

LES BETES DU GEVAUDAN

I. Transitions

Une jeune femme fait une thèse sur la Bête du Gévaudan. Elle vient soumettre plusieurs hypothèses.

Elle intervient entre chaque histoire.

II. Fou dresseur

Antoine Chastel, Jean Chastel, le prêtre, Marie, le conteur, une bergère, des paysans

A. Tableau 1 :

Personnages : une bergère, la Bête

Lieu : la forêt

Une bergère garde ses moutons dans la forêt. Une bête arrive et la dévore.

B. Tableau 2°:

Personnages : Le conteur

Lieu : (lieu conteur)

Le conteur fait un rappel sur l'historique de la bête du Gévaudan.

C. Tableau 3 :

Personnages : Antoine Chastel, le prêtre, Jean Chastel, Marie, des paysans.

Lieu : la place du village

Le prêtre sort de l'église et réunit les paysans du village. Antoine Chastel arrive et crée un malaise au sein de la communauté. Le prêtre lit le mandement de l'évêque. A l'issue de ce mandement Antoine va voir le prêtre et lui demande de se confesser. Au cours de cette confession, on apprend qu'Antoine a beaucoup voyagé, qu'il vit à l'écart et il avoue des péchés très généraux. Le prêtre lui donne pénitence. Sous l'œil de Marie, Antoine tente de réciter ses prières et n'y arrive pas. Il lui jette un regard très agressif. Antoine se lève et sort du village.

D. Tableau 4 :

Personnages : Jean Chastel, Marie

Lieu : Place du village

Avant que Jean Chastel, qui était resté sur la place du village, ne s'en aille, Marie l'interpelle et lui pose des questions sur l'attitude d'Antoine. Jean va lui répondre qu'Antoine est un peu perturbé mais que c'est peut-être normal dû à sa réadaptation à la région. Jean taquine Marie sur les éventuels sentiments qu'elle peut éprouver sur Antoine. Marie rougit et le quitte. Jean reste perplexe et rentre dans sa maison.

Musique

E. Tableau 5 :

Personnages : Jean Chastel, Antoine Chastel

Lieu : La forêt

Jean Chastel sort de sa maison avec un panier de vivres et va chez Antoine. Antoine est heureux de voir son père et se comporte normalement. Au bout d'un moment, Jean enchaîne la discussion sur la bête qui dévore les gens du village... Antoine devient plus agressif et ferme la discussion en ajoutant qu'il est en sécurité ici et se sert du mandement pour dire que le village l'a bien mérité car ils ont tous péchés. Pensant l'apaiser, Jean change de conversation en lui parlant de Marie, mais cela ne fait que l'énerver d'avantage et il chasse son père de la maison.

F. Tableau 6 :

Personnages : Marie, la bête

Lieu : la forêt

Marie sort de chez elle et va essayer de trouver Antoine. Mais sur le chemin elle tombe nez à nez avec la Bête, Antoine est derrière la créature et lui ordonne de se jeter sur elle. La Bête exécute l'ordre et dévore Marie.

G. Tableau 7 :

Personnages : Jean Chastel, Antoine Chastel, le prêtre, des paysans

Lieu : Place du village

Musique

Le curé sort de l'église. Arrive du haut du village une procession funéraire portant le cercueil de Marie. Antoine suit à quelques distances. On dépose le cercueil devant l'église, le curé fait son sermon, béni le corps... Jean a des regards sur Antoine... La procession repart en direction du cimetière. Jean est le dernier. Antoine hésite, ne suit pas le cortège et retourne chez lui. Jean le voit, va chercher son fusil et le suit.

H. Tableau 8 :

Personnages : Jean Chastel, Antoine Chastel

Lieu : La forêt

Jean arrive chez Antoine et découvre qu'une bête est à ses pieds. Antoine explique qu'après avoir été rejeté, il a dressé une bête féroce qu'il a ramenée d'Afrique afin de se venger des villageois et que c'est devenu son meilleur ami, il l'a chéri durant trois années et a condamné les gens du village à souffrir de leur péchés. Antoine devient complètement fou et agressif. Jean le met en joue avec son fusil, hésite. Met en joue la bête, son fils, la bête... Finalement, il abat la bête. Antoine se fige. Jean se remet en joue sur Antoine. Antoine s'avance jusqu'au bout du canon du fusil. Jean baisse son arme. Antoine dit : « Tu m'as déjà tué » et rentre dans sa grotte se laisser mourir auprès de sa bête.

III. ET Bête du Gévaudan

Victorien, Mélusine, l'abbé Granjean

A. Tableau 1

Personnages : Victorien.

Lieu : La forêt.

Ambiance lumière et son 1.

Victorien et Mélusine sont projetés sur scène. Mélusine reste étendue, inconsciente. Victorien combat quelque chose avec sa fourche et sort vainqueur. Il se précipite vers

sa femme et la porte. Il s'arrête pour ramasser quelque chose sur le sol et sort en emmenant Mélusine.

B. Tableau 2

Personnages : Victorien, Mélusine.

Lieu : La maison de Victorien.

Arrivé chez lui, Victorien étend Mélusine. Elle revient à elle et il lui raconte qu'il vient de tuer deux animaux tels que personne n'en a jamais vu : un animal avec de grandes dents et des cornes étranges. Elle lui conseille de n'en parler à personne. Il lui montre l'objet mystérieux qu'il a trouvé. Là encore elle lui conseille de tout oublier et de le ranger.

C. Tableau 3

L'ET se venge et une succession de meurtres a lieu dans le Gévaudan.

Ambiance lumière et son 2.

D. Tableau 4

Personnages : Victorien, Mélusine, l'abbé Granjean.

Lieu : La maison de Victorien.

L'abbé et Victorien évoquent les derniers méfaits de la Bête. L'abbé lui montre un placard qui serait la fidèle représentation de la Bête. Victorien apparaît profondément troublé et écourte son entretien avec le prêtre. Après le départ de l'abbé, Victorien appelle sa femme et lui rappelle les événements survenus deux ans plus tôt, ces étranges bêtes qu'il avait tuées dans son champ ressemblaient trait pour trait à l'illustration du placard. Il comprend qu'il est responsable des malheurs qui s'abattent sur le Gévaudan et que c'est à lui de réparer son erreur et d'y mettre fin. Il recherche l'objet qu'il avait trouvé en vidant une vieille malle. Il part en chasse.

E. Tableau 5

Personnages : Victorien, Mélusine, l'abbé Granjean.

Lieu : La maison de Victorien et l'église.

Victorien annonce à sa femme qu'il a localisé la cachette de la Bête et lui en révèle l'emplacement. Il lui dit qu'il va aller se

confesser pour être en règle avec le ciel au cas où il ne reviendrait pas.

Victorien rentre dans l'église. Mélusine s'assoit devant sa maison et réfléchit. Elle prend une plume et se met à rédiger une lettre qu'elle laisse en évidence. Elle part.

Victorien et le prêtre sortent de l'église. L'abbé lui conseille de laisser cette affaire aux soldats et le raccompagne chez lui. Là, ils trouvent la lettre dont le prêtre lui fait lecture, Victorien ne sachant pas lire.

Dans la lettre, Mélusine explique qu'elle se sent responsable des actes commis par la créature. Elle ne peut supporter de vivre en sachant que d'autres ont trouvé la mort parce qu'elle a eu la vie sauve. Elle a donc décidé de partir à la rencontre de la Bête pour mettre fin à cette folie.

Victorien et l'abbé partent sur les traces de Mélusine.

Ambiance lumière et son 2.

F. Tableau 6

Personnages : Victorien, l'abbé Granjean, Mélusine.

Lieu : La forêt.

Arrivé au repaire de la créature, Victorien et l'abbé voient Mélusine projetée par la Bête. En dépit des avertissements du prêtre, Victorien se jette sur la Bête.

Ambiance musique son 1.

Victorien revient, il annonce que la créature n'est plus là. Il se penche vers Mélusine mourante qui lui dit que tout est fini, la créature ayant obtenu sa vengeance.

IV. Loup anormal

Hubert, Antoine de Beauterne, le marquis d'Apchier, une femme, un enfant, des paysans

A. Tableau 1

Personnages : Une femme, un enfant, un paysan, la Bête.

Lieu : Forêt

Une femme et un enfant gardent leur troupeau dans un pré. Une bête étrange les attaque, ils sont tués. Un autre paysan attiré

par le bruit les découvre et repart en courant, horrifié.

B. Tableau 2

Personnages : Hubert, Antoine de Beauterne, des paysans, le marquis d'Apchier.

Lieu : Place du village.

Après la messe, un paysan, Hubert, essaie d'entraîner d'autres habitants à partir chasser la Bête (sa femme et son fils sont les dernières victimes), à ce moment, arrivée d'Antoine de Beauterne en uniforme avec un fusil, il est introduit par le marquis d'Apchier. La discussion s'arrête. Tout le monde se retourne. Antoine monte sur un banc et prend la parole, il se présente, leur expose sa mission et les assure que les jours de la Bête sont comptés mais qu'il a besoin de leur aide : il a besoin des meilleurs chasseurs et pisteurs du pays. Hubert et quelques paysans se portent volontaires. La foule applaudit puis les gens se séparent. Restent Antoine et ses chasseurs : il leur explique son plan.

C. Tableau 3

Personnages : Hubert, Antoine, des chasseurs.

Lieu : La forêt.

Antoine, Hubert et des chasseurs sont dans les bois pour une battue. Hubert suggère un itinéraire à Antoine qui le rabroue. Les hommes se séparent.

Quelques temps plus tard, Hubert retrouve les chasseurs et constate que la nuit approche et qu'Antoine n'est pas là. Hubert se propose de partir à sa recherche.

D. Tableau 4

Personnages : Hubert, Antoine.

Lieu : La forêt.

Hubert retrouve Antoine qui semble perdu, en train de consulter sa boussole. Antoine prétend qu'il sait très bien ce qu'il fait et qu'il peut se débrouiller seul. Hubert s'apprête à le laisser mais Antoine le rappelle. Ils discutent de l'échec de la chasse. Hubert fait remarquer qu'ils sont éloignés du village et qu'il faut envisager de passer la nuit dans les bois. Antoine finit par se rallier à cette idée. Les deux hommes s'installent autour d'un feu

et échangent leurs souvenirs et leurs motivations. Antoine parle des chasses à Versailles et de la récompense du roi, Hubert lui répond qu'il est là pour venger sa famille. Petit à petit les deux hommes commencent à sympathiser. Antoine se vante à juste titre d'être un excellent tireur qui de plus, est muni d'un fusil particulièrement performant. Il s'étonne de l'échec des battues. Hubert lui dit qu'il pense que les battues, amènent seulement la Bête à se terrer dans sa tanière et que ce n'est certainement pas ainsi qu'on la tuera. Il ajoute qu'il a peut-être un plan qui pourrait fonctionner... Les deux hommes décident de le mettre à exécution.

E. Tableau 5

Personnages : Hubert, Antoine, le marquis d'Apchier, les paysans.

Lieu : La place du village.

Le marquis arrive en compagnie d'Hubert et Antoine. Il les congratule pour leur réussite. Il appelle les villageois pour les informer de la mort de la Bête. Le marquis décrit la Bête qu'il vient de voir et qui correspond à ce que les paysans en savent : un grand loup bossu doté d'une mâchoire gigantesque. Antoine explique qu'il devait s'agir d'un loup difforme rejeté par la meute, ce qui explique sa conduite. Les villageois traitent Antoine en héros mais ce dernier leur raconte comment Hubert a pu le guider jusqu'à la tanière de la Bête où les talents de tireur du porte-arquebuse ont pu faire le reste.

Alors que les nouveaux héros partent avec la population en liesse, une ombre de la Bête se profile.

V. Le diable

L'abbé Benoît, Laurette, le Diable, Anne, la Vierge, les victimes, les villageois

A. Tableau 1 :

Personnages : L'abbé Benoît, Laurette, le Diable.

Lieu : La forêt

Laurette, au pied d'un arbre semble attendre quelqu'un. L'abbé Benoît arrive et la rejoint. Ils parlent de leur amour. Il lui dit qu'il l'aime plus que tout mais qu'il craint d'affronter les foudres de Dieu. Laurette est lasse de

cette situation et aimerait quitter le village avec lui. Il lui répond qu'il ne peut se résoudre à quitter sa paroisse et ses fidèles. Ils entendent un bruit dans les bois, ils se figent. Heureusement, ce n'est qu'Anne, la confidente de Laurette. Elle vient les prévenir que du monde approche. Après une dernière étreinte, Laurette part avec Anne. Benoît croise quelques villageois. Après leur passage, alors que Benoît est seul, une ombre apparaît. Elle prend forme, c'est le Diable qui vient lui proposer un pacte.

Voix off : Sais-tu que tu peux avoir à la fois l'amour de Laurette et la protection contre les foudres du ciel ? Il te suffit pour cela de signer un pacte avec moi ! En échange, je ne te demanderai pas grand chose... juste une femme ou un enfant pour chaque fois que tu reverras ta bien aimée. Il faudra aussi que tu assistes à chacun de ces sacrifices. Décide-toi vite, si tu ne veux pas que Laurette s'éloigne à jamais, je ne te referai pas une telle proposition !!!

Après une dernière hésitation, Benoît accepte de signer de son sang le parchemin que lui tend le malin.

B. Tableau 2

Personnages : Benoît, Laurette, le diable, des victimes.

Lieu : La forêt.

Ambiance musique et lumière : une chorégraphie met en évidence les rencontres des amoureux et les exactions du diable.

C. Tableau 3

Personnages : Laurette, une statue de la Vierge.

Lieu : Devant l'église.

Laurette agenouillée devant une statue de la Vierge Marie, prie pour le pardon de ses fautes. Suite à sa liaison coupable avec l'abbé Benoît, elle est maintenant enceinte depuis six mois. Elle ne veut pas que Benoît ait connaissance de cet enfant. C'est pourquoi, elle lui a raconté que sa mère qui habite dans un village éloigné, est mourante. Elle a prévu de s'absenter et de ne revenir qu'après la naissance de son enfant.

Musique.

D. Tableau 4

Personnages : Laurette, Anne.

Lieu : Chez Anne.

Laurette confie secrètement son enfant à Anne. Elle lui demande de lui raconter les derniers événements de la région. Anne lui annonce la bonne nouvelle : Antoine de Beauterne a tué la Bête peu de temps après le départ de Laurette et il n'y a plus eu de meurtres depuis ce jour.

E. Tableau 5

Personnages : Laurette, Benoît.

Lieu : La forêt.

Benoît et Laurette se retrouvent. Après avoir échangés quelques paroles et étreintes, ils partent ensemble s'adonner au péché.

F. Tableau 6

Personnages : Benoît, Laurette, le diable, des victimes.

Lieu : La forêt.

Ambiance musique et lumière : une chorégraphie met en évidence les rencontres des amoureux et les exactions du diable.

G. Tableau 7

Personnages : Benoît, Laurette, Anne, le bébé, des villageois.

Lieu : L'église.

L'abbé Benoît, lit le mandement de l'évêque à ses ouailles. On sent un certain trouble chez lui alors qu'il accuse les villageois de leurs péchés. Après la cérémonie, Anne, accompagnée de Laurette, présente le bébé à Benoît. Elle lui dit qu'il s'agit d'un bébé qu'elle a pris en nourrice et lui demande de le bénir afin de le protéger du malin. Bien que réticent, Benoît s'exécute. Avant de se quitter, Laurette propose à Benoît de la retrouver dans les bois.

H. Tableau 8

Personnages : Laurette, Anne, le bébé.

Lieu : Chez Anne.

Anne demande à Laurette si elle est bien certaine de sa décision. Laurette lui

répond, qu'elle ne peut plus supporter de vivre dans le mensonge et qu'il est temps de tout avouer à Benoît au sujet du bébé. Les deux femmes partent en direction de la forêt.

I. Tableau 9

Personnages : Benoît, Laurette, Anne, le bébé, le diable.

Lieu : La forêt.

Benoît est déjà sur place. Laurette, Anne et le bébé arrivent. Les deux amoureux s'enlacent. Laurette annonce à Benoît qu'elle a quelque chose à lui... elle se fige soudainement ainsi que Anne. Le Diable fait son apparition.

Voix off : Ne t'inquiète pas, je ne toucherai pas à ta bien aimée... c'est notre pacte. Je vois que tu as été généreux en m'offrant deux sacrifices, ce soir !

Benoît lui rappelle les termes du contrat, une seule victime par rencontre. Aussi, il lui propose de prendre la vie du bébé et d'épargner Anne.

Voix off : Soit, je respecterai notre pacte.

Le diable recouvre le bébé de sa cape puis disparaît.

Laurette reprend sa discussion et avoue à Benoît que le bébé est en fait son fils.

J. Tableau 10

Personnages : Benoît, Laurette, Anne, le bébé.

Lieu : La forêt.

Ambiance musique et lumière.

Benoît effondré, révèle toute la vérité à Laurette. Celle-ci s'écroule en pleur sur le berceau du bébé alors qu'Anne reste prostrée. Benoît sort alors son couteau et se poignarde.

VI. Equipe

Alexandre, Aliette, Annabelle, Anne-Line, Aurélie, Aurélie, Benoît, Cécile, Christophe, Florence, Frédéric, Hélène, Imma, Isabelle, Jean-Victor, Laetitia, Laila, Lucie, Marlène, Pauline, Sarah, Ugo