



Mystère à Pénestin

Comédie en 3 actes

De Eric Fernandez Léger

Ce texte est offert gracieusement à la lecture.
Avant toute exploitation
publique, professionnelle ou amateur,
vous devez obtenir l'autorisation de la SACD : www.sacd.fr

**Pour toutes questions, contactez-moi par mail :
frndzeric@gmail.com**

Préface

La présente œuvre, fruit d'une exploration assidue des méandres du quotidien en milieu rural, propose une immersion singulière dans l'univers de Pénestin, petite commune bretonne dont les apparences cachent une richesse insoupçonnée de phénomènes. Loin des grandiloquentes énigmes des métropoles ou des sombres machinations d'envergure internationale, ce récit s'attache à dépeindre une réalité où l'absurdité du détail et la persistance de l'insignifiant deviennent les véritables catalyseurs d'une quête existentielle.

Mon intérêt pour les dynamiques sociales et les comportements humains en réponse à des stimuli inattendus m'a naturellement conduit à observer les figures de Paul et Germaine. Ces personnages, archétypes d'une certaine forme d'ingéniosité locale, incarnent la persévérance face à des "problèmes" dont la banalité n'a d'égale que la profondeur de l'engagement qu'ils y investissent. Leur méthodologie, oscillant entre une rigueur quasi scientifique et une imagination débordante, offre un prisme fascinant à travers lequel analyser la construction du sens et la sublimation de l'ordinaire.

L'analyse de leur démarche, qui transforme une chaussette égarée ou un coup de cloche intempestif en un défi intellectuel majeur, révèle une aptitude remarquable à conférer une dignité à ce qui est généralement ignoré. Cette capacité à problématiser l'anodin n'est pas seulement une source de comique ; elle est aussi une réflexion sur la perception humaine, la nécessité de la narration dans nos vies, et la manière dont nous créons du sens là où il semble n'y en avoir aucun.

Pénestin, en tant que cadre de cette étude, transcende son rôle de simple toile de fond pour devenir un personnage à part entière. Ses habitants, leurs réactions – entre amusement, résignation et une pointe d'agacement – face aux pérégrinations de nos protagonistes, contribuent à tisser une tapisserie sociale riche et authentique. Le village, avec ses mystères récurrents (de la cloche récalcitrante au banc itinérant), se présente comme un microcosme où l'extraordinaire se niche au cœur du familier, défiant la rationalité conventionnelle et invitant à une lecture plus nuancée du réel.

Cet écrit n'a pas la prétention d'apporter des réponses définitives aux grandes questions de l'existence. Il aspire plutôt à éclairer la puissance de l'esprit humain à créer des récits, à trouver un sens, et à s'engager avec passion, même (et surtout) face aux mystères les plus dérisoires. Il s'agit d'une célébration de la curiosité insatiable et de l'ingéniosité débordante qui, même lorsqu'elle s'exerce sur de "faux problèmes", révèle une vérité plus profonde sur notre besoin de comprendre, d'expliquer, et d'agir sur le monde qui nous entoure.

Je souhaite au lecteur autant de plaisir à découvrir les aventures de Paul et Germaine que j'en ai eu à les consigner, dans l'espoir que cette incursion à Pénestin offre un éclairage nouveau sur la complexité merveilleuse de l'ordinaire.

Eric Fernandez Léger

L'intrigue

"Mystère à Pénestin" est une comédie qui suit les péripéties de Paul et Germaine, deux sexagénaires retraités bretons dotés d'une passion inébranlable pour la résolution des "faux problèmes" du quotidien. Leur obsession pour la "rigueur scientifique" et les "méthodes d'enquête" les pousse à transformer chaque petite anomalie en un mystère de la plus haute importance.

Leurs premières "enquêtes" établissent leur caractère : du rosier asymétrique dont la "carence en poésie" préoccupe Germaine, à la chaussette rayée dépareillée qui devient une "fugitive textile" traquée avec cartes et filets à papillons. Les habitants de Pénestin, entre amusement et résignation, assistent à leurs excentricités.

Le cœur du récit se déclenche lorsqu'un phénomène inattendu perturbe la quiétude nocturne du village : un coup de cloche unique retentissant

chaque nuit à 3h17 pile. Paul et Germaine, y voyant le mystère de leur vie, se lancent dans une enquête acharnée. Après des nuits d'observation acharnée, munis de couvertures, de thermos et d'équipements plus loufoques les uns que les autres (jumelles, monoculaire, micro externe), ils "démasquent" le coupable : une branche du grand chêne voisin qui, sous l'effet du vent, viendrait frapper une petite cloche secondaire. Leur victoire est éclatante, célébrée par une "opération Coupe-Branche" digne des plus grands exploits.

Cependant, leur triomphe est de courte durée. Le lendemain matin, à 3h17, le coup de cloche retentit de nouveau, clair et distinct. Leur solution s'effondre. Loin de se décourager, Paul et Germaine basculent dans des théories encore plus extravagantes : le clocher aurait une "mémoire", une "volonté propre", il essaierait de leur envoyer un "message codé" via un "réseau de communication campanien souterrain". Leurs tentatives pour communiquer directement avec le clocher, notamment en lui laissant des questions écrites à la craie au pied de l'église, sont hilarantes.

Leur quête du "message" les mène à une nouvelle observation : le son semble "dévié", "réfléchi" par une vieille maison en rénovation. Ils s'introduisent chez Monsieur Léon, un bricoleur nocturne. La révélation est d'une simplicité désarmante : Monsieur Léon a installé une petite cloche miniature qu'il a trouvée dans un vide-grenier. Elle est réglée pour sonner à 3h17, heure à laquelle il termine ses travaux pour aller se faire une tisane.

Face à cette vérité prosaïque, Paul et Germaine refusent l'évidence et réinterprètent la situation : la cloche de Monsieur Léon est en fait un "relais", la preuve de la "conspiration de cloches intelligentes" qu'ils avaient imaginée. Leur "découverte" est présentée au village comme une prouesse scientifique majeure.

La pièce se clôt sur un ultime clin d'œil. Alors que Paul et Germaine savourent leur victoire au café du port, ils remarquent la disparition du banc public du quai. Le pêcheur Marcel, blasé, leur assure qu'il "disparaît souvent, mais revient toujours". Ignorant la banalité de la situation, Paul et Germaine s'excitent à l'idée de ce nouveau mystère du "mobilier urbain errant", prouvant que leur quête des "faux problèmes" est une aventure sans fin à Pénestin.

Personnages

Paul : Le détective amateur rigoureux et méthodique, persuadé de la gravité des plus petits problèmes.

Germaine : La coéquipière excentrique et imaginative de Paul, toujours prête à croire aux théories les plus folles.

Monsieur Léon : Un bricoleur nocturne de Pénestin, cause involontaire du mystère de la cloche.

Les habitants de Pénestin : Entre amusés et blasés par les excentricités de Paul et Germaine.

ACTE I

SCÈNE 1

Le soleil du matin inonde le jardin partagé d'un immeuble de Pénestin. Quelques rosiers, des carrés de légumes bien entretenus. Ambiance pittoresque mais tranquille. PAUL (68 ans, rigoureux, en tenue de jardinage impeccable, son petit carnet et un mètre ruban à la main, coiffure au gel impeccable) est penché sur un rosier. GERMAINE (65 ans, souriante, robe à fleurs vives, un arrosoir à la main, sa chevelure bouclée flottant au vent) l'observe, songeuse, les yeux rivés sur le rosier.

PAUL (Mesurant minutieusement une feuille avec son mètre ruban, puis une autre)

Vingt-trois virgule quatre centimètres. Vingt-deux virgule un à l'est. Voyez-vous ça, Germaine ? Le déséquilibre est flagrant. Une disproportion de près d'un centimètre et demi sur la branche principale.

GERMAINE (Sourcils froncés, caressant la feuille la plus courte)

Le pauvre chou. Il souffre. On dirait qu'il penche tristement vers la mer, aspirant à une symétrie qu'il ne trouve pas. Est-ce un manque d'amour ? Ou une carence en poésie ? Une tragédie botanique.

PAUL (Note fébrilement dans son carnet, sa mine grave)

Ni l'un ni l'autre, Germaine. C'est un problème de flux d'énergie éolienne. Le vent dominant, venant de là... (Il pointe la mer d'un geste précis, presque martial) ...entraîne une croissance asymétrique. C'est une anomalie de croissance structurelle ! Un phénomène qui défie l'ordre naturel des choses !

GERMAINE (S'agenouillant, caressant délicatement une feuille)

Je crois qu'il se sent seul, Paul. Il lui manque un ami du côté est pour s'épanouir pleinement. Peut-être qu'il faudrait lui chanter une berceuse ? Ou organiser une petite fête avec les géraniums ?

PAUL (La regarde, un instant agacé, puis reprend son sérieux)

Germaine, nous sommes des scientifiques. Des experts en faux problèmes, pas des chorales pour rosiers. Nous devons trouver une solution logique, reproductible. Une solution qui ne fasse pas appel à la sorcellerie horticole.

Le JARDINIER MUNICIPAL, JEAN-LUC (la cinquantaine, débonnaire, cigarette roulée derrière l'oreille, mains calleuses), passe avec sa tondeuse. Il les observe avec un sourire en coin, habitué à leurs simagrées.

JEAN-LUC (Souriant, coupant le moteur de sa tondeuse)

Alors, Paul, Germaine, le rosier vous donne du fil à retordre ce matin ? Un coup d'engrais, un peu plus d'eau, et une taille franche... il repartira. C'est la nature, ça ne fait pas toujours dans la symétrie.

PAUL (D'un ton docte, se redressant fièrement)

Jean-Luc, la solution n'est jamais aussi simpliste. Nous sommes face à un problème de morphologie végétale. Une entité vivante qui refuse l'harmonie ! C'est un cas d'étude complexe. Nous avons déjà écarté l'hypothèse de l'écureuil jardinier mal intentionné.

GERMAINE (Ajoute, dramatique, comme si elle parlait d'un crime)

Il a un secret, Jean-Luc. Un secret bien gardé. Et nous allons le découvrir. Pour le bien-être de ce rosier, et celui de tous les rosiers asymétriques de Pénestin !

Jean-Luc hausse les épaules avec un petit rire étouffé, remet sa tondeuse en marche et s'éloigne, visiblement amusé.

GERMAINE (À Paul, les mains sur les hanches)

Il ne comprendra jamais la profondeur de nos enquêtes, n'est-ce pas ? Il n'a pas l'âme d'un détective des petits tracas du quotidien. Quel dommage.

PAUL

Peu importe, Germaine. Notre travail est notre seule récompense. La résolution des mystères de Pénestin. Qu'ils soient floraux, textiles ou... maritimes.

SCÈNE 2

La boulangerie sent bon le pain chaud. Le BOULANGER MAURICE (la cinquantaine, jovial, un peu moqueur, mais au fond très affectueux avec ses clients) sert du pain à MADAME LEBLANC (la cinquantaine, coquette, mais légèrement dépassée par les imprévus de la vie, souvent à bout de nerfs pour des riens).

MADAME LEBLANC

Maurice, c'est un scandale ! Un véritable complot ! J'ai encore une chaussette dépareillée ce matin ! La rayée ! Vous savez, celle qui ne retrouve JAMAIS sa jumelle ? Elle est partie ! Encore !

MAURICE (Souriant, en lui tendant sa baguette)

Ah, la fameuse chaussette ! Paul et Germaine en ont fait toute une affaire la semaine dernière. Ils l'avaient retrouvée sous le canapé, il me semble.

Ils ont même rédigé un rapport de trois pages sur les "courants d'air sous-meubles".

MADAME LEBLANC

Non, non ! Celle-là était sous le lit ! C'est une conspiration chaussettière, je vous le dis ! Je suis épuisée par ces disparitions !

PAUL et GERMAINE entrent, Paul avec son carnet relié cuir, Germaine avec un petit filet à papillons revisité (pour les "indices évanescents qui pourraient s'envoler", dit-elle). Ils ont un air grave, presque de professionnels de la criminologie.

PAUL (À Maurice, solennel, montrant son carnet)

Maurice, nous avons de nouvelles informations cruciales. Concernant la chaussette rayée. Nous avons suivi des pistes audacieuses. Nous soupçonnons une intervention extérieure.

GERMAINE (À Madame Leblanc, chuchotant, le regard intense)

Elle s'échappe, n'est-ce pas ? Elle a une volonté propre. Une soif d'aventure. Elle ne supporte plus la vie monotone du tiroir.

MADAME LEBLANC (Les yeux ronds, à la limite des larmes)

Vous croyez ? C'est ce que je disais ! Elle est rebelle ! Une fugitive textile !

Maurice se penche sur son comptoir, se retenant de rire.

MAURICE

Alors, qu'est-ce qu'on fait, les experts ? On organise une battue dans le quartier pour la retrouver ? Avec les chiens pisteurs ?

PAUL (Sortant une carte de Pénestin qu'il déplie sur le comptoir)

Nous avons établi une "zone de disparition prioritaire" autour de votre résidence, Madame Leblanc. Germaine, vous avez les dernières données sur les courants d'air sous les meubles ? Et les angles de rebond des chaussettes ?

GERMAINE (Tendant son filet avec autorité)

Affirmatif ! Et j'ai mon filet spécial, au cas où elle tenterait de prendre le large par la fenêtre. Ou de sauter dans un sac de linge sale pour brouiller les pistes. C'est une technique de camouflage que nous avons identifiée.

Un client entre, secoue la tête en souriant et se dirige vers les viennoiseries, résigné.

SCÈNE 3

La nuit tombe sur Pénestin. Une douce brise marine. Quelques lumières s'éteignent une à une.

MINUIT. 1H00. 2H00. Le silence règne, seulement rompu par le son lointain des vagues et le cri occasionnel d'une mouette.

3H17. PILE.

Un COUP DE CLOCHE lointain, clair et unique, résonne du clocher de l'église. Le son est net, distinct, un "dong" solitaire qui s'estompe rapidement dans la nuit.

Dans son lit impeccablement fait, PAUL se redresse d'un coup, les yeux grands ouverts, l'oreille tendue. Il regarde sa pendule numérique : 03:17. Il fronce les sourcils, d'abord perplexe, puis soupire, se disant que c'est le stress des chaussettes. Il se recouche en râlant doucement.

GERMAINE, plongée dans un roman d'aventure fantastique ("Le Secret des Elfes Campanophiles") avec une lampe de chevet, lève la tête, surprise.

GERMAINE

Tiens, c'est l'heure du loup ? murmure-t-elle, son imagination déjà en marche, avant de retourner à sa lecture.

Dans sa chambre, MONSIEUR LEBLANC (l'homme aux chaussettes), se frotte les yeux, grogne et se retourne, enfouissant sa tête sous l'oreiller.

MONSIEUR LEBLANC

Non mais quelle idée de sonner à c't'heure-là !

À la BOULANGERIE, MAURICE est déjà en train de pétrir sa pâte, les bras enfarinés. Il lève la tête, jette un œil à sa propre horloge murale.

MAURICE (À lui-même, en secouant la tête)

Encore ce son. 3h17. Pile. Ma vieille horloge de grand-mère aussi. C'est la deuxième nuit. Y'a un truc.

Chez le CURÉ BERNARD, celui-ci, en se levant pour boire un verre d'eau, entend également le coup de cloche. Il jette un œil à sa montre de poche.

CURÉ BERNARD (À voix basse, perplexe, les sourcils froncés)

Tiens donc. Quelle heure étrange pour sonner. Deux nuits de suite. Est-ce un signe ?

Même JEAN-LUC le Jardinier, qui dort la fenêtre ouverte, est légèrement troublé par le son. Il se tourne dans son lit, entre deux ronflements.

SCÈNE 4

Paul et Germaine sont attablés à leur table habituelle du café du port. Paul a l'air particulièrement grave, son café à la main, les cernes sous les yeux plus marqués que d'habitude. Il n'a visiblement pas bien dormi.

PAUL

Germaine. Nous devons parler. D'un phénomène troublant. Qui ébranle les fondations même de la routine de Pénestin.

GERMAINE (En trempant son croissant dans le café, le sourire aux lèvres)

De la chaussette ? J'ai eu une autre théorie cette nuit. Elle pourrait avoir pris le large avec un escargot marin muté ! Ou avoir été enlevée par des farfadets du linge sale !

PAUL (La coupe, catégorique, posant sa tasse avec un cliquetis)

Non. Pas la chaussette. Le clocher.

Germaine pose son croissant, intriguée et soudain très attentive au ton inhabituellement sérieux de Paul.

GERMAINE

Le clocher ? Il vous a dit ses péchés pendant la nuit ? Ou il vous a révélé une prophétie ?

PAUL (Sérieux, le regard dans le vague)

À 3h17, Germaine. Hier soir. Un coup. Un seul coup de cloche. Je l'ai distinctement entendu. C'était précis. Et ce n'était pas le vent. Ni un poisson qui tousse. Ni un goéland mal intentionné.

GERMAINE (Les yeux ronds, le souffle coupé)

Vous aussi ? J'ai cru l'entendre ! J'ai pensé que c'était un rêve bizarre où les cloches annonçaient un bal masqué secret au pied de l'église ! Ça s'est répété pour vous ?

*Paul et Germaine se regardent, un éclair de compréhension partagé.
L'ennui de Pénestin recule, faisant place à une excitation palpable.*

PAUL

Deux nuits de suite. Un seul coup. Pile à cette heure bizarre. Vous croyez que...

GERMAINE (Un grand sourire apparaît, un frisson d'excitation la parcourt)

Paul, nous avons un nouveau cas ! Un vrai cas ! Un mystère insondable ! Le Mystère du Coup de Clocher de 3h17 ! Plus fort que la chaussette, plus énigmatique que le rosier !

Germaine lâche un petit rire de pure joie, tapant des mains.

GERMAINE

Enfin ! Quelque chose qui sort de l'ordinaire ! Un mystère digne de nos talents ! Un défi pour nos méninges aiguisées !

Le BOULANGER MAURICE passe, son panier de pain sous le bras, et s'arrête en les voyant, son sourire s'élargissant.

MAURICE

Alors, les détectives, on est sur une nouvelle piste ? Pour le coup de cloche à 3h17 ? Je l'ai entendu aussi. C'est bizarre. Mon réveil m'a fait défaut les deux dernières nuits, mais j'entends toujours cette cloche.

PAUL (Le regard perçant, se levant pour affronter Maurice)

Maurice, votre témoignage est crucial. Ce n'est pas un simple "bizarre". C'est un phénomène anormal. Une violation du temps ! Nous allons interroger le Curé et le Sacristain. Et demander à tous les voisins ! Que personne ne touche à rien ! La scène du crime est... le clocher ! Le temps est notre principal suspect !

GERMAINE (Donnant un coup de coude à Paul)

Et nous aurons besoin de votre meilleure baguette de tradition. Pour nous donner des forces. Et peut-être une tarte aux pommes pour les longues nuits de surveillance !

Maurice hoche la tête, un petit rire lui échappe. Il est à la fois amusé et un peu envieux de leur énergie.

Paul et Germaine se dirigent d'un pas rapide et déterminé vers l'église. Paul a déjà son carnet ouvert, Germaine marche avec une énergie renouvelée, ses lunettes de soleil sur le nez, ses couleurs vives se détachant sur le fond pastel du village.

Ils croisent ANNE, la postière (la quarantaine, efficace, mais un peu lasse des ragots et des excentricités locales), qui distribue le courrier.

GERMAINE (S'approchant d'Anne, à voix basse et conspiratrice)

Anne, à 3h17 cette nuit, où étiez-vous ? Avez-vous vu quelque chose d'inhabituel ? Un colis suspect ?

Anne les regarde, perplexe, les bras chargés de lettres.

ANNE (Agacée, un peu blasée)

Dans mon lit, Germaine ! Comme tout le monde ! Vous enquêtez sur quoi, encore ? Sur l'heure du courrier qui n'arrive pas assez vite ?

PAUL (Sérieux comme un procureur)

Sur le temps, Anne. Sur le temps lui-même, qui semble avoir une volonté propre à Pénestin. Vous nous avez entendu ? Ce coup de cloche ?

Anne soupire bruyamment.

ANNE

J'ai cru entendre quelque chose, oui. Un ding. Mais ça doit être le vent ou un camion qui a cogné un plot. Enfin, bonne enquête ! (Elle s'éloigne rapidement, pressant le pas).

PAUL (Hoche la tête, notant)

Très suspect, Germaine. Son empressement à s'éloigner. Son refus d'admettre l'inexplicable. Notons-le : "Tendance à la dénégation face aux phénomènes inexplicables."

Le clocher de l'église se dresse majestueusement devant eux, son sommet baigné de soleil.

NOIR

ACTE II

SCÈNE 6

AU PIED DU CLOCHER DE L'ÉGLISE - NUIT

La nuit est profonde et venteuse à Pénestin. Le vent fait siffler les fils électriques et frissonner les branches des arbres. PAUL et GERMAINE sont embusqués derrière le même massif de rhododendrons, près de l'église. Ils sont emmitouflés dans des couvertures épaisses, des bonnets, des écharpes, et Paul tient une thermos fumante. Germaine a toujours ses

jumelles et un magnétophone à cassette avec un micro externe qu'elle pointe tel un fusil.

GERMAINE (Voix basse, intense, frissonnante malgré l'équipement)

Heure H moins quinze, Paul. Le froid mord, mais la quête de la vérité nous réchauffe plus que n'importe quelle couverture. On dirait que la cloche retient son souffle. La tension est palpable.

PAUL (Consultant sa montre à gousset avec la précision d'un sniper)

Précisément. C'est la phase de tension prélude à la manifestation du phénomène. Nous devons être attentifs au moindre indice. La moindre plume d'oiseau suspect, le moindre courant d'air inhabituel. Le moindre murmure.

Un CHAT NOIR, furtif, passe en miaulant doucement et se faufile entre les buissons. Germaine sursaute et pointe son micro dans sa direction avec une vitesse fulgurante.

GERMAINE (Chuchotant fort, ses yeux brillants)

Ah ! Un chat ! Un espion félin ! Vous avez vu ses yeux dans la pénombre ? Ils brillent d'une connaissance secrète ! Il est sûrement de mèche avec le clocher ! Ou il lui sert de courrier !

PAUL (Regarde le chat s'éloigner, agacé, mais notant tout de même "chat suspect" dans son carnet)

C'est un chat de gouttière, Germaine. Concentrez-vous. Nous sommes ici pour le clocher, pas pour la faune nocturne et ses manigances félines. Gardons nos objectifs clairs.

Germaine reporte son attention sur le clocher, non sans un dernier regard soupçonneux vers l'endroit où le chat a disparu.

GERMAINE

D'accord, d'accord. Mais il avait l'air de savoir quelque chose, le chat. Très coupable. Un complice silencieux.

Les minutes s'écoulaient, marquées par le souffle régulier du vent. Paul grelotte légèrement et prend une longue gorgée de sa thermos.

PAUL (Entre deux gorgées de café chaud)

Quelle abnégation. Attendre dans le froid glacial, à l'affût d'un son unique. C'est digne des plus grands détectives. Les Sherlock Holmes du terroir. Le sacrifice de soi pour la vérité.

GERMAINE (Soudain, excitée, ses jumelles rivées sur le clocher, elle retient son souffle)

Attendez ! Je crois que je vois quelque chose ! Un mouvement ! Une force invisible !

Paul se redresse, tendu, son propre petit monoculaire en main, prêt à l'action.

PAUL

Quoi ? Quoi, Germaine ? Une silhouette ? Un filin suspect ? Un sacristain furtif à une heure indue ?

GERMAINE (Les yeux rivés aux jumelles, sa voix est un murmure)

Non... c'est... c'est une ombre. Une ombre qui s'allonge. Regardez bien ! Elle danse avec le vent ! Elle frôle !

Paul prend son monoculaire et regarde. L'ombre d'une branche du grand chêne voisin, longue et fine, s'étire en effet sur la façade du clocher, bougeant doucement avec les rafales. Elle se balance dangereusement près de la petite cloche secondaire.

PAUL (Un peu déçu, mais son cerveau est déjà en ébullition)

C'est la branche du grand chêne, Germaine. Rien de plus. Mais elle est dangereusement proche de la petite cloche latérale.

GERMAINE (Persuadée, ses yeux fixés)

Mais elle bouge ! Elle frôle presque la petite cloche sur le côté ! Si le vent se lève au bon moment... elle pourrait...

Elle n'a pas le temps de finir sa phrase.

3H17. PILE.

Un COUP DE CLOCHE net et sonore retentit, unique et fort. Le son vibre dans l'air.

Paul et Germaine sursautent. Ils se regardent, les yeux écarquillés par la surprise.

GERMAINE (Un murmure émerveillé)

C'était ça ! La manifestation !

PAUL (D'une voix rauque, les yeux toujours rivés sur le clocher, puis sur la branche)

Incroyable. Mais... la branche... elle n'a pas touché au moment précis du son. J'en suis certain. Mon chronométrage est infaillible. Elle a frôlé juste après.

Le vent se lève légèrement. La branche du chêne, une fraction de seconde après le coup de cloche, vient effectivement frôler la petite cloche secondaire située sur le côté de l'édifice, non raccordée au mécanisme principal. Paul et Germaine échangent un nouveau regard, un éclair d'idée passe dans l'œil de Paul.

PAUL (D'un ton triomphant, frappant son poing dans sa paume, un sourire immense)

Germaine ! J'ai la solution ! C'est la branche ! Le vent doit être plus fort à cet instant précis, et elle touche la petite cloche secondaire ! Mon

observation de la seconde est juste après le son, mais elle est la cause !
C'est le délai d'une cause à effet ! Le son est plus rapide que l'impact visuel
!

Germaine est un peu déçue, son visage se referme légèrement.

GERMAINE La branche ? Mais... c'est si... logique. Si... prosaïque. Pas de fantôme ? Pas de conspiration de cloches extraterrestres ? Pas d'agent secret à plumes ? Juste une branche ?

PAUL (Déjà en train de ranger ses affaires avec une énergie nouvelle, le sourire aux lèvres)

Logique et imparable ! Le mystère est résolu, Germaine ! Nous avons déjoué le secret du clocher ! Le Grand Problème du Coup de Clocher de 3h17 est clos ! Et c'est grâce à notre rigueur scientifique ! La nature a ses ruses, mais nous avons les nôtres !

Germaine soupire, mais un petit sourire apparaît. La solution est simple, mais au moins, ils ont eu leur dose d'enquête.

GERMAINE

Il faudra la couper, cette branche. Avant qu'elle ne recommence à faire ses bêtises sonores et à donner de faux espoirs aux ornithologues en quête de phénomènes paranormaux.

PAUL (Se levant avec entrain)

Excellent plan ! Opération "Coupe-Branche" ! Ce sera notre projet pour demain ! Un problème résolu ! Et nous l'annoncerons au village !

Ils commencent à remballer leurs couvertures et leur matériel, laissant derrière eux un clocher silencieux et une nuit qui se termine.

NOIR

SCÈNE 7

Le lendemain matin. Le soleil brille sur Pénestin. Paul et Germaine sont de retour au pied du clocher, munis d'un équipement de jardinage absolument inadapté et hilarant. Paul a un SÉCATEUR GÉANT de jardinier professionnel, une sorte de perche télescopique avec des mâchoires énormes, qui lui donne l'air d'un bûcheron maladroit. Il se bat avec une échelle pliante qu'il tente de stabiliser sur le terrain accidenté. Germaine, avec un casque de chantier jaune vif trop grand pour elle et des gants de ménage roses, tient un PLAN DESSINÉ À LA MAIN du clocher avec des flèches et des annotations farfelues comme "Zone de Frappe Sonore", "Point d'Impact de la Branche Maléfique", et des cercles marqués "Vortex Éolien Possible".

GERMAINE (En consultant son plan avec une autorité comique)

Bien. La branche suspecte est là. Angle d'approche : Nord-Est. Altitude estimée : Sept mètres et vingt-trois centimètres. Vitesse du vent hier soir : environ 15 km/h. Nous devons simuler les conditions pour une coupe chirurgicale. Précision et efficacité sont les maîtres-mots, Paul.

PAUL (En se débattant avec l'échelle qui vacille dangereusement sous ses tentatives de la caler)

C'est facile à dire, Germaine ! Cette échelle est plus capricieuse qu'un crabe breton sous la pleine lune ! Et mon sécateur est lourd ! On dirait une arme de siège !

Le BOULANGER MAURICE passe en livrant son pain, son tablier blanc fariné. Il s'arrête un instant, l'air amusé, secouant la tête.

MAURICE (Souriant)

Alors, Paul, Germaine, on fait du jardinage acrobatique ce matin ? Pour la cloche qui sonne le matin ? C'était juste une branche ? Tout ça pour ça ?

PAUL (Avec dignité, mais le souffle court à cause de l'effort)

Monsieur le Boulanger, nous sommes sur le point de clore le Grand Problème du Coup de Clocher de 3h17. La coupable est une branche. Nous allons l'appréhender et la neutraliser définitivement. Pour la paix du village.

GERMAINE (Avec emphase, ses gants roses agités comme des drapeaux)

C'est une opération délicate, Maurice. Une science de la taille. Il ne s'agit pas de couper n'importe comment ! Nous devons préserver l'équilibre énergétique de l'arbre tout en éliminant la nuisance sonore.

Maurice hausse les épaules avec un petit rire étouffé, lui-même un peu perplexe devant tant de sérieux pour une branche. Il continue son chemin.

Paul réussit enfin à stabiliser l'échelle contre le mur du clocher. Il commence à grimper, le sécateur géant à la ceinture, un peu maladroitement.

GERMAINE (De la base, donnant des instructions comme une cheffe d'orchestre, pointant son plan)

Plus à gauche, Paul ! Attention à l'herbe à puce ! Et n'oubliez pas notre principe : toujours couper avec discernement ! Visualisez la coupe parfaite ! La ligne de fracture ! Ne regardez pas en bas !

Paul monte, le souffle court, les muscles tendus. Il arrive enfin à portée de la fameuse branche. Il se contorsionne pour l'atteindre avec le sécateur télescopique, le visage rouge d'effort.

PAUL (Avec effort, sa voix forcée par l'effort)

Je l'ai ! J'ai la coupable ! Prêt à la neutraliser, Germaine ! Le moment de vérité !

GERMAINE (Les poings serrés, un regard de victoire immense)

Coupez, Paul ! Coupez pour la tranquillité de Pénestin ! Coupez pour la science ! Coupez pour la chaussette rayée qui a besoin de dormir !

Paul fait un effort colossal, ses lunettes glissent sur son nez. Le CLAC ! assourdissant du sécateur résonne dans l'air. La branche coupée tombe au sol avec un bruit sec et lourd.

Paul redescend l'échelle, fier, essuyant son front avec le revers de sa main. Il brandit le sécateur comme un trophée, le petit morceau de branche coupée accroché à une des lames, preuve irréfutable de sa victoire.

PAUL

Victoire ! Le coupable a été appréhendé et neutralisé ! Le mystère du clocher est clos ! La preuve est entre mes mains ! Pénestin peut dormir tranquille !

GERMAINE (Court vers lui, le félicitant chaleureusement, elle lui donne une tape amicale sur l'épaule)

Paul, vous êtes un génie botanique ! Le monde peut enfin dormir sur ses deux oreilles ! C'est une page d'histoire qui s'écrit pour Pénestin ! Un modèle de résolution de problème !

Paul et Germaine sont assis à une table en terrasse, sirotant un diabolo menthe, l'air satisfait et suffisant. Ils racontent leur "exploit" à qui veut l'entendre. Quelques habitants les écoutent, amusés ou agacés. La petite branche coupée est posée sur la table comme une pièce à conviction.

MONSIEUR LEBLANC (Un peu agacé, en buvant son café avec une grimace)

Alors c'était juste une branche ? Tout ce raffut pour une branche ? Mes nuits blanches pour une vulgaire branche ? C'est... décevant.

PAUL (Bombant le torse, montrant la branche coupée comme un sceptre)

Une branche stratégiquement positionnée, Monsieur Leblanc ! Qui cognait à une heure stratégique ! C'est le genre de subtilité que seuls de vrais

experts peuvent déceler. La cause était là, sous nos yeux, mais masquée par la banalité !

GERMAINE (Avec un clin d'œil complice, sirotant son diabolo avec délectation)

C'est comme la chaussette rayée, Monsieur Leblanc. Le problème semble simple, mais la vérité est bien plus complexe. Il faut savoir lire entre les lignes... ou entre les branches... ou entre les fils de couture de la machine à laver ! Le diable est dans les détails, Monsieur !

Le groupe rit doucement. Le CURÉ BERNARD passe devant le café, s'arrêtant pour les saluer, un chapeau de paille sur la tête.

CURÉ BERNARD (Souriant, un peu fatigué, mais sincère)

Alors, la branche est coupée ? Tant mieux. On dormira tous mieux maintenant. La paroisse vous remercie pour ce... service rendu à la sérénité nocturne.

Paul et Germaine échangent un regard triomphant. Ils sont les héros du jour.

La pièce est calme et paisible. Seul le TIC-TAC d'une vieille horloge à coucou résonne doucement.

Paul est dans son lit, immaculé, Germaine dans le sien, son roman d'aventure posé sur sa table de nuit. Ils ont le sourire aux lèvres, fiers de leur résolution. L'heure fatidique approche. Ils attendent, sereins, prêts à savourer le silence.

3H17. PILE.

Un COUP DE CLOCHE lointain, clair et unique, résonne dans le silence de la nuit. Exactement comme avant. Un seul. Ni plus, ni moins. Le "DONG" familier.

Paul se redresse, les yeux écarquillés, le souffle coupé. Son sourire s'est évanoui. Le visage figé par l'incrédulité. Germaine, elle aussi, est assise

dans son lit, le roman qu'elle lisait tombé à ses pieds. Son menton tremble légèrement.

Ils se regardent, à travers les murs de leurs maisons respectives, les visages pâles, incrédules et terrifiés.

PAUL (VOIX OFF) (Sa voix est un murmure incrédule)

C'était impossible. La branche avait été coupée. Sciée. Nettoyée. Il n'y avait plus rien. Nous l'avons documentée, analysée, éliminée !

GERMAINE (VOIX OFF)

Mais le clocher... il a sonné. Encore. Comme s'il se moquait de nous. Comme s'il nous disait... que ce n'était pas la fin. Que nous avions tout faux. Il nous a trompés !

Leur triomphe se transforme en perplexité, puis en une nouvelle détermination. Le mystère est loin d'être résolu. Il vient même de s'épaissir. Une nouvelle couche de complexité.

NOIR

SCÈNE 8

Le salon de Germaine est devenu le quartier général de crise absolue. Des cartes déchirées gisent au sol, des papiers froissés jonchent la table basse. Paul et Germaine sont assis, tendus, le regard dans le vide, les traits tirés. Le carnet de Paul est ouvert, mais aucune nouvelle note n'y est inscrite, juste des ratures frénétiques.

GERMAINE (Voix basse, presque un murmure, comme si elle parlait d'une trahison)

C'est une humiliation, Paul. Une débâcle. Nous l'avons coupée. Je l'ai vue tomber. Vous l'avez vue tomber. Nous l'avons même photographiée au sol, la preuve du crime, le trophée de notre victoire éphémère !

PAUL (Hoche la tête lentement, pensif, la mine défaite, presque abattu)

J'ai vérifié ce matin. La branche est toujours au sol. La petite cloche secondaire est dégagée. Aucune trace d'un quelconque... retour à l'envoyeur. C'est illogique, Germaine. C'est... contre toutes les lois de la physique que nous connaissons. Contre toute ma méthodologie. Mon système est brisé !

Un silence pesant s'installe, lourd de leur déception. Leurs certitudes, d'habitude si robustes face aux faux problèmes, sont profondément ébranlées par ce vrai faux problème.

GERMAINE

Alors... si ce n'est pas la branche... qu'est-ce que c'est ? Une force invisible ? Un esprit farceur qui se moque de nous ? Un poltergeist clocheton qui danse sur nos nerfs ? Ou... (ses yeux s'illuminent d'une nouvelle folie) ...ou le clocher est vivant ?!

Paul fronce les sourcils, il se lève et arpente la pièce comme un lion en cage. Son cerveau tourne à plein régime, cherchant désespérément une explication qui ne réduirait pas à néant toute leur crédibilité d'experts.

PAUL

Nous devons réviser nos hypothèses. Éliminons le connu, pour aborder l'inconnu. Et l'inconnu, Germaine, c'est ce qui nous excite le plus ! Le clocher est notre adversaire, notre énigme ultime !

GERMAINE (Les yeux brillants d'une nouvelle inspiration, un sourire apparaît sur ses lèvres, une étincelle de génie fou)

Et si le clocher avait... une mémoire ? Une mémoire des événements passés ! Comme un éléphant, mais en pierre !

Paul la regarde, perplexe, stoppant net son va-et-vient, une grimace sur le visage.

PAUL

Une mémoire, Germaine ? Vous voulez dire qu'il se souvient de l'heure à laquelle il sonnait ? Qu'il a développé une habitude neuronale ? Un automatisme ?

GERMAINE

>Exactement ! Il a pris l'habitude de sonner à 3h17 à cause de la branche, et maintenant, même sans elle, il continue ! Comme un réflexe pavlovien ! Mais ce n'est pas tout... Peut-être qu'il essaie de nous dire quelque chose de plus profond ! Un message ! Un SOS ! Une confession !

Paul tapote son stylo sur son carnet, de plus en plus fasciné malgré lui. L'idée est farfelue, même pour lui, mais elle est la seule à offrir une lueur de solution dans cette impasse qui préserve un sens à leur quête. L'idée d'un clocher avec une conscience le fascine.

PAUL

Un message ? À 3h17 ? Qu'est-ce qu'une cloche pourrait bien vouloir nous dire ? "Attention au pigeon sur le toit gauche, il prépare une farce" ? "N'oubliez pas vos parapluies cet après-midi, un fantôme pleure" ? "La recette secrète du Kouign-amann est cachée sous la cinquième pierre de l'autel, mais attention au dragon !" ?

GERMAINE

Non, non ! Quelque chose de plus existentiel ! Une vérité cachée. Peut-être que 3h17 n'est pas juste une heure, mais un code ! Un anagramme ! Ou un compte à rebours vers un événement capital ! Le jour où Pénestin sera submergée par les moules mutantes !

Paul se frotte les mains, l'enthousiasme grandissant, une nouvelle flamme dans les yeux.

PAUL

Très bien. Nous allons tenter de le décrypter. Si le clocher a un message, nous, les Spécialistes des Faux Problèmes, sommes les seuls à pouvoir l'entendre et le comprendre. Le plus grand mystère de Pénestin... est maintenant à un niveau supérieur ! Une communication inter-espèces !

SCÈNE 9

Le salon de Germaine est transformé en un véritable laboratoire de décryptage et d'expérimentation encore plus poussé. Des cartes de Pénestin sont punaisées au mur. Paul y a tracé des lignes de "flux énergétique" et des croix de "points d'impact" imaginaires. Des aiguilles et des fils rouges relient des lieux mystérieux sur la carte. Germaine est assise devant une pile de vieux livres d'histoire locale, de dictionnaires, d'ouvrages sur l'ésotérisme, de manuels de cryptographie, et même un vieux grimoire sur les symboles celtiques. Le MÉTRONOME est réglé sur un rythme différent, émettant un tic-tac hypnotique qui semble rythmer leurs pensées.

GERMAINE (En feuilletant un vieux grimoire poussiéreux sur les légendes bretonnes, des notes collantes partout)

"L'Heure du Chou" était à 3h du matin, pas 3h17. Donc, ce n'est pas ça. Et pas de "Jour de la Sardine Mystérieuse" qui coïncide non plus. Le clocher est plus subtil que les légendes locales. Plus retors.

PAUL (Mesurant des distances sur la carte avec une ficelle nouée à un crayon, l'air d'un tacticien militaire)

J'ai calculé, Germaine. 3h17. C'est exactement 197 minutes après 02h00 du matin. Le chiffre 197. Quel est son sens caché ? Un numéro de maison ? Le nombre de mouettes sur le port à marée basse un jour de brume intense ? Ou le nombre de crêpes vendues un jour de vent et de pluie ?

GERMAINE (Frappe la table avec enthousiasme, le métronome vacille violemment et tombe presque)

Et si ce n'était pas un chiffre, mais une lettre ? Le "trois" pour la troisième lettre de l'alphabet, le "un" pour la première, le "sept" pour la septième ! C-A-G ! Qu'est-ce que C.A.G. ? C'est le début d'un mot secret ! D'une phrase codée !

Paul stoppe ses calculs, le regard vide, puis une lueur s'allume, une idée qu'il ose à peine prononcer.

PAUL

C.A.G... Cargo ? Cagoule ? Cageot ? Cela pourrait être un indice vers un trésor caché de cageots, Germaine ! Ou un code secret pour une livraison de poissons à trois heures dix-sept, commandée par le clocher lui-même pour ses amis les goélands !

GERMAINE (D'un air conspirateur, se penchant en avant)

Ou un signe d'une conspiration de cloches intelligentes ! Et si toutes les cloches du canton communiquaient entre elles, à l'insu de tous ? Et 3h17 serait le "top départ" d'un réseau secret de sonneries ! Un signal d'alarme pour... les sardines ! Ou les huîtres ! Qui sait ce qu'elles nous cachent !

Ils se regardent, l'idée les emballe, leur imagination s'embrase.

PAUL

Mais il faut le vérifier ! Nous devons aller "parler" au clocher ! Lui laisser un message ! Mais cette fois, une communication directe ! Une question sans équivoque !

SCÈNE 10

La scène est surréaliste. Paul et Germaine sont agenouillés devant la porte de l'église, munis de planches et de craies multicolores. Ils ont installé un grand tableau noir improvisé sur le sol, avec des chiffres et des lettres.

GERMAINE (En écrivant à la craie, avec application, des lettres majuscules)

"CHER CLOCHER, QUEL EST VOTRE MESSAGE ? EST-CE C.A.G. ? SOMMES-NOUS SUR LA BONNE PISTE ? NOUS ATTENDONS VOTRE RÉPONSE."

Paul ajoute des symboles étranges, des flèches et des points d'interrogation, comme une formule mathématique complexe. Il dessine même une petite horloge stylisée avec les aiguilles sur 3h17.

PAUL

Nous devons lui montrer que nous sommes ouverts au dialogue. Peut-être qu'il attendait juste une âme réceptive. Une cloche qui a quelque chose à dire, ça ne se confie pas au premier venu. Surtout pas aux humains qui ne savent pas écouter.

GERMAINE (Avec emphase, le doigt levé)

Et si le son de 3h17 était le début d'une conversation ? Le premier mot d'une phrase ! Le "bonjour" d'un dialogue cosmique ! Nous devons être patients et respectueux.

Ils attendent, immobiles, observant le clocher, la tête penchée, dans un silence comique. Les secondes s'étirent. Le vent souffle doucement.

PAUL (Regarde sa montre à gousset, déçu, un soupir)

Il est 3h18. Il n'a pas sonné. Notre message n'a pas été compris. Ou il est trop timide. Ou il se moque de nos questions. Ou il a perdu la craie.

GERMAINE (Soudain, illuminée, se tapant le front avec la paume de sa main gantée de rose)

Mais oui ! Il est trop timide ! Nous l'avons mis sous pression ! C'est une cloche introvertie ! Il faut être plus subtil ! Ce n'est pas une conversation directe qu'il veut, c'est une observation silencieuse ! Une écoute active !

Ils se relèvent, remballant leurs craies et leurs planches.

PAUL

Subtil... Qu'est-ce qu'une cloche timide voudrait d'une communication ? Si elle ne répond pas directement, c'est qu'elle veut nous montrer quelque chose.

GERMAINE

Une réponse indirecte ! Un signe ! Nous devons observer les signes autour de Pénestin. Tout signe. Chaque ombre, chaque souffle, chaque bruit... Ils sont la voix du clocher ! Ses murmures !

Ils se dirigent d'un pas pensif vers le port, leurs silhouettes se découpant sur la mer sombre.

SCÈNE 11

Paul et Germaine sont en patrouille nocturne. Ils se déplacent à pas feutrés, munis de leur équipement d'espionnage revisité et amélioré. Paul a un ÉNORME CORNET ACOUSTIQUE fait d'un vieux haut-parleur et d'un entonnoir de cuisine géant, qu'il pointe dans toutes les directions. Il ressemble à un alien essayant de capter des signaux. Germaine, elle, porte un casque d'écoute de musicien à l'ancienne, branché à un petit magnétophone à cassettes (pour enregistrer d'éventuels "indices sonores" et la "voix du clocher"), avec une antenne qu'elle déploie.

GERMAINE (Voix chuchotée dans le casque, avec une concentration absolue, comme si elle était en pleine mission d'infiltration)

Le silence est notre ami, Paul. Chaque murmure du vent, chaque aboiement de chien lointain, chaque vague qui s'écrase sur la plage... Tout pourrait être un indice. La signature sonore du mystère se cache dans l'imperceptible.

PAUL (Voix étouffée par le cornet, la tête tournée dans tous les sens, comme un radar)

Mon cornet capte tout, Germaine ! Je perçois même le ronflement de Monsieur Leblanc à trois rues d'ici ! C'est un vrai festival sonore ! J'entends les étoiles chanter et les mouettes discuter de la météo !

Ils s'arrêtent au coin d'une rue près de l'église, Paul pointant son cornet vers le clocher.

3H10.

Le silence règne, hormis les sons habituels de la nuit à Pénestin. Le vent léger fait frissonner les feuilles.

GERMAINE (Regardant sa montre, un doigt sur ses lèvres)

L'heure approche. Restons concentrés. C'est le moment critique. Nos sens doivent être aiguisés.

Ils attendent, immobiles, l'air tendu, leurs silhouettes étranges sous les lampadaires.

3H17. PILE.

Le COUP DE CLOCHE retentit. Un "DONG" clair, unique, résonne et s'estompe.

Cette fois, Paul et Germaine réagissent différemment. Paul, cornet braqué, penche la tête, les yeux mi-clos, les sourcils froncés. Germaine, les yeux fermés, se concentre sur les sons dans son casque, ses doigts tapotant le magnétophone.

PAUL (À voix basse, excité, pointant son cornet vers une zone du village légèrement décalée par rapport à l'église)

Attendez... Le son... il vient d'ici ! C'est comme s'il était... dévié ! Ou qu'il sortait d'un autre point !

GERMAINE (Ouvre les yeux, étonnée, retire un écouteur, un air de révélation sur le visage)

Vous avez raison ! L'écho est différent ce soir. Ce n'est pas le clocher lui-même... c'est... comme s'il était réfléchi ! Ou qu'une autre cloche répondait, une cloche cachée ! La voix cachée de Pénestin !

Ils se mettent à bouger, Paul pivotant son cornet, Germaine tournant la tête, tentant de "triangler" la source du son. Leurs mouvements sont comiques, dignes de danseurs contemporains cherchant une fréquence perdue, se cognant presque l'un l'autre dans le noir.

PAUL (Pointant une vieille maison un peu à l'écart, avec une lumière faible et vacillante filtrant du grenier)

Là ! Je l'ai ! Le son semble rebondir sur cette vieille bâtisse ! La maison de Madame Dubois !

GERMAINE (Hoche la tête avec force, un sourire triomphant)

La maison de Madame Dubois ! Celle qui est en rénovation depuis des années ! Personne n'y habite, ou presque ! C'est une façade pour un mystère ! Un repaire !

Paul et Germaine échangent un regard. Une nouvelle piste, bien plus concrète que les fantômes ou les conspirations de moules, s'ouvre à eux.

PAUL

Une rénovation, Germaine. Des travaux... Ça, c'est un problème que nous connaissons ! Un vrai problème de terrain ! Le clocher nous a donné un indice physique !

GERMAINE (Souriant, le souffle court d'excitation, tapant Paul dans le dos)

Alors, si le clocher nous a parlé, il nous a menés là ! C'est le message ! Le clocher voulait qu'on aille voir ce qui se passe dans cette maison ! C'est un détective à sa manière !

Ils se dirigent d'un pas déterminé vers la maison, l'excitation palpable, leurs équipements comiques se balançant à chaque pas, le cornet de Paul pointant vers le ciel comme un phare.

NOIR

ACTE III

SCÈNE 12

Paul et Germaine sont devant la vieille maison de Madame Dubois, qui est en rénovation depuis des années. Des bâches de chantier recouvrent certaines fenêtres, flottant légèrement au vent. Une lumière faible, vacillante, filtre du grenier, comme une luciole perdue. Des outils sont éparpillés sur le porche, des seaux de peinture renversés, des pinceaux oubliés.

PAUL (À voix basse, comme un agent secret en mission d'infiltration, son cornet acoustique toujours en main)

La lumière vient du grenier, Germaine. Le lieu de tous les secrets. L'autre des mystères. C'est l'épicentre du phénomène. Le cœur du réseau campanien.

GERMAINE (Frappant doucement mais fermement à la porte, avec un air d'autorité qui ferait pâlir un huissier)

Allô ? Y a quelqu'un ? C'est la Brigade des Sons Anormaux de Pénestin ! Nous sommes en mission ! Ouvrez au nom de la tranquillité publique !

La porte s'entrouvre à la dérobée, avec un grincement sinistre. Un homme d'âge mûr, MONSIEUR LÉON (un peu hirsute, des lunettes sur le nez, vêtu d'un vieux pull rapiécé et d'un pantalon taché de peinture, l'air d'un éternel bricoleur nocturne et un peu somnambule), apparaît, un marteau à la main, visiblement surpris et à moitié endormi.

MONSIEUR LÉON (Perplexe, une trace de peinture bleue sur la joue, bâillant)

Madame Germaine ? Monsieur Paul ? Que faites-vous ici à cette heure ? Vous avez des soucis de plomberie ? Ou ma vieille radio vous dérange ?

PAUL (Sortant une petite lampe-torche qu'il pointe vers le ciel, puis vers lui-même, comme un projecteur de théâtre)

Monsieur Léon, nous sommes ici pour un problème de la plus haute importance. Un problème qui touche la fibre même de Pénestin. Le clocher. Il nous a parlé.

MONSIEUR LÉON

Le clocher ? Mais il est très bien, le clocher. Il ne me dérange pas du tout. Je l'entends à peine d'ici. Sauf quand il sonne pour la messe, mais c'est normal.

GERMAINE (L'interrompant, le regard perçant, presque accusateur)

Mais la cloche, Monsieur Léon ! Celle qui sonne à 3h17 ! Chaque nuit ! Nous l'avons traquée, suivie à la trace, et elle nous a menés jusqu'ici ! Votre maison est le point zéro !

Monsieur Léon éclate de rire, un rire rauque et sincère qui surprend Paul et Germaine, qui s'attendaient à une confession solennelle.

MONSIEUR LÉON (Tapant sur sa cuisse, amusé)

Ah ça ! C'est ma cloche ! Venez, venez, je vais vous montrer ! Ne restez pas là, vous allez prendre froid ! Et vous allez réveiller les voisins avec votre Brigade des Sons !

Paul et Germaine, interloqués, se regardent. Monsieur Léon les fait entrer, et ils montent derrière lui, à travers un couloir sombre et encombré de vieux meubles et de toiles d'araignées, jusqu'au grenier. Le grenier est un capharnaüm d'objets anciens, de meubles à restaurer, de pots de peinture et de pinceaux. Au milieu de tout ce désordre, suspendue à une vieille poutre en bois, se trouve une PETITE CLOCHE EN CUIVRE ornée, avec un mécanisme d'horlogerie rudimentaire et quelques engrenages attachés. Elle est à peine plus grande qu'une tasse à thé.

GERMAINE (Le souffle coupé, les yeux ronds, son casque jaune de travers)

Une autre cloche ! Mais... miniature ! Et elle est... si mignonne !

MONSIEUR LÉON (Avec fierté, caressant la petite cloche)

Oh oui. Je l'ai trouvée il y a des années, dans un vide-grenier à côté de Vannes. Un mécanisme horloger curieux, de fabrication artisanale. Je l'ai restaurée et je l'ai installée ici. Je la trouve charmante, non ? Un petit air d'autrefois. Elle me tient compagnie quand je bricole.

PAUL (Pointant le mécanisme du doigt, incrédule, son cornet acoustique pointant vers le plafond)

Et elle sonne... à 3h17 ? Précisément ?

MONSIEUR LÉON (Hoche la tête simplement, comme si c'était la chose la plus normale du monde, un sourire doux)

Oui. C'est l'heure où je finis souvent mes bricolages nocturnes. Il fallait bien une petite sonnerie pour marquer le coup et me signaler d'aller me faire une bonne tisane. Vous savez, on ne voit pas le temps passer quand on restaure une vieille commode ou qu'on rabote une planche. J'avais réglé

un vieux réveil sur 3h17 il y a des années, je n'ai fait que recopier l'heure sur la cloche. C'est un peu ma marque de fabrique ! Un petit rituel.

Paul et Germaine sont muets de stupeur. La solution est à la fois incroyablement simple, désarmante de banalité, et... parfaitement absurde. Tout ce mystère, toute cette enquête, les nuits blanches, les théories farfelues, pour un bricoleur nocturne et sa tisane.

GERMAINE (À Paul, les yeux ronds, un filet de voix, comme si elle venait de comprendre une blague cosmique)

Le clocher nous a menés... à la tisane de Monsieur Léon. Toutes nos théories... toutes nos pistes... le réseau campanien...

PAUL (Un peu défait, son visage s'est écroulé, puis un sourire forcé et une nouvelle lueur dans les yeux, il sort son carnet et écrit frénétiquement)

La plus grande énigme de Pénestin. Résolue par un amateur de boisson chaude. Qui l'eût cru ? Mais attendez, Germaine... Ce n'est pas si simple. Ce n'est jamais si simple.

Monsieur Léon, inconscient de la gravité de leur "découverte" et de leur déconvenue, regarde sa cloche avec tendresse.

MONSIEUR LÉON

Bon, maintenant que vous avez trouvé ma petite cloche, je vais pouvoir vous l'arrêter si ça vous gêne. Je peux la dérégler, ce n'est pas un problème.

GERMAINE (L'interrompant brusquement, les yeux brillants d'une nouvelle folie, d'une nouvelle certitude, elle attrape le bras de Monsieur Léon)

Non ! Non, ne l'arrêtez pas, Monsieur Léon ! C'est un message ! Le clocher nous a parlé, et il nous a menés ici ! Il savait que cette cloche existait ! C'est la confirmation que les cloches communiquent entre elles ! Votre cloche est un relais ! Une antenne !

Paul, reprenant ses esprits et voyant la nouvelle étincelle dans les yeux de Germaine, sort son carnet. Un air pensif mais finalement satisfait s'installe sur son visage. Le mystère n'est pas "résolu" par la raison, mais par leur persévérance (et le destin), et il se transforme en une nouvelle forme de complexité à leurs yeux.

PAUL

Monsieur Léon, vous êtes, sans le savoir, un maillon essentiel dans la chaîne des mystères de Pénestin. Votre cloche... elle a parlé au clocher. C'est un dialogue secret entre objets inanimés. Nous venons de lever le voile sur un réseau de communication campanien souterrain ! Un secret que seuls les vrais initiés peuvent comprendre !

Monsieur Léon les regarde, toujours aussi perplexe, mais amusé par la folie douce de ses voisins. Il secoue la tête, sourit, et s'éloigne pour aller chercher sa tisane, laissant Paul et Germaine dans leur nouvelle certitude.

SCÈNE 13

Quelques jours plus tard. La vie a repris son cours normal à Pénestin. Le soleil brille doucement sur le port. Paul et Germaine sont installés à leur table habituelle en terrasse, sirotant leurs diabolos menthe. Ils sont en pleine discussion animée, toujours un peu fiers de leur "réussite" concernant la cloche de Monsieur Léon, qu'ils présentent désormais comme une "découverte scientifique majeure" ou une "percée dans la communication inter-espèces".

GERMAINE (Avec conviction, en remuant son diabolo avec une paille)

Vous voyez, Paul ? Le clocher nous a parlé. Il nous a guidés, pas à pas. C'était un message divin sous forme de tintement ! Une invitation à découvrir la connexion inter-cloches ! Une preuve que le village est bien plus vivant que nous le pensions !

PAUL (Hoche la tête solennellement, sirotant son diablo, son carnet posé à côté de lui, ouvert sur une page de "conclusions")

Un guide silencieux, Germaine. Qui nous a menés à la source de l'énigme. Une belle preuve de la complexité des choses, même quand elles semblent simples. Qui aurait cru que la vérité se cachait dans une relation à distance entre une cloche d'église et une cloche de tisane ? C'est une symphonie inaudible pour le commun des mortels.

Le CURÉ BERNARD passe devant eux, souriant, un chapeau de paille sur la tête, l'air apaisé.

CURÉ BERNARD (Souriant)

Alors, Paul, Germaine, la nuit est calme désormais ? Plus de mystères à 3h17 ? On peut enfin dormir tranquille ? J'ai bien dormi ces derniers jours, je dois dire.

GERMAINE (Avec un air entendu, faisant un clin d'œil, un sourire mystérieux)

Disons, Curé, que le mystère a révélé sa face cachée. Nous avons découvert un réseau souterrain de communications sonores. Nous sommes toujours sur le qui-vive, naturellement. La science ne dort jamais. Et la communication non plus.

Paul acquiesce avec une gravité feinte, sirotant son diablo. Le Curé sourit, un peu amusé, et continue son chemin en secouant la tête, sans chercher à comprendre.

Soudain, le regard de Germaine se pose sur le port. Elle fronce les sourcils, puis ses yeux s'écarquillent, une nouvelle étincelle d'excitation.

GERMAINE (À voix basse, intriguée, un frisson d'excitation la parcourt)

Paul... Vous ne trouvez pas qu'il manque quelque chose ? Sur le quai, juste là...

Paul suit son regard. Le BANC PUBLIC, habituellement placé sur le quai, près des petits bateaux, est ABSENT. L'espace est vide, comme si le banc n'avait jamais été là.

PAUL (Interloqué, posant brusquement son verre, son visage se fige)

Le banc ! Le banc du port ! Il a disparu ! Encore !

Un PÊCHEUR, MARCEL (un vieux loup de mer, la soixantaine, le visage buriné par le soleil, blasé par les mystères de Pénestin), est assis un peu plus loin, réparant un filet. Il les regarde d'un air amusé, un sourire en coin.

PÊCHEUR MARCEL (Sans lever les yeux de son filet, un sourire en coin, comme s'il parlait de la météo)

Ah, ça ? C'est le banc. Il disparaît souvent. Mais il revient. Toujours. Personne n'y fait attention. C'est le banc fantôme de Pénestin. Il fait sa petite promenade nocturne.

GERMAINE (À Paul, les yeux ronds, la bouche entrouverte, indignée)

Il revient ? Mais comment ? Et pourquoi ? Et personne ne fait rien ? C'est une abomination pour le mobilier urbain ! Une violation de l'espace public !

PAUL (Se levant brusquement, son carnet et son stylo déjà à la main, l'excitation le gagnant, une nouvelle mission en vue)

Germaine ! C'est... c'est extraordinaire ! Une disparition récurrente ! Un phénomène inexpliqué ! Un mystère que personne n'a osé élucider ! Un défi pour la logistique municipale !

GERMAINE (Se lève aussi, un sourire gourmand aux lèvres, tapant du pied, ses yeux pétillants)

Et personne ne s'en inquiète ! Le village est aveugle ! Mais pas nous, Paul ! C'est un cas qui dépasse toutes les chaussettes du monde ! C'est le travail d'une vie ! Le mystère du banc !

Ils se dirigent d'un pas rapide et déterminé vers le quai vide, leurs silhouettes se découpant sur l'horizon marin, déjà en pleine discussion sur les "courants marins qui emportent les bancs" ou les "sociétés secrètes de déménageurs de mobilier urbain".

Le soleil se lève sur Pénestin. Les premières lueurs dorées éclairent le port. Au petit matin, le BANC DU PORT est de nouveau à sa place, comme si de rien n'était. Parfaitement immobile, comme s'il n'avait jamais bougé.

Paul et Germaine sont déjà là, cachés derrière un tas de filets de pêche, leurs jumelles pointées sur le banc. Ils observent, sidérés, mais avec une nouvelle détermination.

GERMAINE (Un murmure émerveillé, les yeux rivés sur le banc)

Il est revenu ! Juste comme le pêcheur l'avait dit ! Mais comment ? Et par quelle puissance ? Est-ce un banc magicien ? Un banc téléporteur ? Ou un banc qui a des jambes secrètes ?

PAUL (Ferme son carnet avec un claquement sec, un sourire triomphant de défi aux lèvres, il a déjà une nouvelle théorie)

Germaine, vous avez vu ça ? Le banc... il a encore fait son tour de passe-passe ! C'est plus qu'une simple blague, c'est une question de dignité municipale ! Et un problème de logistique paranormale ! Un cas de mobilier urbain errant !

GERMAINE (Les yeux pétillants, elle donne un petit coup de coude à Paul, le regard déjà tourné vers de nouvelles aventures)

Paul, il semblerait que Pénestin ait encore des secrets bien plus profonds à nous révéler que ce que nous pensions. Et cette fois... la preuve est assise, ou plutôt n'est pas assise, devant nous !

Ils se regardent, complices. Un nouveau mystère est né, et les "Spécialistes des Faux Problèmes de Pénestin" sont plus que jamais prêts à relever le défi, leur quête sans fin pour l'absurde à peine commencée.

NOIR

**Ce texte est offert gracieusement à la lecture.
Avant toute exploitation
publique, professionnelle ou amateur,
vous devez obtenir l'autorisation de la SACD : www.sacd.fr**

**Pour toutes questions, contactez-moi par mail :
frndzeric@gmail.com**

ANNEXES

Fiche Personnages

Personnages Principaux

Paul

Rôle : Le co-enquêteur principal, cerveau auto-proclamé de la "Brigade des Faux Problèmes".

Âge : 68 ans.

Description Physique : Coiffure au gel impeccable, même après une nuit blanche d'enquête. Tient toujours un petit carnet relié en cuir et un mètre ruban sur lui. Porte souvent des tenues de jardinage ou de détective (trench-coat imaginaire) impeccables, même dans les situations les plus incongrues.

Personnalité :

Rigoureux et Méthodique (à sa manière) : Obsédé par les chiffres, les mesures, les théories complexes et les protocoles. Tente d'appliquer une logique scientifique à des situations absurdes.

Très sérieux : Prend chaque "faux problème" avec une gravité solennelle, comme s'il s'agissait d'une affaire d'État.

Facilement déstabilisé : Lorsque ses théories s'avèrent fausses (même si elles le sont souvent), il est momentanément abattu avant de rebondir avec une nouvelle hypothèse encore plus farfelue.

Enthousiaste : Retrouve toujours une énergie folle face à un nouveau mystère, qu'il soit minuscule ou inexistant.

Légèrement agacé par Germaine : Malgré leur complicité évidente, les envolées lyriques et les "preuves" fantaisistes de Germaine le font parfois soupirer.

Tics/Manies : Note tout dans son carnet, mesure tout ce qui lui tombe sous la main, siffle d'un air pensif quand il réfléchit.

Évolution : Commence comme un homme qui cherche la logique, même là où il n'y en a pas, pour finir par embrasser l'absurdité récurrente de Pénestin, se contentant de trouver une explication, même délirante, qui le satisfasse.

Germaine

Rôle : La co-enquêtrice, force imaginative et intuitive de la "Brigade des Faux Problèmes".

Âge : 65 ans.

Description Physique : Robes à fleurs vives, chevelure bouclée et expressive. Porte souvent des accessoires inattendus (filet à papillons revisité, casque de chantier rose, lunettes de soleil excentriques).

Personnalité :

Exubérante et Créative : Capable d'imaginer les scénarios les plus invraisemblables (farfadets du linge sale, escargots marins mutés, cloches extraterrestres).

Très intuitive : Se fie plus à ses "sentiments" et à son imagination qu'aux faits, ce qui la mène parfois (par pur hasard) vers la bonne piste, qu'elle réinterprète aussitôt de façon extravagante.

Dramatique : Donne une dimension épique à chaque situation, qu'il s'agisse d'un rosier ou d'une chaussette.

Optimiste Indéfectible : Même face à l'échec de leurs théories, elle est la première à trouver une nouvelle voie, souvent plus loufoque que la précédente.

Admirative de Paul : Malgré son propre grain de folie, elle respecte profondément la "rigueur" de Paul et le considère comme un génie.

Tics/Manies : Gesticule beaucoup en parlant, tape du pied quand elle est excitée, utilise des métaphores grandioses pour tout.

Évolution : Incapable d'accepter une explication simple, elle pousse Paul à toujours chercher plus loin, transformant chaque résolution en un nouveau mystère plus vaste, incarnant l'idée que la vie est une suite infinie d'énigmes à déchiffrer.

Personnages Secondaires

Monsieur Léon

Rôle : Le "coupable" involontaire du mystère de la cloche de 3h17.

Description Physique : D'âge mûr, un peu hirsute, des lunettes sur le nez, souvent vêtu d'un vieux pull rapiécé et d'un pantalon taché de peinture. L'air d'un éternel bricoleur nocturne et un peu somnambule.

Personnalité : Simple, modeste, passionné par ses restaurations. Complètement inconscient du "drame" qu'il cause avec sa petite cloche. Il est la voix de la banalité face à l'excentricité des héros. Amusé mais perplexe par leurs théories.

Maurice (Le Boulanger)

Rôle : L'observateur bienveillant et amusé des excentricités du duo.

Description Physique : La cinquantaine, jovial, son tablier blanc toujours fariné.

Personnalité : Chaleureux, un peu moqueur mais affectueux. Il est l'un des rares habitants à prendre le temps d'écouter Paul et Germaine, trouvant toujours leurs aventures divertissantes. Il incarne le bon sens populaire et la résignation amusée face aux singularités du village.

Jean-Luc (Le Jardinier Municipal)

Rôle : La figure de l'homme pragmatique et un peu blasé.

Description Physique : La cinquantaine, débonnaire, mains calleuses, cigarette roulée derrière l'oreille.

Personnalité : Plus terre-à-terre que Maurice. Il offre des solutions simples aux "problèmes" de Paul et Germaine, avant de les laisser à leurs élucubrations avec un sourire en coin. Il est habitué à leur folie douce et n'y prête plus vraiment attention.

Anne (La Postière)

Rôle : L'employée publique agacée par les digressions et les ragots.

Description Physique : La quarantaine, efficace, mais un peu lasse des excentricités locales.

Personnalité : Directe, pressée, et peu encline aux fantaisies. Elle représente la routine et le pragmatisme qui contrastent fortement avec l'imagination débordante du duo principal. Elle est souvent agacée par leurs questions farfelues.

Monsieur Leblanc

Rôle : La "victime" récurrente des "faux problèmes" et un témoin régulier.

Description Physique : La cinquantaine, coquet mais souvent à bout de nerfs pour des riens (comme ses chaussettes dépareillées).

Personnalité : Facilement perturbé par les petites contrariétés. Il subit les mystères de Pénestin et les interventions de Paul et Germaine avec une certaine exaspération, tout en étant parfois secrètement fasciné.

Curé Bernard

Rôle : La figure d'autorité religieuse, pragmatique et bienveillante.

Description Physique : D'âge respectable, l'air apaisé, souvent avec un chapeau de paille.

Personnalité : Souriant, un peu fatigué, mais sincère. Il est conscient des excentricités de Paul et Germaine, mais les tolère avec une certaine bienveillance, les remerciant pour des "services rendus" qui le dépassent. Il représente la paix et la normalité du village.

Pêcheur Marcel

Rôle : La figure locale, blasée par les mystères de Pénestin.

Description Physique : La soixantaine, visage buriné par le soleil, réparant souvent ses filets.

Personnalité : Typiquement breton, taiseux, mais avec un humour sec et un sourire en coin. Il est l'incarnation de l'acceptation des bizarreries locales, ne s'étonnant de rien et considérant les "phénomènes" comme des faits établis et indifférents.

Analyse Littéraire

"Mystère à Pénestin" se présente comme une comédie, mais sous son apparente légèreté, l'œuvre offre une riche matière à l'analyse littéraire. Elle se distingue par une exploration fine de thèmes universels, une

construction narrative efficace, et une caractérisation poussée de ses personnages, le tout inscrit dans un cadre breton pittoresque qui transcende son simple rôle de décor.

1. Genre et Ton : La Comédie de l'Absurde Quotidien

"Mystère à Pénestin" s'inscrit résolument dans le genre de la comédie de mœurs teinté d'absurde. Loin des farces grossières, elle opère un décalage constant entre la gravité des personnages et la futilité des situations. Le ton est léger, ironique, mais jamais moqueur envers ses protagonistes, invitant le spectateur ou le lecteur à une empathie souriante. L'humour naît principalement de la disproportion : une chaussette perdue devient une "fugitive textile", une branche est une "coupable" stratégiquement positionnée, et une petite cloche d'agrément est le signe d'un "réseau de communication campanien souterrain". Cette hypertrophie du détail banal confère à l'œuvre une dimension burlesque, rappelant parfois certaines formes de théâtre de l'absurde où le dérisoire prend le pas sur le tragique ou le grandiloquent.

2. Personnages : Archétypes et Dynamiques du Duo

Les personnages sont le cœur battant de cette comédie, incarnant des archétypes que le scénario enrichit subtilement.

Paul et Germaine : Le Duo Complémentaire et Indissociable

Paul représente la rationalité dévoyée. Sa quête de "rigueur scientifique", sa passion pour la mesure et l'ordre, contrastent hilaramment avec les objets de son analyse. Il est le cerveau qui cherche à imposer une structure à un monde qui n'en a pas besoin, ou qui n'en a pas de la manière qu'il imagine. Sa déconfiture face à la persistance du mystère après avoir "résolu" le problème de la branche est un moment clé, révélant sa fragilité sous sa carapace de détective. Son besoin de contrôle est aussi une source comique.

Germaine incarne l'intuition fantasque et l'imagination débridée. Elle est la poésie face à la "science" de Paul, la créativité face à la méthode. Ses théories farfelues et son enthousiasme inébranlable sont un moteur constant de l'intrigue, poussant Paul au-delà de ses propres limites logiques. Elle symbolise la capacité humaine à rêver et à donner du sens, même le plus invraisemblable.

Leur dynamique est celle d'un vieux couple complice, où les chamailleries amusées cachent une profonde affection et une dépendance mutuelle. L'un ne peut exister sans l'autre pour alimenter son délire. Ils sont les "experts"

autoproclamés d'une niche bien spécifique : les "faux problèmes", ce qui est en soi un trait de caractère central et un ressort comique puissant.

Les Personnages Secondaires : Le Chœur Villageois

Les figures du Boulanger Maurice, de la Postière Anne, du Jardinier Jean-Luc, de Monsieur Leblanc, du Curé Bernard et du Pêcheur Marcel forment un chœur social. Ils représentent le bon sens populaire, la résignation, l'amusement teinté d'une pointe d'agacement face aux excentricités de Paul et Germaine. Leurs réactions, souvent laconiques ou amusées, servent de faire-valoir au duo principal, soulignant par contraste l'ampleur de leur folie douce. Ils ancrent le récit dans une réalité villageoise crédible, malgré l'absurdité des situations. Monsieur Léon est, par sa simplicité et son inconscience, l'antithèse parfaite du duo.

3. Thèmes Principaux : Quête de Sens, Perception du Réel et le Banal Magnifié

Plusieurs thèmes sous-tendent la comédie :

La Quête de Sens et le Besoin d'Expliquer : Au cœur du récit se trouve un besoin fondamental de l'être humain : celui de donner du sens au monde qui l'entoure. Paul et Germaine ne peuvent accepter l'arbitraire ou l'inexplicable. Si un rosier est asymétrique, il doit y avoir une raison. Si une cloche sonne à 3h17, il doit y avoir un mystère. Cette quête, bien que comique dans ses manifestations, est une métaphore de notre propre rapport au monde, de notre tendance à structurer, à nommer, à comprendre.

La Perception du Réel : L'œuvre joue constamment sur la subjectivité de la perception. Ce qui est banal pour le commun des mortels (une branche qui frotte, une petite cloche artisanale, un banc déplacé) devient, sous le regard de Paul et Germaine, une énigme complexe et fascinante. Le scénario questionne la notion de "normalité" et de "problème", suggérant que la réalité est ce que nous en faisons.

La Magnification du Banal : Le "faux problème" est le moteur central. Le scénario élève les tracas du quotidien au rang de grandes enquêtes. Il y a une certaine poésie dans cette démarche, qui invite à regarder le monde avec une curiosité renouvelée, même si c'est avec un filtre déformant.

La Persévérance et l'Obstination : Le duo fait preuve d'une obstination admirable, refusant d'abandonner même face à l'évidence. Cette ténacité, à la fois absurde et touchante, est un thème récurrent des comédies où les personnages s'accrochent à leurs chimères.

4. Structure Narrative et Rythme : Une Progression Comique

La structure narrative est classique mais efficace, reposant sur un schéma en trois actes qui ménage ses effets comiques :

Acte I : L'Établissement du Contexte et l'Émergence du Mystère. Les scènes initiales servent à asseoir la personnalité des protagonistes et leur mode de fonctionnement ("experts en faux problèmes"). L'introduction du coup de cloche à 3h17, d'abord une simple perturbation, monte en puissance pour devenir le "vrai" problème qui les obsède. L'efficacité du rebondissement de la branche est cruciale car elle permet de relancer l'intrigue et d'approfondir la folie du duo.

Acte II : L'Escalade du Délire et la Fausse Piste. Après le "non-échec" de la résolution de la branche, l'intrigue plonge dans l'absurde le plus total. Les théories de la "mémoire du clocher" et des "communications inter-espèces" démontrent la capacité des personnages à réinventer la réalité pour qu'elle corresponde à leur obsession. Leurs méthodes d'enquête de plus en plus farfelues (cornet acoustique, communication écrite avec la cloche) rythment cette phase.

Acte III : La Révélation et le Renouveau du Cycle. La découverte de Monsieur Léon et de sa petite cloche est le dénouement comique parfait. La simplicité de la vérité est le gag ultime. Cependant, le génie du scénario réside dans l'incapacité (ou le refus) des personnages d'accepter cette simplicité. Ils réinterprètent la réalité pour préserver leur quête de sens. L'épilogue avec le banc du port est une touche finale brillante, signalant que le cycle des "faux problèmes" est infini à Pénestin et que Paul et Germaine continueront d'y trouver un sens et une occupation. C'est une fin ouverte qui, sans nécessiter de suite, en suggère la possibilité infinie.

Le rythme est dynamique, alternant les scènes d'enquête active avec les moments de réflexion comique et les interactions avec les villageois qui servent de respiration. Les dialogues sont vifs et percutants, propices au jeu des acteurs.

5. Cadre et Atmosphère : Pénestin comme Microcosme

Pénestin n'est pas qu'un simple décor. Le village devient un microcosme où l'ordinaire se transforme en extraordinaire. Son caractère pittoresque et son apparente tranquillité contrastent avec la frénésie des enquêtes du duo. Les éléments locaux (la mer, les pêcheurs, la boulangerie, le clocher) sont intégrés pour créer une atmosphère ancrée et authentique, ce qui rend l'absurdité des situations d'autant plus amusante. Le "banc fantôme" en est

le symbole le plus achevé, une bizarrerie acceptée par les habitants, mais un nouveau défi pour nos héros.

Conclusion

"Mystère à Pénestin" est une comédie qui, sous ses airs légers, offre une réflexion charmante et amusante sur la nature humaine. Elle célèbre la curiosité, l'imagination et le besoin inaliénable de trouver un sens, même là où il n'existe qu'à travers le prisme de nos propres obsessions. La force de ses personnages, la richesse de son humour visuel et dialogué, et sa construction narrative astucieuse en font une œuvre réussie qui se distingue par son originalité et sa capacité à faire sourire intelligemment. Elle démontre que la plus grande aventure n'est pas toujours dans l'extraordinaire, mais souvent dans notre manière de percevoir et d'amplifier les "faux problèmes" du quotidien.

Dossier Pédagogique

Ce dossier pédagogique est conçu pour accompagner l'étude de la comédie "Mystère à Pénestin" auprès d'un public scolaire varié, du cycle 2 au lycée. Il propose des pistes d'exploitation transversales, adaptées aux programmes et aux compétences visées à chaque niveau, tout en stimulant la créativité et l'esprit critique des élèves.

Objectifs Généraux du Dossier Pédagogique

Développer la compréhension d'une œuvre littéraire et scénaristique.

Stimuler l'esprit critique et l'analyse des thèmes abordés.

Favoriser l'expression orale et écrite à travers des activités variées.

Encourager la créativité et l'imagination des élèves.

Sensibiliser à l'humour et aux mécanismes comiques.

Explorer les notions d'absurde, de normalité et de perception du réel.

Découvrir le genre de la comédie et ses codes.

Public Visé et Adaptation par Niveau

Ce dossier est modulable. Chaque activité propose des pistes d'adaptation pour les différents cycles.

Cycle 2 (CP, CE1, CE2) : Axer sur la compréhension simple de l'histoire, l'identification des personnages, l'humour visuel, et l'expression orale.

Cycle 3 (CM1, CM2, 6ème) : Approfondir la compréhension de l'intrigue, explorer les motivations des personnages, identifier les ressorts comiques, et initier à la production écrite structurée.

Cycle 4 (5ème, 4ème, 3ème) : Analyser les thèmes, les personnages (archétypes, évolution), les mécanismes de l'absurde, et la structure narrative. Travailler la rédaction de textes argumentatifs ou créatifs.

Lycée (2nde, 1ère, Terminale) : Étude approfondie des mécanismes littéraires (comédie, absurde, ironie), analyse des enjeux philosophiques sous-jacents (quête de sens, rapport au réel), rédaction de dissertations ou d'écritures d'invention complexes.

Fiche Technique de l'Œuvre (pour l'enseignant)

Titre : Mystère à Pénestin

Genre : Comédie de mœurs, comédie de l'absurde.

Public : Tout public (adaptable à différents âges).

Thèmes Clés : La quête de sens, l'absurdité du quotidien, la perception du réel, l'imagination, l'obstination, le rôle des "petits problèmes", la relation amicale/de couple.

Personnages Principaux : Paul (le méthodique), Germaine (l'imaginative).

Cadre : Pénestin, petit village côtier breton (France).

Pistes Pédagogiques Détaillées par Compétences et Niveaux

I. Compréhension de l'Œuvre (Lecture Linéaire et Globale)

A. Activités pour Cycle 2 & 3

Le Qui, Quoi, Où, Quand ?

Activité : Identifier les personnages principaux et secondaires, le lieu de l'histoire, et le moment (nuit, jour, 3h17). Dessiner les lieux principaux (le clocher, le café, la maison de Mr Léon).

Compétences : Comprendre l'intrigue, identifier les éléments clés d'un récit.

Support : Questions simples, dessins.

La Carte de Pénestin.

Activité : Sur une carte simplifiée de Pénestin, placer les lieux des "enquêtes" (jardin, boulangerie, clocher, maison de Mr Léon, port). Relier les lieux avec des flèches en fonction du déroulement de l'histoire.

Compétences : Visualiser l'espace du récit, comprendre la chronologie.

Support : Carte imprimée, étiquettes, crayons de couleur.

Le Problème et Sa Solution (apparente).

Activité : Pour chaque "problème" (rosier, chaussette, cloche, banc), reformuler ce que Paul et Germaine pensent être le problème et quelle est la "vraie" solution (quand elle est donnée).

Compétences : Dégager l'idée principale, comprendre les rebondissements.

Support : Tableau simple à compléter.

B. Activités pour Cycle 4 & Lycée

Schéma Actanciel et Narratif.

Activité : Identifier le ou les héros, les adjuvants, les opposants, l'objet de la quête. Réaliser un schéma narratif précis (situation initiale, élément déclencheur, péripéties, dénouement, situation finale). Analyser les boucles narratives (le retour du coup de cloche, la réapparition du banc).

Compétences : Analyser la structure du récit, identifier les fonctions des personnages.

Support : Schémas à compléter, grille d'analyse.

L'Évolution du Mystère.

Activité : Suivre la progression du mystère de la cloche de 3h17 : de la simple anomalie à la théorie de la branche, puis au clocher "vivant" et au "réseau campanien". Analyser pourquoi les personnages refusent la solution simple.

Compétences : Comprendre la complexification de l'intrigue, analyser les motivations psychologiques des personnages.

Support : Frise chronologique des théories, tableau d'analyse.

II. Analyse des Personnages et des Thèmes

A. Activités pour Cycle 2 & 3

Portrait des Personnages.

Activité : Décrire Paul et Germaine : ce qu'ils aiment faire, comment ils s'habillent, ce qui les rend drôles. Dessiner Paul avec ses outils et Germaine avec ses idées farfelues.

Compétences : Caractériser un personnage, exprimer des émotions.

Support : Dessin, description orale ou écrite simple.

Les Objets Magiques de Paul et Germaine.

Activité : Lister tous les objets qu'ils utilisent dans leurs enquêtes (carnet, mètre, sécateur géant, cornet acoustique, etc.). Expliquer à quoi ils servent et pourquoi ils sont drôles.

Compétences : Observer les détails, comprendre le rôle des accessoires.

Support : Liste, discussion de groupe.

B. Activités pour Cycle 4 & Lycée

Les Archétypes et Leurs Subversions.

Activité : Analyser Paul et Germaine comme des archétypes de détectives (le rationnel et l'intuitif) et montrer comment la comédie les subvertit en les appliquant à des problèmes absurdes. Étudier leur rôle de "Spécialistes des Faux Problèmes".

Compétences : Analyser les types de personnages, comprendre la parodie et l'ironie.

Support : Exposé, rédaction d'un paragraphe argumenté.

L'Humour de Situation et de Caractère.

Activité : Relever des exemples d'humour de situation (ex: la lutte de Paul avec l'échelle, l'interrogatoire du chat) et d'humour de caractère (ex: les répliques solennelles de Paul, les envolées lyriques de Germaine).

Compétences : Identifier les ressorts comiques, analyser l'écriture du dialogue.

Support : Extraits de texte, analyse comparative.

La Quête de Sens dans le Dérisoire.

Activité : Débattre du thème de la quête de sens : pourquoi Paul et Germaine s'obstinent-ils ? Est-ce une critique de la société moderne qui s'ennuie ? Ou une célébration de l'imagination ? L'œuvre est-elle philosophique sous son humour ?

Compétences : Débattre, argumenter, analyser un thème philosophique.

Support : Discussion guidée, rédaction d'un essai.

Pénestin : Plus qu'un Décor.

Activité : Analyser comment le village de Pénestin fonctionne comme un personnage à part entière, avec ses propres mystères récurrents (le banc fantôme) et ses habitants qui sont un reflet des "normalités" locales.

Compétences : Analyser le rôle du cadre, la construction d'une ambiance.

Support : Étude de passages descriptifs, comparaison avec d'autres œuvres littéraires.

III. Activités de Création et d'Expression

A. Activités pour Cycle 2 & 3

Invente un Nouveau Faux Problème !

Activité : Imaginer un nouveau "faux problème" à Pénestin (ex: des mouettes qui ne crient plus, une fleur qui change de couleur, une coquille Saint-Jacques qui se déplace seule). Dessiner le problème et la "solution" que Paul et Germaine trouveraient.

Compétences : Développer l'imagination, créer une courte histoire.

Support : Dessin, courte description orale.

Mime la Scène !

Activité : Mimer une courte scène du scénario (ex: Paul qui mesure le rosier, Germaine qui interroge le chat, la coupe de la branche). Insister sur les expressions et les gestes comiques.

Compétences : Expression corporelle et orale, travail d'équipe.

Support : Extraits du scénario.

B. Activités pour Cycle 4 & Lycée

Écriture de Scènes Supplémentaires.

Activité : Rédiger une nouvelle scène où Paul et Germaine enquêtent sur un autre "faux problème" à Pénestin, en respectant le ton, le style de dialogue et les caractéristiques des personnages.

Compétences : Écriture créative, respect des codes génériques, maîtrise du dialogue.

Support : Consigne d'écriture détaillée.

Le Journal de Bord de Paul/Germaine.

Activité : Rédiger des extraits du journal intime ou du carnet de Paul (style rigoureux, analytique) ou de Germaine (style poétique, imaginaire),

racontant une de leurs enquêtes ou leurs réflexions sur les mystères de Pénestin.

Compétences : Écriture à la première personne, adaptation du style, exploration de la psychologie des personnages.

Support : Consigne d'écriture, exemples de "voix" des personnages.

Plaidoirie/Procès du Banc du Port.

Activité : Organiser un mini-procès du banc du port. Paul et Germaine sont les procureurs ou les avocats de l'accusation, présentant leurs théories sur sa disparition. Les villageois sont les témoins. Les élèves jouent les rôles.

Compétences : Argumentation orale, expression théâtrale, improvisation.

Support : Éléments de l'intrigue, préparation des rôles.

Analyse Comparée.

Activité : Mettre en parallèle "Mystère à Pénestin" avec d'autres œuvres abordant l'absurde ou la comédie de mœurs (ex: Ionesco, des extraits de Molière, des sketches des Monty Python, ou des films comme "Le Dîner de Cons"). Analyser les similitudes et différences dans le traitement de l'humour et des thèmes.

Compétences : Analyse comparative, développement d'un esprit critique littéraire.

Support : Textes/extraits vidéo, grille d'analyse comparative.

IV. Évaluation

Les activités proposées permettent une évaluation formative et sommative des compétences :

Compréhension : Réponses aux questions, schémas complétés.

Analyse : Rédactions argumentatives, exposés, participation aux débats.

Création : Qualité des productions écrites (scènes, journaux), originalité et cohérence.

Expression orale : Participation aux discussions, mimes, plaidoiries.

Ce dossier pédagogique offre une base solide pour explorer "Mystère à Pénestin" en classe, transformant une lecture divertissante en une riche opportunité d'apprentissage et de réflexion.

Dossier de Mise en Scène

1. Vision d'Ensemble de la Mise en Scène

L'objectif est de créer un univers à la fois réaliste et absurde, où le quotidien de Pénestin est le terreau de situations burlesques. La mise en scène doit être dynamique, inventive et centrée sur le jeu des acteurs, qui porteront l'humour par leur interprétation et leur complicité. L'absence de moyens techniques lourds sera une force, forçant la créativité et la suggestion.

Tonalité : Comique, léger, tendre, un brin absurde. L'émotion doit transparaître sous l'humour.

Esthétique : Simple, épurée, fonctionnelle. Chaque élément a une raison d'être, même si son usage est détourné.

Rythme : Vif, alternant les moments de dialogue rapide et les gags visuels, avec des pauses comiques bien timées.

Philosophie : Le théâtre de la suggestion. Moins c'est plus. Laisser l'imagination du public travailler.

2. Espace Scénique et Scénographie

Pour un théâtre sans moyens sophistiqués, la clé est la modularité et la polyvalence du décor.

Scène : Un espace scénique vide ou très épuré. Un praticable simple (petite estrade modulable) peut servir à délimiter des zones ou simuler des niveaux (jardin, grenier de Mr Léon).

Éléments de Décor Fixes / Récurrents :

Un banc en bois : Sert de banc de jardin, de banc de café, de banc de port. Il peut être déplacé par les acteurs eux-mêmes pour marquer les changements de lieu.

Une petite table et deux chaises : Indispensables pour le café du port, mais peuvent aussi être déplacées pour symboliser une pièce (salon de Germaine) ou un lieu d'enquête improvisé.

Quelques plantes en pot ou éléments de jardinage : Des rosiers stylisés, un arrosoir. Ils suggèrent le jardin sans nécessiter un décor complet.

Le "clocher" : Un élément visuel stylisé et simple. Cela pourrait être :

Une silhouette découpée et peinte, fixée sur roulettes et poussée en scène.

Un panneau plat avec une silhouette de cloche et la petite cloche latérale visible.

Juste une poutre ou un mât pour symboliser la hauteur, avec une corde et la petite cloche "incriminée" qui y est attachée et peut être manipulée.

L'idée est de le rendre mobile ou transformable.

Un paravent ou un simple drap : Peut servir à cacher/révéler des éléments ou à créer des espaces d'intimité/changement rapide.

Accessoires Clés : Ils sont essentiels pour la comédie et le caractère des personnages. Ils doivent être visibles, comiques et fonctionnels.

Pour Paul : Carnet relié cuir, mètre ruban, stylo, montre à gousset, sécateur GÉANT, échelle capricieuse, cornet acoustique (entonnoir + haut-parleur).

Pour Germaine : Arrosoir, filet à papillons revisité, casque de chantier rose, gants de ménage roses, jumelles, magnétophone à cassette avec micro, plan dessiné à la main, grimoire poussiéreux.

Pour Mr Léon : Petite cloche en cuivre (fonctionnelle si possible !), marteau, quelques taches de peinture.

Autres : Sacs de pain (Maurice), courrier (Anne), outils de jardinage (Jean-Luc), chaise et oreiller (Mr Leblanc), thermos, craies, tableau noir improvisé.

Changement de Scènes :

Minimaux et fluides. Les acteurs peuvent déplacer eux-mêmes les éléments de décor entre les scènes, ou des assistants invisibles peuvent le faire rapidement dans l'obscurité.

Lumière : Un simple changement de lumière (voir section éclairage) peut indiquer un nouveau lieu ou une nouvelle heure.

Sons : Des ambiances sonores simples (voir section sonore) peuvent suffire.

3. Lumières (Éclairage Simple)

Pas de lyres motorisées ou de lasers ! L'éclairage sera suggestif et fonctionnel.

Matériel minimal : Quelques projecteurs PAR ou Fresnel simples, des gélatines de couleur (bleu nuit, jaune soleil).

Lumière générale :

Jour : Lumière blanche et chaude, intense.

Nuit : Lumière bleue sombre, avec quelques points lumineux pour simuler des lampadaires ou une fenêtre éclairée.

Points spécifiques :

Un faisceau directionnel peut se concentrer sur le clocher ou sur Paul et Germaine lors de leurs moments de réflexion intense.

La lumière vacillante du grenier de Mr Léon peut être créée avec une ampoule clignotante ou un léger effet stroboscopique basique.

L'obscurité peut être utilisée pour les transitions rapides de scènes.

Objectif : Créer des ambiances (jour/nuit, intérieur/extérieur) et des focus sur les personnages, sans chercher la complexité technique.

4. Son (Ambiance et Effets)

Le son est crucial pour cette comédie, notamment le fameux coup de cloche.

Matériel minimal : Un lecteur CD/ordinateur avec des enceintes, un micro simple.

Ambiances Sonores :

Pénestin diurne : Bruits de mouettes lointains, vent léger, quelques bruits de village (conversation étouffée, moteur de tondeuse de Jean-Luc).

Pénestin nocturne : Bruit de vagues lointain, vent sifflant, silence oppressant avant le coup de cloche.

Effets Sonores Spécifiques :

Le coup de cloche de 3h17 : C'est le plus important. Il doit être net, distinct. Un enregistrement simple et clair suffira. Son volume peut varier légèrement pour simuler l'éloignement/rapprochement.

Le CLAC du sécateur géant : Un son exagéré, comique, amplifié si possible.

Bruit du chat qui miaule/s'enfuit.

Bruits de l'échelle qui vacille, du carnet qui se ferme, du cornet qui bouge.

Le TIC-TAC du métronome dans le salon de Germaine.

Voix Off : Les voix off de Paul et Germaine devront être enregistrées et diffusées avec une légère réverbération pour créer un effet de "pensée intérieure".

Objectif : Créer une immersion sonore simple, mais surtout souligner les gags et les moments clés de l'intrigue. Le timing des effets sonores doit être précis pour l'humour.

5. Direction d'Acteurs

Le jeu des acteurs sera la pierre angulaire de cette mise en scène.

Paul et Germaine :

Contraste et Complicité : Insister sur la dualité (Paul : rigidité et sérieux absurde / Germaine : fantaisie et emphase). Leur complicité doit être palpable, même dans les moments d'agacement mutuel.

Physique du Rire : Travailler les expressions faciales, les regards, la gestuelle exagérée (mais non caricaturale) pour les gags visuels. Les déconvenues de Paul, l'émerveillement de Germaine.

Rythme du Dialogue : Alternier les répliques rapides, les pauses comiques, les moments de chuchotement conspirateur.

Crédibilité dans l'Absurde : Les acteurs doivent prendre leurs "faux problèmes" au sérieux pour que l'humour fonctionne. C'est leur conviction qui rend la situation drôle.

Personnages Secondaires :

Économie de Jeu : Peuvent être légèrement plus caricaturaux, mais toujours avec une touche d'humanité. Leurs réactions (soupirs, regards, haussements d'épaules) sont essentielles pour souligner le décalage.

Clarté : Chaque personnage doit être immédiatement identifiable par son attitude et sa voix.

Polyvalence : Un acteur peut jouer plusieurs petits rôles secondaires (ex : l'acteur jouant Maurice pourrait aussi jouer Monsieur Leblanc ou le Curé, avec un changement rapide de costume ou accessoire).

Gestion de l'Espace :

Utiliser tout l'espace scénique. Les déplacements doivent avoir un sens (ex: Paul qui arpente le salon, Germaine qui tourne autour de lui).

Les scènes d'enquête nocturne (autour du clocher, devant la maison de Mr Léon) peuvent être chorégraphiées pour accentuer le côté "mission secrète".

6. Costumes et Maquillage

Simple, mais identifiables et comiques.

Paul : Toujours impeccable, même en tenue de jardinage ou de nuit (pyjama repassé). Couleurs neutres, gilet de tweed pour le côté "détective".

Germaine : Couleurs vives, motifs floraux. Accessoires qui contrastent avec le sérieux de la situation (gants roses de ménage avec casque de chantier).

Monsieur Léon : Vieux pull rapiécé, pantalon taché de peinture. Look légèrement défraîchi, lunettes sur le nez.

Villageois : Vêtements du quotidien, simples, mais avec un petit détail qui caractérise (tablier pour Maurice, chapeau de paille pour le Curé, etc.).

Maquillage : Naturel pour les villageois. Pour Paul et Germaine, peut être légèrement accentué pour les cernes (nuits blanches d'enquête) ou les expressions faciales lors des gags.

7. Rythme et Transitions

Le cœur de la mise en scène sans gros moyens.

Transitions fluides :

Déplacements des acteurs : Les personnages peuvent traverser la scène pour aller d'un lieu à l'autre, déplaçant eux-mêmes un élément de décor au passage (ex: le banc).

Changements de lumière/son : Simples et rapides.

Noirs rapides : Pour marquer un changement de temps ou de lieu significatif.

Vitesse du Jeu : Maintenir une énergie constante. Les répliques doivent s'enchaîner rapidement, mais les pauses comiques (silences, regards) doivent être parfaitement timées.

Mouvement : Les acteurs doivent être en mouvement constant, sans être agités, pour dynamiser la scène et maintenir l'attention.

8. Idées Spécifiques de Scènes Clés

Scène du Rosier (Acte I, Scène 1) : Paul, mètre à la main, mesurant une feuille, Germaine caressant le rosier avec tendresse. Jean-Luc passe et les observe, amusé, avec un geste de la main désabusé.

Scène de la Chaussette (Acte I, Scène 2) : Paul dépliant sa carte de Pénestin sur le comptoir du boulanger, Germaine avec son filet à papillons. Maurice retenant son rire derrière le comptoir.

Le Coup de Clocher de 3h17 (Acte I, Scène 3 & suivantes) : La même tonalité sonore, répétée, créant un motif comique. Le réveil brusque de Paul, le petit sursaut de Germaine.

La Nuit d'Embuscade (Acte II, Scène 6) : Paul et Germaine emmitouflés, luttant contre le froid. Le passage du chat, la réaction exagérée de Germaine. Le vent qui fait bouger la branche, juste après le coup de cloche.

La Coupe de la Branche (Acte II, Scène 7) : Le sécateur géant manipulé avec difficulté par Paul sur l'échelle capricieuse. Germaine en casque de chantier rose donnant des instructions farfelues. La chute de la branche avec un bruit lourd.

La Révélation de Mr Léon (Acte III, Scène 12) : La surprise du duo face à la petite cloche. Le contraste entre le sérieux de Paul et Germaine et la simplicité de Mr Léon. L'incompréhension de Mr Léon face à leur nouvelle théorie du "réseau campanien".

L'Épilogue du Banc (Acte III, Scène 13) : La surprise initiale des héros, la réaction blasée du Pêcheur Marcel. Leur enthousiasme immédiat pour ce nouveau mystère, le mouvement final vers le quai.

9. Répétitions et Création

Travail de Table Approfondi : Bien comprendre chaque réplique, chaque intention comique.

Exploration Physique : Essayer différentes manières de jouer les gags visuels, les déplacements, les réactions.

Timing Comique : Le plus difficile à maîtriser. Répéter inlassablement les scènes pour trouver le bon rythme, les bonnes pauses, les bonnes accélérations.

Improvisation (guidée) : Encourager les acteurs à explorer leurs personnages et leurs réactions, pour enrichir le jeu.