

**LE
SCRIPT
—ARIUM
[2019]
- le rêve**

« Les rêves sont la littérature du sommeil » — JEAN COCTEAU

CAHIER PÉDAGOGIQUE
À L'ATTENTION DE L'ENSEIGNANT(E)

théâtre
le clou!

UN PROJET D'ÉCRITURE, DE LA CLASSE À LA SCÈNE

Plus qu'un spectacle, *Le Scriptarium* est à la fois un projet éducatif, social et artistique, qui s'adresse aux jeunes de secondaire 3 à 5. Incubateur foisonnant, *Le Scriptarium* permet aux adolescents de découvrir des courants artistiques, littéraires ou philosophiques et valorise la prise de parole dans un projet collectif de création.

Chaque année, le Théâtre Le Clou invite une personnalité inspirante à participer à l'idéation du projet de médiation et du spectacle *Le Scriptarium*.

Ce commissaire propose un univers, un thème ou une forme d'écriture que les adolescents explorent en classe. Inspirés par cette proposition artistique, plus de 1 500 adolescents prennent la plume et plongent dans ce projet d'écriture. Après une première sélection de textes en classe, les professeurs envoient les coups de cœur de leurs élèves. Un comité artistique sélectionne ensuite 24 jeunes auteurs qui sont conviés à participer à un stage de création intensif auprès de professionnels du milieu théâtral.



Le Scriptarium 2018. © Jean-Charles Labarre, spinprod.com

C'est à partir de leurs textes, de leur parole et de leur univers que se construit chaque printemps un spectacle présenté devant des centaines d'adolescents au Théâtre Denise-Pelletier (Montréal) et au Théâtre jeunesse Les Gros Becs (Québec). **Dans cet espace, tout est possible : dialogue, poésie, chanson, récit ou manifeste... Ce qui se retrouve sur scène est le résultat d'un long processus de création durant lequel le jeune découvre le théâtre de création!**

Cette année, *Le Scriptarium 2019* plonge les adolescents au cœur d'un sujet qui captive **Didier Lucien** : le rêve. Pour cette deuxième édition, notre commissaire propose ceci aux jeunes auteurs : « **Si vous pouviez écrire l'histoire du rêve de votre prochaine nuit, quelle serait-elle?** »

Pour vous permettre d'accompagner vos étudiants dans le vaste monde de l'onirique, vous retrouverez dans les prochaines pages des notions sur le rêve, des œuvres qui s'en inspirent et les éléments que l'on retrouve dans ces hallucinations nocturnes.

Bonne lecture!



Depuis sa sortie de l'École nationale de théâtre, Didier Lucien s'est taillé une place de choix dans le cœur du public. Il connaît le succès au théâtre comme à la télévision et au cinéma. Au grand écran, il a joué dans plusieurs films dont *La maison des étranges*, *Dans une galaxie près de chez vous*, *L'âge des ténèbres*, *French Kiss*, *Les affamés* et *Émilie* qui a été aussi une websérie. Il a également été très présent à la télévision où il a fait voir son grand talent de comédien dans notamment *Bouledogue Bazar*, *Jasmine*, *Omertà*, *Histoire de filles*, *Durocher le milliardaire*, *Catherine*, *Pure laine*, *Les Sioui-Bacon*, *Vrak la vie*, *Un sur 2* et *Féé-Éric*. Il a été chroniqueur à l'émission *La revanche des nerdz* et animateur-comédien-auteur pour l'émission *Le 9,5*. Au théâtre, on a pu l'applaudir dans une vingtaine de pièces dont *Ladies'night*, *Pour les dix sous de liberté*, *Amour, cul et violence*, *La charge de l'original épormyable*, *Il n'y a plus rien* et *La cage aux folles*. Plus récemment, Didier a participé au tournage de la série américaine *The Art of More* interprétant le rôle de Joseph Chukwu, aux côtés de Dennis Quaid, Cary Elwes et Kate Bosworth. Il a aussi tourné sur *Les affamés*, dernier film de Robin Aubert et sur les saisons 1 et 2 de *Marche à l'ombre*. Plus récemment au théâtre, Didier Lucien a écrit, mis en scène et interprété un spectacle solo *Le Dictateur*, il a aussi participé à la pièce *Camillien Houde* à l'Espace Libre aux côtés de Pierre Lebeau, Évelyne Rompré et Josée Deschênes.

POUR VOUS FAMILIARISER AVEC LE TRAVAIL DE DIDIER LUCIEN

- **Créateur**
 - **Entretien avec Didier Lucien**
Il parle de son spectacle « *Ai-je du sang de Dictateur?* » présenté à l'Espace Libre en 2017.
<https://www.lafabriqueculturelle.tv/capsules/8188/didier-lucien-incarner-un-passe-inconnu>
 - **La chaîne « *Didier Ze mime* »**
On y retrouve près 300 capsules sans parole créées par Didier Lucien et Robert Boulos.
<https://www.youtube.com/watch?v=5H0Ht2qX4WM>
- **Comédien**
 - **Extrait de la série *Pure Laine***
Il incarne le personnage principal Dominique, un professeur d'histoire d'origine haïtienne.
<https://www.youtube.com/watch?v=0pAgQbEmJWA&t=194s>
 - **Extrait de la série *Caméra Café***
Il incarne un nouvel employé subissant les maladroites racistes d'un collègue.
<https://www.youtube.com/watch?v=ERbN2yHTwe0>
 - **Bande-annonce du film *Les affamés***
Il incarne le meilleur ami du personnage principal.
<https://www.youtube.com/watch?v=hoZaB6gN69E>

Vous qui me lisez,

Je sais que chacun de vous est unique et justement parce que vous êtes différents de moi, vous m'intriguez. Qui êtes-vous?

Et si vous me parliez de vous le plus honnêtement possible? Si vous pouviez me raconter vos joies, vos angoisses, vos victoires et vos échecs, le feriez-vous? Sûrement pas! Et si, pour que vous gardiez une part de mystère, nous changions la méthode pour que vous vous révéliez? Si je vous disais que, pour en savoir plus sur vous, puisqu'on ne peut juger quelqu'un par le contenu de ses rêves, j'aimerais avoir accès à vos « subconsciences ». Qu'est-ce qui anime vos rêves? Comment se déroulent-ils? Qui sont ceux qui vous visitent? Pouvez-vous me décrire les lieux? Et si vous aviez le pouvoir de me faire rêver à partir de vos rêves?

Depuis toujours, je suis fasciné par mes voyages nocturnes dans cet autre monde où la logique et les lois de la physique ne s'appliquent plus, mais où les sentiments et les émotions se présentent à l'état sauvage, sans les barrières de la bienséance qui nous sont imposées par la société dans laquelle nous vivons.

Qu'est-ce qu'un rêve? Un moyen de communication avec les dieux? Des messages de notre subconscient à notre conscience? Des divagations, des distorsions de nos préoccupations? Des révélations cryptées? Ce n'est peut-être même pas cela... ou tout ça en même temps. Quoiqu'il en soit, j'ai l'impression que ce que nous révèlent les grands artistes provient de cette fabuleuse source cachée en nous.

Vous qui me lisez, même si cela peut vous paraître invraisemblable, je rêve de visiter vos têtes.



Didier Lucien

« Peu importe, on n'est pas obligés de comprendre pour aimer. Ce qu'il faut, c'est rêver! »
- DAVID LYNCH

« Construction de l'imagination à l'état de veille, pensée qui cherche à échapper aux contraintes du réel. »

— LE PETIT ROBERT 2013 —

Le rêve est un ensemble d'hallucinations et d'émotions créé librement par le cerveau et qui se produit majoritairement durant l'état de sommeil paradoxal. Lorsque nous rêvons, les fonctions instinctives et primitives sont très actives tandis que les fonctions rationnelles et logiques sont moins sollicitées. C'est ce qui explique le côté décousu, surprenant, sans limites et non censuré de cette activité hallucinatoire. L'inépuisable liberté et le potentiel métaphorique offerts par le rêve sont le terrain parfait pour laisser vos étudiants plonger dans le monde de la création.

- **Capsule de vulgarisation (3 minutes) :**
« Pourquoi les rêves sont-ils si bizarre? » par Daily Geek Show
<https://www.youtube.com/watch?v=wfb6p0MagPE>

La fascination pour le rêve a traversé les siècles, les cultures et les croyances. Déjà dans l'Égypte ancienne, on répertoriait les rêves pour y détecter des messages prémonitoires envoyés du monde de l'invisible. Les oracles de la Grèce antique disaient décrypter les avertissements des Dieux transmis à travers les rêves. C'est au grec Artemidore de Daldis (1^{er} siècle av. J.-C.) que l'on doit la création de l'oniromancie, l'étude des rêves. Pour ce faire, il a répertorié plus de 3 000 rêves qu'il classait rigoureusement selon un système qu'il a inventé. C'est d'ailleurs ces écrits qui ont inspiré les travaux de Freud sur le rêve, l'inconscient et qui ont mené à la psychanalyse.

« Le dieu a créé les rêves pour indiquer la route au dormeur dont les yeux sont dans l'obscurité »

— PAPYRUS ANONYME —

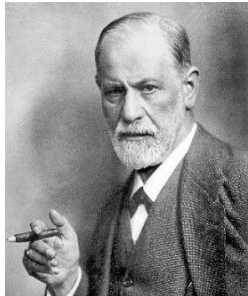
Encore aujourd'hui, il est commun, au matin venu, de naviguer sur la toile pour tenter d'interpréter un intrigant rêve. De tout temps et de toute culture, les humains prennent plaisir à partager les spectacles nocturnes que leur cerveau ont imaginés. Peut-être est-ce par divertissement ou encore pour s'évader de la dureté du monde.

PISTES DE DISCUSSION AVEC VOS ÉLÈVES :

- Qui se souvient de ses rêves?
- Que connaissez-vous sur le rêve?
- Avez-vous déjà tenu un carnet de rêve?
- Selon vous, à quoi servent les rêves? Ont-ils un sens? Une fonction? Il n'y a pas de bonne réponse, c'est une conviction personnelle.
- Vous arrive-t-il de contrôler vos rêves?
- Vous arrive-t-il d'être gêné ou bouleversé par vos rêves?
- Est-ce qu'il y a des choses auxquelles on ne peut pas rêver?
- Qu'est-ce qui distingue le rêve de la réalité?

AUTOUR DU RÊVE...

Le rêve est depuis toujours une source d'inspiration infinie pour de nombreux artistes, chercheurs et curieux. Voici un petit tour d'horizon de pratiques qui s'articulent autour du rêve.



LA PSYCHANALYSE

Sigmund Freud, le père de la psychanalyse, a mis le rêve au cœur de ses théories sur l'inconscient, le nommant même *la voie royale vers l'inconscient*. Selon ses recherches, les rêves sont l'expression de désirs enfouis ou d'envies refoulées. Par mécanisme de défense, le rêveur transforme ces désirs en métaphores pour pouvoir les vivre à travers le rêve. Bien que les théories sur la fonction révélatrice des rêves soient manifestement contestées par les scientifiques, plusieurs des ouvrages sur l'interprétation des rêves sont nés suite aux travaux de Freud.

- **Capsule sur le rêve (11 minutes) :**

Extrait de l'émission *Second regard* de Radio-Canada

<https://www.youtube.com/watch?v=4k5IG3aYleo>



LA NEUROSCIENCE

Bien qu'elle puisse mesurer les effets de rêver sur le corps, la neuroscience n'arrive toujours pas à trouver sa fonction. Certaines recherches proposent que l'absence de réception de stimuli externes force le cerveau à imaginer des sensations pour préparer l'individu à l'état de conscience au réveil et au possible danger durant son sommeil. D'autres pensent que le rêve permet de consolider des informations ou d'estomper les émotions vécues dans la journée. Plusieurs proposent aussi que ce ne soit que des images aléatoires complètement inutiles.

- **Capsule de vulgarisation (3 minutes)**

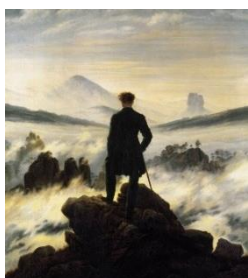
« À quoi servent les rêves? » présenté par *Tu mourras moins bête* – ARTE.

https://www.youtube.com/watch?v=IQYeUf_EIOU

- **Article proposant 4 hypothèses sur la fonction du rêve selon Antonio Zadra.**

« Pourquoi rêve-t-on? » de Mathieu Perreault, *La Presse*, publié le 16 novembre 2008.

<http://www.lapresse.ca/vivre/sante/200811/16/01-801196-pourquoi-reve-t-on.php>



L'errance du rêveur
Caspar-David Friedrich

LE RÊVEUR LUCIDE

Les rêveurs lucides peuvent contrôler ou modifier leur propre rêve pour en faire le scénario de leur choix. Ces gens perçoivent de manière lucide ce qui se déroule dans leurs rêves, mais sont conscients qu'ils sont endormis. C'est avant tout pour le plaisir de vivre des sensations nouvelles ou pour résoudre des problèmes que les rêveurs lucides

tendent de contrôler leurs rêves. Même que certains athlètes utilisent ce genre de techniques pour pratiquer des gestes d'une grande précision. Des recherches indiquent que pour certaines aptitudes, pratiquer une activité dans les rêves permet une amélioration similaire à une pratique physique. Les chercheurs en neurosciences utilisent énormément ce type de personnes puisque, grâce à un code de mouvements de leurs paupières, ils peuvent communiquer avec le monde conscient en dormant. Nombreux sont ceux qui ont déjà eu quelques rêves lucides. Par contre, de tous les rêveurs lucides, rares sont ceux qui arrivent à contrôler leurs rêves de manière récurrente. Il existe de nombreuses méthodes pour apprendre le rêve lucide, la première étape consiste à tenter de voir ses mains dans son rêve.

- **Documentaire - Recherches scientifiques sur les rêveurs lucides (52 minutes)**

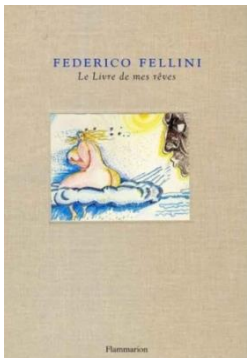
« *Le mystère des rêves lucides* » 4 janvier 2014 à ARTE

<http://www.levraipost.fr/8738-le-mystere-des-reves-lucides-arte>



LA TRIBU DES SÉNOÏS

Appelé « Peuple du rêve », ce peuple vivait dans une forêt de Malaisie et organisait sa vie autour du rêve. Chaque matin, tous se réunissaient autour du feu pour se raconter leurs rêves. Ils tentaient de les interpréter et d'agir en conséquence. Ce qui se déroulait dans les rêves avait autant d'importance que ce qui se déroulait dans le monde concret. Par exemple, si durant la nuit quelqu'un rêvait de relations sexuelles, il fallait que ce dernier aille jusqu'à l'orgasme dans la réalité et remercie ensuite l'amante ou l'amant par un cadeau. Chez les Sénoïs, le monde onirique était riche d'enseignements. Entre autres, ils y apprenaient à combattre leurs peurs. Ainsi, si un enfant avait peur d'un tigre durant son sommeil, on lui enseignait à retourner le combattre dans son prochain rêve pour vaincre cette peur. Les Sénoïs suscitèrent la curiosité des ethnologues, car leur société ignorait la violence et les maladies mentales. Ce peuple pacifique ignorait les conflits et n'aspirait à aucune conquête guerrière.



De 1960 aux années 1990, le cinéaste Federico Fellini a noté et dessiné ses rêves dans *Le Livre de mes rêves*

LES CARNETS DES RÊVES

Dans les exercices de croissance personnelle ou de thérapie, il est souvent suggéré de tenir un carnet des rêves. C'est un journal personnel dans lequel les gens notent ou dessinent les souvenirs qu'ils ont de leurs rêves. Il est recommandé de faire cette écriture spontanée dès le réveil, sans sortir du lit, et en évitant les sources de lumière intenses. L'écriture doit se faire sans jugement de ce qui est bon ou mal, logique ou non. Parfois, il ne contient que des fragments, des impressions, des dessins ou des émotions. L'auteur peut ensuite, à sa guise, tenter d'interpréter ses rêves et voir les récurrences.

- **Banque de rêve d'Antonio Zadra**, professeur au département de psychologie de l'Université de Montréal

<http://singulier.info/rrr/zad.html>



Le rendez-vous des amis
Max Ernst

LE MOUVEMENT SURREALISTE

Né en France au début du XXI^e siècle, ce mouvement artistique refuse la suprématie de la raison, en développant des modes de création où le rêve, l'inconscient, l'hypnose, les associations libres et les forces psychiques sont au cœur du processus. Les surréalistes souhaitent libérer l'homme et la littérature du contrôle de la raison en s'appuyant sur le refus de toute construction logique de l'esprit et en préférant les valeurs irrationnelles du rêve, de l'absurde, du désir et de la révolte. Ils veulent permettre à leur imagination de s'exprimer librement. Pour ce faire, les auteurs surréalistes utilisent différentes techniques telles que l'hypnose, l'écriture automatique, le cadavre exquis et l'écriture de rêves.

« SURREALISME n.m. Automatisme psychique pur par lequel on se propose d'exprimer, soit verbalement, soit par écrit, soit de toute autre manière, le fonctionnement réel de la pensée, en l'absence de tout contrôle exercé par la raison, en dehors de toute préoccupation esthétique ou morale. Le surréalisme repose sur la croyance à la réalité supérieure de certaines formes d'associations négligées jusqu'à lui, à la toute-puissance du rêve, au jeu désintéressé de la pensée. Il tend à ruiner définitivement tous les autres mécanismes psychiques et à se substituer à eux dans la résolution des principaux problèmes de la vie. »

— LE MANIFESTE DU SURREALISME par André Breton

Quelques auteurs importants :

André Breton, Paul Éluard, Louis Aragon, Antonin Artaud, Robert Desnos et Raymond Queneau



La persistance de la mémoire
Salvador Dali

SALVADOR DALI (1904-1989)

Peintre, sculpteur, auteur, théoricien, cinéaste et premier performeur, ce personnage excentrique et provocateur est influencé par la psychanalyse. Doué d'une imagination délirante, il peint, dans un style méticuleux, des associations d'idées insolites dans le but de révéler de manière objective ce que son inconscient lui suggère. Dans ses œuvres, Dali ne représente pas ses rêves, mais il utilise les mêmes procédés que l'on retrouve dans le rêve :

- **Transformer un élément en un autre pour créer une hallucination**

À première vue, on semble percevoir une chose puis, lorsque l'on y accorde plus d'attention, on constate que notre esprit a été floué. Pour Dali, ce qu'on imagine a autant de valeur que ce qu'on a sous les yeux.

- **Une récurrence d'éléments symboliques**

Les mouches, les éléphants, les fourmis, les montres, la béquille, les sautelles sont tous des éléments qui se retrouvent dans les différents tableaux de Dali et chacun de ces éléments a une symbolique. Par exemple, l'œuf est pour lui le symbole de sa mère qu'il adorait et qui est décédée dans son adolescence. C'est d'ailleurs peu de temps après ce décès qu'il a été aux beaux-arts.

- **Associer deux objets de manière à donner un nouveau sens**
Par exemple, quel sens donner à un téléphone homard ou à une femme avec des tiroirs sur son corps?
- **Changer la texture, la taille ou la forme d'un objet** comme, par exemple, les montres molles.

SAVIEZ-VOUS QUE?

Dali a participé à la création de quelques films de son vivant, notamment avec Luis Buñuel (*Un chien Andalou* et *L'âge d'or*). En 1946, il entame *Destino*, un projet de film avec Disney qui plonge dans l'univers du rêve. Ce film sera complété en 2006, après sa mort.



LE CINÉMA ET LE RÊVE

De Federico Fellini, dont les films étaient parfois des extraits tels quels de ses propres rêves, à Hitchcock, dont les atmosphères symbolistes rappellent l'univers du cauchemar, en passant par Christopher Nolan qui, grâce à la magie du *green screen*, reproduit le décor du rêve de manière réaliste, le rêve a, de tous les temps, inspiré les cinéastes. La force du cinéma, c'est le pouvoir du montage : la possibilité de segmenter et de pouvoir passer d'un univers à un autre en une seule image. Plusieurs films réussissent à merveille à reproduire le cinéma intérieur qui se produit dans nos têtes le soir venu.

Visionnez les bandes-annonces suivantes et demandez à vos étudiants de repérer les éléments qui permettent de comprendre que certaines scènes se déroulent dans un rêve. Faites une mise en commun par la suite.

- **Paprika** — film d'animation de Satoshi Kon (en anglais)
<https://www.youtube.com/watch?v=JRwJdwTRfIA>
- **Origine (Inception V.O)** de Christopher Nolan
<https://www.youtube.com/watch?v=CPTlqLLtna8&t=9s>

Autres suggestions cinématographiques :

- *Endorphine* d'André Turpin
- *La science des rêves* et *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* de Michel Gondry
- *Waking Life* de Richard Linklater
- *La vie secrète de Walter Mitty* de Ben Stiller
- *Stranger things* (série Netflix)
- *Mulholland Drive* de David Lynch
- *What Dreams May Come* de Vincent Ward

SAVIEZ-VOUS QUE?

Des études neurologiques indiquent que l'activité cérébrale est très similaire entre regarder un film et dormir : le cortex visuel est très actif et le cortex préfrontal, qui traite de la logique, de l'analyse délibérée et de la conscience de soi, est calme.

LES ÉLÉMENTS RETROUVÉS DANS LE RÊVE?¹

Au premier abord, le rêve peut sembler être tout et n'importe quoi, mais votre groupe découvrira vite que certains procédés narratifs sont au cœur de ce théâtre intérieur. Voici quelques éléments qui définissent le rêve :

LES PERSONNAGES

- **Qui sont les personnages?**

Dans un rêve, il n'y a pas nécessairement présence de personnages au sens classique du terme. En effet, il arrive que le rêve soit plus descriptif, comme un enchaînement d'événements vécus de manière passive par un personnage observateur ou témoin de l'action. Toutefois, lorsqu'il y a présence de personnages, les possibilités sont infinies : le rêveur peut se mettre en scène, il peut retrouver des connaissances issues du monde réel (amis, parents, professeurs, vedettes, personnalités publiques) ou encore, il peut les imaginer ou les inventer (animal, monstre, créature fantastique).

- **Altération de l'identité ou de l'apparence**

Lorsqu'il rêve, le rêveur sait qui sont chacun des personnages. Il est possible que des personnes issues du monde réel vivent une vie complètement différente : elles peuvent occuper une autre fonction ou agir différemment.

Exemple : Bien que vous soyez enseignant, vous pouvez rêver que vous êtes un pilote de brousse en plein sauvetage. Vous ne serez pas surpris de cette activité. Vous savez que vous êtes vous-même, même si vous n'agissez pas comme à votre habitude.

Il n'est pas rare de retrouver des personnages au visage invisible ou à l'apparence physique modifiée ou hors du commun. S'amuser à modifier l'apparence des personnages permet d'offrir un nouveau sens à l'histoire et aux personnages.

Exemple : Vous pourriez rêver que votre directeur de banque a le visage d'un loup. Cela donne des indices sur votre perception de ce dernier.

Ainsi, lors de l'écriture de leur texte, les étudiants ne sont pas obligés d'avoir un personnage principal qui est un adolescent. Dans le rêve, ils peuvent être ce qu'ils veulent.

- **L'état émotif**

Dans le rêve, l'état émotif dans lequel le personnage se trouve est très important puisqu'il influence le ton et a un impact sur ce qui se déroule. Le rêve n'est pas toujours un cauchemar. Il peut aussi être énigmatique, planant ou agréable. Parfois, l'état émotif transforme les couleurs et l'éclairage du rêve.

Exemple : Un personnage vole au-dessus d'une ville. Cet événement peut être agréable pour un rêveur, ce qui va embellir le décor dans lequel il se retrouve. Pour un rêveur angoissé, voler au-dessus de la ville peut, au contraire, assombrir son environnement et le rendre plus hostile.

¹ Ces notions seront reprises lors de la conférence en classe.

- **L'environnement**

Le lieu et l'atmosphère dans lequel se déroule le rêve sont très importants. **L'environnement peut agir sur le personnage et motiver ses actions.** Quelques fois, l'environnement prend tellement de place qu'il devient lui-même un personnage, comme s'il avait une personnalité propre et répondait aux actions des personnages. Le choix du lieu dans lequel le rêve se déroule n'est pas banal, il peut même devenir le moteur de l'histoire.

***Exemple :** Un personnage tente de trouver son chemin dans un château à l'allure de labyrinthe. Chaque pièce comporte une atmosphère et une ambiance musicale différentes. Plus le personnage devient angoissé, plus les pièces se succèdent rapidement et plus le protagoniste doit lutter contre le lieu pour arriver à ses fins.*

Comme le rêve est avant tout un récit d'images et de sensations, les figures de style seront des alliées pour décrire avec justesse les sensations physiques générées par l'environnement. Pour trouver les mots justes, il est important de parcourir ce qui est ressenti par les cinq sens : l'odorat, le toucher, le goût, l'ouïe et la vue. Aussi, une description précise d'un seul élément permet au lecteur de comprendre l'importance de celui-ci et son contraste par rapport au reste.

***Exemple :** Un rêve se déroule chez une grand-mère. La description des odeurs, des couleurs et des objets suggère un endroit réconfortant, apaisant et agréable, à l'exception du sofa recouvert de plastique désagréable que le rêveur compare à la sensation collante des pièges à mouche. Il tente alors de s'en libérer, sans succès.*

L'HISTOIRE

- **Fragmentation**

Comme le rêve est une activité cérébrale en dehors du rationnel, l'histoire est peut-être fragmentaire. Les lieux, les personnages, les actions et les atmosphères peuvent changer brutalement, à la manière d'un montage cinématographique ou d'une séance de *zapping* à la télévision. Les images ne font que surgir et n'ont pas toujours une suite.

***Exemple :** Un personnage se détend sur une plage dorée et, lorsqu'il ouvre son parasol, se retrouve sous la pluie dans les rues de Londres.*

- **Apparition d'éléments irrationnels**

Les événements irrationnels, magiques, impossibles ou surnaturels qui surviennent dans le rêve sont normalisés. Les personnages ne les problématissent pas. Un peu à la manière du *réalisme magique*², les rêves peuvent être une situation banale du quotidien avec seulement quelques éléments ou étrangetés qui indiquent que l'on se trouve dans un rêve.

² « Le terme *réalisme magique* sert en littérature à caractériser certaines œuvres où la réalité est saisie avec toutes ses composantes surnaturelles, insolites, magiques. Il est en quelque sorte l'acceptation au sein de la fiction de tout élément qu'une rationalité réductrice voudrait exclure au nom de la vraisemblance romanesque. Il correspond à une inversion de la formule : "la réalité dépasse la fiction". »

<http://litteratura.free.fr/realmag/fichrealm.htm>

Auteurs : Gabriel García Márquez, Haruki Murakami, Nicolas Gogol, Franz Kafka, Banana Yoshimoto, Paul Auster, etc.

Exemple : La mère du personnage lui sert son déjeuner comme tous les matins : un grand bol de touches claviers. Le personnage le mange et se dirige vers l'école.

LE CONTENU

- **Aucune censure**

On peut tout faire, tout voir, tout dire dans un rêve! C'est la liberté ultime, même les règles de la physique peuvent être modifiées! Il n'y a pas d'interdits sociaux, pas de censure, pas de limites.

Exemple : Dans un wagon de métro où il n'y a pas de barre d'appui, les gens se prennent les uns les autres pour ne pas perdre l'équilibre.

- **La métaphore de la vie**

Le rêve permet parfois de digérer la brutalité de la vie réelle ou des événements difficiles. Vivre des situations éprouvantes dans un rêve peut affranchir de certaines émotions. Le rêve peut être un symbole, une métaphore ou tout autre travestissement d'un secret. C'est une construction imaginaire qui a pour fonction de répondre à un besoin, un désir ou une pulsion. Les élèves peuvent s'inspirer d'un secret personnel qu'ils transposent dans une histoire.

Exemple : Je suis profondément jalouse de l'attention que mes parents donnent à ma petite sœur. Dans mon rêve, ma petite sœur est un lièvre que je chasse dans un boisé.

- **Le rêve c'est le prolongement de la vie**

C'est ce qui préoccupe le rêveur, ce qui habite ses pensées, ce qu'il a vu ou entendu dans la journée qui peut être au cœur de ses rêves.

Exemple : La journée précédant un entretien d'embauche, vous lisez une revue de voyage. Vous rêvez que vous êtes sur un bateau de croisière et que vous n'arrivez pas à trouver la cabine de l'embauteur.

- **L'intention d'écriture**

Définir de manière claire et concise l'intention d'écriture d'un texte permet de ne pas plonger dans l'univers du « grand n'importe quoi ». Ce repère aidera les jeunes auteurs à faire des choix cohérents. Demandez à vos élèves d'écrire en une seule phrase leur intention d'écriture.

- Qu'est-ce que tu veux exprimer dans ton texte?
- Dans quel but écris-tu? Pour faire rire, pleurer ou trembler?
- Quel secret est caché dans ton texte?
- À qui t'adresses-tu?
- Quelle réflexion sur le monde veux-tu faire avec ton texte?
- Est-ce que tu veux reprendre une histoire connue à ta manière?

- **La forme**

Comme tout est possible dans le rêve, les élèves peuvent écrire dans la forme de leur choix (chanson, conte, témoignage, dialogue, scène, etc.). Ils peuvent aussi mélanger les formes : intégrer du dialogue dans un récit,

faire une longue description d'un environnement dans une courte intrigue, avoir un personnage qui s'exprime en alexandrin, etc.

COMMENT FAIRE ÉCRIRE UN RÊVE À VOS ÉLÈVES?

Pour nous assurer que le défi de notre commissaire ne plonge pas votre classe dans une liberté vertigineuse, nous vous proposons différents exercices d'écriture.

➤ 24 H EN 1 MINUTE

Atelier pour s'inspirer de sa vie et aller dans un univers tout autre

1. Invitez les élèves à fermer les yeux et à faire le survol de ce qu'ils ont fait dans les 24 dernières heures (1 minute)
Il n'est pas nécessaire que les souvenirs soient chronologiques. Qu'est-ce qui surgit? Des souvenirs? Des sensations? Des personnes? Des pensées?
 2. Demandez-leur de faire la liste de ce qu'ils ont retrouvé (45 secondes)
 3. Demandez-leur d'écrire le résumé d'un rêve où trois éléments de leur liste seraient au cœur de l'histoire.
-

➤ DICTIONNAIRE

Atelier pour faire le même exercice que leur cerveau fait durant le sommeil en trouvant le fil conducteur qui unit ces cinq éléments

1. À cinq reprises, les élèves prennent un dictionnaire, ferment les yeux et y posent leur doigt au hasard.
 2. Demandez-leur d'inventer le rêve qui pourrait unir ces cinq éléments pigés au hasard.
-

➤ MOI ET L'AUTRE

Atelier pour intégrer du dialogue au rêve

1. Invitez vos élèves à fermer les yeux et à penser à un inconnu qu'ils ont croisé.
2. Posez des questions pour stimuler l'imagerie intérieure :
 - Quel âge avait la personne?
 - Quels étaient selon vous son métier, son statut social, sa situation familiale?
 - Où allait-elle?
 - À quoi pensait-elle lorsque vous l'avez vue?
3. Demandez-leur d'imaginer un rêve où ils connaissent cette personne et où ils auraient besoin de ses conseils sur un sujet.

➤ **TABLEAUX PARLANTS**

Atelier pour stimuler les sens et visualiser des univers possibles

1. Présentez un diaporama de six tableaux que vous trouvez inspirants pour vos élèves.
Nous vous suggérons ces artistes : Dali, Magritte, Max Beckmann, Otto Dix, Frida Kahlo, Dorothea Tanning, Rachel Baes, Bo Bartlett ou tout autre peintre surréaliste.
2. Pour chaque tableau, vous pouvez poser quelques questions :
 - Dans quel état est la personne qui fait ce rêve?
 - Est-elle anxieuse, heureuse, triste, en colère, amoureuse?
 - Qu'est-ce qui se déroulerait après cette scène?
 - Choisir un élément du tableau. Et s'il était au cœur d'une histoire?
3. Demandez-leur d'écrire le rêve ou l'univers que leur inspire un de ces tableaux.

➤ **L'OBJET IMPORTANT**

Atelier pour donner de l'étrangeté aux personnages

1. Invitez vos élèves à fermer les yeux et à penser à un endroit précis dans leur maison.
2. Demandez-leur d'imaginer qu'ils y sont et qu'ils regardent à droite. Que voient-ils? Demandez-leur d'identifier clairement ce qu'ils voient et de choisir un objet précis.
3. Demandez-leur d'*imaginer un rêve où cet objet serait l'un des personnages.*

➤ **QUOI NE PAS FAIRE / QUOI NE PAS DIRE**

Atelier pour jouer avec les interdits

Dans un rêve, il n'y a pas de bienséance, pas d'interdits sociaux. Amusons-nous avec ce qui ne se fait pas.

1. Demandez à vos élèves d'écrire un lieu de leur choix (exemple : une station-service).
2. Demandez-leur d'écrire quatre choses à ne pas faire ou ne pas dire dans ce lieu (exemple : s'amuser avec les pompes à essence comme si c'était des fusils à eau).
3. Demandez-leur d'imaginer un rêve où ils pourraient faire l'un de ces interdits sans conséquence, comme si ce n'était pas étrange.

➤ **L'ÉPILOGUE**

Atelier pour aller plus loin que la première idée

1. Demandez aux élèves de choisir l'une des pistes d'histoire qu'ils ont écrites.
2. Et si leur rêve débutait une fois cette histoire terminée?

ŒUVRES DANS L'UNIVERS DU RÊVE

- **LE LABYRINTHE DES RÊVES (TOMES 1, 2 ET 3) — Johanne Gagné (2012)**
Roman fantastique — à partir de 12 ans | 232 pages

« Dans un monde vacillant aux écosystèmes dévastés, de nouvelles technologies ont été mises au point. La seule source d'énergie viable est produite par les rêves des gens. Plus ils rêvent, plus ils produisent de l'énergie, mieux ils vivent. Ce cercle semble parfait, sauf que... les rêveurs de l'Autre Monde, un monde parallèle, fournissent à leur insu une partie de cette énergie. Mais comment faire face à la demande sans cesse croissante? Quand la survie entière d'un peuple entre en jeu, il n'y a plus de morale qui tienne. »
- **CENT ANS DE SOLITUDE — Gabriel Garcias Marquez (1967)**
Roman réalisme magique — à partir de 15 ans | 437 pages

« Une épopée vaste et multiple, un mythe haut en couleur plein de rêve et de réel. Histoire à la fois minutieuse et délirante d'une dynastie : la fondation, par l'ancêtre, d'un village sud-américain isolé du reste du monde; les grandes heures marquées par la magie et l'alchimie; la décadence; le déluge et la mort des animaux. Ce roman proliférant, merveilleux et doré comme une enluminure, est à sa façon un Quichotte sud-américain : même sens de la parodie, même rage d'écrire, même fête cyclique des soleils et des mots. Cents ans de solitude, compte parmi les chefs-d'œuvre de la littérature mondiale du XX^e siècle. L'auteur a obtenu le prix Nobel de littérature en 1982. »
- **ALICE AUX PAYS DES MERVEILLES — Lewis Caroll (1865)**
Roman — à partir de 12 ans | 172 pages

« Alice s'ennuie près de sa sœur aînée. Elle rêve alors d'un lapin blanc qu'elle suit dans un terrier. Il l'entraîne dans des aventures vertigineuses qui défient toutes les lois de la logique. C'est l'occasion pour Alice de bavarder avec des animaux qui l'interrogent sur son existence. »
- **LE ROBOT QUI RÉVAIT — Isaac Asimov (1986)**
Nouvelle dans le recueil du même nom — à partir de 15 ans | 349 pages

« La jeune roboticienne Linda Rash, de l'US Robots, a créé en secret un robot dont le cerveau utilise la géométrie fractale, afin d'atteindre un niveau de complexité inégalé. Elle réussit au-delà de tout espoir : LVX-1 "Elvex" se voit doté d'un subconscient et rêve. Dépassée, Linda fait appel au docteur Calvin qui juge aussitôt de la gravité de la situation : un robot avec un subconscient, et capable d'en interpréter les messages, risque en effet de devenir autonome. »
- **LA VIE RÊVÉE DES GRILLE-PAIN — Heather O'Neill (2017)**
Recueil de 20 nouvelles — à partir de 15 ans | recueil de 400 pages

« La vie rêvée des grille-pain est un coffre aux trésors où entre un peu de magie, et où l'on trouve, pêle-mêle, des poupées et des animaux qui parlent, des bouteilles jetées à la mer, un soldat au cœur d'automate, des filles aux noms de fleurs et des enfants oiseaux. Remarquable conteuse capable de broder les plus fines images à partir du matériau le plus brut, la Montréalaise Heather O'Neill signe un envoûtant florilège de contes de fées pour adultes, des histoires émouvantes, étranges et fantasques à déguster yeux grands ouverts, comme dans un rêve éveillé. »
- **SI ON RÉVAIT — Jeanne Benameur (2012)**
Nouvelle dans le recueil *Une histoire de peau* — à partir de 13 ans | recueil de 126 pages

« Le rêve est devenu la nouvelle réalité, voire le refuge ultime d'une société en mal d'harmonie »
« Riche en considérations éthiques et sociales, le recueil *Une histoire de peau* d'une pénétrante lucidité sonne l'alarme quant aux possibles dérapages d'une société où le rendement, la perfection et l'immortalité l'obsèdent. Mettant en scène des protagonistes tour à tour conformistes et révoltés, les textes à l'écriture sobre invitent à réfléchir au sens de la vie et à questionner le caractère consensuel de certaines valeurs d'aujourd'hui. »
- **LES CAUCHEMARS DE CASSANDRE — Béatrice Nicodème, d'après Homère ~ 700 av. J.-C. (2003)**

Récit mythologique — à partir de 12 ans | 124 pages

« Personnage de la mythologie grecque, Cassandre est l'une des filles de Priam, le roi de Troie. Elle possède le don de prophétie, mais comme elle se refuse à Apollon, elle est condamnée à n'être jamais crue. Devenus prêtresse, ses cauchemars se précisent. Elle prophétise la chute de Troie, mais on la croit folle. Lorsque la guerre contre les Grecs éclate, ses prophéties semblent vouloir se concrétiser. Cependant, personne ne veut faire face à la vérité, et Cassandre continue de subir l'injustice des dieux jusqu'à sa mort tragique. Ce roman est la réécriture d'une légende grecque maintes fois visitée par la dramaturgie, la musique et la peinture au cours de l'histoire. Si le récit est adapté dans un style simple et actualisé, il demeure fidèle à l'imaginaire de la mythologie grecque tout en permettant une initiation à ses dieux et héros. »

- **CONTES — Ernst Theodor Amadeus Hoffmann (1814)**

Recueil de contes fantastiques — à partir de 15 ans | 235 pages

« Du nombre des premiers auteurs du genre fantastique, Hoffmann visite les frontières de la réalité, du rêve et de la folie. Romantiques, intrigantes et fascinantes, ses histoires mettent en scène des personnages complexes et instables, souvent malades, ou poursuivis par des manifestations surnaturelles. Présentant toujours une ambiance inquiétante, les récits révèlent les manifestations maléfiques, sournoisement cachées dans l'univers familier des protagonistes, derrière l'innocence des jouets ou les habits de la respectabilité. »

- **CORALINE — Neil Gaiman (2002)**

Roman fantastique — à partir de 12 ans | 152 pages

« Coraline découvre une porte mystérieuse dans la vaste demeure où elle vient d'emménager avec ses parents qui la délaissent parfois un peu trop. Un monde insolite à la fois familier et inquiétant l'attend de l'autre côté, ainsi qu'une autre mère dont l'amour devient vite menaçant. Peuplé de créatures étranges et de voisins presque aussi excentriques dans un monde que dans l'autre, le récit présente la quête d'une fillette curieuse et courageuse qui découvre, au fil de ses aventures, la force de son attachement à sa famille et la valeur du quotidien qui lui semblait si ennuyeux. L'écriture simple du texte cède toute la place au récit qui recèle des éléments de magie, d'étrangeté et d'épouvante. »

BD ET ROMAN GRAPHIQUE

- **LE PETIT NEMO AU PAYS DU SOMMEIL — Winsor Mccay (1905)**

Une œuvre majeure dans le domaine de la bande dessinée où l'on suit les aventures mouvementées d'un jeune dormeur dans un monde aux décors insolites avec pour but de rentrer dans Slumberland pour y rencontrer la princesse.

- **PHILEMON — Fred (série 1965 à 2013)**

Un jeune adolescent au caractère rêveur se promène entre son village français et un monde fantastique où se trouvent notamment des îles formant le mot « atlantique » au milieu de l'océan. Par maladresse ou par gentillesse, il se retrouve mêlé à des aventures inattendues, emporté dans le monde onirique.

- **JULIUS CORENTIN ACQUEFACQUES, prisonnier des rêves — Marc-Antoine Mathieu (série 1991-2013)**

« Julius Corentin Acquefacques est un personnage évoluant dans un univers en noir et blanc, dans lequel les règles du récit en bande dessinée (parfois changeantes) peuvent influencer directement sur la vie des habitants. Dans chaque tome, le personnage est confronté à une nouvelle anomalie dans le récit, qui bouleverse ses habitudes. Acquefacques est l'envers phonétique de Kafka, l'écrivain tchèque célèbre pour son univers absurde, onirique et angoissant (cf. Le Procès, Le Château) [réf. nécessaire].

Dans cette série l'auteur interroge le médium lui-même en en faisant un élément du récit; par exemple dans le tome 4, Marc Antoine Mathieu crée deux récits qui se "rejoignent" au centre de l'album, la BD possédant deux couvertures inversées : "le début de la fin" et "la fin du début". »

- **SANDMAN — Neil Gaiman (série 1997-2004)**

« 1916, Angleterre. En quête d'immortalité, un mage du nom de Roderick Burgess emprisonne par erreur le jeune frère de la Mort, Morphée, l'un des sept Infinis incarnant les forces primordiales de l'Univers. Craignant pour sa vie, le sorcier garda le Maître des Rêves captif durant sept décennies, perturbant le sommeil du reste de l'Humanité. Libéré, Morphée se mit en quête de ses attributs de pouvoir, un masque, un joyau et un sac de sable, afin de rétablir l'ordre universel et chasser du territoire des Rêves les démons, usurpateurs de ses pouvoirs. »

THÉÂTRE

- **LA VIE EST UN SONGE — Pedro Calderón de la Barca (1635)**

Drame métaphysique — à partir de 16 ans

« La force de cette comédie baroque du XVII^e siècle espagnole tient dans une idée maîtresse : la vie est un songe, toute réalité n'est qu'illusion trompeuse. Les protagonistes de l'histoire vont en faire l'expérience. Basile, roi de Pologne, a fait enfermer son fils Sigismond. Les astres avaient prédit la mort de sa mère au moment où elle donnerait naissance à leur enfant Sigismond. Et les astres ne se sont pas trompés. La reine est morte. Le roi ne veut plus croire qu'à la seule puissance des astres souverains, il se réfugie dans l'occultisme. Endormi par un puissant narcotique, Sigismond devenu jeune homme va lutter, se réveiller et prendre conscience de lui-même. Mais alors, que croire? La réalité est-elle une fiction ou la fiction du sommeil est-elle la réalité? À partir de cette trame, Calderon joue de l'aller-retour grisant entre rêve et réalité. »

- **SONGE D'UNE NUIT D'ÉTÉ — Shakespeare (1600)**

Comédie fantastique — à partir de 15 ans

« Deux couples d'amoureux transis, une dispute entre le roi des elfes et la reine des fées, Puck et sa potion qui s'en mêle, et une troupe de comédiens amateurs qui prépare une pièce pour le mariage d'un prince, tous vont s'entrecroiser dans cette forêt étrange, un peu magique, le temps d'une nuit d'été ensorcelante qui ressemble à un rêve. »

- **VOYAGES CHEZ LES MORTS : THÈMES ET VARIATIONS — Eugène Ionesco (1981)**

Théâtre de l'absurde — à partir de 14 ans

« En écrivant *Voyages chez les morts*, Ionesco revoit son passé, comme au travers d'un songe, expérience rare dans l'histoire de la scène. Lors de cette descente aux enfers moderne, où nul n'est là pour guider les âmes, l'écrivain convoque un à un ses morts. Le personnage principal se meut dans un univers aux frontières poreuses, semblable à celui des rêves, où les souvenirs se confondent, malgré leur précision, tandis que les lieux et les êtres ne cessent de se transformer. Ce cheminement mythique de Jean, au cours duquel il croise toutes les figures de son passé, dont celles du Père et de la Mère, symboles, chez Ionesco, de tant d'angoisses ou de remords, est aussi une interrogation spirituelle et douloureuse sur l'existence de l'au-delà. »

CHANSONS

- **CAUCHEMAR DE COURSE** de Bernard Adamus

Récit d'un rêve où des personnages historiques se mélangent à des éléments du quotidien de l'artiste.

- **MOMAN DION** de Mononc Serge
Le chanteur imagine qu'il est une patate qui se retrouve dans une émission de cuisine de Maman Dion. Après son réveil, il semble être hanté par Mme Dion et tout se « Dionise ».
- **QUAND LE RÊVE EST FINI** de Plume Latraverse
Dur retour à la réalité après un rêve enivrant.
- **YUKALI** de Kurt Weill
Une île où tous les désirs, tous les espoirs, tous les bonheurs sont rassemblés. La fin de la chanson nous apprend brusquement que c'est malheureusement un rêve, une folie, celle-ci n'existe pas.
- **SOMNAMBULE** de Les royal pickel
Une somnambule marche dans la rue en rêvant de se libérer de sa vie d'automate. Ici, la somnambule semble être une personne éveillée qui souhaite plonger dans le rêve.
- **DANS UN SPOUTNIK** de Daniel Bélanger
Ici, le petit vaisseau qui vole au-dessus du monde est un univers intérieur, un monde imaginé au-dessus du reste du monde, comme le réconfort du rêve.
- **INSOMNIE** de Klô Pelgag
Une insomniaque s'adresse à son insomnie pour lui partager toute la douleur qu'elle lui fait vivre.
- **DIABOLO MENTHE** de Soko
Une jeune lycéenne cache ces douleurs et partage avec ces amis les amours qu'elle a en rêve comme si c'était vrais.
- **CE N'ÉTAIT QU'UN RÊVE** de Céline Dion
Grand classique de la chanson québécoise, description d'un univers rêvé apaisant.

PISTES DE DISCUSSION AVEC VOS ÉLÈVES

- *Connaissez-vous d'autres œuvres artistiques où l'univers du rêve est présent?*

Objectifs et pistes d'évaluation possibles

❖ COMPÉTENCE 1 : lire et apprécier des textes variés

Objectifs

Le projet *Le Scriptarium* permet aux élèves :

- de constater que le texte narratif peut prendre plusieurs formes;
- d'explorer des univers qui peuvent solliciter tant leur imaginaire, leurs sentiments que leur façon de se percevoir ou de concevoir le monde;
- de dégager ce qui confère une unité au texte (niveau de langue, contenu, organisation);
- de réfléchir à ce qui étonne, marque et bouleverse dans un texte et de justifier les effets du texte sur soi tout en étant attentif à la dimension esthétique;
 - comprendre et réagir
- de découvrir l'univers littéraire de leurs pairs;
- d'élaborer des critères pour juger de l'originalité d'une œuvre, de la crédibilité d'un auteur, du pouvoir d'évocation d'un passage;
- de formuler un commentaire critique;
- d'apprécier une œuvre dramatique dans le cadre d'une sortie au théâtre.

Pistes d'évaluation suggérées

Une des étapes du projet consiste à choisir dix textes « coups de cœur » parmi tous les textes de la classe. Cette étape peut vous permettre d'évaluer :

- la précision de leur compréhension des textes de leurs pairs;
- la profondeur de leur interprétation des textes;
- la pertinence de la justification de leur réaction face aux textes;
- la qualité de leurs commentaires et la justesse des critères énoncés.

❖ COMPÉTENCE 2 : écrire des textes variés

Objectifs

La rédaction d'un texte en réponse à la lettre permet aux élèves :

- d'employer des procédures d'écriture variées pour susciter l'intérêt du destinataire;
- de prendre position, de porter un jugement sur un sujet afin de fonder une façon de penser ou d'agir;
- de rédiger un texte (quel qu'en soit le genre) en concevant un univers dont les différents éléments contribuent à l'unité du texte;
- de créer en découpant son texte de manière à installer une atmosphère, un rythme;
- de constituer un champ lexical qui donne une unité au texte;
- de diversifier ses moyens de révision (lecture à voix haute, découverte du texte de ses pairs, commentaires des autres);
- de reconsidérer le contenu pour s'assurer de la clarté du propos, de l'absence de redites ou de contradictions, du degré de précision ou du pouvoir évocateur du vocabulaire;
- de reconsidérer l'organisation en vérifiant l'harmonisation des temps verbaux, en s'assurant que l'ordre des éléments sert le mieux possible son propos;

- de reconsidérer le point de vue en s'assurant que ses choix lexicaux et stylistiques servent le propos et révèlent le ton souhaité.

Pistes d'évaluation suggérées

La rédaction du texte par les élèves peut vous permettre d'évaluer :

- la pertinence du choix des ressources linguistiques, textuelles et culturelles;
- la capacité d'adaptation à la situation de communication;
- la rigueur dans l'utilisation des sources de référence;
- la cohérence du texte (contenu, organisation et point de vue);
- le respect de l'usage et des normes linguistiques.

❖ COMPÉTENCE 3 : communiquer oralement selon des modalités variées

Objectifs

Le fait d'assister au spectacle *Le Scriptarium* créé à partir des textes écrits par les jeunes, combiné à la lecture des textes en classe, peut entraîner de riches discussions et échanges tant sur la représentation théâtrale que sur le choix des textes « coups de cœur ». Ces différentes étapes de travail combinées permettent donc aux élèves :

- de découvrir l'univers littéraire des textes des autres élèves de la classe;
- de prendre parole;
- de construire du sens;
- de soutenir l'intérêt de leur auditoire;
- de s'exprimer avec clarté et de varier leurs interventions;
- de fonder leur compréhension, leur interprétation et leur réaction sur des éléments pertinents du texte et du spectacle;
- de partager oralement leur appréciation d'un texte et du spectacle;
- de réfléchir à l'usage et à la norme, et de prendre conscience de leur rapport à la langue et à sa dimension identitaire;
- de confronter et de défendre leurs idées et leurs opinions et de s'appuyer sur des éléments pertinents pour faire valoir leur point de vue, tant sur les textes que sur le spectacle;
- de réfléchir à leur pratique d'auditeur, d'interlocuteur et de locuteur.

Pistes d'évaluation suggérées

Le fait d'assister à une représentation du spectacle *Le Scriptarium*, additionné au choix des textes « coups de cœur », peuvent vous permettre d'évaluer :

- la justesse de compréhension et d'interprétation d'une œuvre;
- la pertinence des observations faites;
- la profondeur du jugement critique énoncé;
- la qualité d'énonciation de leur appréciation.