

Alice au pays des merveilles
d’Alice Benoit Fourdinier
Compagnie des Lucioles
Avec Sophie Garmilla et Marie Jouhaud

SOMMAIRE

Édito

AVANT DE VOIR LE SPECTACLE, LA MISE EN BOUCHE

DÉCOUVRIR LES PERSONNAGES DE LA PIÈCE : QUI SONT-ILS ?

POURQUOI ET COMMENT ALICE BENOIT A-T-ELLE ÉCRIT CETTE PIÈCE ?

LE TITRE DE LA PIÈCE

LES PERSONNAGES

ENTRER EN LECTURE ET EN JEU

LE DÉBUT DE LA PIÈCE

IMAGINER L’ESPACE

S’INTÉRESSER AUX THÈMES DE LA PIÈCE

L’AFFICHE DU SPECTACLE

APRES LA REPRESENTATION : PISTES DE TRAVAIL

CONSTRUIRE UNE MÉMOIRE COLLECTIVE DE LA REPRÉSENTATION

EXAMINER LA SCÉNOGRAPHIE

ANALYSER L’UNIVERS SONORE

TRAVAILLER AVEC LES ACCESSOIRES ET OBJETS SCÉNIQUES

RÉFLÉCHIR SUR LA MISE EN SCÈNE ET LE JEU DES COMÉDIENNES

REVENIR SUR QUELQUES ENJEUX DE LA PIÈCE ET DE LA REPRÉSENTATION

ANNEXES

Edito

Alice au pays des merveilles

Avec cette pièce écrite pour le jeune public (5/10 ans), Alice Benoit Fourdinier crée un spectacle musical qui fait la part belle au merveilleux. C'est ainsi que l'héroïne s'élance au rythme du piano à la rencontre du lapin blanc, de la chenille, du chat au sourire hypnotique, du chapelier fou, et de la cruelle reine de cœur ! Pourra-t-elle sortir de ce rêve étrange ?

La Compagnie des Lucioles a été fondée en 2002 par Jérôme Wacquiez, comédien et metteur en scène. C'est en 2012 qu'Alice Benoit Fourdinier rejoint la Compagnie en tant que comédienne sur de nombreux spectacles. En parallèle elle crée ses propres mises en scène avec « Valises et Versa », « Alice au Pays des merveilles », et « Magistrales ». Alice Benoit est également l'autrice de « Magistrales ! » se place à la fois en tant qu'autrice et metteuse en scène. Il s'agit ici d'aborder la question du féminisme à travers le dialogue entre les deux jeunes filles et les femmes « Magistrales ! » qui ont fait évoluer leur domaine de prédilection, mais aussi l'égalité entre hommes et femmes.

AVANT DE VOIR LE SPECTACLE, LA MISE EN BOUCHE

DÉCOUVRIR LES PERSONNAGES DE LA PIÈCE : QUI SONT CES PERSONNAGES FANTASTIQUES ?

1. La lecture des biographies des compositeurs dont les morceaux sont joués dans le spectacle (cf. Annexe 1) En groupe classe complet ou en sous-groupe, en incitant les élèves à présenter devant la classe le parcours de chaque compositeur.
2. Citations : Un jeu dans lequel il faut retrouver le propos tenu par chaque personnage onirique. (cf. Annexe 2)
3. Lecture à voix haute d'un extrait de la pièce (cf. Annexe 3) : la rencontre entre Alice et le chat du Cheshire.

POURQUOI ET COMMENT ALICE BENOIT A-T-ELLE ÉCRIT CETTE PIÈCE ?

« Avec un prénom comme le mien, Alice au pays des merveilles est une œuvre qui me suit depuis toute petite. Le chat du Cheshire ou la reine de cœur font partie de mon imaginaire d'enfant. J'avais très envie de réécrire la fable à ma manière, sur un ton plus actuel et contemporain, en insufflant aussi de l'humour dans ma réécriture de cette histoire très connue ».

1. À partir de ce propos d'Alice Benoit sur son processus d'écriture, faire écrire aux élèves un court dialogue entre un enfant d'aujourd'hui et Alice, l'héroïne de cette histoire
2. Faire réaliser aux élèves le portrait d'un animal étrange qu'ils inventent (caractéristiques physiques, signes distinctifs, réactions...). Puis faire dialoguer cet animal avec Alice, ou avec eux-mêmes.

LE TITRE DE LA PIÈCE

Questionner le titre : « Alice au pays des merveilles »

Que représente pour vous ce titre ? De qui et de quoi parle t'on ?

LES PERSONNAGES

Alice
le lapin blanc
le chat du Cheshire
La chenille au narguilé
Le chapelier fou
La reine de cœur

1. Les cartes d'identités : relier le nom de chacun d'eux à l'une de ses phrases (cf. Annexe 2)
2. Questionner les rêves de chacun.e.s

En organisant des cercles de parole (quatre ou cinq élèves), demander aux élèves d'échanger entre eux à partir de rêves étranges qu'ils ont pu faire :

Qui étais tu dans le rêve ? Qui rencontrais-tu ? Pourquoi c'était étrange ? Qu'est ce qui était bizarre ? est-ce que cela procurait de la peur ?

Puis avec le groupe classe, faire un retour collectif en gardant une trace au tableau des différents retours.

ENTRER EN LECTURE ET EN JEU

LE DÉBUT DE LA PIÈCE

1. Donner à lire le premier échange d'Alice avec l'un des personnages. Faire repérer les expressions qui caractérisent le personnage, et les expressions en rapport avec l'étrange (cf. Annexe 4).
2. Parmi les expressions repérées, retenir les suivantes :

Demander à chaque groupe précédemment constitué de préparer un tableau vivant mettant en jeu quatre ou cinq personnages oniriques de la pièce, puis de le présenter à la classe. Pour cela ils feront appel au procédé du théâtre-image. Cette technique est extrêmement simple et efficace : sur le plateau, dans l'espace de jeu défini dans la classe, il s'agit de créer des sortes de tableaux vivants fixes, en sculptant et en agençant le corps des joueurs, figés dans une complète immobilité en « arrêt sur image », avec une grande précision dans la posture, le regard et l'expression du visage. Ces tableaux visent à donner une représentation d'un état, d'un personnage, d'un thème ou d'une situation. Une fois élaborées, ces images servent de support à une verbalisation.

3. Donner à lire ensuite quelques extraits d'autres œuvres évoquant le domaine de l'étrange, du fantastique ou du merveilleux qui ont déjà été mis en musique

Quelques pistes bibliographiques :

Casse-noisette

Pierre et le Loup

4. Aller vers la mise en jeu d'une scène de « Alice au pays des merveilles », en se demandant notamment quel horizon d'attente est ainsi créé. Orienter le jeu avec les consignes suivantes :

- pour le personnage du Lapin : la surprise/ l'anxiété d'être en retard/ la peur de l'autre
- pour le personnage du Chat : le mystère/ la prise de pouvoir par la douceur / une voix hypnotique
- pour le personnage de la Chenille : Le rire / la joie / l'accent anglais
- pour le personnage du Chapelier : L'arrogance / la discipline / l'autorité
- pour le personnage de la reine de cœur : la cruauté / l'envie de détruire / l'absence d'écoute

Travail à deux, autour de l'idée du miroir, ou du face à face

5. Faire improviser une scène de dispute entre Alice et l'un des autres protagonistes de l'histoire.

IMAGINER L'ESPACE

Comment peut-on faire pour passer sur scène d'une prairie, à un puit sans fond, à un jardin merveilleux ?

Avec des lieux si différents, il est nécessaire de passer par l'abstraction et l'imaginaire. Comme le dit le metteur en scène Gwenaél Morin : "Même si le théâtre c'est voir, il ne faut pas montrer pour autant".

L'œuvre ne dicte aucune mise en scène stricte : elle ouvre des espaces de création — théâtre visuel, marionnettes, cirque, théâtre d'objets... Elle invite à inventer des langages scéniques singuliers et audacieux.

Annexe 5 : trouver le lieu qui correspond à chaque personnage qu'Alice rencontre, puis proposer une scénographie pour chacune, sur l'image proposée de la scène de spectacle, avec la contrainte imposée : que l'on retrouve un même matériau dans chaque scénographie (des cartons, ou des draps, ou des chaises, etc.)

S'INTÉRESSER AUX THÈMES DE LA PIÈCE

Alice au pays des merveilles, écrit par Lewis Carroll en 1865, reste une œuvre foisonnante et s'y dégage plusieurs thématiques qui ont une résonance particulière avec le monde d'aujourd'hui

- Notre rapport à la réalité

L'univers d'Alice est un monde mouvant, instable, où les repères logiques s'effritent. Dans une époque marquée par les crises (climatiques, sociales, numériques...), où les vérités se brouillent, cette fable offre une manière poétique et décalée de parler de nos propres vertiges contemporains. Le Pays des Merveilles n'est pas un refuge, c'est un miroir déformant du réel.

- La construction de soi

Tout comme les enfants auxquels nous présentons ce spectacle, Alice traverse des transformations incessantes : elle change de taille, de perception, d'identité. Ce voyage initiatique résonne avec les

questionnements des enfants et des adolescents d'aujourd'hui : questionnements sur l'identité, la norme, sa propre place dans le monde... à travers ce texte on peut questionner nos mutations intimes et collectives.

- L'imaginaire est un outil de résistance

À une époque saturée de rationalité, l'imaginaire débridé de Carroll agit comme une respiration politique : il rappelle la valeur de la fantaisie, du jeu et de la liberté intérieure et affirme le droit au rêve. Ce que les enfants, contrairement aux adultes, ont encore en eux.

L'AFFICHE DU SPECTACLE

1. Un travail sur les projets d'affiche.

Visualiser l'affiche qui était celle du festival d'Avignon et proposer la votre

Projet 1

Projet 2 (celui de l'élève)

Couleur dominante

Espace

Personnages

Éléments représentés

Enjeu de l'affiche (informer,

faire rêver, intriguer,

interroger...)



2. Faire exprimer une préférence en expliquant et justifiant les choix.

APRES LA REPRESENTATION : PISTES DE TRAVAIL

CONSTRUIRE UNE MÉMOIRE COLLECTIVE DE LA REPRÉSENTATION

Pour commencer, organiser un échange à partir des réactions au spectacle. Les élèves décrivent ce qu'ils ont vu, entendu et retenu de la pièce, se remémorent des événements, retrouvent le fil de l'histoire et évoquent les différents thèmes de la pièce.

Pour nourrir l'échange, on peut :

– projeter aux élèves le teaser du spectacle :

<https://www.youtube.com/watch?v=EJvUfEwMGLo&t=4s>

– leur proposer de réaliser un acrostiche à partir du mot « ALICE » ou « MERVEILLES », en associant à chaque lettre un élément du spectacle vu.

EXAMINER LA SCÉNOGRAPHIE

1. Faire décrire l'élément principal du décor (forme, matière, couleur...).
2. Proposer de dessiner la structure et essayer de se souvenir ensemble de son évolution au cours du spectacle, et faire réfléchir à ce qu'elle évoque à chaque nouvelle disposition.

ANALYSER L'UNIVERS SONORE

« Alice au pays des merveilles » est un spectacle musical, avec le choix de mettre à l'honneur des compositeurs du XIX^{ème} siècle, l'époque de Lewis Carroll.

Les extraits joués au piano par Marie Jouhaud proviennent de :

Kinderszenen, op 15 n°1, Robert Schuman : 44 secondes

Ouverture de Guillaume Tell, Gioachino Rossini : 34 secondes

L'Isle Joyeuse, Claude Debussy : 1m15s

Romance sans paroles en la majeur op 62 n°2, chanson du printemps, Felix Mendelssohn : 49s

Die Moldau, Bedrich Smetana : 24s

Peer Gynt, suite n1 op 46: IV, Grieg : 25s

La Puerta del Vino, Claude Debussy : 1m05s

La Boîte à joujoux, Claude Debussy : 48s

Clair de lune, Claude Debussy : 45s

La damnation de Faust, Marche Hongroise, Hector Berlioz 57s

Il était une fois à la cour d'Eisenach, Contes d'Hoffman, Jacques Offenbach : 37s

Schubert

Sonate op 13 n°8 en do mineur, « Pathétique », Ludwig Van Beethoven : 2m34s

Gnossienne n°3, Erik Satie : 59s

Demander aux élèves de se souvenir de quelques musiques du spectacle et essayer de dire quel rôle joue la musique. Faire repérer par les élèves les moments où il y avait de la musique, et se souvenir que chaque nouveau personnage avait une musique qui lui est propre.

Lire des biographies courtes des différents compositeurs.



S'INTÉRESSER AUX COSTUMES

1. Par groupes, demander aux élèves pourquoi la comédienne qui joue Alice et la pianiste, portaient la même tenue : un haut blanc et une jupe avec des rayures noires et blanches.



TRAVAILLER AVEC LES ACCESSOIRES ET OBJETS SCÉNIQUES

1. Faire la liste des accessoires principaux, qui permettent de passer d'un personnage à l'autre. Préciser leur utilisation et leur fonction : Masque ? Détail vestimentaire ? marionnette ?
2. Proposer une activité d'improvisation à partir d'un accessoire. Il peut être utilisé de manière fonctionnelle ou détournée.



RÉFLÉCHIR SUR LA MISE EN SCÈNE ET LE JEU DES COMÉDIENNES

1. Le jeu de la comédienne

« Alternant plusieurs rôles, la comédienne déploie une large palette de jeu pour faire exister tous les personnages, en s'appropriant avec le plus de justesse possible une énergie, un tempo, un détail physique propre au personnage en présence ». De même la pianiste devient parfois le lapin blanc.

S'interroger collectivement sur le jeu des comédiennes. Est-il réaliste ou non ? Et qu'est-ce que cela apporte au spectacle ?



REVENIR SUR QUELQUES ENJEUX DE LA PIÈCE ET DE LA REPRÉSENTATION

1. Explorer la perte des repères dans un monde en mutation

Le voyage d'Alice, qui traverse un univers où les lois changent sans cesse, reflète notre époque instable et ses bouleversements technologiques : notamment l'effacement chez les enfants des frontières entre réel et virtuel. Comment continuer à se construire quand tout vacille ? Comment rester vivant et bien réel malgré cette vertigineuse perte de repères ?

2. Interroger la construction de l'identité

Alice grandit, rétrécit, doute, questionne : elle cherche à comprendre *qui elle est*.

Dans un contexte contemporain où les identités sont multiples et mouvantes (genre, âge, appartenance, rôle social), la pièce devient un terrain d'exploration de la métamorphose.

L'enjeu est de faire sentir le passage de l'enfance à l'âge de la conscience, non comme un récit linéaire, mais comme une traversée d'états.

3. Dénoncer l'absurdité du pouvoir et des discours

Les figures du Pays des Merveilles — la Reine de Cœur, le Chapelier, le Lapin — incarnent des formes grotesques d'autorité et de langage vide. Leurs logorrhées absurdes trouvent des résonances particulières chez les enfants qui sont de fait soumis à l'autorité des adultes.

4. Revendiquer la puissance subversive de l'imaginaire

Face à la logique rationnelle et aux cadres normatifs, *Alice au pays des merveilles* défend le jeu, le rêve, la folie douce. L'enjeu poétique est de faire du théâtre un espace de liberté mentale : un lieu où l'impossible devient nécessaire. Mettre en scène *Alice*, c'est affirmer que l'imaginaire est un acte de résistance face à la standardisation du monde.

6. Réinventer un mythe collectif

Alice appartient à l'inconscient collectif, comme *Pinocchio* ou *Le Petit Prince*. L'enjeu artistique est de réactiver ce mythe pour qu'il parle d'aujourd'hui : de nos peurs, de nos contradictions, de notre désir de sens dans un monde illogique.

ANNEXES



Annexe 1 : BIOGRAPHIES DES COMPOSITEURS

Robert Schumann (1810-1856)

Compositeur romantique allemand, Schumann fut d'abord un pianiste virtuose avant qu'une blessure à la main ne le force à se consacrer à la composition et à la critique musicale.

Il fonda la *Neue Zeitschrift für Musik*, défendant Chopin ou Berlioz.

Son œuvre mêle poésie, lyrisme et introspection, notamment dans ses *Carnaval* ou *Kinderszenen*.

Marié à la pianiste Clara Wieck, leur union inspira nombre de ses créations.

Sa fin de vie fut marquée par la folie et l'internement.

Gioachino Rossini (1792-1868)

Compositeur italien de l'époque romantique, il domina l'opéra comique du XIX^e siècle.

Auteur du célèbre *Barbier de Séville* et de *Guillaume Tell*, il fit triompher le bel canto.

Connu pour sa vivacité mélodique et son humour musical, il révolutionna le rythme de l'opéra.

Après un immense succès, il se retira jeune de la scène musicale.

Il vécut à Paris, composant encore des pièces spirituelles comme les *Péchés de vieillesse*.

Claude Debussy (1862-1918)

Compositeur français majeur, il incarna la révolution musicale impressionniste.

Son style, fait de nuances, d'harmonies flottantes et de timbres raffinés, marqua une rupture avec le romantisme.

Œuvres emblématiques : Prélude à l'après-midi d'un faune, Clair de lune, Pelléas et Mélisande.
Il chercha une musique libre, inspirée de la nature et de la poésie symboliste.
Son influence marqua profondément le XX^e siècle.

Félix Mendelssohn (1809-1847)

Prodige allemand, il maîtrisa très tôt le piano, le violon et la composition.
Son style, clair et équilibré, unit la rigueur classique à la sensibilité romantique.
Il fit redécouvrir Bach avec la Passion selon Saint Matthieu à Leipzig.
Parmi ses chefs-d'œuvre figurent Le Songe d'une nuit d'été et Les Hébrides.
Il mourut jeune, laissant une œuvre élégante et lumineuse.

Hector Berlioz (1803-1869)

Compositeur français visionnaire, il incarna le romantisme orchestral dans toute sa démesure.
Sa Symphonie fantastique révolutionna la musique par son programme narratif et ses couleurs orchestrales.
Passionné de littérature, il s'inspira de Shakespeare, Goethe ou Virgile.
Berlioz fut aussi chef d'orchestre et critique musical redouté.
Incompris de son temps en France, il fut reconnu surtout à l'étranger.

Jacques Offenbach (1819-1880)

Compositeur franco-allemand, il fut le maître incontesté de l'opéra-bouffe sous le Second Empire.
Ses œuvres, comme Orphée aux Enfers ou La Vie parisienne, mêlent satire, virtuosité et joie de vivre.
Son sens du comique et de la caricature fit de lui un génie du théâtre musical.
Il influença la comédie musicale moderne.
Il mourut avant d'achever Les Contes d'Hoffmann, son œuvre la plus ambitieuse.

Franz Schubert (1797-1828)

Compositeur autrichien, il incarna la transition entre classicisme et romantisme.
Auteur prolifique, il composa plus de 600 lieder d'une poésie intime et bouleversante.
Son art de la mélodie et de la modulation reste inégalé.
Il écrivit aussi de grandes œuvres instrumentales comme la Symphonie inachevée.
Mort à 31 ans, il laissa une œuvre d'une profondeur émotive exceptionnelle.

Ludwig van Beethoven (1770-1827)

Compositeur allemand, il fit basculer la musique du classicisme vers le romantisme.
Sourd dès la trentaine, il transforma cette épreuve en force créatrice.
Ses neuf symphonies, ses sonates et ses quatuors révolutionnèrent la forme et l'expression musicale.
L'Hymne à la joie de la Neuvième symphonie est devenu un symbole universel.

Edvard Grieg (1843-1907)

Compositeur norvégien, il fut le grand représentant du romantisme scandinave.
Son œuvre mêle lyrisme et inspiration folklorique, cherchant à exprimer l'âme nordique.

Ses Pièces lyriques et la musique de scène de Peer Gynt sont ses créations les plus célèbres.
Son écriture harmonique, subtile et lumineuse, influença Debussy et Ravel.
Patriote et poète du piano, il contribua à forger une identité musicale norvégienne.

Erik Satie (1866-1925)

Compositeur français anticonformiste, il fut l'un des précurseurs de la modernité musicale.
Son style, à la fois minimaliste, ironique et poétique, rompt avec le romantisme.
On lui doit les célèbres Gymnopédies et Gnossiennes, d'une simplicité hypnotique.
Proche des artistes d'avant-garde, il inspira Ravel, Debussy et les surréalistes.
Figure singulière, il annonça à la fois le dadaïsme et la musique répétitive.

Bedřich Smetana (1824-1884)

Compositeur tchèque, pionnier de la musique nationale de Bohême.
Son poème symphonique La Moldau (dans Mávlast) évoque avec lyrisme son pays natal.
Il chercha à unir la musique romantique et le folklore slave.
Malgré une surdité précoce, il continua à composer avec passion.
Considéré comme le père de la musique tchèque, il ouvrit la voie à Dvořák et Janáček.

Annexe 2 : PAROLES DE PERSONNAGES

Retrouve la phrase prononcée par chaque personnage, et relie-la à son nom :

*« Chère mademoiselle le chemin que vous
prendrez dépend de là où vous voulez aller »*

*« Décidément mademoiselle vous ne comprenez
rien à rien ! Tenez, vous par exemple ! Hop !
Combien y a-t-il de jour dans l'année ? »*

« Savez-vous jouer au croquet ? »

*"eh bien moi 7 centimètres, je trouve que c'est
une très belle taille !"*

*« Notre reine de cœur sublime pâtissière
Avait fait 12 tartes une pour chaque heure »*

« J'ai fait un rêve si étrange ! »

Alice

le lapin blanc

le chat du Cheshire

La chenille au narguilé

Le chapelier fou

La reine de coeur



Annexe 3 : La scène entre Alice et le chat du Cheshire

Le chat du cheshire sourit, ce qui peut paraître fort sympathique pour un chat comme pour n'importe qui d'ailleurs, le problème c'est qu'il sourit de toutes ses dents... et il en a tellement, mais tellement que ça devient assez effrayant... Mais notre héroïne ne se dégonfle pas pour autant, et elle fait même un pas vers lui... carrément !

Alice : « Minet du cheshire », lui demande-t-elle très courtoisement, « auriez-vous l'obligeance de me dire je vous prie quel chemin je dois prendre pour m'en aller d'ici ? »

Le chat : « Chère mademoiselle le chemin que vous prendrez dépend de là où vous voulez aller... »

Lui répond le chat tout aussi poliment et en souriant de toutes ses dents.

Le chat : « dans cette direction vit un chapelier et dans cette direction vit un Lièvre de Mars. Allez voir celui que vous voulez : ils sont fous tous les deux ! »

Puis le chat disparaît (*noir salle*)

Alice scrute ses dents qu'elle peut encore distinguer entre les feuillages, même si elle n'en est pas tout à fait sûre... lorsque soudain il réapparaît (*lumière salle*)

Alice : « 2 chemins qui mènent chez 2 fous ? mais je n'ai pas envie d'aller chez les fous ! »

Le chat : « Mais mademoiselle ici tout le monde est fou : je suis fou, vous êtes folle ! (*Noir salle*)

Alice : « Comment savez-vous que je suis folle ? » (*Lumière*)

Le chat : « Sinon vous ne seriez pas venu ici ! » (*Noir salle*)

Alice : « Pourriez-vous arrêter d'apparaître et de disparaître sans arrêt ? Vous me donnez le tournis ! et comment savez-vous que vous êtes fou ? » (*Lumière*)

Le chat : « Eh bien un chien grogne quand il se fâche et remue la queue lorsqu'il est content, or moi je grogne quand je suis content et je remue la queue lorsque je me fâche, donc je suis fou ! » (*Noir salle*)

Et le chat disparaît, comme la flamme d'une bougie lorsque l'on souffle dessus. Il ne reste plus que ses dents et son sourire, chose bien étrange que ce sourire sans chat !
(*Lumière salle*)

Annexe 4 : La scène avec le Chapelier fou

Le chapelier : « Mademoiselle, vous feriez mieux de vous faire couper les cheveux ! »

Alice : « Monsieur, vous devriez apprendre à ne pas dire des choses sur les gens ! C'est très grossier ! Par exemple vous pourriez dire : bienvenue mademoiselle ! ce à quoi je répondrais : Monsieur quel extraordinaire chapeau vous avez là ! »

Le chapelier : « Oui c'est mon ami Humpty Dumpty, peut être aurez-vous la chance de le rencontrer un jour, qui me l'a offert en cadeau de non-anniversaire ».

Alice : « Un cadeau de cadeau de non-anniversaire ? Qu'est-ce donc que cela un cadeau de non-anniversaire ? »

Le chapelier : « C'est un cadeau que l'on vous offre lorsque ce n'est pas votre anniversaire. »

Alice : « Ah ! Non merci, non. Je préfère mes cadeaux d'anniversaire »

Le chapelier : « Décidément mademoiselle vous ne comprenez rien à rien ! Tenez, vous par exemple ! Hop ! Combien y a-t-il de jour dans l'année ? »

Le lièvre de mars : « Euh... 345... »

Le chapelier : « Mmmm. Et combien de fois par an vous fête t'on votre anniversaire ? »

Le lièvre de mars : « Euh... Une »

Le chapelier : « Mmmm. Et si l'on soustrait 1 à 365, combien vous reste t'il ? »

Le lièvre de mars : « Euh...364 »

Le chapelier : « Parfait ! Tout ceci est absolument parfait !

Cette excellente démonstration mathématique prouve qu'il y a 364 jours dans l'année où l'on peut recevoir un cadeau de... de ?... de ?...»

Le lièvre de mars : « Euh... Non anniversaire »

Le chapelier : « Mmmm. Et un jour dans l'année où l'on peut recevoir un cadeau de ?... de ?... de ?... »

Le lièvre de mars : « De... de...euh...d'anniversaire ! »

Le chapelier : « Mmmm »

Alice : « Non ? C'est formidable ! Je crois que je commence à aimer les mathématiques ! »

Le chapelier : " A ce propos : pourquoi un corbeau ressemble-t-il à un bureau ?"

Alice : " Oh Monsieur ! J'aime les devinettes ! Je crois que je peux deviner celle-là!"

Et Alice essaie de se remémorer dans sa tête tout ce qu'elle sait à propos de corbeau et de bureau... Hein ?... Euh... Non ?... Bon... C'est à dire pas grand-chose...

Alice : " Je donne ma langue au chat...Quelle est la réponse à la devinette ?"

Le chapelier : "Eh bien : je n'en ai aucune idée ! »

Alice : "Quoi ? Monsieur, je pense que vous avez mieux à faire que de gaspiller votre temps à poser des questions auxquelles il n'y a pas de réponse !"

Le chapelier : "Mademoiselle, si vous connaissiez Monsieur le temps aussi bien que moi vous ne parleriez pas de le gaspiller ! on ne gaspille pas quelqu'un ! Je parie que vous n'avez jamais entendu parler de Monsieur le temps ?"

Alice : " Non, je sais seulement qu'il faut que je batte : le temps, en mesure, à mon cours, de musique"

Le chapelier : " ah voilà qui explique tout : il ne supporte pas qu'on le batte ! si vous étiez plus gentille avec lui il ferait faire tout ce que vous voulez aux horloges !

Par exemple supposons qu'il soit 9h du matin dring ! »

Le lièvre de mars : « l'heure de commencer vos leçons ».

Le chapelier : « Vous n'auriez qu'un mot à dire au temps pour qu'il avance les aiguilles de l'horloge. Déjà 12h30 : dring ! »

Le lièvre de mars : « L'heure du déjeuner ! »

Alice : " Quoi ? Non ! Ce serait formidable ! est-ce comme cela que vous faites, vous ? »

Le chapelier : " Hélas non, car Monsieur le temps et moi sommes fâchés depuis le grand concert donné par la reine de peur... de de de de... Cœur où je devais chanter :

Ah vous dirais-je ma sœur

Ce qui calme ma douleur

C'est quand je peux tuer le temps

En jouant et en chantant »

A peine avais-je fini le premier couplet que la reine rouge s'est mise dans une colère noire :

« Aaaaah ! il tue le temps ! qu'on lui coupe la tête ! »

Et depuis lors, le temps est vexé. Il ne fait plus ce que je lui demande et il est toujours l'heure du thé, c'est-à-dire 6 heures désormais »

Alice : "Est-ce pour cela qu'il y a sur cette table autant de tasse de thé ? »

Le chapelier : " Oui comme c'est toujours l'heure du thé, nous n'avons jamais le temps de faire la vaisselle et nous tournons autour de la table dans le sens des aiguilles d'une montre au fur et à mesure que les tasses sont sales »

Alice réfléchit et décide d'avancer, plutôt que de rester bloquée sur l'heure du thé.

Annexe 5 : La scénographie

A toi de représenter le lieu où se trouve Alice, avec cette contrainte imposée : que l'on retrouve un même matériau disposé différemment dans les différents moments de la pièce (des cartons, ou des draps, ou des chaises, etc.)

