

CAHIER D'ENTRAÎNEMENT

exercices de l'atelier d'écriture

L'ATELIER DÉMIURGE

Maîtriser la tension narrative
pour créer des intrigues passionnantes



L'ATELIER
DÉMIURGE





LES OBJECTIFS

de ces exercices

Le rôle de cet atelier est de vous aider à comprendre les mécanismes fondamentaux de la **tension narrative**, à travers 4 procédés narratifs combinables et spécifiques à l'émotion que vous souhaitez provoquer chez le lecteur... Pour créer un effet *pop-corn* et rendre votre roman inlâchable.

L'idée ? Vous entraîner directement à l'écriture du suspense, du mystère, de l'ironie et de la surprise, avec des **consignes ciblées** pour vous guider (sans vous éparpiller ni vous bloquer).



L'ATELIER
DÉMIURGE

SOMMAIRE

des séances

1

Séance 1 : le suspense, l'art de l'incertitude

S'entraîner à maîtriser 2 différentes techniques pour créer un suspense émotionnellement puissant.

2

Séance 2 : le mystère, ou comment ciseler la curiosité du lecteur

Créer du mystère des 2 manières les plus utiles dans un roman.

3

Séance 3 : l'ironie dramatique, un pont émotionnel

Tester les 2 types d'ironie dramatique et les ajuster selon les émotions que l'on veut provoquer.

4

Séance 4 : surprendre le lecteur

Comprendre la différence entre histoire et récit et s'en servir pour brouiller les pistes.

SÉANCE 1

Consigne n°1

... MAIS C'EST COMPLIQUÉ.

Durée de travail : 30min à 45min selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 800 mots.

Objectif : rythmer les scènes-clés de votre roman grâce au suspense (mécanisme de base n°1)

Prenez un **personnage** et donnez-lui un **objectif** à atteindre.

Entre lui et son objectif, vous allez placer divers **obstacles** qui vont compliquer sa situation, rendant l'issue positive (espérée par le lecteur) de plus en plus lointaine.

Pour vous aider, suivez cette formule :

Tel personnage veut/doit *[objectif]* **pour** *[scénario positif]*,
sinon *[scénario négatif]*.

Trouvez **au moins 3 obstacles** que vous allez mettre en travers de sa route.

Écrivez cette scène en 800 mots maximum.

SÉANCE 1

Consigne n°2

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

L'HORLOGE, LA BOMBE ET L'OXYGÈNE

Durée de travail : 45min à 1h selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 850 mots.

Objectif : rythmer les scènes-clés de votre roman grâce au suspense (mécanisme de base n°2)

Je vous propose d'écrire une scène où vos personnages sont pressés par le temps par un **compte à rebours**. Vos personnages peuvent être conscients de cette course contre la montre, ou bien ignorer que le temps leur est compté.

Cette limite de temps peut prendre la forme que vous souhaitez : une course, une horloge, une montre, le cycle des nuits et des jours, une bombe, un chronomètre, un compteur d'oxygène ou de carburant qui descend, une porte qui se referme...

Mais dans tous les cas, une fois la limite de temps atteinte, le **scénario négatif** se produira. Libre à vous de l'empêcher (scénario positif) ou de le provoquer.

> [suite de la consigne en page suivante](#)

SÉANCE 1

Consigne n°2

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

L'HORLOGE, LA BOMBE ET L'OXYGÈNE

Durée de travail : 45min à 1h selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 850 mots.

Objectif : rythmer les scènes-clés de votre roman grâce au suspense (mécanisme de base n°2)

Vous pouvez utiliser le texte écrit précédemment (Consigne n°1) pour le dynamiser et renforcer l'effet de tension.

Quand vous avez écrit votre texte, envoyez-le moi par mail à ateliersdemiurge@gmail.com en précisant votre prénom et le numéro de la consigne. En objet du mail, mettez : « *Atelier tension narrative* », ça me permettra de vous retrouver rapidement !

SÉANCE 2

Consigne n°1

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

LE MCGUFFIN, PARTIE VISIBLE DE L'ICEBERG

Durée de travail : 45min à 1h selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 800 mots.

Objectif : utiliser le mystère comme porte d'entrée vers votre intrigue pour captiver le lecteur.

Un coffre a disparu de l'endroit où il était conservé.
(à vous de définir l'endroit)

Votre personnage arrive en sa possession (*définissez dans quelles circonstances*), il l'ouvre et fait alors une découverte qui le sidère autant qu'elle le fascine (*à vous de déterminer laquelle et pourquoi*).

Cette première découverte met votre personnage dans de sales draps (*trouvez pourquoi et comment*), ce qui démarre l'intrigue de votre histoire.

Après avoir fait l'exercice n°2 de la séance 2, terminez d'écouter l'audio de la séance jusqu'au bout et prenez des notes sur votre texte : qu'est-ce qui, selon vous, gagnerait à être amélioré ?

> *suite de la consigne en page suivante*

SÉANCE 2

Consigne n°1

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

LE MCGUFFIN, PARTIE VISIBLE DE L'ICEBERG

Durée de travail : 45min à 1h selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 800 mots.

Objectif : utiliser le mystère comme porte d'entrée vers votre intrigue pour captiver le lecteur.

Quand vous avez écrit votre texte, envoyez-le moi par mail à ateliersdemiurge@gmail.com en précisant votre prénom et le numéro de la consigne. En objet du mail, mettez : « *Atelier tension narrative* ».

SÉANCE 2

Consigne n°2

L'ENQUÊTE, UN CONDENSÉ DE MYSTÈRE ADAPTABLE À TOUS LES GENRES

Durée de travail : 1h à 2h, selon votre rythme.

Longueur du texte : 1200 mots max.

Objectif : utiliser une scène d'enquête dans votre roman pour relancer l'intérêt et le rythme de l'action.

Choisissez un **événement déclencheur** qui constitue le début de l'enquête (meurtre, vol, disparition, déséquilibre...)

Désignez un personnage "**instigateur**" (personnage qui a provoqué l'élément déclencheur et qui a tout intérêt à ce que la vérité ne soit pas découverte).

En opposition à celui-ci, désignez un personnage "**enquêteur**" qui va chercher à élucider le mystère (**votre protagoniste**).

Choisissez **3 personnages secondaires** qui sont là pour faire **obstacle** à l'enquêteur, notamment en le mettant sur des fausses pistes.

> [suite de la consigne en page suivante](#)

SÉANCE 2

Consigne n°2

L'ENQUÊTE, UN CONDENSÉ DE MYSTÈRE ADAPTABLE À TOUS LES GENRES

Durée de travail : 1h à 2h, selon votre rythme.

Longueur du texte : 1200 mots max.

Objectif : utiliser une scène d'enquête dans votre roman pour relancer l'intérêt et le rythme de l'action.

Faites découvrir **3 indices successifs** à votre personnage, en les intercalant avec les obstacles.

SÉANCE 3

Consigne n°1

LE CHEVAL DE TROIE

Durée de travail : 30min à 45min selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 750 mots.

Objectif : travailler à la fois le coût de l'ironie dramatique sur le personnage et la sensation d'urgence créée chez le lecteur

Votre personnage est un des guerriers grecs menés par Ulysse, et vous êtes cachés dans le cheval de Troie. Vous avancez sur la ville, assiégée depuis 10 ans en vain, pour l'envahir à l'insu des Troyens.

L'urgence, c'est qu'il faut réussir à entrer dans la ville et se déployer **avant** que les Troyens ne découvrent la supercherie, sinon vous serez offert comme un paquet cadeau à l'armée ennemie.

Concentrez le texte sur l'urgence pour faire monter la tension, tout en faisant en sorte que la réussite de la mission soit **compliquée** : un personnage fait tout pour faire échouer l'entreprise, ou bien un Troyen soupçonne le manège, etc.

> [suite de la consigne en page suivante](#)

SÉANCE 3

Consigne n°1

LE CHEVAL DE TROIE

Durée de travail : 30min à 45min selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 750 mots.

Objectif : travailler à la fois le coût de l'ironie dramatique sur le personnage et la sensation d'urgence créée chez le lecteur

Compliquez encore la tâche à votre personnage en lui donnant un **rôle important dans la mission** et en le divisant avec un **secret** : il est amoureux d'une Troyenne et est tiraillé entre son devoir et son amour.

Quand vous avez écrit votre texte, envoyez-le moi par mail à ateliersdemiurge@gmail.com en précisant votre prénom et le numéro de la consigne. En objet du mail, mettez : « Atelier tension narrative ».

SÉANCE 3

Consigne n°2

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

LE VISITEUR

Durée de travail : 1h à 2h selon votre rythme.

Longueur du texte : 850 mots maximum.

Objectif : travailler l'application de l'ironie dramatique,

Vous allez raconter l'histoire d'un personnage qui vient d'un autre monde et qui arrive dans le nôtre, de nos jours.

Vous pouvez choisir des extraterrestres qui prennent l'apparence d'être humains, ou bien des personnages de contes de fées qui atterrissent dans le monde réel, ou encore une personnalité d'une époque passée qui se réincarne dans le présent, ou un personnage d'un monde fantastique qui apparaît dans notre monde physique... bref, vos choix sont vastes !

Prenez un personnage qui vient d'un autre monde et qui débarque dans le nôtre.

Mettez-le dans une situation délicate face à quelqu'un de notre monde à nous.

> [suite de la consigne en page suivante](#)

SÉANCE 3

Consigne n°2

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

LE VISITEUR

Durée de travail : 1h à 2h selon votre rythme.

Longueur du texte : 850 mots maximum.

Objectif : travailler l'application de l'ironie dramatique,

Et écrivez une scène qui a pour but d'être soit : **drôle**, **inquiétante** ou **attendrissante** pour le lecteur.

Vous pouvez aussi produire du **suspense** en créant 2 éventualités possibles dans l'esprit du lecteur.

Prenez 15min pour réfléchir à ce que vous allez faire et noter les grandes lignes de votre texte.

Quand vous avez écrit votre texte, envoyez-le moi par mail à ateliersdemiurge@gmail.com en précisant votre prénom et le numéro de la consigne. En objet du mail, comme d'habitude, mettez : Atelier tension narrative.

SÉANCE 4

Consigne n°1

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

COMBINER LES 4 TECHNIQUES

Durée de travail : 1h à 1h30 selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 850 mots.

Objectif : combiner les différentes techniques de gestion de l'information pour générer de la tension narrative

Vous allez écrire une scène dans laquelle un personnage en suit un autre. Le personnage qui se fait suivre ne sait pas qu'il est suivi. Déterminez pour quelles raisons le personnage est suivi, mais n'en dites rien au lecteur. Enfin, faites savoir au lecteur que le personnage se savait suivi depuis le départ.

Écrivez la scène dans cet ordre. Notez ensuite :

Quel est l'élément qui crée de l'ironie dramatique ?

Quel type d'ironie est-ce que c'est ?

Qu'est-ce qui crée du mystère ?

Quel est l'élément de surprise, et quel est l'émotion produite chez le lecteur ?

> [suite de la consigne en page suivante](#)

SÉANCE 4

Consigne n°1

TEXTE A RENDRE AVANT LA PROCHAINE SÉANCE

COMBINER LES 4 TECHNIQUES

Durée de travail : 1h à 1h30 selon votre rythme.

Longueur du texte : 500 à 850 mots.

Objectif : combiner les différentes techniques de gestion de l'information pour générer de la tension narrative

Prenez le **tableau de gestion d'informations** de la séance n°3 (Document n°2) et remplissez-le pour cette scène, en précisant à chaque fois ce que sait le lecteur au début et à la fin de la scène.

Maintenant que le lecteur sait ce qu'il ne savait pas au départ, informez-le des raisons pour lesquelles le personnage est suivi et créez du suspense à partir de ces informations.

Quand vous avez écrit votre texte, envoyez-le moi par mail à ateliersdemiurge@gmail.com en précisant votre prénom et le numéro de la consigne. En objet du mail, comme d'habitude, mettez : *Atelier tension narrative*.



VOTRE FORMATRICE

EMMA BZEZNIK

Jeune romancière qui noircit des pages depuis l'enfance, formée à l'animation d'ateliers d'écriture et au métier d'écrivain public, Emma Bzeznik a toujours voulu vivre de sa passion, l'écriture. Pour cela, elle a créé en 2020 sa société d'autoédition, Démiurge. À travers cette dernière, elle s'efforce de publier des histoires de façon la plus aboutie possible.



**L'ATELIER
DÉMIURGE**