



Durée du spectacle : 45 minutes

Contact compagnie : 06 32 13 55 83

NOTE D'INTENTION



Ce qui nous intéresse est de transposer sur scène un texte littéraire au moyen de différents supports : manipulation de marionnettes, chansons, dialogue parlé, projection vidéo.

La rencontre de ces différents médias permettra d'emporter le spectateur dans un univers onirique et absurde.

Nous souhaitons placer au cœur du propos le regard que portent les enfants sur le monde des adultes et le souvenir que les adultes ont de leur propre enfance.

Pour organiser la dramaturgie du spectacle, nous sommes partis de la trame narrative du texte original.

Le monde des adultes que Lewis Carroll nous propose dans son texte "Alice, de l'autre côté du miroir", est symbolisé par un jeu d'échecs. Chaque case est l'occasion d'une rencontre particulière entre Alice et une pièce du jeu : reine, cavalier, fou... Son cheminement lui permettra de passer de pion à reine, d'enfant à adulte dans un parcours initiatique constitué d'épreuves et de règles appartenant au domaine de l'école ou de l'éducation mais transformées et inversées comme dans un miroir

déformant. La marionnette subit des transformations physiques qui symbolisent les étapes de croissance d'une adolescente.

L'Alice que nous mettons en scène est double. Une marionnette et sa manipulatrice se faisant écho, grandissant ensemble et incarnant tour à tour le même personnage.

Nous avons choisi de mettre en scène Lewis Carroll chantant ses propres poèmes, la plupart du temps en duo avec Alice, et manipulant les différents personnages de l'histoire.

Le miroir symbolise à la fois ses souvenirs, ses rêves et ses cauchemars d'enfant. Il est le reflet de son monde intérieur, des souvenirs de cet homme qui lui racontait des histoires pleines de fantaisie et de mystères, l'emportant dans un tourbillon de mots et d'images inventés.

Les deux mondes s'inverseront et s'entremêleront afin d'illustrer la frontière trouble et incertaine entre le songe et la réalité.



NOTE D'INTENTION DU COMPOSITEUR

J'ai fait le choix d'une musique colorée et éclectique afin de coller au mieux à l'univers bigarré d'Alice. J'ai souhaité également apporter une intention musicale complémentaire au service du propos. Après plusieurs séances de travail, nous avons déterminé les passages à mettre en musique, en chanson et quelle place serait accordée au silence et au mot.

L'identité musicale des marionnettes

J'ai été spontanément inspirée par la richesse de l'univers plastique des marionnettes créées par Philippe Maurin. Visuellement, son parti pris a été le suivant : les marionnettes évoqueraient un instrument de musique soit par leur forme, soit par l'intégration d'une partie d'un instrument de musique dans leur composition corporelle. Pour accompagner ce parti pris, J'ai souhaité que chaque marionnette ait son univers sonore lié à sa forme et à sa personnalité. Sur l'entrée des personnages, une musique d'introduction, sorte de gimmick musical, permettra aux marionnettes de s'animer et de dévoiler musicalement des facettes de leur personnalité avant même de prononcer un seul mot.

La Reine Rouge rappelle le violoncelle. L'instrumentation de son identité sonore sera principalement composée de cordes (contrebasse, violoncelle, alto et violon). Musicalement, un ostinato en pizzicato contrastera avec le jeu à l'archet du violon parfois langoureux et sensuel, tantôt grinçant et imprévisible. Des sautes d'humeur des personnages sont ainsi traduites par des glissando et grincements d'archet comme on peut souvent l'entendre dans la musique d'Astor Piazzola.





La Reine Blanche évoque l'accordéon par la forme de son tronc. Ce personnage semble être « à côté de la plaque et l'expression Hongroise équivalente « Il marche dans le ciel » semble encore plus appropriée pour définir ce personnage. Tout semble lui échapper. Pour illustrer musicalement son caractère, j'ai choisi de composer un trois temps décalé et dissonant. L'accordéon omniprésent et répétitif est doublé par une clarinette jouée avec un effet de langue particulier lui donnant un son assez rauque et usé comme la voix d'une

personne âgée. L'ensemble provoque un effet désaccordé faisant écho aux mouvements maladroits et incontrôlés du personnage.

Le gros Coco s'apparente à un gros shaker. Son côté didactique impose un rythme soutenu comme on trouve dans la chanson « le Jaberwocky » qu'il interprète avec Alice.



Le Roi Blanc est un tambour. C'est le seul personnage qui peut sonner véritablement comme un instrument. Le marionnettiste peut jouer avec le ventre du personnage comme sur une caisse claire. Le roi ponctue son discours de roulements, ce qui donne au personnage un caractère militaire et accentue son ridicule.

Bonnet Blanc et Blanc Bonnet rappellent les percussions. La multiplicité des timbres (crécelles, guiro, tambourin) utilisés dans cette composition accentue la folie des personnages et met en valeur le côté incisifs de leurs discours.

Alice est le chant. A la différence des autres marionnettes, sa forme n'évoque aucun instrument mais Alice chante durant tout le spectacle. Ce qui semble paradoxal, c'est qu'Alice n'a pas d'articulation à la bouche pour parler. Ce parti pris permet d'une part de lui donner un air plus rêveur et me permet d'autre part, en lui prêtant ma voix, d'accentuer la dualité Alice marionnette-Alice personnage réel.

L'univers sonore de la narration

Moins direct que la chanson, la musique qui accompagne les images et les dialogues sera entendue en toile de fond. A l'opposé, en l'absence de dialogues, la musique deviendra la voix-off des personnages, la narratrice des pensées. Les compositions musicales sont en ce sens, au service de la narration, donnant forme aux émotions d'Alice et des autres personnages. J'ai cherché à ce que la musique soit en adéquation avec la création de cet univers si singulier proche du rêve.

Pour certaines compositions, je suis partie d'une ambiance sonore spécifique (un ronflement, un bruit de verre) installant un climat en lien avec la narration. A partir de ce bruitage, naissait une rythmique « naturelle » que produisait ce son. Cette rythmique pouvait alors être appuyée par des instruments de l'orchestre afin que se mêlent les univers sonores et que la différence de timbre entre les bruitages et les instruments réels soit imperceptible. L'utilisation de piano préparé, de son distordu retravaillé avec des logiciel de traitement du son comme les GRM Tools (Ircam) renforce le caractère onirique du spectacle.

Les chansons



Les différentes transformations corporelles que subit Alice correspondent à des moments bien précis de la vie d'une femme : elle passe de l'enfance à l'âge adulte. Le parti pris a été de trouver un univers musical correspondant à ce que vivait Alice intérieurement lors des différentes transformation et étapes majeures de sa vie. J'ai souhaité ici utiliser la musique comme projection de la progression intérieure d'Alice, de l'enfance à l'adulte

Les deux génériques (début et fin) sont composés sur des poèmes de Lewis Carroll. Ces poèmes évoquent la relation qu'avait Lewis Carroll avec Alice et avec les enfants en général. J'ai choisi de composer une musique d'inspiration Yiddish en trois temps. Le ton est assez nostalgique et rappelle les berceuses de l'enfance. Cela évoque le souvenir d'Alice, les histoires que lui racontait Lewis Carroll lorsqu'elle était enfant. La musique incarne ici le souvenir et symbolise également le lien entre les deux personnages : l'auteur et Alice, l'enfant et l'adulte.



L'adolescence

Alice subit une première transformation : elle reçoit une poitrine de la Reine Rouge. Elle ne se reconnaît plus dans ce nouveau corps et perd son identité. J'ai souhaité traduire musicalement cette bascule en composant une musique évaporée et minimaliste. L'utilisation du vibraphone seul et l'aspect répétitif et lancinant du motif mélodique, accentue l'isolement d'Alice et met en exergue ses angoisses liées à sa transformation corporelle. Puis, sur cette musique, Alice chante La chanson « *Je vois personne* » dont le texte parle d'une manière absurde de la solitude et du rapport groupe et individu.

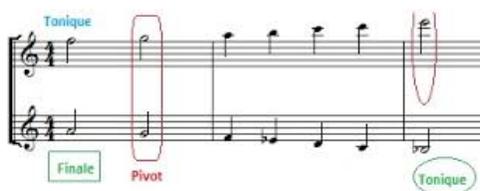
De sa rencontre avec les deux fous Bonnet Blanc et Blanc Bonnet, naît une chanson rythmée dans un style jazzy pour évoquer le côté espiègle d’Alice. Ainsi, dans la chanson « Bonnet Blanc et Blanc Bonnet » l’accent a été mis sur la surprise rythmique : intégration de mesures à 5 temps, 4/4 rythmiques en questions-réponses afin que les événements musicaux apparaissent là où on ne les attends pas. Cela correspond à l’humeur d’Alice au moment de cette rencontre, et à la folie qu’inspire les deux autres personnages.

La jeune fille et la séduction

La chanson « *Le Jaberwocky* » n’est pas sans rappeler l’univers des années 20 du cabaret allemand expressionniste. J’ai volontairement voulu évoquer ce style afin d’appuyer la volonté d’Alice de séduire le Gros Coco, son instituteur comme le fait Marlène Dietrich dans « L’ange Bleu .» avec le professeur. Je me suis inspirée de la musique de Kurt Weill que je trouve à la fois riche harmoniquement et populaire dans sa dimension mélodique. C’est ce que j’ai tenté de réaliser dans cette chanson : une mélodie rappelant les airs de cabaret sur fond d’accords enrichis.



L’âge adulte, être reine



Alice étant la reine du pays du miroir, pour la musique de « couronnement », je me suis amusée à utiliser uniquement des gammes miroirs. Cela donne un aspect irréel à son sacre de part la sonorité contemporaine qui se dégage de ces gammes.

LA PLACE DE L'IMAGE

Le décor se compose de trois éléments distincts :

1. Un sol en échiquier avec des cases claires et d'autres plus sombres, sur lequel nous pourrions poser des personnages-objets, comme des pièces d'un jeu d'échecs.
2. Une boîte de jeu carré de 2m50 de côté, posée à la verticale sur la diagonale de l'échiquier, avec deux couvercles s'ouvrant sur l'intérieur de la boîte. L'ensemble formera un écran de projection vidéo de 5m d'ouverture, 2m50 de hauteur et accueillera le miroir qui sépare le monde intérieur avec l'extérieur, le passé du présent, le rêve et la réalité.
3. Un miroir : sorte de porte à l'intérieur de la boîte, couverte de bandes élastiques noires, permettant aux interprètes et aux marionnettes de passer au travers facilement et de recevoir des images vidéo. Nous pourrions ainsi jouer en temps réel avec des marionnettes filmées qui peuvent disparaître ou réapparaître comme par magie.



La lumière et l'utilisation de la vidéo déformera les corps, dessinera les espaces et les rêves. Nous avons employé certains effets spéciaux sur le son et la vidéo afin d'explorer les distorsions du réel et de la réalité. Pour faire apparaître et disparaître sans logique apparente des lieux, ressentir des ambiances et tout cela pouvant se transformer en quelques secondes comme dans un monde onirique et imaginaire.

LA PLACE DE L'OBJET

Un parti pris de création à vue des marionnettes (construction et déconstruction) s'inscrit dans cette transposition sur scène du personnage et de l'instrument de musique, met en exergue le thème de la **transformation physique, l'absurdité** des situations et du **non-sens**. Les différentes marionnettes se construisent et se déconstruisent au fur à mesure du récit et se métamorphosent en différents personnages.

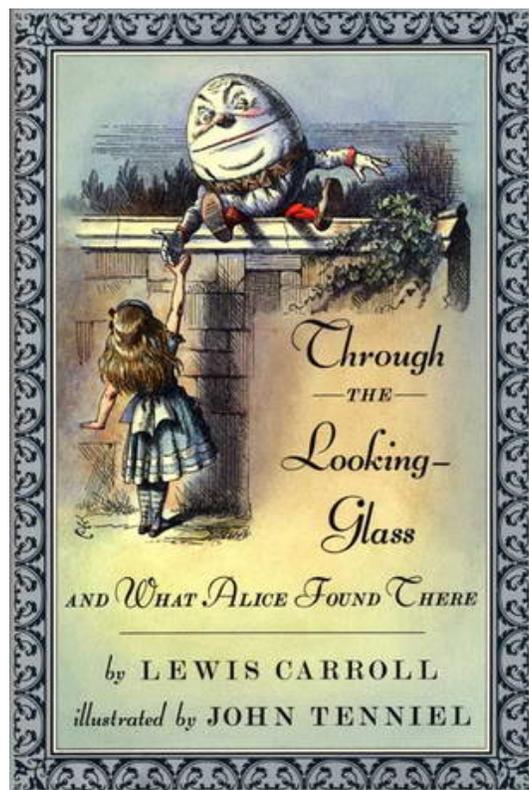
Cela nous permet en outre de jouer avec une seule partie du corps de la marionnette explorant son potentiel expressif et musical, mettant pleinement en jeu l'imagination des spectateurs.



Dessins originaux de Philippe Maurin



L'HISTOIRE



“De l’autre côté du miroir” est la suite du conte “Alice au Pays des Merveilles”.

Alice rêve qu'elle passe de l'autre côté du miroir de son salon. Le monde du miroir se présente à la fois comme un échiquier et comme un monde inversé. Alice y croise des pièces d'échecs (reine, cavalier, fou) et des personnages de la culture enfantine de l'époque victorienne.

Le temps aussi bien que l'espace se trouvent inversés. On écrit à l'envers, on souffre d'abord, on se blesse ensuite. Dans ce monde bizarre, il faut s'éloigner du but pour l'atteindre, et oublier son propre nom pour savoir vraiment qui l'on est de telle sorte qu'identité, passé, présent et futur sont réversibles, comme s'ils étaient eux aussi des reflets dans le miroir.

Mais la différence fondamentale entre "Alice au pays des merveilles" et "De l'autre côté du miroir" est que cette dernière œuvre montre chez l'héroïne une évolution incontestable : de pion, elle devient reine. Car si l'Alice du "Pays des merveilles" arrive inchangée à la fin du récit, en dépit des distorsions physiques qu'elle a subies en consommant diverses boissons et nourritures, à l'inverse, dans “De l'autre côté du miroir”, son chemin ainsi que ses rencontres sont autant d'épreuves dans un parcours de type initiatique, qui lui permettront de sortir de l'enfance pour prendre sa vie en main et décider enfin qui elle veut réellement être.

L'AUTEUR

Lewis CARROLL 1832-1898



Lewis Carroll (de son vrai nom Charles Ludwige Dogson) est un écrivain, photographe et mathématicien britannique, du XIXe siècle.

Charles Dogson était un révérend austère et célibataire qui professait des cours de mathématiques ennuyeux aux élèves du Christ Church Collège d'Oxford. Son bégaiement et sa gaucherie l'isolaient de la normalité et l'enfermaient dans une timidité et une incommunicabilité malade vis-à-vis de ses collègues et de ses concitoyens.

En écrivant Alice, Lewis Carroll s'est placé sous le signe de la féerie mais il n'en conserve que l'apparence. Point de fées mais les personnages de l'univers merveilleux : roi, reine, nain, sorcière, messenger, animaux doués d'un comportement et d'un langage humain. À une pléiade de personnages insolites s'ajoutent les pièces d'un jeu d'échecs, des cartes à jouer vivantes. Clin d'œil à ses lecteurs, des personnages charmants empruntés aux nursery rhymes de son enfance : Humpty-Dumpty, les jumeaux Tweedledum et Tweedledee.

Si Lewis Carroll s'inscrit dans une tradition, c'est pour la plier à son inspiration : jeux verbaux, chansons, devinettes jalonnent le récit. La parodie est l'une des clés qui ouvre au lecteur l'univers d'Alice. En effet, les personnages font en quelque sorte le contraire de ce qu'on attend d'eux. C'est l'inversion, une seconde clé du monde d'Alice. La troisième clé est le *nonsense*, un genre que Lewis Carroll manipule avec génie. Le nonsense feint de laisser espérer au lecteur une explication logique, puis traîtreusement trompe ses habitudes de pensée.

De l'autre côté du miroir est une histoire fantastique dont l'atmosphère est intensément onirique. D'autres avant lui avaient confondu dans leurs œuvres l'imaginaire et le réel, mais Lewis Carroll a le mérite d'avoir créé un mélange original d'onirisme et de logique.



Photo d'Alice Liddell par Lewis Carroll. (1858)

L'ÉQUIPE DU SPECTACLE

Marine FISHER

Auteur, Compositeur, Interprète



Commence le hochet à deux ans, passe au piano à cinq puis à la guitare et à la composition à douze ans. A vingt et un ans, elle décide de se consacrer entièrement à la musique et suit des cours d'harmonie et de guitare au CIM. Elle est formée par **Jean-Claude Fohrenbach, Philippe Baudoin et Pierre Cullaz** et déformée par les groupes *Dérive quintet* (jazz métissé), *L'intrus mental* (chanson d'auteur) dans lesquels elle compose et joue. Ce groupe s'est produit sur les scènes parisiennes (New Morning, Sentier des halles, Opus Café) plus de 150 concerts en deux ans et a remporté le défi jeune pour leur premier album autoproduit, " Le petit secret ", en 2000 (distribution Fnac et Virgin). En 2008, elle crée la compagnie "**L'autre L'une**", compagnie de créations multidisciplinaires avec Marie Duchamp, mime de formation et Yann Fisher, musicien compositeur. Plusieurs créations voient le jour : "Maison Ritournelle", une rencontre entre le mime, la chanson et la poésie ; "Trouble-Fête", une fanfare jazz avec les cuivres du **NJO** (Nice Jazz Orchestra) et "De l'autre côté du miroir" spectacle jeune public, marionnettes et chanson d'après l'œuvre de **Lewis Carroll**. Passionnée par la composition et la chanson à texte, elle crée en 2012, le "**Marine Fisher et le Bastringue Band**" et s'entoure de musiciens prestigieux. Le groupe sélectionné depuis trois ans pour la tournée du Conseil Général des Alpes-Maritimes, sort son premier album cette année.

Philippe MAURIN

Comédien, marionnettiste.



Diplômé de la Villa Arson en 1987, il fonde la Cie Parenthèse à Nice en 1988, puis en 1994, Le Mobilum à la friche de Belle de Mai. Scénographe, créateur lumière et régisseur pour différentes compagnies de théâtre (le Grain de sable, La Saeta, L'éclat de bois, le Vélo théâtre) et de danse (Cie Le Terrain Vague, Cie Toute une nuit, Subito presto, Dominique Boivin), il collabore également avec plusieurs compagnies de rue (Illotopie, Tout Sambal, Artonik). Il est également constructeur et manipulateur de marionnettes pour le Grain de Sable, La Saeta et Arkétal. Il participe aux festivals « Manca » de Nice et « Sons d'hivers » de Paris, ainsi qu'aux concerts du Centre International de Recherche Musicale de Nice.

Ezéquier GARCIA-ROMEU

Collaboration artistique



Auteur de ses propres spectacles, Ezéquier Garcia-Romeu participe activement à l'exploration de formes nouvelles, situées à la croisée de plusieurs disciplines, et à leur reconnaissance, par le monde du théâtre et ses institutions. En 1998 il coécrit et met en scène avec François Tomsu *Aberrations du Documentaliste* dont l'interprète est Jacques Fornier, spectacle au 760 représentations ; le succès qu'il rencontre au Festival In d'Avignon, lui fait parcourir le monde et la France. Suivent de nombreuses créations, *Micromégas*, *Ubu Roi*, *La Méridienne*, *Métamorphoses*, *Anagrammes pour Faust*, *Opium*. Dès lors, ses spectacles sont programmés au Théâtre National de Chaillot, à l'Odéon, au Théâtre de la Commune, à l'Auditorium du Musée d'Orsay. En 2003, lauréat de la Villa Médicis Hors les Murs, il est invité à la Caserne d'Alousie de Robert Lepage pour créer un laboratoire d'art dramatique lié aux nouvelles technologies. Ezéquier Garcia-Romeu a été metteur en scène associé au Théâtre Granit-scène nationale de Belfort (1999-2003), au Théâtre de la Manufacture-Centre Dramatique National de Nancy (2007-2009). Il est actuellement artiste associé au Théâtre de la Commune, centre Dramatique National d'Aubervilliers.

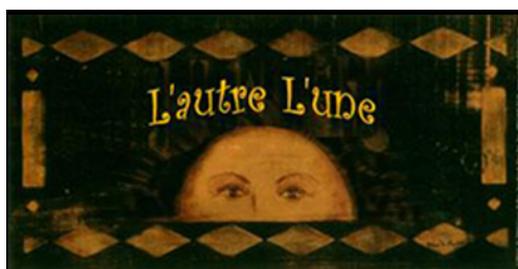
Nicolas Houssin

Direction d'acteur

Comédien, musicien, il se forme avec la Cie "Etat de rue", (Grasse), dirigée par Patrick Tridon. C'est là où il rencontre, l'art du clown, sous la direction d'acteur de Marc Barnaud (Cirque plume, Théâtre du soleil) Nicolas Houssin participe à de nombreux projets, en tant que musicien et comédien, aussi bien dans le jeune public que le tout public. Création originale du Solo de clown, "Les confusions d'Odelette Triolet", Cie de l'arpette, mise en scène Olivier Debos. Duo de clowns musiciens et enragés de la Cie du Moment (Paris), "Comment dirais-je " Anne Cornu, Vincent Rouche. Musicien, valet : Comedia del arte " Arlequin serviteur de l'amour " Cie de l'arpette.



LA COMPAGNIE



La compagnie "L'autre L'une" est née en 2008 à l'initiative de Marie Duchamp, mime de formation et Marine et Yann Fisher, musiciens compositeurs. À la croisée de différentes formes d'art (musique, théâtre, mime), leurs créations se veulent pluridisciplinaires et décalées. Philippe Maurin scénographe, Olivier Debos metteur en scène de la Cie de l'Arpette, Philippe Giuli et Bela Lorant du NJO apportent régulièrement leurs collaborations à la compagnie.

Soutenue depuis plusieurs années par la ville de Nice et le Conseil Général des Alpes-Maritimes, l'association " L'autre L'une " joue ses créations à l'occasion d'évènements culturels incontournables de la région (*Printemps des poètes* , *Nice jazz festival*, *Carnaval de Nice*, *Printemps des mômes*, *Jazz sous les Bigaradiers* à la Gaude, *Prom' Party*, *Festival Performance d'acteur* à Cannes.)

En outre la compagnie propose fréquemment des ateliers pédagogiques en partenariat avec les principaux acteurs régionaux (*Jazz dans les écoles de la Gaude*, *interventions au théâtre de la Semeuse*, *Printemps des mots au CAL Bon Voyage*, *Médiathèque de Carros*, *Médiathèque d'Antibes*.)

En 2011 la compagnie crée la fanfare "**Trouble-fête**", spectacle hybride mêlant musique et mime avec les musiciens du NJO (18 dates dans le département en 2011).

Depuis 2012, la compagnie s'investit dans le développement de la carrière un groupe **Marine Fisher et le Bastringue Band** (chanson d'auteur), **sélectionné** pour le prix Joseph Kosma 2013 et en tournée dans les Alpes- Maritimes (soirées Estivales du Conseil Général).

Depuis 2013, la compagnie accompagne les différentes créations du collectif de Soundpainting.

PRÉSENTATION DES ACTIONS PÉDAGOGIQUES

Poète et photographe, Lewis Carroll était également un pédagogue, qui aborde sur le mode de l'absurde, dans ses textes de fiction, des questions fondamentales touchant à l'éducation, la socialisation et la réalisation de soi.

Ces trois thèmes, dans "De l'autre côté du miroir", sont traités d'une manière originale, profonde et subtile, souvent sur quatre plans à la fois : social et politique, psychologique et spirituel.

Il est possible de discuter autour de ces différents thèmes ou encore d'inciter les enfants à exprimer leur perception de la pièce.

Différentes pistes de lecture

1. LE GROUPE ET L'INDIVIDU



Alice est régulièrement confrontée à des groupes déjà constitués, avec lesquels elle devra trouver une attitude appropriée pour lui permettre d'accéder au statut de reine. Il est souvent question de conventions sociales à respecter, de connaissances communes à acquérir afin de constituer son identité.

“De l'autre côté du miroir” pose clairement la question : **comment devenir soi-même ?**

Faut-il simplement acquérir les connaissances et les codes sociaux qui nous permettront de trouver une place dans la société ?

Faut-il se révolter et s'opposer à ce qu'on nous impose, refuser de faire ce qui ne nous paraît pas juste ?

Faut-il chercher à découvrir ce qui est vraiment important pour nous, ce que nous sommes réellement et inventer un autre monde ?

Le rêve est-il un moyen à la disposition de l'être humain pour qu'il se révèle à lui-même ? Lewis Carroll, un peu en avance sur son temps, nous invite à y réfléchir, tout au long d'un parcours initiatique où son personnage d'Alice va sortir de l'enfance pour tenter de devenir un être humain.

2. GRANDIR/DEVENIR ADULTE



Un enfant se construit en grande partie en référence au monde des adultes qu'il observe, essaye de comprendre et cherche à imiter. Il va se projeter dans l'avenir et tenter d'imaginer ce qu'il sera en tant qu'adulte et répondre à la fameuse question : « Qu'est-ce que tu veux faire quand tu seras grand ? »

Pendant l'adolescence, caractérisée par une croissance parfois douloureuse, car elle s'accompagne de changements physiques parfois disgracieux, et par un désir de rompre avec les modèles et les cadres des adultes, les frustrations accumulées par l'enfant qui pose des questions et à qui on répond : « Tu comprendras quand tu seras plus grand » se libèrent brusquement. C'est le

moment d'une affirmation de son identité et la difficile transition vers le monde des adultes.

3. RÊVE ET RÉALITÉ

L'œuvre de Lewis Carroll semble toujours confronter et opposer le rêve et la réalité, l'absurde et la logique.

Mais finalement, elle nous invite réfléchir à ce constat : que reste t-il de nos rêves d'enfant quand on doit devenir adulte ? Les épreuves que nous devons affronter, les problèmes que nous devons résoudre pour y parvenir nous obligent souvent à oublier nos rêves. Pourtant l'homme depuis la nuit des temps transforme le réel afin de l'adapter à ses besoins, à ses désirs.

Et ces transformations, avant de devenir réelles, n'existaient que dans son esprit et dans ses rêves.

« La marionnette a un statut particulier, elle est à la charnière de plusieurs réalités : animée et inanimée, objet et acteur, corps et âme » (Brunella Eruli).



Propositions d'ateliers pédagogiques

1) Activités de lecture et atelier d'écriture

Nous vous proposons de découvrir quelques extraits du livre de Lewis Carroll qui est à l'origine du spectacle. Puis, après lecture de la pièce de théâtre, vous pourrez comparer ces deux textes (cf. annexe) et vous poser la question suivante : quels sont les éléments du livre qui ne sont pas présents dans la pièce et vice versa ?

Extrait original 1 : "Le pays du miroir et le train "

"Pendant quelques minutes, Alice resta sans mot dire à regarder le pays qui s'étendait devant elle... et c'était vraiment un drôle de pays. Plusieurs petits ruisseaux le parcouraient d'un bout à l'autre, et l'espace compris entre les ruisseaux était divisé en carrés par plusieurs haies perpendiculaires aux ruisseaux.

– Ma parole, on dirait exactement les cases d'un échiquier ! S'écria enfin Alice. Il devrait y avoir des pièces qui se déplacent quelque part... et il y en a ! Ajouta-t-elle d'un ton ravi, tandis que son cœur se mettait à battre plus vite. C'est une grande partie d'échecs qui est en train de se jouer... dans le monde entier... du moins, si ce que je vois est bien le monde. Oh ! Comme c'est amusant ! Comme je voudrais être une des pièces ! Ça me serait égal d'être un Pion, pourvu que je puisse prendre part au jeu... mais, naturellement, je préférerais être une Reine.

Elle jeta un coup d'œil timide à la vraie Reine en prononçant ces mots, mais sa compagne se contenta de sourire aimablement et lui dit :

– C'est très facile. Si tu veux, tu peux être le Pion de la Reine Blanche, étant donné que Lily est trop jeune pour jouer. Pour commencer, tu es dans la Seconde Case, et, quand tu arriveras dans la Huitième Case, tu seras une Reine...

Juste à ce moment, je ne sais pourquoi, elles se mirent à courir.

En y réfléchissant plus tard, Alice ne put comprendre comment cela s'était fait : tout ce qu'elle se rappelle, c'est qu'elles étaient en train de courir, la main dans la main, et que la Reine courait si vite que la fillette avait beaucoup de mal à se maintenir à sa hauteur. La Reine n'arrêtait pas de crier : « Plus vite ! », et Alice sentait bien qu'il lui était absolument impossible d'aller plus vite, quoiqu'elle n'eût pas assez de souffle pour le dire.

Ce qu'il y avait de plus curieux, c'est que les arbres et tous les objets qui les entouraient ne changeaient jamais de place : elles avaient beau aller vite, jamais elles ne passaient devant rien. « Je me demande si les choses se déplacent en même temps

que nous ? » pensait la pauvre Alice, tout intriguée. Et la Reine semblait deviner ses pensées, car elle criait : « Plus vite ! Ne parle pas ! » Alice ne songeait pas le moins du monde à parler. Elle était tellement essoufflée qu'il lui semblait qu'elle ne serait plus jamais capable de dire un mot et la Reine criait toujours : « Plus vite ! Plus vite ! » en la tirant de toutes ses forces.

– Est-ce que nous y sommes bientôt ? Parvint à articuler Alice, tout haletante.

– Si nous y sommes bientôt ! Répéta la Reine. Mais, voyons, nous avons passé devant il y a dix minutes ! Plus vite !

Elles continuèrent à courir en silence pendant quelque temps, et le vent sifflait si fort aux oreilles d'Alice qu'elle avait l'impression qu'il lui arrachait presque les cheveux.

– Allons ! Allons ! Criait la Reine. Plus vite ! Plus vite !

Elles allaient si vite qu'à la fin on aurait pu croire qu'elles glissaient dans l'air, en effleurant à peine le sol de leurs pieds ; puis, brusquement, au moment où Alice se sentait complètement épuisée, elles s'arrêtèrent, et la fillette se retrouva assise sur le sol, hors d'haleine et tout étourdie.

La Reine l'appuya contre un arbre, puis lui dit avec bonté : « Tu peux te reposer un peu à présent ».

Alice regarda autour d'elle d'un air stupéfait.

– Mais voyons, s'exclama-t-elle, je crois vraiment que nous n'avons pas bougé de sous cet arbre ! Tout est exactement comme c'était !

– Bien sûr, répliqua la Reine ; comment voudrais-tu que ce fût ?

– Ma foi, dans mon pays à moi, répondit Alice, encore un peu essoufflée, on arriverait généralement à un autre endroit si on courait très vite pendant longtemps, comme nous venons de le faire.

– On va bien lentement dans ton pays ! Ici, vois-tu, on est obligé de courir tant qu'on peut pour rester au même endroit. Si on veut aller ailleurs, il faut courir au moins deux fois plus vite que ça !

Extrait original 2 : "La case sans nom"

Elle était en train de divaguer ainsi lorsqu'elle atteignit le bois qui semblait plein d'ombre fraîche. « Ma foi, en tout cas, c'est très agréable », poursuivit-elle en pénétrant sous les arbres, « après avoir eu si chaud, d'arriver dans le... dans le... au fait, dans quoi ? » Continua-t-elle, un peu surprise de ne pas pouvoir trouver le mot. « Je veux dire : d'arriver sous les... sous les... sous ceci ! » Dit-elle en mettant la main sur le

tronc d'un arbre. « Comment diable est-ce que ça s'appelle ? Je crois vraiment que ça n'a pas de nom... Mais, voyons, bien sûr que ça n'en a pas ! » Elle resta à réfléchir en silence pendant une bonne minute ; puis brusquement, elle s'exclama « Ainsi, ça a bel et bien fini par arriver ! C'était donc vrai ! »

« Et maintenant, qui suis-je ? Je veux absolument m'en souvenir, si c'est possible ! Je suis tout à fait décidée à m'en souvenir ! » Mais, elle avait beau être tout à fait décidée, cela ne lui servit pas à grand-chose ; tout ce qu'elle put trouver, après s'être cassé la tête pendant un bon moment, ce fut ceci : « L, je suis sûre que ça commence par L. ! » Juste à ce moment-là, un Faon arriva tout près d'elle. Il la regarda de ses grands yeux doux, sans avoir l'air effrayé le moins du monde. « Viens, mon petit ! » dit Alice, en étendant la main et en essayant de le caresser ; mais il se contenta de reculer un peu, puis s'arrêta pour la regarder de nouveau.

– Qui es-tu ? demanda le Faon. (Quelle voix douce il avait !) « Je voudrais bien le savoir ! » pensa la pauvre Alice. Puis, elle répondit, assez tristement :

– Je ne suis rien, pour l'instant.

– Réfléchis un peu, dit le Faon ; ça ne peut pas aller comme ça.

Alice réfléchit, mais sans résultat.

– Pourrais-tu, je te prie, me dire qui tu es, toi ? demanda-t-elle d'une voix timide. Je crois que ça m'aiderait un peu.

– Je vais te le dire si tu viens avec moi plus loin, répondit le Faon. Ici, je ne peux pas m'en souvenir.

Exemples de questions sur la pièce "Alice, de l'autre côté du miroir"

Quels sont les personnages ?

Pourquoi Alice se retrouve de l'autre côté du miroir ?

Quelle indication nous donne les dialogues sur les caractères des différents personnages ?

Pourquoi les adultes qu'Alice rencontre semblent-ils tous fous ?

Est-ce que Alice leur ressemble ?

Quel est la motivation principale d'Alice et quel est son trajet ?

A la fin du parcours, Alice est-elle heureuse de sa condition de reine ?

Que se passe t-il quand Alice arrive sur "case sans nom" ?

Les enfants peuvent à leur tour inventer un texte ou un dialogue à la manière de Lewis Carroll.

2) Atelier de pratique théâtrale



Jeu de devinette

Imiter un des personnages de la pièce et essayer de faire deviner à ses camarades de quel personnage il s'agit.

Seul ou avec des camarades, jouer un des moments de la pièce et faire deviner de quel moment il s'agit.

A partir d'un texte

Nous vous proposons à présent de jouer des extraits de la pièce (avec ou sans marionnettes).

Piste de jeu : pour commencer, vous pouvez imaginer l'énergie du personnage. Est-il mou, dynamique, puissant, tremblotant ? Se tient-il droit, courbé, avachi ? Faites alors des essais de posture, de déplacement, de voix... Il est possible également de jouer le passage théâtral réécrit par les élèves.

Extrait 1 : "Le gros coco" (se joue à deux)

- Es-tu prête, Alice, à passer l'examen d'entrée du Badaboom collège ?
- Je l'espère
- Es-tu forte en leçons de choses ? Comment fait-on le pain ?
- Ça, je le sais ! S'écria vivement Alice. On prend de la fleur de farine...
- Où est-ce qu'on cueille cette fleur ? Dans un jardin, ou sous les haies ?
- Mais, on ne la cueille pas du tout, expliqua Alice ; on la moud...
- Absolument pas on ne la moud pas on la choux !
- Choux, hiboux, cailloux, genoux je suppose ?
- Bon passons aux calculs. Sais-tu faire une Addition ? Combien font un plus un ?
- Je ne sais pas, j'ai perdu le compte.
- Elle ne sait même pas faire une Addition ! Sais-tu au moins faire une Soustraction ? Ote un oeuf de huit.
- Je ne peux pas ôter neuf de huit !
- Elle ne sait pas faire non plus une Soustraction ! Sais-tu faire une Division ? Divise un pain par un couteau... qu'est-ce que tu obtiens ?
- Je suppose...
- Tartine de beurre, naturellement....Es-tu douée en vocabulaire? Donne-moi la définition de «flivoreux »?

- Mais « flivoreux » ne veut rien dire.
- Quand, moi, j'emploie un mot, il veut dire exactement ce que je veux.
- La question est de savoir si vous pouvez obliger les mots à dire des choses différentes.
- La question est de savoir qui sera le maître, un point c'est tout. Il y a certains mots qui ont un caractère impossible... surtout les verbes, ce sont les plus orgueilleux... Les adjectifs, on en fait tout ce qu'on veut, mais pas les verbes...
- Alors que signifie flivoreux ?
- Vois-tu, c'est comme une valise : il y a deux sens empaquetés en un seul mot. « Flivoreux », signifie : « frivole et malheureux »
- (Oui je comprends).
- Est-ce que je suis reçue au Badaboom collège ?
- Evidemment puisque tu ne sais rien !
- Je te donne n'oeuf sur rien. Et c'est une très belle note d'ailleurs. Toutes mes félicitations, comme prix tu recevras ce livre rempli de mots valises. Adieu.

Extrait 2 : **Blanc bonnet et Bonnet Blanc (se joue à trois)**



- C'est moi Blanc Bonnet qui l'ai vue en premier
- En aucune façon, moi Bonnet Blanc elle m'a regardé avant Elle est un peu forte celle- là !
- Battons-nous pour vider cette querelle !
- Très bien, alors battons nous puisque tu ne veux pas entendre raison !
- Moi, Blanc Bonnet, en général je suis très courageux; mais, aujourd'hui, il se trouve que j'ai mal à la tête.
- Et moi, Bonnet Blanc, j'ai mal aux dents ! Je suis en plus mauvais état que toi !
- Il faut absolument que nous nous battions un peu, mais je ne tiens pas à ce

que ça

- dure trop longtemps. Quelle heure est-il ?
- Quatre heures et demie.
- Battons-nous jusqu'à six heures ; ensuite nous irons dîner.
- Parfait. Mais il vaudra mieux ne pas trop t'approcher. En général je frappe sur tout ce que je vois... lorsque je suis très échauffé !
- Et moi, je frappe sur tout ce qui est à ma portée, même sur ce que je ne vois pas.
- Je crois bien que rien ne restera debout lorsque nous aurons fini.
- Messieurs, pourriez-vous me dire qui je suis ?

- Un minéral, un végétal ou un insecte minuscule,
- C'est une mouche à chevaux de bois pas du tout c'est une libellule des brûlots tout au contraire
- S'il vous plaît, vous pourriez me répondre !
- En aucune façon !
- J'ai pourtant été très polie !
- Tout au contraire !
- Tu t'y prends très mal !
- Quand on rend visite à des gens,
- On commence par demander :
- « Comment ça va ? », on se présente, et ensuite, on tend la main !
- La jambe !
- Non la main !
- La jambe !
- T'as pas cas !
- Non, t'as cas pas !

3) Atelier de chanson



Tout d'abord, vous pouvez chanter la chanson de Blanc bonnet et Bonnet blanc. Ensuite, vous pouvez supprimer les répliques de l'un des personnages et imaginer les vôtres. Vous pouvez également composer une chanson à partir de textes existant ou de textes inventés à la manière de l'auteur.

Chanson de Bonnet Blanc et Blanc Bonnet

Poum ta cas ta poum ta pas cas ta poum ta poum ta cas ta pas cas poum

Moi Blanc bonnet je suis né,
Bien fort bien formé....Tout au contraire,
Moi Bonnet Blanc je suis grand bien trop grand pour m'en rappeler,

Qui sommes nous ? Je l'avoue ne pas bien savoir qui nous sommes, en somme
Le plus important, pour l'instant est de savoir s'inventer
Pour être soi rien qu'à soi suis ton chemin !
Où en étions nous ?

Poum ta cas ta poum ta pas cas ta poum ta poum ta cas ta pas cas poum

À reculons, nous vivons au pays du miroir
Dans un grand chat un grand château fort bien gardé
Par Blanc bonnet, tout au contraire Bonnet blanc

Qui sommes nous ? Je l'avoue ne pas bien savoir qui nous sommes, en somme
Le plus important, pour l'instant est de savoir s'inventer
Pour être soi rien qu'à soi suis son chemin !
J'ai retrouvé je suis Alice
Moi aussi je suis Alice, Non c'est moi qui l'a suit.
Pan ! D'un grand coup dans le cœur,
Nous avons croisé une Alice un délice pas casée
Et je t'invite à très vite t'installer
Sur ma case, non la mienne, la mienne

Qui sommes nous ? Je l'avoue ne pas bien savoir qui nous sommes, en somme
Le plus important, pour l'instant est de savoir s'inventer
Pour être soi rien qu'à soit suis son chemin !
Où allons nous ?
C'est où la 8e case ?
*" Ah ! En aucune façon nous n'avons pas le temps, ta pas cas ta poum ta poum
ta cas ta pas cas poum tout au contraire nous on a trop faim ! "*

4) Atelier de fabrication de marionnette



Voici quelques sites qui proposent des tutoriels pour fabriquer facilement différents types de marionnettes :

<http://www.montremoicoment.com/loisirs-sports/comment-fabriquer-une-marionnette.html>

<http://www.cabaneaidees.com/tag/marionnette/>

Par exemple : fabriquer une marionnette à peindre

Le matériel :

- 1. Papier journal**
- 2. Rouleaux de papier toilette**
- 3. Bandelettes de plâtre**
- 4. Ruban adhésif**
- 5. Pâte à sel : farine, sel, huile, eau, colorant (proportions dans la vidéo)**
- 6. Peintures et pinceaux**
- 7. Chutes de tissu**
- 8. Papier cartonné**
- 9. Ciseaux**
- 10. Colle à textile**

Les étapes :

La construction des têtes de marionnettes

La préparation de la pâte à sel

Le façonnage des visages

La décoration à la peinture

La confection du corps de la marionnette (vêtements)

La fabrication des accessoires (cheveux, ceinture, mains...)

Petit dictionnaire du Théâtre à l'usage des jeunes spectateurs

Acte. Traditionnellement, les pièces de théâtre sont découpées en parties d'importance à peu près égale. On les découpe aussi en scènes.

Auteur dramatique. Auteur de pièces de théâtre.

Chorégraphie. Ce mot est plutôt utilisé pour la danse. Il désigne l'ensemble des mouvements et des déplacements que le danseur ou l'acteur doit effectuer durant la pièce ou le ballet.

Console. Appareil qui rassemble tous les appareils permettant de régler l'éclairage et le son pendant le spectacle. Elle se trouve dans la régie.

Costumier. Personne qui fait et/ou s'occupe des costumes (ensemble des différentes pièces d'un habillement) d'un spectacle.

Coulisse. De chaque côté de la scène se trouvent les coulisses où l'acteur peut se cacher du public en attendant de venir jouer.

Coups (trois). Traditionnellement, on frappait trois coups sur la scène avec un bâton appelé brigadier pour annoncer le début de la représentation.

Cour. Côté droit de la scène.

Décor. Le décor permet au spectateur de savoir où se passe l'action de la pièce. Mais, le metteur en scène et le scénographe peuvent choisir de réduire le décor au minimum et laisser à chaque spectateur le soin d'imaginer son propre décor.

Dialogue. Une pièce de théâtre est faite de dialogues c'est à dire d'un échange parlé entre différents personnages.

Didascalie. Si tu lis une pièce de théâtre, tu verras que certaines parties sont écrites en italique. Il s'agit d'indications que l'auteur donne à l'acteur pour jouer la pièce.

Distribution. Pour "monter" une pièce, le metteur en scène doit choisir des comédiens pour interpréter chacun des rôles. On appelle ce choix la distribution de la pièce.

Dramaturgie : La dramaturgie est l'art de transformer une histoire, vraie ou imaginaire, en un récit construit, comportant un ou des personnages en action. Exemple : Dramaturgie (théâtre), l'art du récit représenté, dans le cadre d'un spectacle vivant.

Indication scénique. C'est l'explication que le metteur en scène ou l'auteur donne au comédien pour jouer la scène.

Jardin. Côté gauche de la scène, vue prise de la salle.

Jeu. Pour interpréter son rôle, l'acteur doit le jouer, il doit trouver une manière de se déplacer, de parler qui permet au public de croire à son personnage. On parle alors du jeu d'un acteur.

Lecture. Avant de jouer la pièce, les acteurs et le metteur en scène se réunissent pour lire la pièce et commencer à réfléchir à la manière dont ils vont jouer les personnages.

Metteur en scène. Le metteur en scène est celui qui organise la pièce de théâtre, qui explique à chacun des comédiens comment jouer la pièce.

Monologue. Quand un personnage parle seul pendant un long moment, on appelle cela un monologue.

Musique de scène. Pour donner au spectateur une émotion plus grande, le metteur en scène peut choisir une musique qui accompagne et souligne l'action.

Projecteur. Phare qui éclaire la scène et dont on peut régler la puissance pour changer l'ambiance de la scène.

Public. Ce sont les personnes qui vont assister à la représentation théâtrale. Comme les comédiens, le public peut se préparer à ce qu'il va voir pour en retirer le plus d'émotions et de plaisir possibles. Il va donc essayer d'apprécier la mise en scène, le jeu des comédiens, le choix des costumes et du décor, la scénographie, les jeux d'éclairage

Régie. C'est l'endroit où se trouvent les consoles d'éclairage et de son.

Régisseur. C'est la personne qui gère la partie technique des spectacles.

Répétition. Avant de pouvoir représenter une pièce, les comédiens doivent répéter la pièce pour savoir comment ils vont la jouer, comment ils vont se placer, quelles émotions ils vont vouloir donner au public.

Réplique. C'est la réponse qu'un personnage donne à un autre personnage dans la pièce.

Reprise. Quand une compagnie rejoue la même pièce dans la même mise en scène et la même distribution, on appelle cela une reprise.

Rôle. C'est l'ensemble des répliques d'un personnage.

Scène. C'est l'espace sur lequel les comédiens jouent leur pièce. C'est aussi une partie de la pièce durant laquelle les mêmes personnages restent sur scène.

Scénographie. C'est la manière dont on occupe la scène pour la représentation (avec des décors, des objets, des costumes). La personne qui s'occupe de la scénographie s'appelle une scénographe.

Table (travail de). Avant de travailler sur scène, le metteur en scène, les acteurs et tous ceux qui participent à la création se réunissent à une table pour savoir comment ils vont organiser leur travail. Ils peuvent même faire une première lecture.

Théâtre. C'est le lieu où l'on va voir la pièce de théâtre mais cela désigne aussi les pièces qu'on y joue.

Charte du jeune spectateur

Bonbons – Ils sont enveloppés dans un papier très bruyant ; épilucher avant le spectacle, ou encore mieux : s'abstenir.

Comédiens – Êtres humains très sensibles : à traiter avec applaudissements.

Discrétion – Première qualité du spectateur, sauf quand il applaudit debout à la fin.

Ennui – Peut naître du spectacle, parfois. Ne pas en profiter pour discuter avec le voisin.

Fous rires – Bienvenus dans les comédies, mais peu appréciés dans les tragédies.

Histoire – Celle racontée par le spectacle a besoin de toute votre attention.

Jugement – Mieux vaut attendre la fin du spectacle pour se prononcer.

Mouvements – Très limités dans votre fauteuil. Prévoir de se dégourdir les jambes avant la séance.

Nourriture – Comme pour les bonbons : vous pouvez écouter, voir et apprécier sans mastiquer.

Obligation – Venir au théâtre est un plaisir, pas une punition.

Places – Les meilleures ne sont ni trop devant, ni trop derrière, ni trop de côté.

Plaisir – Celui de voir un spectacle « vivant » : les comédiens sont là, devant vous.

Programme – Distribué à l'entrée, ne sert pas à faire des avions ou des boules sous les sièges.

Questions – N'hésitez pas à en poser, avant ou après le spectacle.

Respect – Du silence, du travail des comédiens, des autres spectateurs : impératif.

Urgence – Si c'est vraiment nécessaire, sortir le plus discrètement possible.

Voisin – Même si c'est votre meilleur (e) ami (e), la discussion attendra la fin du spectacle.

Yeux – A ouvrir tout grands : décors, costumes, accessoires, acteurs, tout est à voir.

ALICE DE L'AUTRE CÔTÉ DU MIROIR

Cie L'AUTRE L'UNE

Fiche Technique

Durée du spectacle : 50 mm
Interprètes : 2 interprètes
Technicien : 1 régisseur lumière, son et vidéo

TRANSPORT (véhicule de la compagnie)

1 utilitaire 3 places de 14 à 16 m3, pour le décor et la distribution

LOGES 1 loge si possible, avec toilettes, douche, lavabos et miroir

ESPACE SCENIQUE

Ouverture : 6m / Profondeur : 6m / Hauteur sous perches : de 3,50m à 6m
Pandrillonnage : à l'italienne en 3 rues, ou à l'allemande
Fond de scène : Noir
Plancher : sombre

DESCRIPTIF DECOR

- Un échiquier au sol en tapis de danse de 6m/6m en 4 lais
- Une boîte de jeux d'échec à deux battants servant d'écran de projection vidéo.
Dimensions boîte fermée : largeur 2m50 / hauteur 2m50.
Dimensions boîte ouverte : largeur 5m / hauteur 2m50.

VIDEO PROJECTION

1 vidéo projecteur grand-angle(0,8) de 4000 lumens (fournit par la compagnie) implanté au sol avant-scène. Besoin d'une connexion VGA pour relier le VP sur le plateau à l'ordinateur en régie.

ECLAIRAGE

Console : 24 circuits / Blocs : 24 / 2 KW
P.C. 1KW : 16 de préférence avec lentilles martelées
P.C. 650W : 4 de préférence avec lentilles martelées
Découpe 1KW : 6 type 614 SX ou équivalent
PAR 64 : 12 dont 6 CP62 / 6 CP61

SONORISATION

Table de mixage : 2 entrées micro pour les voix, 2 entrées mono ou 1 entrée stéréo pour ordinateur portable, 1 multi-effet pour les micros voix

Diffusion : 2 sorties en façade au manteau et 2 auxiliaires pour diffusion au lointain, à cours et à jard. Puissance selon la dimension et l'acoustique de la salle

PERSONNEL TECHNIQUE DEMANDÉ		Durée
Montage Décor	1 régisseur plateau	1/2 service
Montage Lumières et son	1 Éclairagiste / 1 Sonorisateur	1 service
Focus et conduite	1 Éclairagiste / 1 Sonorisateur	1 service
En spectacle	régisseur de la compagnie	
Démontage	1 régisseur plateau	1/2 service

Si les montages son et lumière sont préparés à l'avance, nous pouvons jouer 2 services après l'arrivée de la compagnie. Sinon, prévoir 3 services techniques, avant représentations.

Contact Compagnie : Marine Fisher (06 32 13 55 83)
Diffusion : Sarah Bourne (06 67 59 86 87)
Technique : Philippe Maurin (06 84 01 13 38)

CONTACT



Compagnie « L'autre L'une »
52 avenue du Ray
06100 Nice

Contact diffusion/communication Sarah Bourne : 06 67 59 86 87
Contact artistique/administratif Marine Fisher : 06 32 13 55 83
Contact technique Philippe Maurin : 06 84 01 13 38

EMAIL

lautrelune@free.fr

SITE INTERNET

<http://www.cielautrelune.com>

TEASER VIDEO

<https://vimeo.com/123641187>

Association loi 1901 / N° SIRET : 505 134 890 000 43 / Licences 2-1019534