

BETE DE JOUR, BETE DE NUIT

Acte I

Scène 1 : le bûcher

Scène 2 : le pacte

Acte II

Scène1 : le mandement de l'évêque

Scène2 : la rencontre et la séparation de Jeanne et Antoine

Acte III

Scène1 : la proposition d'Abel

Scène2 : Jeanne raconte la rencontre à Antoine

Scène3 : l'arrivée de Denneval

Acte IV

Scène1 : le sauvetage de Mara

Scène2 : Gabrielle soigne Mara

Scène3 : Mara découvre la vérité

Acte V

Scène1 : le rituel d'Abel

Scène2 : les paysans capturent Abel

Scène3 : (bûcher) Denneval au service d'Abel

Acte VI

Scène1 : arrivée de Antoine de Beauterne

Scène2 : Mara apprend l'arrivée de Beauterne à Antoine

Scène3 : Beauterne a blessé la bête

Acte VII

Scène1 : chez Coucoulagne

Scène2 : le combat et la mort de Mara

Scène3 : le retour au village

PERSONNAGES

Antoine Chastel

Jeanne Denis

L'évêque Choiseul de Beaupré

Le comte d'Apcher

Abel Chevalley

Antoine de Beauterne

Gabriel Anglade

Mara

Coucoulagne

Denneval

I. Acte I

A. Scène 1

(Antoine Chastel, Abel Chevalley, Mara, Monseigneur de Choiseul Beaupré, Gabrielle Anglade, Comte d'Apcher, des paysans)

Antoine Chastel est conduit de force par les paysans sur le bûcher où on veut le brûler. Le Comte d'Apcher l'accuse publiquement d'être la Bête du Gévaudan qui terrorise la région. Afin de lui faire expier ses crimes, il sera brûlé vif. L'Evêque prononce quelques paroles priant Dieu de pardonner les habitants du Gévaudan des fautes qu'ils ont commises et de les délivrer à jamais de l'emprise de la Bête. Alors que le Comte s'apprête à mettre le feu au bûcher, un paysan arrive essoufflé. La Bête vient une nouvelle fois de frapper, innocentant ainsi Antoine. Les paysans s'emparent de leurs fourches et partent aussitôt sur les traces de la Bête. Mara profite du calme revenu pour libérer Antoine de ses Cordes. Aidée par Gabrielle, elles soutiennent le jeune homme blessé pour l'emmener ailleurs, sous l'œil d'Abel.

B. Scène 2

(Antoine, Jeanne, Gabrielle)

Antoine et Jeanne sont dans un champs. Ils parlent entre eux de leur amour. Antoine lui dit qu'il ne sera jamais accepté par les habitants du village en raison de ses voyages en Afrique et de ses croyances. Elle lui répond que les habitants du village ne sont pas si mauvais et que tant qu'il se tiendra à l'écart d'eux, il n'aura

rien à craindre. Gabrielle, raisonnée, confirme les dires de Jeanne à propos des villageois. Elle leur a également apporté de quoi manger. Ils évoquent ensemble leur projet tout en regrettant de ne pas pouvoir s'unir à l'église. Antoine sort alors d'un coffre un étrange objet. Il déclare l'avoir ramené d'Afrique et que cela pourrait bien être la solution à leurs problèmes. Cet objet permet en effet de se livrer à un rituel permettant d'unir deux êtres pour l'éternité. Bien que redoutant une telle sorcellerie, Jeanne finit par se laisser convaincre par amour pour lui. Alors que la nuit vient de tomber, ils accomplissent le rituel. Une voix se fait alors entendre : « Vous avez réveillé l'esprit de la Bête ! Désormais vous êtes liés pour l'éternité ! A chaque lever de soleil, l'homme se transformera en créature féroce jusqu'à la tombée de la nuit ! Et c'est à ce moment que la femme prendra sa place pour devenir à son tour une bête jusqu'au petit matin. Le jour, l'homme sera bête, la nuit, la femme sera bête » Le rituel prend alors directement son effet.

II. Acte II

A. Scène 1

(Des paysans, le Comte, l'Evêque, Gabrielle)
Le Comte et les villageois sont rassemblés attendant l'Evêque qui fait son entrée. Celui-ci s'adresse à la foule : « Cela fait maintenant plusieurs semaines que la Bête sévit. Jusqu'à quand mettrez-vous le Seigneur en colère ? Le dérèglement de la jeunesse d'aujourd'hui et la chair idolâtre des femmes vous ont conduits sur la voie du péché. Cette Bête qui apparaît dans nos contrées comme par miracle est le bras de Dieu qui s'appesantit sur nous. Faut-il que vos fautes soient lourdes pour qu'un tel châtiment divin frappe le Gévaudan ! Aussi, afin de faire appel à la grande miséricorde de notre Seigneur et de nous délivrer de ce fléau, j'ai décrété qu'à partir de ce jour nous dirons les prières de 40 heures, qui seules peuvent assurer notre salut. »
Un mouvement de grande inquiétude secoue la foule présente qui comprend l'ampleur du malheur qui les touche.
L'évêque reprend : « Après la calamité de la longue guerre qui a dépeuplé les provinces, à peine commençons-nous à goûter à la douceur de la paix, que vos fautes viennent la troubler par de nouveaux malheurs ! Il n'est de punition qui ne soit méritée et seule notre foi en Dieu peut être le bouclier qui protégera nos

villages. Aussi, je vous conjure de retrouver le chemin de l'esprit de Dieu et de prier avec toute la ferveur de votre cœur. Amen ».
Après le départ de l'Evêque, le Comte prend conscience du désespoir qui s'est abattu sur les villageois. Afin de leur redonner courage, il leur déclare qu'il ne sert à rien de se lamenter sur son sort et qu'en organisant de nouvelles battues, et avec l'aide de Dieu, ils parviendront à débusquer la Bête et à la tuer.

B. Scène 2

(Jeanne, Antoine)

A la tombée de la nuit, Jeanne angoisse dans l'attente d'une nouvelle métamorphose mais sait aussi que c'est le seul instant où elle pourra retrouver son bien aimé. Celui-ci ne se fait pas attendre et arrive épuisé de sa journée meurtrière, couvert de sang et très essoufflé. Ils échangent leurs sensations montrant qu'ils éprouvent les mêmes choses au même moment. Jeanne commence à ressentir les effets de la métamorphose et après une dernière étreinte, s'empresse de s'éloigner de celui qu'elle aime afin de le protéger.

Chorégraphie : Les métamorphoses continuent, la Bête frappe.

La nuit, Antoine marche dans la forêt, soudain, il s'arrête parcourue par des frissons et un étrange sentiment de malaise. Au loin, on entend la Bête hurler, signal d'une nouvelle victime. Il est lassé de cette malédiction qui ne lui laisse aucun répit, de jour comme de nuit. Il est complètement désespéré.

III. Acte III

A. Scène 1

(Jeanne, Abel)

Depuis l'aube, Jeanne, perdue, marche désespérément. Epuisée et en pleurs, Jeanne s'allonge sur le sol. Abel arrive vers elle, la regarde sans qu'elle ne s'aperçoive de sa présence et va un peu plus loin. Elle reprend son chemin, perdue et apeurée, quand elle aperçoit Abel et décide de lui demander comment retourner au village. Celui-ci lui répond qu'il est très certainement difficile de retrouver son chemin dans une forêt quand on a perdu son instinct animal. Jeanne s'avère très embarrassée des propos tenus par Abel : elle comprend très vite qu'il est au courant de la malédiction. Comme sa situation perdure depuis des semaines, elle décide très vite de se confier à lui. Elle lui avoue que c'est la

première fois qu'elle se réveille dans un lieu inconnu d'elle. Il lui dit qu'elle est sur ses terres et lui propose de l'aider. En effet il connaît ce rituel et sait comment le rompre. Il lui indique l'emplacement d'une clairière où il sera possible de l'exécuter.

B. Scène 2

(Jeanne et Antoine)

La nuit tombe. Profitant du temps entre les métamorphoses, Jeanne apprend à Antoine qu'elle a rencontré quelqu'un qui peut les aider. La métamorphose s'opère.

C. Scène 3

(Denneval, le Comte, des paysans, Gabrielle, l'Evêque)

Denneval rencontre le comte et l'assure de capturer ce loup sans tarder. L'Evêque le bénit. Il fait état de ses exploits et la nature de sa venue auprès des villageois sceptiques. Gabrielle lui demande comment il compte s'y prendre pour réussir là où les gens du cru ont échoué, lui qui vient de Normandie. Il parle de ses chiens qu'il semble aimer comme des enfants. Le Comte confirme le glorieux passé du chasseur.

IV. Acte IV

A. Scène 1

(Jeanne, Mara)

Jeanne arrive en vue d'une prairie auprès d'un précipice. Elle aperçoit un troupeau sans bergère et entend une voix qui appelle à l'aide. Elle s'approche du ravin et découvre une jeune fille, Mara qui semble s'être blessée dans sa chute. Jeanne l'aide à remonter avec beaucoup de précautions. Mara lui explique qu'elle a trébuché en voulant cueillir des myrtilles. Jeanne, inquiète des blessures de la jeune fille décide de la conduire chez Gabrielle pour l'y faire soigner.

B. Scène 2

(Jeanne, Mara, Gabrielle)

Jeanne et Mara arrivent chez Gabrielle qui les invite à entrer chez elle. Elles lui expliquent ce qui s'est passé. Tout en préparant les remèdes, Gabrielle les informe qu'elle tient son savoir de guérisseuse de Coucoulagne considéré par les villageois comme un sorcier fou. Gabrielle s'interroge de ne plus voir Antoine et Jeanne aussi régulièrement

qu'avant. Celle-ci lui dit qu'elle ne peut pas lui en parler pour le moment.

C. Scène 3

(Mara, Jeanne, Antoine)

Mara et Jeanne se remettent en route. La jeune bergère décide de retourner à ses moutons. Elles empruntent le même sentier, chemin faisant, Mara questionne Jeanne sur les motifs de son périple. Cette dernière reste vague ce qui éveille la curiosité de sa nouvelle amie. Jeanne est inquiète car la tombée de la nuit approche, elle semble être pressée de se retrouver seule. Avant même d'être arrivée au troupeau, elle prend congés tout en demandant à Mara de ne pas la suivre. Elle s'éloigne et la bergère voit une ombre furtive qui semble suivre la jeune femme. Curieuse, elle suit instinctivement Jeanne tout en se cachant, imaginant le pire au sujet de son amie. L'ombre s'arrête soudainement derrière un bosquet. Un homme en sort et se met à courir en direction de Jeanne qui se jette dans ses bras. L'étreinte est furtive mais intense. Ils échangent leurs sentiments. Au bout de quelques minutes, la femme repousse l'homme violemment et s'enfuit. On entend au loin, un hurlement de Bête. Antoine continue son chemin, suivi par Mara, intriguée. Elle garde les yeux rivés sur Antoine, si bien qu'elle trébuché. Antoine se retourne, l'aperçoit et l'interroge sur sa présence. Mara, rusée décide de lui faire croire que Jeanne lui a tout raconté. Abusé, Antoine lui dévoile la vérité. Pour le convaincre, d'accepter sa présence, elle lui propose de servir de messenger entre Jeanne et lui. Antoine accepte à condition qu'elle se tienne à l'écart de son entrevue avec Abel.

V. Acte V

A. Scène 1

(Antoine, Abel, Mara, la Bête)

Antoine, fatigué par sa longue marche dans la forêt arrive au lieu de rendez-vous où Abel l'attend. Mara, curieuse et inquiète de leur sort épie la scène. Abel est en train d'installer les derniers préparatifs nécessaires au rituel. Il accueille Antoine en le rassurant et lui explique le déroulement du rituel. Antoine est partagé entre la crainte et l'espoir que lui inspire cet homme. Abel prépare une potion en mélangeant des ingrédients inconnus tout en psalmodiant toutes sortes de mots étranges. Il

la fait boire à Antoine. Celui-ci a une sensation d'épuisement. Abel lance un rire sadique, révélant ainsi sa vraie nature et explique les effets de la potion et son plan : Antoine est délivré de l'esprit mais celui-ci est à jamais lié à Jeanne, prisonnière du corps de la Bête. De plus l'esprit sous le contrôle d'Abel, les crimes qu'il commettra augmenteront la puissance du sorcier ». Abel appelle la Bête, qui vient vers lui et baisse la tête en signe de soumission. Il lui ordonne alors de tuer Antoine. La Bête se jette sur Antoine alors qu'Abel s'en va. Mara, affolée veut intervenir pour sauver son ami et en trébuchant, renverse le reste de la potion sur la Bête qui pousse un cri et s'enfuit. Mara s'aperçoit qu'Antoine est grièvement blessé et part chercher de l'aide auprès de Gabrielle.

B. Scène 2

(Antoine, des paysans)

Les paysans reviennent du lieu où la Bête a encore frappé. Ils plaignent la jeune victime puis parlent de leur vengeance et de leur désir de mettre un terme à ces crimes. Ils découvrent Antoine couvert de sang. Ils évoquent sa mauvaise réputation, pour eux ce marginal est un sorcier et pourrait bien être un loup-garou qui redevenu humain n'a plus eu la force de supporter les blessures que sa victime lui avaient infligées. Par la proximité des deux corps, ils en déduisent la culpabilité d'Antoine. Poussés par un sentiment de vengeance, ils deviennent furieux et décident alors de le ramener au village afin de le brûler sur la place publique.

C. Scène 3

(Antoine Chastel, Abel Chevalley, Mara, Monseigneur de Choiseul Beaupré, Gabrielle Anglade, Comte d'Apcher, des paysans)
Reprise Acte I, Scène 1.

Après le départ d'Antoine avec Gabrielle et Mara, Abel est rejoint par Denneval.

Abel : La Bête sera de sortie ce soir.

Denneval : Ne vous inquiétez pas, Maître, les chiens sont de notre côté, nous continuerons de la rechercher là où elle ne se trouve pas.

VI. Acte VI

A. Scène 1

(Des paysans, le comte, l'évêque, Mara, Gabrielle et Antoine de Beauterne, Denneval)

Arrivée d'Antoine de Beauterne, (*musique d'acclamation*), accueillis en grandes pompes par le comte. De Beauterne est arrogant, sur de lui, il dédaigne le comte qui n'a rien réussi ce jour là. Il se gausse aussi de Denneval et de sa réputation qu'il juge usurpée. Il raconte ses exploits de chasseur du roi et se vante de rapidement tuer la bête. Il prend quelques renseignements auprès des villageois et demande qu'on lui prépare un bon repas pour le soir. L'Evêque le bénit. Mara part en courant.

B. Scène 2

(Gabrielle, Antoine, Mara)

Antoine, sauvé du bûcher, est blessé, Gabrielle le soigne avec des onguents. Antoine ne tient pas en place, il culpabilise, veut à tout prix sauver Jeanne. Gabrielle le calme en lui disant qu'il n'est pas en état de faire quoi que ce soit. Mara un peu gaffeuse, lui annonce : « Beauterne qui vient d'arriver ne trouvera jamais Jeanne ». Gabrielle tente à nouveau de conseiller à Antoine de rester reprendre des forces, mais il décide de partir à sa recherche alors que Mara retourne au village pour prendre plus d'informations

C. Scène 3

(Villageois, le comte, l'évêque, De Beauterne, Gabrielle, Mara)

(Musique triomphante) De Beauterne arrive sur la place du village fier de lui, il vient de raconter sa bataille contre la bête, il annonce à tout le monde que grâce à lui la bête est mourante et qu'elle n'a plus aucune chance de s'en sortir. Il détaille alors ses exploits aux villageois : En constatant que son fusil blessait à peine la bête, il s'est livré à une bataille au corps à corps. Il demande aux villageois d'aider ses soldats de mener une battue pour la retrouver en insistant sur la reconnaissance du roi. A nouveau, Mara part en courant.

D. Scène 4

(Antoine, la bête, Mara, De Beauterne)

Mara se retrouve dans la forêt à la recherche d'Antoine. Elle l'appelle, on entend la voix lointaine d'Antoine. Mara continuant à l'appeler trébuché dans quelque chose : elle appelle, voit Antoine qui arrive vers elle. Ce dernier, furieux de la voir là ne la laisse pas parler, mais Mara finit par lui dire de se taire pour lui montrer le corps blessé de la bête. Alors qu'Antoine se penche vers sa bien aimée, on entend au loin, Beauterne et ses hommes. C'est alors qu'un loup arrive. Antoine à une

idée, il le tue, lui infligeant la même blessure que celle de Jeanne, tous trois se cachent alors que Beauterne arrive et voit la bête morte. Satisfait de sa victoire, il ordonne à ses hommes de la ramener au village et repart victorieux avec son trophée. Après leur départ, Antoine et Mara décident d'emmener Jeanne chez Coucoulagne, le seul qui puisse encore la sauver.

VII. Acte VII

A. Scène 1

(Antoine, Mara, la bête, Coucoulagne)

Ils arrivent chez Coucoulagne et trouvent une cabane de branches avec des animaux égorgés et des peaux séchées un peu partout. Coucoulagne arrive sortant du brouillard : « Allez-vous en, je vous connais, vous les villageois, sortez de ma forêt ou j'appelle la bête » Réponse de Mara : « Ben heu en fait heu... elle est là » Ils expliquent au sorcier qui ils sont et marchandent son aide. Arrivé à un accord, Coucoulagne met tout son savoir et son art pour sauver la bête. Il leur dit aussi que les drogues qu'il lui a administrées vont calmer ses instincts meurtriers pendant quelques temps. Antoine lui raconte toute l'histoire et Coucoulagne dit qu'il connaît Abel : Nous n'avons pas cessé de nous affronter, je l'ai suivi depuis l'Afrique pour l'empêcher de nuire. Je me cache sous cette apparence pour éviter l'incompréhension de ma mission de la part des villageois » Coucoulagne se propose de les aider et informe Antoine d'un rituel pouvant les délivrer de leur malédiction. Pour cela ils doivent retourner dans la clairière d'Abel au moment précis où le jour sera nuit et la nuit sera jour. Antoine ne comprend pas ce que cela signifie mais Coucoulagne lui dit qu'il le saura au moment voulu. Il ne peut les accompagner tout de suite mais leur conseille de partir au plus vite. Dès leur départ, le sorcier s'active à remplir un sac tout en déclarant : Abel n'est pas homme à lâcher prise aussi facilement. Ces enfants courent à leur perte. A nous deux mon vieil ennemi !

B. Scène 2

(Antoine, Mara, La bête, Coucoulagne, Denneval, Abel)

Alors qu'Antoine, la Bête et Mara traversent les bois épiés de loin par Coucoulagne, à l'orée d'une clairière, ils se retrouvent face à Abel et Denneval. Les

regards se croisent entre Antoine et Mara qui se demandent la raison de la présence de Denneval avec Abel. La tension monte, Mara reste figée sur place tandis que Antoine avance doucement vers Abel. La haine des deux personnages se lit très clairement dans leurs yeux.

Abel : Mais que crois-tu faire ? Peux-tu avoir une quelconque chance contre moi pauvre fou ?

Antoine : Je n'ai plus rien à perdre, je suis prêt à tout pour Jeanne

Abel n'a qu'à faire un simple geste de la tête pour que la bête se jette sur Antoine qui n'a pas le temps de réagir. Il se défend comme il peut prenant garde de ne pas blesser sa compagne ? Mara se dit qu'il faut qu'elle aide Antoine. Elle hurle et essaie en vain de calmer et de raisonner Jeanne qui reste sourde et inconsciente quant aux conséquences de ses actes. Abel ordonne, à ce moment là, à Denneval de s'occuper du sort de la jeune fille. Un combat violent s'engage entre eux deux. Alors qu'Antoine est sur le point de succomber aux crocs de la bête, Denneval porte un coup mortel à Mara. C'est alors que le sortilège que Coucoulagne préparait se déclenche provoquant une éclipse. Celle-ci fait perdre tout contrôle à Abel sur la bête alors que Coucoulagne épuisé s'effondre. La bête voyant Denneval aux côtés de Mara, s'empresse de faire vengeance à son ami et le tue instantanément. Abel pris de panique tente de s'enfuir mais il est capturé par Antoine. Coucoulagne se livre alors au rituel permettant de libérer Jeanne de l'emprise de la Bête.

C. Scène 3

(Tout le monde)

De retour au village Antoine et Jeanne sont traités en héros par les habitants alors que Abel est conduit au bûcher.