

CHAPITRE XLIV

Winckler, 2

Au départ, l'art du puzzle semble un art bref, un art mince, tout entier contenu dans un maigre enseignement de la Gestalttheorie : l'objet visé — qu'il s'agisse d'un acte perceptif, d'un apprentissage, d'un système physiologique ou, dans le cas qui nous occupe, d'un puzzle de bois — n'est pas une somme d'éléments qu'il faudrait d'abord isoler et analyser, mais un ensemble, c'est-à-dire une forme, une structure : l'élément ne préexiste pas à l'ensemble, il n'est ni plus immédiat ni plus ancien, ce ne sont pas les éléments qui déterminent l'ensemble, mais l'ensemble qui détermine les éléments : la connaissance du tout et de ses lois, de l'ensemble et de sa structure, ne saurait être déduite de la connaissance séparée des parties qui le composent : cela veut dire qu'on peut regarder une pièce d'un puzzle pendant trois jours et croire tout savoir de sa configuration et de sa couleur sans avoir le moins du monde avancé : seule compte la possibilité de relier cette pièce à d'autres pièces et, en ce sens, il y a quelque chose de commun entre l'art du puzzle et l'art du go ; seules les pièces rassemblées prendront un caractère lisible, prendront un sens : considérée isolément, une pièce d'un puzzle ne veut rien dire ; elle est seulement question impossible, défi opaque ; mais à peine a-t-on réussi, au terme de plusieurs minutes d'essais et d'erreurs, ou en une demi-seconde prodigieusement inspirée, à la connecter à l'une de ses voisines, que la pièce disparaît, cesse d'exister en tant que pièce : l'intense difficulté qui a précédé ce rapprochement, et que le mot *puzzle* — énigme — désigne

si bien en anglais, non seulement n'a plus de raison d'être, mais semble n'en avoir jamais eu, tant elle est devenue évidence : les deux pièces miraculeusement réunies n'en font plus qu'une, à son tour source d'erreur, d'hésitation, de désarroi et d'attente.

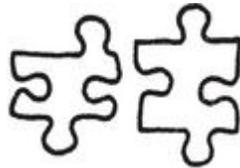
Le rôle du faiseur de puzzle est difficile à définir. Dans la plupart des cas — pour tous les puzzles en carton en particulier — les puzzles sont fabriqués à la machine et leur découpage n'obéit à aucune nécessité : une presse coupante réglée selon un dessin immuable tranche les plaques de carton d'une façon toujours identique ; le véritable amateur rejette ces puzzles, pas seulement parce qu'ils sont en carton au lieu d'être en bois, ni parce qu'un modèle est reproduit sur la boîte d'emballage, mais parce que ce mode de découpage supprime la spécificité même du puzzle ; il importe peu en l'occurrence, contrairement à une idée fortement ancrée dans l'esprit du public, que l'image de départ soit réputée facile (une scène de genre à la manière de Vermeer par exemple, ou une photographie en couleurs d'un château autrichien) ou difficile (un Jackson Pollock, un Pissarro ou — paradoxe misérable — un puzzle blanc) : 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, et une découpe aléatoire produira nécessairement une difficulté aléatoire, oscillant entre une facilité extrême pour les bords, les détails, les taches de lumière, les objets bien cernés, les traits, les transitions, et une difficulté fastidieuse pour le reste : le ciel sans nuages, le sable, la prairie, les labours, les zones d'ombre, etc.

Dans de tels puzzles les pièces se divisent en quelques grandes classes dont les plus connues sont :

les bonshommes



les croix de Lorraine



et les croix



et une fois les bords reconstitués, les détails mis en place — la table avec son tapis rouge à franges jaunes très claires, presque blanches, supportant un pupitre avec un livre ouvert, la riche bordure de la glace, le luth, la robe rouge de la femme — et les grandes masses des arrières-plans séparées en paquets selon leur tonalité de gris, de brun, de blanc ou de bleu ciel, la résolution du puzzle consistera simplement à essayer à tour de rôle toutes les combinaisons plausibles.

L'art du puzzle commence avec les puzzles de bois découpés à la main lorsque celui qui les fabrique entreprend de se poser toutes les questions que le joueur devra résoudre, lorsque, au lieu de laisser le hasard brouiller les pistes, il entend lui substituer la ruse, le piège, l'illusion : d'une façon préméditée, tous les éléments figurant sur l'image à reconstruire — tel fauteuil de brocart d'or, tel chapeau noir à trois cornes garni d'une plume noire un peu délabrée, telle livrée jonquille toute couverte de galons d'argent — serviront de départ à une information

trompeuse : l'espace organisé, cohérent, structuré, signifiant, du tableau sera découpé non seulement en éléments inertes, amorphes, pauvres de signification et d'information, mais en éléments falsifiés, porteurs d'informations fausses : deux fragments de corniches s'emboîtant exactement alors qu'ils appartiennent en fait à deux portions très éloignées du plafond, la boucle de la ceinture de l'uniforme qui se révèle in extremis être une pièce de métal retenant une torchère, plusieurs pièces découpées de façon presque identique appartenant, les unes à un oranger nain posé sur une cheminée, les autres à son reflet à peine terni dans un miroir, sont des exemples classiques des embûches rencontrées par les amateurs.

On en déduira quelque chose qui est sans doute l'ultime vérité du puzzle : en dépit des apparences, ce n'est pas un jeu solitaire : chaque geste que fait le poseur de puzzle, le faiseur de puzzle l'a fait avant lui ; chaque pièce qu'il prend et reprend, qu'il examine, qu'il caresse, chaque combinaison qu'il essaye et essaye encore, chaque tâtonnement, chaque intuition, chaque espoir, chaque découragement, ont été décidés, calculés, étudiés par l'autre.



Pour trouver son faiseur de puzzle, Bartlebooth mit une annonce dans *Le Jouet français* et dans *Toy Trader*, demandant aux candidats de lui soumettre un échantillon de quatorze centimètres sur neuf découpé en deux cents pièces ; il reçut douze réponses ; la plupart étaient banales et sans attrait, du genre « Entrevue du Camp du Drap d'Or », ou « Soirée dans un cottage anglais » avec tous ses détails couleur locale : la vieille Lady avec sa robe de soie noire et sa broche hexagonale en quartz, le maître d'hôtel

apportant le café sur un plateau, le mobilier Regency et le portrait de l'ancêtre, un gentleman à petits favoris, en habit rouge de l'époque des dernières diligences, portant culotte blanche, bottes à revers, haut-de-forme gris, et tenant une badine à la main, le guéridon couvert d'un petit tapis fait de pièces rapportées, la table près du mur avec des numéros étalés du *Times*, le grand tapis chinois à fond bleu ciel, le général en retraite — reconnaissable à ses cheveux gris coupés en brosse, sa courte moustache blanche, son teint rougeaud et sa brochette de décorations — à côté de la fenêtre, consultant d'un air rogue le baromètre, le jeune homme debout devant la cheminée plongé dans la lecture de *Punch*, etc. Un autre modèle, qui représentait simplement un magnifique paon en train de faire la roue plut suffisamment à Bartlebooth pour qu'il convoquât son auteur, mais celui-ci — un prince russe émigré qui vivait plutôt misérablement au Raincy — lui parut trop vieux pour ses projets.

Le puzzle de Gaspard Winckler répondit tout à fait à l'attente de Bartlebooth. Winckler l'avait découpé dans une sorte d'image d'Épinal, signée des initiales M. W. et intitulée *La dernière Expédition à la Recherche de Franklin* ; pendant les premières heures où il entreprit de le résoudre, Bartlebooth crut qu'il consistait seulement en variations sur le blanc ; en fait, le corps principal du dessin représentait un navire, le *Fox*, pris dans la banquise : debout près du gouvernail couvert de glace, emmitouflés dans des fourrures gris clair dont leur visage terreux émerge à peine, deux hommes, le capitaine M'Clintoch, chef de l'expédition, et son interprète d'inupik, Carl Petersen, lèvent les bras en direction d'un groupe d'Esquimaux qui sort d'un brouillard épais couvrant tout l'horizon, et vient vers eux sur des traîneaux tirés par des chiens ; aux quatre angles du dessin, quatre cartouches montraient respectivement la mort de Sir John Franklin,

succombant à la fatigue le onze juin 1847 dans les bras de ses deux chirurgiens, Peddie et Stanley ; les deux navires de l'expédition, l'*Erebus*, que commandait Fitz-James, et le *Terror*, que commandait Crozier ; et la découverte le six mai 1859, sur la terre du roi Guillaume, par le lieutenant Hobson, second du *Fox*, du *cairn* contenant le dernier message laissé par les cinq cents survivants le vingt-cinq avril 1848 avant qu'ils n'abandonnent les navires écrasés par les glaces pour tenter de regagner en traîneau ou à pied la baie d'Hudson.

Gaspard Winckler venait alors d'arriver à Paris. Il avait à peine vingt-deux ans. Du contrat qu'il passa avec Bartlebooth rien ne transpira jamais ; mais quelques mois plus tard, il s'installa rue Simon-Crubellier avec sa femme Marguerite ; elle était miniaturiste : c'était elle qui avait peint la gouache dont Winckler s'était servi pour son puzzle d'essai.

Pendant près de deux ans, Winckler n'eut rien d'autre à faire qu'à aménager son atelier — il en fit capitonner la porte et tapisser les murs de liège —, commander ses instruments, préparer son matériel, procéder à des essais. Puis, dans les derniers jours de mille neuf cent trente-quatre, Bartlebooth et Smautf se mirent en voyage, et trois semaines plus tard Winckler reçut d'Espagne la première aquarelle. Dès lors elles se succédèrent sans interruption pendant vingt ans, à raison généralement de deux par mois. Aucune ne se perdit jamais, même au plus fort de la guerre, où parfois un second attaché à l'ambassade de Suède venait lui-même les apporter.

Le premier jour Winckler posait l'aquarelle sur un chevalet près de la fenêtre et la regardait sans y toucher. Le deuxième jour, il la collait sur un support — du

contreplaqué de peuplier — un tout petit peu plus grand qu'elle. Il utilisait une colle spéciale, d'une jolie couleur bleue qu'il préparait lui-même, et intercalait entre le Whatman et le bois une mince feuille de papier blanc qui devait faciliter la séparation ultérieure de l'aquarelle reconstituée et du contreplaqué, et qui allait servir de bords au futur puzzle. Puis il enduisait toute la surface d'un vernis protecteur qu'il appliquait avec un de ces pinceaux larges et plats appelés queue-de-morue. Pendant trois ou quatre jours alors, il étudiait l'aquarelle à la loupe, ou bien, la posant de nouveau sur son chevalet, il s'asseyait en face d'elle pendant des heures, se levant parfois pour aller examiner de plus près un détail, ou tournant autour comme une panthère dans sa cage.

La première semaine se passait dans cette seule observation minutieuse et inquiète. Ensuite tout se mettait à aller très vite : Winckler posait sur l'aquarelle un calque extrêmement fin et, pratiquement sans lever la main, dessinait les découpures du puzzle. Le reste n'était plus qu'affaire de technique, une technique délicate et lente, exigeant une habileté scrupuleuse, mais où n'entrait plus aucune invention : à partir du calque, l'artisan fabriquait une sorte de moule — préfiguration de la grille ajourée dont, vingt ans plus tard, Morellet se servirait pour reconstituer l'aquarelle — qui lui permettait de guider efficacement sa scie sauteuse à col de cygne. Le polissage de chaque pièce au papier de verre puis à la peau de chamois, quelques finolages ultimes, occupaient les derniers jours de la quinzaine. Le puzzle était déposé dans une des boîtes noires à ruban gris de Madame Hourcade ; une étiquette rectangulaire, indiquant le lieu et la date où l'aquarelle avait été peinte

* FORT-DAUPHIN (MADAGASCAR) 12 JUIN
1940 *

ou bien

* PORT-SAÏD (ÉGYPTE) 31 DÉCEMBRE 1953 *

était collée à l'intérieur, sous le couvercle, et la boîte, numérotée et scellée, allait rejoindre les puzzles déjà prêts dans un coffre fort de la Société Générale ; le lendemain ou quelques jours plus tard, le courrier apportait une nouvelle aquarelle.

Gaspard Winckler n'aimait pas qu'on le regarde travailler. Marguerite n'entrait jamais dans l'atelier où il s'enfermait pendant des journées entières, et lorsque Valène venait le voir, l'artisan trouvait toujours un prétexte pour s'arrêter et pour cacher son travail. Il ne disait jamais « vous me dérangez » mais plutôt quelque chose du genre de « Ah, vous tombez bien, j'allais justement m'arrêter » ou bien il se mettait à faire le ménage, à ouvrir la fenêtre pour aérer, à épousseter son établi avec un chiffon de lin, ou à vider son cendrier, une vaste coquille d'huître perlière dans laquelle s'amoncelaient des trognons de pommes et de longs mégots de Gitanes mais qu'il ne rallumait jamais.