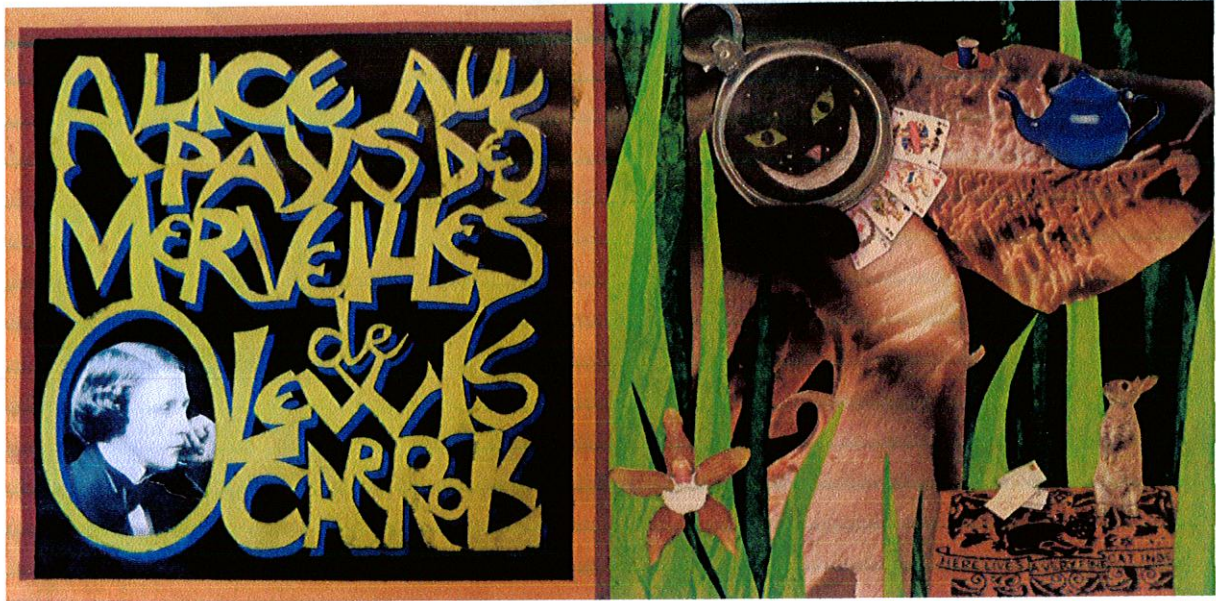


DOMINO



Je ferme les yeux. La nuit bascule.
Le reflet devient réalité.
Je deviens chat dans le creux du temps.
Funambule sur le fil des mots à scruter l'invisible
Pays des Merveilles.
Lewis Carroll pose ses cartes,
m'offre une tasse de thé et avec délicatesse disparaît.
Je suis prête à faire de la lune mon sourire.

Ce jeu est un prétexte pour visiter l'œuvre de Lewis Carroll.
En même temps je conçois l'illustration comme un acte créatif à part entière
qui prend naissance des mots et les imagine en les éclairant autrement.
Lewis Carroll conçoit l'illustration comme indispensable :
« ... what is the use of a book, without pictures or conversation ? »
s'interroge Alice au début du premier chapitre d' "Alice au Pays des
Merveilles".

Il dessine les illustrations pour l'exemplaire qu'il offre à Alice Liddell et ensuite, ne se croyant pas assez habile, il les confie à Tenniel pour l'édition de l'ouvrage.

Illustrer ce texte a toujours été pour moi un rêve ce voyage est si cohérent dans son absurdité, sans complaisance dans son ironie, inquiétant dans sa fascination !

L'utilisation du non-sens par Lewis Carroll nous ramène à l'enfance où le monde de l'adulte est perçu comme un casse-tête que l'enfant essaye de mettre en ordre, où les lois et leur logique apparaissent incompréhensibles, où ce qui est dit n'est pas souvent fait.

Alice s'accroche courageusement à son bon sens, elle perd pied, elle doute de son identité, elle n'arrête pas d'être petite pour devenir trop grande, maladroite et curieuse elle se confronte à la folie et à l'autorité jusqu'à s'affirmer, se révolter devant un simulacre de justice et retrouver ainsi sa réalité de petite fille.

C'est un récit que souvent, dans sa version originale, fait peur ou laisse les enfants perplexes et que les adultes sont beaucoup plus aptes à apprécier. D'où l'intérêt d'accompagner l'enfant dans ce voyage sur le fil tendu par Lewis Carroll et à travers les images du domino.

L'aventure est une connaissance réciproque sur le terrain d'une liberté gratuite, celle du jeu.

Un jeu où la règle principale est le regard et l'écoute. C'est ainsi que je l'ai conçu en travaillant sur le symbolique et la métaphore, en laissant libre cours aux associations, en prenant des petits chemins latéraux que les mots me montraient.

C'est ainsi que j'aimerais qu'il soit utilisé : en laissant les autres emprunter la route que j'indique pour qu'ils partent encore plus loin, en espérant qu'ils feront de mes détails des petits tremplins pour sauter dans leur propre imaginaire et le partager.

J'aimerais que les enfants aient surtout par le biais du jeu un espace de parole, que ce temps leur soit donné et tant pis pour les règles, pour le texte,

pour ce qui est conforme. On leur demande partout d'être dans la norme, offrez-leur la possibilité d'être simplement eux-mêmes.

« Alice aux Pays des Merveilles » est un pont que Carroll a tissé entre deux mondes pour que l'adulte n'oublie pas son enfance et l'enfance soit finalement protagoniste, parce que c'est elle qui pose les questions fondamentales, elle qui s'interroge sur le sens.

Carroll vivait serré dans son costume d'adulte et jouait à déjouer le bon sens de la société victorienne. Au même temps mathématicien de l'absurde et de la logique rigoureuse.

J'ai utilisé une technique mixte pour réaliser les illustrations, celle qui me semblait le mieux reproduire le mécanisme narratif : partir de la réalité de choses photographiées pour les placer dans un décor imaginaire, dans des postures inhabituelles pour qu'elles expriment « l'envers », le non-sens.

Chaque chapitre (à part le premier et le dernier) est représenté par deux images qui s'assemblent parce que, en les observant bien, elles ont des similitudes dans les couleurs, la texture du papier utilisé, la façon de composer l'image, la technique avec laquelle elles sont réalisées.

Souvent, lors de mes interventions auprès du public je me suis rendue compte qu'on manque beaucoup d'attention en regardant une illustration, souvent l'habitude concède peu de temps pour voir aussi ce qui se cache.

J'espère que le but de trouver ces similitudes aidera cette attention à se poser pour goûter aussi aux matières, entendre le bruissement des couleurs, percevoir l'espace et le mouvement, avoir envie de toucher.

Les pièces de ce domino ne sont pas des reproductions, mais des illustrations originales parce que c'est de plus en plus rare maintenant de pouvoir toucher quelque chose faite par les mains de l'homme, quelque chose d'unique, une œuvre qui porte en elle les qualités et les défauts de celui qui l'a créée. Est-ce que les enfants sont encore capables d'imaginer que quelqu'un a passé des heures et des mois à fabriquer tout ça avec des crayons, des papiers, des ciseaux, de la colle ?

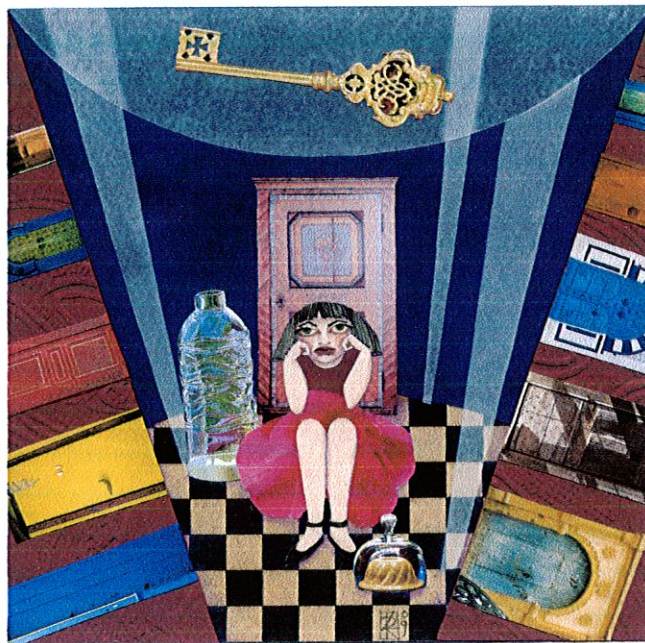
Chaque image est l'écho que les paroles de Carroll produisent en association libre : les larmes d'Alice créent des oiseaux robinet, le dodo s'improvise Hamlet et puisqu'il appartient à une race disparue, il peut se poser les questions fondamentales pendant que les autres tournent en rond... Le lapin blanc ouvre la porte de l'imaginaire à travers les livres et le temps s'affole, s'envole, se laisse dévorer.

A la fin il me restait une case à illustrer à côté de la signature, je m'y suis représentée pour pouvoir regarder dans le miroir l'enfant égaré dans un monde incompréhensible que je suis encore et que Alice incarne tellement bien.

Le déroulement du jeu est celui d'un domino traditionnel.

En assemblant les morceaux correctement par nombres et par images on retrouve l'histoire, mais ce que je souhaiterai vraiment c'est qu'on ne joue pas pour gagner, mais pour poser des questions et donner des réponses, pour se raconter d'autres histoires, pour se rencontrer et peut-être résoudre cette énigme que Lewis Carroll me semble poser entre les lignes :

assez grand pour avoir la clé,
assez petit pour pouvoir passer le seuil .



Laura Rosano