le côté. Le personnage sur la droite, lui, n'a pas de main du tout. J'ai plutôt utilisé des plaques de décalage pour allonger ses bras afin qu'il tienne des jumelles. Cela aide à illustrer l'idée qu'il est plus important de donner une impression de l'aspect de l'objet que tu tentes de modeler plutôt que de s'échiner à reproduire le moindre détail. Le personnage miniland de l'illustration 4-3 n'a, lui non plus, pas de mains. Mais il ressemble néanmoins à une personne. Conservez cette idée en mémoire quand vous construisez.

En Route: Donner Vie aux Personnages Miniland.

Maintenant tu sais comment modéliser des personnages miniland et même comment les habiller de différents costumes. La prochaine étape consiste à leur donner l'apparence du mouvement et de l'action. Ils ne peuvent simplement pas rester là au garde à vous avec leur jambes parfaitement droites. Mais contrairement aux minifigs, les figurines miniland n'ont pas de jambes articulées. Dès lors, faire croire qu'ils bougent ou qu'ils effectuent une action est une question de savoir choisir des pièces qui, une fois encore, donneront l'apparence de quelque chose qui n'est pas vraiment présent.

Comme tu le vois sur les exemples suivants, l'action suggérée est impliquée par la position dans laquelle, toi le constructeur, place la figurine.

Le personnage de l'illustration 4-11 apparaît en mouvement plutôt que d'être simplement statique.

Avec ses bras qui se balancent le long de son corps, la femme de l'illustration 4-11 donne l'illusion d'être en train de marcher. Remarque bien les briques pentues d'angle à 75° que j'ai utilisé pour recréer l'illusion que sa longue robe suivent le mouvement de ses jambes. Réarranger les éléments que tu as utilisés pour construire les jambes et/ou les substituer à d'autres pièces est tout ce qui est nécessaire pour donner vie à des figurines qui seraient statiques autrement.

Maintenant, prête attention à la personne de l'illustration 4-12.

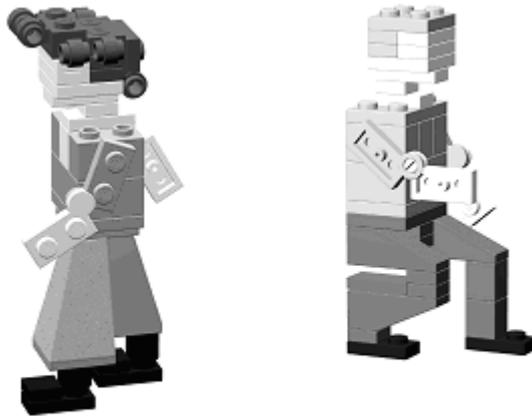


Illustration 4-11: Tu peux créer un personnage qui semble marcher en déplaçant simplement les bras et les jambes légèrement vers l'avant et l'arrière du corps, comme tu le vois sur l'illustration.

Illustration 4-12: Quelques modifications subtiles (des pièces différentes ou juste des pièces dans des positions différentes) peuvent donner l'effet de beaucoup d'action.

Ce compagnon est accroupi, peut être est-il en train d'appeler un chien ou regarde-t-il rouler sa boule de bowling. Ce que tu pourrais remarquer, c'est qu'il n'est vraiment pas très différent du personnage de l'illustration 4-3 que tu as vu auparavant. En fait, pour le faire s'accroupir, tu n'as à changer ou déplacer que peu de pièces. Sur l'illustration 4-13, j'ai coloré ces pièces en noires afin que tu vois bien lesquelles sont différentes de celles présentes sur l'illustration 4-3.

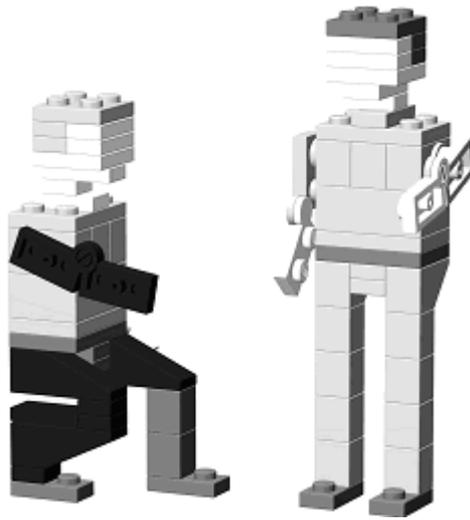


Illustration 4-13: Les pièces en noir (celles de la figurine de gauche) sont les seules qui soient différentes de celles que j'ai utilisées pour la figurine de droite. Le fait de changer juste quelques éléments modifie l'impression générale de ce que fait la figurine.

Les bâtiments Miniland

Peut être le seul inconvénient aux créations à l'échelle miniland, c'est que la taille des bâtiments correspondants à ces personnages sont nécessairement plus grands que ceux que tu pourrais faire pour les minifigs. De telles répliques peuvent mettre à rude épreuve même des collections imposantes de briques. Cela ne veut pas dire que tu ne dois pas t'y essayer, mais simplement que tu dois choisir des structures plus petites comme source d'inspiration. En d'autres mots, il est probablement beaucoup trop ambitieux pour la plupart des constructeurs de s'attaquer à une réplique à l'échelle miniland de l'Empire State Building.

Créer une scène: Combiner personnages et bâtiments.

A l'échelle miniland, c'est une bonne chose que de travailler sur des façades de petits bâtiments plutôt que sur des structures entières. Une *façade* est la face avant détaillée d'un bâtiment, qui peut être complétée de pans latéraux ou non, parfois sans murs ou faces arrières du tout. Les studios de cinéma ont utilisé les façades pendant des années pour recréer des choses comme des scènes de rues de banlieue, de centre ville ou une ancienne ville du far west.

Tu peux faire une petite scène en combinant tes personnages miniland avec la façade d'un ou deux bâtiments. Ces montages sont parfois dénommés *vignettes* ou *dioramas*. L'intérêt se focalise sur ce que l'on peut voir sur le devant, les côtés ou l'arrière des bâtiments ne sont pas destinés à faire partie de la scène. Vois ces scènes comme une photographie en trois dimensions qui aurait capturé un instantané.

Les façades fonctionnent bien à l'échelle miniland pour deux raisons. D'abord, elles te permettent d'explorer des détails plus grands que ceux que tu pourrais capturer si tu construisais un bâtiment semblable à l'échelle minifig. Ensuite, elles te permettent de créer des répliques plus grandes et plus larges sans avoir à se soucier des faces latérales, de l'arrière ou même du toit du bâtiment; ainsi elles requièrent moins de pièces qu'une structure complète. Pour illustrer cette technique, je vais me concentrer sur une simple vignette, explorant les composants que tu devras utiliser pour t'aider à lui donner vie.

La vie de la rue: Une simple scène de centre ville à l'échelle miniland

L'illustration 4-14 te montre la scène qui va servir de support à la discussion. C'est une simple scénette de rue devant un café ou une échoppe située à un carrefour d'un centre ville. Un usager s'affaire auprès d'un distributeur de billets alors qu'une autre personne est en train de poster un courrier. Comme souligné précédemment, la plus grande taille des bâtiments à l'échelle miniland te permet d'inclure plus de détails que ceux que tu peux habituellement voir à l'échelle minifig.



Illustration 4-14: Une scène typique de centre ville. Des objets et occupations quotidiennes donnent à la scène son aspect réaliste.

Les gens dans le voisinage

Regardons d'un peu plus près les ingrédients individuels qui composent cette scène, en commençant par les personnages qui peuplent notre rue.

Sur le gros plan de l'illustration 4-15, remarque l'enfant qui se tient à côté de l'adulte qui retire de l'argent. Créer des personnages plus petits se résume vraiment à réduire chacune des parties du personnage (tête, corps, bras et jambes) de façon proportionnelle. Au final, ce qui importe est que le personnage semble correct. Si tu construis une figurine d'enfant et que les jambes semblent trop longues, c'est que très vraisemblablement elles le sont. Réduit les simplement jusqu'à ce que les choses ressemblent à ce que tu attends.

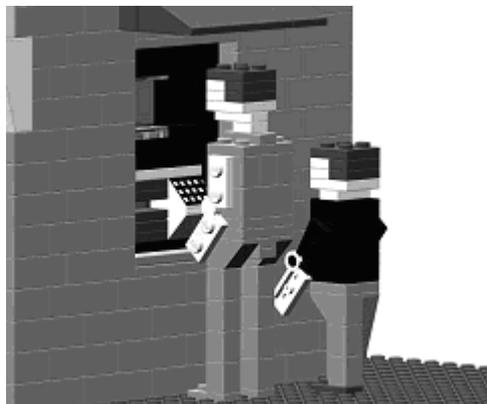


Illustration 4-15: Des personnages qui s'affairent à des occupations réalistes donnent de la vie à votre diorama.

Le distributeur de billet en lui-même est placé sur le mur extérieur du bâtiment. Même si il peut sembler hors contexte si l'on considère le style ancien du bâtiment, il représente parfaitement ces machines modernes qui sont parfois placées dans des structures vieilles de plusieurs décennies.

La personne de l'illustration 4-16 tient de façon évidente dans sa main un courrier qu'elle est sur le point de déposer dans la boîte à lettres. Remarque qu'elle porte une variante de la robe que nous avons vue la première fois dans l'illustration 4-8.



Illustration 4-16: Poster une lettre fait aussi partie des occupations réalistes que tu peux voir dans une vraie rue.

NOTE Vos personnages se tiendront mieux en place si vous les ancrez fermement à une plaque de base comme décrit par les illustrations 4-15 et 4-16. Tu pourrais les trouver instables si toutefois tu les plaçais sur une table ou toute autre surface plane.

Construire les constructions

Attardons-nous maintenant sur des détails de l'architecture que j'ai utilisés pour construire le bâtiment lui-même. L'illustration 4-17 montre que l'angle du bâtiment a été construit comme un chaînage de pierres d'angle. C'est une technique dans laquelle tu utilises des briques de couleurs, tailles ou aspects différents pour recréer un motif qui ressemble à celui que tu vois sur l'illustration. Cela ressemble à une fermeture éclair qui courrait le long du bâtiment.

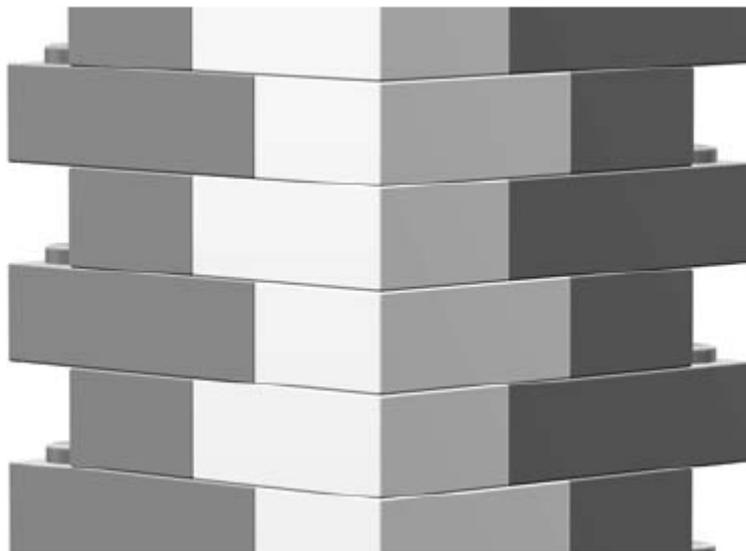


Illustration 4-17: Cette technique architecturale se trouve dans de nombreux bâtiments réels. Capturer un tel détail dans tes créations LEGO leur donne une du réalisme.

Dans l'exemple présenté ici, l'angle est surtout décoratif. Il est construit avec des briques d'une couleur différente du reste du mur. Bien qu'il s'agisse d'une partie importante d'un bâtiment – l'angle – elle n'est pas structurellement différente des deux murs qu'elle rattache.

Parfois la répétitivité d'une simple pièce peut donner de l'intérêt à une ensemble qui serait autrement ennuyeux. La grande zone au dessus de la fenêtre du second étage aurait pu être constitué avec de simples briques. Mais comme tu le vois sur l'illustration 4-18, en utilisant quelques arches 1x4 côte à côte, j'ai créé

un motif plus agréable à l'oeil. Comme l'angle, ces arches sont purement décoratives.

Les plus grandes arches 1x8x2 qui se trouvent au dessus des fenêtres sont des éléments théâtraux qui donnent du style à la maquette. Dire qu'elles sont au-dessus des fenêtres n'est en réalité pas tout à fait exact. Comme tu le vois, elles sont placées juste devant la série de fenêtres 1x2x2, mais elles en cachent aussi une partie. C'est très courant pour les bâtiments de ce style.

Peut être la chose la plus importante que tu dois essayer de faire quand tu construis une vignette telle que celle de l'illustration 4-14 est de répliquer autant que ce peut les détails présents dans la réalité. Souviens-toi aussi que les bâtiments évoluent dans le temps et qu'ils sont rénovés ou restaurés. N'ai donc pas peur d'inclure des éléments modernes dans un bâtiment qui pourtant semble venir tout droit du siècle dernier.



Illustration 4-18: Les arches au dessus des grandes fenêtres peuvent aisément être remplacées par des briques pentues inversées si tu ne possèdes pas toutes les arches dont tu as besoin.

Derrière la scène

Te souviens-tu quand, plus tôt, j'ai évoqué le fait que les façades sont employées au cinéma pour donner l'illusion de bâtiments entiers? L'illustration 4-19 montre notre exemple de scène de rue comme il apparaîtrait vue de l'arrière.



Illustration 4-19: Un aperçu de l'envers du décor du diorama.

Malgré les apparences, le bâtiment est essentiellement constitué de seulement deux murs et d'une colonne porteuse. Tu peux clairement voir qu'il n'y a ni toit, ni plancher au second étage, et que les murs sont loin d'être complets. C'est le point que j'ai souligné précédemment – une façade te permet de te focaliser uniquement sur l'apparence vue de devant sans te soucier des détails intérieurs ou même des murs.

L'illustration 4-19 montre aussi la colonne porteuse suivant un meilleur angle puisqu'on voit la façade par l'arrière. J'utilise la colonne pour stabiliser l'extrémité du mur qui inclut le distributeur automatique (voir l'illustration 4-14 pour la vue de devant). Une colonne robuste, rattachée à l'extrémité du mur, constitue un excellent substitut aux murs latéraux que tu *ne* construis *pas* pour ce type de maquette. (Voir les illustrations 2.24 à 2.27 au chapitre 2 pour les exemples de différents types de colonnes.)

Sur l'agrandissement de l'illustration 4-20, tu peux voir que la colonne est liée au mur avec une simple barre. C'est une autre façon de dire qu'elle est construite dans le mur. Connecter (ou lier)

les deux est vraiment aussi simple que d'utiliser une barre 2x8 ou 2x10 ou une barre composite telle que celle que tu as vu sur l'illustration 2-21 au chapitre 2. La barre est construite dans la colonne et s'étend au delà au point de faire corps avec le mur. La seconde image de l'illustration 4-20 montre à la fois le mur et la colonne avec quelques briques en moins pour chacun d'eux. Cela illustre mieux comment les briques 2x10 rattachent les deux structures ensemble.

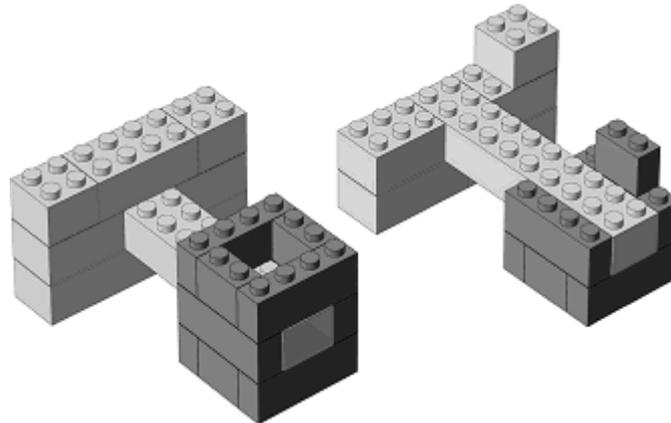


Illustration 4-20: Un détailage de la colonne et d'une partie du mur principal sur la gauche. L'image de droite montre la même structure avec certaines briques ôtées pour montrer comment la brique 2x10 les connecte.

Utiliser une simple colonne, à la place d'un mur entier, te permet d'économiser des briques. Par exemple, si tu es à court d'une couleur de brique que tu utilises pour la face avant du bâtiment, tu peux utiliser une autre couleur pour monter la colonne. Si tu places la colonne derrière une partie aveugle de la façade, plutôt que derrière une ouverture, elle sera raisonnablement bien cachée. Ainsi, les briques que tu utilises pour construire la colonne peuvent être de n'importe qu'elles couleurs ou combinaisons de couleurs dont tu disposes.

Résumé : Echelle Miniland, Grandes Opportunités

Tu as vu comment des personnages à l'échelle miniland très originaux peuvent être créés à partir principalement de briques basiques, plaques et briques pentues. L'autre technique que tu as pu voir – créer un diorama d'une scène de vie – t'as fourni un petit monde où tu peux placer tes nouveaux personnages. Pour poursuivre, tu peux vouloir créer des scènes de rue plus grandes, avec plus de façades et un plus grand nombre de personnages s'affairant à leurs occupations. Ou tu peux souhaiter t'essayer à la création d'une voiture ou d'un bateau à l'échelle miniland pour transporter tes figurines.