

Les divers épisodes se déroulent dans une salle commune de la maison de retraite, avec un coin bureau, sans qu'il soit nécessaire de préciser davantage le lieu.

Par convention, le côté jardin ouvrira toujours sur l'extérieur de l'établissement. Du côté cour on accèdera à l'intérieur : vers les cuisines, les chambres, etc.

La durée

En totalité, le spectacle dure environ 2 heures. Mais l'on peut sélectionner les sketches ou gags pour couvrir une période bien plus réduite, sachant que la durée de chacun s'échelonne de 1 à 10 minutes.

Les costumes

Blouses blanches pour les infirmières et infirmiers,
Vêtements éculés pour les pensionnaires de la résidence. Certains peuvent porter un pyjama, chausser des pantoufles. Prévoir des cannes et déambulateurs.

Combinaisons de travail pour les ouvriers.

Les sketches

RÉSIDENCE MARCEL PRUNEAU

15

La résidence Marcel Pruneau est une maison de retraite. Aujourd'hui, deux anciennes y accueillent un nouvel arrivant, un nouveau Pruneau.

5 personnages : 1H 4F

Agathe, Églantine, la Directrice, Raymond, Carole

Décor et accessoires : 3 chaises

Durée : 9 minutes

JAMAIS TRANQUILLE

23

On n'est jamais tranquille dans une maison de retraite. Il y a toujours quelqu'un pour contrarier vos projets.

5 personnages : 4H 1F ou 3H 2F ou 2H 3F ou 1H 4F ou 5F

Rolande, Infirmier 1, Infirmier 2, Infirmier 3, Infirmier 4

Décor et accessoires : 1 chaise

Durée : 2 minutes

MAURICE

25

Maurice est un petit vieux rhumatisant à l'air bien tranquille. Il cache en réalité un naturel espiègle.

4 personnages : 2H 2F

Infirmier (Jean-Pierre), Maurice, Louise, Infirmière

Décor et accessoires : 1 bureau

Durée : 4 minutes

LA GIFLE

29

Madame Boivon est bien malade, mais son fils rechigne à la dépense. Il pousse même la muflerie un peu trop loin.

3 personnages : 1H 2F

Doctoresse, Boivon, Infirmière

Décor et accessoires : 1 bureau

Durée : 4 minutes

RIVALITÉ

33

Agathe et Églantine sont amies de longue date, mais l'arrivée d'un nouveau Pruneau à la maison de retraite va réveiller leur sensibilité amoureuse.

2 personnages : 2F

Agathe, Églantine

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 5 minutes

TOUJOURS PRÊTS

38

Ils sont vieux, mais malgré leur âge ils ne pensent qu'à ça.

4 personnages : 3H 1F

Infirmière, Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3

Décor et accessoires : 3 déambulateurs

Durée : 1 minute

PORTES-OUVERTES

40

Lorsque Germaine se promène en dehors de la résidence, elle fait des rencontres.

2 personnages : 2F ou 1H 1F ou 2H

Germaine, Infirmière

Décor et accessoires : aucun

Durée : 4 minutes

LA COURSE

44

Le lièvre et la tortue, la fable revisitée pour les Pruneau.

6 personnages : 5H 1F ou 4H 2F ou 3H 3F

Infirmière, Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3,

Infirmier 2, Infirmier 3

Décor et accessoires : 3 déambulateurs

Durée : 3 minutes

Y A PAS D'ÂGE

47

Il n'y a pas d'âge pour rencontrer l'amour. Églantine et Raymond s'aiment comme deux adolescents, ce qui n'est pas du goût d'Agathe.

4 personnages : 1H 3F ou 2H 2F

Églantine, Agathe, Raymond, Infirmière

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 7 minutes

EXCÈS DE VITESSE

53

On ne joue pas avec la sécurité. Surtout dans une maison de retraite.
3 personnages : 3H

Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3

Décor et accessoires : 3 déambulateurs

Durée : 2 minutes

SOUVENIR SOUVENIR

55

Louise est une mamie bien gentille, mais elle a un peu perdu la tête. Une trouvaille va lui rafraîchir les idées.

2 personnages : 1H 1F ou 2F ou 2H

Louise, Infirmier

Décor et accessoires : 1 bureau ou table, 1 chaise

Durée : 3 minutes

VOS PAPIERS

58

Simone se prend pour un pilote de formule 1. Mais la police veille.

3 personnages : 2H 1F ou 1H 2F ou 3H ou 3F

Pruneau 1, Pruneau 2, Simone

Décor et accessoires : 1 déambulateur

Durée : 3 minutes

LA ZAPETTE

61

Ils ont regardé la télé mais n'ont rien compris au film. Et pour cause !

3 personnages : 3H ou 3F ou 2H 1F ou 1H 2F

Pruneau 1, Pruneau 2, Louise

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 4 minutes

LA POLITESSE

65

Un cambrioleur entre une nuit dans la maison de retraite. Il va le regretter.

6 personnages : 1H 5F ou 2H 4F

Cambrioleur, Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3, Pruneau 4, Infirmière

Décor et accessoires : 1 bureau, 1 chaise

Durée : 7 minutes

À QUI SONT CES DENTS ?

73

Un dentier a été trouvé. On cherche désespérément son propriétaire.

3 personnages : 3H ou 3F ou 2H 1F ou 1H 2F

Infirmier, Pruneau 1, Pruneau 2

Décor et accessoires : aucun

Durée : 2 minutes

AMOUR ET SOLITUDE

75

L'amour des uns fait la solitude des autres. Même et surtout à un âge avancé.

4 personnages : 1H 3F

Églantine, Raymond, Agathe, Simone

Décor et accessoires : 2 chaises, 1 bureau, 1 téléphone, 1 déambulateur

Durée : 4 minutes

L'ÉLECTRICIEN

79

Lorsqu'on a besoin d'un réparateur, on fait appel à un pro. Il vous fait ça le temps d'une grande respiration.

4 personnages : 4H ou 3H 1F ou 2H 2F ou 1H 3F ou 4F

Infirmière, Pruneau 1, Pruneau 2, Électricien

Décor et accessoires : 2 chaises, 1 concentrateur d'oxygène (factice)

Durée : 3 minutes

DIALOGUE DE SOURDS

82

Les Pruneau ont des revendications à formuler. Mais il est difficile de s'entendre lorsqu'on est sourd.

3 personnages : 3H ou 2H 1F ou 1H 2F

Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 4 minutes

LE NOUVEAU

86

Les nouveaux arrivants doivent apprendre certaines finesesses. Mais parfois, ce sont les anciens qui apprennent.

5 personnages : 3H 2F ou 2H 3F

Pruneau 1, Pruneau 2, Infirmière1, Infirmière 2, Infirmier

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 7 minutes

CREVAISON

93

L'entraînement est difficile, surtout lorsqu'un farceur intervient.

3 personnages : 3H ou 2H 1F ou 1H 2F ou 3F

Pruneau 1, Pruneau 2, Infirmier

Décor et accessoires : 1 chaise, 1 déambulateur

Durée : 2 minutes

TRAHISON

95

Certains s'aiment, pendant qu'Agathe s'ennuie. Le téléphone devient alors son jeu de prédilection.

3 personnages : 3F

Agathe, Simone, Louise

Décor et accessoires : 1 bureau, 1 chaise, 1 déambulateur

Durée : 3 minutes

L'ACCIDENT

98

À trop jouer, on en oublie les risques de la course.

6 personnages : 5H 1F ou 4H 2F ou 3H 3F

Infirmière, Pruneau 1, Pruneau 2, Infirmier 1, Infirmier 2, Simone

Décor et accessoires : 2 chaises, 3 déambulateurs

Durée : 2 minutes

STRIPTEASE

100

Y a pas d'âge... mais pour certaines choses, oui.

2 personnages : 1H 1F

Pruneau 1, Pruneau 2

Décor et accessoires : 1 chaise

Durée : 2 minutes

ORAGE

101

Il n'y a pas d'âge pour aimer. Et pas d'âge non plus pour la jalousie.

5 personnages : 2H 3F

La Directrice, Carole, Raymond, Agathe, Alfred

Décor et accessoires : aucun

Durée : 7 minutes

LA BIBLIOTHÈQUE

108

La littérature sauve de tous les maux. De façon surprenante parfois.

3 personnages : 3F

Pruneau 1, Pruneau 2, Simone

Décor et accessoires : 1 déambulateur

Durée : 5 minutes

LA FUGUE

113

Églantine et Raymond refusent d'être séparés. Ils ont décidé de fuguer.

3 personnages : 3F ou 1H 2F

Agathe, Infirmière, Églantine

Décor et accessoires : 2 chaises

Durée : 4 minutes

POTINS

117

L'activité favorite des Pruneau est le papotage. On apprend tellement de choses en bavardant.

3 personnages : 3F

Pruneau 1, Pruneau 2, Pruneau 3

Décor et accessoires : 3 chaises

Durée : 4 minutes

LES PRUNEAU SE CACHENT POUR MOURIR

121

Branlebas de combat à la résidence. Églantine et Raymond ont fait une tentative de suicide.

6 personnages : 1H 5F ou 2H 4F

Agathe, Infirmière, la Directrice, Simone, Alfred, Carole

Décor et accessoires : 3 chaises, 1 déambulateur

Durée : 6 minutes

UN BON COUP

127

À la résidence Marcel Pruneau, on ne boit que de l'eau, et ce n'est pas du goût de tout le monde. Marcel doit déployer toute son énergie pour contourner le règlement.

6 personnages : 4H 1F + 1 accessoiriste caché

Marcel, Ouvrier 1, Ouvrier 2, Petit-fils, Infirmière

Décor et accessoires : 2 chaises, 1 bureau, 1 plaque contreplaqué

Durée : 8 minutes

ULTIMES BRÈVES

134

Tout est bien qui finit bien.

Tous les personnages

Simone, la Directrice, Pruneau, Églantine, Raymond, Carole, Alfred, Agathe, Infirmier, Louise, et tous les acteurs

Décor et accessoires : 1 déambulateur

Durée : 5 minutes

Note importante

Les sketches suivants sont liés. Ils racontent les péripéties amicales et amoureuses d'Agathe et Églantine. À eux seuls, ils peuvent faire l'objet d'une petite pièce de 45 minutes :

Résidence Marcel Pruneau

Rivalité

Y a pas d'âge

Amour et solitude

Trahison

Orage

La fugue

Les Pruneau se cachent pour mourir

LES PRUNEAU(X)

RÉSIDENCE MARCEL PRUNEAU

La résidence Marcel Pruneau est une maison de retraite. Aujourd'hui, deux anciennes y accueillent un nouvel arrivant, un nouveau Pruneau.

Distribution

5 personnages : 1H 4F

Agathe, Églantine, la Directrice, Raymond, Carole

Décor : 3 chaises

Durée : 9 minutes

Le rideau s'ouvre sur une scène plongée dans le noir. La lumière se fait graduellement et l'on entend selon le même crescendo un oiseau chanter. On découvre enfin trois chaises vides. Entre bientôt, côté cour, une vieille femme, Agathe, vêtue d'une robe triste et vieillotte. Elle s'aide d'une canne pour marcher. Son regard semble chercher l'oiseau. Elle grimace d'une façon pouvant faire croire à un sourire et laissant penser qu'elle apprécie le chant de l'oiseau. Mais, lorsque son regard se fige en un point du ciel où se trouve la petite bête :

AGATHE, en levant sa canne, menaçante. — Tu vas la fermer, oui ! (L'oiseau se tait.) Sale bête ! (Elle se retourne pour continuer son cheminement vers les chaises, en râlant.) Si c'est pas malheureux ! Une bestiole pas plus grosse qu'une crotte de chèvre, et qui réveille un régiment. (Elle s'assoit sur la chaise du milieu, s'adresse à l'oiseau.) Tu as de la chance. Si j'avais un fusil, tu ramènerais pas ta fraise longtemps.

Entre côté cour une seconde vieille femme, Églantine. Elle est vêtue d'une robe à fleurs très colorée et s'aide également d'une canne pour marcher. Elle cherche l'oiseau du regard.

ÉGLANTINE, appelle gentiment, yeux au ciel. — Petit oiseau ! (Agathe vrille un doigt sur sa tempe. Églantine, déçue :) Il est parti. (Elle reprend sa marche jusqu'à la troisième chaise côté cour, où elle s'assoit.) Bonjour, Rolande.

AGATHE — Agathe ! Je m'appelle Agathe.

ÉGLANTINE — Oh ! Excuse-moi, Agathe. Je ne sais pas où j'ai la tête en ce moment.

AGATHE, perfide. — C'est rien. Ça commence comme ça, Alzheimer.

ÉGLANTINE, offusquée. — Merci, c'est rassurant.

AGATHE — Si on ne peut plus rire !

ÉGLANTINE — C'est pas un sujet qui me fait rire. Surtout depuis que Louise l'a attrapé.

AGATHE — Oh ! Elle était déjà pas bien finie, Louise. Elle a pas eu à forcer.

ÉGLANTINE — Sympa !

AGATHE — Tu ne vas pas me dire qu'elle était intelligente, Louise, non ?

ÉGLANTINE — Elle était, et elle est toujours gentille.

AGATHE — C'est ça, (D'un air benêt :) elle est gentille.

ÉGLANTINE — Alors, ça ne te fait rien, à toi, qu'elle ait la maladie d'Alzheimer ?

AGATHE — C'est pas que ça ne me fait rien, mais ça ne change pas grand chose à nos discussions. Elle a mis cinq ans à savoir qui était Sarkozy et quand, enfin, elle a compris, on a changé de président. Remarque bien, c'est pas la peine de lui dire qu'il est parti, au train où ça va, il sera revenu avant qu'elle ait capté.

ÉGLANTINE — Elle a encore des moments de lucidité...

AGATHE — Quand elle danse la Macarena dans les couloirs ? Ou quand elle m'appelle « maman » en me couvrant de bisous baveux... (*Elle s'ébroue.*) Beurk ! Ça me dégoûte !

ÉGLANTINE — Tu n'es pas charitable.

AGATHE — Si au moins elle me prenait pour sa fille. Mais sa mère, franchement, je ne suis pas si vieille...

ÉGLANTINE — Moi, elle m'appelle « ma chérie ». Elle aura oublié mon prénom.

AGATHE — Ça, ce n'est pas un mal.

ÉGLANTINE — Merci bien.

AGATHE — Églantine, quel prénom ridicule ! On peut bien l'oublier.

ÉGLANTINE — Ridicule, Églantine ? C'est fleuri, c'est frais, printanier...

AGATHE, *l'interrompt brutalement.* — Stop ! Tu vas me dire que c'est jeune. Et là, je vais éclater de rire.

ÉGLANTINE — Parce que Agathe, ce n'est pas ridicule ?

AGATHE — C'est intemporel. Agathe est d'origine grecque, on l'utilise depuis l'antiquité.

ÉGLANTINE, *ironique.* — Ah, oui ! C'est effectivement beaucoup plus jeune.

AGATHE — Oui, parce qu'il est toujours usité. Il y a plein de petites Agathe, alors que des Églantine...

ÉGLANTINE — Tu sais ce qu'elles te disent, les Églantine ?

AGATHE — Sainte Agathe, non seulement elle a été martyrisée mais, une fois morte elle a arrêté l'éruption de l'Etna et sauvé une ville entière. Et sainte Églantine, tu sais ce qu'elle a fait, toi ?

ÉGLANTINE — Oui. Elle a dû supporter sainte Agathe toute sa vie !

Entre la Directrice côté jardin. Elle est suivie, un peu plus loin derrière, d'un vieil homme, Raymond, et de sa fille Carole qui le soutient. Il marche lentement en traînant les pieds.

DIRECTRICE — Bonjour mesdames... Votre fraternité fait plaisir à voir. Si tous les Pruneau étaient comme vous...

CAROLE — Les quoi ?

DIRECTRICE — Les Pruneau. On surnomme ainsi gentiment nos pensionnaires, du nom de la résidence : Marcel Pruneau.

ÉGLANTINE — Je l'ai connu, moi, Madame la directrice. Un bien brave homme, Marcel Pruneau.

DIRECTRICE — Oui. Sans lui, il n'y aurait pas de maison de retraite.

CAROLE, à son père. — Tu entends, papa, tu vas devenir un Pruneau. *(Le vieil homme sourit.)*

DIRECTRICE — Mesdames, je vous présente Raymond, notre petit nouveau. Raymond, je vous présente Églantine et Agathe. *(Tout ce monde se sourit, quoique le sourire d'Agathe ressemblât plutôt à une grimace.)* Tenez, asseyez-vous là, Raymond. *(Elle désigne la première chaise, vide.)* Vous ferez connaissance pendant que nous irons accomplir quelques formalités avec votre fille. *(Raymond s'assoit avec précaution.)*

CAROLE — Je vous suis...

Les deux jeunes femmes sortent par où elles sont venues. Églantine et Raymond se cherchent du regard. Gênés par Agathe, au milieu, ils se penchent pour se dévisager en se souriant timidement. Cela n'est pas du goût d'Agathe qui fait sciemment obstacle.

ÉGLANTINE — Alors, vous vous appelez Raymond ?

AGATHE, *avant que Raymond ne puisse répondre.* — Bien sûr qu'il s'appelle Raymond. Elle vient de le dire, la directrice.

RAYMOND — Et vous, vous vous appelez Églantine.

AGATHE — Voilà ! Et moi je m'appelle Agathe. Vous voulez qu'on recommence ou vous avez enregistré, là ?

RAYMOND — C'est mignon, Églantine. C'est fleuri, c'est frais...

AGATHE, *l'interrompant.* — C'est printanier, on sait. Et Agathe, ça sent la marée ?

RAYMOND — Non, non. Bien sur que non. Mais Églantine...

AGATHE — Votre Églantine, elle a dépassé le printemps, l'automne, et elle a déjà pris les premiers coups de gel de l'hiver...

ÉGLANTINE — Ce que tu peux être négative, Agathe.

AGATHE — Je suis lucide. C'est une maison de retraite, ici, pas une colonie de vacances. Et d'ailleurs, vous savez pourquoi on nous appelle des Pruneau ?

RAYMOND — Ben, oui, c'est rapport à...

AGATHE — Non, ne me répétez pas les calembredaines de la directrice. Je vous demande la vraie raison, celle qu'on ne dit pas aux familles.

ÉGLANTINE — Qu'est-ce que tu racontes ?

AGATHE — La vraie raison, c'est que les pruneaux, ils sont ridés, moches, et ils font chier !

RAYMOND — Oh !

AGATHE — C'est moins noble mais c'est la vérité. Et encore, on de la chance qu'il ne se soit pas appelé Marcel Grumeau...

ÉGLANTINE — Ne l'écoutez pas, Raymond. Il paraît que dans une autre vie, elle a arrêté le feu. Pour compenser, dans celle-ci, elle l'allume.

AGATHE, *en ricanant*. — Et vous, Raymond, vous êtes plutôt pruneau cuit, ou pruneau cru ?

RAYMOND — Il est vrai que cette dénomination pourrait prêter à une interprétation négative...

AGATHE — Ah !

RAYMOND — Si on se laissait entraîner à la médisance.

AGATHE — Mon pauvre Raymond ! Vous êtes aussi naïf qu'Églantine.

RAYMOND — Vous savez que Marcel Pruneau était un poète ?

AGATHE — Vous devez vous tromper de Pruneau. Le notre était patron de l'usine à papier.

RAYMOND — Il était aussi poète.

ÉGLANTINE — Vous l'avez connu, vous aussi ?