

AU FESTIN DES LOUVES

par Arthur Basset

- Partie 1

SEQ 1 - CHARRETTE - EXT/JOUR

De grands arbres se succèdent. Un paysage rural chemine lentement. Une route de campagne défile.

Puis on découvre tout à coup JULES, jeune homme d'une vingtaine d'années, tirant sur une cigarette industrielle. Il est allongé sur une pile de foin à l'arrière d'une charrette, et scrute l'horizon avec dédain. Puis il jette un coup d'œil en surplomb de lui : MARCEL, fermier d'une cinquantaine d'années et oncle de Jules, pilote la charrette, les yeux fixés sur la route.

Des illustrations, d'abord picturales, aux cadres bucoliques. Puis des illustrations photographiques, datant des années 1900 environ, exposant des maisons, des quartiers et des gens d'un milieu plus ou moins prolétaire.

Puis de nouveau des illustrations picturales, représentant cette fois des salons huppés et des femmes dénudées.

Enfin, retour auprès de Jules à l'arrière de la charrette. Il semble perdu dans ses pensées puis nous revient aussitôt, fumant une dernière taffe sur sa cigarette avant de la jeter dans la traînée laissée derrière le véhicule. Il se met ensuite à fouiller dans sa besace et en ressort un livre, qu'il feuillette, bouquine par intermittence. Après quoi il dégaine de sa veste un stylo plume (avec réservoir intégré), puis prend des poses d'auteur qui réfléchit quoi écrire. Et, au milieu du paysage jusqu'ici désert, apparaît une ferme, dont la charrette se rapproche peu à peu.

JULES

(voix off - cont'd)

Étrange expérience sociale que ce voyage en train, m'immergeant quelques longues heures dans un wagon peuplé de migrants, sauf que ceux-ci avaient déjà quitté leur patelin et revenaient ici sans doute rendre une visite vacancière à leur famille. Enfin, la réelle difficulté était surtout de me voir fondu dans leur masse, travesti en eux. Par chance, mon fermier d'oncle - chez qui mon père m'a envoyé faire la corvée ou je ne sais quoi - m'attendait de pied ferme sur le quai et m'a dispensé de potentielles quelques secondes de trop plongé

dans la laideur de ces semi-métropoles de province. Je devine à la manière dont il m'a naïvement ouvert les bras que mon père lui a éclipsé les raisons de mon exil ici. En bon étriqué et simplet apparent qu'il est, il ne saurait à coup sûr discerner ma vision de la vie autrement qu'en me blâmant sottement de lubrique ou de débauché.

La campagne française peut être parfois charmante. Par nature, même, elle est une terre de beauté. Et l'architecture rustique, en soi, peut même être gracieuse. Quand entreprise par des gens un tant soi peu soucieux d'une tradition artisanale à la française, par des vrais amoureux de la pierre, du fait main, nous pouvons en tirer une certaine poésie, oui. Soyons clairs, le goût était ici mort et enterré du premier pied que j'ai posé hors du train. Une maison est à l'image de celui qui la réside. Comment voulez-vous que des gens sordides, mariés à des bonnes femmes tout aussi sordides, n'ayant aucun autre sujet de conversation que le vaudeville sordide devant lequel ils se sont abrutis la semaine passée, n'habitent autre chose qu'un endroit sordide. Le fait de la duplication en chaîne de ces mêmes taudis fades, plats, maritaux, familiaux est la résultante de l'état d'esprit limitée du contadin. Il y a quelque chose en eux de primitif qui restreint toutes leurs perspectives de vie à la même petitesse collective : travailler, manger, procréer. Et ce s'exécutant machinalement, comme des animaux, sans en cultiver tout l'art de vivre que peuvent nous offrir ces plaisirs du vivant. C'est pour cette raison qu'un homme comme mon père ne peut comprendre mon goût pour les sublimes créatures que nous servent les bordels huppés, sa bête et primaire limite morale l'empêche de pouvoir saisir toute la beauté émanant de leur érotisme, de leur exotisme, de leur douce fantaisie, de leurs arômes enivrants. Malgré toute sa fortune, il est né cultivateur et restera cultivateur, l'ascension sociale n'efface pas la graine du contadin. Étant de son sang, j'ai également cette graine en moi, et si je suis jusqu'ici parvenu, du fait de mon accoutumance au mode de vie parisien, à l'ensevelir au fond de mon esprit, j'ai bien peur que ce dépaysement passager fasse ressurgir tout à coup toute ma médiocrité enfouie. Je dois donc rester vigilant jusqu'à mon retour à Paris, assurer ma distinction et mon ascendant, cultiver mon art de vivre. Ma première mission : trouver le bordel le plus proche.

SEQ 2 - COUR DE LA FERME - EXT/JOUR (milieu d'aprem)

Jules, l'air blasé, progresse devant la cour de la ferme, suivant silencieusement Marcel, marchant juste devant lui. En marchant, Jules tape avec ses mains l'arrière de ses vêtements comme pour les dépoissierer. Ils entrent dans la cour. Jules observe sans intérêt particulier les quelques éléments environnents : la bâtie, les quelques objets occupant la cour, puis Marcel. Marcel, tout en marchant, se retourne discrètement comme pour observer rapidement Jules. Ce dernier lui rend un regard en retour avant même que Marcel ait fini de pivoter son corps, qu'il repositionne alors aussitôt. Jules sort de sa besace un paquet de cigarettes, en place une dans sa bouche. Alors qu'il range le paquet dans sa sacoche, Marcel s'arrête, Jules aussi. Ils sont devant l'entrée de l'étable. Jules sort un paquet d'allumettes, Marcel se retourne d'un élan timide.

MARCEL

Bon alors...

Jules allume sa cigarette, range le paquet dans sa sacoche puis tourne finalement le regard vers Marcel. Marcel est un peu désarçonné, il réfléchit ses mots et essaie de cacher sa confusion.

MARCEL

(faussement assurant)

Ah tiens je devais aller chercher mon broyeur à grains, tu pourrais t'en charger ! Bon en revanche c'est un peu lourd, mais d'ici la semaine prochaine tu verras tu voudras plus jamais entendre parler de concassage d'orge à la main !

dit-il en riant, Jules ne paraît pas sensible à son humour.

MARCEL

Tu trouveras une petite forge à Bouzon, c'est un hameau à environ deux kilomètres au nord.

dit-il en pointant du doigt la direction. Jules est plus ou moins attentif. Marcel fouille ensuite dans sa poche et sort 10 francs en pièces. Il les tend à Jules qui les récupère dans la paume de sa main.

MARCEL

(*cont'd*)

Tu dis que tu viens de ma part. Tiens, tu auras besoin de ça.

Jules range les francs dans sa poche. Marcel commence à entrer dans l'étable, puis saisit deux seaux posés par terre, tout en finissant de donner ses instructions à Jules.

MARCEL

(*cont'd*)

Tu le déposeras directement à l'atelier, de l'autre côté de la ferme. Ensuite, tu pourras attendre dans la maison. Je finis deux, trois bricoles puis je te fais la visite !

Marcel disparaît dans l'étable, Jules va pour sa marche.

SEQ 3 - SENTIER DE CAMPAGNE - EXT/JOUR (milieu/fin d'aprem)

Jules marche sur un sentier de campagne, sa cigarette à la bouche, presque consumée. Rien aux alentours, hormis un homme portant un amas de foin sur son dos, une vingtaine de mètres face à Jules, marchant dans la direction opposée. Jules jette son mégot par terre. Les deux hommes se rapprochent, le PAYSAN fixe Jules d'un air étonné, Jules le regarde s'approcher d'un air las. Ils arrivent au même niveau, et se saluent tardivement, sans s'arrêter.

PAYSAN

Bonjour

JULES

(*juste après*)

Bonjour

Jules se retourne, presque dans la foulée.

JULES

Excusez-moi, le chemin pour Bouzon ?

Le paysan s'arrête, se tournant vers Jules sans s'avancer. Il pointe son doigt vers la suite du sentier, dans la direction de Jules.

PAYSAN

Ce sera à droite dans un peu moins d'un kilomètre, vous allez voir un chemin d'ici une minute.

JULES

Merci

Le paysan se remet droit pour reprendre sa marche.

JULES

Ah et aussi...

Le paysan s'arrête, se retourne de nouveau vers Jules.

JULES

(cont'd)

...vous ne connaîtriez pas un bordel dans le coin ?

Le paysan est consterné, ne sait pas quoi dire. Deux/trois secondes.

PAYSAN

(à voix basse, à peine audible)

Non

dit-il en se retournant et reprenant sa marche d'un pas définitif.

JULES

Ou un village tout du moins ?

Le paysan ne répond pas. Jules, toujours aussi flegmatique, reprend sa route.

CUT TO :

Un peu plus loin sur la même route, Jules arrive devant une intersection, puis un panneau. Il s'arrête. Il regarde les différents chemins : tout droit, la suite du sentier qu'il parcourt déjà, et à droite un chemin plus petit. Il regarde le panneau. Il indique à droite "Bouzon - 1km" et tout droit "Cervières - 10km". Jules ressort son paquet de cigarette, en sort une, puis sort son paquet d'allumettes, allume sa cigarette. En jetant l'allumette, son regard se repose sur

l'horizon de la route principale et s'y fixe. Le sentier semble dégager une sorte d'appel mystique (vent, brume). Jules prend une taffe les yeux toujours fixés sur la route, intrigué, puis reprend sa marche, continuant tout droit, sur le même sentier.

SEQ 4 - DIVERS PAYSAGES - EXT/SOIR

Plusieurs espaces ruraux aux allures diverses, de moins en moins rassurantes, on plonge de plus en plus dans la forêt, le soleil tombe peu à peu.

Au crépuscule, depuis le haut d'une colline, le village. Jules arrive au sommet de la colline, puis commence la descente, en direction du village. Le soleil se couche. La lune est levée.

SEQ 5 - ENTRÉE DU VILLAGE - EXT/NUIT

La nuit tombée, Jules arrive depuis la route devant l'entrée du village. Une longue rue déserte et presque inquiétante se présente à lui. Il s'arrête et l'observe avec ennui (voire mépris).

VIEIL HOMME
(*hors-champ*)
Bienvenue.

Jules se retourne vers la voix qui sonne comme celle d'un vieil homme. Dans un renfoncement sur le bas-côté de la route, il ne distingue qu'une silhouette, assise dans l'ombre, dont la lumière n'atteint que le bas du corps. Aussi peut-être distingue-t-on une pipe, sur laquelle tire par intervalle le vieil homme, et dont la fumée qui s'en émane semble étrangement envahir tout l'espace.

VIEIL HOMME
Tu es de Paris n'est-ce pas?

Cette remarque semble plaire à Jules qui dissimule tout de même son contentement dans sa fierté.

JULES
(*un peu suffisant*)
Oui, à quoi avez-vous deviné ?

Pas de réponse. Après deux/trois secondes, Jules élimine le blanc en reprenant la parole, tout en se rapprochant de son interlocuteur pour mieux l'apercevoir.

JULES
Savez-vous où je pe-

VIEIL HOMME
(l'interrompant - récitant)

Puisqu'à l'instar du père fondateur, elles étaient les seules à pouvoir le soulager des atrocités qui l'entouraient. Et ainsi se rendit le jeune soldat déshonoré, au Festin des Louves.

Jules se ré-arrête aussitôt.

JULES
Comment ça ?

Pas de réponse de nouveau. Le vieil homme tire sur sa pipe, puis laisse échapper un léger ricanement avant de reprendre la parole.

VIEIL HOMME

Tu trouveras ce que tu cherches au Lupanar, c'est une petite maison à la sortie du village, un peu à l'écart. Tu reconnaîtras.

(rieur)

Gare à ne pas te faire dévorer en chemin.

Jules, suspicieux, inspecte de nouveau la longue rue, toujours déserte, puis il avance vers elle.

SEQ 6 - VILLAGE - EXT/NUIT

Il progresse d'un pas assez rapide dans le village, surveillant partout autour de lui, comme s'il se sentait épié. Le village demeure toujours aussi désert, et ses recoins paraissent de plus en plus menaçants.

Il sort finalement de la rue principale, puis un peu plus loin arrive devant une petite maison isolée. Il examine la façade, c'est une maison petite, banale, plutôt usée, on voit à travers les rideaux des fenêtres que la maison est éclairée à l'intérieur.

Il jette un dernier coup d'œil autour de lui, puis se lance vers la porte. Il ouvre timidement la poignée, et entre.

SEQ 7 - MAISON - INT/NUIT

Il tombe tout de suite nez à nez sur une sorte de pièce commune réaménagée vulgairement en bar. Aucun relief, tous les éléments de la pièce s'opposent directement à lui. Le constat est immédiat : c'est une salle simplement petite, miteuse, glauque. Sur la gauche, quelques chaises, vides. Sur la droite, le bar, vide. Au fond, on devine une réplique de scène, faite avec des moyens rudimentaires. On entraperçoit seulement dans l'obscurité ce qui semble être l'amorce d'un couloir. Jules paraît dépité, voire dégoûté à la vue de la pièce. Il commence à avancer lentement dans la pièce, et aperçoit le couloir, vers lequel il se dirige. Dans ce couloir, une porte, il avance jusqu'à son pas, et s'arrête. Il hésite à ouvrir, puis pose finalement craintivement sa main sur la poignée, et pousse doucement la porte.

- Partie 2

SEQ 8 - CHAMBRE - INT/NUIT

Jules pousse doucement la porte et découvre HÉLÈNE, jeune femme de 25 ans environ, travaillant assise par terre au milieu de cette chambre désordonnée, sans lit ni fenêtre, ressemblant davantage à une sorte d'atelier ou de cagibi.

Pour la séquence 8, les comédiens ne doivent pas avoir connaissance du texte, qui leur sera dicté à l'oreille pendant la prise. Le dialogue suivant servira donc principalement de matériau de base pour le réalisateur lors du tournage, et demeurera jusque-là comme à titre indicatif du résultat visé. Malgré sa précision, il laissera alors bien entendu droit à modulation et réinterprétation.

H : Bonjour ?

J : Euh c'était ouvert

H : Ah nan mais pas de problème tu m'as juste prise un peu par surprise / mais t'es le bienvenu / juste je crois qu'on s'est jamais vu, t'es de quel coin ? Qu'est-ce que... Je peux faire quelque chose pour toi ?

J : Euh... non bah

H (l'interrompt, rire nerveux) : ça va ?

J : Euh... oui oui ça va juste ça fait longtemps que je marche

H (l'interrompt) : Ok non excuse moi continue vas-y

J : Euh bah non rien juste enfin c'est un vieil homme qui m'a dit de venir ici

H (l'interrompt) : un vieil homme ?

J : Oui euh du village. 'Fin il était posé à l'entrée du village

H : Ah ! Hmm... avec une marque sur le nez ?

J : Ah j'ai pas... vu

H : Bah chauve, une marque sur le nez, petit, sûrement avec un chapeau ?

J : Je...

H : Bon et alors il t'a dit quoi ?

J : De venir ici, enfin c'est bien ici Le Lupanar c'est ça ?

H (riant) : oui oui c'est bien là ! Enfin là comme tu peux voir on est pas ouvert encore mais voilà

J : ah pardon... (fait un pas en arrière)

H (interrompant son départ) : attends non mais vas-y tu me déranges pas hein tu peux rester. Tu t'appelles comment ?

J : euh Jules

H : Ok moi c'est Hélène enchantée (petit rire). Bon et alors Jules, tu sais un peu ce qu'on fait au moins ici ? Ce que c'est ? Comme je vois que t'es un peu perdu

J : Euh bah..

H (l'interrompant) : tiens mais vas-y pose-toi t'inquiète (lui pointe le sol)

J : Euh.. d'accord (rire gêné, s'assoit)

H : Alors ?

J : Non bah...

H (l'interrompant) : Ok alors rapidement, mon ami a hérité de la maison en 99, et elle était dans un état pitoyable franchement et donc on a tout rénové pour en faire voilà un espace d'accueil ouvert à tous, dans la convivialité et le partage. On a eu l'idée en fait y'a pas longtemps avec bah cet ami qui lui fait de la magie et aussi de la musique en groupe avec plusieurs autres amis, voilà de faire une auberge libre avec scène en libre accès, cuisine en libre accès, voilà chacun peut ramener un truc à manger s'il veut. Euh.. on servira à boire quand même, mais voilà l'objectif c'est de pouvoir échanger nos arts quels qu'ils soient, musique, spectacle en tout genre, euh poésie etc dans un cadre chaleureux et fait pour. Voilà

J : Ok, c'est bien...

H (riant) : Et du coup l'idée du nom, bon c'est un ami qui l'a eu l'autre jour et bon comme il est un peu (geste d'agitation) il est direct (rire) allé faire une pancarte et l'accrocher devant, c'est ce que t'as dû voir du coup, donc c'est "Le Lupan'art" donc euh comme le lupanar genre la maison close quoi mais écrit "art" quoi voilà. (rire) Après moi ça me fait rire hein, donc je sais pas là pour l'instant j'ai laissé, après possiblement on va laisser comme tel hein en soi le jeu de mot est drôle, non ?

J (rire un peu forcé) : Oui, oui. Fin parce qu'y a aucun lien avec une maison close au final ?

H (riant) : Ah bah non ! Quand même. Non, non c'est juste pour le jeu de mot quoi, la blague.

J : Oui, nan mais oui j'avais...

H : Et du coup là comme t'as vu c'est presque prêt en vrai, donc on va là très bientôt commencer à en parler aux gens du coin, dans les villages autour, etc. Et du coup bon là désolé de pas pouvoir t'accueillir comme il faut mais repasse avec plaisir dans les prochains jours !

J : Oui, nan pas de soucis. Bah j'aurais aimé mais là je vais pas pouvoir, je vais rentrer chez moi à Paris.

H : Ah mais t'es parisien ! Mais qu'est-ce que tu fais là ?

J : Euh.. bah c'est compliqué mais euh est-ce que tu saurais toi où y a un train qui va à Paris là ?

H : Ah bah là le seul c'est à Montbrison.

J : Ok oui c'est là où j'étais arrivé.

H : Et tu repars quand ?

J : Bah... demain tu sais si y a des trains ?

H : Bah c'est deux par jour il me semble.

J : Ok, ok. Et tu sais à quelle heure ?

H : Euh je sais que t'en as tôt le matin genre vers 7h, et l'autre ça doit être en... début d'aprem j'imagine ?

J (se relevant) : Ok bon super merci.

H : Bah pas de soucis

J : Et juste, pour être sûr, Montbrison, c'est bien là-bas c'est ça? (pointe une direction)

H : Euh alors plus là-bas (pointe une autre direction) mais ça fait loin quand même hein

J (pressé) : Oui... mais bon. Il faut que je rentre un peu en urgence là, euh voilà.

H : Ok bon. Et bah bon voyage alors, et en espérant te revoir ici dans le futur peut-être !

J : Oui ! Merci, bonne soirée !

SEQ 9 - MAISON ET RUE - INT/JOUR puis EXT/JOUR

Jules sort de la chambre et revient dans la pièce commune, l'air trouble par l'étrange lumière ambiante. Il progresse jusqu'à la porte d'entrée. La seule source de lumière de la pièce semble venir de derrière les rideaux. Il ouvre la porte et est directement aveuglé par la lumière du soleil : il fait plein jour. Il sort de la maison et ferme la porte. Il fait quelques pas dans la rue, toujours "étourdi". Il reste un peu debout, pensif, il regarde autour de lui, puis il s'avance dans une direction.

SEQ 10 - SENTIER DE CAMPAGNE - EXT/JOUR

Jules marche sur le sentier. Il distingue une silhouette marchant face à lui. Il continue de marcher et à mesure que la silhouette s'approche et qu'il la regarde à nouveau, son regard se concentre, comme s'il semblait reconnaître potentiellement la silhouette et il marche alors plus lentement (pour mieux se concentrer). On reconnaît de loin Marcel, qui semble aussi alors simultanément reconnaître Jules. Jules se rapproche à petit pas de la silhouette plus ou moins certaine de Marcel. Marcel se rapproche aussi, et dès que nous sommes en mesure d'identifier sa tête, Jules lit une colère ferme sur le visage de Marcel, qui se rapproche d'un pas de plus en plus déterminé. Jules, qui commence à se sentir menacé, fait quelques pas instinctifs en arrière, en continuant de regarder Marcel, qui accélère fortement le pas, le visage toujours enragé. Quand Jules comprend que dans les derniers mètres les séparant, Marcel ne risque probablement pas de s'arrêter dans des conditions proxémiques normales, il se retourne brusquement et commence aussitôt à courir. Mais Marcel le remarque aussitôt et ayant anticipé son élan, le rattrape après quelques mètres de sprint seulement. Il attrape alors Jules de ses deux mains et le met au sol. Jules, effrayé, se débat à peine et fait comprendre par son langage corporel qu'il ne tentera rien tout en criant "ME TAPE PAS" à plusieurs reprises (inaudible). Marcel bloque Jules avec son genou et constatant son inoffensivité, il attrape simplement ses poignets d'une main et cherche dans ses poches de l'autre. Il récupère les pièces qu'il lui avait confiées et se relève en l'insultant (inaudible). Aussitôt libre, Jules fait quelques pas en arrière, apeuré. Marcel pointe son index vers lui et lui ordonne de ne pas revenir chez lui et qu'il ne veut

plus jamais avoir affaire à lui (inaudible) puis continue son chemin. En repassant devant Jules, ce dernier fait quelques pas sur le côté pour l'esquiver, toujours apeuré. Voyant que Marcel s'éloigne, Jules revient sur le chemin, puis s'assoit sur son bord. Il reprend son souffle, puis regarde autour de lui.

SEQ 11 - DIVERS PAYSAGES - EXT/JOUR

Un paysage de nature vide. Un autre paysage de nature avec Jules au loin qui marche. Un autre paysage avec une entrée de village au loin, et Jules qui y pénètre. Les toits du village.

SEQ 12 - PARVIS DE LA GARE - EXT/FIN DE JOURNÉE

Un contrôleur surveille l'entrée de la gare. Jules, quelques mètres plus loin, le regarde depuis le milieu de la place. Il reste planté là, fait les cent pas.

Un moment indéterminé plus tard, le soleil commence à tomber. Jules regarde le train partir.

SEQ 13 - SENTIER - EXT/SOIR

Soleil à peine couché. Sur un sentier en sortie de village, Jules parle à un homme, discussion inaudible. Le vent se lève. Jules, désespéré, semble demander quelque chose à l'homme, qui paraît à l'écoute mais qui semble décliner les insistances polies de Jules.

SEQ 14 - CABANE ABANDONNÉE - EXT/NUIT TOMBÉE

Nuit encore à peine tombée, Jules descend un sentier entrant dans une semi-forêt et passe devant une cabane abandonnée au bord d'une rivière. Il semble vouloir la pénétrer mais ses entrées paraissent obstruées. Il est hésitant dans ses actions et n'insiste pas davantage à entrer dans la maison, effrayé par l'atmosphère de l'endroit. Surtout quand rien ne lui prouve qu'il serait le premier à avoir songé s'abriter là-dedans.

SEQ 15 - SEMI-FORÊT - EXT/NUIT

Nuit. Jules est enfoncé dans une nature indistincte, où plus rien ne peut l'éclairer, lui ou l'environnement qui l'entoure.

Il se pose sur un tas de feuilles et se couche. Ambiance de nature complètement hostile.

SEQ 16 - SEMI-FORÊT - EXT/MATIN

Matin, on le retrouve minable sous un arbre, couché sur un tas de feuilles, dans une tout aussi minable semi-forêt, tout à fait banale et plus du tout menaçante. Il se réveille. Il sort par la lisière de la forêt.

SEQ 17 - DEVANTURES DE MAISON - EXT/JOUR

Plusieurs moments de la journée. Il toque à des portes de différentes maisons, de petits villages ou de campagne. Un habitant lui parle depuis l'intérieur la porte entre-ouverte, il semble refuser les demandes de Jules. Un autre déjà à l'extérieur lui parle depuis le jardin/la devanture, il semble poliment décliner les requêtes de Jules. Un dernier, l'AUBERGISTE, sort sur le palier pour parler avec Jules, et cède à ses supplications en le faisant rentrer chez lui. Discussions inaudibles.

SEQ 18 - ALENTOURS DE L'AUBERGE - EXT/JOUR

Différents paysages dans des alentours plus ou moins proches (difficile de le savoir) de l'auberge, rien ne les relie en soi.

L'enclos de l'âne de l'auberge. La cour avant de l'auberge par laquelle Jules est arrivé, l'aubergiste et sa femme sont posés sur leur chaise au soleil.

La cour arrière de l'auberge, puis le moulin de l'auberge disposé dans un coin de la cour arrière, qui donne sur un petit ruisseau. On repère Jules qui semble y laver ses vêtements.

SEQ 19 - AUBERGE - INT/JOUR

Un petit couloir sépare la salle de restauration de l'auberge de la cuisine. Des bruits de vaisselle ressortent de celle-ci. Dans le restaurant, l'aubergiste, debout, discute avec un client assis à table en train de manger. Les paroles sont redevenues audibles. L'aubergiste appelle Jules pour lui demander d'apporter une autre bouteille de vin. Jules sort de

la cuisine, récupère une bouteille et l'apporte sur la table, avant de retourner en cuisine.

Dans la cave, la femme de l'aubergiste range des caisses alimentaires d'un côté, on y voit les mécanismes intérieurs du moulin de l'autre côté.

Dans la cuisine, le plan de travail est propre et rangé, l'évier vide, la fenêtre donne sur la rivière derrière la cour arrière. Aucun bruit, aucun mouvement, tout est calme.

Dans la salle de restauration, Jules assis en biais sur le banc d'une table, ne fait rien, semble attendre d'un air contemplatif.

SEQ 20 - COUR AVANT DE L'AUBERGE - EXT/SOIR

La grange donne sur la cour avant de l'auberge, où on peut apercevoir Jules bricolant à l'établi. L'intérieur de la grange est équipée d'un lit très rudimentaire, sur lequel est posé la sacoche de Jules, et d'affaires de chambre de base. Sur le sentier donnant sur l'entrée de l'auberge, Marcel arrive devant celle-ci et, en y jetant un coup d'œil, repère Jules au loin. Il s'arrête un moment. Jules, qui semble réparer un petit outil, ne remarque pas la présence de Marcel. Marcel reprend son chemin.

SEQ 21 - CUISINE DE L'AUBERGE - INT/JOUR

Assis dans la cuisine, l'aubergiste missionne Jules d'aller chercher un type de champignon spécifique dans la forêt. Jules accepte de manière un peu évasive, n'admettant que dans un second temps et à demi-mot qu'il ne saurait vraiment les identifier de tête. L'aubergiste lui donne davantage de détails sur le champignon avec l'aide de sa compagne. Ils font un dessin à Jules, qu'il range dans sa poche.

SEQ 22 - FORÊT - EXT/JOUR

Dans la forêt près de l'auberge, équipé d'un panier pour l'occasion, Jules cherche les dits champignons.

SEQ 23 - AUBERGE - INT/NUIT

Fin de journée, cuisine de l'auberge. La femme de l'aubergiste cuisine silencieusement dans un climat assez animé, quand Jules entre dans la pièce d'un air concentré, récupère

promptement quelques verres et une bouteille de vin rouge, puis ressort tout en efficacité de la cuisine. Il arrive dans la salle de restauration où quelques tables sont déjà partiellement occupées, et où échangent debout au pied d'une autre table trois jeunes avec l'aubergiste. Jules apporte la bouteille et les verres à leur table. L'aubergiste récupère la bouteille en leur faisant signe de s'installer quand un nouveau groupe de personnes ouvre la porte de l'auberge. L'aubergiste fait signe à Jules d'y aller tout en sortant un tire-bouchon de la poche de son tablier et commençant à ouvrir la bouteille. Jules accueille les nouveaux arrivés, dont le premier jeune homme lui indique qu'ils rejoignent les autres jeunes venant de s'attabler. Derrière lui, un deuxième jeune homme, et derrière lui, Hélène qui est surprise de retrouver Jules devant elle. Lui aussi. Il lui explique qu'il "travaille" ici, tandis que les deux jeunes hommes sont déjà attablés. Ils échangent sur un ton très convivial en se rapprochant lentement de la table des jeunes. Hélène s'assoit et Jules en profite pour aller chercher trois nouveaux verres. A son retour, Hélène lui présente sommairement ses amis, et plus particulièrement RAOUL, assis juste à côté d'elle, lui expliquant qu'il est cet ami propriétaire du Lupanar dont elle lui avait parlé. Raoul remet également Jules dont Hélène lui avait apparemment raconté l'étonnante rencontre.

Plus tard dans la soirée, nuit complète, l'auberge est maintenant quasiment pleine, et dégage une chaleureuse cacophonie. A la table du groupe de jeunes, Raoul est en train de faire un tour de magie à Jules. Hélène observe le tour alors qu'au fond de la table un des jeunes joue un air à la guitare. L'attention des autres jeunes est répartie sur chacune des deux animations. Une fois le tour fini, Jules se lève pour ramasser les assiettes vides de la table derrière lui et les poser à la cuisine. Un sourire béat trône sur le visage de Jules, qui n'a jamais paru aussi épanoui. Pendant que Jules range quelques couverts dans la cuisine déserte, l'air de guitare s'intensifie dans l'autre pièce, commençant à galvaniser beaucoup d'entrain autour de lui. Quand Jules revient dans la salle de restauration, les oreilles de toute l'auberge sont centrées sur le guitariste. Il l'observe, lui et tous les gens autour enjoués par le moment. Depuis le seuil de la pièce, Jules reste quelques secondes contemplatif devant cette allégresse collective qui semble presque l'émouvoir. Puis il s'élance avec familiarité en direction de la table

d'Hélène, vers qui il tourne alors le regard. Il la voit enlaçant Raoul de ses bras, ce dernier adossé à elle, tous deux profitant avec tendresse du concert de leur ami. Raoul, la tête rangée dans le cou d'Hélène, commence à le lui embrasser doucement, Hélène se penche ensuite pour le baisser sur la bouche. Ils s'embrassent tout en délicatesse, avec la fluidité et la coordination d'un amour bien installé. Jules, arrêté au milieu de la pièce, a perdu son sourire d'imbécile heureux. Il quitte du regard Hélène et Raoul, avec un brin d'amertume, pour le projeter dans le vide, en direction du guitariste. Et bien qu'on ait évidemment lu en premier lieu une certaine déception sur le visage de Jules, sa présente pensivité est désormais plus opaque qu'autre chose.

SEQ 24 - SALLE DE RESTAURATION DE L'AUBERGE - INT/JOUR

L'aubergiste et Jules sont assis à une table du restaurant. Il donne une petite poignée de billets de francs à Jules, en le complimentant pour son investissement. Il lui fait une sorte de bilan informel et évoque les perspectives futures de leur "contrat" (non officiel), envisageant Jules comme employé à l'auberge. Jules acquiesce de manière assez évasive.

SEQ 25 - COUR ARRIÈRE DE L'AUBERGE - EXT/CRÉPUSCULE

Jules, appuyé sur la clôture en bois, regarde le petit ruisseau et l'ensemble du paysage au coucher de soleil. L'ambiance est apaisante, c'est une belle fin de journée. La femme de l'aubergiste arrive sur la terrasse de la cour arrière, et étend des vêtements sur la balustrade. Jules la regarde d'un air pensif.

SEQ 26 - GRANGE - INT/NUIT

Dans une obscurité ambiante, on entre-aperçoit Jules plier ses affaires dans sa chambre, puis quitter la grange avec par la porte de derrière.

SEQ 27 - ENCLOS DE L'ÂNE - EXT/NUIT

Le ruisseau coule paisiblement. L'enclos de l'âne avec l'auberge derrière. De la porte qui donne sur l'enclos, Jules sort discrètement et s'échappe par le chemin de derrière.

SEQ 28 - DIVERS PAYSAGES - EXT/NUIT

Quelques des paysages que l'on avait déjà pu voir de jour, alors plongés dans l'obscurité de la simple lueur de la lune. Plusieurs sentiers se succèdent (on y distingue parfois la vague silhouette de Jules au loin mais ils sont, hormis cela, dépourvus de toute présence humaine) semblant progressivement nous tracer un chemin.

On semble distinguer la lointaine silhouette de Jules pénétrer au sein d'un village, dont l'entrée nous est connue (le même que dans la séquence 12). Les toits du village, quelques ruelles, puis le parvis de la gare, où l'on retrouve un peu d'activité humaine. Des gens présentent leur ticket au contrôleur et pénètrent vers le quai, mais plus aucun signe de Jules. Il fait bientôt jour. Le toit de la gare, le sifflet du train sonne, et la vapeur de la locomotive se répand dans les quelques derniers rayons de la lune.