



WONDERLAND!

(Wonderland)

Musical

door

JAMES DEVITA

Muziek en liedteksten

BILL FRANCOEUR

vertaling

Rachel Levi

TONEELUITGEVERIJ VINK B.V.
(Grimas Theatergrime verkoop)
Tel: 072 - 5 11 24 07
E-mail: info@toneeluitgeverijvink.nl
Website: www.toneeluitgeverijvink.nl

VOORWAARDEN

Alle amateurverenigingen die het stuk: **WONDERLAND - WONDERLAND** gaan opvoeren, dienen in alle programmaboekjes, posters, advertenties en eventuele andere publicaties de volledige naam van de oorspronkelijke auteur: **JAMES DEVITA** te vermelden.

De naam van de auteur moet verschijnen op een aparte regel, waar geen andere naam wordt genoemd.

Direct daarop volgend de titel van het stuk.

De naam van de auteur mag niet minder groot zijn dan 50% van de lettergrootte van de titel.

U dient tevens te vermelden dat u deze opvoering mag geven met speciale toestemming van het I.B.V.A. Holland bv te Alkmaar.

Copyright: © Anco Entertainment bv - Toneeluitgeverij Vink bv

Copyright: ©2013 Anco Entertainment bv - Toneeluitgeverij VINK bv

Copyright: ©2002. Pioneer Drama Service

Niets uit deze uitgave mag verveelvoudigd en/of openbaar gemaakt worden door middel van druk, fotokopie, verfilming, video opname, internet vertoning (youtube e.d.) of op welke andere wijze dan ook, zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Het is niet toegestaan de tekst te wijzigen en/of te bewerken zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van I.B.V.A. HOLLAND bv te Alkmaar, welk bureau in deze namens de Uitgever optreedt.

Vergunning tot opvoering van dit toneelwerk moet worden aangevraagd bij het Auteursrechtenbureau **I.B.V.A. HOLLAND bv**

Postbus 363

1800 AJ Alkmaar

Telefoon 072 - 5112135

Website: www.ibva.nl

Email: info@ibva.nl

ING bank: 81356 – IBAN: NL08INGB0000081356 BIC: INGBNL2A

Geen enkele andere instantie dan het IBVA heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.

Auteursrechten betekenen het honorarium (loon!) voor de auteur van wiens werk door u gebruik wordt gemaakt!

Auteursrechten moeten betaald worden voor elke voorstelling, dus ook voor try-outs, voorstellingen in/voor zorginstellingen, scholen e.d.

Vergunning tot opvoering:

1. Aankoop van minimaal **15** tekstboekjes bij de uitgever.
2. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart (tevens bewijs van aankoop), met uw gegevens, naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
3. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Vergunning tot HER-opvoering(en):

1. U vult het aanvraagformulier in op www.ibva.nl of u zendt de aanvraagkaart met uw gegevens naar I.B.V.A. Holland. Uw aanvraag dient tenminste **drie weken voor de eerste opvoering** in bezit te zijn van I.B.V.A. Holland.
2. U krijgt daarop de nota toegestuurd. Na betaling wordt u de vereiste vergunning toegestuurd.

Opvoeringen zonder vergunning zijn niet toegestaan en strafbaar op grond van de Auteurswet 1912. Zij worden gerechtelijk vervolgd, terwijl de geldende rechten met 100% worden verhoogd. Het tarief wordt met 20% verhoogd voor opvoeringen waarvoor geen toestemming werd aangevraagd binnen drie weken voorafgaand aan de voorstelling.

Het is verboden gebruik te maken van gekregen, geleende, gehuurde of van anderen dan de uitgever gekochte tekstboekjes.

**Rechten BELGIË: Toneelfonds JANSSENS, afd. Auteursrechten,
Te Boelaerlei 107 - 2140 Bght ANTWERPEN Telefoon (03)3.66.44.00.
Geen enkele andere instantie heeft de bevoegdheid genoemde rechten van u te claimen, of te innen.**

PERSONEN:

Alice - Hetzelfde meisje dat het konijn achterna dook in zijn hol

Troubadour - Een middeleeuwse zanger (kan Wit Konijn zijn)

Moeder - De stem van moeder (vanuit coulissen)

Rode koning - Een slaapverwekkende monarch

Witte koning - Verdediger van de kroon

Rode koningin - Kwaadaardig, met vervelend humeur

Witte koningin - De goedheid zelve

Rode pionnen - Schaakstukken in handen van hun koningin

Witte pionnen - Idem

Madelief - Pratende bloem

Tijgerlelie - Idem

Roos - Idem

Bevoegd gezag 1 - Ziet er op toe dat alles juist is

Bevoegd gezag 2 - Helpt

Bevoegd gezag 3 - Ook

Omroeper - Alter ego van 1

Ump - Alter ego van 2

Vanger - Alter ego van 3

Verkoper - Gulle popcorn verkoper

Hoedje - De boodschapper van de witte koning

Twiedeldom - Geen standbeeld, met verstand van zaken

Twiedeldie - Tegenovergesteld, poëet

Conducteur - Regels zijn regels, reisgids

Touristen - Slaven van hun camera's

Kaartverkoper - Verkoopt natuurlijk kaartjes

Humptie Dumptie - Zeg hem niet dat hij op een ei lijkt

Eenhoorn - Verlangt naar macht en cake

Leeuw - Idem

Witte Ruiters - Verdedigt de eer van de witte koningin

Rode Ruiters - Verdedigt net zo goed de eer van de witte koningin

CM - Ceremoniemeester

De Verplichtingen - Een jazzy zangkoor

Ensemble - Dansers, fans, basketballspelers, toeristen etc...

NOOT:

Als je voor een jong publiek speelt kun je overwegen om van de troubadour een wit konijn te maken. Soms wordt in het script ook verwezen naar het Witte Konijn.

N.a.v. de voorstellingen door Rijswijks Jeugdtheater is er een Nederlandstalige oefen CD gerealiseerd. Deze CD is alleen te koop i.c.m. aanschaf tekstboekjes, partituur / originele instrumentale CD uitgever.

OVERZICHT MUZIEK:

- # 1 Alice in Wonderland Proloog – Troubadour, Ensemble
- # 1b Door de spiegel – Instrumentaal
- # 2 Wauwelwokie – Rode Koning, Rode Koningin, Witte Koning, Witte Koningin, Pionnen, Alice
- # 2a Trompet – Instrumentaal
- # 3 Schaakmat – Rode Koningin, Alice, Pionnen
- # 3b Neem me mee naar het spel – Instrumentaal
- # 3c Neem me mee naar het spel – Instrumentaal
- # 4 De Walrus en de Timmerman – Twiedeldie en Twiedeldom, Alice
- # 5 Met het treintje – Rups, Speelkaarten, Alice
- # 6 Alles is mogelijk – Witte Koningin, Schaakstukken, Alice
- # 6a Humptie Dumptie zat op het hek - Alice
- # 7 Ik was een goed ei, maar toen werd ik slecht – Humptie Dumptie, Dixie Kippetjes
- # 7a Alice in Wonderland Reprise – Wit Konijn, Ensemble

PAUZE

- # 8 Ent'Acte Alles is mogelijk – Instrumentaal
- # 8a Trompet - Instrumentaal
- # 9 Hiep, hiep, hoera – Witte Koning, Hoedje, Schaakstukken
- # 10 Stap voor Stap – Alice, Witte Ruiters, Rode Ruiters
- # 10a De Missverkiezing – Instrumentaal
- # 11 Je bent verantwoordelijk – het bevoegd gezag, Schaakstukken
- # 11a Exit Muziek - instrumentaal
- # 11b Door de spiegel - instrumentaal
- # 12 Was het echt maar een droom? – Alice
- # 13 Doek/ Applaus – Instrumentaal
- # 13a Alice in Wonderland Epiloog – Wit Konijn, Ensemble

NOOT:

Voor de vertaling van Jabberwocky is gebruik gemaakt van de vertalingen 'Wauwelwok' van Alfred Kossmann & C. Reedijk (1947) en 'Krakelwok' van Westervarder & René Kurpershoek (1982)

SCÈNE OVERZICHT:

Proloog - Alice speelt een spelletje schaak met haar kat en voor ze het weet is ze in Wonderland.

Eerste vak - Alice ontmoet de levende Schaakstukken. Nieuwsgierig en nieuwsgieriger.

Tweede vak - Alice wordt een pion in het spel en is vastbesloten koningin te worden. Er zijn bloemen die praten en ze wordt beoordeeld door het Bevoegd Gezag.

Vierde vak - In je eerste beurt mag je een vak overslaan. Ze schuift naar het vierde vak en ontmoet Twiedeldie en Twiedeldom.

Vijfde vak - Alice ontmoet een humeurig ei.

Zesde vak - De Leeuw en de Eenhoorn vechten om de kroon, maar Alice triomfeert.

Zevende vak - De Ruiters strijden met elkaar, maar opnieuw triomfeert Alice

Achtste vak - Koningin zijn is toch niet zo leuk als Alice dacht en voor je het weet is ze weer terug bij haar kat.

PRODUCTIE NOTITIES:

Van de makers van de originele productie.

Decor:

Je kunt de encenering simpel houden, of juist heel fantasierijk. Dit is aan de regisseur om te bepalen. Met weinig middelen kan deze voorstelling al gespeeld worden. Een leunstoel en een schaakspel in het begin en later in ieder geval een vlak op de vloer dat steeds het nieuwe vak op het schaakbord voorstelt.

In de originele productie werden alle wisselingen voor het oog van het publiek gedaan. Alle acteurs droegen een neutraal, uniform kostuum. Door gebruik te maken van hoedjes, jassen, maskers en rekwisieten konden ze op het podium snel wisselen van de ene naar de andere rol. Het publiek mocht dit allemaal gewoon zien. Natuurlijk kan het op 1001 andere manieren, net wat je fantasie en budget toelaat.

Kleding en rekwisieten:

Je kunt met deze voorstelling twee kanten op. Een klassieke invulling, met klassieke kostuums, of juist heel modern. De schaakstukken kunnen echt aangekleed worden als schaakstukken, of je kunt de spelers petjes geven waarop staat 'pion', 'paard', 'toren' etc... Alice kan het meisje zijn met de blauwe jurk, of een moderne puber met spijkerbroek, een hip rokje, etc. De Troubadour kan vervangen worden door Het Witte Konijn, als je de bekende figuren uit Alice in Wonderland iets meer wilt benaderen. Het rode boek in de proloog kan 'Alice in Wonderland' of 'Alice in Spiegelland' heten.

De reis van Alice door het schaakspel:

Er zijn een aantal momenten in de voorstelling waarop Alice besluit haar avontuur voort te zetten. Iedere nieuwe stap moet op een bepaalde manier gemarkeerd worden. Het is aan de fantasie van de regisseur en de acteurs om hier een speciaal moment van te maken. Er kan gewerkt worden met geluidseffecten en lichtovergangen. Het ensemble kan Alice toejuichen en haar aankomst op een nieuw vak bevestigen door haar aan te moedigen of te juichen.

Het is handig om een vak op de vloer te maken, dat fungeert als 'thuishonk' en dat steeds het nieuwe vak voorstelt. Je kunt hier een puntentellingbord bij zetten, waarmee je steeds het nieuwe nummer laat zien. Alice zou dit bord steeds kunnen omdraaien, zodat het publiek ziet dat ze weer in een 'hoger' vak terecht is gekomen. Deze overgangen mogen met een vette knipoog, want Alice komt in feite natuurlijk steeds op hetzelfde vak uit. Alleen de acteurs wisselen.

De Rode Koning:

Wanneer de Rode Koning tijdens 'Wauwelwokkie' in slaap valt moet hij een plekje krijgen waar hij de rest van de voorstelling kan blijven liggen. In feite droomt hij alles wat Alice meemaakt en is zij een figurant in zijn droom. Als hij wakker wordt, gaat Alice terug naar huis. In de originele productie werden de benen van de koning vervangen door een paar losse benen (broek en schoenen), zodat de acteur vrij was om andere rollen te spelen en niet de hele voorstelling hoefde te blijven liggen. Af en toe horen we wel het gesnurk van de koning. Door de benen en het gesnurk, onthoudt het publiek dat de koning daar nog steeds ligt te slapen.

ERSTE AKTE

Bij aanvang. Het podium is donker. Muziek #1. Alice in Wonderland- proloog.

Het ensemble, met uitzondering van de troubadour komt op in uniforme, neutrale kleding. Ze vormen een standbeeld achter Alice. Alice wordt verlicht met een klein spotje. Ze zit in een leunstoel, die gemakkelijk af kan worden gereden. Ernaast een tafeltje met een uitvergroot schaakspel, dat duidelijk te zien is. Alice speelt schaak tegen de poes Kitty. Er ligt ook een boek op de stoel, dat correspondeert met het rode boek dat de witte pion in de volgende scene bij zich draagt. Alice bladert af en toe in het boek terwijl ze nadenkt over haar volgende zet. Een volgende spot gaat aan voor de troubadour, in klassieke renaissanceachtige kledij. Hij heeft een luit of een gitaar bij zich. Hij beweegt zich in de richting van Alice terwijl hij zingt.

TROUBADOUR (zingt)

Alice in Wonderland
Val in slaap en neem mijn hand
Je ziet, jouw dromenland
Komt in een tel, dichtbij

Alice in Wonderland
Een fonkelster van diamant
Je hoeft niet bang te zijn
Met mij aan je zij

Een sprookjesbos? Mysterie?
Een wervelende fantasie
't avontuur dat voor ons staat
Wanneer je door de spiegel gaat

(spelers komen tot leven en zingen mee)

Alice in Wonderland
Een fonkelster van diamant
Je hoeft niet bang te zijn

Met mij aan je zij

Alice in Wonderland

Val in slaap en neem mijn hand

Je ziet, jouw dromenland

Komt in een tel, dichtbij

Komt in een tel, dichtbij

(licht op gaasdoek weer uit. Wonderland is niet meer te zien)

TROUBADOUR: Je ziet, jouw dromenland. Komt in een tel, dichtbij

MOEDER: *(stem vanuit de coulissen)* Alice, heb je je al omgekleed?

We vertrekken over vijf minuten. Alice!

ALICE: Het is jouw beurt Kitty. Schiet wel een beetje op, anders krijgen we het spelletje nooit af!

MOEDER: Alice, doe die kleren uit en trek een nette jurk aan!

ALICE: Nog één minuutje mam. *(tegen Kitty)* Ik haat het om een spelletje niet uit te spelen.

MOEDER: En kam je haar. Heb je je haar gekamd?

ALICE: Ja, ik heb mijn haar gekamd! Wat zeg je Kitty? Jeetje, ik begrijp geen woord van wat je zegt. Dat is wel een slechte gewoonte van je, wat je ook bedoelt, ik hoor niets anders dan gespin. Als je nou alleen zou spinnen als je JA bedoelt, en zou miauwen als je NEE wilt zeggen, dan zou het al een stuk makkelijker zijn om je te begrijpen. Nou, schiet op, het is jouw beurt!

MOEDER: En doe die laarzen uit! Heb je me gehoord? Je gaat niet mee zolang je die laarzen aanhebt.

ALICE: Ok, ik doe het al! *(zachter)* Majesteit! *(Kitty laat een pion omvallen)* Oh, jij gekke, gekke Kitty. Kijk nou toch wat je gedaan hebt. Dat is toch geen eerlijk spelletje? Ik zou je eigenlijk moeten straffen, weet je dat?

MOEDER: Alice!

ALICE: Maar ik spaar al je straffen op. Ik vergeet ze niet, maar ik... Hmmm... Wat zou er gebeuren als moeder al mijn straffen op zou sparen? Dan zou ik denk ik naar de gevangenis moeten.

MOEDER: Alice! Ben je zover?

ALICE: Maar ik stuur jou niet naar de gevangenis. Ik stuur je naar Wonderland. En dan krijg je meteen spijt van al je kattenkwaad, want in Wonderland is niets wat het lijkt. Alles is er omgekeerd.

MOEDER: Alice, zo komen we te laat! Moet ik je soms komen halen?!

ALICE: *(ook boos)* Als ik aan de andere kant van de spiegel kon komen zou ik alle lakens uitdelen en de regels bedenken! *(muziek*

#1a. Door de spiegel) Oh, laten we doen alsof Kitty, laten we doen alsof we aan de andere kant van de spiegel konden komen. Ik wilde dat ik kon zien wat er aan de andere kant van de spiegel is! Voor één keer zou ik willen doen wat ik wil doen! Ik zou willen dat ik zo door de spiegel kon stappen en voor altijd daar kon blijven! *(de kamer verandert voor de ogen van het publiek in Wonderland. De spelers uit de volgende scene komen op in hun kostuums. Er is chaos. De spelers lopen om Alice heen en fluisteren teksten uit de volgende scene. De stoel wordt draaiend afgereden, net als het tafeltje, terwijl de dialoog tussen Alice en haar moeder doorgaat. Alice tolt rond, tussen en buiten het ensemble. Twee spelers houden een spiegel vast (alleen het frame) en tollen ook rond. Een witte pion komt op met het rode boek)* O jee! Kitty! Kitty, waar ben je?

MOEDER: Alice? Alice, waar ben je?

ALICE: Wat gebeurt er? Help! Iemand help!

MOEDER: Alice?

ALICE: Kitty!

MOEDER: Alice!

ALICE: Kitty? Waar ben je? Kitty? Wat gebeurt er? Waar zijn al m'n spullen gebleven? *(het frame van de spiegel wordt voor Alice neergezet. Aan het eind van haar laatste zin, staat de spiegel recht voor haar, zodat ze door het frame kan starten. Een magisch geluid, brekend glas (staat op CD) Alice is nu in Wonderland. De acteurs gaan af met de spiegel. Alice tolt steeds langzamer, zich afvragend waar ze is. De schaakstukken, in ieder geval de Rode Koning en Koningin, de Witte Koning en Koningin en een aantal pionnen, zitten de witte pion achterna om het boek af te pakken. Zij zien Alice niet)*

RODE KONING: Ik ben de koning! Geef hier dat boek!

WITTE KONING: Ik ben ook koning hoor, dat je het weet!

RODE KONINGIN: Oh, houd toch op!

ALICE: Misschien kunnen zij me vertellen waar ik ben

WITTE KONINGIN: *(tegen pion)* Kom hier schatje

RODE PION: Ik heb het eerst gevonden, het is van mij!

WITTE PION: Het is van iedereen!

ALICE: Sorry, mag ik misschien...?

RODE PION: Er is toch niemand die het kan lezen, dus wat maakt het uit!

RODE KONING: Wel, alle bakkebaarden nog aan toe! De eerstvolgende die...

RODE KONINGIN: Je hebt niet eens bakkebaarden

RODE KONING: Oh

RODE PION: Geef hier! (*pakt het boek*)

WITTE KONINGIN: Liefje, volgens mij moet je iets doen (*tegen witte koning*)

WITTE KONING: Oh...uh... ja... Ahem.... Kinderen? (*tegen rode pion*) Kan ik jou even spreken? (*pion trapt op zijn voet*) Ow!

WITTE PION: Geef terug! (*grijpt naar het boek*)

ALICE: Ehm... hallo!

WITTE KONING: Het is niet erg aardig om zoiets te doen!

ALICE: Hallo iedereen

WITTE KONING: Geweld lost nooit iets op

ALICE: Pardon...

WITTE KONING: Niet dat er iets opgelost moet worden

ALICE: (*harder*) Ik zei... pardon!

SCHAAKST: (*kijken allen naar Alice en het geruzie stopt onmiddellijk. Ze gillen het uit, stappen allen tegelijk naar achteren. Bang*) Ahhh!

ALICE: Hallo!

RODE KONINGIN: (*neemt de leiding*) Hoezo hallo? Wie slaat er zo'n toon tegen me aan?

RODE KONING: Wie ben je?

WITTE KONINGIN: Ja meisje, wie ben je?

WITTE KONING: En wat doe je hier?

RODE KONING: Ja!

WITTE KONINGIN: Wat?

RODE KONINGIN: Wat?

RODE KONING: Wat?

Als u het hele stuk wilt lezen dan kunt u via www.toneeluitgeverijvink.nl de tekst bestellen en toevoegen aan uw zichtzending.

Voor advies of vragen helpen wij u graag.

 info@toneeluitgeverijvink.nl

 072 5112407



“Samenspelen” is ons motto