

ALICE

*Sophie Carreau de l'école Calmette
avec
les élèves de sa classe de CE1*

Projet CLEA 2017-2018
Imaginarium 93

Atelier d'écriture et de musique mené par le groupe
LIVING RUINS

Alice est une créature intelligente venue de Neptune. Rose et poilue, elle voit par des moyens que les humains ne connaissent pas... Elle n'a pas d'yeux. Il ne faut pas se fier à son aspect, Alice peut-être féroce et faire peur, ses oreilles et ses dents sont pointues. Elle se sent seule sur sa planète d'origine et veut découvrir la Terre.

Afin de faire décoller son appareil, elle doit prononcer des phrases codées qui dans notre langue pourraient être traduites de cette façon :

Le monstre à cape rouge saute en méchante voiture

La boule de poils creuse un petit chat pourri

Rosita mange une baignoire habillée

Le monstre poilu raconte la terre rose

Son voyage est long, mais arrivée à destination, par le plus grand des hasards, elle atterrit au Bourget. Elle découvre notre monde et son système de transport.

Elle monte dans un train qui est le RER B après avoir trouvé un ticket sur le sol... Dans le train, elle se sent mal, les rails font un bruit assourdissant, elle sent qu'elle est différente des humains, elle ressent de la honte. Elle va aux toilettes afin de se transformer et passer inaperçue. Elle descend au Blanc-Mesnil et trouve la gare laide et sale.

Elle décide d'avancer et marche au hasard des rues. Elle voit un cube gris et rouge. Avec son mode de perception extrasensorielle, elle découvre que cet endroit est un lieu d'apprentissage et que les humains le nomment école.

Tout est tellement différent de chez elle !

Elle va dans le bureau du directeur et le dévore afin de se transformer en lui. Elle change immédiatement les règles de l'établissement :

- La récréation est permanente

- La cantine est ouverte toute la journée

Les enfants courent partout ! Elle est satisfaite que les petits humains semblent heureux.

Elle sort et traverse la Cité Pasteur. Elle arrive au Forum, étrange place. Elle voit la tour d'une sorte de château et une grande flèche brisée. Ce sont sûrement les grands singes du paradis qui en jouant avec leurs arcs-bananes ont projeté sans le vouloir une flèche sur la Terre.

Elle s'avance vers la médiathèque. En y entrant, elle est très étonnée, c'est la première fois qu'elle voit des livres... Elle souhaite en emprunter pour les montrer aux Neptuniens. À cette fin, elle fait sa carte de bibliothèque et sort satisfaite.

Elle continue sa déambulation et pénètre dans le parc. Elle se dirige vers le toboggan. Elle en a peur. À l'intérieur, c'est comme un tunnel, tout noir, obscur et la descente est trop rapide.

Elle chasse les animaux qu'elle croise, les canards, les oies, les chiens et goutte l'eau du lac. Elle la trouve dégoûtante, trop chaude avec un goût de poubelle.

Par contre, elle aime les grands arbres et décide de rester un peu... elle se promène et trouve la sortie qui mène à la piscine sur l'avenue Aristide Briand.

Elle se transforme en maître-nageur dans le but d'entrer sans ennui. Il y a une odeur désagréable dans la piscine, une forte odeur de liquide vaisselle.

Elle va vers le jacuzzi et plonge à l'intérieur. Au contact de l'eau trop chaude, elle commence à fondre. En sortant, elle voit que l'eau est devenue rose, de la couleur de ses poils... Elle plonge ensuite dans l'eau plus froide du grand bassin. C'est tellement agréable, elle se sent bien.

En sortant, elle décide de voler au-dessus de la ville. En passant au-dessus du stade Jean Bouin, elle voit ce qu'elle croit être une piste d'atterrissage et qui n'est, en réalité, qu'une piste d'athlétisme.

Elle se pose et voit des individus taper dans un objet rond. Elle veut jouer elle aussi et se transforme en joueur. Comme elle ne sait pas faire, les autres la rejettent et elle se sent seule, si seule qu'elle décide de repartir à son vaisseau et de rentrer sur Neptune.