

La Galerie des Mystères

Première séance : Le décor et les suspects

Bonjour à toutes et tous, les écrivains-détectives en herbe, je suis ravi de vous retrouver pour notre première séance de création.

Installez-vous, respirez un grand coup, parce qu'aujourd'hui... vous entrez dans La Galerie des Mystères, notre grand atelier d'écriture de l'année !

Vous allez devenir des créateurs d'énigmes, des architectes de manoirs inquiétants, des inventeurs de suspects... bref, de véritables auteurs de roman policier.

Avant de commencer à écrire, voici les 4 grandes étapes de l'atelier, pour que vous sachiez où nous allons :

Mission 1. Le décor et les suspects, celle que je vous propose aujourd'hui

Vous allez inventer un lieu mystérieux et les gens bizarres qui y vivent.

Un manoir, une serre, une maison abandonnée, un cimetière... bref, un endroit où vous n'iriez jamais seuls la nuit.

Et vous allez peupler ce lieu de personnages étranges, drôles, inquiétants, ou juste... très mal coiffés.

Mission 2. L'évènement impossible, ce sera en novembre

Un crime, une disparition, un vol, un phénomène surnaturel.

Quelque chose qui fait dire : « Mais c'est impossible ! »

Et pourtant... ça arrive.

Mission 3. L'enquête, en janvier 2027

Vous devenez détectives.

Interrogatoires, indices, fausses pistes, pièges...

C'est le moment où vous pouvez faire semblant d'être intelligents, même si vous avez oublié votre cahier.

4. La révélation, en avril 2027

Le grand final.

Vous expliquez tout, vous bluffez tout le monde, vous révélez la vérité.

Et vous devenez officiellement des auteurs de romans policiers !

Alors, commençons...

Votre Mission 1 : Inventer le lieu et les personnages

Aujourd'hui, on construit le terrain de jeu de votre histoire.

Imaginez que vous poussez une porte grinçante... et que vous entrez dans un endroit où rien n'est normal.

Quelques idées de lieux :

Un manoir victorien où les portraits semblent vous suivre du regard.

Une maison abandonnée dont le portail « aurait bien besoin d'une goutte d'huile... ou deux ».

Une serre où apparaissent des traces de pas alors que la porte est verrouillée.

Une chambre condamnée depuis 50 ans qui s'ouvre soudain.

Un cimetière brumeux où une silhouette blanche se promène chaque nuit.

Vous pouvez vous inspirer de ces exemples mais l'idée, bien entendu, c'est bien d'inventer le vôtre et de lui donner un nom.

Et n'oubliez pas que plus c'est étrange, mieux c'est.

Ensuite, décrivez le lieu : faites-vous plaisir !

Imaginez que vous y êtes.

Qu'est-ce que vous voyez ?

Qu'est-ce que vous entendez ?

Qu'est-ce que vous sentez (oui, même les odeurs bizarres) ?

Quelques pistes :

Le grincement métallique du portail, le craquement sec du parquet, le tic-tac irrégulier d'une horloge, ou encore le froissement d'ailes dans le grenier qui fait sursauter même les plus courageux.

L'air sent la poussière chaude, le bois humide, les livres moisissus, parfois même une étrange odeur de pomme cuite qui n'a rien à faire là.

Et puis vous créez les personnages...

Vous allez inventer les habitants du lieu.

Ils peuvent être :

Timides, bavards, peureux, aventuriers, élégants, négligés, mystérieux...

Ajoutez un détail rigolo :

Ils sont tout le temps enrhumé

Ils parlent aux plantes.

Ils ont oublié leurs lunettes et se cognent partout.

Ces détails donnent de la vie à votre histoire.

Et parfois... ils cachent un indice.

N'oubliez pas de leur donner au moins un prénom ! Et créez des filles et des garçons, des adultes, mais plutôt des héros et des héroïnes qui ont votre âge, ce sera plus facile ensuite pour les faire agir et parler !

En résumé, vous mission pour la première séance

Vous devez créer :

Le lieu mystérieux (extérieur + quelques pièces).

Les personnages (3 à 6, avec leurs particularités).

Un ou deux détails insolites qui donnent envie de découvrir le mystère.

Lâchez-vous, amusez-vous, surprenez-nous.

Je suis impatient de découvrir vos créations — et de voir jusqu'où votre imagination peut aller.

Bonne écriture !

Bertrand