

ANNEXE C de la fiche *Comment mitonner un corpus ? Quand les cuisiniers dramatiques font recette(s)* de Chantal Dulibine

Comment adapter pour le jeu un texte non théâtral ?

1) Adapter une recette

Choisir un plat qui appelle métaphore ou personnification. Les ingrédients peuvent ainsi être joués comme des individus animés par des émotions : peur de la cuisson, jouissance de la grillade, émoi amoureux, concours de natation dans la sauce, etc.

Exemples : *Abricots à la russe, Ballon d'épinards, Beignets de cervelle, Blanquette de lapin à l'ancienne, Chaud-froid de lapin, Cœur de veau bonne femme, Crème anglaise économique, Diplomate moscovite, Entrecôte cochon de fiacre, Escargots à la poulette, Laitues en manteau, Lapin à la cabriole, Lapin en Capilotade, Mousse de merlan sauce aurore, Pendule de l'Ogre, Poulet sibérien, Poulet tricheur, Rigodon sucré, Savoureux Martiniquais, Truite au bleu, Vol-au-vent...*

Dans *L'Encyclopédie culinaire du XXe siècle* (Denoël, 1966) : *Le Poulet tricheur*

Le poulet tricheur

Plus dodu que nature

Proportions pour 6 personnes

1 poulet moyen.

Pâte :

4 grosses pommes de terre

50 g de beurre

100 g de farine

1/2 verre d'eau

3 œufs

Sel

Préparation 30 mn / cuisson 1h 40

Faites rôtir le poulet à la cocotte pendant 35 à 40 minutes. Pendant ce temps, vous préparerez votre pâte. Faites cuire d'abord les pommes de terre à l'eau salée 25 minutes, passez-les et laissez en attente. Dans une autre casserole, mettez l'eau et le beurre. A l'ébullition, jetez d'un coup la farine et tournez jusqu'à ce que la pâte se détache de la casserole. Retirez du feu, ajoutez les œufs entiers, un à un, en travaillant bien entre chaque addition d'œuf pour les incorporer. Puis, joignez les pommes de terre passées, travaillez vigoureusement. Enlevez le poulet de sa cocotte, posez-le sur un plat à gratin, tartinez-le avec la pâte obtenue en vous servant d'un couteau à large lame. Il faut qu'il soit entièrement enduit. Mettez 20 minutes à feu chaud. N'ouvrez la porte qu'une fois, au bout de 10 minutes, pour tourner le plat. Vous le découperez sur la table.

- Repérer des lieux, des espaces.
- Définir des personnages (silhouettes, costumes, voix) principaux et secondaires. Par exemple, des « grosses » pommes de terre à la manière des cartes postales de Plonk et Replonk (www.plonkreplonk.ch), les montrant « en robes des champs », en « tissu vichy rose à carreaux ». On pimente en empruntant à des univers de référence : le dessin animé Chicken Run ou l'émission à succès « Top Chefs ».
- Trouver des situations, voire une fable : état initial ; péripéties (ex : l'ouverture – solennelle – de la porte : « une seule fois ») ; état final. Par exemple, le « titre » *Poulet tricheur* appelle plumes, goudron et farine... Peut-être un début où le poulet joue avec des cartes truquées. Il se fait surprendre et, tenu en joue, est amené devant plusieurs cuisiniers. « Mettez le poulet à rôtir pendant 35 à 40 minutes (...) Enlevez le poulet de sa cocotte, posez-le sur un plat à gratin ; tartinez-le avec la pâte en vous servant d'un couteau à large lame (...) Vous le couperez sur la table, tout cuit ».

2) Adapter un récit

Par exemple : **la mort de Vatel en deux lettres**

Mme de Sévigné écrit à sa fille, Mme de Grignan, deux lettres, les 24 et 26 avril 1671, annonçant la mort du « Grand Vatel ».

Celui-ci était chargé d'organiser un banquet pour le roi. La livraison de poisson ayant du retard, il se suicide...

Attention : beaucoup d'éditions scolaires ne publient que la 2^e lettre du dimanche 26^e avril, en faisant fi de la précédente du vendredi 24^e avril ; or ce délai, s'il correspond au temps d'enquête sur un événement dont elle n'a pas été directement témoin, opère aussi un effet dramatique, dont l'adaptation théâtrale doit tenir compte : le suicide est raconté deux fois, pourquoi cette « répétition-variation » ? (cf terminologie dans *Écritures dramatiques*, sous la dir. De M. Vinaver, Actes-sud Papiers, 1999, coll. Répliques)

- Définir l'énonciation : qui parle, à qui ?
Qui est le personnage central : la victime, le chœur de la Cour, ou l'écrivaine qui se plaît à montrer sa verve ?
Choisir :
 - un narrateur individuel ? En train d'écrire ou parlant face public du drame qui se joue – comme dans le « théâtre dans le théâtre » – ? Visible ou voix off ? Personnage du XVII^e ou d'aujourd'hui ? Homme (Léon Zitron, Poivre d'Arvor...) ou Femme (la marquise !) ?
 - tous les joueurs ? Ce système épique est très efficace ; il montre de l'intérieur l'implication plus ou moins forte dans le drame conté (voir exemple en fin d'annexe).
- Faire la liste des personnages.

- Pour instaurer un cadre « enchanté », jouer tout ce qui peut faire décor, penser à chercher des non-humains à incarner (lapins bondissants) ou jouer en théâtre d'objets : soleil, lune, nuages, lanternes, apparitions virevoltantes de jonquilles, papillons battant des ailes ; travailler sur les sons (bavardages et rires mondains, feu d'artifice, cris et chants d'animaux, vrombissement d'insectes).
- Repérer tous les lieux évoqués (même « hors champ » : la mer démontée ...).
- Séquencer précisément les événements : insister sur la dramatisation induite dans le récit par les indications de temps, et l'irruption violente du présent de narration « Vatel s'en va partout... Vatel monte à sa chambre... » ; chercher le rythme (ex : une – vraie – minute de silence après « on le trouve noyé dans son sang »).
- Définir le propos ; et essayer tous les tons lors des répétitions : cruauté, terreur et pitié / rigolade, farce / pathos et mélo / ironie et sarcasme / tendresse et poésie.

Exemple de mise en jeu, avec code de jeu « épique » (souvent plus fort qu'une adaptation naturaliste)

Dans cette proposition, nous utilisons des ombres chinoises, dispositif léger et qui permet d'alterner des personnages et des espaces : les nobles futiles et mondains, parfois une apparition de Vatel – dans sa gloire et fierté initiales, puis guettant (au « secret ») avec une longue vue l'arrivée de la marée, faisant les cent pas, jusqu'au geste final. Le suicide n'est pas « montrable ». On débat avec les élèves : concours d'idées pour l'image finale.

Nous notons en gras ce que le public entend.

NARRATRICE (*visible, à cour, écrit sa lettre*) : **La nuit vient... (bruitages nocturnes, chouette, grillons, brise / musique)**

A jardin, apparition au ralenti du personnage de LA NUIT (cf Garance-Arletty dans Les Enfants du paradis, ou comme la statue de la Liberté, une lampe de poche puissante dans la main) au-dessus du portant qui soutient le tulle du théâtre d'ombres

LA NUIT : **Le feu d'artifice** (*allumage derrière le tulle de plusieurs petites lampes colorées*) **ne réussit pas, il fut couvert... d'un NUAGE**

(elle fait apparaître un carton en forme de NUAGE, elle souffle, extinction illico des loupottes et « oh » désappointés ou applaudissements misérables – de courtoisie, entendus derrière le rideau)

NARRATRICE (*avec réprobation ou satisfaction*) : **Il coûtait seize mille francs !**

LA NUIT : **A quatre heures du matin...** (*elle bâille*)

VATEL : **Vatel s'en va partout** (*ombre chinoise, fait les cent pas*), **il trouve tout endormi, il rencontre**

LE PETIT POURVOYEUR : **un petit pourvoyeur qui lui apportait** (*son ombre tend une silhouette de poisson à chaque main*)

VATEL : **seulement deux charges de marée !**

Etc.

On décompose les actions, on sélectionne les sons, et on utilise le système des lazzis, en jouant à fond ce qu'on juge important de valoriser ; noter que ce système permet d'inclure des rôles secondaires très ludiques ou poétiques : la Nuit, des insectes, des animaux...