



HAL
open science

**Bibliothèque municipale de Le Quesnoy : analyse de la
politique d'animation de la bibliothèque autour de
l'élaboration d'un programme d'animation du conte
Alice au pays des merveilles de Carroll Lewis**

Charles Jean Lernould

► **To cite this version:**

Charles Jean Lernould. Bibliothèque municipale de Le Quesnoy : analyse de la politique d'animation de la bibliothèque autour de l'élaboration d'un programme d'animation du conte Alice au pays des merveilles de Carroll Lewis. Sciences de l'information et de la communication. 1998. dumas-01618865

HAL Id: dumas-01618865

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01618865>

Submitted on 18 Nov 2017

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Charles Jean LERNOULD

**MAITRISE EN
SCIENCE DE L'INFORMATION ET DE LA DOCUMENTATION**

Rapport de stage

stage effectué du 03 janvier au 12 septembre 1998

à

**LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE
DE
LE QUESNOY**

sous la direction de :

**MONSIEUR LOOCK Christian
MADAME FAZIO Chantal**

**LILLE 3
UNIVERSITE CHARLES DE GAULLE
UFR IDIST**

25 Septembre 1998



Remerciements :

Dans le cadre de la réalisation de mon stage, je tiens à remercier les autorités de la ville de Le Quesnoy, à savoir Monsieur le Sénateur-Maire Paul Raoult et Monsieur Martinuzzi, adjoint au maire chargé des affaires culturelles qui m'ont aimablement autorisé à effectuer mes recherches au sein de la bibliothèque municipale.

Je remercie particulièrement:

Madame Fazio, assistante qualifiée de conservation et responsable de la bibliothèque, ainsi que tout son personnel, de leur aide apportée lors de la conception de mon stage.

Monsieur Loock, responsable de mon stage auprès de l'université de Lille 3, pour avoir suivi avec patience l'évolution de mes recherches.

Je remercie également toutes les personnes qui ont pu m'apporter des éclaircissements au cours de mon travail.

Analyse de la politique d'animation de la bibliothèque autour de l'élaboration d'un programme d'animation du conte "Alice au pays des merveilles" de CARROLL Lewis.

Introduction

I. Elaboration d'un guide sur l'auteur pour le public.

A : Comprendre les facteurs qui donnèrent naissance à cette oeuvre.

B : Un choix des éléments nécessaires pour l'établissement d'un guide.

II. Un aperçu des adaptations d'Alice .

A : Les adaptations sur le texte.

B : L'adaptation des illustrations.

III. Des aspects modernes de diffusion d'Alice.

A : L'informatique et Alice.

B : Un cd-rom amusant.

C : La mise en place d'un jeu.

Conclusion

Introduction.

L'année 1998 marque le centenaire de la mort d'un illustre personnage en la personne de **Charles Lutwidge Dodgson** plus connu sous le nom de plume de **Lewis CARROLL**.

Dans le cadre de l'anniversaire de sa disparition de nombreuses commémorations sont mises en place dans de nombreux centres culturels afin de rappeler à la mémoire collective ce que fut cet auteur pour son époque et en quoi il a pu marquer les générations futures. Ainsi, la bibliothèque municipale de la ville de Le Quesnoy a mis en place, en partenariat avec l'association culturelle de Le Quesnoy (office Communal d'Animations Culturelles) et l'association "Hainaut Livres", regroupant les bibliothèques du sud du département, une animation sur le thème de Lewis CARROLL et sur son oeuvre majeure "Alice au pays des merveilles".

La bibliothèque de Le Quesnoy qui correspond à un centre culturel pour une ville de 5000 habitants fut créée en 1986 et installée dans un local rapidement devenu trop petit face à l'accroissement des collections achetées grâce aux subventions municipales. Elle fut réimplantée dans ses actuels locaux et vit ses horaires d'ouverture accrus et son personnel passé à temps complet. Dirigée par une professionnelle (assistant qualifiée de conservation) à temps plein, assistée par trois personnes en contrat emploi consolidé ou emploi solidarité, la bibliothèque municipale, par la diversification de ses collections, a en 10 ans multipliée par 10 son nombre de lecteurs et de prêts pour atteindre, en 1997, 40000 prêts pour 1367 lecteurs. Son informatisation date de 1996 avec le logiciel Quick Book.

Au travers d'une pièce de théâtre professionnelle, du jeu, de la découverte et de l'écrit, la bibliothèque municipale de Le Quesnoy a décidé de rendre un hommage à Carroll Lewis.

En participant à ce projet, j'ai donc défini une étude sur cet auteur afin de pouvoir collaborer au mieux aux diverses formes prises par cet anniversaire. Le projet de commémoration ayant pour objectif de mieux faire connaître ou pour remémorer des souvenirs d'enfance au public de tout âge, il a fallu nous même se retrouver avec notre enfance.

Des questions se sont posées quant à savoir de qui nous parlions, comment et pourquoi de tels écrits ? Dans quel contexte social Carroll a écrit et qu'a t-il voulu apporter au public ? Comment et pourquoi vouloir animer un projet culturel autour de Lewis Carroll et "Alice au pays des merveilles", (oeuvre universelle qui traversa les siècles et qui connaît aujourd'hui un intérêt variable)?

Dans l'optique de ce projet, il est intéressant de situer Lewis Carroll et son oeuvre afin de pouvoir comprendre les adaptations et les suites de son plus grand et inoubliable succès : "Alice au pays des merveilles". Il apparaît opportun de se remémorer les événements, les facteurs d'influence qui ont amené Carroll à écrire une telle histoire au milieu du 19^{ème} siècle.

Alice au pays des merveilles fut une oeuvre qui connut un succès immense et traversa les époques non sans connaître des adaptations traduisant un intérêt toujours existant auprès d'un

public jeune et adulte. Les adaptations et les suites d'Alice se traduisent aussi bien par les rééditions, les adaptations mais également par des influences d'écritures sur d'autres contes basés sur des mondes imaginaires depuis la fin du 19^{ème}.

Les adaptations furent également liées aux progrès techniques par l'apport des moyens vidéo et cinématographiques venant apporter une suite à la diffusion d'une telle oeuvre. Une oeuvre qui traversant les âges vient se placer aujourd'hui sous l'utilisation des outils multimédias et de l'informatique avec le cd-rom afin d'adapter ce conte sous forme de jeu au goût moderne d'un public de tout âge.

Face à une interrogation portant sur l'universalité de cette oeuvre, il m'est apparu nécessaire dans le cadre d'une présentation de Lewis Carroll de savoir comment susciter l'intérêt du public de nos jours, grâce aux différents moyens de diffusion de l'information à notre service, pour un tel conte si révolutionnaire pour son époque.

Ainsi, au travers de mon plan d'analyse nous pourrions retrouver une première partie qui concernera l'homme que fut Lewis Carroll au travers de son siècle et son apport, ainsi que les mentalités et les pensées sociales de l'époque victorienne envers l'enfant. De cette partie, il sera extrait des informations qui serviront à présenter l'auteur au sein d'un dépliant.

La deuxième partie de mon analyse s'attachera à présenter les adaptations que put connaître l'oeuvre majeure de Carroll, "*Alice au pays des merveilles*". En soulignant les adaptations diverses aussi bien sur le texte que sur l'illustration, il me sera possible de montrer la difficulté du choix d'éditions selon le public ciblé, jeune ou adulte. Cette partie de mon analyse se révélera utile lors de la mise en activité d'"un jeu d'Alice" intitulé : "Le jeu du Lapin Blanc", destiné à des enfants d'âges différents.

Enfin la dernière partie de mon plan s'intéressera aux moyens modernes utilisés pour présenter le conte de Carroll. Les moyens de l'informatique et du cd-rom, dernier moyen de vulgariser (grâce à une forme ludique) un conte centenaire et pourtant si avant-gardiste en son temps, mais également par les formes plus traditionnelles du jeu de l'oie.

I. Elaboration d'un guide sur l'auteur pour le public.

Dans cette première partie de mon analyse, je m'intéresserai à cerner le personnage que put être Lewis Carroll au sein de la société victorienne du 19^{ème} siècle. Je tenterai de dresser un portrait de la place de l'enfant dans cette société au travers de la littérature enfantine avant et après l'apport de Lewis Carroll. De cette analyse, je tirerai les éléments nécessaires afin d'éditer une brochure suffisamment claire et précise pour renseigner un public sinon éclairé mais du moins intrigué.

A : Comprendre les facteurs qui donnèrent naissance à cette oeuvre.

-1- Qui est Lewis CARROLL?

Lewis Carroll (1898-1998), auteur anglais, mathématicien et logicien rendu célèbre pour son immortel récit imaginaire : "*Alice au pays des merveilles*".

Charles Lutwidge Dodgson est né le 27 janvier 1832 à Daresbury, village situé à une dizaine de kilomètres de Warrington (Lancashire) dans le Cheschire. Son père était prêtre (pasteur) de l'Eglise Anglicane, ministre de la paroisse et devait plus tard accéder à de plus hautes responsabilités. Charles est le troisième de onze enfants. Tous ses frères et soeurs sont comme lui, gauchers et comme lui, bégaiant.

La majeure partie de son enfance s'écoule à Daresbury, puis à Croft dans le Yorkshire à partir de 1843, lorsque son père fut nommé recteur de Croft. On sait que Charles aimait inventer, pour ses frères et soeurs, des jeux divers, et qu'il monta des spectacles de marionnettes.

En 1844, à 12 ans on le mit en pension dans sa première école, à Richmond et un an et demi plus tard en 1846, il rentre à la grande "public school" de Rugby. Il garda un mauvais souvenir de ce qu'il considérait comme un bain pour enfants, où les grands brimaient les plus jeunes en toute impunité, et où le régime de punitions et le poids de la vie collective furent rendus plus lourds encore pour lui, par son goût médiocre pour le sport.

Pendant ses vacances il s'amusait à composer des revues littéraires, manuscrites et la lecture réservée aux hôtes du presbytère de Croft. Ces revues se succédèrent à intervalle régulier et leur vie assez brève. On peut citer parmi elles, la première : "*Useful and instructive Poetry*" en 1845. Après 4 ans passés à Rugby où il fit de bonnes études, il fut admis le 23 mai 1850 à Christ Church, l'une des sections de l'université d'Oxford, où il entre effectivement en janvier 1851; il devait y résider jusque sa mort. Sa mère mourut cette même année 1851. Charles en fut fort affecté, ce qui contribua peut être à rendre plus difficile ses relations avec son père.

Le collège lui accorda le titre de "student" et en octobre 1855, il est nommé "master of the

house” (membre du collège , l'équivalent d'un assistant de faculté), ceci à l'occasion de la nomination du nouveau doyen, le docteur Liddell (père de la future inspiratrice d' "Alice au pays des merveilles"). Etre nommé "master of the house" signifiait avoir tous les privilèges d'un maître ès lettres à l'intérieur des murs de Christ Church. Mais il fallait encore, pour devenir professeur à l'université, être admis en bonne et due forme par le vice-chancelier. Charles ne put gravir cet ultime échelon qu'en 1857. En contre-partie, il s'engageait, au moins provisoirement, à devenir prêtre et à rester célibataire.

Entre temps, en février 1855, il est nommé sous-bibliothécaire. La bibliothèque où Charles est employé, communique avec le jardin où jouent les trois filles du doyen, Lorina, Alice et Edith, toutes trois remarquablement jolies. C'est ainsi, vraisemblablement, que Lewis Carroll dut faire la connaissance d'Alice Liddell, alors âgée de trois ou quatre ans. Avec les années, les relations entre le jeune professeur et les trois filles devinrent de plus en plus amicales, et il prit l'habitude de les emmener faire des promenades, voire des pique-niques, à pieds ou en barque, aux environs d'Oxford. En 1855, son travail professoral consiste à donner des leçons particulières, auxquelles s'ajoutent quotidiennement trois heures de cours à l'université. Il n'appartint toutefois au personnel enseignant régulier que l'année suivante. Dès lors, son travail s'accroît rapidement. C'est vers cette époque que Charles commença à collaborer à la revue *The Comic Times*, rivale du *Punch*, puis à la revue *The Train* où il publia notamment l'un de ses poèmes les plus connus : "Hiawatha photographe". Ce fut en écrivant pour *The Train* qu'il éprouva pour la première fois le besoin de prendre un pseudonyme. Il écrivit à Edmund Yates, éditeur de la revue , pour lui proposer **Dares** (premières lettres de Daresbury, nom de son village natal), mais n'obtenant pas son approbation, il lui donna finalement le choix entre quatre noms : **Edgar Cutwellis**, **Edgar U.C Westhall**, **Louis Carroll** et **Lewis Carroll**. Yates choisit le dernier et, dès lors, ce fut l'habituel "nom de plume" de Charles Lutwidge Dodgson.

En même temps, à partir de 1856, il se passionne pour la photographie, encore balbutiante, et devint remarquable dans les compositions artistiques. C'est ainsi qu'il tira de nombreux portraits des enfants du doyen de son collège, Liddell, et s'attacha à la petite Alice. Mais son esprit reste préoccupé par la question de savoir s'il entrerait dans les ordres comme il lui convenait pour consolider sa situation universitaire. Après mainte hésitation il finit par se décider à recevoir une ordination (le diaconat) qu'on lui présente comme anodine et sans astreinte pratique. Il renoncera, en 1861, à devenir prêtre et ne cherchera jamais d'avancement dans les ordres, invoquant sa timidité et son bégaiement.

En 1862, Alice Liddell a dix ans, et le 4 juillet 1862, est la date où se produit l'événement capital de la vie littéraire de Lewis Carroll. Au cours d'une promenade en barque, il raconta pour la première fois ce qui devait devenir "Alice au pays des merveilles". Charles note dans son journal : "Remonté la rivière (l'Isis) jusqu'à Godston avec les trois petites Liddell : nous avons pris le thé au bord de l'eau et n'avons pas regagné Christ Church avant huit heures et demie". Sur la page opposée, il ajoutait : "A cette occasion, je leur ai raconté une histoire fantastique intitulée : "Les aventures d'Alice sous terre", que j'ai entrepris d'écrire pour Alice".

Le premier titre fut donc "Les aventures d'Alice sous terre"; plus tard, cela devint "Alice passe une heure au pays des Elfes"; ce ne fut qu'en 1864 qu'il opta pour la titre définitif : "Les aventures d'Alice au pays des merveilles". Une édition en fac-similé en fut, à la demande d'Alice, réalisée presque aussitôt, puis le texte considérablement augmenté, fut proposé à l'éditeur

Macmillan, qui l'accepta. Mais Charles, craignant de faire perdre de l'argent à cette firme, tint à publier son livre à ses propres dépens et non à ceux de l'éditeur. Illustré par John Tenniel, caricaturiste alors célèbre, le livre parut en juillet 1865. Ce fut tout de suite un grand succès et, dès 1867, Carroll envisagea une suite, illustrée par le même Tenniel : ce fut "Alice à travers le miroir" en 1872. En 1876, le succès de "La chasse au snark" fut presque aussi grand.

L'année 1867, est celle de la mort de son père, archidiacre de Ripon; cette disparition fut longtemps ressentie par Charles comme le plus grand malheur qui lui fût arrivé. Parallèlement, Carroll poursuivait son travail de professeur et de mathématicien. Mais son enseignement ne plaisait guère, et ses ouvrages mathématiques (mis à part "Euclide et ses rivaux modernes" en 1879), n'ont pas marqué. Malgré le fait d'avoir renoncé à une carrière ecclésiastique, il parvint cependant à rester à Christ Church, où sa vie se déroulait calmement malgré des conflits violents avec le doyen Liddell, inquiet d'abord de son attachement pour Alice, puis exaspéré par les pamphlets virulents par lesquels Carroll le mettait en accusation avec plusieurs des autorités d'Oxford vers 1874.

En 1881, il renonce à tout enseignement à Christ Church commencé 26 ans plus tôt, et, peut-être sous l'influence de reproches adressés à son goût pour les photographies de petites filles en déshabillé, abandonne son passe-temps favori, la photographie. Par la suite, il sera élu par ses collègues, Curator (administrateur responsable) du foyer du collège, en 1882. Il occupera ce poste pendant 9 ans.

A partir de 1883, c'est la logique qui va devenir l'objet de tous ces soucis. Il publie encore une oeuvre d'imagination : "Sylvie et Bruno" en deux parties (1889 et 1893), mais l'essentiel de sa production, quoique publiée sous le nom de Lewis Carroll, marie plus ou moins logique, mathématique et humour : "Une histoire compliquée" en 1885, "The game of the logique" en 1887, "Pillow problems" en 1896, sans oublier de nombreux petits textes de logique, et notamment un paradoxe devenu célèbre : "Ce que la tortue dit à Achille" en 1894. Bien que connu de tous ses collègues comme Dodgson et Carroll, il refusa constamment l'identification et, quelques mois à peine avant sa mort, décida de renvoyer tout courrier adressé à Lewis Carroll. Mais c'est sous ce nom qu'il se présentait aux petites filles, très nombreuses, avec lesquelles il discutait et qui entraîna une volumineuse correspondance. Ce fut l'essentiel de ses amitiés, et, lorsqu'il mourut dans sa famille, le 14 janvier 1898, suite à un banal refroidissement dégénéré en bronchite, à l'âge de 66 ans, ses petites amies de toutes les régions furent à coup sûr les plus affectées.

-2- L'image de l'enfant en Angleterre, au 19^{ème}, au travers de la littérature.

Le 19^{ème} siècle en Angleterre, voit se mettre en place un changement de mentalité dans son regard sur l'enfant. Plusieurs étapes permettent de voir s'instaurer alors une littérature qui leurs est destinée.

Le 19^{ème} siècle est caractérisé dans son aspect social envers l'enfant comme une passion des anglais pour l'enfance. On peut parler d'une véritable fascination qui influencera la littérature enfantine. Des regards nouveaux se porteront par la suite sur cette étape de la vie.

Cette période est vue comme une période d'apprentissage de l'âge adulte mais aussi comme une étape obligatoire, un stade ayant ses propres valeurs. L'enfant est alors considéré comme un espoir dans un siècle en plein essor. D'autre part, l'enfant est vu comme bon et innocent dans un esprit de spiritualité et d'imagination. Un aspect moral et sentimental s'ajoute à la représentation d'innocence de l'enfant.

Ces vues font naître un véritable fantasme autour de l'enfance, entretenu par les espérances et les craintes des adultes, dans un univers en pleine évolution. L'intérêt pour l'enfance apparaît comme un fait marquant de cette société anglaise du 19^{ème} siècle. Un sentiment profond des besoins spécifiques à l'enfant ainsi que de ses espoirs vont peu à peu prendre forme au cours du siècle et cette passion sera à l'origine de la littérature spécifiquement enfantine en Angleterre.

Une évolution du monde de l'enfance se dessine au travers des représentations de l'adulte sur l'enfant. Les portraits des enfants antérieurs aux changements de mentalité les montraient habillés comme des adultes et se comportant avec tout le sérieux et la dignité d'adultes en miniatures. L'enfant par lui-même était sans importance, en revanche son statut futur était mis en valeur dans une représentation digne de ses aînés.

L'enfant est admirable précisément par ce qu'il a de non-enfantin en lui. Sa grandeur est de posséder déjà les vertus adultes du courage et de l'impassibilité. Seul ce qui subsiste en lui d'enfantin, les sens l'emportant encore sur la raison, le rend inférieur à l'adulte. La première moitié du 19^{ème} siècle marque encore le manque d'intérêt pour l'enfant. L'enfant n'est encore reconnu que lorsqu'il est hissé au-dessus de son âge par les vertus adultes qu'il possède.

L'important est que la littérature du 19^{ème} siècle semble la première à découvrir l'existence de l'enfant, le faisant passer du statut de simple représentation du monde adulte à celui de personnage puis de sujet psychologique à part entière. Cette évolution permettra de passer d'une littérature enfantine d'abord destinée à divertir et éduquer l'enfant vers une littérature d'exploration et de révolte contre le monde des adultes, permettant d'affirmer les droits et la singularité de l'enfance.

Le début du 19^{ème} siècle propose aux jeunes lecteurs anglais très peu d'ouvrages qui leurs soient directement destinés. Il existe quelques livres de comptines, ainsi que de petits textes en images et des récits à sensations qui racontent des histoires effroyables d'ogres, de géants et de brigands; mais il s'agit plus de feuillets illustrés que de littérature. Ces feuillets sont peu appréciés par les parents des classes bourgeoises. On lit des fables assorties de morale qui ne plaisent pas aux enfants. Les contes de fées sont considérés comme dangereux et immoraux et sévèrement condamnés. Le principe en vigueur, en ce début du 19^{ème} siècle, est que l'éducation dispensée par le biais de belles histoires est plus facilement assimilée par les enfants mais il convient de veiller à ce que cette éducation soit conforme aux principes du dogme chrétien. En Angleterre, plus qu'ailleurs en Europe, les textes pour les enfants sont fortement religieux, didactiques et moralisateurs.

Les années 1820-1830, voient s'amorcer les premiers changements. Des portraits d'enfants célébrant des activités proprement enfantines commencent à apparaître. Des enfants rieurs, boudeurs, s'amusant avec des jouets, ou se bagarrant; ils peuvent avoir les cheveux ébouriffés, les

habits déchirés, être indisciplinés.

Des changements sociaux ont lieu avec cette prise de conscience d'un monde spécifique à l'enfance. On en vient à considérer, en Angleterre, l'enfant comme un agent de mobilité sociale et devient le point de mire d'une société en pleine croissance économique. Les activités et les passe-temps sont encouragés, au sein de réunions de famille qui s'élève au rang d'un idéal. En même temps les familles deviennent moins nombreuses, les relations parents-enfants se font plus intimes et les adultes se penchent plus volontiers sur leurs enfants. Autour de ce type de familles, se développe un commerce nouveau. Un intérêt pour les jeux, les rêves des enfants est un des traits valorisant de l'époque en ce qui concerne la vie de famille. De même, les livres pour enfants font partie intégrante de ce monde et la culture bourgeoise. Au sein d'une société en pleine croissance, l'espérance d'un futur radieux, fait de l'enfant l'objet d'un véritable culte. Ainsi se crée un climat idéal pour l'épanouissement de l'âge d'or de la littérature enfantine.

Ce changement de mentalité permet de voir publié de grands classiques pour enfants à partir de 1837. "*Alice au pays des merveilles*", "*De l'autre côté du miroir*" de Carroll Lewis; "*Les poèmes du Non Sens*" d'Edward Lear; "*Le petit Lord Fauntleroy*"; "*L'île au trésor*" de Stevenson; "*Peter Pan*" de J.M Barrie; "*Les aventures de Pierre Lapin*" de Béatrix Patter. Ce type de récits merveilleux, fruit de l'imagination de l'écrivain, sont des histoires à épisodes qui se déroulent dans un lieu enchanté, magique, aux pays étranges peuplés de créatures bizarres, où au cours de multiples péripéties l'extraordinaire se fait réalité.

Ces récits imaginaires et inventifs sont des références de la littérature enfantine. Ils proposent aux jeunes lecteurs ce qu'ils apprécient depuis toujours : des ondes imaginaires, des mondes de rêve comme le Pays merveilleux, l'univers caché et lointain. Tous ces classiques énoncent une atmosphère prospère, heureuse mais en même temps ils célèbrent l'évasion vers un univers de rêve. Ils mettent en avant l'une des influences sur le culte voué aux enfants : la nostalgie d'un monde passé et sur l'innocence enfantine.

Tous donnent à la littérature enfantine ses lettres de noblesse ainsi qu'un authentique statut social et culturel qu'elle n'avait pas jusque là. "*Les aventures d'Oliver Twist*", roman anglais écrit en 1838 par Charles Dickens, est sans doute le mélodrame le plus célèbre et le premier grand roman dont le héros soit un enfant. Ce jeune orphelin qui échoue à Londres dans une bande de voleurs et qui finira par retrouver ses amis, sa famille et son héritage. Il est défini par son innocence, son amour du bien et son horreur pour le vice, le faisant résister à toutes les tentatives pour le pervertir.

Cet ouvrage témoigne d'attention très forte à la situation faite aux enfants dans la société. Cette vigilance concernant la situation morale et sociale de l'enfant est caractéristique de la littérature du siècle et conduira dans le domaine de la littérature à ces ouvrages encore teintés de vocation moralisatrices et éducatives (excepté Lear et Carroll), mais romancées et moins austères qu'au début du 19^{ème} siècle. Certains auteurs, comme la Comtesse de Ségur, vont se spécialiser dans le genre des histoires pour enfants. Ces œuvres vont peu à peu passer de la simple illustration de conseils et de préceptes à un statut plus romanesque, à la fois peinture d'un milieu, récit d'aventures et roman d'apprentissage où le héros est un enfant. Le plus célèbre d'entre eux est sans doute "*Le livre de la jungle*", écrit par l'anglais Kipling. Dans cet ouvrage le héros, un enfant de douze ans, laisse son enfance derrière lui en tuant un tigre.

A partir du milieu du 19^{ème} siècle, des écrivains vont revendiquer le droit pour l'enfant à l'autonomie, voire à la différence, face au maître ou au père envisagés non plus comme des protecteurs mais comme les représentations du monde des adultes et de l'autorité qui fait obstacle aux désirs de l'enfant.

Cette étape se tourne alors vers l'enfant comme lecteur et c'est à partir des années 1850-1870, que seront publiés des textes comme "*Alice au pays des merveilles*". Tous mettent en scène de jeunes héros et héroïnes, où l'imagination donne accès, à un enfant, à une vision supérieure à celle de l'adulte et lui permet de percevoir paysages et personnages merveilleux hors de portée des aînés. Le héros enfant est donc l'être de la rupture avec le quotidien paisible et avec le cercle familial, c'est à dire une évasion. Cette littérature d'évasion se développe au moment de l'instauration des lois scolaires mettant l'enfant à l'école. La première place revient à l'orphelin. Abandonné, son malheur se transforme en liberté face à l'enfant bourgeois retenu à l'école. Ce genre de roman est représenté par "*Le Prince et le Pauvre*" de Mark Twain où par un échange de vêtements, un vagabond et un petit prince pourront chacun réaliser leur rêve en vivant l'expérience de l'autre.

Si certains auteurs choisiront de dénoncer, par la narration confiée au héros lui-même, la tyrannie légale de l'autorité parentale, d'autres choisiront de passer de "de l'autre côté du miroir", c'est à dire de quitter le monde des adultes et de faire de leurs livres une image de monde vu par la sensibilité et la logique des enfants. C'est le projet de Lewis Carroll qui écrit "*Alice au pays des merveilles*" en 1865. C'est en fait le monde d'Alice puisque le voyage qu'elle y fait est représenté comme un rêve qui fonctionne suivant la logique d'un enfant.

-3- Alice et Lewis Carroll :

L'oeuvre de Lewis Carroll, en rupture totale avec la logique rationnelle qui lui est si chère, est une oeuvre limite dans cette dénonciation du monde des adultes. D'autres écrivains tentent par des voies plus classiques de reproduire le regard et le langage des enfants par le biais de leur univers d'où l'on observe avec stupeur le monde étrange et monstrueux des adultes. L'enfant joue ainsi le rôle du dénonciateur des moeurs d'un pays en soulignant par sa naïveté, réelle ou non, son absurdité. Ces écrivains dont Carroll, opposent aux critères moraux et sociaux des adultes la force des sensations des enfants. Ces sensations affirment face aux mensonges des adultes la vérité de l'enfance qui est celle des sens. L'enfance propose des valeurs supérieures et le rapport d'infériorité s'inverse entre les adultes et les enfants; ce sont les adultes qui ont tout à apprendre des enfants.

Carroll dans le contexte de l'époque permet de comprendre certains des facteurs sociaux et psychologiques qui l'ont amené à se tourner vers ce type de littérature. Inventer des mondes imaginaires permet à des hommes opprimés par des convenances de s'épanouir dans des univers où peuvent régner des désirs et des émotions refoulées. L'extravagance, l'irrationnel, le non-conformisme et l'absence de morale sont rendus possible par le fait que les personnages sont des enfants plus purs, plus imaginatifs que les adultes. En plaçant la littérature de jeunesse sous le signe de l'imaginaire, il définit la nature même de toute la littérature enfantine ultérieure, supprimant l'aspect didactique et moral au profit de l'humour et de la satire : un ton nouveau, comique et extravagant; signes de contestations et de changements.

En créant le Pays des merveilles, un monde beau et indépendant des adultes où règne une enfant, Carroll exprime ses désirs, ses angoisses qui ne trouvent pas à exprimer ailleurs. Le non-sens qui règne dans les récits d'Alice est la réponse de Carroll aux changements de la société anglaise du 19^{ème} siècle, traduisant la peur de ces bouleversements.

-4- Analyse et technique de l'oeuvre :

Le pays des merveilles que traverse Alice nous donne des indications sur l'univers familial de la fillette car nous recevons les événements et les personnages au travers de son point de vue. Les relations de conflits qu'elle connaît avec les "créatures" de rencontres sont les signes de son malaise mental. Nous pouvons interpréter son parcours comme une initiation au monde des adultes au cours duquel Alice va peu à peu trouver sa propre identité.

Alice se définit comme la petite fille modèle de l'époque victorienne, à la fois par des références à son éducation, et par le décor dans lequel elle évolue. L'intrusion dans le pays des merveilles met à l'épreuve l'éducation d'Alice dont les bonnes manières (qui lui ont été inculquées) réagissent face à l'environnement "grossier" de personnages nouveaux rencontrés. Elle parviendra à maintenir sa bonne conduite.

Le monde de l'aristocratie et de la cour, venu tout droit de la société anglaise du 19^{ème} siècle, se retrouve rassemblé lors de la partie de croquet : on trouve la duchesse, le roi, la reine et les enfants royaux, suivi par les courtisans.

Le savoir d'Alice reste limité à son éducation de fillette de l'aristocratie victorienne. C'est sur ces bases quelle va définir les personnages (le poisson est un valet par sa tenue vestimentaire). Cette vision puérile fonctionne par comparaison avec le monde familial de la petite fille. La vision des événements est celle d'Alice qui participe à l'histoire. La narration est plus subjective : le lecteur reçoit les personnages et les choses à travers la pensée d'Alice. Comme les fillettes de son âge, elle est à la recherche de tous les jeux que lui propose son environnement et de tous les personnages susceptible de l'amuser.

Au pays des merveilles, les jeux abondent (devinettes, jeux de mots...), tous les personnages empruntent une apparence ludique, tel les soldats et les jardiniers de la cour à la forme de cartes à jouer. Le divertissement est prétexte à la rencontre de nouveaux personnages. Les motivations principales d'Alice restent le plaisir et la recherche de la nouveauté. Ces envies représentent les clés de l'action, que se soit dès le début de l'histoire ou au cours de sa progression dans le pays des merveilles. Pour maintenir l'attention d'Alice, les situations et les personnages doivent se renouveler assez souvent : on retrouve ici, le manque de concentration typique des enfants. Alice passe rapidement d'une préoccupation à une autre. On peut citer l'exemple du désintérêt d'Alice pour l'histoire racontée par sa soeur parce que le livre ne contient pas d'images.

La parole est le mode de communication privilégié de la fillette dans ce monde mystérieux. Elle invite tous les personnages qu'elle rencontre à discuter avec elle. La communication s'avère difficile voire impossible au pays des merveilles : Alice est souvent

rabrouée ou ignorée. Ses interlocuteurs refusent le plus souvent tout dialogue ou emploient des paroles malveillantes ou agressives ; ainsi aucun contact ne peut s'établir. Alice se réfugie alors dans un monologue ou un dialogue imaginaire pour remplacer le manque d'interlocuteurs attentifs.

Les humiliations que subit Alice de la part des créatures rencontrées dans son voyage sont en relation avec son incompréhension du monde des adultes qu'elle tente de pénétrer. Elle est toujours soit trop grande, soit trop grosse ou trop mince Alice se présente devant plusieurs créatures qui lui demande qui elle est ? Son incapacité à leur répondre souligne son impuissance à définir son identité.

Au cours de son voyage Alice rencontre surtout des animaux avec lesquels elle entretient des relations souvent mauvaises. Les animaux ont toujours le dessus avec Alice : ils commandent et se font obéir. L'autorité est donc bien justifiée par l'expérience et la différence de génération.

Les adultes dominant le récit et leurs préoccupations face à Alice sont celles des rapports parents/enfants. L'autorité des animaux/adultes se manifeste par le biais d'une parole négative. L'hostilité est une caractéristique des personnages féminins, dont la reine ou la chenille. Le roi paraît, au contraire, bon et indulgent ; de même le chat est la seule créature qui lui fournit une aide et avec qui elle peut engager une conversation durable.

Certains personnages, très lunatiques, ont des comportements changeants et incompréhensibles comme la duchesse, agressive et méchante qui se révèle ensuite affectueuse. Mais la plupart des rencontres d'Alice se soldent par un échec : certains l'ignorent comme la chenille, le pigeon, le poisson-valet ou encore le lapin blanc ; d'autres ont un ton sévère comme la chenille ou encore le contenu de leur discours est agressif voir injuriant (le pigeon, le chapelier, le griffon ou la simili--tortue). Alice éprouve des difficultés dans un univers dominé par des comportements et des paroles adultes. Elle bute souvent sur un vocabulaire inconnu, qu'elle entend pour la première fois et le narrateur souligne que ces manques sont naturels pour une enfant de cet âge.

Tout le discours développe aussi un champ lexical négatif. La fillette tente constamment de s'adapter aux situations nouvelles, et le lecteur la surprend souvent méditant et se concentrant (exemple de l'épisode du thé). Parce qu'elle ne comprend pas ou qu'elle juge mal certains comportements, elle commet des gaffes qui compromettent ses relations avec les personnages. Avec toute sa bonne volonté, Alice se révèle parfois incapable de faire face à certaines situations nouvelles (Exemple pour entrer dans le jardin). Alice aborde des mondes nouveaux, avec cette franchise qui la caractérise, mais va être à plusieurs reprises rebutée, voire rejetée méchamment tous lui font comprendre qu'elle est malvenue, regrettant parfois la situation d'avant. Le voyage au pays des merveilles s'apparente à une recherche de l'expérience pratique, indispensable aux connaissances théoriques de l'enfant. Le récit illustre les bénéfices d'un contact direct avec la réalité et une acquisition de savoirs concrets.

Alice va progressivement tout au long du récit, être initiée au monde des adultes, tirant des leçons des expériences auxquelles elle est confrontée afin d'acquérir sa propre identité. C'est au cours du procès final, qu'elle revendiquera cette nouvelle et définitive identité et elle pourra alors quitter le monde des merveilles. Le récit fonctionne réellement comme un voyage initiatique. A partir du moment où elle est suffisamment forte, elle balaye ce monde merveilleux pour se retrouver dans le monde réel, la tête posée sur les genoux de sa soeur.

Dans "*Alice au pays des merveilles*", le passage dans un autre univers se fait en deux temps. Il est d'abord évoqué de façon concrète, par l'entrée dans le terrier, puis par la chute d'Alice dans le puits, à la suite du lapin blanc. Le terrier dans lequel Alice pénètre pour satisfaire sa curiosité représente la porte du monde merveilleux. On retrouve ici le thème du passage secret, protégé par des obstacles (la longue salle, la clé sur la haute table, la serrure dissimulée ...). Ce thème du passage secret est matérialisé par la porte que l'on ouvre pour pénétrer dans un monde extraordinaire. Mais le véritable passage, n'intervient qu'au milieu du récit. Il s'agit de l'évolution physique et mental d'Alice; il n'est possible à la fillette de pénétrer dans le jardin qu'en maîtrisant ses changements de taille. Même si elle traverse de nombreux lieux, elle ne perd pas de vue son principal objectif : le jardin, qui donne la cohérence au récit. Tout au long de son aventure, Alice veut à tout prix retrouver sa taille normale et le jardin qui est le fil conducteur de la première partie du récit ne donne lieu qu'à une description limitée.

Au cours de ses déplacements, Alice traverse des espaces très variés. Ces lieux ne sont très fortement décrits mais ils correspondent chacun à un personnage-type (le monde souterrain : le lapin; le jardin: la reine).

La spécificité du lieu, amical ou hostile, dépend de celui qui l'habite. Si le personnage accepte de dialoguer avec Alice, le lieu est amical; l'endroit se charge de caractères négatifs si Alice est agressée, poursuivie par la reine, le chien ou le pigeon.

Les localisations peuvent se répartir entre les endroits ouverts ou fermés (la maison du lapin blanc) que traverse Alice pendant son voyage; il y a aussi des lieux souterrains ou de surface (le puits) et également des espaces liquides ou aériens (apesanteur dans le puits, la marre aux larmes).

A partir du moment où le seuil du pays des merveilles est franchi, on peut faire des rapprochements entre le récit et le genre des contes de fées. On retrouve des formules qui permettent de se transformer, des métamorphoses se produisent avec les variations de tailles d'Alice, grâce à des formules : "mange-moi"; "bois-moi". On retrouve des principes d'épreuves à réussir afin d'atteindre l'objectif final; des objets magiques sont présents : ici ils sont comestibles ou non (l'éventail du lapin blanc, le flacon "bois-moi", les gâteaux, les morceaux de champignons).

Lorsque l'on classe les personnages que rencontre Alice, on peut distinguer la diversité des espèces, et la difficulté à les classer par genre. On trouve : des animaux hybrides, le plus représentatif serait le griffon (mi-aigle, mi-lion), des créatures mi-objets, mi-hommes comme les jardiniers sous forme de cartes; des êtres sous forme animale avec des attributs humains comme le poisson-valet, la grenouille, la chenille qui fume; ces êtres se rapprochent de l'homme par le fait qu'ils raisonnent et parlent. Le don de parler constitue une autre caractéristique des créatures. On peut parler d'une grande diversité de langages et de tons, avec des mots ou des phrases-clés ("qu'on lui coupe la tête": la reine; "la duchesse, la duchesse": le lapin ...).

On trouve le ton agressif du pigeon, le discours maternel du crabe ou de la pie. Certains possèdent un accent populaire comme le griffon ou plus châtier comme Pat (chapitre 5); d'autres ont des propos énigmatiques, posent des devinettes, racontent des histoires ou chantent.

Le merveilleux place une distance vis à vis du monde réel. Mais la frontière entre le monde réel et le monde imaginaire n'apparaît jamais de façon nette. Le lecteur ne voit pas le motif du rêve, selon le titre il se croit dans un pays merveilleux. On découvre seulement à la fin du récit

qu'il s'agissait d'un rêve. Dès les premières lignes, la narration place le lecteur dans le merveilleux, Alice commence à rêvasser lorsque le lapin blanc apparaît. La fillette suit l'animal par curiosité et pénètre dans le terrier, tombe dans le puits et accède au pays des merveilles. A deux pages de la fin, pendant la séance du tribunal, Alice pousse un cri de colère pour repousser les cartes-soldats, et se retrouve couchée la tête posée sur les genoux de sa soeur qui enlevait des feuilles de son visage. Il faut attendre la fin du dernier chapitre pour découvrir que le voyage d'Alice n'était qu'un rêve : le retour au monde réel dénonce le merveilleux.

B : Un choix des éléments nécessaires pour l'établissement d'un guide.

Face aux différents éléments rassemblés lors de la prise de connaissance de l'homme qu'était Lewis Carroll au sein du 19^{ème} siècle anglais, il a été possible de mieux cerner son personnage, son époque et son objectif. Des choix sont visiblement à faire afin de pouvoir réaliser un guide lisible pour le public, averti ou simplement intrigué. Ceci est fait afin de lui donner connaissance de ces éléments dans un plus strict énoncé clair et concis, intégrés dans ce dépliant. Cette action correspond à un souci de pertinence qui nécessite la prise en considération de critères tel que : l'impact sur le public, la diffusion restreinte ou de masse, la médiatisation pour "faire savoir ce que l'on fait". Le dilemme classique qui découle de ce genre d'actions est savoir si l'on veut toucher en profondeur une minorité ou travailler avec toute la population et perdre de la pertinence.

En vous référant à l'annexe (4), il est possible de constater le travail auquel il fut possible d'arriver.

-1- Etablissement d'une biographie de l'auteur.

Il est à noter que le public, pris dans un esprit de diversité d'âges, de milieux sociaux et intellectuels, ne peut se trouver face à une biographie des plus détaillée, ce qui sous-entend une longueur qui aurait pour principal effet un refus de lecture ou un simple survol de l'énoncé. Dans le but de permettre au plus grand nombre de lecteurs d'accéder à une information, un travail de simplification et de synthèse fut donc nécessaire pour arriver à une biographie plus concise. Certaines étapes de la vie de l'auteur ainsi que les tourments psychologiques qui purent l'influencer ne voient pas leur place dans ce type de prise de connaissances. On peut parler de restrictions volontaires, rendues nécessaires par le fait d'un souci de mise en application d'une brochure destinée à un large public. Mais, par la complémentarité des autres informations, diffusées sur cette brochure les personnes averties et intéressées pourront retrouver ce qu'il recherchent grâce aux bibliographies données.

-2- Produire un résumé d' "Alice au pays des merveilles".

En abordant le problème de la présentation d'un résumé concernant ce conte, dans un

guide qui se veut accessible à tous, le problème est de produire un travail permettant de suivre l'ensemble des aventures d'Alice sans trop entrer dans les détails mais sans oublier les grandes phases qui jalonnent la progression du récit. Sans vouloir aborder ce qui sera présenté lors d'une deuxième partie, il faut, selon les objectifs visés, adapter le récit au public concerné. Ainsi, le résumé présenté pour le guide, ne sera pas aussi détaillé que celui présenté aux enfants qui participeront au jeu du "Lapin Blanc". Les objectifs étant différents, d'un côté il est nécessaire de présenter un bref mais complet résumé des aventures alors que de l'autre, quoique en partie résumé le conte doit permettre une plus grande recherche ainsi qu'une réflexion suffisante pour donner un attrait ludique à l'ensemble de ce jeu basé sur la mémorisation (même simplifiée selon les âges des participants) d'un récit et sur l'émulation à pouvoir répondre aux différents types de questions posées. La partie annexe du rapport présente les résultats obtenus après ces différentes réflexions.

-3- Etablissement d'une bibliographie représentative de Lewis Carroll.

Le guide sur Lewis Carroll ne serait pas complet d'une part, sans une présentation entière de ses oeuvres. Le nombre limité, mais au combien mémorable, de ses ouvrages aussi bien littéraires que mathématiques et logiques, permettrait de présenter dans son ensemble la bibliographie de l'auteur, mais la partie de son travail d'écritures autre que purement littéraire même si elle ne vient pas alourdir ni perdre les repères d'un public hétérogène n'apparaît pas nécessaire. Il est donc pensable de présenter une suite de titres écrit par Carroll au cours de sa vie, afin de souligner le fait qu'il n'est pas seulement l'auteur connu grâce à son ouvrage majeur : "*Alice au pays des merveilles*". Au sein même de chacun des ouvrages, il est possible de présenter en quelques mots la trame de chacun d'entre eux.

Le thème de l'enfance se retrouve dans les différentes oeuvres de Lewis Carroll. Alice, l'héroïne de ces deux premiers ouvrages, a 7 ans et demi, Sylvie et Bruno respectivement 7 ans et 4 ans. Dans ces récits imaginaires, c'est toute une vision enfantine du monde, et une vision de l'enfance qui est donnée. Alice lors de ses deux premières aventures, découvre la réalité du monde des adultes telle qu'un jeune enfant peut l'appréhender. Le premier voyage fait pénétrer Alice dans un monde instable, agressif où elle est menacée et insultée, par des personnages qui sont soit des figures d'un jeu de cartes, soit des êtres fabuleux. La reine de ce monde terrorise tout le monde et organise un grand procès où Alice elle-même se trouvera menacée. Mais par le fait de retrouver sa taille normale, elle balaye toutes ces créatures hostiles, et se retrouve allongée près de sa soeur au bord du fleuve.

Le second voyage est plus volontaire. Par une journée enneigée, Alice souhaite traverser le miroir du salon pour voir ce qui se cache derrière. Son vœu est exaucé, et elle pénètre dans un monde où les personnes rencontrées sont des pions d'un jeu d'échecs. Tel est le point de départ, puis un problème est posé : comment devenir une reine ? Alice n'y parviendra qu'après toute une série d'épisodes appelés des mouvements (par référence à l'univers où se déroule l'action: un gigantesque jeu d'échecs), qui sont des rencontres avec le monde des adultes et de ses épreuves. Plus précisément que dans "*Alice au pays des merveilles*", le thème de la croissance physique et mentale apparaît dans "*A travers le miroir*" plus visiblement. On peut ressentir le désir de l'enfant

de grandir, pour entrer dans le monde des adultes, désir qui se heurte à l'hostilité des grandes personnes. Alice est constamment critiquée et instruite dans ce second voyage. Une épreuve plus difficile sur la remise en question de son identité, puis un dernier examen face aux deux reines lui permettront d'atteindre ce même statut et de pouvoir se réveiller.

Quant au récit de "*Sylvie et Bruno*", qui poursuit la découverte du monde enfantin (en ajoutant une histoire d'amour et de morale), met en avant l'une des difficultés majeure que rencontre l'enfant face aux adultes : la communication.

Nous pourrons présenter cette bibliographie sous la forme suivante :

- CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*". Macmillan, Londres, 1865.
- CARROLL Lewis. "*Fantasmagorie et autres poèmes*". Macmillan, Londres, 1869.
- CARROLL Lewis. "*De l'autre côté du miroir et de ce que Alice y trouva*". Macmillan, Londres, 1872.
- CARROLL Lewis. "*La chasse au Snark*". Macmillan, Londres, 1876.
- CARROLL Lewis. "*Sylvie et Bruno*". Macmillan, Londres, 1889.
- CARROLL Lewis. "*Lettres adressées à ses amies-enfants*". Macmillan, Londres, 1933.

-4- Donner un aperçu des ouvrages écrits sur Lewis Carroll.

Outre le fait de présenter une bibliographie des ouvrages réalisés par l'auteur, il apparaît essentiel d'en mentionner une seconde qui apportera les références des ouvrages qui sont consacrés à l'auteur. Il est à signaler que cette bibliographie ne pourra pas être entière, elle serait beaucoup trop importante au plan de l'espace disponible sur le guide. Il devra être indiqué que seuls les plus importants seront mentionnés. Mais là encore le choix peut être difficile, comment pouvoir assurer que l'un est supérieur à l'autre ? Il faut se référer à la compétence des auteurs qui pourront être considérés comme des spécialistes de Lewis Carroll. Ainsi certains noms pourront apparaître plus régulièrement. Il est à signaler que pour cette bibliographie, destinée au public, une simplification sera apportée sur les notices elles-mêmes car tous les renseignements ne sont pas obligatoires dans ce genre de présentation. Nous présenterons les éléments suivants : le titre, l'auteur, l'éditeur, le lieu et l'année d'édition et le prix unitaire. Le nombre d'ouvrages cités ne pourra pas dépasser une dizaine de titres et il serait judicieux de séparer en deux catégories ces mêmes ouvrages entre ceux plus tournés vers les enfants et ceux pour les adultes. En complément de cette bibliographie se trouvera également citée une liste des illustrateurs les plus représentatifs qui ont participé à l'embellissement des textes de l'auteur. La partie annexe regroupera une bibliographie plus complète des ouvrages consacrés à Lewis Carroll à titre indicatif.

Pour les livres jeunesse :

- STOFFEL, Stéphanie. "*Lewis Carroll*". Paris : Gallimard-Jeunesse, 1998. ISBN -07-053426. Prix: 49 francs.
- CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*", trad de l'anglais Papy Jacques; ill Tenniel John. Paris : Gallimard-Jeunesse, 1996. ISBN 2-07-059529-3. Prix: 159 francs.
- GORDE, Monique. "*Alice racontée aux enfants*". Paris : Fleurus, 1992. ISBN 2-215-01801-1. Prix: 120 francs.
- BESNIER, Yves. "*Alice au pays des merveilles*". Evreux : Atlas, 1993. ISBN 2-7312-15656-9. Prix: 59 francs.
- ESCUDE, Laurence. "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Bertrand-Lacoste, 1996. ISBN 2-7352-1193-2. Prix: 24 francs.
- GONTIER, Josette. "*Alice au pays des merveilles*". Lito, 1993. ISBN 2-244-01536-X. Prix: 14 francs.
- TOPOR, Roland. "*Alice au pays des belles lettres*". Paris : Seuil, 1991. ISBN 2-02-011551-4. Prix: 30 francs.

Pour les livres adultes :

- GATTEGNO, Jean. "*Lewis Carroll, une vie*". Paris : Seuil, 1974. ISBN 2-02-002115-3. Prix: 49 francs.
- PARISOT, Henri. "*Lewis Carroll*". Paris : Seghers, 1989. Isbn 2-232-10275-0. Prix: 75 francs.
- PARISOT, Henri. "*Tout Alice*". Paris : GF-Flammarion, 1979. ISBN 2-08-070312-9. Prix: 35 francs.
- MORTON, N, Cohen. "*Lewis Carroll, une vie, une légende*". Paris : Autrement, 1998. ISBN 2-86260-784-3. Prix: 169 francs.
- CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Slalkine, 1995. ISBN 2-05-101420-5. Prix: 40 francs.
- GATTEGNO, Jean. "*L'univers de Lewis Carroll*". Paris : Corti, 1990. ISBN 2-7143-0378-1. Prix: 140 francs.
- CARROLL, Lewis. "*Oeuvres complètes*". Laffont, 1989. ISBN 2-221-05710-4. Prix: 120 francs.

Pour la liste des illustrateurs :

Il est possible de citer un nombre restreint des illustrateurs les plus reconnus qui ont travaillé à la mise en images des textes de Lewis Carroll :

- TENNIEL, John. Le premier illustrateur ayant travaillé avec l'auteur à l'époque de la parution d'Alice.
- RACKHAM, Arthur.

- BROWNE, Anthony.
- CLAVELOUX, Nicole.
- DALI, Salvador.
- DISNEY, Walt.
- GERARD, Michel
- HUDSON, Gwynedd.
- THORNE, Jenny.

Cette dernière partie de mon analyse sera reprise afin d'explorer ce qui pourra être utilisé lors d'une lecture introductive et mémorielle, soutenue par une présentation d'illustrations, face à un public visé : des enfants de 6 à 8 ans et d'autres de 8 à 10 ans. Cette présentation servant à permettre par la suite la mise en activité du jeu du "Lapin Blanc" basé sur le conte d'"Alice au pays des merveilles".

II. Un aperçu des adaptations d'Alice :

Les adaptations d'"Alice au pays des merveilles" sont variées. Elles peuvent concernées le texte mais aussi l'illustration de type varié. Ces adaptations ont été continues, depuis la première édition jusqu'aux plus récentes. Dans le cadre de mon stage, la mise en activité d'un jeu basé sur des questions d'observation faisant appel à la mémorisation du texte comme de l'image, a demandé une observation afin de choisir judicieusement ces supports pour répondre aux besoins du public visé: des enfants de 6 à 10 ans. La popularité du texte d'"Alice au pays des merveilles"s'explique par une très large diffusion auprès du jeune public, le plus souvent sous la forme de livres dans des versions abrégées et illustrées en abondance, mais aussi par le cinéma , comme le film de Walt Disney.

A : Les adaptations sur le texte.

-1- Autour du texte d'Alice.

Le récit intéresse le lecteur par ses personnages excentriques, par ses épisodes courts et originaux, enchaînés avec rapidité. Les enfants sont fascinés par le pays imaginaire et merveilleux dans lequel Alice retrouve ses rêves. Si les aventures d'Alice occupent une place dans l'imaginaire

des enfants, la lecture et l'étude de son texte intégral nécessite une attention particulière quand à la difficulté de compréhension. Selon les âges concernés, il se doit de réfléchir sur la version plus ou moins abrégée qui sera offerte en lecture. En apparence le récit peut être suivi sans difficulté mais en réalité, le texte peut présenter un vocabulaire et une syntaxe parfois complexe avec des références au 19^{ème} siècle victorien, des repères temporels et spatiaux brouillés, et des personnages rencontrés qui se multiplient ou qui disparaissent sur un rythme rapide et sans logique apparente. En choisissant de faire lire à des enfants âgés de 6 à 10 ans, il se doit de se prémunir d'un objectif désiré et d'adapter le texte dans sa version. De simple prise de connaissance de l'action à la mise en évidence de centres d'intérêts, le choix d'une version va varier.

Le récit est construit sur une alternance de scènes figées et de scènes mobiles selon les chapitres. Par exemple, la scène de la duchesse est suivie par la transformation du bébé en cochon ou encore la scène du quadrille des homards est suivie par le tableau du procès qui réunit tous les personnages du roman. Le passage entre les scènes est très rapide, on peut le remarquer par l'utilisation d'adverbes temporels comme avec l'épisode d'Alice et l'éventail du lapin suivi immédiatement par celle de la souris (le passage se fait par : "et un instant plus tard, plouf !").

Les moyens de passages sont aussi très variés, et jamais une scène n'en appelle une autre, selon un fil conducteur continu leur succession n'obéit à aucune logique interne, elle est soumise à des causes extérieures qui dominent le cheminement d'Alice. Ces moyens peuvent être des formules, des bruits perçus, le désir des personnages, ou un objet. Si aucune logique ne semble décider le passage entre les scènes, certaines idées reprises tout au long du récit, donne une cohérence aux aventures d'Alice. La partie de croquet évoquée au début du conte est reprise par la duchesse puis le chat de Chester et enfin réalisée dans le jardin royal. Le retour de certains personnages et de certains thèmes, tout au long du récit, permettent également cette idée de suivi du conte. Le lecteur passe ainsi d'une idée à une autre par une alternance de discours directs et indirects libre.

Lorsque le narrateur veut rendre plus vivant les paroles d'Alice, il les insère directement dans le texte ou il laisse parler la fillette au discours direct (ses dialogues avec les créatures).

Le mode de discours le plus employé reste le discours indirect libre : ainsi le lecteur peut suivre directement les pensées d'Alice. En ce qui concerne le temps que dure le voyage d'Alice, difficile à dire ! Apparemment, moins d'une journée puisqu'elle dit au griffon qu'elle peut lui raconter ce qu'elle a fait depuis le matin. Mais le texte ne nous livre que peu d'indications pour évaluer le laps de temps qui s'écoule entre le moment où Alice entre dans le terrier et le moment où elle se réveille. Au pays des merveilles, le temps semble subjectif. Ce temps paraît indéterminé et extensible, et Alice semble mal à l'aise dans ce temps impossible à mesurer. Le voyage entier, semble orienté puisqu'il montre une progression de la fillette : au fur et à mesure de son voyage, elle grandit aussi bien physiquement que mentalement. Les changements de taille rythment le déroulement des aventures d'Alice. Le temps est extensible, il peut être ralenti, figé, infini ou accélérer.

On retrouve de très fréquentes manifestations du narrateur dans le récit. Il sollicite le lecteur par le contact avec ses interventions distinctes du texte grâce à l'utilisation de parenthèses,

de guillemets qui signalent un autre discours, ceci pour décrire les étapes d'Alice ou pour souligner ses progrès et ses lacunes. Le narrateur intervient pour expliquer les attitudes et les réactions de la fillette face à des situations précises, pour inviter le lecteur à faire preuve d'indulgence ou même de pitié à l'égard d'Alice. L'emploi d'adjectifs possessif souligne une idée d'affection que le narrateur veut faire partager au lecteur ("notre pauvre Alice"). E ne pas oublier que ce conte est également un conte pour le rire. Dans "*Alice au pays des merveilles*", l'absurde et le jeu permettent d'entrer dans le monde enfantin marqué par la préoccupation du jeu. On trouve des formes différentes de jeux dans ce conte car tout est possible dans le rêve aussi bien de l'incohérence que de l'absurde ou du loufoque. Il ne faut pas oublier que l'auteur en tant que poète et logicien, possède un goût très fort pour le jeu. Le récit propose toute une série de jeux de mots, de devinettes des plus simples au plus ingénieuses sur les sens propre et figuré du mot. L'auteur souligne la trop grande confiance accordée à un langage qui se moque de son utilisateur.

-2- Le choix des éditions face au projet d'animation.

Lors de la réalisation concrète au sein de l'animation, un jeu du "Lapin Blanc" sera mis en activité. Ce jeu basé sur le jeu de l'oie, demandera aux joueurs de répondre à des questions qui concerneront le texte mais également l'illustration (que j'aborderai dans une autre sous-partie). L'âge des participants ayant été fixé entre 6 et 10 ans, l'importance du choix d'édition se révèle importante, ce critère n'est pas le seul qui doit être pris en compte. Le temps imparti à la phase de jeu est également à respecter afin de pouvoir multiplier les participants. Une heure de jeu doit permettre à 4 joueurs maximums, d'écouter le conte, puis de jouer à répondre aux questions au fil de leur progression sur le parcours.

Ainsi, une fois les critères à respecter définis, le choix du texte dépendra des propositions des éditions. La recherche d'une version, assez bien résumée et claire, m'a permis de me rendre compte de l'abondance des éditions qui sont actuellement proposées. Le choix est difficile à faire si l'on souhaite respecter l'intégralité ou le résumé d'un conte si célèbre. Mais par les critères impératifs exigés pour le bon déroulement du jeu, les choix furent limités. Les textes proposés ne permettant pas de respecter le délai de temps de lecture, limité à 15 minutes, je choisis de prendre une édition pour les petits et de la simplifier encore pour respecter les temps fixés :

CARROLL, Lewis. "*Alice racontée aux petits*". L'école des loisirs, 1978. ISBN 2-211-07161-9.

L'annexe (3) propose de découvrir le résumé auquel je suis parvenu, en respectant la logique des enchaînements des épisodes du conte original.

Une remarque est à apporter quant aux problèmes de traduction, signalées lors des adaptations du texte original anglais. Nous pouvons remarquer notamment celles concernant les jeux de mots, les calembours. L'étude d'un épisode peut faire apparaître des parts d'approximations lors de la traduction. En reprenant les ouvrages qui serviront à l'étude des illustrations et en choisissant l'épisode de la métamorphose du bébé en cochon, des divergences se présentent. Le comportement d'Alice varie vis à vis du bébé-cochon : soit la fillette est insensible et sévère, soit compréhensible, soit distante. La phase de transformation est elle-même

différente, soit elle est suggérée, soit décrite.

Ainsi pour la première phase du jeu qui concerne la prise de connaissance du conte, un texte est à la disposition du jeune auditoire. La lecture qui leur sera faite permettra de cibler le déroulement de l'action, mais il est nécessaire de soutenir leur attention et de leur donner une transcription sous la forme d'illustrations des scènes et des personnages afin qu'ils puissent les associer au récit.

B : L'adaptation des illustrations.

A la différence du texte où le personnage d'Alice est unique, les illustrations en proposent une multitude, résultant des représentations diverses de nombreux illustrateurs. Ce sont les représentations d'Alice et de son environnement qui vont intéresser cette sous-partie. Dans la recherche faite pour illustrer le résumé, cité plus haut, j'ai donc parcouru quelques-unes des illustrations que l'on peut trouver actuellement et parmi celles-ci j'ai choisi quatre ouvrages illustrés (réalisés par des illustrateurs différents), mon choix s'est arrêté sur : Alain Gauthier édité chez Rageot ; Anthony Browne aux éditions Kaléidoscope et Monique Gorde pour Fleurus-Enfants. J'ai choisi également un ouvrage illustré par John Tenniel, le premier de tous.

Depuis l'édition originale de 1865, illustrée par Tenniel, les mises en images d'Alice se sont accrues : plus de 200 versions illustrées existent à ce jour. Cette multitude permet de pouvoir varier la représentation de la petite fille et des autres illustrations auprès d'un public jeune ou adulte marqué le plus souvent par une seule représentation : celle donnée par le film de Walt Disney, ceci dans l'espoir de donner à chacun le choix de sa préférence.

Les illustrations, si l'on observe leur place par rapport au texte courant, sont relativement bien réparties dans la plus part des ouvrages : chaque chapitre est enrichi d'un à quatre croquis destinés à présenter avec "fidélité" l'action et les créatures qui interviennent au fil de l'histoire. Les images sont mises en relation avec le texte. Elles interviennent comme simple support de lecture et mettent l'accent sur tel épisode, tel personnage ou tel motif important. Ce sont les créatures à la fois marquante qui reviennent en priorité, que se soit sous les traits de crayon de Tenniel ou de ses successeurs.

L'intérêt de cette transcription, me permettra de confectionner des questions portant sur ces illustrations. Les jeunes joueurs auront à leur disposition quatre ouvrages illustrés très différents dans le style et devront retrouver des détails relevés dans chacun d'entre eux. Les questions stipuleront : "Retrouve cette partie de l'image dans le livre" ou "Retrouve l'erreur avec le livre". Les questions seront agrémentées d'un détail relevé dans un des ouvrages.

Le Lapin Blanc apparaît souvent seul ou en compagnie d'Alice ; il est le premier représenté, et l'on peut voir en cela son rôle d'initiateur permettant à Alice de pénétrer dans le pays merveilleux. Le chat est montré à trois reprises sur son arbre ou la tête au-dessus du tribunal,

mais toujours souriant et étrange à la fois.

Chez Tenniel on peut voir le désir de rendre au plus juste la fonction de chaque personnage. La reine est montrée puissante et terrifiante, menaçante envers Alice alors que le roi est montré souriant et gentil, accordant la grâce aux condamnés. Tenniel va situer les personnages dans l'époque victorienne par les costumes (tenue royale, tenue de valet). Tenniel va également insister sur les scènes marquantes du parcours d'Alice en multipliant les dessins de certains épisodes : la scène du thé, Alice menacée par les cartes, la scène de rassemblement des créatures autour d'Alice.

On peut noter que les illustrations des métamorphoses guident une partie des dessins. Certains soulignent les mutations d'Alice en montrant les disproportions de la fillette, par rapport au Lapin Blanc dans la grande salle ou coincée dans sa maison ; la fillette paraît petite à d'autres endroits, lorsqu'elle nage avec la souris ou lorsqu'elle se trouve face au petit chien. Une illustration représente le moyen pour changer de taille, une petite bouteille où est inscrit "bois-moi" et non "poison". La particularité du pays merveilleux est qu'il est peuplé d'êtres bizarres qu'Alice nomme "créatures". Les illustrations sont alors plus qu'un simple support au texte : pour venir au secours de l'imagination d'un lecteur alors facilement désorienté, l'illustrateur, quel qu'il soit, s'applique à représenter chacun des personnages, insistant sur l'appartenance double au monde animal et humain. On peut citer l'exemple des jardiniers où l'on réalise leur caractère d'objets à visage humain ou les valets à la fois animal par leurs aspects physiques et humains par leurs fonctions. Cette fonction de soutien de l'écrit se vérifie surtout lors de l'évocation du griffon, l'illustration n'est plus uniquement sa représentation mais sa substitution afin de permettre la compréhension.

-1- Alice et Anthony Browne :

L'Alice d'Anthony Browne est une petite fille très proche en âge de l'Alice créée par Lewis Carroll. Ses proportions physiques, les expressions de son visage, ses vêtements, tout laisse supposer qu'il s'agit bien d'une petite fille en chair et en os, sage et sérieuse, parcourant le Pays des Merveilles. La vraie, celle qui se réveille à la fin du récit, est identique à l'Alice déambulant dans le monde imaginaire. Elle est entrée dans le monde imaginaire, elle a parcouru ce monde et elle en est sortie. Pour Anthony Browne, la traversée du monde merveilleux semble une affaire sérieuse où le jeu n'est pas de mise. Cette Alice est sceptique, voire étonnée et triste, s'amusant rarement.

Si la fillette est très réaliste, l'environnement que lui fournit Anthony Browne est totalement surréaliste rejoignant le texte primaire de Carroll. Cet environnement semble proche du réel, son agencement lui relève du fantastique (éléphant à lunettes, tête de chien sur une tortue). Nous sommes dans un monde différent qui réagit avec sa propre logique où Alice n'est qu'un élément extérieur, qui par sa présence permet à cet univers fantastique d'exister en tant que tel. Cet univers ne peut affecter Alice qui, vis à vis des associations surréalistes d'éléments l'entourant, demeure le seul élément stable, dans un monde bouleversé. L'environnement d'Alice est rempli d'objets et d'animaux évoluant sur un fond de paysages merveilleux mais fermé où les cadres ne laissent pas déborder les images.

Alice n'appartenant pas au monde fantastique, elle n'entretient pas beaucoup de

relations avec les autres personnages. Elle semble assistée, sans s'étonner, aux événements qui s'y déroulent. Elle est l'image de sa réalité dans un univers représentant une autre réalité que la sienne et elle ne sert donc pas à la compréhension de cet univers qu'elle ne veut ni modifier, ni accaparer. L'univers merveilleux créé pour Alice, par Anthony Browne est un monde qui, s'il est constitué d'éléments du monde réel, ne peut se confondre avec lui. En modifiant, leur usage (trou de serrure, rocher), l'illustrateur lui donne son caractère original.

-2- Alice et Alain Gauthier.

L'Alice d'Alain Gauthier n'a pas d'âge. Femme ou enfant ? Son visage est de forme allongée, sa robe est violette et ses attitudes celle d'une grande personne. Le même personnage semble faire cohabiter deux Alice. Par les expressions de son visage, il est possible de se rendre compte des sentiments de la femme-enfant représentée. Chez Gauthier, Alice appartient totalement au pays des merveilles car son rôle est central. Sans elle, ce monde n'existerait pas. Alice a un rôle passif physiquement mais actif par la polarisation qui se fait sur elle (tous les regards se portent sur elle : personnages et lecteurs). Alice est l'élément principal et les paysages ne sont pas marqués mais plutôt lointain voire imprécis. L'environnement est construit autour d'Alice et de ses sentiments.

-3- Alice et Monique Gorde.

La petite Alice de Monique Gorde est la représentation de la petite fille vue par Carroll. Elle est le stéréotype de la petite fille modèle de l'époque victorienne par sa taille, ses vêtements et son aspect physique général. Cette petite Alice traverse les épisodes du conte pour aboutir sur l'herbe à son réveil avec la même douceur qui marque son allure et son visage. Le personnage est en parfait accord avec le texte de Lewis Carroll et correspond assez bien aux désirs voulus par l'auteur. Chaque épisode se trouve agréablement illustré, dans des tons pastel, et par une liberté laissée aux illustrations venant se marier au texte. Cet ensemble texte-illustration donne une clarté et une parfaite harmonie à l'ouvrage. L'environnement semble refléter une influence du monde victorien par les objets représentés et les vêtements de tous les personnages.

Cette série d'ouvrages m'a permis de sélectionner des styles différents d'illustrations représentant Alice, afin de permettre une découverte des visages d'Alice aussi bien pour les petits que pour les grands. Cette présentation donnera à chacun le choix de voir une Alice ou des Alice. Mais l'essentiel est de ne pas laisser un flou ou une image fixée dans la mémoire de chacun. Le travail de Walt Disney a permis à beaucoup, de se donner une image d'Alice et il semble logique de montrer qu'il en existe d'autres tout aussi intéressantes. L'aspect cinématographique a permis une diffusion plus large du conte auprès du public et souligne un autre mode de vulgarisation d'un conte rendu si célèbre et si populaire notamment par le film de Walt Disney.

-4- Les adaptations animées: film et dessin-animés.

L'aspect animé donné par les moyens cinématographiques, souligne le fait que les supports de diffusion du conte de Carroll puissent évoluer avec les progrès techniques. En utilisant des moyens modernes, Alice parvient alors à une plus grande popularité et continue ainsi à exister dans la mémoire collective. Cet emploi prouve que pour poursuivre sa diffusion il est nécessaire d'employer les moyens mis à la disposition des personnes susceptibles de les utiliser ; il ne faut pas rester figé avec les supports traditionnels et ne pas hésiter à se servir des moyens les plus récents mis à disposition du plus grand nombre, ceci pour ne pas disparaître. Alice a su vivre avec son temps et s'adapter, ce qui prouve que ce conte pourra traverser les temps et continuer à titiller notre imaginaire.

Grâce aux moyens cinématographiques, surtout avec Disney, il est indéniable que la redécouverte du récit d'Alice fut plus facile. Les adultes et les enfants ont en mémoire le visage de cette petite fille blonde, élancée, au visage parfait qui donna le stéréotype d'Alice. Mais, il ne faut pas laisser à une seule représentation la possibilité de marquer la mémoire. Il existe d'autres Alice au sein des illustrations animées et films. Nous pouvons citer quelques exemples de vidéocassettes existantes qu'il est possible de trouver, dans les bibliothèques-médiathèques ou dans le commerce: Chez Walt Disney. "Alice au pays des merveilles", un dessin animé réalisé par C. Géronimi, en 1951; le film réalisé par William Sterling en 1972; le film de Jon Svankmajer réalisé en 1988 avec une interprétation originale; chez Approvision et chez Hemma et Kid Movies, deux autres dessins animés de moindre qualité.

Quoique de qualités différentes ces films et dessins animés donnent des interprétations variées qui permettent de ne pas rester figé sur une seule d'entre elles; même si la réalisation de meilleure facture de certaines versions attire plus volontiers les préférences du public. Les versions en dessins animés seront plus à la portée des enfants que les films. Il est certains que même si le graphisme diffère d'un dessin animé à l'autre, un enfant se trouvera plus proche de ce type d'animations surtout si on le compare à la version cinématographique de Jon Svankmajer. Le cinéaste tchèque nous donne une version très originale du conte en associant les prises de vue réelles avec des techniques d'animations de marionnettes. On peut ressentir au travers des décors et de costumes typiquement slave, une influence du patrimoine culturel et artistique au travers des différents films

Par l'intermédiaire des différents types d'adaptations, liés aux époques et au progrès des moyens de diffusion mis à la disposition du patrimoine culturel, un conte comme "Alice au pays des merveilles" a pu continuer à se faire connaître au plus grand nombre. Mais les progrès de diffusion des connaissances et de la culture étant liés aux techniques nouvelles, cette diffusion doit suivre de près ces évolutions afin de pouvoir utiliser de la meilleure manière toute source de transmission. Ainsi, les progrès les plus récents peuvent être employés dans ce sens et venir renforcer et épauler les techniques plus traditionnelles.

III. Des aspects modernes de diffusion d'Alice :

En abordant cette dernière partie de mon analyse, il me sera possible de traiter les moyens les plus récents permettant la diffusion du conte, venant épauler les moyens plus traditionnels de l'écrit et de l'illustration. Cette partie me permettra de comparer l'utilisation des moyens multimédia (avec un jeu sur cd-rom), avec l'emploi plus traditionnel d'un jeu réalisé pour permettre aux enfants de découvrir de manière plus ludique, le récit d'*"Alice au pays des merveilles"*. Par l'intermédiaire de ce jeu, il est à réfléchir sur l'emploi de l'informatique en ce qui concerne l'hypertextualité et la recherche d'informations au travers des différents supports de diffusion d'un conte comme Alice.

A : L'informatique et Alice.

La littérature et son édition en hypertexte apparaît comme applicable à un conte comme Alice. Mais il faut encore progresser pour atteindre un véritable concept de "toile" qui mettrait en relation tous les supports contenant des informations.

La situation actuelle de l'édition électronique et les objectifs réalisés pour l'instant, ne donnent pas à penser que ce projet soit au point. L'état actuel est que l'on trouve pour le moment des récits électroniques non littéraires et des réalisations de versions électroniques annotées de textes classiques de la littérature (accompagnés d'outils électroniques sommaires permettant la recherche des mots, des concordances et des occurrences et intégrant des informations contextuelles, des illustrations ou des animations). Ce type de réalisation, se révèle de faible valeur au sens de réseau ouvert des connaissances (par cet assemblage de textes et en se contentant de les regrouper par blocs sur un support unique). Le véritable hypertexte doit créer des liens entre les textes, les images, les sons pour intégrer ces moyens d'expression. L'utilisateur d'une "toile hypermédia" devra pouvoir consulter les informations, en dehors de son propre outil informatique, quelque soit l'endroit où les trouver

Pour le moment le type de renseignements obtenu se limitait au texte digitalisés qui renvoyaient par exemple le texte à une image ou à extrait sonore. L'idée de création d'une banque de données à interroger est qu'il ne s'agit pas seulement d'apporter des réponses à des questions, mais aussi de multiplier les questions en suscitant de nouvelles interrogations, et en amenant l'utilisateur à poursuivre sa recherche dans d'autres directions, augmentant alors sa recherche primaire. L'édition électronique accomplirait un pas en avant si elle commençait par valoriser des textes, qui par leur non-linéarité, ne parviennent pas à développer la complexité de leur forme, employant renvois et parenthèses et créant un réseau de relations intertextuelles avec d'autres textes auquel

ils se réfèrent. Pour le moment, cette édition électronique ne propose que des itinéraires de multilinéarités préétablis.

Par ce moyen, on ne donne que la possibilité de connaître que des relations préconstruites entre un fait et son explication primaire et non la possibilité d'étendre son propre horizon de connaissance (l'exemple type est celui d'une encyclopédie qui délivre des réponses stéréotypées et définitives plutôt que de déplacer l'attention sur d'autres questions et d'autres raisonnements). Dans le domaine des produits électroniques pour la recherche, il existe certaines oeuvres qui par leur structure non-linéaire peuvent être adaptées à une toile hypertextuelle.

Ces textes deviendront des instruments pour lire, de nature hypermédia en relation avec d'autres textes non nécessairement présents avec eux mais reliables à eux au travers de systèmes de recherche de connaissance. Un exemple précis peut être pris avec Lewis Carroll, afin de comprendre la mise en place d'une toile hypermédia autour d'un texte littéraire narratif. La tentative d'informatisation de l'oeuvre de Carroll ne serait pas enrichissante si elle ne possédait pas déjà des qualités de rigueur dans la composition, de variation de structures, de jeu de logique sur le langage, de références ? Ces caractéristiques en ont déjà fait l'objet idéal pour de nombreuses interprétations par les illustrations, le dessin animé et le cinéma. Il ne manque donc pas de matériaux pour élargir le noyau de départ, avec les annotations de Parisot, de Gattegno et de Gardner.

Ce qui manque pour une étude en toile hypermédia est un réseau de connections qui puisse les relier entre eux. La toile de Carroll se présente comme une intégration de textes indépendant et en relation entre eux; ces textes sont autant d'informations que le texte lui-même, multipliant la valeur informative de celui-ci. Par la mise en place d'un logiciel, qui est un livre électronique, le lecteur peut aller d'un chapitre à l'autre, d'annoter les pages, de les marquer, de faire des recherches d'occurrences en contexte, d'établir des liens vers des commentaires littéraires, visuels et sonores externes. Se basant sur ces principes, l'éditeur électronique Voyager Company a publié, en 1991, le premier livre électronique sur Carroll Lewis et est utilisé par Larousse pour sa collection "Classiques électroniques". Ce logiciel ne permet pourtant pas d'effectuer des opérations comme la mise à jour des données et ne permet pas de modifier les liens. Il est donc plus penser comme outil à lire. Ce logiciel a créé un livre avec un texte central et quelques annotations subordonnées au texte pour l'enrichir.

Les annotations de Gardner sont séparées du texte de Carroll, créant un cahier de notes. De cette manière, il est possible d'activer des liens vers les annotations de ce cahier autonome. Les liens deviennent alors bidirectionnels entre le texte et les annotations. Le lecteur peut passer du récit aux annotations sans perdre le fil du récit et y revenir ensuite. L'un devient le complément de l'autre et inversement. Dans une vision de toile hypermédia, les annotations seront rendues indépendantes et mises en relation avec le texte de Carroll qui ne devra plus être centralisé mais être le noeud d'un réseau.

Il apparaît alors que si l'on se fixe sur le texte comme objet d'étude en faisant varier les critères de recherches ou si l'on se fixe sur les annotations pour analyser le texte, un réseau

bidirectionnel se crée. Chaque partie d'Alice permettra une multitude d'études selon des critères différents et entraînant une pluralité d'applications dans le texte ou un enrichissement des critères d'études par des apports extérieurs au texte. Finalement, Alice serait qu'un des noeuds d'un réseau, au sein duquel d'autres noeuds permettraient l'accès à d'autres oeuvres, d'autres textes; une interaction entre l'étude de textes et la prise de connaissance critique. Les toiles hypermédia peuvent ainsi jouer un rôle didactique.

Outre ce logiciel, conçu par Voyager Company, il est possible de trouver un autre logiciel sur Alice. Ce cd-rom est une version multimédia des aventures d'Alice avec une ambition de découverte plus ludique du conte.

B : Un cd-rom amusant pour découvrir Alice.

Carroll, Lewis. "Alice au pays des merveilles". Europress Software, 1995.(Les livres magiques).

Au travers de ce cd-rom, l'intention est visiblement de permettre aux enfants d'utiliser les moyens modernes pour découvrir le récit de Carroll. Utilise-t-on Alice pour attirer les enfants vers ces outils modernes de l'informatique ou ces outils sont-ils utilisés pour permettre de faire découvrir Alice aux enfants ? L'installation de ce cd-rom, permet de naviguer sur un logiciel à caractère éducatif sous un aspect de jeu.

Il nous permet de: - lire les pages du conte de Lewis Carroll et d'Alice.

- d'admirer les illustrations originales de John Tenniel, colorisées.
- d'écouter une histoire extraordinaire, lue par des acteurs qui incarnent avec talent les étranges habitants du pays des merveilles, empruntant leurs différents accents.
- d'explorer chaque scène avec la souris, à la recherche des centaines d'animations disséminées tout au long de ce conte interactif.

Cette partie plus éducative est complétée par un aspect ludique avec 4 jeux, annoncés comme passionnants. Ces jeux sont basés sur des scènes du conte: le jeu du couloir; un jeu de mémoire auditive avec la chenille; le jeu des tasses dans la cuisine de la Duchesse et le jeu de croquet.

En écoutant l'histoire, le logiciel donne la possibilité d'entendre l'histoire toute entière par un choix d'outils comme la fonction "toute l'histoire d'Alice". L'histoire suit son cours en suivant une carte signalisée. Le principe des icônes "recherche" et "fin" est adaptée à l'enfant: ici pour "quitter" il faut cliquer sur le cordon de la "sonnette", visualisée en haut et à droite de l'écran.

Pour suivre les aventures d'Alice au cours de son voyage, l'utilisation de la souris permet de profiter de toutes les animations et des jeux proposés par le logiciel. En cliquant sur l'un des lieux de la carte principale que propose le parcours illustré d'Alice, l'utilisateur accède, dans le livre, au chapitre correspondant.

Au cours de chaque chapitre, l'utilisateur peut découvrir des surprises, tout au long de l'histoire. Il suffit que des "livres" apparaissent à l'écran, en haut et à droite, et de cliquer sur n'importe quel objet de la page à l'écran.

La partie plus ludique propose à l'utilisateur au cours de son voyage, de jouer avec les personnages étranges rencontrés. Pour jouer, cliquez dans l'écran principal sur un des coeurs qui se trouvent tout au long du chemin et vous verrez apparaître les différents jeux offerts.

Vous trouverez dans la partie annexe des vues de ces différentes étapes du logiciel.

Ce logiciel correspond à un outil interactif qui n'est pas réellement une toile hypermédia. Il s'agit plus d'un outil multimédia qui regroupe sur le même support différents types d'informations (textes, images et sons). Ici, le logiciel reste fermé sur lui-même, ne permettant pas la communication avec l'extérieur. Le cheminement des informations délivrées suit un parcours préétabli où pour chaque demande correspond une ou plusieurs réponses préétablies également.

Face à ce cd-rom et aux ambitions de voir apparaître des "toiles hypermédia", il est possible de comparer ces moyens modernes à un jeu entièrement manuel et classique dans ses phases de jeu et de recherche.

C : La mise en place du jeu du "Lapin Blanc".

Si le guide va permettre aux adultes de découvrir Lewis Carroll, la mise en place de ce jeu a pour but de permettre à la fois de jouer et de découvrir le conte d'"Alice au pays des merveilles", aux enfants à partir de 6 ans. En effet, la question s'est posée de savoir comment pouvoir amener les enfants d'aujourd'hui, plus dirigés vers les moyens modernes comme l'ordinateur, le cd-rom ou encore Internet, à s'intéresser à un conte comme "*Alice au pays des merveilles*" de manière plus traditionnelle.

De manière pratique, ce jeu se présente sous la forme d'un parcours du style du jeu de l'oie, divisé en cases de deux couleurs, permettant de choisir des questions axées soit sur le texte, soit sur les illustrations (selon leur couleur attribuée). Un dé, au deux couleurs des cases, est lancé et permet à l'enfant de piocher la question sur laquelle est tombé le dé.

Le rôle du résumé du conte, vient prendre toute son importance. L'enfant par sa mémoire auditive et par une aide textuelle (une partie du paragraphe où se trouve la réponse est visible sur la partie haute de la question: voir l'annexe) va pouvoir répondre à la question. On voit ici se créer un lien entre le texte lu aux enfants et l'annotation représentée par la question du jeu.

Les illustrations repérées dans les ouvrages choisis pour compléter et épauler la lecture (voir la deuxième partie), vont elles aussi jouer leur rôle d'annotation lors des questions "illustrations". L'enfant qui choisira une question de ce type, verra apparaître une partie d'une illustration et devra

la retrouver dans le livre correspondant.

Les bonnes réponses permettront à l'enfant de continuer à jouer et de lancer le dé (voir l'annexe sur le règlement de jeu du "Lapin Blanc"). Les mauvaises réponses donneront la suite du jeu au joueur suivant. Le but est d'arriver à la fin pour retrouver Alice à son réveil.

L'ensemble de ces actions permet de retrouver ce qui pourrait exister sur un logiciel de jeu mis à la disposition des enfants. Les actions de la souris électronique sont remplacées par les mains de l'enfant qui réalise concrètement l'action de recherche. L'enfant a devant lui un jeu classique et non électronique sur un écran. Il dispose de questions qui peuvent correspondre aux critères de recherche informatisées; il dispose d'un dé, d'un parcours dessiné. La bonne réponse donnée par le joueur peut être apparentée à une recherche électronique positive qui trouve une réponse à sa requête; alors que la mauvaise réponse qui renvoie au joueur suivant peut ressembler à une recherche sans aboutissement qui renverrait à une nouvelle requête représentée par un nouveau joueur. Tous ces éléments sont réels et non virtuels et l'enfant les utilise pour découvrir et s'amuser avec le conte d'Alice.

Les éléments du parcours, des questions textuelles et illustrées sont des informations qui, par l'action de recherche de l'enfant, font qu'ils deviennent des liens entre eux. L'enfant par l'intermédiaire du jeu va interroger le texte qui le renverra vers une illustration par le biais de la mémorisation d'une association texte-image (ou inversement l'image le renverra au texte). La réponse qu'il donnera le mènera de nouveau vers le jeu. Cet enchaînement peut rappeler certaines des démarches électroniques faites par un logiciel.

L'objectif de ce jeu du "Lapin Blanc" est de permettre aux enfants de découvrir un conte qui par son originalité avait émerveillé tant de leurs aînés. Les enfants devront, pour pouvoir jouer, écouter le récit des aventures d'Alice dans un premier temps. Ce récit permettra déjà de juger si ce type d'histoire retient l'attention d'un enfant entre 6 et 10 ans. Dans le même temps que la lecture seront présentés les illustrations retenues à titre de support visuel afin de matérialiser les personnages et les paysages rencontrés dans la lecture. La deuxième partie du jeu répartira les enfants par groupe de 4 joueurs au maximum, autour du terrain de jeu. Après l'explication du règlement, le jeu pourra débiter.

Le mode de support importe peu, même s'il est intéressant de savoir si les moyens classiques peuvent encore permettre la diffusion du savoir et du patrimoine culturel et si les contes de fées (et plus particulièrement celui de Lewis Carroll) peuvent, de nos jours, encore rivaliser contre les récits futuristes, de sciences-fictions qui attirent les nouvelles générations. La mise en activité se fera lors de la commémoration de la disparition de Lewis Carroll et il sera possible de se rendre compte si un récit d'une telle richesse trouve encore des adeptes du monde imaginaire sans laser ou fusée spatiale.

Conclusion :

La commémoration de la disparition de Lewis Carroll fut l'occasion de nous replonger dans notre enfance et de remonter à la surface cette histoire fort étrange d'une petite fille perdue au pays des merveilles. Vouloir rendre un hommage à cet auteur, parfois incompris, permettra de savoir si aujourd'hui encore ce récit internationalement connu des adultes, peut correspondre à un imaginaire qui attire les enfants. Depuis la première version du conte, les adaptations furent nombreuses pour venir soutenir la diffusion auprès du jeune public d'un récit qui intéresse grâce à ses personnages extravagants. Ces adaptations ont multipliées les versions abrégées et illustrées en abondance mais aussi les versions animées et cinématographiques, comme le plus connus de Walt Disney. Des adaptations qui soulignent l'importance de l'adaptation au public.

L'évolution des mentalités a rendu nécessaire une modification de la diffusion et des types de supports utilisés. Les enfants d'hier ne sont plus ceux d'aujourd'hui; les progrès scientifiques et techniques ainsi que les changements de mentalité donnent aux enfants d'autres centres d'intérêts que celui du rêve de pays lointains et mystérieux. La télévision, l'informatique, le type de discours des adultes donnent un autre espace d'imagination aux enfants. Le besoin d'innocence se recherche alors vers des classes d'âges plus jeunes, qui ne sont pas encore touchés par la réalité qui les entourent et qui les rattrapera plus vite que nécessaire, leur prenant cette dernière barrière de l'enfance: l'imaginaire.

En ce tournant vers les plus jeunes, les adaptations doivent s'agrémenter d'illustrations colorées qui renforcent l'imagination mais il faut également vivre dans son temps et s'adapter en utilisant les moyens les plus modernes afin de diffuser les contes traditionnels et les faire connaître au plus grand nombre, aussi longtemps que l'enfance sera associée au rêve. A chaque génération correspond son adaptation et nous arrivons aujourd'hui à employer des moyens informatiques pour continuer à faire connaître le patrimoine acquis.

Ainsi, "*Alice au pays des merveilles*" pour continuer à bercer l'imaginaire enfantin doit suivre son aventure au travers les temps grâce aux progrès de diffusion de la connaissance et du savoir.

Au travers de ces désirs de perpétuer la diffusion et la connaissance d'un conte comme Alice, ne faut-il pas voir ici la volonté des adultes de faire découvrir aux enfants (et non le contraire), ce que peut être le pays des merveilles ? Les enfants devenus adultes ne sont-ils pas désireux de transmettre aux enfants d'aujourd'hui, les rêves qui ont bercé leur enfance, afin de leurs faire partager les mêmes plaisirs ?

Que se soit Alice ou d'autres contes aussi merveilleux qu'étranges, leur survie au sein de la mémoire collective passe par une volonté de diffusion aussi grande que possible et par tous les moyens disponibles offerts à la connaissance, auprès du public.

ANNEXE :1
BIBLIOGRAPHIE UTILISEE

ANNEXE :

**BIBLIOGRAPHIE DES OUVRAGES UTILISES
LORS DE LA REALISATION DU RAPPORT.**

CARROLL, Lewis. “ *Oeuvre complètes* ” / Lewis Carroll, éd Francis Lacassin.
Laffont, 1989. 2 vol ; 20 x 13 cm. (Bouquins). ISBN 2-221-05710-4. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “ *Alice au pays des merveilles* ”. 2 ème éd Delagrave, 1972. 125 p ; 26 x
20 cm. (Mouette). Trad de l’anglais. ISBN 2-206-00528-X.

CARROLL Lewis. “ *Alice au pays des merveilles* ”. Gallimard, 1975. 192 p ; 21 x 13 cm.
(Mille soleils). Trad de l'anglais. ISBN 2-07-050067-5. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “ *Alice au pays des merveilles* ” / trad de l’anglais Jacques Papy ; ill John
Tenniel. Gallimard, 1987. 223 p : ill ; 18 x 11 cm. (Folio junior 437). ISBN 2-07-033437-6.
Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “ *Alice au pays des merveilles* ” / adapt et ill Tony Ross ; trad de l'anglais
Philippe Rouard. Hachette-Jeunesse, 1993. 117 p : ill en coul ; 29 x 24 cm. ISBN 2-01-
020686-X. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “ *Alice au pays des merveilles ; A travers le miroir* ” / Lewis Carroll ;
trad de l'anglais Henri Parisot. J'ai lu, 1993. XXV-221 p ; 17 x 11 cm. (J'ai lu ; 3486
Roman). ISBN 2-277-23486-9.

CARROLL, Lewis. “ *Alice au pays d es merveilles* ” / Lewis Carroll ; ill Alain Gauthier ; trad
de l'anglais Jacques Papy. Rageot, 1991. 90 p : ill en coul ; 31 x 25 cm. ISBN 2-7002-1152-9.
Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “ *Alice racontée aux petits* ” / Lewis Carroll, John Tenniel. Ecole des
loisirs, 1980. 19 x 15 cm. (Lutin poche). ISBN 2-211-07161-9. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “ *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* ”. Flammarion, 1955. 180
p ; 18 x 23 cm. ISBN 2-08-060615-8.

CARROLL, Lewis. “ *Les Aventures d'Alice au pays des merveilles* ” / trad. de l'anglais Henri
Parisot ; ill Nicole Claveloux. Grasset, 1975. 90 p : ill en coul ; 29 x 21 cm. (Grands lecteurs).
ISBN 2-246-00138-2. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*" / Lewis Carroll ; ill Anthony Browne, trad de l'anglais Henri Parisot. Kaléidoscope, 1989. 128 p : ill en coul ; 29 x 20 cm. ISBN 2-87767-010-4. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Oeuvres*" / Lewis Carroll ; éd Jean Gattegno ; collab Véronique Béghain, Alexandre Révérend, Jean-Pierre Richard ; trad de l'anglais Philippe Blanchard, Fanny Deleuze, Jean Gattegno, Henri Parisot et al. Gallimard, 1990. 17 x 11 cm. (Bibliothèque de la Pléiade ; 365) Bibliogr. ISBN 2-07-011183-0. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "Tout Alice" / Lewis Carroll ; éd Henri Parisot. Flammarion, 1979. (GF . 312), Trad. de l'anglais. ISBN 2-08-070312-9. Public: adulte.

STOFFEL, Stéphanie. "*Lewis Carroll*". Paris : Gallimard-Jeunesse, 1998. ISBN -07-053426- Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*", trad de l'anglais Papy Jacques; ill Tenniel John. Paris : Gallimard-Jeunesse, 1996. ISBN 2-07-059529-3. Public: enfant.

GORDE, Monique. "*Alice racontée aux enfants*". Paris : Fleurus, 1992. ISBN 2-215-01801-1. Public: enfant.

BESNIER, Yves. "*Alice au pays des merveilles*". Evreux : Atlas, 1993. ISBN 2-7312-15656-9. Public: enfant.

ESCUDE, Laurence. "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Bertrand-Lacoste, 1996. ISBN 2-7352-1193-2. Public: enfant.

GATTEGNO, Jean. "*Lewis Carroll, une vie*". Paris : Seuil, 1974. ISBN 2-02-002115-3. Public: adulte.

PARISOT, Henri. "*Lewis Carroll*". Paris : Seghers, 1989. ISBN 2-232-10275-0. Public: adulte.

MORTON, N, Cohen. "*Lewis Carroll, une vie, une légende*". Paris : Autrement, 1998. ISBN 2-86260-784-3. Public: adulte.

GATTEGNO, Jean. "*L'univers de Lewis Carroll*". Paris : Corti, 1990. ISBN 2-7143-0378-1. Public: adulte.

ANNEXE :2
BIBLIOGRAPHIE PARTIELLE

ANNEXE :

**BIBLIOGRAPHIE PARTIELLE DES OEUVRES CONSACREES
A CARROLL LEWIS :**

CARROLL, Lewis. “*Oeuvre complètes*” / Lewis Carroll, éd Francis Lacassin.
Laffont, 1989. 2 vol ; 20 x 13 cm. (Bouquins). ISBN 2-221-05710-4. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*”. Casterman, 1958. 32 p ; 31 x 24 cm.
(L'Age d'or). ISBN 2-203-13106-3. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*”. 2 ème éd Delagrave, 1972. 125 p ; 26 x
20 cm. (Mouette). Trad de l'anglais. ISBN 2-206-00528-X.

CARROLL Lewis. “*Alice au pays des merveilles*”. Gallimard, 1975. 192 p ; 21 x 13 cm.
(Mille soleils). Trad de l'anglais. ISBN 2-07-050067-5. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*”. Gallimard, 1979. 192 p ; 18 x 11 cm.
(Folio junior, 117). ISBN 2-07-033117-2. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*” / lu par Muriel Flory, Philippe Jouaris,
Jean-Marie Richard, Sophie Wright ; musique originale Eric Gérard. Gallimard, 1986.
21 x 13 cm. (Folio junior Livres cassettes). ISBN 2-07-032385-4. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*” / trad de l'anglais Jacques Papy ; ill John
Tenniel. Gallimard, 1987. 223 p : ill ; 18 x 11 cm. (Folio junior 437). ISBN 2-07-033437-6.
Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles ; De l'autre côté du miroir*” / trad André Bay
; ill Dusan Kallay. Gründ, 1985. 224 p : ill en coul ; 29 x 21 cm. (Légendes et contes de tous les
pays). ISBN 2-7000-1146-5. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*”. Hachette-Jeunesse, 1980. 17 x 11 cm. (Le
livre de poche ; 44 Jeunesse). ISBN 2-01-013976-3. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles*” / adapt et ill Tony Ross ; trad de l'anglais
Philippe Rouard. Hachette-Jeunesse, 1993. 117 p : ill en coul ; 29 x 24 cm. ISBN 2-01-020686-X.
Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Alice au pays des merveilles ; De l'autre côté du miroir*” / trad de l'anglais

M -M, Fayet ; ill Dagmar Berkova. Hatier, 1992. 255 p : ill en noir et en coul. ; 26 x 19 cm. (Raconte-moi ISSN 07689152).ISBN 2-218-04323-8. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*" / adapt française Nathalie Brismée ; ill René Cloke. Hemma, 1991. 91 p : ill. en coul. ; 29 x 23 cm. (Pays merveilleux). ISBN 2-8006-1471-4. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles ; A travers le miroir*" / Lewis Carroll ; trad de l'anglais Henri Parisot. J'ai lu, 1993. XXV-221 p ; 17 x 11 cm. (J'ai lu ; 3486 Roman).ISBN 2-277-23486-9.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*" / Lewis Carroll ; éd. Claude Collin-Delavaud.. Lito, 1977. 128 p ; 23 x 16 cm. (Club 10/15). ISBN 2-244-00587-9. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*". Presses-Pocket, 1992. ill ; 18 x 11 cm - (Presses-Pocket , 3530. Les Langues pour tous). Ed. bilingue français-anglais.ISBN 2-266-03732-3. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*" / Lewis Carroll ; ill Alain Gauthier ; trad de l'anglais Jacques Papy. Rageot, 1991. 90 p : ill en coul ; 31 x 25 cm. ISBN 2-7002-1152-9. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "*Alice in wonderland*" / adapt S.K, Swan. Logman. 56 p : ill. en coul ; 19 x 13 cm. (Longman classics. niveau 1). ISBN 0-582-52278-1.

CARROLL, Lewis. "*Alice racontée aux enfants*" / Lewis Carroll ; ill Marthe Seguin-Fontes ; trad et adapt de l'anglais Evelyne Lallemand. Gautier- languereau, 192.73 p: ill en coul; 31 x 26 cm. ISBN 2-01-019279-6. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice racontée aux petits*" / Lewis Carroll, John Tenniel. Ecole des loisirs, 1980. 19 x 15 cm. (Lutin poche). ISBN 2-211-07161-9. Public: enfant;

CARROLL, Lewis. "*Alice's adventures In Wonderland*".Hachette-Classiques, 1975. (Facts and fiction in easy English). 1er niveau: 700 mots. ISBN 2-01000360-8.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d' Alice au pays des merveilles*" / ill Justin Todd ; trad de l'angl Henri Parisot. Albin Michel-Jeunesse, 1990. 144 p : ill en coul ; 29 cm. ISBN 2-226-02174-4. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*". Flammarion, 1955. 180 p ; 18 x 23 cm. ISBN 2-08-060615-8.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*" / trad. de l'anglais Henri

Parisot ; ill Nicole Claveloux. *Grasset*, 1975. 90 p : ill en coul ; 29 x 21 cm. (Grands lecteurs).

ISBN 2-246-00138-2. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles*" / Lewis Carroll ;

ill Anthony Browne, trad de l'anglais Henri Parisot. Kaléidoscope, 1989. 128 p : ill en coul ;

29 x 20 cm. Public: enfant;

ISBN 2-87767-010-4.

CARROLL, Lewis. "*Les Aventures d'Alice au pays des merveilles = Alice's adventures in*

Wondedand" / Lewis Carroll ; trad de l'anglais et éd. Magali Merle. *LGF*, 1990. 285 p ; 17 x

11 cm. (Le Livre de poche ; 8732 ; Les langues modernes. Bilingue). ISBN 2-253-05306-6.

CARROLL, Lewis. "*La Chasse au Snark : épopée en huit chants*" / ill Francis Haley ; trad.

de l'anglais John Amberbay. Capitales Press, 1991. 32 p : ill; 24 x 18 cm. ISBN 2-902615-14-

0.

CARROLL, Lewis. "*La Chasse au Snark*" : trad de l'anglais Jacques Roubaud. Ramsay,

1986. 58 p ; 18 x 13 cm. (Demi-mots). ISBN 2-85956-476-4. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "*La Chasse au Snark: une agonie en huit crises*" / trad de l'anglais Louis

Aragon. Nouv éd. Seghers, 1981. 70 p ; 21 x 14 cm. Ed Bilingue anglais-français. ISBN 2-221-

50242-6.

CARROLL, Lewis. "*De l'autre côté d'Alice: d'après les Lettres aux petites filles de Lewis*

Carroll" / adapt Dominique Borg ; trad de l'anglais Henri Parisot. Papiers : Actes sud, 1988.

42 p ; 21 x 15 cm. ISBN 2-86943-139-2.

CARROLL, Lewis. "*De l'autre côté du miroir*". Gallimard, 1980. 192 p ; 18 x 11 cm. (Folio

junior , 151). Trad de l'anglais. ISBN 2-07-033151-2.

CARROLL, Lewis. "*De l'autre côté du miroir*" / adapt et ill Tony Ross , trad de l'anglais

Philippe Rouard. Hachette-Jeunesse, 1993. 117 p ; ill en coul ; 29 x 24 cm. ISBN 2-01-020685-

1.

CARROLL, Lewis. “*De l'autre côté du miroir et ce que Alice y trouva ; La Chasse au Snark*”
/ chronologie et biographie Jean Gattégno ; préf Hélène Cixous ; trad de l'anglais Henri Parisot.

Aubier-Flammarion, 1979. 320 p ; 18 x 11 cm. (Bilingue ; français-anglais). ISBN 2-7007-0167-4.

CARROLL, Lewis. “*Le Frelon à perruque*”. Fata Morgana. 56 p ; 22 x 14 cm. (Bibliothèque artistique et littéraire). Ed bilingue français anglais. ISBN

CARROLL, Lewis. “*Une Histoire embrouillée*” / trad. de l'anglais J. Belmas. Brg international, 1988. 77 p ; 24 x 12 cm. ISBN 2-900269-54-7. Public: enfant.

CARROLL, Lewis. “*Isa visite Oxford*” / Lewis Carroll ; éd et trad de l'anglais Alexandre Révéfend ; ill Catherine Dubreuil. Actes sud-Papiers, 1988. 56 p ; 21 x 15 cm. Texte français suivi en fac-similé du manuscrit original de Lewis Carroll. ISBN 2-86943-143-0.

CARROLL, Lewis. “*Journaux*” / trad de l'anglais Philippe Blanchard. Bourgois, 1984. 560 p ; 20 cm. ISBN 2-267-00392-9.

CARROLL, Lewis. “*Lettres à ses amies-enfants ; fantasmagorie : et autres poèmes*” / Lewis Carroll ; éd Jean-Jacques Mayoux ; trad de l'anglais Henri Parisot. Aubier-Flammarion, 1977. 382 p ; 18 x 11 cm. (Bilingue ; 63) Ed. Bilingue français-anglais. ISBN 2-7007-0074-0.

CARROLL, Lewis. “*Lettres adressées à Alice et à quelques autres*” / trad de l'anglais Henri Parisot. Flammarion, 1976. 192 p ; 20 x 14 cm. (L'Age d'or). ISBN 2-08-060889-4.

CARROLL, Lewis. “*Logique sans peine*”. Herman, 1972. 292 p ; 19 x 14 cm. (L'Esprit et la main ; 5544). ISBN 2-7056-5544-1.

CARROLL, Lewis. “*Le Magasine du Presbytère ; Lewis Carroll, précurseur de l'Oulipo*” :
LE LIONNAIS, François. Veyrier, 1978. 168 p ; 13 x 21 cm. (Domaines).

CARROLL, Lewis. “*Oeuvres*” / Lewis Carroll ; éd Jean Gattégno ; collab. Véronique Béghain, Alexandre Révéfend, Jean-Pierre Richard ; trad de l'anglais Philippe Blanchard, Fanny Deleuze, Jean Gattégno, Henri Parisot et al. Gallimard, 1990. 17 x 11 cm. (Bibliothèque de la

Pléiade ; 365) Bibliogr. ISBN 2-07-011183-0. Public: adulte;

CARROLL, Lewis. "Sylvie et Bruno". Seuil, 1972. 487 p ; 21 x 14 cm. ISBN 2-02-001620-6.

CARROLL, Lewis. "Tout Alice" / Lewis Carroll ; éd Henri Parisot. Flammarion, 1979. (GF . 312), Trad. de l'anglais. ISBN 2-08-070312-9. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*". Macmillan, Londres, 1865.

CARROLL Lewis. "*Fantasmagorie et autres poèmes*". Macmillan, Londres, 1869.

CARROLL Lewis. "*De l'autre côté du miroir et de ce que Alice y trouva*".
Macmillan, Londres, 1872.

CARROLL Lewis. "*La chasse au Snark*". Macmillan, Londres, 1876.

CARROLL Lewis. "*Sylvie et Bruno*". Macmillan, Londres, 1889.

CARROLL Lewis. "*Lettres adressées à ses amies-enfants*". Macmillan, Londres, 1933.

STOFFEL, Stéphanie. "*Lewis Carroll*". Paris : Gallimard-Jeunesse, 1998. ISBN 2-07-053426-
Public: enfant.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*", trad de l'anglais Papy Jacques; ill Tenniel
John. Paris : Gallimard-Jeunesse, 1996. ISBN 2-07-059529-3. Public: enfant.

GORDE, Monique. "*Alice racontée aux enfants*". Paris : Fleurus, 1992. ISBN 2-215-01801-1.
Public: enfant.

BESNIER, Yves. "*Alice au pays des merveilles*". Evreux : Atlas, 1993. ISBN 2-7312-15656-9.
Public: enfant.

ESCUDE, Laurence. "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Bertrand-Lacoste, 1996. ISBN 2-
7352-1193-2. Public: enfant.

GONTIER, Josette. "*Alice au pays des merveilles*". Lito, 1993. ISBN 2-244-01536-X. Public:
enfant.

TOPOR, Roland. "*Alice au pays des belles lettres*". Paris : Seuil, 1991. ISBN 2-02-011551-

4.Public: enfant.

GATTEGNO, Jean. "*Lewis Carroll, une vie*". Paris : Seuil, 1974. ISBN 2-02-002115-3. Public: adulte;

PARISOT, Henri. "*Lewis Carroll*". Paris : Seghers, 1989. ISBN 2-232-10275-0. Public: adulte.

PARISOT, Henri. "*Tout Alice*". Paris : GF-Flammarion, 1979. ISBN 2-08-070312-9. Public: adulte.

MORTON. N, Cohen. "*Lewis Carroll, une vie, une légende*". Paris : Autrement, 1998.

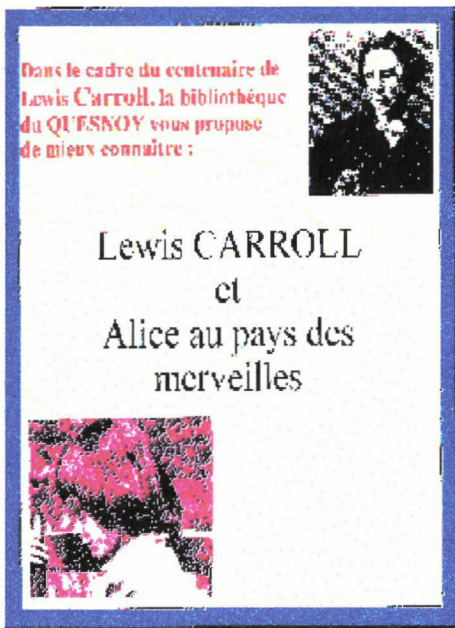
ISBN 2-86260-784-3. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Slalkine, 1995. ISBN 2-05-101420-5. Public: adulte.

GATTEGNO, Jean. "*L'univers de Lewis Carroll*". Paris : Corti, 1990. ISBN 2-7143-0378-1. Public: adulte.

CARROLL, Lewis. "*Oeuvres complètes*". Laffont, 1989. ISBN 2-221-05710-4. Public: adulte.

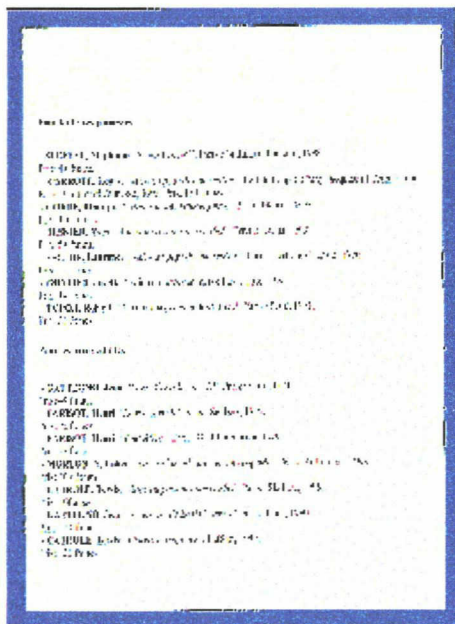
ANNEXE :3
GUIDE POUR LE PUBLIC



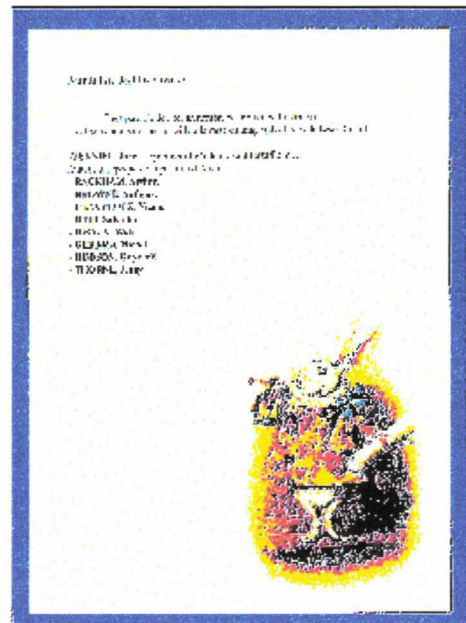
Couverture du Guide



Verso de la couverture



Page droite du guide



Verso de la page droite
Et dos du guide



Carroll (1832-1898), auteur anglais, mathématicien, célèbre pour son récit imaginaire, "Alice au pays des merveilles".

Charles Lutwidge Dodgson naquit à Daresbury dans le Cheshire, le 27 janvier 1832. Il étudia les sciences à Oxford. Professeur puis diacre, il y rédigea plusieurs traités de mathématiques. Il adopta le pseudonyme de Lewis Carroll en 1856, et c'est en 1865 qu'il publia sous ce nom "Alice au pays des merveilles", récit auquel il donne une suite en 1872, avec "De l'autre côté du miroir", où le monde des adultes apparaît sous la forme d'un échiquier. Par la suite, il écrivit encore un poème amusant intitulé "La chasse Snark" en 1876 et un roman en deux volumes dont les héros sont encore des enfants Sylvie et Bruno en 1889 et 1893.

Parmi ces dernières oeuvres figurant des jeux de logique mathématique : "Une histoire embrouillée" en 1885 et "Ce que la tortue dit à Achille" en 1894. Il mourut à Guildford dans le Surrey, le 14 janvier 1898.

Carroll appréciait la compagnie des enfants; il écrivit à ses jeunes amis des milliers de lettres, qui constituaient des voyages imaginaires, souvent illustrés de petits dialogues. Cette correspondance fut publiée sous le titre "Les Lettres" de Lewis Carroll en 1979.

*Alice was beginning
to get very tired of sitting
by her sister on the bank,
and of having nothing to
do: once or twice she had
peeped into the book her
sister was reading, but it*

Carroll, qui était également photographe amateur, réalisa de nombreux portraits d'enfants. Apparemment, il dut renoncer à la photographie vers 1880 car ses portraits de petites filles avaient provoqué certaines critiques.

Les histoires d'Alice, largement traduites, révélèrent Lewis Carroll au monde entier. Lorsqu'il commença la rédaction de ces aventures, en 1862, Lewis Carroll les destinait pourtant au plaisir exclusif d'une petite fille, Alice Liddell. Lors de sa parution, ce récit surréaliste, illustré par le dessinateur anglais John Tenniel, connut un succès immédiat auprès des enfants. À une époque où tous les récits pour enfants étaient chargés d'éducation, Alice l'indocile, opposée aux adultes, était le premier personnage de la littérature enfantine à dénoncer l'orgueil des grandes personnes. Par sa facilité à associer fantaisie et réalisme, absurde et logique, Lewis Carroll sut également s'attirer le public des adultes. Aujourd'hui, les noms, les attitudes et les propos de personnages tels que le Lièvre de Mars, le Chapelier toqué, le Chat de Chester et le Lapin blanc, font partie du langage courant.

Pour les livres jeunesse :

- **STOFFEL, Stéphanie.** "*Lewis Carroll*". Paris : Gallimard-Jeunesse, 1998.
Prix: 49 francs.
- **CARROLL, Lewis.** "*Alice au pays des merveilles*", trad de l'anglais Papy Jacques; ill Tenniel John.
Paris : Gallimard-Jeunesse, 1996. Prix: 159 francs.
- **GORDE, Monique.** "*Alice racontée aux enfants*". Paris : Fleurus, 1992.
Prix: 120 francs.
- **BESNIER, Yves.** "*Alice au pays des merveilles*". Evreux : Atlas, 1993.
Prix: 59 francs.
- **ESCUDE, Laurence.** "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Bertrand-Lacoste, 1996.
Prix: 24 francs.
- **GONTIER, Josette.** "*Alice au pays des merveilles*". Lito, 1993.
Prix: 14 francs.
- **TOPOR, Roland.** "*Alice au pays des belles lettres*". Paris : Seuil, 1991.
Prix: 30 francs.

Pour les livres adultes :

- **GATTEGNO, Jean.** "*Lewis Carroll, une vie*". Paris : Seuil, 1974.
Prix: 49 francs
- **PARISOT, Henri.** "*Lewis Carroll*". Paris : Seghers, 1989.
Prix: 75 francs.
- **PARISOT, Henri.** "*Tout Alice*". Paris : GF-Flammarion, 1979.
Prix: 35 francs.
- **MORTON, N, Cohen.** "*Lewis Carroll, une vie, une légende*". Paris : Autrement, 1998.
Prix: 169 francs.
- **CARROLL, Lewis.** "*Alice au pays des merveilles*". Paris : Slalkine, 1995.
Prix: 40francs.
- **GATTEGNO, Jean.** "*L'univers de Lewis Carroll*". Paris : Corti, 1990.
Prix: 140 francs.
- **CARROLL, Lewis.** "*Oeuvres complètes*". Laffont, 1989.
Prix: 120 francs.

Pour la liste des illustrateurs :

Il est possible de citer un nombre restreint des illustrateurs les plus reconnus qui ont travaillé à la mise en images des textes de Lewis Carroll :

- **TENNIEL, John.** Le premier illustrateur ayant travaillé avec l'auteur à l'époque de la parution d'Alice.
- **RACKHAM, Arthur.**
- **BROWNE, Anthony.**
- **CLAVELoux, Nicole.**
- **DALI, Salvador.**
- **DISNEY, Walt.**
- **GERARD, Michel**
- **HUDSON, Gwynedd.**
- **THORNE, Jenny.**



ANNEXE :4
REGLEMENT DU JEU
DU "LAPIN BLANC"

Règlement du jeu d'Alice

(pour les 6-8 ans)

Règles principales :

- Durée du jeu : 30 minutes
- 4 joueurs maximum
- Les joueurs se placent sur le départ
- Chaque joueur doit avancer sur le parcours grâce à un dé
- Un dé de 2 couleurs rouge et orange permet d'avancer
- Le gagnant est celui qui termine le jeu
- Des cases chance sont placées sur le parcours

Comment jouer :

- Le premier joueur lance le dé et selon la couleur obtenue avance sur la case de la même couleur,
- Le joueur prend une question sur le tas de la couleur de la case où il se trouve,
- Si le joueur répond à la question, il rejoue,
- Si le joueur ne répond pas à la question, le joueur suivant lance le dé à son tour.

Les Cases "chance" :

- La case "Rejoue" : le joueur relance le dé sans prendre de question,
- La case "Passe ton tour" : le joueur passe son tour et ne prend pas de question,
- La case "Avance de 2 cases" : le joueur avance de 2 cases et tire la question de la couleur de la case,
- La case "Reculé de 2 cases" : le joueur recule de 2 cases et tire la question de la couleur de la case.

BONNE CHANCE !

Règlement du jeu d'Alice

(pour les 8 - 10 ans)

Règles principales :

- Durée du jeu : 30 minutes
- 4 joueurs maximum
- Les joueurs se placent sur le départ
- Chaque joueur doit avancer sur le parcours grâce à un dé
- Un dé de 2 couleurs noir et blanc permet d'avancer
- Le gagnant est celui qui termine le jeu
- Des cases chance sont placées sur le parcours

Comment jouer :

- Le premier joueur lance le dé et selon la couleur obtenue avance sur la case de la même couleur,
- Le joueur prend une question sur le tas de la couleur de la case où il se trouve,
- Si le joueur répond à la question, il rejoue,
- Si le joueur ne répond pas à la question, le joueur suivant lance le dé à son tour.

Les Cases "chance" :

- La case "Rejoue" : le joueur relance le dé sans prendre de question,
- La case "Passe ton tour" : le joueur passe son tour et ne prend pas de question,
- La case "Avance de 3 cases" : le joueur avance de 3 cases et tire la question de la couleur de la case,
- La case "Reculé de 3 cases" : le joueur recule de 3 cases et tire la question de la couleur de la case.

BONNE CHANCE !

ANNEXE :5
RESUME DU CONTE
“ALICE AU PAYS DES MERVEILLES”

THE UNIVERSITY OF CHICAGO
LIBRARY
540 EAST 57TH STREET
CHICAGO, ILL. 60637

Une petite fille nommée Alice fit un rêve très curieux. Aimeriez-vous le connaître

La première chose qui arriva, fut qu'un lapin blanc passa juste devant Alice, s'arrêta et tira une montre de la poche de son gilet. N'était-ce pas étrange, un lapin avec une montre ?

Il a de jolis yeux roses, une belle veste brune et un mouchoir rouge dépassant de sa poche. Il a une cravate bleue et un gilet jaune. Il est très bien habillé. " Oh ma chère, ma chère" dit le lapin blanc "je vais être en retard !"

Pourquoi est-il en retard ? Eh bien, il devait rendre visite à la Duchesse, une vieille dame très sévère qui serait très en colère si le lapin la faisait attendre. Le lapin blanc tremblait tant il était effrayé car il pensait que la Duchesse lui ferait couper la tête pour le punir.

Le lapin s'enfuit en courant et Alice par curiosité le suivit pour voir ce qui arriverait. Elle courut derrière lui et finit par tomber dans le terrier du lapin. Alice fit une très longue chute, se demandant jusqu'où elle allait tomber, dans ce puits sans eau; qui était décoré d'armoires, d'étagères et de pots de confitures d'oranges. Sa chute se termina sur un tas de feuilles sèches. Alice se releva et se remit à courir derrière le lapin.

C'est ainsi que débute le drôle de rêve d'Alice.

Après cet épisode, Alice se retrouve dans une grande salle où il y a beaucoup de portes, toutes fermées qui l'empêche de sortir. Alice est très triste. Mais après un moment, Alice s'avança vers une petite table en verre à trois pieds sur laquelle se trouvait une petite clé. Avec cette clé, elle essaya d'ouvrir chacune des portes, mais aucune ne s'ouvrait !

En dernier, Alice arriva devant une minuscule porte que la clé permettait d'ouvrir. Alice fut toute heureuse, elle ouvrit la petite porte et se baissa pour regarder. Elle vit un si beau jardin, qu'elle voulut s'y faufiler. Alice referma la porte, reposa la clé sur la table et découvrit une nouvelle chose: une petite bouteille où était inscrit "Bois-moi". Alice goutta et comme s'était très bon, elle avala toute la bouteille.

Qu'arrive t-il à Alice ? Elle devint toute petite, pas plus haute qu'une petite poupée.

Alice pensa alors, qu'avec cette taille, elle pourrait passer par la minuscule porte et y courut. Mais la porte était refermée et la clé était sur la table et Alice trop petite ne pouvait plus l'attraper.

Alice trouva ensuite un petit gâteau sur lequel était inscrit "Mange-moi" et Alice le mangea et se mit à grandir et devint plus grande que sa taille normale, plus grande qu'un enfant, qu'une personne.

Avec sa grande taille, Alice pouvait reprendre la clé sur la table et ouvrir la petite porte mais sans pouvoir y passer, c'est à peine si elle pouvait regarder d'un oeil à travers la porte.

Alice s'assoit et se mit à pleurer très fort et ses larmes coulèrent au milieu de la salle comme une rivière profonde. Bientôt un lac de larmes s'éleva à mi-hauteur de la pièce.

A ce moment arrive le lapin blanc qui passait par là, pour aller chez la Duchesse.

Il était d'une élégance infime tenant d'une main une paire de gants de chevreau blanc et de l'autre un éventail et marmonnant " Oh la Duchesse, la Duchesse ! Oh ne sera t-elle pas en rage si je l'ai fait attendre ? "

Alice, que le lapin blanc n'avait pas vu, lui dit: "S'il vous plaît, Monsieur..." et le lapin en voyant Alice, si grande dont la tête touchait le plafond, fut terriblement effrayé et laissa tomber ses gants, son éventail et se sauva aussi vite qu'il le put.

Alice ramassa l'éventail et s'éventa; alors très vite elle redevint toute petite, de la taille d'une souris et elle se retrouva plongée dans un lac fait de ses propres larmes. Une souris y était aussi tomber et toutes deux se mirent à nager. La souris s'éloigna d'Alice quand celle-ci se mit à parler de chats, de chiens; alors qu'une souris a horreur qu'on lui parle de chats et de chiens.

Lorsque Alice et la souris sortirent du lac de larmes, elles étaient toute mouillées, comme d'autres animaux qui y étaient tombés. Il y avait là : un Dodo, un Canard, un Lori, un Aiglon et d'autres ...

Tous se demandaient comment se sécher. Le Dodo plein de sagesse proposa une course au Caucus, en comité.

Qu'est ce que cette course en comité : d'abord, il faut une piste pour courir, en forme de cercle fermé, puis on place les coureurs sur la piste, n'importe où mais pas les uns sur les autres. Ensuite sans donner de départ, tout le monde court en rond et s'arrête quand il le veut. Alice et toutes les créatures se mirent à courir, jusqu'à être tous secs.

Le Dodo cria " la course est finie " et il déclara que tout le monde avait gagné et que tous devait recevoir un prix. C'est Alice qui dut donner les prix. Elle n'avait à distribuer que quelques bonbons de sa poche, juste assez pour tout le monde. Et Alice, que recevra t-elle ? Elle n'avait plus rien d'autre qu'un dé à coudre. Le Dodo le prit, puis le rendit à Alice en lui disant : " Nous vous prions d'accepter cet élégant dé à coudre " et tous applaudirent.

Le Dodo et les autres créatures s'en vont, Alice reste seule et marche au hasard. Mais souvenez-vous, lorsque le lapin blanc effrayé par Alice laissa tomber ses gants et son éventail. Eh bien, il ne peut pas aller chez la Duchesse sans gants et sans éventail : aussi, revient-il les chercher.

Le lapin blanc prend Alice pour sa servante et lui donne ses ordres. “ Marie-Anne, allez sur le champ à la maison et rapportez moi une paire de gants et un éventail ! Faites vite !

Alice comprit que le lapin blanc la confondait avec sa servante Marie-Anne et comme la petite Alice avait excellent caractère elle ne se fâcha pas et courut très vite à la maison du lapin blanc , trouva le chemin de la chambre où une paire de gants était déposé sur une table. Au moment de les prendre et de les emporter, elle aperçut une petite bouteille, avec es mots “ bois-moi ”. Alice en but un peu et se mit à grandir au point d’occuper tout l’espace jusqu’au plafond et empêcha d’entrer dans la maison du lapin blanc qui fatigué d’attendre vint chercher ses gants lui-même, mais il ne put entrer. Le lapin blanc envoya Bill le lézard sur le toit pour qu’il descende par la cheminée mais Alice l’entendit et elle donna un petit coup de pied et Bill fut renvoyer vers le ciel.

Alice finit par trouver des gâteaux magiques dans la maison du lapin blanc et en mangea un.

Aussitôt Alice devint toute petite et put sortir de la maison pour se retrouver dans un bois touffu face à face avec un énorme petit chien aux grands yeux ronds et qui tendait timidement la patte. Alice en avait un peu peur et s’abrita derrière un grand buisson pour éviter d’être renversée. Alice profita d’un moment de jeu avec l’énorme petit chien pour s’éloigner le plus loin possible. Alice était contente de lui avoir échappé pendant qu’il regardait ailleurs.

Alice tout en marchant, se demanda quoi faire pour retrouver sa taille normale. Elle devait boire ou manger quelque chose, mais quoi ? Alice arriva devant un grand champignon et jeta un coup d’oeil sur le dessus et y découvrit une grande chenille bleue qui fumait un narguilé.

Alice expliqua à la chenille bleue ses problèmes de changement de taille. Alice voulait sa taille normale et non resté si minuscule. La chenille lui dit qu’un côté du champignon la ferait grandir et que l’autre côté la rendrait encore plus petite. Alice prit un morceau de chaque côté et retrouva sa taille normale en grignotant tantôt l’un, tantôt l’autre. Puis elle choisit une taille nécessaire pour aller voir la Duchesse.

Alice frappa à la porte puis l’ouvrit elle même et se trouva directement dans la cuisine. La Duchesse était assise au centre de la pièce avec un bébé qui hurlait dans les bras. Une cuisinière remuait une soupe bouillante dans un grand chaudron. Un chat de Chester souriait, montrant les dents comme tous les chats de Chester.

La Duchesse a un joli bonnet et une jolie robe. Le bébé est joli, la cuisinière n’est pas des plus belles et le chat est un beau chat avec des yeux verts et un joli sourire.

Alice dit qu’il y a beaucoup de poivre dans l’air et la Duchesse et le bébé éternuent . La Duchesse se montra brusque avec Alice et appelait le bébé “cochon”. La cuisinière retira le chaudron du feu et se mit à jeter sur la Duchesse

et le bébé, les pelles, les pinces, les casseroles et les assiettes sans que la Duchesse ne bouge. Elle donna l'ordre à la cuisinière de couper la tête d'Alice; ce qu'elle ne fit pas et elle lui lança même le bébé qu'Alice emporta à travers les bois.

Alice avait du mal à tenir le bébé et elle finit par trouver le moyen de le tenir par un pied et une oreille. Le bébé ne cessait de grogner et Alice pensait qu'il se transformait en petit cochon, le menaçant de le laisser s'il continuait. Pourtant le bébé finit par se transformer en un petit cochon qu'Alice laissa s'en aller dans le bois.

Alice se retrouva seule sans bébé, ni cochon lorsqu'elle rencontra le chat de Chester, percé dans un arbre. Alice le trouva très gentil malgré ses longues griffes et ses grandes dents. "Minet de Chester" dit Alice, voudriez-vous m'indiquer quel chemin prendre pour sortir d'ici ?"

Le chat de Chester lui indiqua quel chemin prendre pour rendre visite soit au Chapelier, soit au Lièvre de Mars. Il ajouta : "Ils sont fous tous les deux" et il disparut.

Alice prit le chemin pour aller chez le Lièvre de Mars, et le chat réapparut. Alice lui dit qu'elle n'aimait pas sa façon de disparaître si vite. Alors le chat disparut lentement de la queue jusqu'au sourire. Très vite Alice aperçut la maison du Lièvre de Mars avec ses cheminées en formes d'oreilles et un toit en fourrure. Alice trouva sous un arbre une table où le Lièvre de Mars et le Chapelier étaient en train de prendre le thé, un Loir endormi entre eux. Les deux personnages appuyant leur coude sur lui comme sur un coussin.

La table était très grande pourtant les trois se seraient l'un contre l'autre à un même coin; le reste de la table était occupée par beaucoup de tasses à thé. Le Lièvre de Mars a de longues oreilles et des morceaux de paille mêlés à ses cheveux. Il y avait au bout de la table un joli fauteuil vert et Alice alla s'y asseoir malgré le fait que les deux personnages criaient qu'il n'y avait pas de place. Ensuite, Alice eut une longue conversation avec le Lièvre et le Chapelier. Le Loir ne disait pas grand chose, car il dormait la plupart du temps. Alice finit par se servir du thé et du pain beurré car rien ne lui était offert.

La règle de ce thé était d'avancer d'une place régulièrement et Alice occupa celle du Lièvre de Mars qui venait de renverser le lait dans son assiette. Le Chapelier avait l'habitude de transporter des chapeaux à vendre et il porte une jolie cravate jaune avec de gros pois rouges.

Alice finit par se lever et s'éloigna tandis que les deux personnages essayaient de plonger le Loir dans la théière.

Alice avançant dans le bois, découvrit un arbre avec une porte; elle entra. Elle découvrit la grande salle et la table de verre où était posée la petite clé d'or de la minuscule porte du jardin. Elle prit la clé et mangea un morceau de champignon afin de devenir aussi petite qu'une souris. Ayant passé la porte elle se retrouva enfin dans le beau jardin, avec des fleurs aux couleurs vives.

Un grand rosier était à l'entrée, couvert de roses blanches que trois jardiniers en forme de cartes de jeux, repeignaient en rouge. Alice leur demanda pourquoi ils faisaient cela. Les trois jardiniers répondirent qu'un rosier blanc fut planté par erreur à la place d'un rouge et que si la Reine s'en apercevait, elle leur ferait couper la tête (même si cela n'était pas fait).

A ce moment, la reine fut annoncée avec un long cortège de soldats de cartes, d'invités, avec les dix enfants royaux et enfin la Reine de coeur et le Roi. La Reine demanda qui elle était et hurla : "Qu'on lui coupe la tête". Plus tard la Reine lui demanda de participer à une partie de croquet où les boules étaient des hérissons et les maillets des flamants roses vivants. Le jeu était très difficile car tout le monde jouait en même temps en se disputant et la Reine criait : "Qu'on lui coupe la tête"; ce qui n'était pas fait grâce au gentil Roi. La Reine de coeur demanda à Alice si elle avait déjà vu la Simili-tortue pour qu'elle lui raconte son histoire. En chemin elle la rencontra ainsi que le Griffon.

Une longue conversation se fit entre Alice et les deux personnages qui firent une démonstration de la danse des homards, en marchant sur les pieds d'Alice.

Un appel se fit entendre venant couper cette discussion : "le procès va s'ouvrir !". Alice et le Griffon s'en allèrent très vite et lorsqu'ils arrivèrent, le Roi et la Reine étaient assis sur leur trône, entourés d'une foule de toutes sortes d'animaux et de cartes de jeu.

Devant eux se trouvait le Valet de coeur enchaîné et gardé par des soldats. Le lapin blanc, près du Roi tenait une trompette. Au centre du tribunal, une table était couverte d'un grand plat de tartes.

Le juge c'est le Roi qui n'a pas l'air très heureux avec sa grosse couronne et sa perruque. La Reine semble contrariée et le valet de coeur a-t-il volé ou non les tartes ! Le lapin blanc lit une chanson qui accuse le valet. Le jury doit décider s'il est coupable ou pas. Alice est appelée comme témoin, pour dire ce qu'elle sait du vol mais elle n'a rien vu et elle commence à grandir pour retrouver sa taille normale renversant le banc où sont assis les jurés.

Le Roi voulait que le jury déclare le valet de coeur oui ou non coupable du vol des tartes; la Reine voulait qu'on lui coupe la Tête et Alice n'est pas d'accord avec tout cela.

Alors la Reine condamna Alice à avoir la tête coupée. Alice qui a retrouvé sa taille normale n'a plus peur d'eux et dit : "Vous n'êtes qu'un jeu de cartes".

A ces mots, toutes les cartes s'envolèrent et retombèrent sur Alice qui essaya de les repousser. Elle se retrouva couchée sur l'herbe, la tête sur les genoux de sa soeur et découvrit que les cartes étaient seulement des feuilles tombées d'un arbre et venues sur son visage.

"Quel drôle de rêve !" déclara t-elle à sa soeur.

ANNEXE :6
PROJET DES ANIMATIONS

ANNEXE 6
PROJET DES ANIMATIONS

"LIRE EN FETE" A LE QUESNOY
Fête du livre et de la lecture
PROJET DES ANIMATIONS
Octobre 1998

✧ La VILLE DU QUESNOY et l'OFFICE COMMUNAL D'ANIMATION CULTURELLE du Quesnoy organisent

la **9^{ème} FOIRE BROCANTE AUX LIVRES**, salle Michel Bernard, avec la présence d'écrivains, d'éditeurs, de libraires et d'amateurs.

Le thème général est : « ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES » dans l'œuvre de LEWIS CARROLL, dont on fête cette année le centenaire de la mort.

Autour de cette manifestation, différentes animations seront proposées :

EXPOSITIONS

1) "Miroirs déformants"

Du 6 au 30 octobre 1998 à la Bibliothèque municipale du Quesnoy

Le 18 octobre 1998 à la Salle Michel Bernard du Quesnoy

Tout un parcours au travers de miroirs déformants pour s'inventer un monde absurde.

2) "Lewis Carroll"

Du 6 au 24 octobre 1998 à la Bibliothèque municipale du Quesnoy

Des visites de classes seront organisées.

Le 18 octobre 1998 à la Salle Michel Bernard du Quesnoy

3) « Décollage pour le Pays des Merveilles »

Expocollages de Mireille Pinard sur le thème d'Alice dans l'œuvre de Lewis Carroll

Mercredi 14 octobre 1998 au Théâtre des 3 Chênes du Quesnoy.

SPECTACLES

1) "Un rêve d'Alice" par le Théâtre de la Machinerie et le Théâtre du Livre

Mercredi 14 octobre 1998 au Théâtre des 3 Chênes du Quesnoy

2) Spectacle animation par les comédiens du Théâtre du Bimberlot

Le 18 octobre 1998 dans les Caves du Centre Lowendal du Quesnoy

Un parcours insolite à la découverte d'objets insolites.

HEURE DU CONTE

Sons, notes de musique, lettres, mots sont les compagnons de Richard Deblauwe et Janine Clément qui, de leurs bols chantants, déposent sur la mélodie de la vie, des histoires «soleil»...

Le 18 octobre 1998 à la Bibliothèque municipale du Quesnoy.

CONCOURS

- 1) Concours Poésies (thème "Mondes lointains")
- 2) Concours Photos (thème : "L'insolite et l'inattendu")

Date limite d'envoi : Samedi 19 septembre 1998
Règlements à la Bibliothèque municipale du Quesnoy
Remise des prix aux lauréats le dimanche 18 octobre 1998 à 11 h

ANIMATIONS

- 1) Jeu du "Lapin blanc"
Public : 6/8 ans et 8/10 ans, à la Bibliothèque municipale les mercredi et samedi du mois d'octobre 1998
Le 18 octobre 1998 à la Salle Michel Bernard du Quesnoy
- 2) Le jeu de cartes d'Alice
Tout public, tout le mois d'octobre (avec les Bibliothèques associées d'Hainaut-livres)

PROMENADE CONTE

"Alice au pays des bibliothèques"
Le 25 octobre 1998 (avec les Bibliothèques associées d'Hainaut-livres)

ANIMATION PROPOSEE PAR LA MEDIATHEQUE DEPARTEMENTALE DU NORD, antenne du Quesnoy :

Non déterminée à ce jour.

✦ PUBLIC VISE

- ⇒ Usagers réguliers des bibliothèques
- ⇒ Scolaires et leurs familles
- ⇒ Tout public intéressé

✦ PARTENARIAT FINANCIER

- ⇒ Ville du Quesnoy
- ⇒ Office communal d'animation culturelle du Quesnoy
- ⇒ La Communauté de Communes du Pays Quercitain
- ⇒ La DRAC

✦ ENCADREMENT

- ⇒ Mise à disposition du personnel de la Ville du Quesnoy pour l'élaboration, la gestion et la réalisation du projet
- ⇒ Membres de l'Office Communal d'Animation Culturelle du Quesnoy

✦ COMMUNICATION

- ⇒ Promotion et publicité par les médias :

La Voix du Nord

L'Observateur

Les Radios locales

Bulletin municipal

- ⇒ Informations spéciales :

12 500 dépliants distribués dans :

Les boîtes aux lettres du Quesnoy

Les communes des 2 cantons du Quesnoy Est et Ouest

Office du Tourisme du Quesnoy

Mairie

Bibliothèques

Dépositaires de la Médiathèque départementale du Nord, antenne du Quesnoy

C *oncours de poésie*

L'Office Communal d'Animation Culturelle du Quesnoy, organise avec la collaboration de la Bibliothèque Municipale et de la Médiathèque Départementale du Nord (Antenne du Hainaut-Avesnois), **un concours de poésie** sur le thème suivant :

"Mondes lointains ..."

Il s'adresse aux jeunes à partir de 5 ans et aux adultes.

Les lauréats récompensés recevront un prix qui sera remis officiellement le **18 octobre 1998** à l'occasion des Journées Nationales du "**Temps des Livres**", une initiative du Ministère de la Culture.

REGLEMENT DU CONCOURS

- Art. 1. Ce concours est ouvert aux individuels et aux groupes (à partir de 2 personnes : scolaires, associations, centres de loisirs, etc....).
- Art. 2. Les catégories définies sont 5-6 ans, 7-11 ans, 12-15 ans, 16-20 ans, adultes.
- Art. 3. Il ne sera accepté qu'un seul poème par participant.
Chaque groupe ne pourra présenter qu'une seule poésie, fruit d'un travail collectif.
- Art. 4. Le poème comportera 24 lignes maximum. Les textes seront dactylographiés, faute de quoi ils ne seront pas retenus. Aucun texte ne sera retourné à son auteur.
- Art. 5. Le poème devra se rapporter au thème suivant : " Mondes lointains ... "
La forme sera libre.
- Art. 6. Le poème devra être inédit et l'(les) auteur(s) non professionnel(s).
- Art. 7. Les poèmes, **obligatoirement anonymes**, devront être envoyés sous enveloppe affranchie au tarif en vigueur à l'adresse suivante :

**Bibliothèque Municipale
Rue Jean Jaurès
59530 LE QUESNOY**



avant le **19 septembre 1998 à minuit**, cachet de la poste faisant foi.



Ils pourront être déposés à la même adresse dans la boîte à poèmes prévue à cet effet avant le **22 septembre 1998 à 19 heures**.

Chaque envoi comprendra :

- **Le poème** au verso duquel seront inscrits **exclusivement l'âge** du(des) participant(s) et **la catégorie** (groupe ou individuel) dans laquelle il(s) ou elle(s) concourt(ent).
- **Une enveloppe cachetée** contenant le nom et l'adresse du(des) participant(s), ceci pour garder l'anonymat.

Art. 8. Le jury sera composé de :

Richard DEBLAUWE, Poète
Gilbert GUTTADAURO, Assistant de conservation de la Médiathèque Départementale du Nord
Chantal FAZIO, Responsable de la Bibliothèque Municipale du Quesnoy
Michel GUYOT, Adjoint au Maire du Quesnoy, chargé des Affaires Scolaires
Catherine KLUR, Membre de la Commission Municipale "Culture"
André MARTINUZZI, Adjoint au Maire du Quesnoy, chargé des Affaires Culturelles
L'Abbé MEIGNOTTE de Poix du Nord
Janine RUELLE, Secrétaire des Délégués Départementaux de l'Education Nationale
Jean-Louis THOMAS, Président de l'Office Communal d'Animation Culturelle.

Art. 9. Les membres du jury ne sont pas autorisés à concourir.

Art. 10. Les lauréats seront avisés individuellement par courrier.

L'Office Communal d'Animation Culturelle se réserve le droit de publier ou d'autoriser à publier les oeuvres récompensées libres de tout droit pendant le délai d'un an à partir de la date de la proclamation des résultats.

Art. 11. **La remise des prix**, offerts par l'Office Communal d'Animation Culturelle, aura lieu le **Dimanche 18 octobre 1998 à 11 h 00**, salle Michel Bernard au Quesnoy, en présence des membres du jury et à l'occasion des Journées Nationales du "**Temps des Livres**".

Art. 12. Le fait de concourir entraîne l'acceptation du présent règlement.

Renseignements :

Bibliothèque Municipale du Quesnoy

 **03 27 27 69 33.**

Le Quesnoy, le 6 avril 1998

Le Comité d'organisation



LE QUESNOY
VILLE FORTE

Concours Photos

L'Office Communal d'Animation Culturelle du Quesnoy et le Photo-Club Imag'in Action organisent, avec la collaboration de la Bibliothèque municipale, un concours de photos sur le thème :

"L'insolite et l'inattendu"

Ce concours s'inscrit dans le cadre des animations du **TEMPS DES LIVRES 1998** axées cette année autour de « **ALICE AU PAYS DES MERVEILLES** » de **LEWIS CARROLL** dont on fête cette année le centenaire de la mort.

REGLEMENT DU CONCOURS

Art. 1° : Le concours se partagera en 3 catégories :
- moins de 12 ans, moins de 18 ans, adultes.

Art. 2° : Seront acceptées les photos papier noir et blanc ou couleur (format minimum 13 x 19)

Art. 3° : Chaque concurrent pourra présenter plusieurs photos (1 seule récompense par auteur, même si plusieurs photos sont retenues).

Art. 4° : Les photos ne seront pas restituées et deviendront la propriété de l'O.C.A.C. Elles seront libres de tout droit et pourront faire l'objet de reproduction et d'utilisation dans le cadre du Temps des Livres.

Art. 5° : Un jury, composé de membres de l'O.C.A.C. et du Photo-Club "Imag'in Action, désigneront les lauréats.
Les résultats seront annoncés le **dimanche 18 octobre** à 11 H, Salle Michel Bernard au Quesnoy.
La meilleure photo dans chaque catégorie recevra un prix.

Art. 6° : Les membres du jury ne sont pas autorisés à concourir.

Art. 7° : L'envoi comprendra :

- ↳ La ou les photos présentées avec comme indications au verso :
- 1) la date de naissance du participant
 - 2) un titre de présentation

↳ Une enveloppe cachetée contenant le nom et l'adresse du participant, ceci pour garder l'anonymat.

Les photos, bien protégées afin d'éviter leur dégradation, et obligatoirement anonymes, devront parvenir à l'adresse suivante :

Bibliothèque Municipale
Concours Photos
33, Rue Jean Jaurès
59530 LE QUESNOY

avant le **18 septembre 1998 à minuit**, le cachet de la poste faisant foi ou à la même adresse dans la boîte prévue à cet effet avant le **22 septembre 1998 à 19 heures**.

Art. 8° : Le fait de concourir entraîne l'acceptation du présent règlement.

Art. 9° : Les lauréats seront avisés individuellement par courrier.

Renseignements complémentaires
Bibliothèque Municipale du Quesnoy
☎ 03.27.27.69.33.

Le Quesnoy, le 16 Avril 1998

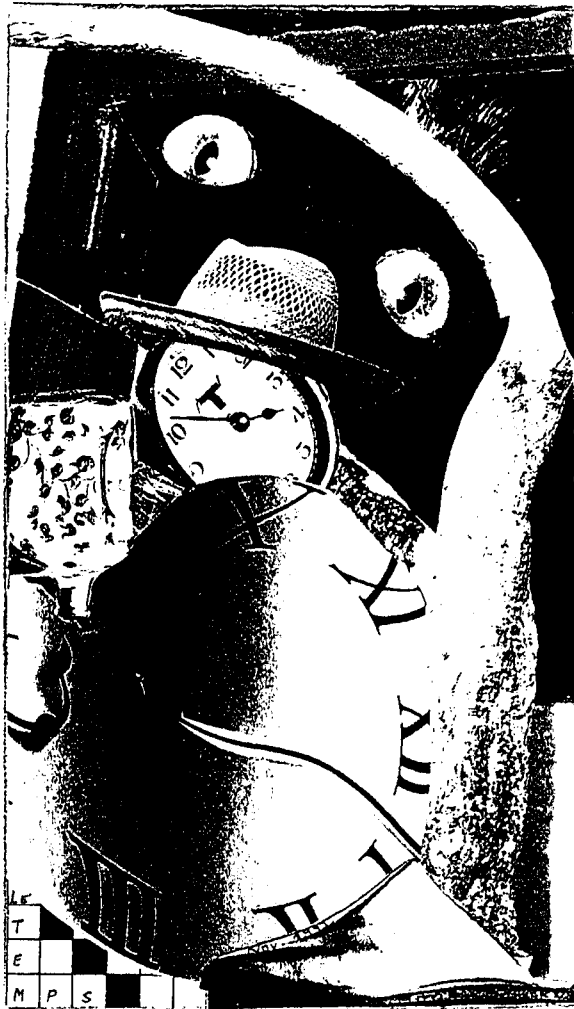
Le Comité d'organisation

ANNEXE :7
PARTENAIRES DES
ANIMATIONS

ANNEXE 7
PARTENAIRES DES
ANIMATIONS



à l'occasion du centenaire de la mort de **Lewis Carroll**
le **Théâtre du Livre** et le **Théâtre de la Machinerie**
proposent:

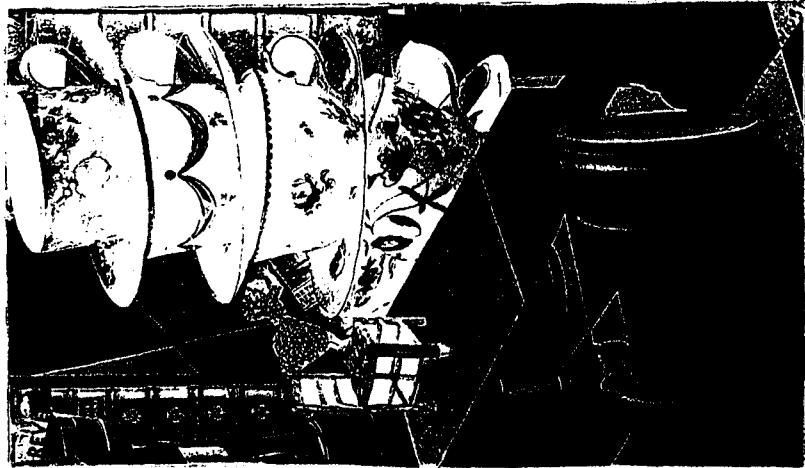


1898 / 1998
" Deux Spectacles dans une Valise "
d'après Lewis Carroll

contenant aussi une expocollage

Un Rêve d'Alice

spectacle jeune public



vous tomberez dans le terrier du Lapin Blanc /
vous pleurerez de véritables mares de larmes /
vous agrandirez les murs de votre maison / Vous
vous allongerez comme un télescope / Vous
serez par le trou de la serrure / Vous boirez le
si chez les Fous / Vous ferez la course avec la
line Rouge / Vous fumerez avec le Bombyx /
sparaîtrons-nous en fumée? / Ouvrez le livre
c nous, prenez les mots de Lewis à la lettre /
alors les mots se transformeront en valises...

Alice Rencontre Lewis

lecture-concert adultes
avec trois comédiens chanteurs, un violoniste et une
violoncelliste



Le **Nonsense**, objet non identifiable en France,
quoique découvert et repris par les Surréalistes,
fait partie de l'imaginaire des petits Anglais,
habituels, dès leur plus jeune âge, à entendre les
Nursery Rhymes, chansons délicieusement
absurdes interprétées par les nurses d'outre-
Manche. Lewis Carroll a créé un véritable univers
poétique et littéraire autour du Nonsense, grâce
aux mots-valises, aux jeux de langage, au
détournement intempestif des mythes de
l'enfance, à l'humour décapant...

1898 / 1998

"Deux Spectacles dans une Valise"

d'après Lewis Carroll

un Rêve d'Alice

conception, mise en scène et
interprétation:

Mireille Pinard et Françoise Cuomo

Alice Rencontre Lewis

conception et mise en scène:

Bruno Edmond et Françoise Cuomo

avec:

les musiciens

Eglantine Chaffin (violoncelle)

André Pons (violon)

les comédiens-chanteurs

Françoise Cuomo

Markus Fisher

Mireille Pinard

contact:

Françoise Cuomo / Mireille Pinard

01 43 55 08 78 / 01 40 36 24 32

une co-production Théâtre du Livre /

Théâtre de la Machinerie



Le **Théâtre de la Machinerie**, en créant le **Théâtre du Livre** (Mireille Pinard et Françoise Cuomo) a développé une partie de son travail autour de la mise en voix, la lecture de textes; que ce soit du côté jeune public avec les **Bibliospectacles**, ou du côté "adultes" avec différents cycles de **lectures-concerts**, organisées avec le concours du Centre National du Livre. Les intervenants de la compagnie sont des comédiens, mais aussi des chanteurs, et des musiciens instrumentistes.

1 8 9 8 / 1 9 9 8

" deux Spectacles dans une Valise "

d'après Lewis Carroll

Un Rêve d'Alice

spectacle jeune public pour enfants à partir de 6 ans

Alice Rencontre Lewis

lecture-concert pour adultes
avec trois comédiens-chanteurs
un violoniste et une violoncelliste

"Décollage pour le Pays des Merveilles"

exocollage de Mireille Pinard
sur le thème d'Alice dans l'oeuvre de Lewis Carroll (1832-1898)
et s'inscrivant dans la manifestation

Lewis Carroll est mort le 14 janvier 1898:

repreons une expression chère à Lewis Carroll lui-même, et "marquons d'une pierre blanche" cette année 1998 en fêtant une partie de l'oeuvre de cet homme aux multiples facettes: écrivain, poète, mathématicien, logicien, photographe...

Depuis 1992, cet univers nous est proche:

avec la création d'un bibliospectacle jeune public et celle d'une lecture-concert pour adultes, et dont chacune a été montée dans des versions différentes.

Alice Rencontre Lewis

lecture-concert pour adultes
autour de l'univers de Lewis Carroll, du Nonsense et des Nursery Rhymes

conception et mise en scène:
Bruno Edmond et Françoise Cuomo

avec les comédiens-chanteurs:

Françoise Cuomo

Markus Fisher

Mireille Pinard

et les musiciens:

Eglantine Chaffin (violoncelle)

André Pons (violon)

Il s'agit d'un montage des textes suivants:

- *Comptines et chansons* (Nursery Rhymes) en version bilingue, dans une traduction de Henri Parisot (Aubier)

- *Alice de l'Autre côté du Miroir* et *Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Carroll, traduction de Henri Parisot (Garnier Flammarion, poche)

- les chansons des *Alice* ont été retravaillées de façon parodique par Lewis Carroll sur des mélodies de l'époque victorienne. Nous avons retrouvé les partitions de certaines d'entre elles, que nous chantons pendant la lecture:

" Twinkle, twinkle little bat " (Un thé chez les Fous) - " Beautiful Soup " (la Tortue Fantaisie)
"Queen Alice " (La reine Alice, deux versions différentes) - "Lobster Quadrille" (Le quadrille des homards).

Les musiciens insèrent d'autre part dans le spectacle des pièces de Bartok et une sonate pour violon et violoncelle de Ravel.

Le Nonsense, objet non identifiable en France, quoique découvert et repris par les surréalistes, fait totalement partie de l'imaginaire des petits Anglais, puisque les nurses d'outre-Manche leur psalmodiaient ces chansons délicieusement absurdes dès leur plus jeune âge.

Lewis Carroll a créé un véritable univers poétique et littéraire autour du Nonsense, grâce à l'invention des mots-valises, à l'utilisation des jeux de langage, au détournement intempestif des mythes de l'enfance, à l'humour décapant...

Durée: 1 heure environ

La lecture-concert est un spectacle à part entière, mais au dispositif scénique fixe et très léger. L'espace requis en est donc relativement indifférent, mais une bonne acoustique est par contre indispensable.

Création le 8 novembre 1993 à la Fondation Victor Lyon, Cité Universitaire de Paris- avec le concours du Centre National du Livre et du Journal Le Monde, qui a acheté la lecture à deux reprises.

Un Rêve d'Alice

spectacle jeune public
à partir de 6 ans

d'après *Alice au Pays des Merveilles*
et *Alice de l'Autre côté du Miroir*
de **Lewis Carroll**
et des Nursery Rhymes
(traduction Henri Parisot)

conception, mise en scène et interprétation:
Françoise Cuomo et Mireille Pinard

durée: 1 heure environ
projet adaptable à toutes sortes de lieux
espace scénique traditionnel facultatif

Vous tomberez dans le terrier du Lapin Blanc / **V**ous pleurerez de véritables mares
de larmes / **V**ous agrandirez les murs de votre maison / **V**ous vous allongerez
comme un télescope / **V**ous passerez par le trou de la serrure / **V**ous boirez le thé
chez les Fous / **V**ous ferez la course avec la Reine Rouge / **V**ous fumerez avec le
Bombyx / **D**isparaîtrons-nous en fumée? / **O**uvrez le livre avec nous, prenez les
mots de Lewis à la lettre / **E**t alors les mots se transformeront en valises...

création le 6 novembre 1992 à la bibliothèque Vivienne, Paris 2ème

Parcours du Théâtre du Livre

Ne figurent pas dans cet historique les spectacles, concerts, ateliers créés par le Théâtre de la Machinerie, mais seulement les manifestations tournées vers le livre et la lecture.

Bibliospectacles - 1992/1997 (jeune public)

conception, mise en scène et interprétation: Mireille Pinard et Françoise Cuomo

Création de dix bibliospectacles différents:

- *Un rêve d'Alice*
- *Les rescapés de la Tour*
- *La ré-création du monde selon Kipling*
- *Le Grand'Cirque de la Peur*
- *Drôle de Polar*
- *L'Ours*
- *L'Extraordinaire Voyage au pays des Neiges*
- *Les Minuscules*
- *Attrapons le Fou-Livre!*
- *L'Astroberg du professeur Spounoraz*

Cycles de lectures-concerts - 1993/94 - 1995 (adultes)

conception, montages et mise en espace: Françoise Cuomo et Bruno Edmond
avec comédiens, chanteurs, musiciens

- *Journal de Kafka (extraits)*
- *Alice Rencontre Lewis d'après Lewis Carroll*
- *le Nonsense, Swift, Carroll et Lichtenberg*
- *Dada - textes de Tzara, Ribemont-Dessaignes, Picabia, Arp, Schwitters*
- *Allemagne années 20 - textes de Döblin, Tucholsky, Brecht, Klaus Mann, Grosz*
- *Vienne années 20 - textes de Canetti, Musil, Zweig, Joseph Roth*
- *Les Jours de notre mort de David Rousset*
- *Moby Dick d'Hermann Melville*
- *Ulysse de James Joyce*
- *Au-dessous du volcan de Malcolm Lowry*

Cycle sur le thème de l'innocence:

- *Don Quichotte de Cervantès*
- *L'Idiot de Dostoïevski*
- *L'Amérique de Kafka*

Ont participé aux débats:

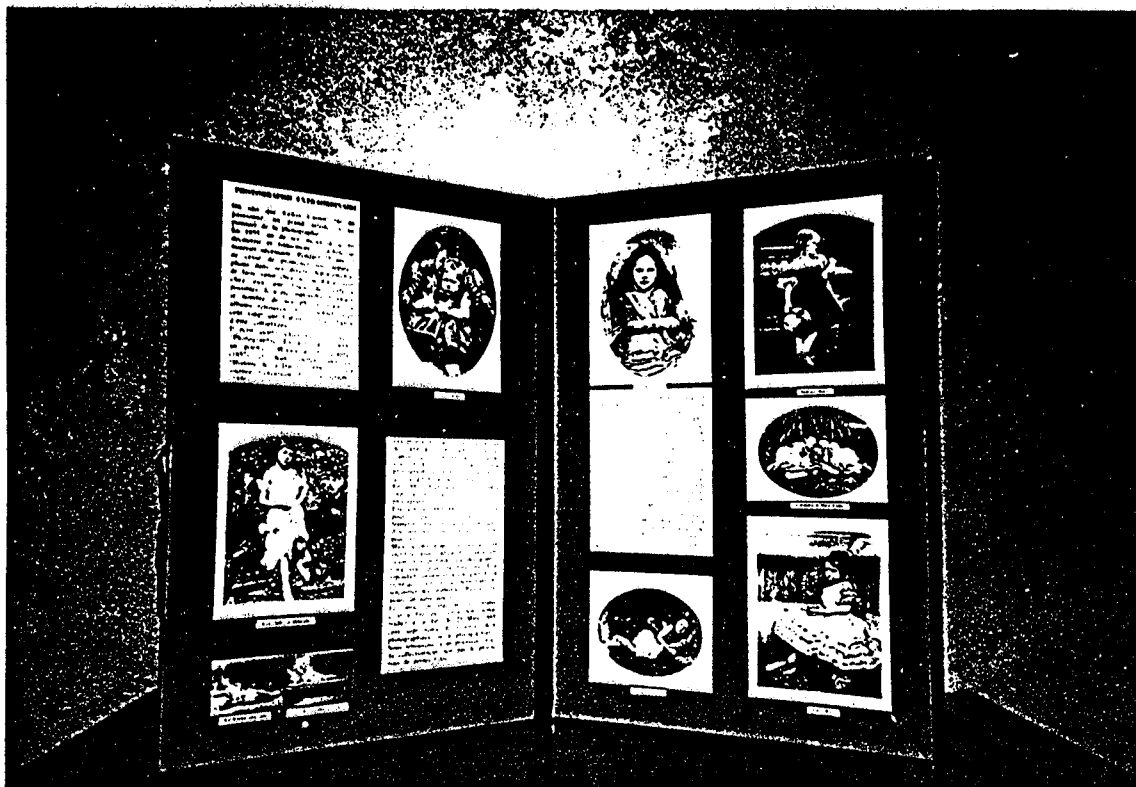
Antonin Liehm, directeur de la Lettre Internationale- Jean-Françoise Peyret, metteur en scène, traducteur- David Gabison, metteur en scène, comédien- Henri Béhar, universitaire, spécialiste de dada- Jean-Michel Palmier, universitaire, auteur- Lucia Bensasson, comédienne- Gilbert Badia, germaniste, historien- Heinz Schwarzingger, traducteur- David Rousset, écrivain- Emile Copferman, éditeur, biographe de David Rousset- Philippe Jaworsky, traducteur- André Topia, traducteur et spécialiste de Joyce- Maurice Nadeau, éditeur, directeur de la Quinzaine Littéraire- Carlos Serrano, universitaire- André Markowicz, traducteur- Jacques Cateau, universitaire, spécialiste de Dostoïevski- Georges-Arthur Glodschmidt, traducteur.

Ces lectures-concerts ont reçu le soutien du Centre National du Livre.

Chacun de ces bibliospectacles et chacune de ces lectures peuvent être repris, à l'exception des Jours de notre mort de David Rousset.

Pour les tarifs, nous consulter.

**-EXPOSITION-
« LEWIS CARROLL A LIVRE OUVERT »**



Composition : 12 couvertures de livres cartonnées et plastifiées à poser verticalement sur les tables, les nappes pour les recouvrir sont fournies.

Emplacement: 12 ml. **Transport :** 2 caisses 65/100 cm, 45 kg

Tarif location: 800 fr pour une seule semaine - 700 fr / semaine au delà

Valeur d'assurance : 15 000 fr.

Livre 1 :

Présentation Générale et portrait de Carroll.

Livre 2 :

Les années du presbytère :

Naissance de Carroll, sa famille, le presbytère de Croft, Théâtre, Magazines, école de Richmond puis de Rugby.

Livre 3 :

Oxford et l'enseignement.

Livre 4 :

Photographie Extraordinaire,

Textes sur son rapport à la photographie, reproductions de ses photographies, rencontre avec Alice Liddell.

« LEWIS CARROLL A LIVRE OUVERT »

(suite)

Livre 5 :

Ses amies enfant,

Textes sur sa relation aux enfants et plus particulièrement aux fillettes.

Livre 6 :

Un correspondant infatigable,

Lorsqu'il ne photographie pas, n'emmène pas ses amies au théâtre ou en barque, Carroll écrit...Son registre se termine au n° 98 721 soit au moins autant de lettres.

Livre 7 :

Les Alices,

Les différentes versions d'Alice et *De l'autre côté du miroir*.

Livre 8 :

Les illustrateurs,

Rapport de Carroll à l'illustration qui fait partie du texte, ses relations avec les illustrateurs.

Livre 9 :

Sylvie et Bruno, Fantasmagorie, poésies diverses,

Livre 10 :

Jeux et Inventions.

Carroll, le pamphlétaire,

citation d'un de ses textes : « Le nouveau Beffroi »

Livre 11 :

Autres Romans : La Chasse au Snark.

Livre 12 :

Mathématiques, Carroll logicien.

Bibliographie

INFORMATION / RESERVATION / CONTACT :

THEATRE DU DIAMANT NOIR

27 place de Montbernage 86000 POITIERS - FRANCE

Tél : 05 49 47 96 92 - Fax : 05 49 47 97 44

“EXPOSITION-LIVRE OUVERT”



Guy de Maupassant à Livre Ouvert

Les Galets d'Étretat, Le déjeuner des Canotiers, Médan, Flaubert, L'Oeuvre : Chroniques, contes et nouvelles, romans, Récits de Voyage, La maladie.

Lewis Carroll à Livre Ouvert

Les années du Presbytère, Théâtre, Magazines, Oxford, L'enseignement, Photographie Extraordinaire, Fillettes, Un correspondant infatigable, Alices, Poésies Diverses, Jeux et Invention, autres romans, Mathématiques, Logique.

François Rabelais à Livre Ouvert

Origine familiale, Engagement religieux, Schisme de l'église catholique, Pratiques médicales, Pantagruel, Voyages en Italie, Gargantua, Médecine itinérante, le Tiers-Livre, le Quart-Livre, le Cinquième-Livre.

FICHE TECHNIQUE



SA FORME :

L'exposition se présente sous forme de douze grands livres ouverts (56 x 76 cm) comprenant chacun deux pages qui seront posés verticalement sur des tables d'environ 90 cm de hauteur. Les tissus pour les recouvrir seront fournis ainsi qu'un plan d'installation.

SON CONDITIONNEMENT :

Deux colis de 65 cm X 1 m, Epaisseur 15 cm, 35 kg environ.

TARIF :

700 FR la semaine + Frais de port

VALEUR D'ASSURANCE :

10 000 F

ANNEXE :8
ELEMENTS DU JEU DU
“LAPIN BLANC”

ANNEXE 8
ELEMENTS DU JEU DU
PAPIN BLANC



Retrouve cette partie de
l'image dans le livre

Question illustration

Mais souvenez-vous, lorsque le lapin blanc effrayé par Alice laissa tomber ses gants et son éventail. Eh bien, il ne peut pas aller chez la Duchesse sans gants et sans éventail : aussi, revient-il les chercher.

Que vient rechercher le lapin blanc, pour aller chez la Duchesse ?

- * Un pot de confiture
- * ALICE
- * Son chapeau et sa montre
- * Ses gants et son éventail

Question texte

ANNEXE :9
ELEMENT DU CD-ROM DE
CHEZ SOFTWARE
SUR
“ALICE AU PAYS DES MERVEILLES”

ANNEXE 9
ELEMENT DU CD-ROM DE
CHEZ SOFTWARE
SUR
PALICE AU PAYS DES MERVEILLES

ALICE AU PAYS DES MERVEILLES

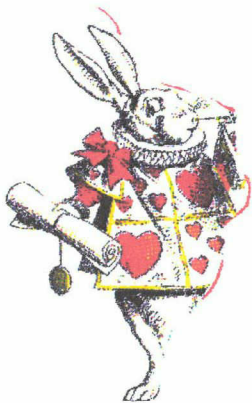
Kilko
Create



Il est le temps de tirer une
châli...

la
su
s Coctus

Carroll qui a marqué toutes les



aines

ts !
dire

Les Livres
Magiques



CONSULTATION GRATUITE AUTORISÉE DANS L'ESPACE DE L'ORGANISME HOULÉRIER.
PRÊT GRATUIT EXCLUSIVEMENT POUR L'USAGE PRIVÉ - CERCLE DE FAMILLE.
Autorisation valable uniquement pour le support UDAY, en date du 10/06/95, (sauf 1901)
Tous les autres droits réservés.

europress
SOFTWARE

Ubi Soft

IBM PC (ou compatible) 386 (486 recommandé)
4 Mo de RAM (8 recommandés)
Windows 3.1 / Windows 95
Lecteur de CD Rom
SVGA 256 couleurs
Carte sonore compatible Windows

Il est le temps de tirer une châli...

Dans la même collection:

L'île au Trésor	PC CD
Voyage au Centre de la Terre	PC CD
Princes Pan	PC CD



Présentation du cd-rom de chez Software sur "Alice au pays des merveilles", sorti en 1995.