



2-6 acteurs
Des figurants
5 à 20 min
par saynète
8/13 ans

Saynètes inspirées de la *commedia dell'arte*

d'Isabelle Renard

L'utilisation de ces contenus est limitée à une classe. Toute autre exploitation même partielle, faite sans le consentement de Retz est interdite.

7 saynètes indépendantes

- ◆ *Leçon de courage* (3 personnages)
- ◆ *La mouche* (2 personnages)
- ◆ *En grève !* (6 personnages et des figurants)
- ◆ *Crise de jalousie* (3 personnages)
- ◆ *Le resto baskets* (5 personnages)
- ◆ *Un fiancé à tout prix* (3 personnages)
- ◆ *La répétition* (3 personnages)

Les personnages

Les saynètes proposées reprennent les personnages principaux de la *commedia dell'arte* : Arlequin,

Colombine, Pantalon, Scaramouche, Piero, Isabella, etc., et permettent une grande souplesse dans la distribution des rôles. La *commedia dell'arte*, comédie pour faire rire et basée sur l'improvisation, met en scène des personnages costumés et masqués.

Le décor

Toutes ces saynètes peuvent se jouer pratiquement sans décor. Parfois, quelques éléments (banc, table, chaise, etc.) ou bruitages suffisent à évoquer l'atmosphère d'un lieu.

Leçon de courage

L'histoire

Scaramouche donne une leçon de courage à Tremblotin.

Les personnages

- ◆ Scaramouche : coquin, voyou des rues, frimeur et mal élevé.
- ◆ Tremblotin : gentil, peureux et bavard. Il bégaie.
- ◆ Rosetta : simple, potiche et sotté.

Les costumes

- ◆ Scaramouche est vêtu d'un habit noir.

- ◆ Tremblotin porte un habit vert à rayures jaunes, de grosses lunettes rondes et un chapeau.
- ◆ Rosetta porte un vêtement simple, des jupons et un tablier.

Les accessoires

Deux épées.

Le décor

La scène peut se dérouler en décor intérieur (un salon par exemple) ou en décor extérieur (une forêt ou une place de marché).

Scaramouche entre sur scène. Il est suivi de Tremblotin.

SCARAMOUCHE, *son épée à la main.*

Mais lève un peu ta tête, imbécile ! Ne tiens pas ce bras d'une manière aussi gauche, par le diable ! Cela fait une heure que je te fais la leçon et tu n'es toujours pas capable de tenir ton épée correctement !

TREMBLOTIN, *bégaillant et traînant son épée au sol.*

C'est... que... c'est... lourd... Sssaaacccc àààà mououchcheee...

SCARAMOUCHE, *tapant du pied.*

Scaramouche ! Pas « Sac à mouche » ! Ça fait plus de dix fois que je te le répète !... Bon, en garde ! (*Il dresse son épée.*)

*Tremblotin relève son glaive à l'aide de ses deux mains.
Il semble écrasé par le poids de l'arme.*

SCARAMOUCHE

Vas-y !

TREMBLOTIN, *s'écrasant de plus en plus et cherchant où aller.*

Je... je... je vais... où... ?

SCARAMOUCHE

Nulle part, imbécile ! Attaque !

TREMBLOTIN

Qui ?

SCARAMOUCHE

Eh bien moi, andouille !

TREMBLOTIN

Oh... noon... Et si je te blesse ?

SCARAMOUCHE, *en aparté.*

Ça ne risque pas d'arriver !... (À Tremblotin.) Bon ! c'est pour aujourd'hui ou pour demain ?

Tremblotin tente de se redresser, lève l'épée au-dessus de sa tête et se lance sur Scaramouche, mais, déséquilibré par le poids de l'arme, il tourne sur lui-même et s'écrase sur le sol.

SCARAMOUCHE, *les mains sur les hanches.*

Quelle belle manière de s'exprimer ! Tu cherches à te faire engager dans un ballet ou un opéra comique ?

TREMBLOTIN

Je...

SCARAMOUCHE, *grondant.*

Assez ! Reprenons depuis le début. Lâche cette épée, tu vas finir par te blesser !

Tremblotin fait tomber son épée. Scaramouche s'approche de lui en tendant les mains. Tremblotin, croyant être frappé, se cache.

TREMBLOTIN

Pitié ! Pitié !

SCARAMOUCHE

Sors de là, imbécile, je ne vais pas te frapper !

TREMBLOTIN

Ah non ?

SCARAMOUCHE

Non !

TREMBLOTIN

Que vas-tu faire alors ?