

Illustration de Caroline Leibel



Le feu qui couve

*Mission 2 :
Le dialogue -
Attribution d'un but au
héros*

Bonjour chères autrices et chers auteurs,

Je suis très heureuse de vous retrouver pour vous confier votre seconde mission ! J'espère que vous êtes en forme et prêts à relever le défi, comme vous l'avez brillamment fait lors de l'éclosion de vos œufs que j'ai eu tant de plaisir à découvrir.

Dans cette seconde mission, comme dans la première, il y a la face visible pour le lecteur : le travail que vous allez rendre et qui consistera, cette fois-ci, en une scène de dialogue.

Du côté de la face invisible, ou la préparation, je vous demanderais de réfléchir au but que poursuit votre héros. Que cherche-t-il à atteindre dans votre histoire ? La survie, un trésor, aider un ami ? Retrouver quelqu'un ou quelque chose ?

Après avoir répondu à cette question, vous allez lui créer au moins un obstacle. Qu'est-ce qui va tenter d'empêcher le héros d'atteindre son but : une tempête, un ennemi, le manque de temps ? Pour certains d'autres vous, ces questions ont déjà trouvé leurs réponses dans la préparation de la première mission. Pour les autres : bonne réflexion !

Une fois ces éléments buts/obstacle en tête, vous les ferez connaître aux lecteurs par le biais d'un dialogue entre au moins un personnage que vous avez déjà créé, et un nouvel arrivant à qui il faut expliquer la situation (un ami, un futur allié ou ennemi, autre : comme vous le souhaitez).

En faisant dialoguer vos personnages, vous allez les faire vivre d'une manière différente que par la description. Il est possible de donner à un personnage un trait particulier qui le rend

immédiatement identifiable : une manière de parler (il parle fort, murmure, gesticule, se râcle la gorge, a un accent), un tic de langage (il répète un mot, un proverbe), un vocabulaire spécifique (parle comme un petit scientifique, comme s'il venait d'une autre époque), etc.

Par le langage parlé, il est possible de laisser entrevoir un caractère, un tempérament, voire l'âge du personnage (à moins que justement votre personnage ait un langage « inadapté » à son âge ou époque, ce qui peut être aussi très drôle).

Petit jeu - voici la réaction de 3 personnages différents dans une même situation : chacun se fâche contre un enfant qui ne l'écoute pas. Essayez de deviner pour chaque phrase quel personnage pourrait parler : un autre enfant, un grand-parent, ... ? (solution à la fin)

- *Non mais j'y crois paaaas ! T'as rien écouté du tout !*
- *Eh, Monsieur-dans-la-lune, toc, toc, tu ouvres tes esgourdes ou bien ?*
- *Est-ce que je rêve, ou est-ce que pendant tout le temps où j'ai parlé tu regardais les mouches voler ?*

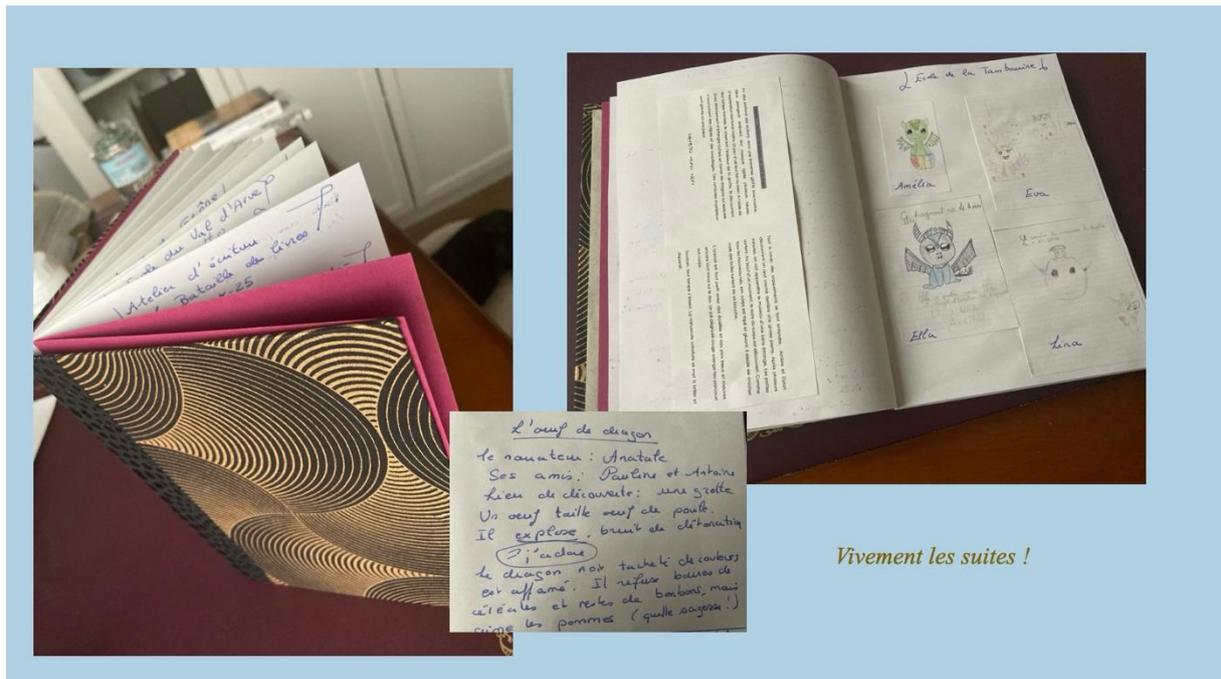


Illustration de Charlotte Meert

Pour écrire un dialogue réussi, voici un conseil sur lequel scénaristes et auteurs s'accordent : le dialogue doit sembler réaliste, mais il ne doit pas être conforme à la réalité. Dans la réalité, il y a une foule de détails qui endormiraient le lecteur le plus résistant. Les « ça va ? Ouais, pis toi ? » ou « qu'est-ce t'as fait hier ? Rien. » peuvent le plus souvent être rayés sans souci.

Bien sûr, dans le dialogue, vous êtes libres d'insérer des descriptions ou de nouveaux éléments. Le défi est de fournir une conversation, entrecoupée ou non, qui fasse découvrir le but de votre héros et ce qui l'empêche de l'atteindre immédiatement.

J'ai hâte de recevoir cette seconde mission en février et de continuer à coller vos textes et dessins dans le petit carnet que j'ai commencé, spécial « atelier BdL » (le carnet n'était pas prévu au départ, mais j'ai envie d'en garder un souvenir : c'est *la preuve* que vous êtes de bonnes graines d'auteurs).



Vivement les suites !

Bonne création !

Je vous envoie de la patience avant les vacances et surtout mes meilleurs vœux pour l'année 2025 !

À très bientôt pour la suite de cette aventure,

Aurélie

Petit jeu – les solutions

- Non mais j'y crois paaaaas ! T'as rien écouté du tout !

Qui parle ? J'imaginai que ça pourrait être l'un.e d'entre vous, avec un caractère bien trempé (est-ce qu'il y en a ?)

- Eh, Monsieur-dans-la-lune, toc, toc, tu écoutes ou bien ?

Qui parle ? J'imaginai un grand-parent avec un langage plutôt rigolo (le terme d'argot « esgourdes » signifie 🙄)

- Est-ce que je rêve, ou est-ce que pendant tout le temps où j'ai parlé tu regardais les mouches voler ?

Qui parle ? Ce n'est pas un enfant. J'imaginai un.e maître.sse 😏 (bien qu'une situation de ce genre où un enfant n'écouterait pas à l'école n'arrive JAMAIS).