

DESTINEES

I. Une vie meilleure

A. Scène 1

Charles-Jean, son père, Wunderbar.

Un chevalier affronte des monstres avec succès. Il arrive devant un autel.

Voix 1 : Qu'est-ce que tu fais encore ?

Voix 2 : Chut, je viens d'arriver dans le temple de Wunderbar.

Voix 1 : C'est ça. Maintenant, il est temps de faire autre chose. Que dirais-tu d'une partie de football ?

Voix 2: Non, pas envie ?

Voix 1 : Il fait beau, pourquoi pas une balade en vélo ?

Charles-Jean détourne enfin les yeux de son ordinateur pour dire à son père qu'il n'a aucune envie de faire autre chose que retourner dans son jeu vidéo. Le père lui dit qu'il passe son temps à ne faire que ça et que lui, à son âge, il allait dehors jouer avec des amis. Charles-Jean lui répond qu'il n'a pas d'ami et qu'il n'en a pas besoin. Son jeu vidéo lui suffit. Dépit, le père le laisse. Charles-Jean retourne à ses aventures.

Le chevalier incruste alors la gemme magique dans l'autel sacré. Une voix résonne alors.

Voix : Bravo, chevalier, tu es le premier à accomplir la quête ultime. Tu deviens l'élu et tu mérites la récompense suprême rencontrer Wunderbar en personne !

On frappe à la porte. Charles-Jean pense qu'il s'agit de son père et insiste pour qu'on le laisse tranquille, surtout maintenant. Mais on continue de frapper à la porte. Charles-Jean finit par se lever et va ouvrir mais il n'y a personne. Il part dans le couloir en demandant qui est là.

B. Scène 2

Charles-Jean, Wunderbar

Charles-Jean arrive dans le monde du jeu. Il porte la tenue de son chevalier et se trouve face à une belle prêtresse. Il s'interroge sur ce qui se passe. La prêtresse lui dit qu'elle est Wunderbar et qu'il est le premier à avoir le privilège de la rencontrer. Ses exploits lui ont permis d'entrer dans le jeu. Elle lui dit qu'il doit maintenant se montrer digne de son titre d'élu. En effet, la forteresse de Gana est tombée aux mains des Orcs. Plus grave, la princesse est leur prisonnière. Charles-Jean a pour mission de la libérer.

Charles-Jean commence à ne plus trouver cela drôle et dit qu'il veut rentrer chez lui. Wunderbar lui demande pour quelle raison. Qui y a-t-il de mieux chez lui ? Une partie de foot ? Une balade à vélo ? Une sortie avec des amis ? Alors qu'ici dans ce monde, la gloire est à sa portée. Pour finir de le convaincre, elle lui remet une fiole magique qui aura le pouvoir de lui venir en aide de la meilleure façon lorsqu'il en aura besoin. Charles-Jean prend la potion.

C. Scène 3

Charles-Jean, la Porte

Charles-Jean espionne le château et constate que pour y entrer, les Orcs s'adressent à une porte mais il ne parvient pas entendre le mot de passe. Il décide tout de même de s'approcher de la porte qui lui demande le mot de passe. Il ne le connaît pas et entame une discussion avec la porte et lui demande ce qui se passe si tout le monde a oublié le mot de passe. Est-elle condamnée à ne plus jamais s'ouvrir. La porte lui répond qu'il est prévu que dans ce cas, elle pose une énigme qui permet à celui qui la trouve de la franchir, par contre, en cas d'erreur, elle déclenchera l'alarme. Charles-Jean se déclare prêt à relever le défi. La porte lui pose l'énigme suivante :

Qu'est que les pauvres ont et dont les riches manquent ?

Que les avares donnent et que les prodigues gardent ?

Qui est plus beau que la vie et plus grave que la mort ?

Et que tous les hommes emportent dans leur tombe ?

Après réflexion, Charles-Jean lui donne une réponse. La porte le félicite et s'ouvre.

D. Scène 4

Charles-Jean, les Orcs

Charles-Jean avance discrètement dans le château mais il est surpris par des Orcs. Il tente alors de s'enfuir mais il se retrouve dans un cul de sac. N'ayant pas d'autre solution, il décide de boire la potion. Sous l'effet de la magie, il se transforme alors en Orc. Les Orcs le rejoignent et Charles-Jean leur explique qu'il a vu le fugitif grimper sur le mur et s'échapper. Un Orc s'étonne de ne pas l'avoir encore vu dans le château. Charles-Jean lui explique qu'il vient justement d'arriver de la capitale Orc et qu'il a pour mission d'escorter la princesse. Il demande où elle est emprisonnée. Les Orcs, surpris lui disent qu'elle tout simplement dans sa chambre, comme à son habitude.

E. Scène 5

Charles-Jean, la Princesse de Gana.

Charles-Jean arrive dans la chambre de la princesse. Elle est endormie. Il tente délicatement de la réveiller car il craint que son apparence d'Orc ne l'effraie. Lorsque la princesse ouvre les yeux, il la rassure en lui disant qu'elle ne doit pas avoir peur de lui et qu'elle doit le suivre. Contrairement à ce qu'il s'attendait, la princesse ne semble pas effrayée. Au contraire, elle accepte volontiers en lui disant que cela faisait longtemps qu'elle attendait ce moment.

F. Scène 6

Charles-Jean, la Princesse de Gana

Alors qu'ils ont quitté le château, la potion finit de faire effet et Charles-Jean retrouve son apparence. Aussitôt la princesse se met à crier et tente de s'enfuir. Charles-Jean la rattrape et lui dit qu'elle ne doit pas avoir peur de lui, qu'il est venu pour la sauver, que c'est Wunderbar qui l'a envoyé pour la libérer des Orcs. La princesse réalise que Charles-Jean est un joueur. Elle lui révèle alors qu'elle n'a jamais été prisonnière des Orcs. Elle est en fait la créatrice de ce jeu. Wunderbar est un hacker qui a voulu devenir le personnage le plus puissant du monde.

Lorsqu'elle a voulu l'en empêcher, elle ignore comment mais elle s'est retrouvée prisonnière de son propre jeu. Elle a réussi à convaincre les Orcs de l'enlever et aux humains et ils devaient la conduire à la capitale Orc où elle pense pouvoir trouver une porte pour revenir dans le monde réel.

G. Scène 7

Charles-Jean, la Princesse de Gana

C'est alors que Wunderbar apparaît. Elle félicite Charles-Jean d'avoir réussi à faire sortir la princesse du château. Charles-Jean lui demande si ce que lui a dit la princesse est vrai. Wunderbar confirme. Elle lui révèle que dans la vraie vie, elle n'est pas la même qu'ici. Elle n'a ni beauté, ni richesse, ni puissance, alors qu'ici, elle a tout. La princesse risquait de la priver de tout cela, c'est pourquoi elle avait besoin d'un joueur talentueux qui pourrait la récupérer pour elle. La princesse lui dit que tout le pouvoir qu'elle a obtenu, elle ne le mérite pas car elle a triché. Wunderbar rétorque que seul le résultat compte. Charles-Jean lui demande pourquoi elle ne l'a pas fait elle-même. Wunderbar lui répond que c'était aussi l'occasion pour elle de tester Charles-Jean afin de savoir s'il serait digne de régner sur le monde de Gana avec elle. La princesse lui fait remarquer qu'il est pathétique de devoir tromper les gens pour essayer de se trouver des amis. Wunderbar s'en moque et dit à Jean qu'il ne lui reste plus qu'une chose à faire pour accéder à toute la gloire dont il a toujours rêver : Tuer la princesse ! Celle-ci dit à Charles-Jean que s'il fait cela, il sera à jamais prisonnier de ce monde à vivre sans ami comme Wunderbar. Wunderbar demande à Charles-Jean qui sont ses amis qui l'attendent dans l'autre monde ? Charles-Jean reconnaît qu'il n'a aucun ami, sort son épée et s'approche de la princesse. Celle-ci lui dit qu'il se trompe et qu'il a au moins une amie. Il se retourne alors et abat son épée sur Wunderbar.

GAME OVER !

H. Scène 8

Charles-Jean, son père, la Princesse

Charles-Jean relève la tête de son clavier. Il est dans sa chambre et regarde autour de lui. On frappe à la porte. Charles-Jean dit d'entrer, c'est son père. Ce dernier annonce à son fils qu'il a de la visite et laisse entrer la « Princesse ».

II. Le confident invisible

A. Scène 1

Mauricette, Père, Confident, Vagabond

Le père, Mauricette est en train de broser son tapis. Il appelle sa fille. Mauricette arrive en traînant les pieds. Son père lui demande si elle a bien fait ses devoirs. Mauricette ne répond pas perdue dans des pensées. Son père repose la question de façon plus autoritaire. Mauricette dit qu'elle ne va pas tarder à s'y mettre.

Confident : menteuse !

Mauricette : Pourquoi tu dis ça ?

Père : Pourquoi je dis quoi ?

Confident : Parce-que tu as fait tes devoirs, et que tu dis ça pour l'énerver.

Mauricette : C'est pas à toi que je parle.

Le père se met en colère en disant à Mauricette qu'il en a marre de l'écouter parler aux murs. Il n'en peut plus des folies de sa fille et pour la punir, lui ordonne de finir de nettoyer le tapis avant de repartir.

Mauricette continue à parler avec son confident qui lui dit qu'elle a tort de s'opposer sans cesse à ses parents. Mauricette lui répond que de toutes façons, ils ne comprennent jamais rien à rien. Malgré les conseils du confident, Mauricette décroche le tapis et le jette par la fenêtre dans un geste de colère.

Un vagabond qui passait par là, manque de le recevoir sur la tête. Il regarde le tapis puis part avec.

B. Scène 2

Mauricette, le confident, le psy

Mauricette est étendue sur un divan, le psy lui pose des questions. Dans un premier temps, elle refuse de répondre mais le confident lui conseille de jouer le jeu pour son bien. Petit à petit Mauricette se livre. Elle dit qu'avant, elle n'était pas comme ça et qu'elle s'entendait bien avec ses parents et surtout avec sa grand-mère avec qui elle avait de longues discussions mais depuis que sa grand-mère est morte, elle n'a plus personne à qui se

confier. Heureusement, elle s'est trouvé un ami avec qui elle peut parler mais ses parents ne comprennent pas cela. Et depuis l'histoire du tapis, ils ne se parlent plus. Le psy lui dit que cela est normal mais qu'il faut qu'elle s'ouvre plus aux gens et qu'elle arrête de s'isoler. Au fur et à mesure de la discussion, avec le psy, la voix du confident s'éloigne jusqu'à ce que Mauricette ne l'entende plus. Effrayée, elle quitte le précipitamment le cabinet de consultation.

Interlude 1

Une vieille femme par charité achète le tapis au vagabond.

C. Scène 3

Mauricette, le confident, la bijoutière

Mauricette parle avec son confident. Ce dernier lui demande si elle est contente de son choix. Elle lui dit qu'elle a préféré partir de chez elle car si elle avait continué les séances avec le psy, elle aurait fini par ne plus entendre la voix. Mais depuis qu'elle a pris ce travail dans cette bijouterie, elle est très heureuse car le travail lui plaît. De plus, elle remercie son confident sur tous les bons conseils qu'il lui a donné pour s'occuper des clients.

La bijoutière arrive et dit à Mauricette qu'elle ne regrette pas de l'avoir embauché même si elle avoue au départ que ce n'était que pour faire plaisir à ses parents avec qui elle est très amie. Elle lui dit qu'elle a une course à faire et lui confie la boutique. Elle lui laisse toutes les clés à l'exception de son coffre personnelle auquel elle ne doit jamais accéder.

D. Scène 4

Mauricette, le confident, l'Emir

Un émir arrive alors et demande si la bijoutière qu'il connaît bien est là. En voyant l'émir, Mauricette en tombe amoureuse et perd ses moyens heureusement le confident vient à son secours. Suit une discussion à trois dans laquelle l'Emir, dit qu'il vient pour faire incruster des pierres précieuses sur sa montre et quelques quiproquos suite aux échanges entre Mauricette et son confident. Devant l'étonnement de l'Emir, Mauricette lui parle de son confident invisible et pour la première fois elle rencontre quelqu'un qui la croit. Il va même jusqu'à lui avouer qu'il lui arrive lui aussi

parfois de parler à un confident invisible. Ils commencent à sympathiser et l'Emir lui propose de venir dîner avec lui sur son yacht lorsque sa montre aura été réalisée.

Interlude 2

La vieille femme est décédée, son fils hérite du tapis.

E. Scène 5

Mauricette, le confident, la bijoutière

Au retour de la bijoutière, Mauricette lui parle du passage de l'Emir. La bijoutière semble très déçue de l'avoir manqué car il ne devait venir que le lendemain. Le confident met en garde Mauricette de ne pas raconter toute l'histoire à sa patronne. Mais la jeune fille n'en tient pas compte et lui parle de l'invitation. La bijoutière se met en colère et lui interdit d'aller à ce rendez-vous car elle ne veut pas que l'on entretienne des rapports non professionnels avec des clients. Le confident conseille à Mauricette de faire profil bas et de ne pas contrarier sa patronne. Mais Mauricette n'en a que faire elle tient tête à la bijoutière et envoie promener la voix en lui ordonnant de ne plus revenir l'embêter car elle est maintenant assez grande pour savoir ce qu'elle doit faire. La voix se retire.

Interlude 3

Le fils de la vieille femme vend le tapis à un brocanteur.

F. Scène 6

Mauricette, la bijoutière, l'Emir

L'Emir est de retour dans la bijouterie pour venir chercher sa montre. Il est tout sourire avec Mauricette et ne fait pas vraiment attention à la bijoutière. Celle-ci demande Mauricette d'aller chercher la montre de l'Emir. Mauricette ouvre le tiroir mais la montre n'est plus là. La bijoutière accuse Mauricette de l'avoir volée. La jeune fille s'en défend mais la patronne dit qu'elle aurait dû s'en douter. Elle lui rappelle l'histoire du tapis auquel son père tenait tant, Mauricette ne sait plus quoi répondre cherchant vainement secours auprès de son confident qui n'est plus là. La bijoutière s'excuse auprès de l'Emir, dit à Mauricette qu'elle est virée et entraîne l'Emir dans le magasin pour qu'il puisse choisir une autre montre en dédommagement.

G. Scène 7

Mauricette, le confident, la bijoutière, l'Emir

Désespérée Mauricette range ses affaires. Elle fait tomber son sac et en rangeant ce qui s'est renversé, elle s'arrête sur une photo. Elle se lamente en demandant à sa grand-mère pourquoi elle l'a abandonnée. Le confident réapparaît pour lui dire qu'il ne l'a jamais abandonnée et qu'elle sera toujours là pour elle. Mauricette désespérée lui demande de l'aider mais le confident lui dit qu'il est temps pour elle de faire ses propres choix et de réfléchir et de se fier à son instinct.

Mauricette retourne voir la bijoutière et l'Emir pour leur dire qu'elle se souvient où se trouve la montre. Elle dit que pour plus de sécurité, sa patronne lui avait dit qu'elle allait la ranger dans son coffre personnel. La bijoutière dément, dit que c'est stupide et ordonne à Mauricette de partir. Mais Mauricette insiste et dit que cela ne coûte rien de vérifier, la patronne veut refuser mais l'Emir dit qu'il est aussi de l'avis de vérifier. Contrainte, la patronne ouvre le coffre où se trouve effectivement la montre. Elle bredouille alors qu'elle se souvient maintenant de l'avoir mise là alors que Mauricette et l'Emir font semblant de croire à son mensonge.

H. Scène 8

Mauricette, l'Emir, le confident.

Mauricette est sur le yacht de l'Emir et celui-ci lui demande ce qui lui ferait plaisir. La jeune fille hésite lorsque la voix de son confident lui dit de tourner la tête. Mauricette s'exécute et voit le tapis.

– Je crois que j'ai une idée, dit-elle.

III. Le destin de Capucine

A. Scène 1

Capucine, ses parents, Astaroth

Capucine, une petite fille, se baigne avec sa bouée et son doudou. Ses parents lui conseillent de ne pas trop s'éloigner. Malheureusement, le courant l'emporte au loin. Un orage éclate, Capucine est paniquée. Surgissant du brouillard un navire arrive et la recueille à son bord. Son capitaine, Astaroth, lui offre à manger. Après s'être restaurée, Capucine demande à rentrer chez elle. Astaroth lui dit qu'elle a maintenant une dette envers lui et que pour la payer elle va devoir faire le ménage et la cuisine.

B. Scène 2

Capucine, Merlin, Astaroth

Capucine est en train de faire le ménage. Merlin essaye de lier la conversation avec elle mais elle ne le veut pas. Il essaye d'être gentil, propose de l'aider mais elle lui dit que s'il voulait vraiment l'aider, il l'aiderait à s'enfuir. Il lui dit qu'il ne peut pas. Elle lui répond qu'il pourrait essayer de convaincre son père mais là encore, il lui répond qu'il ne peut rien faire. Elle lui demande alors de s'en aller, ce que le garçon fait à contre cœur.

Astaroth arrive alors, furieux que Capucine n'ait pas encore fini le ménage et que le repas ne soit pas prêt. Pour la punir, il lui arrache son doudou et le jette à la mer avant de repartir avec un grand rire.

Capucine s'effondre en larmes. Merlin s'approche précautionneusement d'elle pour lui rendre son doudou. Pour la première fois, elle accepte de se faire reconforter par Merlin.

C. Scène 3

Capucine, Merlin, Astaroth

Capucine fait le ménage. Elle cache son doudou à l'arrivée d'Astaroth. Elle lui demande à nouveau quand elle pourra rentrer chez elle. Il lui répond qu'il est prêt à lui laisser une chance pour cela mais elle devra réussir trois épreuves. Si elle échoue à l'une d'elle, il la dévorera.

Pour la première épreuve, il lui donne la nuit pour réparer toutes les voiles déchirées du navire. Capucine se met au travail mais, épuisée, elle finit par s'endormir. Sans la réveiller, Merlin finit le travail. Au matin, Astaroth est fort surpris de constater que toutes les voiles sont réparées.

Il lui donne alors une seconde épreuve : Ouvrir toutes les huîtres qu'il a pêchées jusqu'à ce qu'elle trouve une perle. Pendant que Capucine s'escrime sur les mollusques, Merlin va subrepticement dérober une perle dans la cabine de son père. Il la dissimule ensuite dans une huître qu'il donne à Capucine. Astaroth est de plus en plus sceptique devant la réussite de l'enfant.

Il ordonne alors une dernière épreuve : Garder son troupeau de 40 saumons. Mais pour être certain qu'elle échoue, il pêche un saumon, le découpe et le met à bouillir dans une marmite. Au matin, Capucine constate qu'il en manque un. Juste avant qu'Astaroth n'arrive, Merlin sort son pipeau et souffle dedans. Il se transforme aussitôt en saumon et rejoint le troupeau. Astaroth compte les poissons et constate qu'ils sont tous là. Il remarque aussi que Capucine a toujours son doudou. Il comprend les raisons de sa réussite et ordonne à son fils de reprendre son apparence. Merlin s'exécute.

Pour les punir de leur tricherie, il confisque le pipeau de Merlin et enferme Capucine à fond de cale jusqu'au lendemain où il la dévorera.

D. Scène 4

Capucine, Merlin, Astaroth

Merlin profite du sommeil de son père pour aller récupérer son pipeau. Il va rejoindre Capucine à la cave. Elle lui demande comment il s'y est pris. Il lui révèle que sa grand-mère était une puissance sorcière c'est d'elle que lui et son père ont hérité de leur pouvoir et de ce pipeau qui lui permet de transformer lui ou d'autres personnes en animaux.

Il propose de la transformer en oiseau pour qu'elle puisse s'enfuir mais Capucine ne veut pas abandonner Merlin à la fureur de son père. Elle parvient à le convaincre de partir avec elle. Les deux enfants se transforment en oiseaux et quittent le navire.

E. Scène 5

Capucine, Merlin, Astaroth, la grand-mère

Arrivés sur la plage, les enfants reprennent leur apparence humaine. Alors qu'ils se croient sauvés, un coup de tonnerre fait comprendre à Merlin que son père a découvert leur fuite. Effectivement, peu de temps après, Astaroth arrive en bateau sur la plage. Aussitôt, Merlin reprend son pipeau et les deux enfants se métamorphosent à nouveau, lui en souris noire, elle en souris blanche. Astaroth les cherche mais ne les trouve pas. Après quelques instants son

regard se pose sur quelque chose : le doudou que Capucine a laissé tomber dans fuite. Il s'en empare et menace de le mettre en pièce. Capucine souris fait alors demi-tour, suivi par Merlin souris. En les voyant revenir Astaroth se transforme en chat et se lance à leur poursuite. Au moment où il s'apprête à les dévorer, un coup de tonnerre retentit. La grand-mère apparaît et enguirlande son fils en lui disant qu'elle lui interdit de dévorer ces enfants. Tout penaud Astaroth remonte sur son bateau. Les enfants remercient la grand-mère de les avoir sauvés. C'est bien normal, leur dit-elle avant de les dévorer

Remerciements à toute l'équipe des encadrants : Bruno et Jean.

Et à toute l'équipe de stagiaires : Adrien, Alice, Ambre, Bénédicte, Claire, Florence, Laetitia, Laura, Lucile, Lucille, Mathieu, Morgane, Samuel et Wissam.