

MAGIE :

LES TROIS LOIS

DE SANDERSON

Auteur : Brandon Sanderson (2007, 2011, 2013) — Adaptation française : Stéphane Arnier (2018)

[La Première Règle](#)

La Deuxième Règle

La Troisième Règle

La Première Règle

Introduction

J'aime les systèmes de magie. C'est probablement évident pour ceux d'entre vous qui ont lu mon travail. Dans un livre, ce qui m'attire le plus est un système de magie solide, intéressant et novateur. Certes, les personnages sont ce qui rend une histoire puissante au niveau de la narration, mais la magie est en grande partie ce qui fait de la Fantasy un genre spécifique.

Depuis quelque temps maintenant, je me penche sur les différentes théories étudiant les systèmes de magie. Il y a beaucoup de choses à prendre en compte à ce sujet. En tant qu'écrivain, je veux un système qui soit sympa à écrire. En tant que lecteur, je veux quelque chose qui soit sympa à lire. En tant que conteur, je veux un environnement narrativement solide, mais qui laisse de la place pour le mystère et la découverte. Un bon système de magie devrait à la fois être visuellement attractif et convenir à l'ambiance de l'histoire. Il doit à la fois faciliter la narration et fournir une source de conflit.

J'aimerais aborder le concept de magie dans plusieurs textes différents, qui détailleraient chacun une des « règles » que j'ai développées pour expliquer ce qui, à mon avis, rend efficace un système de magie. Comme toujours, ce n'est que mon avis. Même si je les appelle « règles », ce ne sont que des éléments qui ont fonctionné pour moi. De même que parfois, il est bon de violer les règles de la grammaire, les auteurs peuvent ne pas suivre mes théories et écrire tout de même de bons livres. Cependant, je pense qu'en les suivant, vous pouvez développer dans vos livres une magie plus puissante et mémorable.

La Première Règle

Voici la Première Loi de Sanderson relative à la magie :

« La possibilité pour l'auteur de résoudre un conflit par la magie est directement proportionnelle à la manière dont le lecteur <i>comprend</i> cette magie. »

Quand j'ai demandé à figurer au programme de ma toute première WorldCon (après la vente d'*Elantris*, mais avant sa publication), j'ai vu qu'ils organisaient une table ronde « Comment fonctionne la magie ? ». C'est avec enthousiasme que j'ai dit à quel point je voulais en faire partie et, à ma grande joie, l'organisation m'y a inscrit.

C'était ma toute première table ronde à la convention. Je suis arrivé les yeux rouges après un vol prolongé de l'Utah vers Boston, mais je suis parvenu à l'avant de la salle, mes notes et mes idées préparées, prêt à dégainer. J'étais assis à une extrémité de la salle et j'ai donc été le premier à parler quand le modérateur a demandé : « OK, je commence par une question facile : comment la magie est-elle censée fonctionner ? »

J'ai dit quelque chose qui, pour moi, allait de soi ; après tout, je l'avais lu dans le livre d'Orson Scott Card (dont je recommande particulièrement le chapitre sur la magie) et je l'avais utilisé comme règle de base pendant un certain temps. C'était la chose que je tenais pour le B-A-BA des systèmes de magie.

« Eh bien, ai-je dit, il est clair que la magie doit avoir des règles. »

... Et tous, autour de la table ronde, m'ont contredit avec violence : « Si vous étiquetez tout un tas de règles et de limites pour votre magie, m'ont-ils expliqué, vous perdez tout l'émerveillement ! La Fantasy, c'est l'émerveillement ! Vous ne pouvez pas vous restreindre, vous ou votre imagination, en créant des règles sur la magie ! »

J'étais abasourdi. Tout d'un coup, j'ai pris conscience que la majorité de ce que j'avais lu était écrit par des gens qui aimaient un certain *genre* de magie. Je me suis rendu compte qu'il existait une école de pensée qui avait une tout autre opinion à ce sujet. J'ai lutté pour me défendre contre tout le reste des intervenants et je suis reparti en pensant qu'ils devaient tous avoir un système de magie particulièrement faible dans leurs livres.

J'y ai, par la suite, à nouveau réfléchi. Quelqu'un qui faisait les choses d'une autre manière que la mienne ne pouvait-il pas inventer une bonne histoire ? Ne pouvait-on pas avoir de la magie sans expliquer plein de règles et de lois à son propos ? Tolkien n'avait pas vraiment expliqué sa magie, par exemple.

Pourtant, si une histoire n'a pas de règles et de lois pour sa magie, ne risque-t-elle pas d'avoir des solutions et rebondissements en forme de « Deus Ex Machina » ? Depuis les débuts de la Fantasy en tant que genre, une des principales critiques que l'on peut faire à son égard est son manque de consistance.

John Campbell, l'un des éditeurs les plus importants et influents de l'histoire de la SF a dit un jour :

« La plus grande distinction entre la Fantasy et la Science Fiction réside dans le fait que la SF utilise un postulat, parfois plusieurs, et qu'elle développe des conséquences qui sont rigoureusement et logiquement conformes à ces quelques postulats. La Fantasy, en revanche, élabore ses règles au fil de l'histoire. La nature fondamentale de la Fantasy serait plutôt "La seule règle, c'est d'en créer une nouvelle quand on en a besoin !" La règle de base de la SF est "Élaborez un postulat basique et développez ses conséquences de manière rigoureuse et logique." »

Je suis en total désaccord avec cela, mais, pour la défense de M. Campbell, la Fantasy a parcouru un long chemin depuis les années 60 (au moment où il a écrit ceci dans « Analog »). La Fantasy ne doit plus obligatoirement être faite d'histoires dans lesquelles les auteurs ne font qu'inventer ce dont ils ont besoin. Quoi qu'il en soit, il me semble que c'est une critique à laquelle les auteurs de Fantasy doivent être particulièrement attentifs. Si nous nous limitons à fabriquer des nouvelles règles quand nos personnages en ont besoin, nous finirons par créer des histoires qui ne seront plus seulement insatisfaisantes et sans intérêt, mais simplement mauvaises.

La Magie Douce

J'ai commencé à développer la première règle afin qu'elle puisse inclure les systèmes qui ne suivent pas de règles strictes, sans pour autant compromettre l'intrigue. Laissez-moi l'énoncer une deuxième fois : « La possibilité pour l'auteur de résoudre un conflit par la magie est directement proportionnelle à la manière dont le lecteur comprend cette magie. ».

Cette formulation permet à la règle de s'appliquer aussi à ceux qui veulent préserver le merveilleux dans leurs livres. Pour moi, il existe un large spectre pour mesurer l'utilisation de la magie par les auteurs. D'un côté, on trouve les romans où la magie est présente pour établir un sens du merveilleux et pour donner au cadre une atmosphère fantastique. Les livres qui utilisent ce type de magie ont tendance à vouloir montrer à quel point l'homme est une toute petite partie du fonctionnement éternel et mystique de l'univers. Cela donne au lecteur un sentiment de tension puisqu'il n'est jamais sûr des dangers (ou des merveilles) que les personnages vont rencontrer. De fait, les personnages eux-mêmes ne savent jamais vraiment ce qui est possible et ce qui ne l'est pas.

Ce système, que j'appelle « magie douce », fait partie d'une longue tradition bien établie dans l'histoire de la Fantasy. Pour moi, Tolkien lui-même est de ce côté du spectre : dans ses livres, le lecteur comprend rarement les capacités des sorciers et de leurs semblables. Au contraire, il passe son temps à s'identifier aux Hobbits qui ont le sentiment d'être perdus dans un monde bien plus grand et plus dangereux qu'eux. En ne divulguant pas les lois et règles de sa magie, Tolkien nous dessine un monde profond qui donne au lecteur l'impression que des pouvoirs inimaginables et mouvants sont cachés sous la surface.

Quoi qu'il en soit, il y a quelque chose qu'il faut comprendre quand on écrit de ce côté de la barrière : les très bons auteurs de magie douce n'utilisent que très, très, très rarement la magie pour vaincre les obstacles dans leurs livres. La magie crée de gros problèmes et les personnages résolvent ces problèmes avec très peu de magie. (*Le Trône de Fer* de George R.R. Martin illustre très bien ce paradigme.)

Il existe une raison pour laquelle Gandalf n'emmène pas simplement Frodon au Mont du Destin grâce à la magie pour lui permettre de laisser tomber l'anneau dans la fournaise : au niveau de la narration, ce n'est simplement pas cohérent avec le système de magie. Nous ne savons pas ce que la magie peut faire, et si l'auteur l'utilise pour résoudre tous les problèmes, alors la tension dans le roman finit par devenir faible. La magie sape l'intrigue au lieu de l'améliorer.

Donc, si vous voulez écrire des systèmes de magie douce, je vous suggère de vous retenir et de ne pas laisser la magie résoudre les problèmes de vos personnages. S'ils tentent d'utiliser la magie, le résultat de devrait pas être ce qu'ils espèrent (de toute manière, le lecteur ne sait pas à quoi s'attendre non plus). Utilisez la magie pour le cadre et pour l'ambiance, mais pas pour l'intrigue. Sauf si c'est pour embêter vos personnages : là, ça marche toujours !

La Magie Dure

De l'autre côté du spectre, il y a la magie dure. C'est là que l'auteur décrit explicitement les règles de la magie. Le but est que le lecteur puisse s'imaginer faire lui-même partie de la magie, et que l'auteur puisse lui montrer des trucs et astuces dans le fonctionnement de celle-ci. La magie en elle-même est un personnage et, en montrant les tenants et aboutissants, l'auteur est à même de construire une architecture et des rebondissements.

Si le lecteur comprend le fonctionnement de la magie, alors vous pouvez utiliser la magie (ou les

personnages peuvent le faire) pour régler des problèmes. Car dans ce cas, ce n'est pas la magie qui apporte la solution de manière mystique : ce sont au contraire l'intelligence et l'expérience des personnages qui résolvent les problèmes.

Je placerais Isaac Asimov dans ce camp-là. C'est un peu osé de ma part d'utiliser pour mon argumentaire un homme qui, au vu des essais que j'ai lus, désapprouvait en général la Fantasy en tant que genre : Asimov disait que la Fantasy, c'était des histoires de gens idiots (des hommes avec des épées) qui tuaient des gens intelligents (les mages). Quoi qu'il en soit, je pense que les histoires de robots d'Isaac sont l'exemple parfait d'un système de magie dure. Dans ses histoires de robots, Asimov énonce trois lois distinctes, n'ajoute rien de plus et ne transgresse jamais ces lois. Avec les interactions de ces trois lois, il a fait des douzaines d'histoires excellentes.

Notez bien qu'en appelant un système « magie dure », je ne veux pas dire que l'histoire doit suivre les lois de la science, ni même qu'elle doit expliquer POURQUOI les personnages utilisent la magie. Ce qui m'intéresse, c'est la *perception* que le lecteur a de la magie. Prenez les superhéros, par exemple : vous pourriez être tenté de dire que la magie des superhéros est une magie douce. Après tout, les pouvoirs sont souvent ridicules avec des raisons d'exister qui défient toute logique scientifique (par exemple : « J'ai été mordu par une araignée radioactive et j'ai gagné les pouvoirs d'une araignée »).

Cependant, les systèmes des histoires de superhéros sont en grande partie des systèmes de magie dure. Souvenez-vous, nous étudions cela comme des écrivains et non comme des scientifiques. Narrativement parlant, la magie des super héros a tendance à être plutôt spécifique et explicite. (Cela dépend bien sûr de l'histoire.) En général, on sait exactement quels sont les pouvoirs de Spiderman et ce qu'ils permettent d'accomplir. Il 1) peut sentir le danger, 2) possède une force et une endurance surnaturelles, 3) peut faire jaillir des toiles d'araignées de ses mains, 4) peut grimper aux murs

Même si, dans les comics, Spiderman dispose parfois d'autres pouvoirs étranges (ce qui rend la magie plus douce), dans les films il se cantonne généralement aux capacités listées ci-dessus.

C'est pour cela que nous ne sommes pas surpris de voir Spiderman lancer une toile d'araignée à la tête d'un méchant : on sait qu'il peut faire ça, et c'est cohérent qu'il le fasse. C'est, d'un point de vue narratif, un système de magie dure plutôt que de magie douce.

La Terre du Milieu

La plupart des auteurs se situent quelque part entre ces deux extrêmes. *Harry Potter*, de J.K. Rowling, est un bon exemple de romans que je pense être proches du point central. Chaque tome souligne certaines des lois, règles et idées de la magie de ce monde. Elles sont rarement transgressées et sont souvent importantes au paroxysme de l'intrigue. Cependant, si l'on regarde le cycle dans son ensemble, on ne comprend pas vraiment les capacités de la magie. L'auteur rajoute des règles à chaque nouveau livre, élargissant le système, se contredisant à certains moments et oubliant parfois de manière bien pratique une capacité qu'avait un personnage dans un tome précédent. Ces écarts ne sont pas très importants et chaque livre est généralement cohérent.

Je pense que J.K. Rowling équilibre bien tout ça, en fait. Dans les détails, sa magie est dure, mais quand on regarde l'ensemble de la saga, elle est plutôt douce. Cela lui permet d'utiliser la magie pour résoudre des conflits tout en maintenant un grand sens du merveilleux dans ses romans.

Je considère que mes systèmes de magie sont à 80 % durs, peut-être un peu plus. Ma propre manière de faire est de développer un système de magie compliqué qui peut être expliqué aussi simplement que possible, mais qui possède un arrière-plan important et un grand nombre de règles sous-jacentes. La plupart des mécanismes ne sont pas expliqués dans les livres, surtout au début. Les personnages ont une bonne compréhension de la magie, mais ils n'en appréhendent que rarement toutes les subtilités. C'est surtout le cas parce que je traite ma magie comme une science et que je crois qu'on ne parviendra jamais à en saisir toutes les lois. C'est en partie aussi pour me permettre de faire figurer des découvertes et des révélations dans mes romans. J'aime le mystère plus que le mysticisme.

Prenons le cycle *Fils-des-Brumes* : dans cette saga, j'expose de nombreuses règles de la magie puis je donne quelques exceptions inexpliquées ou incohérentes que je prévois d'expliquer dans les volumes suivants. Les interactions entre les différentes lois magiques sont vitales pour comprendre les points majeurs de l'intrigue.

Comment utiliser cette règle ?

Si vous êtes un écrivain qui travaille sur son système de magie en Fantasy, je vous suggère de décider d'abord quel genre d'atmosphère vous désirez pour votre magie. Est-ce que vous aimez la techno-magie, comme ce que vous trouvez dans mes livres ou dans ceux de L.E. Modesitt et

Melanie Rawn ? Est-ce que vous aimez la magie hybride que vous trouvez dans les œuvres de David Eddings ou J.K. Rowling ? Ou préférez-vous que votre magie soit vague et mystérieuse, comme ce que vous pouvez voir dans les livres de Tolkien ou George R.R. Martin ? Personnellement, j'aime lire le travail de tous ces auteurs, mais quand j'écris, je préfère avoir des règles et des lois pour faire fonctionner ma magie : ça rend les choses plus marrantes à écrire pour moi.

Qu'est-ce qui est le plus intéressant à écrire pour vous ? Quelle ambiance semble le mieux fonctionner avec le livre que vous êtes en train d'écrire ? J'ai surtout écrit de la magie dure, mais ma série jeunesse est relativement plus douce, peut-être 50/50. C'est en partie à cause de la nature délirante de ces romans, mais aussi parce que je voulais que le lecteur ait le même sentiment que le personnage d'être jeté dans un monde étrange qu'il ne comprend pas.

Résistez à l'envie d'utiliser la magie pour résoudre les problèmes sauf si vous avez déjà expliqué et montré cet aspect du fonctionnement de la magie. Ne donnez pas à vos héros un nouveau pouvoir à chaque fois qu'ils en ont besoin et faites attention à ne pas écrire de lois dans votre système juste parce que votre personnage en aura besoin dans une situation particulière (ça risque de rendre votre magie fragile et opportuniste, même si, dans les faits, vous AVEZ décrit ces aspects auparavant).

Quand vous avez un système de magie dure, quand votre personnage rencontre un problème, demandez-vous : « Comment les personnages peuvent-ils utiliser ce qu'ils savent déjà sur la magie pour s'en sortir ? ». Ensuite, faites-les utiliser ce qu'ils ont au lieu de leur donner quelque chose en plus. Tout ça vous permet de faire une histoire plus intéressante, de forcer vos personnages à déployer leurs ailes et de rendre la lecture plus intéressante.

Quand vous avez un système de magie douce, demandez-vous : « Comment les personnages peuvent-ils résoudre ça sans magie ? » et « Comment le fait d'essayer de résoudre ce problème par la magie peut faire empirer les choses ? » Par exemple : la Communauté de l'Anneau se repose sur Gandalf pour les sauver du Balrog. Résultat : Gandalf disparaît pour le reste de ce livre.

Par-dessus tout, faites des expériences et trouvez ce qui vous plaît, et faites en sorte que ça fonctionne pour vous.
