

**Isabelle CHARBONNEAU**

# **Dernière pièce - Dernier acte**

*Scénario*



*Alexandrie Online*

*Ce texte est hébergé sur le site d'Alexandrie à l'adresse <http://www.alexandrie.org>*

*Toute reproduction ou diffusion est interdite sans l'accord de son auteur*

*Date de publication : 11-02-2000*

**Conformément aux conventions internationales relatives à la propriété intellectuelle, cette oeuvre est protégée. Le titulaire des droits autorise : la reproduction et la représentation à titre de copie privée ou des fins d'enseignement et de recherche et en dehors de toute utilisation lucrative. Ceci, sous réserve que soient indiqués clairement le nom de l'auteur et la source, tels que signalés dans l'ouvrage.**

# **Extrait**

## SYNOPSIS

L'action se déroule principalement dans une grande maison de campagne et dans un magasin de jouets.

Une vieille dame, Lucille, ex-entraîneuse de bar et chanteuse de cabaret, vit seule dans une grande demeure bourgeoise.

Une femme de ménage vient deux fois par semaine : le mardi et le jeudi.

Sa famille : sa fille et son gendre. Elle est veuve depuis huit ans.

Sa seule compagnie : son chat !

Elle décide lors d'un après-midi de se divertir avec un puzzle des plus étranges.

Il lui dévoile son véritable visage et la juge pour ses actes.

Lucille se voit alors confrontée à son destin...

### I . 1 Int. Grand salon . Jour

Le téléphone sonne. Lucille entre dans la pièce et vient décrocher le combiné :

" Allo ? Ha, bonjour ma chérie... Oui, oui, ça va bien. Un peu d'arthrose mais ça ç'est pas nouveau... Mais non, ça va je t'assure. J'ai juste envie de sortir et de m'amuser un brin. Y'a rien dans cette grande baraque. Enfin... Et Tom? Pas trop fatigué du voyage de nocces? ... Tant mieux... D'accord; je viendrai pour la semaine prochaine. Tom n'aura qu'à venir me chercher. D'accord. Mais non je ne ferai pas d'imprudences. Ecoutes ma chérie, ce sera bien l'enfer s'il m'arrivait quelque chose tu ne crois pas? Oui, promis. Allez, au revoir."

(Elle raccroche.)

"Des bêtises, j'en ai assez fait dans ma vie, et pas des meilleures. Pourquoi voudrait-elle que j'en fasse maintenant? Ce dont j'ai besoin c'est d'un peu de changement. Je vais aller voir ce bon vieux Sam, tiens!"

### I . 2 Int. Couloir d'Entrée de la maison. Jour

Lucille met son manteau, son chapeau et son écharpe, se baisse pour caresser son chat, puis se retourne vers la porte d'entrée.

### 2 . 1 Ext. Façade. Jour

Lucille referme la porte d'entrée et descend les quatre marches du perron.

3 . 1 Ext. Grille d'entrée. Jour

Une voiture s'arrête devant la grille d'entrée du jardin, que Lucille referme lentement derrière elle. C'est la voiture de la factrice.

La factrice : "Bonjour Madame Lucille. Ca va bien ce matin?"

Lucille hoche la tête et acquiesce.

La factrice : "Où vous allez comme ça? En ville?"

Lucille réitère le même mouvement de la tête en s'approchant de la voiture.

La factrice : "Vous voulez que je vous emmène?"  
Elle ouvre la porte à Lucille, qui monte dans le véhicule.

4 . 1 Int. Voiture. Jour

Lucille se tourne vers la factrice.

Lucille : "Merci ma petite Anne. Vous êtes bien gentille."

Anne : "Je vous dépose où Madame Lucille ?"

Lucille : "Déposez-moi chez Sam, le magasin de jouets, vous savez?"

Anne : "Au bonheur des Sages?"

Lucille : " Oui, oui, c'est ça."

Anne : " D'accord, accrochez-vous!"

(La voiture démarre en trombe.)

5 . 1 Ext. Une rue. Jour

La voiture s'arrête devant la devanture d'un magasin où l'on peut lire : "Au

Bonheur des Sages".

Anne descend de son véhicule, en fait le tour, ouvre la porte à Lucille, qui sort. Toutes deux se serrent la main, puis Anne remonte dans la 4L et redémarre, laissant Lucille sur le trottoir.

Int. Magasin. Jour

Une horloge , à l'entrée du magasin, indique 11H20. L'établissement n'est pas neuf, et des tas de vieux jouets et de vieilles boites sont entassés un peu partout.

Un homme sort de l'arrière boutique. Il paraît avoir entre 50 et 55 ans.

Sam : " Bonjour ma toute belle! Alors, toujours aussi alerte?"

Lucille : " Arrête, vieux dragueur! Tu n'as pas honte à ton âge?"

Sam : " Non! Chaque fois que je te flatte, tu m'achètes un truc. C'est tout à mon avantage!"

Lucille fait un mouvement de la main.

"Bah! Sacré calculateur!" (Elle rit) " Donne-moi plutôt de quoi m'amuser un peu.

Je m'ennuie à mourir dans ma bicoque!"

Sam : "Ah!"

Lucille : "Quoi?"

Sam : "Ben... Il y a bien des jeux de l'Oie, des cartes, des, des..."

Lucille : " Et des puzzles, tu en as?"

Sam : " Pour sûr ! Mais ça fait des lustres que je les ai plus sorti. Tu sais, les gens n'achètent plus ces conneries de nos jours. Aujourd'hui, c'est les ... de jeux et le virtuel qui marchent.

A vrai dire, mes clients à moi se font de plus en plus rares."

Lucille : " Alors pourquoi ne rénoves-tu pas ton stock?"

Sam : " La nostalgie, ma grande... La nostalgie!"

(Il soupire.)

Sam : " Ah! Ca vaut pas le temps où tu venais me rendre visite en cachette. Quand il l'a su, ça l'a tué ton vieux grigou de mari! Ce vieux Georges..."

Lucille : "Assez de souvenirs. Montre-moi plutôt où tu caches tes trésors!"

Sam prend un vieil escabeau, et monte jusqu'à une trappe, qu'il ouvre. Lucille grimpe à sa suite. Ils se retrouvent dans une sorte de grenier rempli de bric-à-brac. Lucille fouille et découvre une boîte qui attire son attention. Elle l'ouvre...

Lucille : "Je prends celle-là. "

Sam : " Ah ma jolie! Cela ne m'étonne pas de toi que tu choisisses ce truc! Cette boîte contient un puzzle pas ordinaire!"

Lucille : " Cesse donc de dire n'importe quoi !"

Sam : "Tu sais mon chou, j'ai trouvé cette merveille dans ce grenier quand j'ai ouvert mon magasin, il y a des années. Un ami à moi s'en est servi, et y a vu son destin! Tu ne trouve pas ça incroyable ?"

Lucille : "Ben mon vieux! Il faut croire que les jouets et les contes de fées finissent par te porter sur le système!"

Sam : "C'est ça! Railles-moi, mais souviens-toi tout de même de ce que je te dis. Des choses comme celle-là, tu n'en verra qu'une seule fois dans ta vie!"

Lucille (ironique) : "Mais oui, mais oui! Dis-moi plutôt combien je te dois."

Sam : "Tu peux la prendre."

Lucille : "Merci, bon prince."

Elle prend la boîte, redescend par l'escabeau, et sort de la boutique en faisant un signe de tête à Sam

## **Isabelle CHARBONNEAU**

*Diplômée d'une maîtrise en littérature et en cinématographie, assistante de réalisation, Isabelle Charbonneau a eu la chance d'acquérir au cours de ses différentes incursions dans le monde du spectacle une expérience visuelle et humaine qu'elle retranscrit aujourd'hui au travers de ses textes. Dans les quelques nouvelles et scénarios de fiction qu'elle a pu écrire, la particularité et la complexité des coulisses du show-business transparaissent, telles les galeries d'une immense fourmilière sans cesse en mouvement.*

### **Dernière pièce - Dernier acte**

*L'action se déroule principalement dans une grande maison de campagne et dans un magasin de jouets. Une vieille dame, Lucille, ex-entraîneuse de bar et chanteuse de cabaret, vit seule dans une grande demeure bourgeoise. Une femme de ménage vient deux fois par semaine : le mardi et le jeudi. Sa famille : sa fille et son gendre. Elle est veuve depuis huit ans. Sa seule compagnie : son chat ! Elle décide lors d'un après-midi de se divertir avec un puzzle des plus étranges. Il lui dévoile son véritable visage et la juge pour ses actes. Lucille se voit alors confrontée à son destin...*