

Note d'intention

Mon grand-père me racontait avoir été réserviste à Dijon, affecté à la défense locale, en 1939. Il n'a pas connu les champs de bataille, mais il a connu l'attente que quelque chose se passe. Si tout cela peut paraître bien lointain aujourd'hui, l'idée de nouvelles guerres sur le territoire européen n'apparaît plus si absurde depuis l'invasion de la Crimée en 2014. Mais c'est surtout lors de l'invasion du reste de l'Ukraine en 2022, que quelque chose semble avoir changé. Je me souviens de cet ami qui m'expliquait comment il était tout à fait possible qu'un missile puisse toucher Paris. Il était paniqué. Et je pouvais le comprendre. Chez moi aussi, cette invasion avait remué beaucoup de choses. J'ai repensé à mes grands-parents, qui étaient bien contents de ne jamais avoir eu à quitter Dijon, et je me demandais si, moi non plus, je n'allais pas peut-être un jour vivre la même chose, aussi lointain et improbable que cela puisse paraître.

En fait, c'est principalement la question du point du rupture entre le moment où l'on peut rester et le moment où il faut fuir qui m'a beaucoup fait réfléchir. J'ai regardé beaucoup de témoignages sur la situation concrète des civils qui vivent en périphérie des zones de guerre. J'ai aussi discuté avec russes et ukrainiens qui me décrivaient la même chose : l'espoir que le conflit n'atteigne pas leur ville, la difficulté de devoir partir, la culpabilité à le faire trop tôt, les trajets en bus interminables pour se déplacer, faute d'avion. Mais ils me racontaient aussi à quel point la vie quotidienne restait globalement similaire à la vie d'avant « tant qu'il n'y a pas de tanks au sol ni de fumée dans le ciel. »

Cette image de première fumée dans le ciel m'a beaucoup travaillée, au point de vouloir la filmer. L'idée est donc de filmer une histoire du quotidien qui se déroule pendant cet entre-deux, ce moment où la menace existe, mais où partir n'est pas évident.

S'est alors posée la question de comment évoquer et représenter la guerre à l'écran. Montrer le front, des tirs d'artilleries, des combats ne m'intéresse pas : je veux emmener ma caméra en bordure de tout ça, d'où l'importance des lignes d'horizons. La tour d'observation comme l'appartement sont situés en hauteur et ne donnent rien à voir. Et pourtant, en montrant des personnages surveiller la ligne d'horizon, j'aimerais convoquer la tension. Cinématographiquement, la guerre sera représentée par l'absence : l'absence de fumée à l'horizon, l'absence de gens dans les rues, l'absence de la tante de Liam, l'absence de bruit. La guerre n'est pas encore là, mais elle rôde. Ce silence sera finalement rompu par le bruit de l'explosion, qui ne sera pas montrée à l'écran. Seule la fumée lointaine à la suite de l'explosion sera visible (nécessitant l'utilisation d'effets spéciaux modestes).

Vient alors la question du cadre de l'histoire. J'ai un temps envisagé d'inscrire cette histoire dans un conflit existant ou passé, mais j'ai rapidement écarté cette idée. Cela reviendrait à nier le sentiment qui a initié ce projet, à ne pas reconnaître que ce film existera grâce ou à cause de cette peur presque déraisonnée de l'arrivée d'une nouvelle guerre totale en Europe. J'aurais pu chercher à brouiller totalement les pistes, à faire en sorte que cette guerre s'inscrive dans un contexte abstrait, mais cela reviendrait à amoindrir la réalité des sentiments en jeu. Le cadre doit être concret et ce concret passe par les lieux. L'histoire se déroule donc à la frontière franco-

allemande entre Strasbourg et Kehl, une ville allemande que l'on rattache fréquemment à la banlieue strasbourgeoise. Pourquoi ce choix de la frontière franco-allemande ?

Premièrement, parce que j'estime avoir une bonne connaissance de la géographie autour de cette frontière, de ses parcs, de ses ponts, de ses distances. La tour d'observation est un lieu bien réel, c'est la Weißtannenturm qui se trouve à Kehl et offre une vue panoramique sur Strasbourg et la frontière franco-allemande. De même, le parc de la Citadelle est un vrai parc situé en bordure du Rhin avec son terrain de basket. J'ai besoin de convoquer le réel. Deuxièmement, parce que le Rhin fait office de frontière physique, donc visuelle. Cela permet d'orienter le conflit à l'écran, de définir cinématographiquement l'Est et de créer une progression dans le rapprochement de la menace : d'abord l'Allemagne, puis potentiellement la France. Enfin, troisièmement, et c'est peut-être l'argument le plus symbolique, ce qui me motive dans ce film n'est pas français mais européen. Cette crainte de la guerre en Europe n'a rien de français et j'ai besoin de montrer à l'écran un lieu qui incarne l'Europe : Strasbourg, l'une des villes les plus intégrées à l'Europe, là où se trouve le parlement européen, une ville frontière et multiculturelle.

Le film se déroule donc dans un futur proche. La France et l'Allemagne sont engagés ensemble dans un conflit avec un ennemi à l'Est. Les batailles ont lieu en Allemagne et tout ceci est encore loin de la frontière franco-allemande. Les strasbourgeois évitent de sortir, mais ils continuent leur vie. Cependant, avec l'explosion à la fin du film, la fumée est pour la première fois visible par les strasbourgeois. C'est le point de rupture : même si la France reste intouchée, partir devient une option sérieuse. Ces détails n'ont aucunement besoin d'être compris avec précision pour visionner le film ; ils sont à l'arrière-plan.

Car effectivement, je souhaite me concentrer sur Liam qui vit un drame personnel : l'accident mortel au parc. Et, si j'ai expliqué comment je souhaitais représenter la guerre, je dois également expliquer comment je compte montrer cette tragédie mortelle. Peut-être inspirée par l'accident inattendu de l'enfant qui glisse dans la baignoire dans *Love Life* (Koji Fukada, 2022), j'image construire le drame grâce à un jeu sonore en quatre temps : d'abord le calme (Liam est seul sur le terrain), puis le bruit de l'action (l'altercation avec Imre), ensuite un son inattendu (le choc sur le métal) et enfin, le silence soudain (la mort). Le silence, tant pour la guerre qui approche, que pour cet accident, sera une composante essentielle de l'univers sonore du film.

C'est un silence que j'aimerais retrouver jusque dans le jeu du personnage de Liam. Tel l'âne de Buridan, il se retrouve incapable de se confier, tiraillé entre la culpabilité et le deuil familial. La guerre à venir ne lui laisse déjà plus la place de s'exprimer.