



Le "Kitbash"

10/03/2012



Une forme de base simple : des ailes de jet et une coque de voiture de formule 1 permettent d'imaginer un engin volant futuriste... Le "Kitbash" ou "Kitbashing" c'est quoi ? Pour définir ce mot anglais qui n'a pas d'équivalent en français, on pourrait dire que c'est l...



Kitbash ?! A new chocolate ?



Une forme de base simple : des ailes de jet et une coque de voiture de formule 1 permettent d'imaginer un engin volant futuriste...

Le "Kitbash" ou "Kitbashing" c'est quoi ?

Pour définir ce mot anglais qui n'a pas d'équivalent en français, on pourrait dire que c'est l'art de réunir différentes pièces de toutes sortes de kits plastiques existants - toutes échelles confondues - pour aboutir à un nouveau modèle inédit...

En somme, c'est tenter de reconstituer quelque chose de plausible à partir de pièces plus ou moins incompatibles entre elles...



Une fois que l'on a compris le concept, le côté artistique du maquettiste va lui servir pour sa création ou il va "jouer" les designers. Il ne s'agit pas - bien que l'on puisse faire n'importe quoi - (et j'ai souvent vu des vaisseaux qui ressemblaient plus à des sèche-cheveux et autres "bizarreries" !) justement, de faire n'importe quoi, mais pas n'importe comment !



Un véhicule replié en position transport. Les tuyères latérales au bas de la coque sont en fait... des embouts de bombe de mousse à raser !

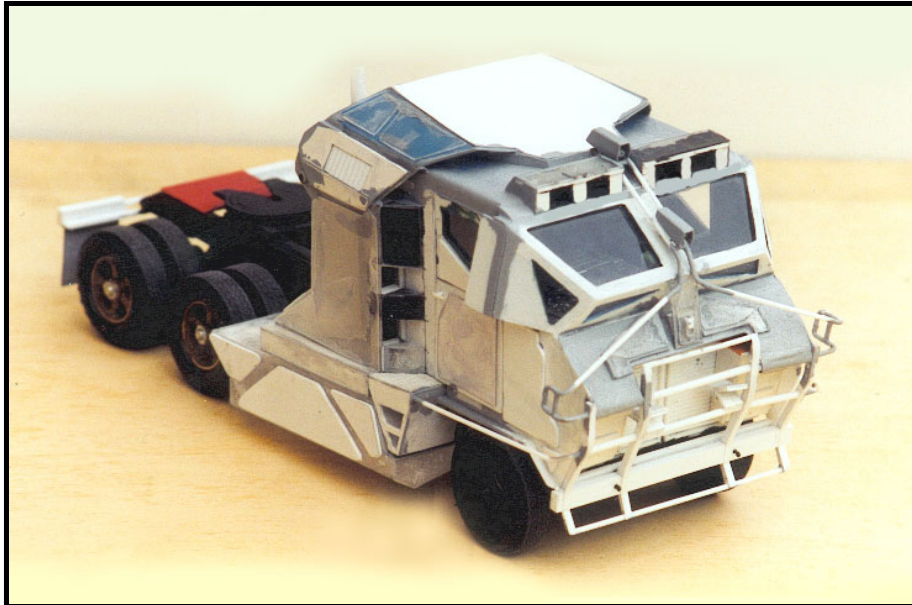
Il est essentiel de ne s'intéresser qu'à la forme et d'oublier l'usage initial. Une partie d'empennage servira de blindage sur un engin roulant. Des roues d'ornement sur un bâtiment, des éléments de robot pour "habiller" un avion, etc...

Les pièces doivent "coller" ensemble le plus possible. Evitez les éléments trop connus comme les roues de Panzer immédiatement reconnaissables...



Le but est de donner une nouvelle identité à un objet. Une légère modification sur une maquette existante ne donnera pas l'aspect original car on reconnaîtra tout de suite l'ancien kit...

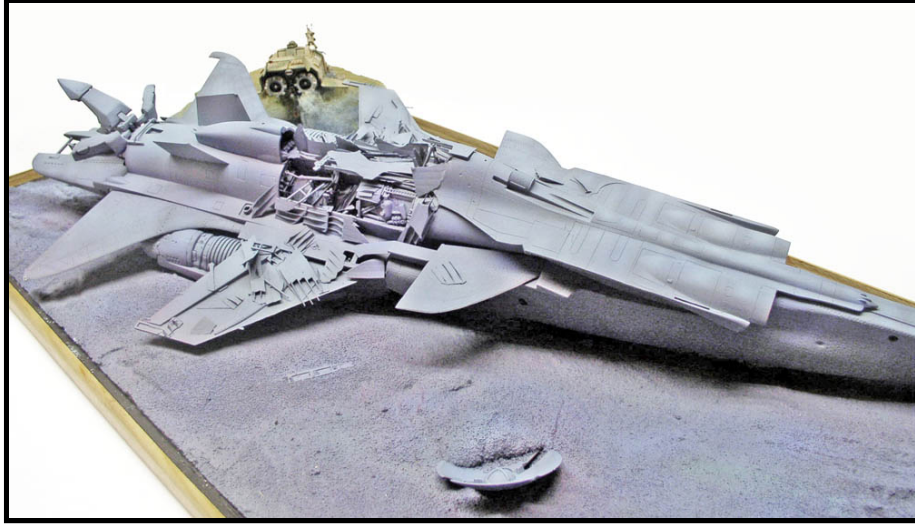
Puis, on peut aussi utiliser ces pièces pour "habiller" un modèle. La technique n'est pas nouvelle. En 1978, les maquettistes du film Stars-Wars ont utilisé cette idée pour finaliser leurs modèles. Mais là on se rapproche plus du "Scratch" complet ("Full-Scratch) où les vaisseaux sont créés à partir de plans et construits sur armature métal et plastique. Des dizaines de boîtes de kits plastique ont ensuite servi à détailler l'ensemble. Idem pour certains décors...



Un mot sur le "Scratch"... Qui est l'art de fabriquer un modèle ou un élément d'un kit à partir de... rien ! Voire en utilisant un dessin ou des plans. On utilise pour les pièces importantes, du bois, du métal, de la carte plastique, avant les grappes en photodécoupe et les résines toutes prêtes qui permettent de détailler convenablement - au détriment du porte-monnaie - une maquette à diverses échelles.

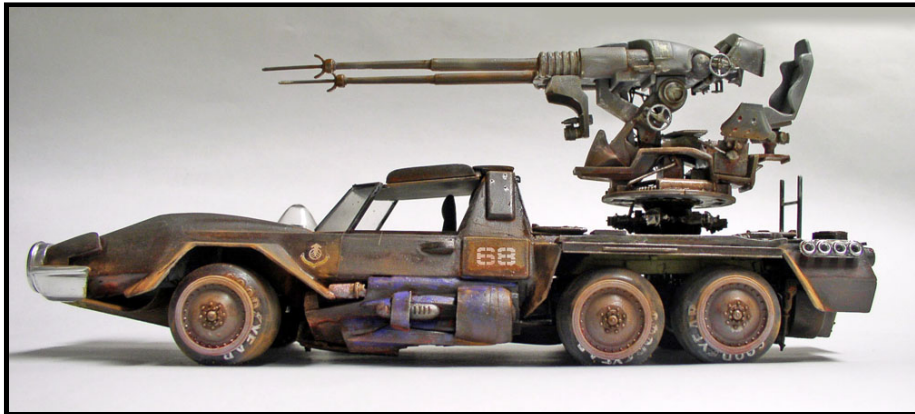
Quand il fallait modifier ou fabriquer un détail manquant sur sa réalisation, on le construisait en "Scratch". Bien avant les premiers montages de Verlinden, je détaillais déjà quasiment tous mes kits...

Tout est bon pour la création. Certains utilisent même des pièces de téléviseurs, d'appareils photo, de téléphones. Des bouchons de tube dentifrice ou de produits ménagers serviront de tuyères. Des bouteilles plastique de corps de vaisseaux...



A partir du moment où la structure générale du modèle est constituée, le pari est gagné... il ne faut jamais perdre de vue son projet fini... le reste n'est plus que détails. D'où le côté "designer" cité plus haut...

Il n'est pas utile de surcharger un kit. Et là, souvent, quand on est lancé, que l'on a quasiment la forme définitive devant les yeux, il est quelquefois dur de savoir arrêter le détaillage. On a toujours envie de rajouter le câble ou la petite pièce d'une forme intéressante qui apportera un plus...



Etape inévitable avant peinture, la sous-couche est très importante ici. Non seulement elle permet de voir les défauts de collage et de masticage, mais elle donne une vue générale et uniforme de la pièce qui permet de se rendre compte des nombreux défauts qui peuvent apparaître, et il y en a! à la conception. Surcharges ou manques d'équilibrage sont mis en évidence. A partir de là, on peut ôter certaines parties et affiner l'ensemble pour plus de fluidité de l'objet, qui, finalement, aura meilleur allure (tout est relatif, un tel le trouvera moche, un autre très beau !)...



Cette technique apporte une grande liberté de conception, la joie de la création qui est à elle seule une forme d'art...

Elle permet de renouveler une collection de maquettes par des kits complètement inédits et originaux !