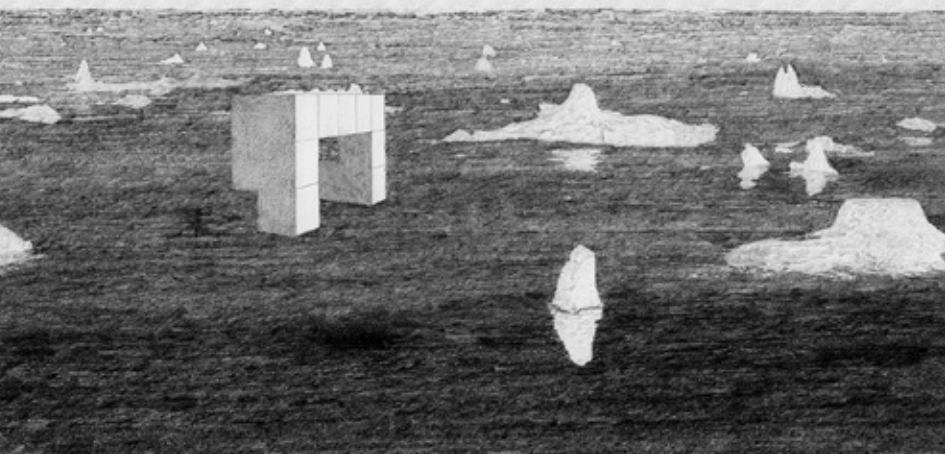


DEUX FLICS AMI-AMI



DEUX FLICS AMI-AMI
Épisode 1 : Panique à Borth

Textes & Images

Balthazar Blumberg
Antoine Carcano

Fin de journée. Le trottoir était encore mouillé de l'averse printanière de l'après-midi. Quelques têtes sortaient de la bouche de métro. A. les dépassa et sorti sa clé afin d'entrer dans son immeuble. Il ouvrit sa boîte aux lettres. Une lueur d'émerveillement apparut dans ses yeux quand il y vit la présence d'une enveloppe manuscrite et non une énième publicité ou lettre officielle. La lueur diminua rapidement d'intensité lorsqu'il la prit et vit qu'elle ne lui était pas adressée. Elle était pour B. C'était une lettre égarée, cela faisait longtemps que B. n'habitait plus dans cet immeuble. Il rangea la lettre dans sa poche, et monta les escaliers jusqu'à son appartement au huitième étage.

Une fois sa porte ouverte, il se débarrassa négligemment de ses affaires avant de s'installer à son bureau. Il se retournait toujours au bout d'un moment, suspectant la présence d'un individu dans son dos, mais il était désormais seul dans cet appartement.

Ses recherches étaient fastidieuses et cela n'aidait en rien à calmer son sentiment de solitude. Voilà des années qu'il s'attachait à trouver l'Atlantide. Non pas à la manière des explorateurs, ni à la manière des scientifiques qui n'avaient rien trouvé de concluant mais par un autre moyen. Il s'agissait non pas d'en trouver les ruines mais de la ré-imaginer pour finalement la rendre concrète. Les Atlantes construisirent Atlantide au sein d'un paysage, il ne savait pas encore lequel bien que la tentation de l'approcher de l'eau était forte, avec des structures aux formes jusque là inédites. Tous les bâtiments semblent être des trompe-l'œil, dès que l'on s'en approche, ils se révèlent être changeants, de telle sorte que le voyageur est toujours perdu. Les Atlantes ne créèrent pas une ville logique, d'habitations, d'institutions ou autres industries, mais une ville-paysage, une ville-décor dans laquelle tout est à inventer. Une ville qui n'est faite que pour être parcourue.

Les structures qui la composent possèdent ce même air d'immuable, d'intouchable qu'aurait un ancien bâtiment de pouvoir en ruines, mais pourtant dès qu'on s'en approche, elles révèlent leur structure interne, béante, incompréhensible.

La ville, qu'il nomme ainsi faute de mieux, semblerait avoir été d'abord représentée puis brusquement matérialisée, lui permettant de s'affranchir de toute loi physique. Dans ces circonstances, il apparaît logique qu'elle n'ait jamais donné jour à une civilisation, mais qu'elle ait fasciné ceux qui l'ont parcourue. Telle est sa théorie.

La physique des structures s'éloigne de toute logique terrestre, sans pour autant prétendre à sa création par des extra-terrestres. Seul un code invisible permet à ces édifices de tenir en place.

Une autre des énigmes de cette ville concerne son éclairage parfaitement mesuré. Il ne provient ni d'une lumière artificielle pour mettre en valeur telle ou telle sculpture, ni de la vue dégagée d'un coucher de soleil mais bien d'un jeu d'ombre et de lumières créé par la forme des structures même. Le matériau qui compose les structures réagit à la lumière. L'exposition au soleil rend les surfaces blanches, les valeurs de celles à l'ombre changent en fonction de leur exposition. L'ombre de ceux qui arpentent finirait par modifier également la valeur s'ils restaient statiques. Ainsi, les croquis de A. tenaient compte de la lumière du soleil en plus du point de vue, décrivant par là même un espace mais aussi différentes temporalités. Enfin, en supposant leur création non-naturelle, il prit pour unité de mesure le cube. Chaque composition serait un assemblage de cubes qui semblerait n'avoir été faite que pour jouer de cette lumière oubliée retenue par la surface. Ces projections se confondent aisément avec des architectures réelles, ce qui lui fait maintenir le nom de ville, faisant croire à tous à une civilisation disparue. En tenant compte de ces

éléments, il lui était difficile de trouver l'emplacement exact de sa représentation. Car la plupart sont parfaitement impossibles. Quelle que soit sa position, son point de vue, il s'en trouverait toujours trop éloigné. Malgré tout, il restait persuadé que chercher un paysage invisible était le seul moyen de trouver l'Atlantide. Voilà où le menaient ses recherches. Il ne lui restait qu'à trouver le paysage dans lequel inscrire ces structures. Mais des paysages, il y en avait tant, et aucun d'entre eux ne semblaient correspondre. Pourtant il touchait au but, il en était quasiment sûr. Il jeta un regard autour de lui et vit l'endroit où B. avait installé son espace de travail. Il se rappela soudain l'enveloppe, et se décida à l'ouvrir afin d'au moins prévenir l'expéditeur que B. n'était plus à cette adresse et qu'il tenterait de lui faire suivre ce courrier. Il ouvrit délicatement l'enveloppe, l'expéditeur n'était pas noté au dos, et fit tomber sur son bureau une coupure de journal et des négatifs. Il observa la coupure de journal, quelques mots supplémentaires y étaient inscrits :

Cher B., Au vu de tes récentes recherches, tu devrais lire cette coupure de journal.

Il n'y avait aucune signature. Il regarda le titre de la coupure de presse : "British Storms Unbury an Ancient Welsh Forest". L'article décrivait le surgissement d'une forêt fossilisée près de Borth, village côtier Gallois. En dessous, une vue des souches d'arbre qui ponctuaient l'étendue de sable plat. Quelques lignes décrivaient ensuite un royaume englouti, qui s'étendrait bien au delà de la forêt. Cet événement naturel réactivait une légende du folklore gallois. Il repoussa la coupure de journal, B. s'était sûrement rendu là-bas. Il partit se chercher un verre à la cuisine, puis de retour à son bureau, alluma la lampe afin d'observer les négatifs.

De vastes étendues, un rivage, une ligne d'horizon. Des éléments dressés viennent briser l'horizontalité apparente. Les valeurs étant inversées, les souches d'arbres fossiles apparaissent blanches comme la banquise. En les passant à la suite, on emprunte la marche méticuleuse du photographe. Il prend tantôt plusieurs fois le même cadrage, changeant juste la mise au point, tantôt il change d'endroit. En passant en revue toute ces images on suit naturellement une cartographie qui lui est propre, allant des zones qui l'ont particulièrement intéressé et qu'il a voulu baliser à celles qu'il a balayé rapidement. Quand je les passe au dessus de la lampe, l'ampoule m'aveugle légèrement et ce qui est directement à son contact est sur-exposé. Au centre de la source lumineuse, rien n'est visible je dois parcourir l'image en déplaçant progressivement la lumière. Les teintes en négatif entremêlent les textures sur cette berge à l'aspect lunaire. Les seuls indices différenciant l'eau du sable sont les reflets qui reposent sur les larges surfaces d'eau noire. Sur certains instantanés, on observe dans le fond de minuscules maisons, réduite par la taille de l'image, tantôt effacées par un défaut sur le négatif même, elles sont bel et bien le signe de populations et sont caractéristiques d'un village côtier.



Ils avaient sûrement été pris par B. lors de son séjour au Pays de Galles. Mais pourquoi revenaient-ils maintenant à son ancienne adresse ? Quelqu'un là-bas avait dû les retrouver et les renvoyer à la seule adresse connue de B. Il soupira.

Le journal parlait d'une forêt fossilisée bordant l'ancien royaume. Et si ce n'était pas une forêt mais l'ancien royaume lui-même ? Il avait imaginé une architecture très humaine, faites de cubes, de mathématiques et de perspectives. Il avait imaginé une ville inutile, mais humaine, trop familière.

Les arbres fossilisés seraient une nouvelle matière : à la fois minérale et végétale, légère mais solide. Ces souches éparses sur la plage pourraient être les bases de colonnes ou de structures. Des éléments que l'on place naturellement dans le paysage, qui se révéleraient en être l'architecture. Cela correspondait au sens des recherches qu'il menait. Évidemment, les légendes locales parlaient d'un royaume perdu, peut-être trouverait-il là-bas le paysage qui lui manquait.

A. secoua la tête. Il commençait à divaguer. Pourtant, il tenait peut-être une piste. Un royaume disparu, le resurgissement d'une forêt, B. absent et un indice sur son dernier voyage.

Il lui fallait en être sûr. Il alla chercher un de ses dessins de structure, le vieux projecteur dia que B. avait laissé et projeta le négatif sur son dessin. Les images correspondaient, il n'en croyait pas ses yeux. Ses dessins d'une Atlantide imaginaire prenaient parfaitement place dans le paysage Gallois.

Il devait se rendre sur place.