

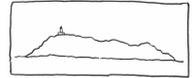


## L'île des anamorphoses

version de Théo Casciani

Le soleil culminant rétrécit les zones d'ombre et chatoie sur les façades de tôle. Personne d'autre ne se trouve dans cet amas de hangars cerné par les flots où la chaleur rend insupportable les minutes silencieuses qui précèdent encore l'ouverture du plateau de tournage. La captation de la scène a été prévue à la mi-journée et le temps s'écoule dans la hâte du dévoilement du dispositif. Mais si la lumière ne cesse de s'intensifier, c'est étrangement sur du noir, un noir intense et nocturne, que s'ouvrent les portes du plateau à l'instant où le régisseur s'en extrait en laissant crisser le métal des parois sur l'asphalte brulant. À peine le temps d'écraser un mégot sous la semelle qu'il faut déjà appréhender l'obscurité de cet espace strictement cubique, long de près de dix mètres, aux angles arrondis et seulement nimbé par le clignement d'appareils numériques. À chaque pas, les yeux s'accoutument à la pénombre, de nouvelles nuances du sol, du mobilier et des parois se révèlent à la manière de phosphènes. Des dizaines de câblages électriques serpentent sur la moquette noire pour rallier une caméra de surveillance qui, nichée à l'angle opposé de la pièce, vise le plateau de son regard inquiet. En progressant dans la salle, il faut veiller à ne pas buter sur une petite table d'écolier occupée par un miroir, un volume à trois faces et un ordinateur, puis avancer sur quelques mètres encore pour découvrir un projecteur.

C'est alors que les portes claquent sèchement et se referment sur la salle de tournage. Pendant quelques secondes, l'écho d'un coup de serrure tournoie dans le plateau et attise à la transition de la noirceur aveuglante à l'éveil de nouvelles lueurs. Des diodes et des signaux épars s'allument tour à tour pour piqueter l'obscurité, et ainsi coupé du monde extérieur, cet îlot de pénombre perdu sur une terre enserrée par les mers se charge d'une atmosphère suspendue. La lumière émerge lentement et commence à parcourir les murs en y traçant çà et là des formes diffuses puis, dans la suite logique de cette illumination graduelle, brusquement et sans bruit, le projecteur s'enclenche sans générer la moindre image. Une petite nuée de poussières soulevées par l'agitation de la pièce volète dans la tubulure du faisceau allant d'un bout à l'autre de la salle, et une fois l'appareil complètement allumé, on commence à reconnaître l'ombre portée d'une silhouette prudente sur les différents murs. Les linéaments de ce corps étiré flottent dans



l'obscurité et accompagnent les mouvements induits par la quête d'un nouveau point de vue sur l'ensemble. Alors, après quelques minutes d'immobilité, au moment où une dernière frange de lumière apparaît en ornant l'écran d'une image grisâtre au point d'être presque invisible, l'ordinateur affiche une lueur plus vive comme pour intimer l'ordre de s'installer à la table.

La surface du moniteur est coiffée par différents onglets virtuels mais n'accueille qu'une seule image. L'imperceptibilité des détails de la représentation exposée procède à la fois de la pénombre attenante et de l'obscurité de l'image elle-même. La faible qualité du signal numérique hache les motifs et saccade les mouvements que l'on devine parfois à force d'observer l'écran comme s'il s'agissait de retransmettre un décor situé à des milliers de kilomètres de là. C'est pourtant de cette même salle que provient l'image, de ce plateau de tournage guetté par l'œillade menaçante de la caméra de surveillance. Une fois stabilisée, la fenêtre laisse apparaître l'image plus claire d'un corps vouté sur une table, penché sur un ordinateur, les doigts parcourant son clavier puis les yeux se détournant de l'écran pour fixer fermement l'œil de la caméra à l'origine de cette prise. Derrière cette silhouette démultipliée sur les différentes parois de la pièce, on peut voir un écran garni de teintes dont l'obscurité empêche de remarquer immédiatement qu'elles forment la même image que celle diffusée par l'ordinateur. Le visage saisi de trois quarts par la caméra de surveillance toise quelque chose sur le bureau. De longues minutes de description permettent d'appréhender de nouveaux détails de ses traits, son nez massif, ses mèches brunes et une paire d'yeux qui finissent par se poser sur les abords de la table d'écolier. Il s'empare délicatement du volume à trois faces, le jauge, en caresse les arrêtes puis approche doucement les doigts de ce miroir au fond duquel n'apparaît que du noir. Le miroir à bascule se balance quelques instants autour de son axe de rotation puis la main le cramponne pour établir sa position dans l'axe du projecteur.

Aussitôt, la projection est reflétée par le miroir. Le faisceau blanchâtre rebondit sur le verre et se plie pour que l'image s'ajuste plus correctement aux proportions de l'écran et achève son anamorphose. Qu'il s'agisse de scruter plus méticuleusement les motifs superposés du signal transmis par l'ordinateur ou de prendre un peu de recul pour observer l'image dupliquée en trois exemplaires, c'est une sensation étrange que de



contempler la réplique abyssale d'une même figure incarnée, captée et retransmise, reflétée puis projetée. Le corps se dégage du bureau et porte son regard dans toutes les directions pour comprendre les multiples dimensions du plateau de tournage. Malgré l'accoutumance des yeux au noir, l'obscurité demeure et rend toujours chaque vision insondable quoique tout apparaisse plus clairement à présent. La caméra de surveillance filme ce corps vouté sur l'ordinateur qui retranscrit le signal de cette captation et est lui-même branché au projecteur qui diffuse une image encore invisible sur le mur opposé. C'est donc bien la même image qui apparaît là, celle de cette silhouette perdue au milieu d'un précipice visuel, creusant une sorte d'abîme dans l'espace et laissant son spectateur sombrer dans son gouffre.

Les doigts triturent nerveusement le volume à trois faces, tâchant sans cesse de le retourner et de l'équilibrer sur un angle. Voilà maintenant plusieurs minutes que si la situation paraît évidente dans sa composition comme dans sa logique, la noirceur permanente des images filmées, compilées et diffusées empêche toute vision manifeste du signal répercuté par le miroir. Pour seule présence voisine, un menu courant d'air chaud atteint le cœur de la salle et remue à nouveau quelques particules révélées par le faisceau de projection. La convexité des surfaces et la texture feutrée de la moquette étouffent les moindres sons de sorte que même seul dans un cadre absolument silencieux, il est impossible de percevoir les échos de ses gestes et de ses mouvements. La silhouette reste encore impassible pendant de longs moments d'attente face à cette image trop sombre pour être vue mais soudain, le regard bifurque vers l'écran numérique et les mains se ruent vers le clavier en signe d'une idée pour éclaircir la situation. Ses doigts se mettent à marteler les différentes touches de l'ordinateur et aussitôt, les deux écrans se parent de formes légèrement modelées, progressivement transformées. La silhouette s'échine à retoucher les contours de ses traits, à en augmenter les teintes et à en corriger les angles, à intensifier sa réalité et à inventer sa propre figure pour rendre le signal plus perceptible et dessiner un portrait à son image.

Le plateau de tournage s'éclaire doucement partant de ses projections. Le regard de la présence va et vient de l'ordinateur à l'écran, jette parfois un coup d'œil furtif à la caméra puis se ravise pour poursuivre son œuvre sur le clavier. Si l'on peut d'abord penser que le modèle projeté ne varie apparemment que dans sa luminosité, le curseur



de la souris vient bientôt se lover à l'accroche de la mâchoire pour en affirmer la netteté, l'implantation de la moustache est reprise et affinée tandis que les lèvres recouvrent une couleur plus vive qu'auparavant. Des lignes de fuite se dessinent sur la peau et dirigent les modifications progressives du cours des traits de ce corps concentré qui, ne regardant plus la diffusion de sa métamorphose virtuelle, extirpe peu à peu l'image de son point aveugle. Des palettes colorées émergent sur le moniteur tandis que les mèches se teintent de nuances plus claires, puis ce sont de petites gouttes d'eau qui pleuvent sur les reliefs de ce visage animé pour en adoucir les aspérités et rendre à la figure une forme plus épurée.

La silhouette se fige et se penche vers la table pour manier le volume à trois faces le temps de réfléchir à la suite des retouches. L'image émerge doucement de l'écran et tandis que la présence entame la dernière tâche du protocole, le curseur s'approche prudemment du revers des paupières et se met à tracer le contour des yeux. Diverses balises pointillées s'implantent des cernes à la conjonctive en suivant le sillon des cils, et à l'instant où le regard est enfin cerclé par une ligne de découpe, un petit pot de peinture blanche apparaît brusquement dans le cadre. L'icône navigue quelques instants sur la fenêtre, elle survole le nez et effleure les tempes puis finit par se déverser dans les yeux pour entériner la cécité du modèle et illuminer le regard de l'auteur. Ce dernier se lève prudemment de sa chaise, il erre quelques instants dans la pièce en tâchant de préserver son équilibre tandis qu'il se dirige vers l'écran. Son image projetée trahit le vertige qui accompagne chacun de ses mouvements et la surprise qu'éveille le retour du bruit des vagues voisines. Le plateau de tournage est maintenant éclairé par cette image en trois volumes, le visage aux yeux blancs diffracté par le miroir et imprimé sur la paroi et, après quelques secondes d'errance, la silhouette finit par s'approcher de l'écran en ombrant sa propre projection. Je ne me ressemble pas.