

ADIEU

Un film de Manuela Morgaine

Écrit par Manuela Morgaine et Léonor Graser

Librement adapté de l'étude philosophique d'Honoré de Balzac

Long métrage de fiction · 90 minutes · 2026

Production : Utopie Films · Envers Compagnie



CARTON SUR FOND NOIR :

« Mais pourquoi ne parle-t-elle pas ? »

Alceste, Euripide

1. FORET – EXT / NUIT

Noir profond.

Des sons sourds, organiques, répétitifs. Battements de cœur, pas qui courent, galops, râles presque inaudibles, battements de tambours.

Le son primitif est ralenti, déformé, comme une réminiscence. Le rythme devient militaire, lancinant. Aux percussions s'ajoutent des bruits de canons, des courses d'hommes et de chevaux, des fracas, des cris. À mesure que les bruits se rapprochent et s'intensifient, l'obscurité se fait moins épaisse.

On distingue peu à peu un visage de femme. Immobile, pétrifié de terreur.

L'image se fixe un temps sur des yeux écarquillés dont le blanc ressort, un regard mortifié, une bouche grande ouverte, glacée, des mèches de longs cheveux désordonnés, un cou comme étranglé... On croirait voir la *Méduse* hurlante de Caravage, figée dans l'instant de sa tête coupée (*voir annexe p. 93*).

CARTON SUR FOND NOIR :

FACE A

2. FORET. NOYER – EXT / JOUR

Le bruit des tambours est toujours présent, mais plus lointain. Il se mêle à présent aux bruits des oiseaux. C'est la fin d'une belle journée d'été.

La forêt est dense, comme vue de l'intérieur, sauvage. Une succession de troncs imposants, serrés, de branches mêlées. Des trouées de vert vif lorsque la lumière s'immisce entre les arbres.

Un noyer s'impose, majestueux.

La caméra grimpe lentement le long du tronc, se perd entre les bois et les feuillages. Traque chaque détail, suit chaque mouvement. De plus en plus près, l'écorce rugueuse, les nœuds, les fissures, la mousse, les insectes, les noix...

Entre les lourdes branches sinueuses, un nid en construction se dévoile : gigantesque nœud de racines, de branchages et de brindilles, à taille humaine, qui semble faire partie intégrante de l'arbre.

En se rapprochant, on découvre une forme, des mains qui assemblent le nid, puis et par saccades, les bras, les jambes, les cheveux, pas encore le visage d'une créature couverte d'un habit blanc, souillé de terre, déchiré.

Animal, enfant, femme ? Insaisissable.

Elle se redresse soudain, aux aguets. On reconnaît le visage déjà apparu dans la nuit.
C'est **STÉPHANIE**.

À travers son regard, on remonte le long de l'arbre. Depuis la cime, on découvre l'ensemble de la forêt. Le ciel est encore clair, juste avant le coucher du soleil.

C'est un long moment qui embrasse le paysage entier, de long en large, de bas en haut.
La forêt n'en finit pas.

SURIMPRESSION SUR L'IMAGE :

Été 1830

3. FORET - EXT / JOUR

Au cœur de la forêt, au ras du sol, en plein mouvement. L'image est floue, entrecoupée. Des pas qui courent, s'arrêtent. Des feuilles froissées, des branches écrasées.

Le son d'une respiration haletante, à la fois humaine et animale. Sans la voir, on devine la présence de la « créature ». STÉPHANIE, telle une bête traquée, déambule entre les arbres. Elle émet des bruits de manière répétitive et continue. Des voyelles, des sons courts qu'elle halète, chuchote, crie. Sa voix est celle d'une femme, mais elle s'exprime comme une bête. Une sorte de langage pour elle-même autant que pour les oiseaux ici et là, qui lui répondent.

Les tambours se rapprochent, ils sont tout près.

Une horde de chiens de chasse, des Saint Hubert, traverse soudainement l'image au rythme des percussions. Ils défilent en continu, guidés par l'odeur d'un gibier, probablement un daguet. La meute ne forme plus qu'une ligne abstraite, une guirlande de fourrures. Sons de halètements et aboiements. Des mottes de terre sont soulevées, les herbes sont écrasées.

Au sol, la caméra s'immobilise, comme terrée dans un coin. Tétanisée. Un silence soudain contraste avec l'agitation qui anime l'image. Tension.

Les bruits reviennent : tambours, battements de cœur et, de plus en plus fort, le galop des chevaux.

Deux chevaux tracent à travers l'image.

Grognements de STÉPHANIE.

Les deux chevaux se figent, arrêtés net dans leur élan. Silence.

On ne voit encore que les pattes des animaux puis, posées sur les étriers, des bottes en cuir noir, avec un revers plus clair.

Serrant les rênes, les mains gantées des cavaliers retiennent les chevaux encore haletants de leur course. Les bêtes ne bougent plus, seuls leurs flancs luisants se soulèvent et s'abaissent rapidement. Souffles.

Les chiens ont disparu, des aboiements au loin.

On découvre les silhouettes des deux cavaliers, **PHILIPPE**, Baron de Sucy et Colonel des Armées, et son ami, le **MARQUIS D'AL BON**.

Ils sont en tenue de chasseurs. Une redingote en velours épais, vert bouteille, boutonnée haut, ajustée à la taille, avec des revers contrastés et des boutons de vénerie en cuivre, frappés d'un motif de cerf entouré d'une inscription, « Écoute et tais-toi ». En bas, une culotte de cheval collante, beige, qui descend jusqu'au genou, là où commence la botte.

Les deux hommes portent un chapeau haut de forme en feutre noir.

Celui du Marquis est partiellement noué d'un tissu de soie colorée, tel un turban oriental. Il porte un yatagan à la ceinture, lame courbe qui dépasse de sa redingote, laissant deviner son origine mamelouke.

Les sons de la forêt reprennent un à un. Un oiseau, puis un autre.

Des feuilles froissées au sol... Les oreilles des chevaux se tendent en pointe.

Un nouveau petit cri : l'un des cavaliers lève lentement la main. Ils attendent, intrigués par cette nouvelle proie qui, pour le moment, reste invisible.

Les hommes reprennent doucement leur chemin, au pas.

4. FORET. NOYER – EXT / JOUR

Le soleil a commencé à décliner. La forêt se parsème d'ombres.

Toujours au pas, les deux hommes scrutent les arbres autour d'eux, à l'affût du moindre mouvement, du moindre son.

Leurs visages sont plus perceptibles : ils ont tous les deux une cinquantaine d'années, des gueules cassées qui contrastent avec la qualité et la noblesse de leur costume.

PHILIPPE a un visage massif, très blanc. Un profil de médaille, pour un physique à la fois imposant et trapu, à la Napoléon. Des cheveux châtain clair, épais, s'échappent de son chapeau. D'AL BON a un visage plus émacié, creusé, long. Ses traits sont marqués, pommettes soulignées, poches sous des yeux en amande.

Soudain, une pluie de noix tombe d'un arbre : c'est au pied du noyer de Stéphanie.

Au même moment, des branches craquent.

Comme un fantôme, créature diaphane indéfinissable, STÉPHANIE saute de branche en branche, se balance, se frotte, glisse le long du tronc, se rattrape tout en poussant des petits cris. On ne distingue que des morceaux de son corps, en haillons. Ses cheveux auburn, très longs, emmêlés de brindilles, cachent son visage.

STÉPHANIE parvient au sol, se laissant glisser comme une bête. Elle récupère ses noix tombées à terre, les garde, en fait un tas entre ses mains. Son halètement est très présent maintenant.

Brusquement, elle se redresse et s'immobilise, à l'affût. Elle cache ses mains avec les noix derrière son dos, comme pour cacher un trésor.

Sa peau se découvre par endroits : elle est sale, couverte de terre. Le regard est celui d'une proie. STÉPHANIE semble terrorisée, pourtant, elle ne regarde jamais les chasseurs sur leur monture. Eux, l'observent, muets, sidérés.

On les oublie.

Toujours debout, figée, STÉPHANIE entend un oiseau. Elle imite son cri à la perfection, plusieurs fois. L'oiseau lui répond.

Avec de petits cris perçants, elle fuit sauvagement à quatre pattes.

On la suit de dos, à travers la forêt. Elle rampe, halète fort, se relève, retombe au sol, repart aussitôt...

5. COUVENT DES BONS HOMMES. COUR – EXT / ENTRE CHIEN ET LOUP

À une dizaine de mètres du noyer, entre les arbres séculaires se dessinent bientôt les contours d'un ancien prieuré. Dans ce verger non entretenu, le lieu semble abandonné, comme repris par la forêt épaisse, brouillant la frontière naturelle entre intérieur et extérieur.

Le lierre a étendu ses nœuds sur les murs lézardés. Il a grimpé sur les pierres, s'est glissé dans les cadres des fenêtres, a envahi la toiture, largement effondrée par endroits.

Au milieu de la végétation redevenue sauvage, les seuls signes de vie humaine se devinent au petit corps de ferme collé à l'ancien couvent.

Devant la porte ouverte, des seaux d'eau et un tabouret de bois.

Un peu plus loin, une clairière pleine d'arbres fruitiers.

STÉPHANIE roule sur le gazon, s'allonge immobile, à peine quelques secondes.

Elle pousse un cri douloureux et, simultanément un cri joyeux, sans aucune expression du visage. Elle se dresse sur ses pieds, s'accroche à la branche d'un pommier, croque dans un fruit puis saute au sol de nouveau. Ses gestes sont aussi désordonnés que parfaitement habiles.

Un peu plus loin, une jeune paysanne est entourée de quelques vaches.

GENEVIÈVE, petite et menue, vêtue très simplement d'un tablier de travail, ressemble presque à une enfant. Elle est en train d'arracher des paquets d'herbe fraîche qu'elle met directement devant le mufle humide des bêtes.

Elle ne semble pas entendre les cris excités de STÉPHANIE qui, à quatre pattes, court et se jette sur elle sans aucune délicatesse. GENEVIÈVE, surprise, l'accueille immédiatement dans ses bras, souriante, hébétée.

STÉPHANIE va et vient entre les vaches.

Elle arrache l'herbe de tous ses doigts, jette les brins au-dessus de sa tête, tente de monter sur un animal qui s'éloigne tranquillement.

Il semble que ce soit un ballet quotidien, une sorte de rituel que les deux femmes et les vaches reconnaissent et apprécient.

Alors que STÉPHANIE pousse toujours ses cris étranges, GENEVIÈVE, elle, émet des sons gutturaux étouffés qui font deviner qu'elle est sourde-muette. Le son est coupé lorsque son regard couvre la scène.

À leurs visages heureux, à leurs gestes pareillement saccadés, leur langue de signes complices, on voit la tendresse et la familiarité qui les lie. Sans que leurs regards ne se croisent, elles se tournent autour, tels deux animaux ou très jeunes enfants qui jouent, sans aucune retenue ni pudeur. Elles sont liées par l'absence de parole et appartiennent à un monde à part entière.

De loin, PHILIPPE et le MARQUIS D'AL BON observent cette scène sans un mot, stupéfaits.

GENEVIÈVE va s'asseoir sur un petit banc de pierres couvert de mousse, quelques mètres plus loin.

Quand elle sort de son tablier un grand peigne en os, STÉPHANIE interrompt sa danse avec les vaches et, comme un animal domestique venant obéir à son maître, vient se blottir entre les jambes de la paysanne. Elle est en nage, accroupie au sol, tête baissée.

Puis elle relève la tête et la pose docilement sur les genoux de GENEVIÈVE.

La paysanne prend ses cheveux un à un et les peigne lentement et longtemps.

Elle s'attarde avec ses doigts sur les nœuds entremêlés d'herbe et de brindilles de bois.

STÉPHANIE ne bouge pas, pousse des petits gémissements, comme de plaisir apaisé.

Le moment est long.

Lorsqu'elle relève la tête, STÉPHANIE a deux longues tresses de part et d'autre des épaules. Son visage, enfin clairement distinct, est d'une pâleur effrayante. Ses yeux sont vides.

Les deux hommes, toujours cachés derrière les branches des arbres, sont bouche bée.

GENEVIÈVE se lève et rejoint ses vaches. On la suit un instant, elle avance au milieu des arbres, puis disparaît dans la forêt.

6. COUVENT DES BONSHOMMES. MARE – EXT / ENTRE CHIEN ET LOUP

STÉPHANIE s'élance en courant à quatre pattes vers une nappe d'eau, sorte de mare creusée dans la terre. À moitié assise, à moitié allongée, animale.

Elle joue, trempe un pied, puis l'autre. Plonge ses cheveux dans l'eau boueuse puis regarde s'égoutter ses tresses.

L'eau dégouline sur ce qui lui reste de vêtement, plaque les minces haillons sur son corps svelte et découvre peu à peu ses seins, son ventre, son sexe. Sa nudité affleure. Le regard des hommes, cachés entre les branches des arbres, en est troublé.

MARQUIS D'AL BON

Cette femme est folle...

PHILIPPE ne répond pas. Son regard se transforme, on y lit soudain de la terreur. Une larme coule sur son visage.

STÉPHANIE est entièrement désincarnée, le regard vide, habitée par un monde invisible à nos yeux. Comme sur le visage de Philippe, une larme coule sur son visage.

Sans pourtant sembler voir les deux hommes, elle perçoit une présence, se met face à eux et crie.

STEPHANIE

Adieu !

À ce mot, le son des tambours revient immédiatement et très fort.

PHILIPPE s'évanouit, tombe violemment de son cheval.

Le ciel, auparavant rosé, clair et dégagé, est à présent couvert et noir, comme si la nuit s'était abattue en un instant.

SURIMPRESSION SUR L'IMAGE : GÉNÉRIQUE DÉBUT

Étendu de tout son long sur le sol, PHILIPPE est comme mort.

Son visage a la même pâleur que celui de Stéphanie.

Un coup de fusil.

MARQUIS D'AL BON (OFF)

Au secours !

STÉPHANIE s'enfuit à quatre pattes, à la vitesse d'une biche, en poussant de grands cris de terreur dans la forêt.

7. FLASHBACK. GROTE – INT / JOUR

Deux enfants, **PHILIPPE ENFANT** et **STÉPHANIE ENFANT**, marchent dans une grotte profonde.

On distingue à peine le petit garçon guidant la petite fille dans l'obscurité.

Ils jouent avec les lumières et les ombres projetées sur les murs, par endroits.

Cette scène est sombre et muette, elle surgit comme une hallucination.

6. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. MARE – EXT / ENTRE CHIEN ET LOUP

Le MARQUIS D'AL BON, qui a tiré, lâche son fusil pour tenter de réanimer son ami.

Il le secoue et lui donne de grandes claques.

MARQUIS D'AL BON

Philippe ! Philippe ! Philippe ! Philippe !

PHILIPPE ouvre les yeux, mortifié, comme dans un état second.

PHILIPPE

C'est elle ! Ah, morte et vivante ! Vivante et folle !

J'ai cru que j'allais mourir !

8. MAISON DU MARQUIS D'AL BON. CHAMBRE – INT / NUIT

Une lampe à huile éclaire une chambre simple, spacieuse. Quelques objets visibles laissent penser que la pièce est habitée, mais elle est presque vide, comme la chambre d'un invité.

PHILIPPE est couché dans un lit. Seule sa tête sort des draps.

Dans la pénombre, la lumière de la lampe accentue les ombres et dramatise l'expression de son visage. De très près, on voit la pâleur du visage, la torpeur, le désespoir profond. Spectral, il a les yeux ouverts et la bouche hébétée.

Il a le visage d'un décapité.

Un peu plus tard.

PHILIPPE est toujours figé dans une forme de sidération lorsqu'un homme, le **MÉDECIN** du bourg, l'ausculte sans un mot avec un stéthoscope.

C'est un grand homme au visage rond, sosie d'Honoré de Balzac. Précis dans ses gestes, il prend le pouls du malade, observe ses yeux, écoute sa respiration. Il ne parle pas et prend méthodiquement des notes dans un petit carnet, qu'il remet dans sa poche.

Le MÉDECIN sort de la chambre, où l'attend D'Al Bon, inquiet.

MEDECIN

Du repos. Rien d'autre. Du repos. Votre ami est en état de choc, mais il n'en dit rien. Tentez de le faire parler. Si vous n'y arrivez pas, retournez au couvent des Bons Hommes. Il y a là-bas un vieil homme. Un aliéniste, comme on les appelle. Il a consacré sa vie à soigner des patients à l'esprit troublé, des égarés... Comme cette femme réduite à l'état sauvage que vous avez vue dans la forêt... Allez le voir. Il saura aider Philippe.

8. COUVENT DES BONS HOMMES. CHEMIN FORESTIER – EXT / JOUR

Le MARQUIS D'AL BON, le fusil sur l'épaule et son cheval au galop, traverse la forêt épaisse que l'on reconnaît.

Pas une âme qui vive, ni Geneviève, ni les vaches. Ni la créature insensée.

Le ciel d'été est à nouveau là, le chant des oiseaux, le vent bruisse dans les feuilles des arbres. La nature est intouchée.

Il passe près du noyer, jette un regard suspicieux sur l'endroit où « la femme » leur est apparue la toute première fois.

La monture ralentit à l'approche du couvent.

Comme la veille, la porte de service est ouverte.

Un homme d'un certain âge sort alors sur le pas de la porte et regarde arriver le cavalier. C'est le maître des lieux, **L'ONCLE**.

L'ONCLE

Monsieur... Est-ce vous qui avez tiré ce coup de feu, hier ?

Vous avez failli tuer ma nièce.

MARQUIS D'AL BON

... Votre nièce ?

L'ONCLE

Ma nièce, oui. Stéphanie. Pourquoi avez-vous tiré ainsi ?

MARQUIS D'AL BON

Monsieur, je suis le Marquis d'Al Bon. Je viens du Manoir, à une lieue d'ici. Nous avons surpris votre nièce hier alors que nous étions en pleine partie de chasse dans la forêt. Quand elle a crié « Adieu ! », mon ami s'est évanoui. Je l'ai cru mort.

MARQUIS D'AL BON (SUITE)

J'ai tiré pour appeler à l'aide. Aujourd'hui, Philippe n'est toujours pas remis...

L'ONCLE

Philippe... Philippe ? Est-ce le baron Philippe de Sucy dont vous parlez ? Colonel des armées, disparu en Russie au passage de la Bérézina ?

MARQUIS D'AL BON

... Comment savez-vous ? Il a été détenu par les Cosaques en Sibérie pendant plusieurs années. J'étais moi-même cavalier pour l'armée française. Nous nous sommes rencontrés là-bas, à la fin de la guerre. Philippe avait tout perdu. Je l'ai accueilli chez moi.

L'ONCLE

À une lieue d'ici ? Et depuis si longtemps, sans que je n'en sache rien...

Le vieil homme reste sans voix.

Il prend D'AL BON dans ses bras et pleure. Cette étreinte est profonde.

L'ONCLE semble avoir attendu ce moment depuis longtemps.

Il entraîne D'AL BON vers l'intérieur du couvent des Bons Hommes.

L'ONCLE

Venez. Regardez. Voilà toute l'histoire.

9. FLASHBACK. FORET ENFANTS – EXT / JOUR

On retrouve PHILIPPE ENFANT et STÉPHANIE ENFANT qui marchent ensemble dans la forêt, main dans la main, en plein soleil. Souriants, complices, seules quelques ombres légères traversent leurs visages à mesure qu'ils s'enfoncent dans la forêt. Ils grimpent sur des rochers et se faufilent à travers l'entrée exiguë d'une grotte, dans laquelle ils disparaissent.

L'ONCLE (OFF)

J'ai connu Philippe enfant. Stéphanie et lui ont grandi ensemble. Inséparables... Ils s'aimaient tant...

10. FLASHBACK. SIBERIE – EXT / NUIT

La lumière chaude de l'été laisse place à une profonde nuit d'hiver.

Une plaine large, plate, enneigée, s'étend à perte de vue.

Ni arbres, ni abris : la neige a tout recouvert, les reliefs, les fossés, les chemins...

L'ONCLE (OFF)

Ma nièce a été mariée au Comte de Vandières, Général des armées. Elle et Philippe ne se sont plus revus. Lorsque le Comte a été appelé pour la campagne de Russie, elle l'a suivi, comme il est d'usage pour les épouses de hauts-gradés.

Des roulements de tambours, des coups de canons.

SURIMPRESSION SUR L'IMAGE :

Hiver 1812

En se rapprochant, on découvre l'ampleur du désastre en cours.
Des formes qui avancent, essaient de progresser dans la neige.

L'ONCLE (OFF)

C'était l'hiver le plus rigoureux en Sibérie. L'armée de Napoléon avait battu en retraite depuis Moscou. Quatre cent mille hommes étaient partis combattre, cent mille seulement en étaient revenus.

Les soldats français forment des colonnes qui se défont, se reforment, s'arrêtent.
Des formes humaines méconnaissables avancent en silence, courbées contre le vent.
Certaines tombent, se relèvent. D'autres restent au sol.

Leurs tenues sont faites de montagnes de tissus superposés, d'uniformes sous des manteaux, des couvertures, des vêtements arrachés aux morts. Le vent tranche. Il entre dans les bouches, dans les oreilles, dans les yeux. Pénètre à travers les tissus.

Les morts sont partout. Certains sont figés dans la position où le froid les a saisis, appuyés contre un tronc, assis sur une pierre, le bras tendu vers quelque chose qu'on ne distingue plus. Des statues de glace pétrifiées, en uniformes.
D'autres sont allongés dans la neige, à peine visibles, déjà recouverts, effacés. On les distingue à une forme légèrement différente, une bosse, une main ou une tête qui dépasse. Masses informes.

L'ONCLE (OFF)

Avec le retrait de l'armée française, le départ de l'état-major s'est précipité. Plus personne n'avait de nouvelles du Comte et de la Comtesse de Vandières.

Une montagne de soldats morts de froid, de fatigue et de faim dans la neige.
Des corps d'hommes et d'animaux.
Des chevaux couchés sur le flanc, les pattes raides, les yeux ouverts et gelés.

L'ONCLE (OFF)

Philippe avait quitté son bataillon pour retrouver Stéphanie. Il savait qu'elle avait accompagné son époux, le Général, sur le front. Il l'avait cherchée pendant des jours et des nuits.

On distingue PHILIPPE sur un cheval, au pas. Il est en uniforme de colonel, mais emmitouflé lui aussi sous des couches de tissus. Il avance lentement dans ce paysage de désolation. Lutte contre le froid, épuisé.

L'ONCLE (OFF)

Dans ce chaos, dans la foule des corps, la trouver relevait du miracle. Il a continué d'avancer dans la neige, contre le vent glacial, jusqu'à la rivière de la Bérézina.

11. FLASHBACK. SIBERIE. BRASIER. EXT / NUIT

PHILIPPE avance de plus en plus lentement.

Au milieu de la fumée noire, des brasiers géants autour desquels les survivants sont assis, hébétés, regardent les flammes sans les voir.

La lumière orange des feux tranche avec la blancheur bleutée de la neige. Seule couleur chaude dans ce paysage de glace et de cendre.

Certains dorment assis, la tête tombée sur la poitrine, difficiles à distinguer des autres soldats déjà morts. Corps fossiles dans la neige dure.

PHILIPPE arrive devant un attelage renversé mis à feu pour réchauffer les soldats. Affamés, ceux-ci se lèvent et se jettent sur lui pour le faire basculer.

Une dizaine d'hommes lui arrachent son cheval et, au couteau, dépècent la bête encore vivante.

Certains plongent les bras jusqu'aux épaules pour atteindre les organes encore chauds de l'animal.

Ils se repaissent de la chair crue et sanguinolente.

La scène de dévoration est d'une violence inouïe. Inhumaine.

Tombé au sol, PHILIPPE les regarde. Immobile, terrifié.

Il se relève finalement, contre un vent qui lui glace les os, puis retombe à quatre pattes quelques mètres plus loin, près d'une tête de cheval.

Il vomit dans la neige.

Il finit par se redresser avec difficulté.

Lentement, il reprend sa marche, hagard, vers un nouveau brasier.

12. FLASHBACK. SIBERIE. CAMPMENT. EXT / NUIT

PHILIPPE, envers et contre tout, passe d'un feu à un autre, s'approche, scrute minutieusement chaque corps, chaque visage.

L'ONCLE (OFF)

Cette nuit-là, les Français ont construit deux ponts de bois dans l'eau glacée. Il fallait traverser la Bérézina avant que les Russes n'attaquent.

De très près, ce sont des tableaux de visages et de corps recouverts de boue et de neige. Des survivants en montagnes de haillons qui réagissent à peine au passage du Colonel.

Un nouveau brasier. Le regard de PHILIPPE se pose sur deux soldats qui dorment blottis l'un contre l'autre dans la carcasse d'un cheval, se protégeant du vent et du froid.

Après un temps de pause, PHILIPPE relève la tête et son regard s'illumine subitement.

De l'autre côté du feu, une masse enroulée dans un tas de vêtements, montagne de boue et de tissus amoncelés. On reconnaît les yeux de STÉPHANIE : des yeux d'épouvante, mais le regard présent.

Elle est aux côtés de son époux, le **COMTE DE VANDIÈRES**, dont seule la tête massive et chauve émerge. L'homme semble bien plus âgé. Son visage est émacié, presque déchiré en deux par un œil de verre. L'autre œil est tout aussi figé, comme pétrifié d'horreur.

Autour d'eux, des malles éventrées, des affaires éparpillées au sol.

PHILIPPE court vers STÉPHANIE et prend son visage entre ses mains.

Un regard d'une intensité forte. Pas de mots. Ils ne se sont pas vus depuis de nombreuses années. Dans ce seul regard, on découvre la force indestructible de leur lien.

STÉPHANIE semble reprendre un peu de vie.

PHILIPPE l'enveloppe d'autres tissus qu'il trouve autour, la serre fort entre ses bras. Elle s'agrippe à lui comme à un roc.

13. FLASHBACK. SIBERIE. CAMPEMENT. EXT / NUIT

Dans la carcasse du cheval qu'on reconnaît, celle qui avait abrité les deux soldats, STÉPHANIE et PHILIPPE sont allongés, habillés de leurs couches de manteaux superposées.

Ils s'embrassent à pleine bouche, désespérément, se mêlent, se serrent l'un contre l'autre comme si c'était la dernière fois. Les deux corps s'agrippent l'un à l'autre, s'enroulent.

Plus rien n'existe.

Tout semble suspendu, assourdi autour d'eux, sauf la nuit profonde.

14. FLASHBACK. SIBERIE. CAMPEMENT. EXT / NUIT

Des coups de canon, sourds, profonds, qui font vibrer la neige à la surface.

Après chaque coup, un silence de mort. Puis des cris.

Des chevaux qui galopent.

PHILIPPE secoue STÉPHANIE qui dort à ses côtés, les lèvres bleuies par le froid.

PHILIPPE

Stéphanie, il faut nous sauver.

STEPHANIE

(écrasée de fatigue et de froid, délirante)

Sauvés...

Le feu, soudain, envahit tout.

Tout s'accélère.

Les Russes débarquent en bataillons à la vitesse du feu.

On entend les cavaliers hurler au loin, pleins de vigueur.

Les Français, toujours en vie, s'agitent dans leurs haillons de terre, de cendre et de sang.

Alors que les canons se font de plus en plus forts, une foule se forme, qui tente de fuir à pied, courant sans force parmi les décombres et les cadavres.

Dans la cohue, un soldat soulève le vieux Général inconscient. Il le relève et le porte tout en avançant contre le vent.

PHILIPPE prend STÉPHANIE et la bascule sur son dos.

Tous fuient en courant.

15. FLASHBACK. SIBÉRIE. BÉRÉZINA. EXT / NUIT

La Bérézina est large, marécageuse. Une centaine de mètres. L'eau noire, rapide, chargée de glace. De larges plaques dérivent en silence, se heurtent, se fracassent. Le courant est fort.

Sur les deux rives, des incendies dévastateurs. Les fumées noires montent verticalement, massives, jusqu'au ciel. Seule issue, le pont restant sur la rivière qui commence aussi à brûler.

Quelques mètres à distance du soldat portant le Comte, PHILIPPE pose STÉPHANIE à terre. Elle a repris conscience. Il l'aide à se débarrasser de ses nombreuses couches de vêtements pour qu'elle puisse bouger, courir, s'enfuir librement.

STEPHANIE

Philippe, où sommes-nous ?

PHILIPPE

À cinq cents pas du pont. Nous allons franchir la Bérézina.

De l'autre côté de la rivière, nous serons sauvés.

Encore des coups de canon. Des corps volent en éclats juste à côté d'eux.
Des dizaines d'hommes et de chevaux se jettent dans la rivière pour rejoindre le pont.
L'édifice de bois grince, tremble, mais tient encore, de plus en plus attaqué par les flammes.

Alors qu'une marée humaine envahit le pont, il s'affaisse par endroits puis finit par s'effondrer totalement.

L'eau se couvre d'innombrables cadavres d'hommes et de bêtes.
Uniformes gonflés d'eau, visages tournés vers le ciel, bras tendus...
Des centaines de corps flottants dérivent entre les plaques de glace formées par la rivière gelée.

Des soldats survivants tentent de s'accrocher aux blocs de glace pour ne pas couler.
Certains passent, d'autres glissent, tombent et finissent par disparaître dans l'eau boueuse.

PHILIPPE

Construisons un radeau !

Les hommes s'agitent, courent et gesticulent, désorientés.
Ils récupèrent un peu partout, sur terre, dans l'eau, des morceaux de bois du pont écroulé. Tout ce qui leur tombe sous la main.
Avec eux, STÉPHANIE cherche aussi des lattes, des branches sur la rive.

Assis par terre entre les corps, le vieux COMTE DE VANDIÈRES, dans son uniforme de général, est toujours sonné, transi. Il est le seul être vivant immobile, comme statufié, au milieu de cette masse d'hommes pris de panique face à l'ennemi.

Les éléments sont assemblés sous les instructions de PHILIPPE, qui fait de grands mouvements vers les uns et les autres, en chef des opérations.

Dans la brume et les fumées, les gestes se détachent en gros plans : mains, bras, transportant, assemblant, nouant ensemble avec des cordages les bouts, les planches, les pierres, les branchages, les tissus, jusqu'à ce que la structure d'un radeau apparaisse.

PHILIPPE teste la solidité de l'embarcation. Il monte sur le radeau, va aux quatre extrémités, saute de tout son poids, vérifie les attaches puis, d'un geste, appelle à le rejoindre.

En attente dans l'eau gelée, des dizaines d'hommes se hissent ou se jettent sur le radeau, comme des brutes, désespérés et prêts à tout pour sauver leur vie.

Un homme grand à la silhouette massive – **KHARON** – tient à la main un bâton, comme une perche, qu'il utilise pour stabiliser l'embarcation.

C'est une scène d'affolement général, avec des cris et des mouvements de corps qui se ruent, s'amoncellent là pour tenter d'échapper à la mort.

PHILIPPE, dépassé par la horde, pousse les soldats et se bat pour garder une place à STÉPHANIE. Elle parvient finalement à se glisser entre les hommes.

Plusieurs fois, le radeau manque de se renverser dans la rivière gelée. Et chaque fois, la même clameur épouvantable.

Vision d'un cauchemar éveillé, Arche de Noé où des dizaines de corps convulsés de fatigue, de peur, de faim et de froid, s'écrasent les uns sur les autres. Certains tiennent debout, d'autres assis, d'autres sont allongés. C'est aussi la reconstitution, presque à l'identique, du tableau de Géricault, *Le Radeau de la Méduse* (voir annexe p. 93).

Une scène de naufrage.

Alors que des hommes hurlent et commencent à faire avancer le radeau à l'aide de bâtons faisant office de rames, PHILIPPE saute dans l'eau et court chercher le COMTE DE VANDIÈRES resté sur la rive.

Il le transporte jusqu'à l'eau, dépose le vieil homme sur l'embarcation, en équilibre sur le bord, tandis que le radeau se remet en branle.
Il n'y plus aucune place pour PHILIPPE.

Le corps à moitié immergé dans la rivière, il tend la main à STÉPHANIE.
Effondrée, elle tend sa main en retour, en hurlant.

STEPHANIE

Mourir avec toi !

En appui sur le radeau, il l'embrasse dans une dernière étreinte désespérée.

Le radeau est alors poussé avec force par les soldats restés sur la rive.
À bord, l'homme au bâton utilise sa perche pour pousser contre le fond.

STEPHANIE

(crie)

Adieu !

PHILIPPE est transi face à STÉPHANIE qui s'éloigne.
Elle ne cesse de le fixer des yeux, égarée.

À travers son regard, on distingue la silhouette de PHILIPPE qui devient de plus en plus lointaine.
Derrière lui, le paysage dévasté.

En atteignant l'autre côté de la Bérézina, le radeau heurte si fort le rivage qu'il est projeté vers l'avant dans une grande secousse.
Des morceaux de glace se détachent et le COMTE DE VANDIÈRES roule dans l'eau gelée. À cet instant, dans sa chute et par la force du courant, une plaque de glace lui tranche brutalement la tête, la fait voler au loin comme un boulet.

STÉPHANIE, mortifiée, crie une dernière fois :

STEPHANIE

Adieu !

Alors que son cri résonne encore, l'image se fige sur la tête coupée du COMTE en gros plan.

Tout mouvement est arrêté, comme une photographie, en plan fixe. Le visage du COMTE n'a pas encore cessé de vivre. L'œil de verre est brillant, l'autre œil est écarquillé, la bouche est grande ouverte de terreur. Du sang jaillit du cou en serpents, une sorte de foulard rouge. Des gouttes rouges ont éclaboussé toute l'image.

FONDU : en surimpression sur le visage du Comte décapité apparaît le visage de Stéphanie, yeux écarquillés et bouche grande ouverte, fixée sur le mot « Adieu ». Instant de pétrification.

Les deux visages qui se superposent forment ensemble l'image caravagesque, la toute première image figée du film. Quelques secondes suspendues entre vie et mort.

L'image se remet en mouvement sur PHILIPPE, glacé d'horreur, qui s'écroule dans la neige, le visage entre les mains.

16. MAISON DU MARQUIS D'AL BON. CHAMBRE – INT / NUIT

PHILIPPE allongé dans son lit, éclairé par la lampe à huile.

Sa tête comme décapitée sort des draps, exactement dans la même position que précédemment, mais cette fois, ses yeux sont fermés.

Il se réveille subitement, en plein effroi.

PHILIPPE

C'est donc bien elle !

On découvre le MARQUIS qui veille à ses côtés, les yeux fatigués. Son costume est différent, plusieurs jours sont passés.

PHILIPPE

(le regard tourné vers D'Al Bon, mais surtout pour lui-même)

Je ne souffre plus. Je vais la voir, lui parler, la guérir. Elle est libre. Le bonheur nous sourira, ou il n'y aurait pas de providence.

MARQUIS D'AL BON

Oui, mon ami. À présent je connais ton histoire.

PHILIPPE

Crois-tu que cette femme puisse m'entendre et ne pas recouvrer la raison ?

MARQUIS D'AL BON

Elle t'a déjà vu sans te reconnaître !

17. MAISON DU MARQUIS D'AL BON. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE est debout, en robe de chambre blanche, flottante. Elle ressemble à l'esquisse de plâtre de la robe de chambre de Balzac sculptée par les mains d'Auguste Rodin (*voir annexe p. 93*).

Il s'affaire, cherche quelque chose dans les placards.

Il finit par sortir un paquet poussiéreux, enveloppé dans une toile de lin, noué avec une ficelle.

Il pose le paquet sur son lit et le défait. Il en sort les éléments de son costume de colonel des armées, datant de la bataille de la Bérézina. Il reconstitue son uniforme sur ses draps. Les tissus sont en lambeaux par endroits, couverts de boue séchée, de sang noir.

PHILIPPE s'habille lentement, réajuste chacun des détails de son costume. Son visage est exalté.

18. COUVENT DES BONS HOMMES. COUR – EXT / JOUR

De loin, on aperçoit PHILIPPE et L'ONCLE debout devant la porte de service, en pleine discussion. On observe une réelle complicité entre les deux hommes.

L'ONCLE entraîne PHILIPPE vers l'office, d'un geste paternel. La porte est ouverte, comme elle l'est toujours.

19. COUVENT DES BONS HOMMES. OFFICE – INT / JOUR

Une pièce basse, carrelée de tommettes usées et inégales.

L'espace est modeste, sans presque aucun meuble, figé dans le temps.

Au milieu de la pièce, table en bois épais noirci par les années, un quignon de pain posé à même le bois, un broc en grès ébréché, un pot de lait recouvert d'un linge.

Dans un coin, une pailleasse étroite avec une couverture de laine rêche.

C'est là que dort l'oncle, près de la porte, comme un veilleur.

Sur un petit tabouret, une vieille montre à gousset.

Derrière, un manteau noir usé aux coudes et un chapeau mou suspendus à un crochet. Au mur de pierre, on aperçoit une étagère de fortune, en bois, couverte de livres entassés, couchés : Pinel, Esquirol, les premiers psychiatres, pionniers de la prise en charge des aliénés.

On découvre, ouvert et retourné sur lui-même, le livre de Jean Itard, *L'histoire vraie d'un enfant sauvage en France. Mémoire sur Victor de l'Aveyron (1801)*.

Entre les pages du livre, des feuilles manuscrites couvertes de l'écriture serrée de l'oncle. Ses propres notes.

Une fenêtre étroite sans rideau donne sur la forêt toute proche.

C'est la vie simple d'un homme qui a renoncé à tout, sauf à ses livres, à ses recherches, en particulier celles qui peuvent l'aider à apprivoiser sa nièce.

Un coffre en bois sombre est posé sur un banc bas, dans l'endroit le plus frais et le plus sec de la pièce. L'ONCLE prend une clé de sa poche pour ouvrir le coffre. Il soulève le couvercle et en sort une petite boîte en fer un peu rouillée.

Il ouvre la boîte : à l'intérieur, un pain de sucre et des morceaux, cassés de manière inégale. Comme un trésor.

Sous le regard soucieux mais attentif de PHILIPPE, L'ONCLE prend quelques morceaux de sucre et les glisse dans la poche de son gilet.

20. COUVENT DES BONS HOMMES. COUR – EXT / JOUR

Au milieu des arbres, le banc où la créature était venue se faire peigner les cheveux. Le décor est le même, mais Stéphanie et Geneviève ne sont pas là.

L'ONCLE demande à PHILIPPE de rester caché derrière un arbre un peu plus loin. Il s'installe sur le banc et prend les morceaux de sucre dans sa main.

Depuis son arbre, PHILIPPE regarde la cime des arbres. Son regard s'arrête sur le noyer où, pour la première fois, il a vu réapparaître le spectre de son amour.

Il observe fixement, découvre le grand nid de Stéphanie camouflé entre les branches, à mi-hauteur de l'arbre.

Le jour décline. PHILIPPE observe le rituel se mettre en place.

Sur le banc, L'ONCLE attend longtemps. Très longtemps, sans bouger, la main tendue, ouverte et pleine de sucre.

De loin, les sons et mouvements de la créature qui s'agite dans l'arbre, sa descente, ses sauts, ses petits cris excités.

STÉPHANIE apparaît finalement à quatre pattes, mais reste à distance.

Encore cachée entre les branches, encore indistincte. Une forme féminine aux courbes alertes de l'animal. Comme la toute première fois, elle est en haillons, les cheveux longs et défaits.

STÉPHANIE se dresse sur ses pieds.

Tant de désespoir sur le visage de Philippe.

STÉPHANIE approche du banc, mais ne regarde jamais son oncle.

Lui reste neutre. Il ne cherche aucun contact, n'a aucun geste ni parole pouvant la brusquer. Il reste la main tendue, infiniment patient.

Tout à coup, elle se jette sur lui, sans même le regarder et, sauvagement, lui arrache le sucre de la main.

STÉPHANIE repart immédiatement à quatre pattes dans la forêt.

Devant une scène aussi douloureuse, PHILIPPE retombe dans la torpeur et se laisse glisser contre l'arbre en pleurs.

L'ONCLE le rejoint et reste à ses côtés, en silence.

PHILIPPE

(après un temps)

Elle est ... hors d'elle. Elle n'est... plus ...

L'ONCLE

Elle n'est plus celle que vous avez connue, Philippe. Restez un peu avec moi aux Bons Hommes. Le temps que Stéphanie vous apprivoise. Qu'elle vous reconnaisse, peut-être. Tant de temps a passé. Il faut donc tant de temps encore...

PHILIPPE acquiesce, les yeux pleins de larmes.

21. COUVENT DES BONS HOMMES. COULOIR – INT / ENTRE CHIEN ET LOUP

L'ONCLE et PHILIPPE traversent le couloir du couvent.

La lumière tombante du jour entre en biais par les fenêtres longues et étroites, sans volets. Certaines vitres sont cassées. Ocre rouge qui éclaire des pans de mur mais laisse le bâtiment dans l'ombre.

L'ONCLE

Les moines ont quitté le couvent à la fin du siècle dernier. Le lieu a servi ensuite à loger tous ceux qui n'avaient pas leur place en société : les insensés, les nécessiteux, les indigents, les vagabonds, les vulnérables.

On découvre les lieux, inoccupés depuis longtemps.

Pendant le récit qui suit, on est à l'intérieur du tableau *Docteur Philippe Pinel libérant les aliénés de leurs chaînes à l'asile de la Salpêtrière à Paris en 1795* de Tony Norbert Fleury (voir annexe p. 93). D'abord dans le détail de la femme au centre du tableau, dénudée, enchaînée, puis sur le visage des autres insensées assises au sol, puis sur Pinel.

Le plan s'élargit sur le tableau tout entier.

L'ONCLE

J'ai d'abord exercé comme médecin avant de travailler comme aliéniste à la Salpêtrière, auprès du Docteur Pinel. Il a été un maître pour moi. Il a radicalement changé la manière dont on regardait les aliénés. Avant lui, on ne tenait pas compte de leur douleur morale. Nous les avons accueillis et protégés, au lieu de les sangler et de les exhiber comme des bêtes curieuses... C'est ce que nous avons fait pendant vingt ans à la Salpêtrière. Avec le Docteur Pinel, puis avec le Docteur Esquirol, qui travaille sur les événements vécus que l'esprit ne peut surmonter.

PHILIPPE regarde autour de lui, à la fois absent et impressionné.

L'ONCLE

Esquirol exerce toujours à Charenton. Moi, je suis venu ici, aux Bons Hommes. J'ai continué d'accueillir ceux dont on ne savait que faire : tant de malades, de blessés de guerre, d'infortunés, d'humanités perdues, errantes...

Les deux hommes arrivent devant une porte. L'ONCLE s'arrête.

L'ONCLE

(chuchotant)

... comme Stéphanie. Après quelque temps, je ne me suis consacré qu'à elle.

L'ONCLE ouvre la porte.

22. COUVENT DES BONS HOMMES. DORTOIR – INT / ENTRE CHIEN ET LOUP

Une longue salle voûtée, au plafond haut. Le sol est en pierre, inégal, usé au centre par des siècles de pas. Les murs sont en crépi blanc jauni. Des toiles d'araignée dans les angles du plafond. Une fenêtre dont le volet intérieur s'est décroché et repose contre le mur, sans doute depuis des années.

Des lits de bois sont alignés le long des murs, une dizaine de chaque côté. Simples, sans matelas pour la plupart, aux lattes apparentes. Sur certains, des sangles de cuir encore fixées aux montants, larges, épaisses, avec des boucles en fer rouillé. Sur d'autres, des restes de paille éventrée, répandue sur les lattes et sur le sol en dessous.

Quelques couvertures de laine grossière pliées en bout de lit, grises, raides de poussière, là depuis longtemps. Ici et là, des tissus et chemises de lin blanc, jaunis, pliés ou en boule, oubliés. Entre les lits, des tabourets bas.

Une blouse accrochée à un clou dans le mur, les manches pendantes, ressemble à un corps vide.

L'ONCLE

Après le passage terrifiant de la Bérézina, nous n'avions plus aucune trace de Stéphanie. Ses parents l'ont crue morte et ne l'ont plus cherchée. Quelques années plus tard, j'ai entendu parler d'une sorte « d'enfant sauvage »... Personne ne sait ce qu'elle a vécu précisément. Dans l'état de désœuvrement, de mutisme et d'hébétude dans lequel on l'a trouvée, je crains qu'elle n'ait subi les pires sévices...

PHILIPPE tient sa tête dans ses mains. Il sanglote violemment.

L'ONCLE

On raconte qu'elle aurait été violentée par des soldats pendant plusieurs mois, avant qu'ils ne l'abandonnent en pleine campagne. Elle a disparu longtemps, vivant de rien, presque nue, avec les animaux dans la forêt. On a retrouvé sa trace dans un hospice en Prusse orientale. Elle s'en serait échappée. Puis dans un autre, en Bavière, où on l'aurait gardée attachée dans une cage comme une bête. On ne savait pas qui elle était. Elle était là depuis deux ans lorsque je l'ai retrouvée. J'étais venu pour mes recherches, par curiosité pour cette « enfant sauvage » qui ne prononçait qu'un seul mot. Je l'ai reconnue même si elle n'était plus elle-même. Cet « Adieu » qu'elle répétait sans cesse... Son expression... Je l'ai ramenée et recueillie ici, aux Bons Hommes, pour m'occuper d'elle. J'espérais pouvoir la ramener à la raison, à la parole. Je n'ai réussi qu'à l'appivoiser. Et toutes ces années, elle a seulement prononcé le mot...

PHILIPPE

Adieu !

PHILIPPE vacille. L'ONCLE le retient.

Il le conduit à travers les couloirs vers une chambre. PHILIPPE tient à peine debout, il est blême et couvert de sueur.

23. COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / NUIT

Une porte s'ouvre sur une grande chambre, modeste.

À l'angle, une grande cuve en bois pour le bain.

Dans l'angle opposé, une table et une chaise devant la fenêtre ouvrant sur le verger, à présent plongé dans l'obscurité.

Un lit de moine, une paille fine sur des lattes, une petite table de chevet sur laquelle est posée un bougeoir.

Au mur, un crucifix dont le Christ est sans tête.

L'ONCLE allonge PHILIPPE sur le lit. Celui-ci est en proie à une poussée de fièvre, se tord de douleur.

L'ONCLE quitte la pièce.

Il revient dans la chambre, une petite valise entre les mains qu'il pose près du lit.

Il prend dans une armoire un linge qu'il mouille dans la cuve. Puis il pose le linge humide avec douceur sur le front de PHILIPPE.

L'ONCLE s'assoit sur le rebord du lit. Prend son temps, méticuleux.

Il pose un carnet sur la table de chevet.

Allume la bougie.

Délicatement, il sort de la valise une pipe à opium, un tuyau fin d'une cinquantaine de centimètres, en bambou, au bout duquel est fixé un petit fourneau en terre cuite, de la taille d'un œuf, percé d'un minuscule orifice sur le dessus.

D'une petite boîte en laiton, il prend un morceau d'opium brut, pâte sombre et collante qu'il chauffe doucement au-dessus de la bougie, la travaillant avec une aiguille fine jusqu'à ce qu'elle ramollisse. Il forme une petite boule qu'il place dans le fourneau et pique avec l'aiguille.

Il tend la pipe à PHILIPPE.

L'ONCLE

Aspirez lentement, Philippe.

Tout doucement.

PHILIPPE porte le tuyau à ses lèvres. L'ONCLE approche la bougie du fourneau.

PHILIPPE aspire longuement, lentement. La pâte se consume.

Il retient la fumée, la relâche.

Un temps.

Ses épaules se détendent. Ses mains s'ouvrent.

Son corps tout entier se déploie contre le mur. Son visage change.

Ses yeux se ferment à moitié.

L'ONCLE observe, ne dit rien. Il prend son carnet.

Les paupières de PHILIPPE tremblent. Sa bouche s'entrouvre.

Ses mains qui s'étaient ouvertes se referment lentement sur le tissu de sa veste.

Il semble transporté ailleurs.

L'ONCLE commence à prendre des notes.

24. COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

Le lendemain, aux aurores.

Sur la table de chevet, le bougeoir a brûlé et il ne reste qu'une flaque de cire qui a séché. La fenêtre laisse entrer un filet de lumière.

L'ONCLE est assis près de la table, devant son carnet, la plume à la main.

D'AL BON est debout, appuyé contre le mur. Il regarde PHILIPPE.

Le MÉDECIN est lui aussi présent. Debout près du lit, sa sacoche ouverte sur le sol.

PHILIPPE, les yeux grands ouverts, exorbités, transpire abondamment. Sa chemise est trempée, ses cheveux sont collés contre son front.

Il est agité, émet des sons, gémit, prononce des fragments de mots.

Après un long temps silencieux, L'ONCLE se lève et rejoint le MÉDECIN, lui parle à voix basse.

Guidé par l'aliéniste, le MÉDECIN s'agenouille à hauteur de PHILIPPE et lui murmure à l'oreille.

MÉDECIN

Monsieur le Baron de Sucy... Mon Colonel...

Philippe, dites-moi ce que vous voyez...

Silence. PHILIPPE ne répond pas. Il regarde le plafond les yeux exorbités.

MÉDECIN

Que voyez-vous ?

PHILIPPE se lève d'un bond.

D'AL BON fait un mouvement vers lui, L'ONCLE lui fait signe de ne pas bouger.

PHILIPPE est debout au milieu de la chambre, regarde devant lui.

Il est seul, ailleurs. Somnambule, il voit des choses, mime des choses que l'on ne voit pas.

Les scènes / inserts qui suivent, images du « drame remémoré », entrecoupent la séquence présente, comme si le point de vue de Philippe était parallèle à celui des autres personnages qui l'observent.

INSERT – FLASHBACK. SIBERIE – EXT / NUIT

Coups de canons.

En gros plan, des ombres de corps d'hommes et de chevaux deviennent des formes effrayantes. Flash de flammes gigantesques.

Scène de chaos informe, organique, un magma, comme une fin du monde.

25. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE, hagard, commence à marcher à travers la chambre. Lentement d'abord, puis plus vite. Il longe les murs, repart dans l'autre sens. Se blottit.

Ses bras bougent, il écarte, tire, pousse...

Des mots sortent de sa bouche, fragmentés.

PHILIPPE

Le feu !!!

Les chevaux !!!

Avancez !!!...

L'ONCLE note, les yeux fixés sur lui.

Le MÉDECIN observe, subjugué par la puissance de la scène.

Soudain, PHILIPPE s'arrête net, les mains protégeant son visage, comme s'il faisait face à quelque chose d'innommable.

INSERT – FLASHBACK. SIBERIE. CAMPEMENT – EXT / NUIT

Les corps s'entremêlent dans la carcasse du cheval.

Ceux des soldats dévorant des organes chauds mêlés à son corps et à celui de STÉPHANIE enlacés, bouche contre bouche, recouverts d'une tonne de vêtements.

Cela a la forme d'une tornade hallucinatoire.

26. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE court rapidement vers le lit, se jette au sol, arrache les draps, la couverture, ses vêtements autour, tout ce qui traîne, et commence à s'en envelopper frénétiquement. Il entasse les tissus sur ses épaules, s'enroule, disparaît sous cette masse informe.

D'AL BON, estomaqué, porte la main à sa bouche.

PHILIPPE émerge soudainement des tissus et tend les bras.

Il tient un corps qu'on devine être Stéphanie, modelé avec les tissus. La serre contre lui, la soulève légèrement, la bascule sur son dos comme il l'avait fait sur le champ de bataille. Il marche à pas rapides, zigzague vers la porte.

PHILIPPE

Feu !!!

INSERT – FLASHBACK. SIBERIE – EXT / NUIT

Coups de canons.

Le feu qui grandit, qui brûle les corps des soldats en fuite.

26. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE s'arrête devant la cuve d'eau à l'angle de la chambre. Il soulève la planche de bois qui la recouvre, la pousse violemment au sol. Entre dedans.

L'eau jusqu'aux genoux, les bras qui brassent l'eau, ses vêtements trempés.

INSERT – FLASHBACK. SIBÉRIE. BÉRÉZINA – EXT / AUBE

Corps morts amoncelés dans l'eau marécageuse et pleine de glace de la Bérézina.

26. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE, trempé, sort de la cuve et essaie de la déplacer. Il semble pousser le radeau... Les mains à plat sur le bord, il pousse de toutes ses forces. La cuve grince sur le sol de pierre, bouge à peine.

L'ONCLE fait un pas vers lui. S'arrête. Note encore.

PHILIPPE pousse toujours. Ses bras tremblent à présent.

INSERT – FLASHBACK. SIBÉRIE. BÉRÉZINA – EXT / AUBE

Les yeux de STÉPHANIE, mortifiée, sur le radeau trop rempli de ces hommes, qui s'éloigne.

STEPHANIE

Adieu !

26. (SUITE) COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

Le regard au loin, le visage de PHILIPPE est celui d'un homme qui abandonne.

Ses mains lâchent le bord de la cuve.

Il reste comme ça, les bras ballants, l'eau dégoulinant de ses vêtements.

Il regarde au loin.

Soudain, il s'effondre et se cogne contre le rebord de la cuve.

D'AL BON vient au secours de son ami.

Aidé du MÉDECIN et de L'ONCLE, ils le transportent tous trois jusqu'au lit, à la manière d'une déposition du Christ, le déshabillent, le sèchent.

27. COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

Plus tard.

PHILIPPE dort, paisible, un bandage sur la tête.

25. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

La forêt est calme.

STÉPHANIE est dans son habitat naturel, à mi-hauteur du noyer.

Lovée dans son nid de brindilles, de branches et de feuilles. Un radeau...

Elle tient un oiseau entre ses mains, le caresse mécaniquement du bout du pouce, avant de l'enfourner dans sa bouche.

Elle grimpe aux arbres, se suspend aux branches comme un singe.

Toujours agitée de spasmes, de mouvements brusques, elle crie « Adieu ! » de temps en temps.

STÉPHANIE se roule au sol.

Croque dans une pomme, tombe sur un ver, le croque puis le crache avec des raclements de gorge.

28. COUVENT DES BONS HOMMES. CHAMBRE – INT / JOUR

PHILIPPE, revenu à lui, habillé, sort de l'office et se dirige lentement vers le banc.

Il tient des morceaux de sucre entre ses mains. Il semble suivre des instructions.

Il s'assoit et attend.

Après un long moment, STÉPHANIE arrive. Elle lui tourne autour, se rapproche, vient le renifler. Repart en trombe.

Elle revient de nouveau à quatre pattes et, sans le regarder un instant, mange sauvagement le sucre dans ses mains.

PHILIPPE reste immobile, choqué par la vision, par l'état psychique et physique de STÉPHANIE.

26. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

Un nouveau jour. On retrouve PHILIPPE sur le banc, comme s'il n'avait pas bougé.
C'est le même tableau, mais ses vêtements sont différents.
La lumière, elle aussi, a changé.

STÉPHANIE, après l'avoir reniflé, reste un peu plus longtemps autour de lui.

27. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

Un autre jour.
Même tableau avec de légères variations de sons et de lumières.

STÉPHANIE s'approche, sniffe, mordille, se frotte.
Elle fouille dans les vêtements de PHILIPPE, plonge les mains dans les poches de son gilet, à la recherche de sucre.

Elle est innocemment impudique dans ses gestes.
Contre sa volonté, ses contorsions, sa conduite expriment un érotisme sauvage.
PHILIPPE en est troublé mais, devant elle, ne bouge pas et ne montre rien, pas la moindre émotion.

28. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

STÉPHANIE prend PHILIPPE dans ses bras. Pas comme une femme étreint un homme, mais comme une enfant malhabile, une ingénue.

Elle ne le regarde toujours pas.

Animale, elle lui vole son chapeau, le met sur la masse pleine de nœuds de ses cheveux.

Passe les mains dans sa chevelure.

S'amuse avec lui comme elle le faisait avec Geneviève, la paysanne, et ses vaches.

Il n'y a pas de différence. PHILIPPE est un corps vivant, désormais familier de sa forêt. Il est un morceau de nature.

29. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

STÉPHANIE finit de manger son sucre.

Quand elle est certaine que PHILIPPE n'a plus rien, après avoir fouillé les poches de son pantalon, de sa veste, elle se love contre lui et le regarde enfin dans les yeux avec une pure naïveté.

Lui réagit un peu trop vite, souriant, croyant qu'elle l'a reconnu...

Ce n'est pourtant pas un signe de reconnaissance.

Elle s'enfuit en courant, telle une proie attaquée.

30. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

Des jours ont passé.

PHILIPPE se laisse encore et encore toucher et renifler par STÉPHANIE.

Les pieds, les mains, le cou...

Face à la créature, il cède au désespoir. Il pleure devant elle, doucement.

Elle embrasse, lèche les larmes qui coulent sur ses joues.

Elle caresse ses lèvres du pouce, mécaniquement, comme elle le faisait avec le petit oiseau.

31. COUVENT DES BONNS HOMMES. FORET – EXT / JOUR

STÉPHANIE mange ses morceaux de sucre, accroupie sur le banc.

PHILIPPE, agenouillé au sol contre elle, la fixe des yeux, longtemps, comme s'il voulait la désenvoûter, la réveiller d'un long cauchemar.

Après un temps, il semble moins patient, moins bienveillant que les autres jours. Alors il se relève et s'écarte d'elle. Elle ne réagit pas.

Il s'éloigne lentement, de dos.

Après quelques pas, il s'arrête, tourne la tête vers elle, comme pris soudain d'une idée.

Le regard froid, il la siffle. STÉPHANIE accourt vers lui comme un chien fidèle. Il la regarde sans dire un mot, soudain honteux de l'avoir sifflée.

Elle s'élance tout à coup sur un jeune merle qui sautille, en poussant un cri de satisfaction.

Elle étouffe l'oiseau de ses deux mains, le regarde mort, puis le dévore à pleine bouche. Grogne un « Adieu » la bouche pleine de plumes.

PHILIPPE regarde la scène, écœuré.

Voyant STÉPHANIE définitivement perdue, il sort un pistolet de son gilet, qu'il brandit sur elle.

Elle ne le voit même pas.

Juste après, il porte l'arme contre sa propre tempe.

L'ONCLE, qui assistait d'un peu plus loin à la scène, surgit, arrête son geste et lui arrache le pistolet des mains. PHILIPPE est hébété.

L'ONCLE

Vous ne savez donc pas que cette nuit, elle a crié « Philippe » ?

PHILIPPE serre L'ONCLE très fort dans ses bras et, cette fois, pleure de joie, longuement, contre le vieil homme.

Après quelques instants, il se redresse.

Il semble réanimé.

PHILIPPE

Je sais. Je sais comment faire.

CARTON SUR FOND NOIR :

FACE B

32. CHANTIER RECONSTITUTION. PLAINE – EXT / JOUR

Gros plan sur des bottes de chantier, couvertes de boue.

Des pas rapides sur une terre retournée.

La caméra remonte sur un jean, veste technique, casque fluorescent. Un homme de dos qui marche vite, des plans roulés sous le bras et un talkie-walkie à la ceinture. Il fait de grands pas comme pour mesurer les distances, s'arrête, note sur ses plans, reprend dans un autre axe.

À chaque fois qu'on change de direction, on découvre un nouveau pan de paysage.

On est toujours au niveau des jambes.

Plan large.

Derrière lui, tout autour, des bœufs attelés à des charrues modernes charrient la terre, entrent dans le cadre.

Il y a aussi des tracteurs, des pelleteuses, des camions. Des canons à neige, des immenses bâches encore roulées.

C'est un titanesque chantier en cours.

SURIMPRESSION SUR L'IMAGE :

Hiver 2027

On reconnaît PHILIPPE en habit de travail, avec son casque de chantier.

Il fait de grands pas, la tête baissée, continue infatigablement à mesurer.

Au milieu de la plaine, il déplie ses plans. Regarde l'horizon.

PHILIPPE fixe ses plans, fait de grands gestes vers des hommes qui attendent à distance, s'exécutent puis le rejoignent. Ils portent des gilets orange à bandes jaunes réfléchissantes.

On élargit encore : le chantier est colossal.

La terre est retournée sur des centaines de mètres. Noire, lourde. Des ornières profondes se creusent, des sillons s'ouvrent.

PHILIPPE arpente, fait des signes, corrige, reprend ses plans sous son bras, tient son carnet dans une main, le talkie-walkie dans l'autre. Il communique des instructions à ses équipes. On comprend qu'il est le maître d'œuvre de ce gigantesque chantier.

Une longue tranchée est creusée. Droit d'abord, puis courbée, lentement, d'un bout à l'autre du champ. Des hommes travaillent dedans jusqu'à la taille, parfois jusqu'aux épaules.

PHILIPPE s'agenouille au bord, vérifie la largeur, la profondeur, hoche la tête. Ils poursuivent leur tâche.

Le rythme des outils, des pioches, des marteaux piqueurs, des tracteurs, des pelleteuses. Le son assourdissant des groupes électrogènes.

La séquence continue à travers les jours qui passent et le chantier qui se met en place, de plus en plus impressionnant.

33. CHANTIER RECONSTITUTION. TENTE – INT / JOUR

Sous un auvent de toile qui ressemble à une grande tente de tournage en extérieur. Beaucoup d'activité et de monde à l'intérieur.

D'un côté, d'immenses portants avec des costumes. On reconnaît tous les costumes d'époque que l'on a déjà vus.

Une table de maquillage. Des costumières avec des maquilleuses répandent du faux sang coagulé sur les vêtements, font des essais de calcination en brûlant des petits échantillons de tissu, y frottent de la cendre.

Des décorateurs font tomber des paillettes de fausse neige sur la maquette d'un paysage d'hiver.

Plusieurs figurants et comédiens sont en train de répéter des gestes, des actions. Nombreux sont couchés au sol. Certains en costumes d'époque, d'autres en vêtements contemporains.

D'autres encore discutent. Parmi eux, on reconnaît GENEVIÈVE.

Des équipes techniques, caméraman, preneurs de son...

Une table d'architecte inclinée présente des gravures d'époque, des cartes, des photographies de reconstitutions historiques.

Un dessinateur fait des croquis à la mine de plomb et au marc de café.

L'ONCLE est présent lui aussi, en costume d'aujourd'hui – un pantalon et pull, très simples. Il se tient devant la table, des documents entre les mains, examine chaque détail, compare.

PHILIPPE arrive vers eux, pose ses plans sur la table, désigne un point sur le plan.

L'ONCLE compare avec une vieille carte et acquiesce.

Un technicien parle dans son talkie-walkie.

34. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVIERE – EXT / JOUR

La tranchée est couverte d'immenses bâches PVC de long en large.

Des tuyaux courent au sol jusqu'aux rebords de la tranchée, depuis des camions citernes.

L'eau coule maintenant sur toute la longueur de la tranchée, lentement d'abord, par filets, puis par litres.

Tout à coup, on entend une voix amplifiée hurler dans un mégaphone.

VOIX (OFF)

Lâchez !

Une masse liquide puissante se déverse à vive allure dans le trou béant, devenu rivière.

Le son des flots d'eau est tonitruant, accentué par les moteurs des turbines.

La rivière est là, à l'image de la Bérézina.

35. CHANTIER RECONSTITUTION. PLAINE – EXT / JOUR

PHILIPPE, en maître d'œuvre absolu, donne des indications aux ouvriers, mais aussi aux techniciens de cinéma, que l'on distingue à leurs vêtements noirs, aux rouleaux de Gaffer de différentes couleurs, à leurs outils accrochés à la ceinture.

Le MÉDECIN est là aussi, sosie de Balzac en jean et anorak. Dans la même attitude qu'en 1830, il observe attentivement le décor en train de se construire.

Un camion arrive et déploie son hayon élévateur.

Des rails en sortent, puis des panneaux de décor : façades de bivouacs, structures de bois, carcasses de chariots.

Des machinistes les transportent, les positionnent selon un plan tracé au sol à la bombe de peinture blanche.

Des grues en mouvement.

Elles soulèvent des éléments de décor à échelle un, un chariot renversé, une structure de pont effondrée, et les posent à un endroit très précis dans le paysage, guidées par des chefs décorateurs et sous le contrôle de PHILIPPE.

36. CHANTIER RECONSTITUTION. GRANGE – INT / JOUR

Une grange aménagée pour les besoins du tournage.

Deux sculpteurs travaillent. À côté d'eux, un cheval mort en résine, grandeur nature, couché sur le flanc, les pattes raides, la gueule ouverte.

L'un sculpte un cheval plus petit, à moitié enfoui dans une neige artificielle.

Un peu plus loin, l'autre sculpte une carcasse de cheval éventré.

PHILIPPE entre dans l'atelier, s'arrête sur la carcasse, interrompt le second sculpteur, vérifie la profondeur de l'ouverture avec la main. On reconnaît la carcasse du cheval vue précédemment, où les amants se sont retrouvés au cours de la bataille, lors de leur dernière nuit noire.

De l'autre côté de la grange, une équipe de costumiers travaille sur des établis.

Il y a des uniformes d'infanterie napoléonienne étalés partout : guêtres, ceinturons, des lambeaux de textiles, de lourdes couvertures...

Certaines sont occupées à tremper les tissus dans des bacs de boue liquide, d'autres les manipulent, les froissent, les déchirent ou les découpent par endroits.

D'autres travaillent avec de la terre, de la cendre, du faux sang séché.

Isolé à l'écart, un costume de femme est posé sur un buste de couture, sur lequel travaille la cheffe costumière, des épingles serrées entre les lèvres.

Une robe, un manteau, des couches superposées de tissus.

C'est le costume de Stéphanie.

37. CHANTIER RECONSTITUTION. PLAINE – EXT / JOUR

Dans la plaine, des lances à neige projetée sifflent et crachent un brouillard blanc qui retombe lentement sur les décors. La neige orientée par des techniciens se dépose sur les carcasses de chevaux, sur les bivouacs effondrés, sur les centaines de corps de faux soldats allongés dans la boue gelée.

Progressivement, le paysage change de couleur. Le noir de la terre disparaît sous le blanc.

Une équipe d'artificiers installent des canons, charge les fusils. S'occupent d'allumer les feux, créent des brasiers.

Un groupe descend d'une camionnette qui vient d'arriver : une cinquantaine d'hommes en uniforme napoléonien, parfaitement équipés. Shakos, capotes, fusils à baïonnette. Ce sont des « reconstituteurs ».

Ils regardent autour d'eux. L'un d'eux siffle doucement, impressionné par cette gigantesque reconstitution de la bataille napoléonienne.

Ils ne se mêlent pas à l'équipe. Bataillon familial de la reconstitution, ils répètent quelques gestes, impatients, comme s'ils étaient déjà prêts, n'attendaient qu'un signal pour entrer en action et rejouer la bataille avec le reste des personnages.

38. CHANTIER RECONSTITUTION. PLAINE – EXT / NUIT

Des projecteurs sont disposés un peu partout. De gros câbles noirs longent le sol. Des groupes électrogènes sont camouflés sous des branchages écrasés de neige, ici et là.

Un troupeau de chevaux à l'arrêt. À leurs côtés, quelques hommes.

D'AL BON, en costume contemporain, va et vient entre les bêtes. Il porte sur la tête un chèche enroulé jusqu'en haut du cou, presque jusqu'aux lèvres pour se protéger du froid.

En véritable cavalier, il vérifie une selle, tire sur la sangle d'un coup sec, passe la main sous le ventre du cheval. Inspecte les mors. Ses gestes sont précis, assurés.

Il circule parmi les bêtes, ajuste une bride ici, repositionne un étrier là. Quelques indications courtes, parfois un geste de la main. Les autres s'exécutent.

Les chevaux font des allers-retours d'un point à un autre. Font des galops d'essais, répètent mouvements et déplacements.

En retrait, mais avec attention, PHILIPPE observe son ami préparer les chevaux pour la bataille.

39. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVE – EXT / NUIT

Un homme d'environ soixante-dix ans est là avec un assistant. C'est le COMTE DE VANDIÈRES, que l'on reconnaît à son visage émacié et à son œil de verre. Il est en uniforme de Général, avec son bicorne, ses épaulettes et ses décorations.

L'assistant le conduit au bord de la rivière artificielle. Le général se lève, se rassoit. Cherche la bonne posture et cet air hébété, pétrifié, de celui qui mourra décapité sur le radeau de fortune.

Un peu plus loin, PHILIPPE est avec les accessoiristes. Ils préparent la scène de la décapitation. Ils ont la tête en résine du Comte, un moulage parfait à l'œil de verre brillant et à la bouche grande ouverte. Ils la placent sur un support, vérifient puis répètent le mécanisme de projection : la tête doit voler au loin, comme un boulet.

La tête vole. Retombe dans la rivière artificielle, au milieu des blocs de glace.

PHILIPPE vient récupérer la tête, la retourne entre ses mains, la repose sur le support.

Il dit quelque chose à l'accessoiriste.

Ils recommencent.

40. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVE- EXT / NUIT

Le radeau, reconstruit avec des planches, des cordages, est amarré à la berge, flottant dans l'eau noire. Des charpentiers le positionnent sur l'eau.

PHILIPPE arrive, il monte sur l'embarcation.

Va aux quatre extrémités, saute de tout son poids, vérifie les attaches.

Il se souvient de quelque chose.

Il retourne sur terre, va chercher un long tube d'acier avec une large extrémité, un morceau du pont effondré, qu'il ramène sur le radeau. Il le plonge dans l'eau pour en vérifier la longueur. Il ressemble à une rame rouillée.

Finalement, alors que des figurants sont sur le radeau, PHILIPPE pose les mains à plat sur le bord et pousse l'embarcation de toutes ses forces. Il refait le même geste, plusieurs fois.

Il s'arrête et regarde l'autre rive.

41. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVIERE – EXT / JOUR

En plein jour.

La rivière est gelée. Une glace épaisse, fissurée par endroits. Des plaques dérivent.

Les carcasses de chevaux sont en place. Les bivouacs effondrés. Les corps de faux soldats dans la neige. Les canons inclinés, enfoncés dans la terre gelée. Les cercles noirs des brasiers éteints.

Des câbles courent au sol. Les tuyaux des canons à neige. Les groupes électrogènes au loin. Les silhouettes des techniciens qui attendent.

42. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVIERE – EXT / ENTRE CHIEN ET LOUP

La nuit est en train de tomber.

Les techniciens sont partis. Les machines se sont tues.

PHILIPPE est dans son costume de Colonel des Armées, sali, reconstitué comme en novembre 1812. Seul au milieu du décor, il regarde ce qu'il a réalisé.

La plaine désolée, glacée. Les arbres nus.

Les corps et les carcasses de chevaux dans la neige.

La rivière gelée. Le pont effondré.

Le radeau amarré à la rive.

Le silence qui suit une scène de guerre.

C'est la Bérézina.

43. CHEMIN DE FORET – EXT / NUIT

La nuit d'hiver est profonde, froide. Le vent souffle dans les branches nues.

L'image est traversée par un cheval tirant une calèche. Les sabots sur la terre gelée font peu de bruit. La voiture grince doucement dans les ornières.

On ne distingue pas les deux hommes sur le siège à l'avant, emmitouflés dans de lourds vêtements noirs.

La calèche s'enfonce dans la nuit.

44. COUVENT DES BONS HOMMES. FORET – EXT / NUIT

Le véhicule s'arrête dans la forêt, à proximité du Couvent des bons hommes.

Tous les éléments des personnages, des costumes et des décors, nous ramènent à 1830.

Le premier conducteur descend et va attacher le cheval : c'est l'ONCLE.

Le second conducteur lâche les rênes et le rejoint : c'est PHILIPPE.

L'ONCLE retrouve GENEVIÈVE qu'il voit apparaître quelques mètres plus loin.

Elle semble apeurée.

PHILIPPE enlève sa cape de laine. Dessous, il porte son uniforme de Colonel des armées tel qu'il a été reconstitué.

45. FORET. NOYER – EXT / NUIT

PHILIPPE s'avance seul, très doucement, sans faire de bruit dans la forêt.

Il arrive au noyer, lève les yeux.

À mi-hauteur, dans les branches, une forme ovale laisse deviner le nid de Stéphanie.

L'ONCLE arrive à son tour. Il sort de sa poche un petit flacon d'éther, en verse quelques gouttes sur un mouchoir. Le geste est précis, médical.

46. FORET. NOYER – EXT / NUIT

Pendant que PHILIPPE s'agrippe aux larges branches du noyer, au fur et à mesure qu'il monte, on découvre le corps puis le visage de STÉPHANIE entremêlés dans les branchages, les brindilles et les feuilles du grand nid.

Enroulée sur elle-même, le visage caché par ses cheveux lâchés, elle dort profondément, d'une respiration lente et régulière.

La main de PHILIPPE plaque délicatement le mouchoir imbibé d'éther contre son visage, le maintient sur ses narines et sa bouche pendant près d'une minute. C'est un moment silencieux et doux.

STÉPHANIE entrouvre les yeux un instant, sans aucune résistance, avant de perdre tout à fait connaissance.

47. CALECHE – INT / NUIT

GENEVIÈVE caresse le visage de STÉPHANIE endormie dans l'espace étroit de la calèche.

Elle lui ôte ses haillons et l'habille, lui enfle délicatement les différentes pièces et couches de son costume de 1812.

Avec son grand peigne d'os et les mêmes gestes déjà vus, GENEVIÈVE démêle les cheveux un à un. Elle coiffe STÉPHANIE avec tendresse.

48. CALECHE – INT / NUIT

La calèche est de nouveau en mouvement.

PHILIPPE est à l'intérieur, il tient avec amour STÉPHANIE endormie dans ses bras. Pour la première fois depuis si longtemps, elle a l'apparence de celle qu'il a connue. Une femme abandonnée, le visage contre son épaule. Il l'enveloppe de son corps et de son regard, trésor fragile, précieux.

49. CHANTIER RECONSTITUTION. PLAINE – EXT / NUIT

La nuit noire, froide de plein hiver.

On distingue un paysage reconstitué de la Sibérie en pleine bataille de la Bérézina.

Des brasiers brûlent ici et là, feux orangés qui fendent le noir, fumées grises qui montent vers le ciel.

La rivière marécageuse est bien là, large, traversée de blocs de glace.

Amarré à la berge, le radeau plein de figurants, dont le COMTE DE VANDIÈRES, l'œil de verre brillant dans la lumière des brasiers.

Tous attendent, immobiles. De la buée sort de leurs bouches.

Pas une machine, pas un technicien visible, pas un câble dans le cadre.

C'est le tableau de 1812, à l'identique, mais plongé dans un silence total.

La calèche arrive et s'arrête au bord du champ.

PHILIPPE en descend, STÉPHANIE dans les bras, enroulée dans d'épaisses couvertures.

Conduite par L'ONCLE, la calèche repart aussitôt.

Le vieil homme jette un dernier regard sur la scène avant de disparaître dans le noir.

50. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVIERE – EXT / NUIT

PHILIPPE porte STÉPHANIE dans ses bras, avance lentement dans la neige.

La femme remue la tête, mais semble toujours inconsciente.

Il marche précautionneusement jusqu'à la rive.

PHILIPPE dépose STÉPHANIE endormie sur le radeau, telle une poupée de chiffon entre la masse de figurants.

Il s'éloigne, garde les yeux fixés sur elle. Plein d'espoir.

Il regarde tout autour de lui. Prend une grande inspiration.

Puis il lève le bras, d'un geste assuré, décidé comme un chef d'orchestre avant le premier temps. Il tient ce geste... Et d'un coup, laisse retomber son bras.

C'est le signal du début de l'action.

Tout se déclenche en même temps.

Les coups de canons arrivent de loin, secouent l'air. Les tambours, sourds, profonds, font vibrer la neige à la surface. Les brasiers s'embrasent encore plus fort. Des centaines de figurants surgissent, partout. Soldats en haillons, cavaliers russes au galop, corps qui courent, qui tombent, qui hurlent.

Le bruit, la fumée, la neige, le vent, le mouvement, la clameur...

La scène se rejoue.

51. CHANTIER RECONSTITUTION. RIVIERE – EXT / NUIT

Au son des canons, STÉPHANIE ouvre grands les yeux, encore à demi-consciente. Elle regarde le feu, la fumée, la neige, la guerre, les chevaux qui galopent, les hordes de soldats russes arriver à cheval, d'autres en courant, brandissant leur arme vers la rivière. Les corps convulsés qui l'écrasent, les mains qui s'agrippent aux planches du radeau...

Ses yeux sont ceux d'une somnambule, ahurie, désorientée.

Elle se découvre emmitouflée dans une montagne de vêtements lourds de boue, de sang et de glace, voit le COMTE DE VANDIÈRES sur le bord du radeau...

N'y comprend rien.

Puis, d'un coup, STÉPHANIE est là qui retrouve ses esprits.

Son regard est bouleversé. Elle a reconnu PHILIPPE, face à elle, le corps à moitié immergé dans la rivière.

PHILIPPE attrape la main de STÉPHANIE.

Elle se jette sur lui et l'embrasse dans une horrible étreinte.

STEPHANIE

Mourir avec toi...

Le radeau est alors poussé avec force par les soldats, afin d'atteindre l'autre côté de la rivière. Un homme à la silhouette massive utilise la perche ramenée par Philippe pour pousser contre le fond.

PHILIPPE s'écarte. Immobile, il garde ses yeux fixés sur STÉPHANIE qui s'éloigne, sans le quitter du regard.

Lorsque le radeau heurte le bord de la rive opposée, une secousse l'ébranle si fort qu'il est projeté vers l'avant.

Le COMTE DE VANDIÈRES tombe de l'embarcation.

Alors que le vieil homme roule dans l'eau gelée, une plaque de glace lui tranche violemment la tête et la lance au loin, comme un boulet.

STEPHANIE

(crie)

Adieu !

À cet instant, STÉPHANIE redevient tout à fait elle-même. On lui découvre un visage qu'on ne lui a encore jamais vu.

PHILIPPE fait signe aux figurants entassés avec elle de ramener le radeau sur sa rive. Lui avance dans la rivière jusqu'aux épaules alors que le radeau arrive à sa hauteur.

STEPHANIE

Oh, Philippe, Adieu Philippe, je t'aime, Adieu !

(Et dans un dernier souffle)

Adieu...

STÉPHANIE meurt dans ses bras.

Leurs deux visages en gros plan.

Les yeux de STÉPHANIE sont fermés.

Leurs bouches indissociables, comme dans la scène de la carcasse du cheval.

C'est un baiser, le tout dernier, déchirant.

FADE IN – Musique.

Un air lancinant. Battements sourds, réguliers, sons de musique électronique.

La bataille est enfin terminée.

PHILIPPE a pris STÉPHANIE dans ses bras.

Il la soulève dans l'eau, la porte jusqu'au rivage.

Il avance avec elle dans la fausse neige, au milieu du décor.

Au loin, un faisceau de lumière dont l'intensité tranche avec la profondeur de la nuit.

PHILIPPE se dirige vers cette lumière.

Ils traversent le plateau resté dans l'ombre.

Des dizaines de silhouettes floues, figurants, machinistes, assistants, casques sur les oreilles, talkies à la main.

Tous sont immobiles et silencieux. Des ombres, presque.

Vu de dos, PHILIPPE fait basculer STÉPHANIE et la pose sur son épaule, dans un geste presque chorégraphique, lent, naturel.

Leurs deux corps forment une masse spectrale et obscure.

Il marche longtemps.

S'écarte de la neige artificielle et continue son chemin sur la plaine de terre nue.

La lumière se fait de plus en plus forte.

À mesure que le couple avance, elle occupe bientôt tout l'écran, irradiante.

Les deux silhouettes, à présent toutes petites dans le paysage, disparaissent à travers ce rideau de lumière, le traversent.

FONDU AU BLANC

Grand vide, pendant plusieurs secondes.

Une voix de basse baryton (*basso profundo*), enveloppante et profonde, se mêle à la musique électronique et les percussions.

Dès lors et jusqu'à la fin, la séquence est musicale.

52. GROTTE – INT / AURORE

Une grotte, étroite, basse, organique.

Les parois sont en calcaire clair, lumineux. À hauteur d'épaule, des traces de griffure d'ours, profondes, parallèles. Le sol est d'argile rouge, irrégulier. Par endroits, des coulées de calcite et de soufre séchés.

La voix de basse résonne, comme si la grotte elle-même exhalait ce chant lyrique.

Vue de loin, une silhouette massive, déjà apparue lors de la scène du radeau : c'est le passeur KHARON, à la voix de *Basso Profundo*, comme venue des abysses.

Il porte une longue rame rouillée en bandoulière sur son dos et tient, devant lui, une lampe à pétrole.

Il marche sans se retourner, animé par son chant. Son ombre immense se projette sur les parois de la grotte.

Quelques mètres derrière, PHILIPPE et STÉPHANIE.

Lui marche devant elle et la tient par la main.

Leurs yeux sont grands ouverts, sans expression particulière, désincarnés.

Dans la bouche ouverte de STÉPHANIE, sur sa langue, est posée une pièce d'or qui scintille dans l'obscurité.

Tous trois sont vêtus de costumes clairs, translucides et intemporels, comme appartenant à une autre réalité.

La lampe de KHARON projette une lumière chaude, orangée, vacillante, qui laisse découvrir les parois de la grotte : des fresques gigantesques, qui apparaissent progressivement.

D'abord, des lignes, des courbes, à l'ocre et au charbon.

Puis des animaux : des bisons, des mammouths, des rhinocéros aux cornes multiples, des lions tendus vers une proie invisible.

Parmi les animaux, des hordes de chevaux, de plus en plus nombreux, qui semblent surgir de la pierre. Comme dans un film d'animation primitif, les têtes qui se superposent donnent une illusion du mouvement.

Dans la musique surgit le son des animaux, en particulier les hennissements de chevaux.

Alors que les dessins rupestres semblent presque s'animer, des chevaux réels traversent le cadre, au pas, suivant le couple.

Des chevaux sans selle et sans bride, sauvages, majestueux. Une horde qui rappelle celle des chiens de chasse du début.

Gros plan sur les robes en mouvement, leurs pelages luisants.

PHILIPPE et STÉPHANIE, entourés de la horde des chevaux, avancent, somnambules, au rythme lancinant de la musique.

Ici et là, sur les parois, des mains négatives de différentes formes, soufflées à l'ocre rouge.

La lumière de la lampe fait bouger les fresques primitives, qui se mêlent aux silhouettes, aux ombres.

Des vivants ? Des morts ?

On ne saurait dire, mais aucune tension ne perturbe leur marche hypnotique.

La traversée est sans fin et la musique de plus en plus puissante.

On entend peu à peu des voix humaines qui murmurent, mais leurs corps restent invisibles. Seuls les animaux suivent le couple diaphane.

STÉPHANIE est toujours derrière PHILIPPE, qui la tire par la main.

Ils arrivent maintenant à hauteur de KHARON, qui se retourne et prend la pièce d'or dans la bouche de STÉPHANIE.

Puis, à nouveau, KHARON passe devant eux, fait un signe à PHILIPPE, lui indique le chemin.

Son chant est bien plus puissant, comme un final.

Sans voir leurs visages, on distingue les bouches de STÉPHANIE et PHILIPPE, on entend leurs deux voix à l'unisson, reprenant en sourdine le chant de KHARON.

Les voix des ombres se mêlent et, bientôt, vibrent, prennent du volume.

Le chant hypnotique s'intensifie, comme proféré par une masse humaine alors que l'image du couple, progressivement, se fond dans la minéralité de la grotte.

GÉNÉRIQUE DE FIN

ANNEXE

Storyboard	p. 69
Équipe	p. 83
Note d'intention de Manuela Morgaine	p. 84
Synopsis court	p. 86
Synopsis détaillé	p. 87
Personnages	p. 90
Format – Temporalités - Lieux	p. 92
Images de référence	p. 93

ADIEU





« Mais pou



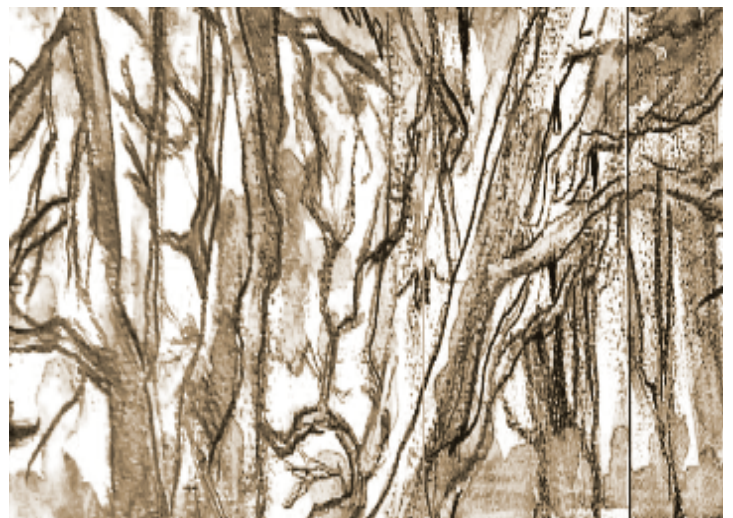
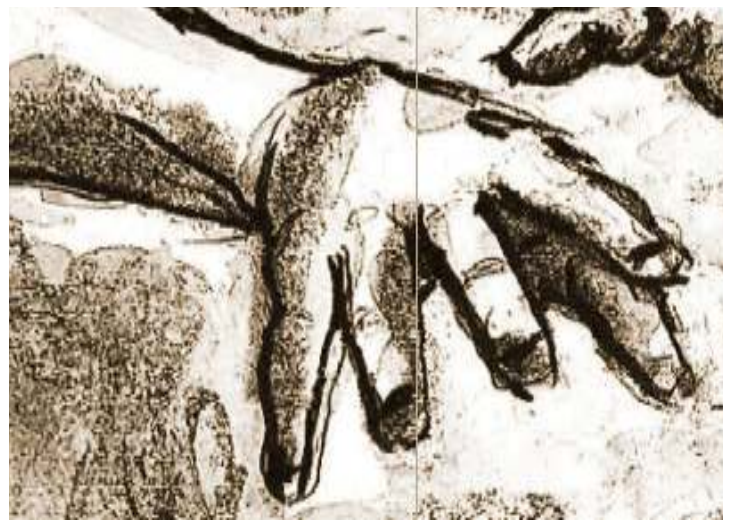
« Pourquoi ne parle-t-elle pas ? » - Alceste, Euripide.

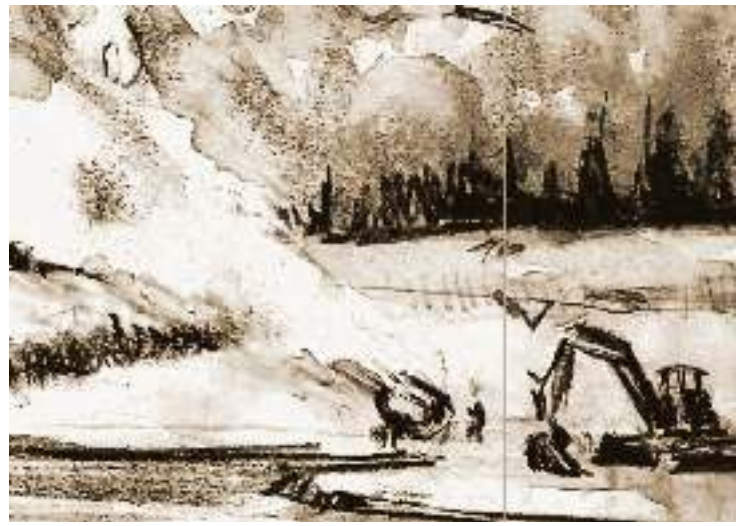




















L'ÉQUIPE

Réalisation : Manuela Morgaine

Scénario : Manuela Morgaine et Léonor Graser

Librement adapté de l'étude philosophique « Adieu » d'Honoré de Balzac

Stéphanie de Vandières : Clotilde Courau

Philippe de Sucy : *J'ai en tête* Benoît Magimel/ Reda Kateb

Le Marquis d'Al Bon : Slimane Dazi

L'Oncle : *J'ai en tête* Sami Frey

Le Médecin : Antoine Berbig

Geneviève : Fleur Fitoussi

Le Comte de Vandières : Yann Collette

Kharon : Nicolai Elsberg (*Basso Profondo*)

Image : Sabine Lancelin

Directrice de production : Marianne Nicole

Musique originale : Philippe Langlois

Costumes : Anne Brault & Flore Vauvillé

Décor : Pierre-François Limbosch

Montage : Lucile Latour

Montage son : Colette Constantini

Prise de son : David Chaulier

Mixage son : Jean-Yves Pouyat

Storyboard : Moussa Dazi

Production exécutive :

Mathieu Bompont - Utopie Films

219 Rue Lafayette, 75010 Paris

mbompont@utopiefilms.fr

Manuela Morgaine

Envers Compagnie

morgenstern@mailmagic.fr

www.enverscompagnie.com

NOTE D'INTENTION

J'ai découvert *Adieu*, l'étude philosophique de Balzac en 1990, alors que je consacrais ma vie au théâtre. La révélation d'une mise en scène aussi puissante qu'inédite a entièrement changé alors mon rapport au langage et à la représentation. Je n'avais jamais imaginé qu'un seul mot, s'il n'était pas réalisé au moment où il se prononçait, pouvait provoquer une telle fixation.

Parce que l'Adieu prononcé pendant la bataille de la Bérézina en 1812 laissait vivants ses acteurs, les deux amants, au cœur d'un drame historique et à l'instant d'une scène traumatique, il allait falloir lui inventer une reconstitution, que cet « Adieu » il se prononce encore une fois l'un devant l'autre et se réalise par la mort de son actrice.

Fascinée par le dispositif inventé par Balzac pour son « étude » je suis tombée sur le texte du Dr Itard, *Mémoire sur les premiers développements de Victor de l'Aveyron*, paru en 1801. Victor de l'Aveyron a été plus connu sous le nom « d'Enfant sauvage » et a inspiré le film de François Truffaut.

En même temps que se déroulent les batailles Napoléoniennes qui donnent lieu à des scènes de carnage, de cannibalisme et de désolation, laissant des soldats sans voix, hébétés pendant des années, on rencontre en France Victor de l'Aveyron qui ne s'exprimait qu'avec l'expression « Oh ! Dieu ! » ou Mademoiselle Leblanc trouvée en 1731 et, en Bavière, Kaspar Hauser, ces créatures sans langues ni coutumes, que des médecins précurseurs de ceux qu'on nomme aujourd'hui les « traumatologues », tentent par des expériences inédites, de ramener à la civilisation.

Il est possible que Balzac se soit directement inspiré de l'histoire véritable de Mlle Leblanc qui montrait un arbre quand on lui demandait où elle était née, qui grimpait tout en haut des pommiers et restait blottie là-haut comme un fantôme, des journées entières, en poussant des « cris de gorge ».

ADIEU est l'histoire d'un mot figé en travers d'une gorge. Toute son histoire tient dans l'écholalie de ce seul mot prononcé. La Comtesse Stéphanie de Vandières ne s'exprime, du début à la fin qu'à travers cette interjection « Adieu ! », ou en cris d'animaux, gémissements, ronronnements, soupirs, halètements. L'écriture de tout ce qui l'entoure, comme de tous les autres personnages sera essentiellement une succession de récits et de visions. Le passage de cette littérature au cinéma consistera à accentuer la variation des deux versions de la bataille, à marquer deux temps du récit, à évoquer les chaînons manquants à Philippe de Sucey pour tenter de faire le lien entre la comtesse, la femme qui lui a dit « Adieu » fut un temps, et la créature sauvage donnée pour folle qui au temps présent mange du sucre dans sa main en sautant d'arbre en arbre. Pour cela les seuls « dialogues » ou mots dits conservés, sont ceux écrits par Balzac lui-même et qui sont reproduits dans les séquences dialoguées. La voix off de l'Oncle racontant le récit de la bataille de la Bérézina a été rajoutée pour la compréhension de l'histoire. Sinon ADIEU, version 2026, est une succession de séquences quasi muettes.

C'est l'objet même du film, ce mutisme.

Il existe des films qui ne parlent pas tout haut, mais dont l'écriture, les mots peintres, sont la matrice essentielle. ADIEU parlera, dans la hantise de ses images, par saccades d'interjections, d'exclamations, de percussions, lyrique, dans un paysage mental et topographique fait de limons, de mémoires, de contrastes et d'indélébiles impressions.

ADIEU, dans sa structure, est l'adaptation d'une histoire romanesque au cinéma.

Comment reconstituer l'excessive théâtralité du dispositif inventé par Philippe de Sacy pour ramener son amour à la raison ? Comment reconstituer une vraie bataille avec sa terre, sa neige, ses chevaux, son feu, sa rivière, comment faire percevoir à l'héroïne autrement qu'avec les moyens du cinéma, la vraie bataille de la Bérézina puis la fausse bataille reconstituée ? Le cinéma peut à la fois faire comme si c'était vrai dans un premier cas, avec un décor naturel, et faire comme si c'était faux, dans le cas de la reconstitution avec un décor artificiel. Le film dans son écriture comme dans sa réalisation, accentuera le contraste entre les deux mêmes épisodes, les deux faces.

La structure en deux faces, comme un disque vinyle, comme la face cachée de la Lune, est l'ossature du film. La Face A est le monde visible : l'Histoire, la guerre, la violence, la mort, la folie. La Face B évoque les forces invisibles.

ADIEU, le film, est le projet d'une fiction historique et contemporaine à la fois. Elle ramène à nous. Elle travaillera la mémoire du spectateur, celle qui le fera aller et venir entre les deux batailles de l'histoire, qui réveillera sa propre mémoire des enfants sauvages de cinéma, mais aussi réveillera la violence des images d'attentats et de guerres qui obsèdent notre temps, celles qui au jour le jour nous privent de mots, tétanisent nos langues et nos réactions.

ADIEU donne à voir et à revoir encore et encore le traumatisme, veut le faire sentir. La répétition, les images, les visions qui reviennent, les sons qui envahissent indéfiniment. L'image traumatique n'est pas un souvenir, mais une hantise inéluctable. Alors on rejoue. On répète même à travers les temps, les siècles, et ça épuise et passionne les acteurs autant que les spectateurs.

La bataille de la Bérézina revient en permanence sous des formes presque similaires, parce que c'est le dispositif Balzacien, mais au-delà, dans son adaptation, ce que le film veut faire éprouver au spectateur, c'est l'impossibilité d'en sortir.

Car il s'agit aussi, en adaptant le texte de Balzac, de l'adapter à notre temps, de parler de la barbarie du présent, de ce que les images de notre actualité bouleversent en nous et la manière dont nous y faisons face, médusés.

La réalisation du film, je la prévois sur n'importe quelle terre où l'on peut reconstituer le paysage désolé de la Bérézina, en présence de ce qu'on appelle les « Grogards » : vingtaine de percussionnistes qui rejouent à l'identique les différents morceaux qui ouvrent, conduisent et ferment les batailles Napoléoniennes, réveillent, couchent et enterrent ses soldats. Ils ont leurs instruments et leurs costumes et se produisent lors des commémorations ou reconstitutions. Il existe aussi en France une conséquente équipe de ce qu'on appelle « Reconstitueurs ». Leurs vies entières, ils reconstituent des batailles pour toutes sortes d'événements commémoratifs. Parce que Philippe de Sacy est l'un d'entre eux, un « reconstitueur », je m'intéresse aussi et en plus de leurs qualités, de la quantité d'hommes, de costumes d'époque, de chevaux, d'artillerie qu'ils réunissent, à leur psyché. Qui sont aujourd'hui, ces hommes qui consacrent leurs vies à reconstituer ces « Désastres » ? Pourquoi le font-ils ? Qu'est-ce qui les pousse à tirer des coups de canon dans des paysages déserts et sans ennemis, en 2026 ?

C'est à tout cela qu'*Adieu* s'intéresse et se consacrera. Aux ravages laissés par la guerre et à ceux qui y jouent. À la représentation et à la reconstitution du drame humain. À la puissance cathartique du cinéma.

Mais aussi à l'Amour fou qui, au cœur des ruines et au fin fond des carcasses, est capable d'inventer un « Adieu » et des alternatives à la folie du monde.

Manuela Morgaine

SYNOPSIS

France, 1830. Deux hommes, lors d'une partie de chasse à courre dans la forêt, découvrent une femme vivant à l'état sauvage. Depuis les arbres, elle ne prononce qu'un mot : « Adieu » et se comporte en animal.

L'un d'eux, le Baron Philippe de Sucey, la reconnaît. C'est la Comtesse Stéphanie de Vandières, son amour d'enfance, disparue depuis la bataille de la Bérézina en 1812.

Dix-huit ans plus tôt, sur un radeau de fortune traversant la rivière gelée, Stéphanie lui a crié « Adieu » lors d'une scène de séparation tragique. Le mot s'est figé en elle et l'a pétrifiée.

Avec les outils du cinéma contemporain, Philippe décide de reconstituer la bataille de la Bérézina à l'identique, afin que Stéphanie revive le drame et retrouve peut-être la raison. Au moment fatidique, elle reprend conscience et reconnaît son amant, prononce « Adieu », une dernière fois.

Le film se déroule en deux faces.

La Face A, entre 1812 et 1830, raconte les deux amants qui se sont perdus au champ de bataille, puis retrouvés dans la forêt sans pouvoir plus s'approcher. La Face B, entre 1830 et 2027, révèle la reconstitution du drame, pour en sortir et traverser le monde des morts.

SYNOPSIS DÉTAILLÉ

FACE A

(50 minutes environ)

Un visage pétrifié de terreur, dans la nuit profonde.

Été 1830. Une forêt dense et sauvage. Deux chasseurs, le Baron Philippe de Sucy, ancien Colonel des Armées de Napoléon, et son ami le Marquis d'Al Bon, magistrat d'origine mamelouke, sont en pleine chasse à courre à proximité du couvent des Bons Hommes.

Ils découvrent dans les branches d'un noyer une créature en haillons, qui grimpe aux arbres, imite les oiseaux, les dévore se comporte tel un animal sauvage. Ne parle qu'avec le seul mot d'Adieu. Elle noue un lien avec Geneviève, jeune paysanne sourde-muette qui la peigne, la nourrit et partage avec elle un monde sans langage.

Lorsqu'elle prononce un mot, « Adieu ! », Philippe s'évanouit.

Alors que son ami reste inconscient, le Marquis d'Al Bon le fait examiner par le médecin du bourg, qui lui conseille de retourner au couvent. Il y rencontre l'oncle de Stéphanie, qui lui apprend que Philippe et Stéphanie ont grandi ensemble et qu'ils se sont toujours aimés, jusqu'à leur séparation brutale sur le champ de bataille de la Bérézina, en 1812. Le Marquis d'Al Bon explique qu'il a recueilli Philippe depuis son retour de captivité en Sibérie. Il n'a plus rien que quelques affaires dans une chambre et son vieux costume de Colonel des armées dans un placard. À travers le récit de l'oncle, D'Al Bon découvre l'histoire de son ami et de Stéphanie.

Flashback. 28 novembre 1812, Bérézina. Moins trente degrés. L'armée napoléonienne bat en retraite depuis Moscou : seulement cent mille hommes sont encore vivants, sur quatre cent mille au départ. Philippe a quitté son bataillon pour retrouver Stéphanie, qui a accompagné son vieux mari, Général des armées, pendant la campagne de Russie. Dans un paysage de désolation extrême, les deux amants se retrouvent, entre la vie et la mort. Alors que les Russes attaquent et que le paysage prend feu, franchir la rivière de la Bérézina est la seule issue. Philippe, aidé de Stéphanie et de dizaines de soldats, construit un radeau avec les débris d'un pont effondré. Il installe la Comtesse et le Comte sur le radeau, mais il n'y a plus de place pour lui. Le radeau s'éloigne, Stéphanie crie « Adieu ! ». Alors que le radeau heurte l'autre rive, une secousse fait tomber le vieux Comte dans la

rivière. Un bloc de glace lui tranche brutalement la tête. Stéphanie crie « Adieu ! ». Le mot se fige en elle.

Philippe s'effondre.

De retour en 1830, Philippe revient à lui. Il se rend au couvent auprès de l'oncle, pour se rapprocher de Stéphanie. C'est l'oncle qui a retrouvé la trace de la femme sauvage, après qu'elle ait vécu les pires sévices. Aliéniste et disciple des docteurs Pinel et Esquirol, il l'a ramenée dans cet ancien hospice qui a accueilli ses premières recherches en psychiatrie. Bien qu'il lui ait consacré toute son attention, Stéphanie n'a pas été apprivoisée et vit dans la forêt avec les bêtes. Elle ne s'approche des hommes qu'à l'aurore ou à la tombée du jour.

Philippe est désespéré. Il reste au couvent, aux bons soins de l'oncle, du médecin et du Marquis D'Al Bon. Des semaines de délire, entre fièvre et fumées d'opium, font revivre à Philippe les événements traumatiques qu'il a vécus la nuit de la Bérézina, sous la forme d'un drame remémoré. Il revient à lui et tente, dès lors, de se rapprocher de Stéphanie. Jour après jour, lui apportant des morceaux de sucre, il parvient à l'amadouer, mais ses efforts n'aident en rien à ramener Stéphanie à la raison. Un soir, désespéré, il pointe une arme contre elle, puis contre lui, avant que l'oncle ne le retienne, lui faisant croire que Stéphanie a prononcé son nom.

C'est alors que Philippe a une idée pour ramener Stéphanie à la parole et au monde.

FACE B

(40 minutes environ)

2027. Philippe, en vêtements de chef de chantier contemporains, dirige une équipe technique sur des terres dévastées. Grues, tracteurs, canons à neige, sculpteurs de carcasses de chevaux en résine, costumiers qui trempent les uniformes dans la boue et le faux sang, « reconstitueurs » qui connaissent chaque détail de la bataille. Pendant des mois, il reconstitue à l'identique la bataille de la Bérézina. Une rivière se creuse, se remplit, gèle. Tous les personnages sont là aussi, figurants contemporains du drame passé. La scène de décapitation du Comte de Vandières est répétée, comme le lancer du radeau, reconstruit aux mêmes dimensions, avec les mêmes cordages.

Le plateau technique est là, visible. Le cinéma en train de se faire.

Une nuit d'hiver, le plateau est prêt.

On joue à 1830. Philippe et l'oncle partent chercher Stéphanie dans la forêt. Aidés de Geneviève, ils l'endorment à l'éther, l'habillent de son costume et la coiffent afin qu'elle ressemble exactement à la Stéphanie de la nuit de novembre 1812.

Dans le trajet qui les amène vers le plateau de la reconstitution, Philippe tient Stéphanie, abandonnée, dans ses bras.

À leur arrivée, en pleine nuit, le chantier est silencieux, le décor parfait. Tout est prêt pour rejouer la scène du radeau. Philippe dépose Stéphanie, encore inconsciente, parmi les figurants. Il se redresse et, d'un geste de chef d'orchestre, déclenche l'action, les tambours, les canons, les brasiers, les figurants, les chevaux.

Stéphanie ouvre les yeux pour assister à l'horreur. À mesure que la scène se joue, elle aussi reprend son rôle. Elle l'appelle, l'embrasse, crie « Adieu ! » lorsque la tête de son époux est tranchée. À cet instant, elle reprend conscience. Elle embrasse Philippe, encore et encore, murmure « Adieu » une dernière fois et meurt dans ses bras.

Philippe porte Stéphanie hors de l'eau, puis marche dans la neige artificielle. Le plan s'élargit, la séquence devient musicale. On voit le plateau entier, les grues, les câbles, les équipes en noir. Philippe porte Stéphanie dans ses bras, marche vers la lumière d'un projecteur, jusqu'à traverser ensemble un rideau de lumière blanche.

Puis ils marchent lentement, l'un derrière l'autre, se tenant la main, dans une grotte préhistorique. Philippe conduit Stéphanie dans cette cavité mystérieuse. Un passeur, Kharon, déjà aperçu sur le radeau, les guide, une rame en bandoulière sur le dos et une lampe à la main. Sa voix de basse baryton emplit la grotte.

Sur les parois, des fresques primitives montrent des animaux, des hordes de chevaux, des mains négatives. Les ombres de Philippe et Stéphanie se projettent sur les parois et se mêlent aux fresques : ils sont comme des images mouvantes, dans la roche. Derrière eux, une vingtaine de chevaux avancent au pas, sans selle, sans bride, comme échappés des parois.

Philippe et Stéphanie reprennent en chœur le chant de Kharon et disparaissent dans cet outre-monde.

PERSONNAGES

La Comtesse Stéphanie de Vandières

Stéphanie n'a rien d'une Comtesse, c'est avant tout une femme animale, dans un état de sidération. Cris d'animaux, gémissements, soupirs, halètements, elle est condamnée à l'écholalie, la répétition continue d'un seul mot : « Adieu ». Fine, souple, aux cheveux très longs, cette « enfant sauvage » est sans âge. Sous ses haillons, on pressent sa beauté. Corps insaisissable, inaccessible. Traumatisée par la bataille de la Bérézina, elle incarne ces créatures qui ont perdu langues et coutumes, ont comme échappé à toute civilisation. Ce mutisme, cette vie sauvage est son refuge. Il y a enfoui, au fin fond d'elle, de l'amour fou.

Stéphanie n'est pas un personnage au sens habituel du terme. Elle ne peut pas l'être. Son corps fonctionne, traverse l'espace, mange du sucre dans une main, grimpe aux arbres... Mais son esprit est hanté. L'événement traumatique qu'elle a vécu s'y est installé pour toujours. C'est le sujet du film : ce qui a été brisé en elle l'a été à une profondeur que la compréhension humaine n'atteint plus. C'est pourquoi on n'est jamais vraiment avec elle. Elle a perdu son identité.

Son regard nous échappe, sauf à quelques instants très précis : lors de la scène traumatique - la tête de son mari décapitée par la glace et sa propre tête de Méduse hurlante, figée dans l'ADIEU ; lorsqu'elle retrouve Philippe au cœur de la bataille, étant encore celle qu'elle a été, juste avant la fuite sur le radeau posé sur la rivière Bérézina ; lorsqu'elle reconnaît Philippe au cours de la reconstitution de la bataille, un instant avant de mourir, en lui disant « Adieu » ; et enfin, lorsqu'elle marche, guidée par lui dans la grotte, sous une forme spectrale.

Le Baron Philippe de Sucey, Colonel des armées

Philippe appartient à ces hommes que les horreurs de la guerre ont sidérés. Colonel des armées, il tient de Napoléon : solide, trapu, le visage abîmé par le froid et les campagnes, gueule cassée, une présence de commandeur. Une imagination de démiurge. Il a terriblement souffert des désastres de la guerre et de son chagrin d'amour dévastateur.

Philippe se libère de son propre traumatisme de guerre par le drame remémoré. Grâce à ça, il peut offrir à Stéphanie la reconstitution de la scène, permettre que l'Adieu se réalise enfin, que Stéphanie, réduite à un état sauvage, n'ait plus à répéter cet instant indéfiniment.

Par loyauté autant que par amour, il est capable de tout, : reconstruire une bataille et traverser le pays des morts pour ramener à la vie.

Le Marquis d'Al Bon

D'Al Bon, fidèle, loyal, visage marqué, teint mat, cavalier exceptionnel, yatagan à la ceinture, étriers à la turque, il vient d'ailleurs, probablement d'une famille intégrée dans la Grande Armée de Napoléon lors de la campagne d'Égypte de 1798. Les Mamelouks (égyptiens, syriens, caucasiens, géorgiens) sont ceux qui ont suivi Napoléon jusqu'en France, combattu à Austerlitz, en Espagne, en Russie, à la Bérézina. D'Al bon est devenu Marquis et magistrat. Un parcours d'exception, une intégration totale. Il incarne une figure de la mémoire coloniale.

L'Oncle

Âgé d'environ quatre-vingts ans, fin, d'une grande simplicité, l'oncle de Stéphanie est aliéniste. Disciple et compagnon des docteurs Pinel et Esquirol, pères de la psychiatrie moderne, il étudie, observe, prend des notes, décrit, expérimente et accompagne. Sa voix est saisissante. Il est solitaire dans son Couvent des Bons Hommes, est la bienveillance même. Son personnage s'inspire du docteur Jean Itard, qui a recueilli le premier enfant sauvage en France en 1801.

Geneviève

Paysanne sourde-muette, simple, marginale, toujours accompagnée de ses vaches. Âgée d'une trentaine d'années, elle a le visage d'un enfant.

Le Médecin du bourg

Un grand homme plein de son embonpoint, sosie de Balzac. Il est à la fois observateur, peu disert, toujours discret. Tel Hitchcock traversant ses films, il est auteur et acteur du récit, historique et contemporain tout à la fois.

Kharon

Le passeur, immense silhouette. Sa voix de *Basso profondo* emplit la grotte et guide la traversée. Tel Virgile, il guide les âmes dans le royaume des morts.

Comte de Vandières, Général des Armées

Général des armées, époux de Stéphanie, imposant, environ 70 ans, long physique sec, émacié, gueule cassée à l'œil de verre.

FORMAT / TEMPORALITÉS / LIEUX

- Long métrage de fiction, 90 minutes.
- Le film se structure en deux faces de durée à peu près égales.
- Trois temporalités coexistent : la nuit du 28 novembre 1812 (bataille de la Bérézina), de l'été à l'hiver 1830 (découverte de Stéphanie, l'enfant sauvage dans la forêt), l'hiver 2027 (reconstitution de la bataille et la vie d'après).

La forêt des Bons Hommes

Une forêt dense, non domestiquée, non entretenue.

Le Couvent des Bons Hommes

Dans une forêt épaisse, un ancien prieuré fondé par des religieux. Lieu de charité, c'est l'ancêtre direct de l'asile. L'office de l'oncle est le seul lieu habité.

La maison du Marquis d'Al Bon

À une vingtaine de kilomètres de la forêt des Bons Hommes, un manoir de maître, sobre, solide, bien tenu. Entre le château et la ferme, le logis d'un magistrat de province.

Dans une chambre du fond, Philippe. Rien qui indique qu'il habite vraiment là, si ce n'est quelques objets et vêtements. Et, dans le placard, le costume de colonel.

La grotte Chauvet-Pont d'Arc

Caverne du Pont d'Arc, réplique intégrale de Chauvet construite en 2015, dont les volumes sont suffisamment larges pour y faire circuler des chevaux au pas. Un décor reconstitué est aussi possible.

Plaine & Rivière de la Bérézina

Une immense étendue avec une large rivière, n'importe où à travers le monde. Là encore, tout peut se construire de main d'homme, puisqu'il s'agit de reconstituer.

IMAGES DE RÉFÉRENCE



1. Medusa - Le Caravage, 1597, Musée des Offices, Florence. Portrait réalisé sur un bouclier.
2. Le radeau de la Méduse - Théodore Géricault, 1818-1819. Musée du Louvre, Paris.
3. Le docteur Philippe Pinel libérant les aliénés de leurs chaînes à l'asile de la Salpêtrière à Paris en 1793 - Tony Robert Fleury, 1876. Hôpital La Pitié-Salpêtrière, Paris.
4. Robe de chambre de Balzac - Auguste Rodin, 1897. Musée Rodin, Paris.