

Confuzzled,

réalisation artisanale
de puzzles.



« Le rôle du faiseur de puzzle est difficile à définir. Dans la plupart des cas - pour tous les puzzles en carton en particulier - les puzzles sont fabriqués à la machine et leur découpage n'obéit à aucune nécessité : une presse coupante réglée selon un dessin immuable tranche les plaques de carton d'une façon toujours identique (...) : ce n'est pas le sujet du tableau ni la technique du peintre qui fait la difficulté du puzzle, mais la subtilité de la découpe (...). »

- Georges Perec, *La Vie mode d'emploi*

Bonjour,

un peu d'histoire pour commencer et vous narrer comment j'en suis venu en mars 2007 à réaliser mes propres puzzles.

Au début, il y a un roman, *La Vie mode d'emploi*, de Georges Perec, que j'ai lu sans enthousiasme, je l'avoue. Il évoque à plusieurs reprises le puzzle, en critiquant le mode de production industriel, qui découpe sur du carton d'une façon immuable, et cela avait éveillé ma curiosité.

J'ai donc acheté un puzzle *Michèle Wilson*, en bois, d'excellente facture, découpé par un artisan expérimenté, et le plaisir de jeu a été immédiat et absolu.

Plutôt que de me ruiner dans ces jeux couteux, j'ai préféré essayer de les réaliser moi-même.

J'entends ici présenter et illustrer mon travail, de ces débuts à aujourd'hui : la méthode, les sujets, les techniques, et enfin les perspectives.



Dessin de Sebastien Jobart, 47 pièces, 20x30cm, octobre 2008.



Pourquoi

Je fabrique des puzzles essentiellement pour avoir le plaisir d'y jouer. Jouer de mes mains lors de la fabrication est bien sûr un grand plaisir, surtout lorsque la lame danse autour des dessins, lorsque je suis surpris par la beauté d'une pièce, et quand le temps s'y prête.



Illustration d'Alice Richard.

Donner à voir à des amis graphistes, peintres, gribouilleurs leurs dessins incarnés, puis découpés, est aussi un grand plaisir. Si ces puzzles peuvent leur servir d'espace de visibilité, j'en suis ravi.

C'est aussi l'occasion de découvrir d'autres media, de nouveaux matériaux, des techniques originales, et de se questionner.

Un autre plaisir est bien sûr d'offrir ces puzzles, que ce soit à des amis, des collaborateurs, des membres de la famille, des inconnus ou une association.

N'étant toujours pas satisfait de la qualité obtenue, je ne vends pas ces puzzles. Une autre raison est que j'aime offrir. Une autre encore, c'est que j'en demanderais certainement beaucoup trop cher.



Comment

Je ne suis pas exhaustif, mais sachez que tout conseil est apprécié!



Le plus grand plaisir reste d'utiliser des illustrations d'amis, mais il m'arrive de prendre des images tirées de revues.

Je colle ensuite le dessin sur une plaque de M.D.F. de 5mm d'épaisseur avec de la colle blanche : étape délicate et salissante, l'impression directe serait une économie de temps et un gain de qualité.

La découpe s'effectue avec une scie à chantourner bon marché mais robuste. Son plus grand inconvénient est de n'accepter que les lames à ergots, souvent de moins bonne qualité.

Je découpe sans plan préalable en tête, en suivant le dessin, mes envies, les hasards de la lame. J'essaye cependant de planifier la difficulté et le nombre de pièces.

Le support a tendance à s'effriter lors de la découpe, et je dois poncer au papier de verre chaque pièce : étape pénible et longue, qui me permet tout de même de vérifier les pièces et de les nettoyer.

Entre le choix de l'image et le jeu, il peut s'écouler plusieurs mois : je travaille de façon très irrégulière, selon mon rythme et le temps.

Je colle en série (environ une heure pour cinq images), découper un puzzle peut me prendre entre une demie-heure pour 50 pièces et trois heures pour 250 pièces. Poncer me prend environ deux fois plus de temps que découper!



Une pièce mal collée se recolle, mais une pièce mal découpée (qui risque de casser, comme ici, ou de taille trop différente des autres) est une erreur irréparable!



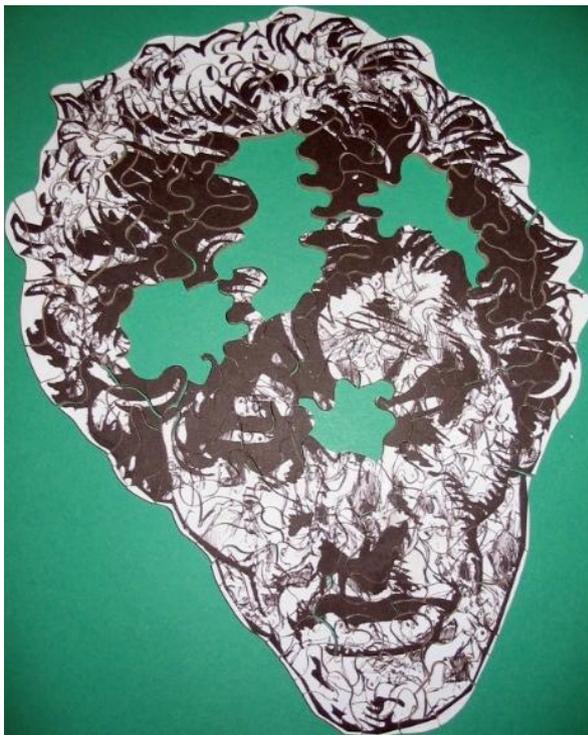
Le jeu



J'ai un grand, un immense plaisir à jouer à mes puzzles, seul ou accompagné.

Observer l'image comme pour la première fois, me faire prendre aux pièges que j'ai moi-même dressés, être persuadé qu'une pièce manque...

Lors de la découpe, la lame peut suivre le contour du dessin, ce qui rend le jeu bien plus dur, et plus agréable.



Cette "entreprise" s'appelle *confuz-zled* par contraction de confusion et puzzle.

Puzzle signifie, en anglais, dérouté, déconcerté, et c'est justement cette sensation que j'aime rencontrer.

La faire durer, savourer l'état de confusion profond face à un problème, somme toute, trivial : où va cette pièce de bois?

En haut : Pièce d'un jeu ancien, 127 pièces, 23cm de diamètre, sept. 08

Ci-dessus : Dessin de Loïc Lemonon, 129 pièces, début 2008.

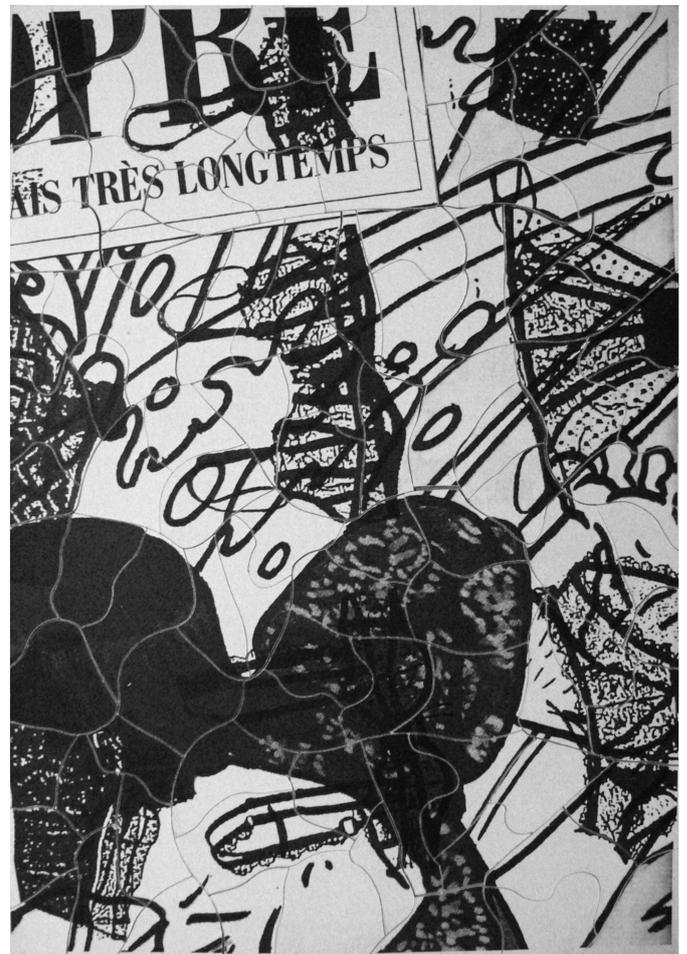
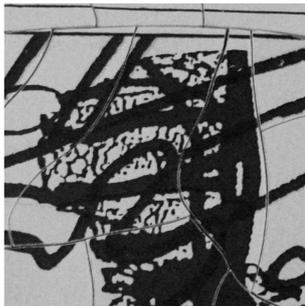
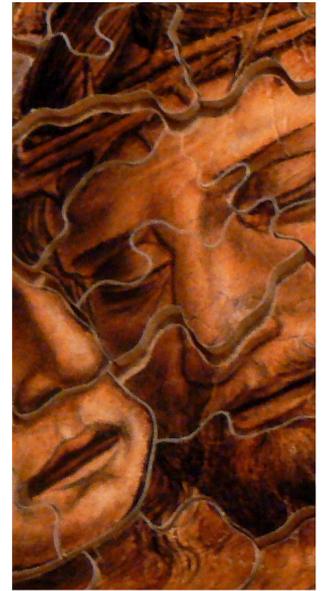


Quelques réalisations



Le puzzle comptant le plus de pièces que j'ai réalisé à ce jour (mars 2009) : il en compte 288, et mesure 43x18cm. Il a été réalisé sur un dessin original offert par Loïc Lémonon. Compte tenu de ses dimensions (le bras de ma scie mesure un peu plus de 30cm), j'avais dû le détourer plus finement avant de me mettre à découper des pièces.





Ci-dessus : Détail de la Lamentation sur le corps du Christ, peint en 1497 par V. Crivelli 158 pièces, 54x31cm.

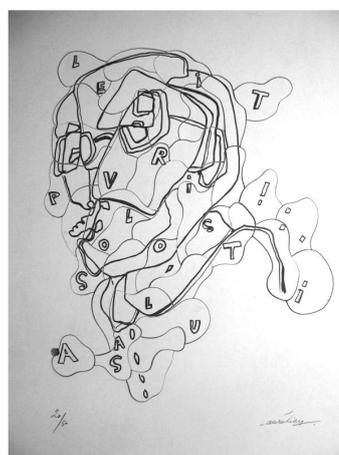
Ci-contre : Montage de photocopies réalisé par Loïc Lemonon et Clément Aubert, un de mes premiers puzzles, A3, mars 2007.



En même temps que mes gestes prenaient de l'assurance et que mes matériaux étaient plus adaptés, je me suis essayé à diverses tentatives : puzzle avec cadre, aux contours suivant le dessin, dimensions variées (de 10x15cm à 45x45cm) ...

J'ai aussi réalisé des puzzles pour enfants, mais déterminer s'ils jouent d'une façon différente des adultes m'a toujours posé problème.

Je m'amuse beaucoup à essayer de déstabiliser les habitués de ce jeu. Couper un coin en deux ou en fabriquer de "faux" en taillant une pièce à 90° est toujours une bonne façon de les troubler.



Ci-dessus : Pièce ancienne d'un jeu, 106 pièces, 23cm de diamètre, juin 08.

Ci-contre : Dessin d'Aurélien, 32 pièces, déc. 2007.





De haut en bas :

- Illustration d'Alice Richard pour le groupe Eidôlon, 176 pièces, ses dimensions spéciales (70x12cm) font qu'il n'y a que 5 ou 6 pièces en hauteur.

- Dessin original de Loïc Lemonon, format A4, j'ai tenté d'en faire un puzzle pour enfant, en ne coupant que 36 pièces, qui s'emboîtent facilement.

- Détail d'un puzzle de 45x45cm réalisé sur un dessin original de Loïc Lemonon.



Avec qui?

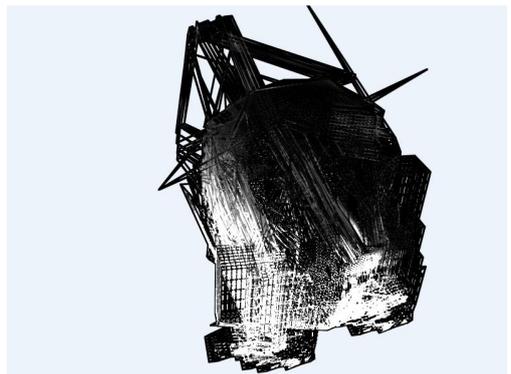


La liste est bien sûr trop longue pour figurer ici, mais je tiens tout de même à remercier pour leurs illustrations Aurélien, Alice Richard, Loïc Lemonon, Plonk & Replonk, Sebastien Jobart, Yann Tréhin, Gabriel Besses.

Si l'une de leur illustration vous a plû, n'hésitez pas à me demander leur contact.

Je tiens aussi à remercier Mylène, Pascal, Tessa, Hector Plasma, Isabelle, toutes les personnes qui ont pu jouer et me conseiller.

Ce document a été réalisé grâce à Scribus, The Gimp, OpenOffice.org, au soutien et aux conseils des membres du forum Linuxgraphic.org.



De haut en bas, de gauche à droite :
Alice Richard (alias Paul-kad-hot-doll), Aurélien, Yann Tréhin,
Loïc Lemonon, Sebasien Jobart.

Retrouvez les contacts et les liens de tous ces artistes sur mon site : <http://confuzzled.fr/je>





Clément Aubert
22 rue J.B. Vaillant
51 370 Saint-Brice Courcelles
France

<http://confuzzled.fr/je>