



7 acteurs
10/11 ans
 15 minutes

Une histoire de brigands

de René Stamegna

L'histoire

Un jeune vagabond est menacé par des brigands. Pour se tirer de ce mauvais pas, il affirme qu'il est lui-même un voleur chevronné et qu'il n'a nul besoin d'une arme pour détrousser ses victimes. Il va d'ailleurs le prouver avec le premier venu : un riche paysan qui se rend au marché avec son âne et sa chèvre...

Les personnages

- ◆ Le chef brigand, bandit de grand chemin.
- ◆ 2^e brigand et 3^e brigand, ses complices (ces rôles peuvent être réduits à un seul ; dans ce cas, les répliques du 3^e brigand seront dites par le 2^e).
- ◆ Simon, un jeune vagabond débrouillard.
- ◆ Le paysan, un riche fermier.

- ◆ La chèvre et l'âne, mus par un ou deux acteurs (ces rôles non parlants peuvent être remplacés par des animaux en peluche sur roulettes, tirés par les acteurs).

Les costumes

Les brigands sont habillés de pantalons ou culottes aux bords déchiquetés, de chemises aux couleurs criardes, de larges ceintures de soie et de gilets en peau de mouton ou de capes à capuchon. Ils portent un béret ou un large chapeau de feutre. Ils sont pieds nus ou en espadrilles.

La tenue de Simon est celle du vagabond classique aux vêtements usés et rapiécés ; il peut porter un chapeau de paille. Il est pieds nus.

Le riche paysan porte son habit du dimanche, en toile blanche et à boutons dorés. Une large ceinture de flanelle, rouge ou verte, serre sa

bedaine (prévoir un faux ventre). Il est coiffé d'un bonnet jaune ou bleu et est chaussé d'espadrilles.

Si l'on décide de faire jouer les animaux par les enfants, il faut savoir que la chèvre est mue par un seul acteur, coiffé d'un masque et revêtu d'un costume blanc, alors que l'âne peut être représenté par deux acteurs : l'un, debout, coiffé d'un masque, et l'autre, penché, tenant le premier par la taille pour figurer l'arrière-train. Ils sont vêtus d'un large costume gris formant le corps de l'animal (une vaste toile, liée aux quatre coins à leurs chevilles, pourra faire l'affaire).

Les accessoires

- ◆ Des armes (tromblon, pistolet et sabre).
- ◆ Un baluchon de toile rouge lié à un bâton.
- ◆ Une gourde de peau.
- ◆ Une grosse bourse de cuir remplie de pièces pour le paysan.
- ◆ De longues cordes pour attacher les animaux.
- ◆ Un grelot (ou une petite clochette) accroché au cou de la chèvre.

- ◆ Un récipient avec de l'eau et un cornet en carton qu'on disposera éventuellement dans le puits.

Si l'on décide d'employer de petits animaux factices pour l'âne et la chèvre, on peut utiliser des animaux en peluche montés sur roulettes ; ils seront attachés à deux cordes que tirera le paysan. Simon emportera la chèvre sous son bras et tirera l'âne derrière lui lorsqu'il les volera. L'effet comique sera assuré. Les bêlements et braiments seront produits en coulisses par les autres acteurs.

Le décor

En fond, une toile peinte ou des panneaux représentent les profondeurs d'une forêt.

En second plan, de gauche à droite, figurent un arbre, un buisson, un puits circulaire (il doit être suffisamment profond pour que le paysan puisse y disparaître totalement en s'accroupissant ; un récipient d'eau lui permettra de se mouiller les cheveux et le visage et un cornet en carton de parler avec une voix « caverneuse »).

En premier plan, on peut disposer une souche sur laquelle s'assoit le paysan pour compter ses sous.

Les brigands surgissent de la végétation, l'arme à la main. Ils s'avancent au milieu de la scène.

CHEF BRIGAND

Postons-nous ici! Ça sera bien: des arbres pour se cacher... un puits où tout le monde va boire... Et c'est en plein sur le chemin du village! Par les cornes du diable! C'est l'endroit idéal pour attaquer tous ceux qui se rendent au marché!

2^e BRIGAND

Ouais! Par ici la monnaie!

CHEF BRIGAND

Bon! Le soleil est assez haut. On devrait voir venir notre premier client!

3^e BRIGAND

Un fermier cousu d'or, peut-être!

CHEF BRIGAND

Mais... chut! J'entends quelqu'un qui arrive. Allons nous cacher!

Les brigands se dissimulent dans la végétation.

Le jeune Simon arrive. Il porte sur son épaule un baluchon accroché à un bâton; à sa ceinture, une gourde de peau. Il semble fatigué.

SIMON, soufflant.

Ouf! Un peu de repos ne me fera pas de mal! La route est longue jusqu'à la ville. (*Il aperçoit le puits.*) Ah, voilà un puits! Je ferais bien de me désaltérer!

Il s'approche du puits en décrochant sa gourde.

SIMON

Je vais en profiter pour remplir ma gourde! (*Il se penche sur le puits.*) Bigre! Ce puits est bien profond! Je n'ai pas le bras assez long!

À ce moment-là, les brigands surgissent, en poussant de grands cris. Ils pointent leurs armes sur Simon.

CHEF BRIGAND

Ne bouge plus, toi! Ou tu es mort!

2^e BRIGAND

Haut les mains!

SIMON, *terrifié*.

Hein? Quoi?

CHEF BRIGAND

La bourse ou la vie!

3^e BRIGAND

Tu sais ce que ça veut dire?

SIMON, *terrifié*.

Mais...

CHEF BRIGAND

Allons, lève les mains bien haut, et donne-moi ton argent!

SIMON

Mais... je n'en ai pas!

CHEF BRIGAND

Pas d'argent? Tu plaisantes, j'espère!

2^e BRIGAND

Il plaisante!

SIMON

Mais non, je vous assure! Je n'ai rien! Rien du tout!

CHEF BRIGAND

Comment ça, rien du tout? Même pas une pièce d'or?

SIMON

Non.

2^e BRIGAND

Une petite pièce d'argent?

SIMON

Non.

3^e BRIGAND

Une piécette de cuivre?

SIMON

Non. Rien! Je ne suis qu'un pauvre vagabond! Je vais de ville en ville pour trouver du travail. La vie est rude, les temps sont durs. Mes poches sont toujours vides!

CHEF BRIGAND

Par la barbe du diable! Tu te moques de moi! Je compte jusqu'à trois pour que tu retournes tes poches et que tu ouvres ton baluchon! (*Il compte.*) Un! (*Il le vise avec son arme.*)

SIMON, *balbutiant.*

Mais, je vous assure...

CHEF BRIGAND

Deux!

SIMON, *s'écriant.*

Mais ce n'est pas possible!

CHEF BRIGAND

Pourquoi?

SIMON

Mais... parce que ça ne se fait pas de tuer les pauvres gens!

CHEF BRIGAND

Tiens donc!

SIMON

Et puis... C'est facile de dévaliser les autres quand on possède une arme!

CHEF BRIGAND

Tu trouves!

SIMON

Oui! Je suis moi-même un brigand. Un brigand chevronné! Et moi, je n'ai pas besoin d'un pistolet pour détrousser mes victimes!

2^e BRIGAND

Quel culot!

CHEF BRIGAND

Sais-tu que tu parles à un maître brigand?

3^e BRIGAND

Au grand maître des voleurs!

SIMON

Peuh! Un maître brigand devrait pouvoir voler sans que sa victime ne s'aperçoive de rien!

CHEF BRIGAND

Sans que sa victime ne s'aperçoive de rien?

SIMON

Oui.

CHEF BRIGAND

Eh bien, on va voir! Tu vas rester ici et je vais te regarder faire! Si tu réussis, je ne te prendrai pas ton argent. Je ne te tuerai pas. Et tu pourras partir! Mais, par les moustaches du diable! Gare à toi si tu te moques de moi! Tu le paieras de ta vie!

SIMON

Oui, oui. Mais... chut! Écoutez! (*Il met sa main en cornet sur son oreille.*) Quelqu'un vient!

CHEF BRIGAND

En effet, j'entends une clochette!

Simon va vers la droite et regarde en direction de la coulisse comme s'il regardait plus loin, sur le chemin.

SIMON

Tiens! C'est quelqu'un que j'ai déjà vu! Oui... c'est un riche paysan du village! Un grippe-sou! Un avare! Et qui n'est pas facile à rouler, croyez-moi!

CHEF BRIGAND, *regardant aussi vers la coulisse.*

Il tire derrière lui un âne et une chèvre. Et il porte son bel habit du dimanche!

2^e BRIGAND

Il a l'air riche...

3^e BRIGAND

... et grassouillet!

SIMON

Eh bien! Je vous parie que je peux lui voler sa chèvre, son âne et même son bel habit du dimanche, sans le menacer d'une arme et sans même qu'il s'en rende compte!

CHEF BRIGAND, *ricanant.*

Je veux bien voir ça!

SIMON

Vrai? Alors, allez-vous cacher! Vite! Le voici qui s'approche!

CHEF BRIGAND, *allant vers la coulisse de gauche.*

Très bien! Mais, par les oreilles du diable! Gare à toi si tu en profites pour nous jouer un mauvais tour!

2^e ET 3^e BRIGANDS, *faisant le geste de se passer une lame de couteau sur la gorge.*

Couic!

Alors que les brigands sont partis à gauche, Simon jette encore un coup d'œil vers la coulisse de droite, puis, après une hésitation, il va se cacher derrière le grand buisson, en deuxième plan.

Le paysan arrive, avec son âne et sa chèvre. C'est un riche bonhomme, ventru et serré dans un habit à boutons dorés. La chèvre porte une clochette autour du cou; elle est attachée à la queue de l'âne par une longue corde. L'âne lui-même est tenu par le paysan à l'aide d'une autre corde. Le paysan traverse lentement la scène avec ses animaux. Parvenu à l'extrême gauche de la scène, il s'arrête.

LE PAYSAN, *soufflant.*

Pfft! Quelle fatigue! Enfin... Me voici presque arrivé au village!