

# Dossier | Walkers : Sur une série vidéo de Florent Mulot et Thomas Bernardet

[S esse.ca/fr/dossier-walkers-sur-une-serie-video-de-florent-mulot-et-thomas-bernardet](https://www.esse.ca/fr/dossier-walkers-sur-une-serie-video-de-florent-mulot-et-thomas-bernardet)

## **Walkers : Sur une série vidéo de Florent Mulot et Thomas Bernardet**

**Par Boris Nicot**

Quelqu'un marche. Au milieu de décors désertés, une silhouette déambule en silence. Elle avance dans l'espace avec lenteur, frisant quelquefois l'immobilité. La figure incertaine donne une échelle aux lieux qu'elle traverse. Mais sa présence et son mouvement demeurent injustifiés. Jamais le sens de sa marche n'est tout à fait donné... Chaque film de la série Walkers prend pour décor un ouvrage architectural moderne ou contemporain et son proche environnement : la Cité Radieuse du Corbusier à Marseille dans Walker 00, le Pré Catelan de Laetita et Lombard à Toulouse pour Walker 01, le Colisée de K. Kurokawa à Nîmes pour Walker 02 (exception faite de Walker 03, qui propose une circulation dans une forêt brûlée près de Montpellier). Pour chacun de ces espaces, les réalisateurs se livrent à un curieux test, dont la méthode est la même à chaque fois, mais dont l'hypothèse de départ reste inconnue : une déambulation patiente, apparemment sans itinéraire préconçu, où chacun des protagonistes endosse tour à tour le rôle de filmeur et de modèle. Pour le moins hasardeux, ce test ne relève manifestement pas d'une approche analytique ou d'une visite guidée. Dépourvue de programme, la déambulation s'improvise et ne se présente donc jamais comme une «lecture» éclairée de l'architecture ou de la géographie : simplement le déplacement de corps livrés à l'aléa d'une marche et aux influences d'un lieu.

### **Marcher dans l'immanence**

Dans certains parcours, marcher peut ouvrir la voie vers ce point, un centre à soi. Il existe un scénario initiatique de la marche, comme celui de l'ascension d'une montagne. En témoigne l'archétype héroïque de l'alpiniste, ou la figure du Christ et son ascension du Golgotha. À travers la manifestation de la volonté divine, du destin (comme dans la marche forcée, nécessaire et tragique du Christ), ou bien par la confrontation d'une volonté humaine avec la nature (chez l'alpiniste), la marche exalte la portée universelle d'un parcours individuel. Dans ce type de récit, l'épreuve de la marche est aussi une épreuve de l'esprit, au bout de laquelle se trouve une récompense : celle de faire coïncider son propre centre (le moi, l'ego, ou bien le signe d'une appartenance divine) avec un axe du monde, sommet et centre de la terre. L'enjeu de ce genre de parcours, c'est l'accès à une unité transcendante de l'homme et du monde, où la présence et le destin humains se trouvent justifiés au plus haut, d'un point qui surplombe le monde lui-même. La marche ici sauve l'homme. Elle le justifie et lui fait gagner sa dignité.

Mais la réalité de la marche est bien moins univoque que tout récit symbolique. Elle ne conforte pas facilement le besoin de centralité où l'homme veut placer sa dignité. À travers

l'espace, les êtres et les choses en multitude jalonnent le parcours, le corps dispersé du réel fourmille devant soi, et marcher n'amène pas forcément au centre du monde. Marcher ainsi dans l'immanence peut occasionner une perte, exposer le marcheur à une dépossession. Son identité peut se saisir ou se défaire à chaque pas, au gré des sols foulés. Dans l'espace de l'enjambée, il peut perdre sa pensée propre et le sens même de sa présence. Il peut la retrouver au prochain pas, à son pied, ou pas. Cet état de conscience incertain, singulière expérience du temps, qui se manifeste par une perte intermittente de sens, est une figure discrète de l'égaré. Elle gît dans l'inconscient de tout parcours, même le plus établi, même le plus habituel. Elle est une dimension intime et injustifiable de ce qui se noue entre le monde et le marcheur lors de son parcours. Il faudrait que cette perte puisse ne pas lui échapper toujours. Il faudrait pouvoir la «suivre», comme un double qui nous devance.

### **La ville des doublures**

Au milieu des décors désertés de l'architecture moderne, un walker déambule avec lenteur. Au bout d'un moment, un changement se produit. La visite continue dans le même lieu, mais le marcheur diffère. Un second personnage est apparu, tandis que le premier s'est volatilisé dans une collure. Le second continue la nonchalante entreprise du premier. Un peu plus tard, il disparaît à son tour, quand le premier revient. Et ainsi de suite... Du point de vue du spectateur, deux silhouettes traversent donc ces espaces architecturaux, peut-être en même temps, peut-être pas, car jamais elles n'apparaissent ensemble. Les deux promeneurs, les walkers, sont d'une certaine manière interchangeables. Entre eux, la ressemblance n'est pas flagrante, mais elle suffit à troubler la claire distinction de leurs différences : même silhouette dégingandée, même démarche hésitante, mêmes postures d'attente ou de contemplation, même indolence, même lenteur. Le même lieu est montré à chaque plan. À chaque raccord, la continuité de la lumière indique une unité temporelle. Mais cette unité de temps et d'espace ne suffit jamais à les raccorder tout à fait. Par ce jeu de cache-cache, forme équivoque de montage parallèle, chaque corps demeure bien séparé, isolé dans sa bulle. Ainsi, les espaces-temps des walkers sont à la fois étanches et troués, manquant chacun de ce qui les relierait l'un à l'autre. En ajournant continuellement le contact des deux promeneurs, chaque film nous les montre étrangement juxtaposés, plutôt qu'englobés dans un espace-temps unificateur, conventionnel. Dans cet espace-temps discontinu, rendu insaisissable par ce dédoublement des figures et des points de vue, chaque protagoniste apparaît comme la doublure de l'autre. Et tout se passe finalement comme si le walker n'était personne en particulier, comme si «walker» n'était qu'une sorte de statut flottant, restant inassignable. Chacun de ces corps ne serait qu'un avatar possible de l'entité walker.

### **Cinecittà travelling**

Tandis que les deux walkers installent leur présence troublante, une puissance de fiction contamine les films. Une atmosphère de science-fiction s'immisce même par moments dans les espaces urbains visités. Les objets architecturaux apparaissent eux-mêmes comme des O.V.N.I., qui se seraient posés là sans livrer le sens de leur présence. Le comportement

étrange que les walkers adoptent à l'égard de l'espace les rapproche d'ailleurs des scaphandriers de 2001 l'Odyssée de l'espace, saisis d'une torpeur fascinée face au monolithe noir. Ils donnent aussi fréquemment l'impression de se promener au milieu de studios de cinéma abandonnés, et leur déambulation peut faire penser à celle de Michel Piccoli dans les décors labyrinthiques de la Cinecittà, filmée par Godard dans Le Mépris. Mais leur comportement renvoie encore plus profondément pour moi à certains personnages des films d'Antonioni, traversés par le vide, et paraissant mesurer le monde à l'aune de ce vide. Outre la prédilection de ce réalisateur pour l'espace et l'architecture, de nombreuses et belles séquences de ses films (de l'Avventura à Blow up) donnent le même sentiment d'un lien avec l'environnement qui semble rompu, ou empreint d'un doute inhabituel : le cours logique et affectif du récit fictionnel se délite alors dans la ville, l'errance urbaine des personnages les fait traverser en étrangers les ambiances les plus ordinaires, leur identité et leur psychologie s'estompent au profit d'autre chose...

Une dramaturgie singulière de la ville se déploie donc aussi au cours des Walkers. Installant à dessein ses temps morts et ses terrains vagues, Walker 02 (sur le Colisée de K. Kurokawa) laisse monter progressivement la dysharmonie de cette zone urbaine déconnectée, construction monumentale et glacée plantée au milieu d'un lacs de friches et de voies rapides. Dans Walker 00, qui nous fait visiter la Cité Radieuse du Corbusier à Marseille, la dramaturgie se manifeste notamment par le choix de l'heure crépusculaire, qui d'emblée fait récit. Sur le toit-terrasse de la Cité Radieuse, la progressive tombée de la nuit produit du drame. La lumière rasante du crépuscule découpe l'architecture en ombres profondes et en surfaces tranchées. Dramatisant petit à petit la géométrie du bâtiment, elle décuple et rend surnaturelles les ombres portées, déréalise les figures humaines dans son bain orangé. Sur ce toit de béton clair face à la mer, l'ambiance lumineuse ferait penser aux paysages métaphysiques de Chirico autant qu'au romantisme du western. Les choix de cadrage soutiennent cette idée dramatique : dominance du grand angle, grande profondeur de champ, latéralisation du regard font apparaître l'espace dans une imposante continuité. Terrifiante continuité de l'espace, comparée à l'évanescence des deux walkers, qui poursuivent leur exploration en traînant leurs identités lacunaires... Ces sentiments de fiction révèlent une ligne de tension qui traverse de part en part les films. Volontairement ou pas, les Walkers font sentir une contradiction entre deux dimensions de l'architecture : l'architecture comme espace destiné à la vie, dont l'usage primerait sur l'image; et l'architecture comme fiction, comme pure surface, froid décorum ayant peu à voir avec les drames qui s'y déroulent. Critique non explicite des planifications urbaines du modernisme? S'ils ne sont pas des robots modernistes ou des individus réduits à leur fonctionnalité technologique, les deux figures flottantes et mutiques des Walkers s'apparentent tout de même à des cosmonautes, c'est-à-dire à ces êtres déconnectés, arrachés à leur milieu vital, dont l'unique mission est peut-être de voir quelque chose.

## **Errance phénoménologique**

Le sens manque toujours à cette double déambulation. Sur le but de leur présence, l'indétermination se maintient jusqu'au bout, au long d'une attente qui semble sans borne. La temporalité des walkers est exempte de véritable tension, et donc de toute résolution possible. C'est qu'une patience plus profonde les fait se mouvoir. Manifestement, les figures essentielles de ces films sont l'espace et le temps, et peut-être les deux walkers ne sont-ils là que pour offrir un fond à ces figures : le fond de leur flottement existentiel, de la vacuité qui s'installe au long de leurs parcours hésitants. Leur mouvement désorienté, risquant continuellement de basculer dans l'immobilité, fait apparaître le lourd écoulement du temps, et l'espace qu'ils traversent devient à leur contact une matière fuyante, d'une énigmatique limpidité. Mais qu'attendent-ils donc, qui ne soit pas déjà là?

La marche des walkers, apparemment sans dessein, ouvre donc sur cette singulière possibilité : celle d'une présence purifiée de toute cause, désencombrée de toute raison extérieure. Présence désaffectée, assumant son caractère lacunaire, son incomplétude essentielle. De cette manière, ce qui se propose à travers ces déambulations, plus profondément que l'attente ou l'ennui, c'est je crois le désœuvrement pur et simple, condition de toute réelle disponibilité. Disponibilité à l'espace, disponibilité au temps, ouverture à ces données de l'expérience en tant que purs phénomènes, dont seuls des corps vacants, dénués de projet, peuvent devenir les surfaces d'inscription privilégiées.