

Molière *Les Fourberies de Scapin*, la scène du sac (Acte III, scène 2)

SCAPIN : Cachez-vous : voici un spadassin qui vous cherche. (*En contrefaisant sa voix*) "Quoi ? Jé n'aurai pas l'abantage dé tuer cé Geronte, et quelqu'un par charité né m'enseignera pas où il est ?" (*à Géronte avec sa voix ordinaire*) Ne branlez pas. (*Reprenant son ton contrefait*) "Cadédis, jé lé trouverai, sé cachât-il au centre dé la terre," (*à Géronte avec son ton naturel*) Ne vous montrez pas. (*Tout le langage gascon est supposé de celui qu'il contrefait, et le reste de lui*) "Oh, l'homme au sac !" Monsieur. "Jé té vaille un louis, et m'enseigne où put être Géronte." Vous cherchez le seigneur Géronte ? "Oui, mordi ! Jé lé cherche." Et pour quelle affaire, Monsieur ? "Pour quelle affaire ?" Oui. "Jé beux, cadédis, lé faire mourir sous les coups de vaton." Oh ! Monsieur, les coups de bâton ne se donnent point à des gens comme lui, et ce n'est pas un homme à être traité de la sorte. "Qui, cé fat dé Geronte, cé maraut, cé velître ?" Le seigneur Géronte, Monsieur, n'est ni fat, ni maraud, ni belître, et vous devriez, s'il vous plaît, parler d'autre façon. "Comment, tu mé traites, à moi, avec cette hauteur ?" Je défends, comme je dois, un homme d'honneur qu'on offense. "Est-ce que tu es des amis dé cé Geronte ?" Oui, Monsieur, j'en suis. "Ah ! Cadédis, tu es de ses amis, à la vonne hure." (*Il donne plusieurs coups de bâton sur le sac*) "Tiens. Boilà cé qué jé té vaille pour lui." Ah, ah, ah ! Ah, Monsieur ! Ah, ah, Monsieur ! Tout beau. Ah, doucement, ah, ah, ah ! "Va, porte-lui cela de ma part. Adiusias." Ah ! diable soit le Gascon ! Ah !

En se plaignant et remuant le dos, comme s'il avait reçu les coups de bâton.

GÉRONTE, *mettant la tête hors du sac* - Ah ! Scapin, je n'en puis plus.

SCAPIN - Ah ! Monsieur, je suis tout moulu, et les épaules me font un mal épouvantable.

GÉRONTE - Comment ? c'est sur les miennes qu'il a frappé.

SCAPIN - Nenni, Monsieur, c'était sur mon dos qu'il frappait.

GÉRONTE - Que veux-tu dire ? J'ai bien senti les coups, et les sens bien encore.

SCAPIN - Non, vous dis-je, ce n'est que le bout du bâton qui a été jusque sur vos épaules.

GÉRONTE - Tu devais donc te retirer un peu plus loin, pour m'épargner.

SCAPIN *lui remet la tête dans le sac* - Prenez garde. En voici un autre qui a la mine d'un étranger.

INTRO

CONTEXTE/ŒUVRE

Les fourberies de Scapin est une pièce de Molière, écrivain classique du 17^e s. Elle fait partie des pièces inspirées de la commedia dell'arte, la comédie italienne dans laquelle des acteurs masqués jouaient et improvisaient sur un canevas traditionnel. Cherchant uniquement à provoquer le rire, elles sont moins dangereuses pour Molière que *Tartuffe* et *Dom Juan*, plusieurs fois interdites. Le personnage principal y de la commedia dell'arte est un serviteur, Arlequin, capable de se tirer de toute situation par son intelligence rusée. Les personnages de la commedia dell'arte sont stéréotypés, leur caractère peu développé : l'essentiel est de faire rire par des jeux de scène accélérés proches de la farce. Le personnage de Scapin dans *Les fourberies de Scapin* est proche d'Arlequin, même si Molière a retiré les masques afin de jouer sur les mimiques du visage. Le nom Scapin vient du verbe italien « scappare » signifiant « s'échapper ». Ce valet se tire, en effet, de tous problèmes par ses fourberies et la virtuosité de son jeu de scène.

TEXTE

C'est ce que nous allons découvrir dans l'extrait étudié, où Scapin veut se venger de Géronte, un vieillard avare et méchant, en lui faisant croire qu'il est poursuivi par des spadassins (tueurs à gages) qui en veulent à sa vie. Il lui propose de se cacher dans un sac. Il s'agit de la première moitié de la scène.

MOUVEMENT (plan du texte)

La première partie de l'extrait comporte un dialogue réel entre Scapin et Géronte sur un sujet fictif (une fourberie) : faire croire à Géronte qu'arrivent des spadassins pour le tuer ; pour cela s'y greffe un dialogue fictif avec un spadassin à la recherche de Géronte. Scapin joue le rôle d'un adjuvant prêt à protéger son maître (jusqu'à « Ne vous montrez pas »

La seconde partie, alors que Géronte est dissimulé dans le sac, ne comporte plus qu'un dialogue fictif entre Scapin et ce spadassin imaginaire, où Scapin joue le rôle du héros, du serviteur fidèle qui risque sa vie en défendant son maître, rôle qui lui vaut des coups de bâton (de manière fictive, bien entendu) : jusqu'à « Ah ! diable soit le Gascon ! Ah ! »

La dernière partie est à nouveau un dialogue réel entre Scapin et Géronte, mais sur un sujet semi-fictif : les imaginaires coups de bâton dont Scapin aurait été le bénéficiaire, alors que c'est Géronte qui les a eus, de la main de Scapin lui-même.

PB Nous allons étudier les caractéristiques du valet de comédie le plus célèbre : Scapin.

DANS CETTE PREMIERE PARTIE SCAPIN MET EN PLACE SA TROMPERIE (fourberie) : IL PARLE TANTOT A SON MAITRE POUR LUI FAIRE CROIRE QU'IL EST EN DANGER DE MORT (expliquer), et TANTOT A UN PERSONNAGE FICTIF QU'IL JOUE LUI-MEME. LE COMIQUE VIENT DE CE DEDOUBLEMENT ET DU FAIT QUE LE VALET DE COMEDIE SE JOUE ET SE VENGE DE SON MAITRE

SCAPIN : Cachez-vous : voici un spadassin qui vous cherche. (*En contrefaisant sa voix*) "Quoi ? Jé n'aurai pas l'abantage dé tuer cé Geronte, et quelqu'un par charité né m'enseignera pas où il est ?" (*à Géronte avec sa voix ordinaire*) Ne branlez pas. (*Reprenant son ton contrefait*) "Cadédis, jé lé trouverai, sé cachât-il au centre dé la terre," (*à Géronte avec son ton naturel*) Ne vous montrez pas

Tout le comique de cette scène repose sur les performances de Scapin, performances verbales (imiter des accents étrangers) et physiques (rouer de coups Géronte en faisant semblant de l'avoir été lui-même. Comique de langage et comique de jeu de scène sont donc prédominants. Le comique de langage est indiqué par la didascalie EN CONTREFAISANT SA VOIX, et les variations d'accents seront une source de comique (AVEC SON TON NATUREL/REPRENANT SON TON CONTREFAIT). Cela demande donc à l'acteur une réelle gymnastique mentale, d'autant plus qu'il lui faut en même temps gérer le comique de jeu de scène et enfoncer Géronte dans un sac (NE VOUS MONTREZ PAS). Les qualités linguistiques de l'acteur sont aussi nécessaires, pour imiter des accents différents (jusqu'à la fin de la scène Scapin en aura imité 8, introduisant chaque fois un autre spadassin). On découvre l'ingéniosité du valet, capable d'inventer (il est censé improviser) un accent gascon acceptable, mais capable aussi de faire suffisamment peur à Géronte afin de l'enfermer dans le sac où il pourra le battre sans qu'il sache d'où viennent les coups : le champ lexical de la mort est associé à celui de la quête du tueur qui veut terminer sa commande : SPADASSIN (tueur à gages)/TUEUR- VOUS CHERCHE/OU IL EST/JE LE TROUVERAI. Le présentatif VOICI et le présent VOUS CHERCHE ainsi que le futur qui traduit une certitude JE LE TROUBERAI rendent le danger immédiat. Le comique de langage repose sur différents éléments : l'imitation de l'accent gascon souligné par des assonances en [é] combinées avec des allitérations en [b] remplaçant les « v », le juron CADEDIS, un vieux juron gascon qui donne un effet de réel, et enfin l'opposition ironique entre les termes : antithèses sémantiques entre ABANTAGE/ PAR CHARITE/ ...ET TUEUR. L'hyperbole SE CACHAT-IL AU CENTRE DE LA TERRE montre la détermination du soit-disant spadassin, et ramène le regard du spectateur sur un simple sac... décalage comique.

La fourberie de Scapin consiste à jouer le rôle du sauveur, alors qu'il va être l'agresseur : impératifs CACHEZ-VOUS/NE BRANLEZ PAS(ne bougez pas) /NE VOUS MONTREZ PAS: il est en effet vital que Géronte ne sorte pas la tête du sac, sinon il verrait la supercherie (ce qui aura lieu effectivement à la fin de la scène). Cette position peu glorieuse du maître dans un sac, à la merci de son valet, crée un comique de situation. L'inversion des rapports hiérarchiques (le serviteur commande – il est le seul à parler, c'est lui qui a le pouvoir, le maître obéit, il est muet et ne se manifeste que par gestes que les didascalies laissent deviner), ainsi que la naïveté du maître instaure le comique de la dupe (hérité de la farce du Moyen-Age), mais aussi une satire sociale sur l'insolence et l'impertinence des serviteurs, et leur capacité de manipuler leur maître en prenant le pouvoir d'une autre manière. Ainsi se dégage également un comique de caractère : la naïveté du maître s'oppose à l'intelligence rusée du valet, et le transforme en proie facile. Mais les caractères sont simplifiés, exagérés et rendus invraisemblables, ce qui déclenche le comique. A la méchanceté du maître s'oppose la vengeance du valet, sorte de justice rétablissant quelque peu les

inégalités entre les classes sociales, même si ces dernières ne sont en aucun cas remises en cause : il s'agit juste de punir la méchanceté, non de contester la position du maître.

Nous le voyons, le valet de comédie ne cherche pas ici à nous faire réfléchir, mais par toutes les ficelles de la farce théâtrale, à nous faire rire.

LE COMIQUE N'EST PAS SEULEMENT FONDE SUR LE CARACTERE RUSE RANCUNIER DU VALET ENVERS SON MAITRE, MAIS AUSSI SUR SON INVENTIVITE ET LE COMIQUE DU LANGAGE (l'imitation de l'accent gascon)

(Tout le langage gascon est supposé de celui qu'il contrefait, et le reste de lui) "Oh, l'homme au sac !" Monsieur. "Jé té vaille un louis, et m'enseigne où put être Géronte." Vous cherchez le seigneur Géronte ? "Oui, mordi ! Jé lé cherche." Et pour quelle affaire, Monsieur ? "Pour quelle affaire ?" Oui. "Jé beux, cadédis, lé faire mourir sous les coups de vaton."

La didascalie confirme qu'il s'agit bien d'imiter LE LANGAGE GASCON et à partir de maintenant se développe le dialogue fictif entre Scapin et le Gascon, Géronte étant caché dans le sac. On retrouve les effets de réel avec les injures populaires gasconnes(MORDI/CADEDIS) et les fautes de français OU PUT ETRE. L'intelligence de Scapin rend la scène crédible par une promesse de récompense JE TE VAILLE (baille, càd donne) UN LOUIS (d'or : c'est beaucoup d'argent pour un domestique de l'époque). Le dialogue est vraisemblable : le valet s'enquiert des intentions du Gascon, et sa réponse permet d'introduire l'enjeu de la fourberie, la vengeance de Scapin : LE FAIRE MOURIR (hyperbole comique pour le spectateur, inquiétante pour Géronte) SOUS LES COUPS DE VATON. La menace est d'autant plus comique que l'arme du crime est déformée et adoucie par le V.

L'apostrophe sous forme de périphrase L'HOMME AU SAC qui désigne Scapin met l'accessoire théâtral en pleine lumière et souligne son importance dramatique (càd pour l'action). Le fait que Scapin parle de lui-même à la 2^e pers du sing (TE), le dédouble : il joue deux personnages à la fois, le spadassin imaginaire, et lui-même, ce qui se reconnaît au changement de voix (cf la didascalie). Nous sommes donc dans une mise en abyme du théâtre lui-même : le théâtre dans le théâtre, Scapin joue un rôle fictif emboîté dans une pièce fictive. Le personnage se dédouble (dans la suite de la scène, ce sera pire, il jouera jusqu'à 9 personnages de nationalité différente, dont lui ! virtuosité qui caractérise le valet de comédie traditionnel), mais son public aussi : Géronte, passif dans son sac, assiste au dialogue comme le public. La double énonciation théâtrale (les personnages parlent aux autres personnage mais aussi au public) se complique à souhait.

DANS LA SUITE DE CE DIALOGUE FICTIF OU SCAPIN JOUE DEUX PERSONNAGES (performance digne d'un valet de comédie toujours talentueux), SE RAJOUTE UN SECOND DEDOUBLEMENT, CELUI DU DOUBLE PORTRAIT DU VALET : celui que voit le spectateur (le rusé, rancunier et fourbe) et celui qu'il donne à voir à Géronte enfermé : le héros qui risque sa vie pour son maître (COMIQUE DE DUPE c'est-à-dire du « pigeon » trompé). LE COMIQUE VIENT DE LA CONTRADICTION DE CES DEUX IMAGES DU VALET ET DE LA CONNAISSANCE DU SPECTATEUR QUI PEUT LES INVERSER

Oh ! Monsieur, les coups de bâton ne se donnent point à des gens comme lui, et ce n'est pas un homme à être traité de la sorte. "Qui, cé fat dé Geronte, cé maraut, cé velître ?" Le seigneur Géronte, Monsieur, n'est ni fat, ni maraud, ni belître, et vous devriez, s'il vous plaît, parler d'autre façon. "Comment, tu mé traites, à moi, avec cette hauteur ?" Je défends, comme je dois, un homme d'honneur

qu'on offense. "Est-ce que tu es des amis de ce Geronte ?" Oui, Monsieur, j'en suis. "Ah ! Cadédis, tu es de ses amis, à la bonne heure." (Il donne plusieurs coups de bâton sur le sac) "Tiens. Voilà ce que j'ai fait pour lui." Ah, ah, ah ! Ah, Monsieur ! Ah, ah, Monsieur ! Tout beau. Ah, doucement, ah, ah, ah ! "Va, porte-lui cela de ma part. Adieu."

Commence une création de toutes pièces d'un Scapin encore différent : non seulement le spadassin Gascon, non seulement le valet, mais le héros chevaleresque prêt à mourir pour son maître. Le comique de décalage entre le jeu et la réalité (vengeance) est poussé à l'extrême, avec une argumentation en bonne et due forme : DES GENS COMME LUI/ CE N'EST PAS UN HOMME A ETRE TRAITE DE LA SORTE >> argument ad hominem (qui porte sur la personnalité, la valeur de l'adversaire) : Geronte a un statut social qui interdit de le frapper avec des coups de bâton (cela est vrai, d'ailleurs, la bastonnade était réservée aux gens du peuple, les nobles pouvaient se battre à l'épée >> le comique est burlesque (rabaissier en se moquant quelqu'un de haut placé) : le maître est humilié et traité comme un homme du peuple. Scapin continue à jouer l'avocat de la défense et argumente une seconde fois contre le spadassin accusant Geronte de vanité (FAT, fatuité : prétention), de MARAUT (s'écrit aussi maraud : voleur, coquin) et de VELITRE (bélître : homme de rien). Le rythme ternaire de ces 3 injures, qui sont aussi 3 accusations, est repris à l'identique par Scapin, uniquement associés à une négation (NI 3X), négation non justifiée, parce que sous couvert de parler avec le spadassin, Scapin parle en fait à Geronte, et l'insulte ; pire, il croit à ces insultes : Geronte se croit tout permis parce qu'il est au-dessus de son serviteur, il est tellement avare qu'il est prêt à voler Scapin de l'argent qu'il lui promet – il fait mine de donner et reprend (cf la scène de la galère), et il n'a aucun scrupule moral qui permettrait de lui donner le qualificatif d'homme de bien : il n'est rien. Le mépris et la rancœur du serviteur envers son maître s'exprime de manière indirecte mais joyeuse : Scapin peut enfin se libérer de ce qu'il a sur le cœur, et ce par le subterfuge de la double énonciation qui repose elle-même sur un jeu d'illusion : le « spadassin » parle à Scapin ainsi qu'au spectateur caché, Geronte.

Molière s'offre une mise en scène de l'illusion théâtrale et de son enjeu : par le biais d'un jeu fictif, on peut dire des vérités impossibles dans la réalité ; l'illusion théâtrale n'est pas un « mensonge », elle est réflexion sur la société, sur la vie. Et le petit théâtre dans le théâtre que nous offre le jeu de rôle de Scapin nous permet de nous en rendre compte.

Le dialogue se poursuit sur l'antiphrase HOMME D'HONNEUR attribuée à Geronte, et par le sacrifice héroïque de Scapin, qui est fidèle à son maître jusqu'au bout, ne reniant pas un AMI, quitte à risquer sa vie. Les affirmations hyperboliques de Scapin créent un nouveau comique de décalage : en défendant ainsi son maître, il se forge l'image du serviteur idéal, parfait (ce qui pourrait lui servir à l'avenir) et écarte de lui tout soupçon, alors qu'il est en train de prouver le contraire. Scapin apparaît comme le roi des manipulateurs.

Suit un jeu de scène relevant du comique de la farce : Scapin se fait bastonner et hurle de douleurs (nombreuses interjections, même appel à l'aide de MONSIEUR !, bruit de la bastonnade : comique de bruitage) alors qu'il est en train de frapper son maître.

LA FIN DE L'EXTRAIT FAIT A NOUVEAU DIALOGUER LE VALET AVEC SON MAITRE, MAIS LE DIALOGUE REEL CETTE FOIS JOUE TOUJOURS SUR LE COMIQUE DE LA DUPE : la parole de Scapin est fondée sur des faits imaginaires, en inversant victime et bourreau En se plaignant et remuant le dos, comme s'il avait reçu les coups de bâton.

GÉRONTE, mettant la tête hors du sac - Ah ! Scapin, je n'en puis plus.

SCAPIN - Ah ! Monsieur, je suis tout moulu, et les épaules me font un mal épouvantable.

GÉRONTE - Comment ? c'est sur les miennes qu'il a frappé.

SCAPIN - Nenni, Monsieur, c'était sur mon dos qu'il frappait.

GÉRONTE - Que veux-tu dire ? J'ai bien senti les coups, et les sens bien encore.

SCAPIN - Non, vous dis-je, ce n'est que le bout du bâton qui a été jusque sur vos épaules.

GÉRONTE - Tu devais donc te retirer un peu plus loin, pour m'épargner.

SCAPIN *lui remet la tête dans le sac* - Prenez garde. En voici un autre qui a la mine d'un étranger.

Le terme ADIUSIAS (Adieu) marque le départ du faux spadassin, Scapin se retrouverait donc à nouveau seul avec son maître. Cela ouvre une nouvelle scène de ce théâtre dans le théâtre (on change de scène à l'arrivée et au départ d'un personnage : nous en sommes donc à la scène 3 : d'abord Scapin et Géronte seul qui doit entrer dans le sac, puis arrivée du spadassin, enfin départ de ce dernier)

Un nouveau rôle s'offre à Scapin, celui de héros tragique : le registre pathétique l'emporte dans son discours : MAL EPOUVANTABLE (hyperbole), registre lyrique (interjection Ah). Mais dans le rôle de la victime tragique, le maître et le valet sont en compétition (JE N'EN PUIS PLUS/LES SENS BIEN ENCORE) : le champ lexical de la bastonnade est omniprésent. Mais celui qui se plaint le plus et qui crie le plus fort n'a pas été touché : c'est lui le bourreau ! Ce jeu constant de décalage et d'inversion entre la parole et le réel, où la parole menteuse gagne sur la réalité, montre autant la puissance de manipulation dont est capable un valet de comédie que la puissance de l'illusion théâtrale. Cette confrontation entre le maître et le valet, qui se disputent le prix de la meilleure victime à force de négations et de parallélismes antithétiques (NENNI/NON/C'EST SUR LES MIENNES/C'ETAIT SUR MON DOS) permet d'approfondir le caractère des deux personnages : l'intelligence fourbe de Scapin s'étend dans toute sa splendeur, parallèlement à la bêtise de son maître, qui croit naïvement tout ce que lui dit son serviteur. De plus, aucun merci pour l'avoir défendu n'est à attendre de sa part, au contraire, il reproche à Scapin de ne pas avoir poussé le dévouement plus loin en éloignant davantage de lui les coups : TU DEVAIS DONC TE RETIRER UN PEU PLUS LOIN POUR M'EPARGNER (Scapin disant que le gros des coups était tombé sur lui, le maître n'ayant senti que LE BOUT DU BATON). Le groupe verbal TU DEVAIS connote une loi, le devoir du serviteur, qui est de se sacrifier pour son maître, sans contrepartie. C'est donc l'image du maître dans la société qui se dégage des paroles de Géronte : le valet de comédie est le révélateur d'un type caricaturé depuis l'Antiquité : le mauvais maître. Sa fourberie qui consiste à duper ce dernier, peut ainsi être pardonnée par le spectateur, parce compensation des mauvais traitements subis.

CONCLUSION

Le théâtre étant par définition un agôn, mot grec signifiant affrontement, conflit, le valet de comédie joue depuis l'antiquité un rôle prépondérant. Il permet au spectateur, à travers la caricature d'un maître autant méchant que naïf, de se défouler de ses tensions à l'égard d'une hiérarchie omniprésente, en s'identifiant au valet, seul capable de vaincre son maître, de s'en venger, par son habileté et sa ruse. Ainsi la fourberie du valet devient un ressort comique indispensable, déclencheur des autres sources de comique (langage, jeu de scène, caractère, satire sociale, décalage, situation, quiproquo...). Le personnage de Scapin est encore proche de la farce, mais Molière complexifie son ingéniosité, sa virtuosité dans la manipulation. L'enjeu est d'éblouir le spectateur par la complexité de la fourberie, et non encore de se plaindre du statut social de valet. Ce n'est pas encore une revendication sociale, comme dans l'œuvre de Beaumarchais, au 18^e s, mais un simple rééquilibrage anecdotique, qui permet de se défouler. **Toutefois la complexité de la situation permettent une mise en scène en abyme sur le fonctionnement du théâtre, lieu d'illusion et de double énonciation.**

Suite de la scène :

ACTE III, SCÈNE 2

Scapin

Prenez garde. En voici un autre qui a la mine d'un étranger. Cet endroit est de même celui du Gascon, pour le changement de langage, et le jeu de théâtre. « Parti !^[1] Moi courir comme une Basque,^[2] et moi ne pouvra point troufai de tout le jour sti tiabie de Gironte ? » Cachez-vous bien. « Dites-moi un peu fous, monsieur l'homme, s'il ve plaist, fous savoir point où l'est sti Gironte que moi cherchier ? » Non, Monsieur, je ne sais point où est Geronde. « Dites-moi-le vous franchement, moi li fouloir pas grande chose à lui. L'est seulement pour li donnai un petite régale sur le dos d'un douzaine de coups de bastonne, et de trois ou quatre petites coups d'épée au trafers de son poitrine. » Je vous assure, Monsieur, que je ne sais pas où il est. « Il me semble que j'y foi remuair quelque chose dans sti sac. » Pardonnez-moi, Monsieur. « Li est assurément quelque histoire là tetans.^[3] » Point du tout, Monsieur. « Moi l'avoir enfie de tonner ain coup d'épée dans ste sac. » Ah ! Monsieur, gardez-vous-en bien. « Montre-le-moi un peu fous ce que c'estre là. » Tout beau,^[4] Monsieur. « Quement, tout beau ? » Vous n'avez que faire de vouloir voir ce que je porte. « Et moi, je le fouloir foir, moi. » Vous ne le verrez point. « Ahi que de badinement ! » Ce sont hardes qui m'appartiennent. « Montre-moi fous, te dis-je. » Je n'en ferai rien. « Toi ne faire rien ? » Non. « Moi pailler de ste bastonne dessus les épaules de toi. » Je me moque de cela. « Ah ! toi faire le trole. » Ahi, ahi, ahi ; ah, Monsieur, ah, ah, ah, ah. « Jusqu'au refoir : l'estre là un petit leçon pour li apprendre à toi à parlar insolentement ! » Ah ! peste soit du baragouineux.^[5] Ah !

Géronde

, sortant sa tête du sac.

Ah ! je suis roué !^[6]

Scapin

Ah ! je suis mort !

Géronde

Pourquoi diantre faut-il qu'ils frappent sur mon dos ?

Scapin

Prenez garde, voici une demi-douzaine de soldats tout ensemble. Il contrefait plusieurs personnes ensemble. « Allons, tâchons à trouver ce Gêronte, cherchons partout. N'êpargnons point nos pas. Courons toute la ville. N'oublions aucun lieu. Visitons tout. Furetons de tous les côtés. Par où irons-nous ? Tournons par là. Non, par ici. À gauche. À droit. Nenni. Si fait. » Cachez-vous bien. « Ah ! camarades, voici son valet. Allons, coquin, il faut que tu nous enseignes où est ton maître. » Eh ! Messieurs, ne me maltraitez point. « Allons, dis-nous où il est. Parle. Hâte-toi. Expéditions.^[7] Dépêche vite. Tôt. » Eh ! Messieurs, doucement. Gêronte met doucement la tête hors du sac, et aperçoit la fourberie de Scapin. « Si tu ne nous fais trouver ton maître tout à l' heure,^[8] nous allons faire pleuvoir sur toi une ondée de coups de bâton. » J'aime mieux souffrir toute chose que de vous découvrir mon maître. « Nous allons t'assommer. » Faites tout ce qu'il vous plaira. « Tu as envie d'être battu. » Je ne trahirai point mon maître. « Ah ! tu en veux tâter ? » Oh !

Comme il est prêt de frapper, Gêronte sort du sac, et Scapin s'enfuit.

Gêronte

Ah, infâme ! ah, traître ! ah, scélérat ! C'est ainsi que tu m'assassines !

Molière, *Les Fourberies de Scapin*

-
1. ↑ Mis pour « Pardi ».
 2. ↑ Expression proverbiale signifiant « courir très vite ».
 3. ↑ Il y a sûrement quelque chose de louche là-dedans.
 4. ↑ Doucement
 5. ↑ Quelqu'un qui parle une langue en l'estropiant.
 6. ↑ Meurtri par les coups.
 7. ↑ Dépêchons-nous
 8. ↑ Immédiatement