

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.

La Deuxième Règle

Introduction

Il y a quelques années de cela, j'ai rédigé un essai sur la création des systèmes de magie intitulé *La Première Loi de Sanderson* (Sanderson's First Law). Cela avait à voir avec la préparation même du récit, et au fait pour les personnages de pouvoir résoudre leurs problèmes grâce à la magie. Dans cet essai, je laissais entendre que j'avais d'autres « règles » pour bâtir des systèmes de magie, règles dont je parlerais peut-être un jour. Eh bien, le temps est venu, j'ai enfin condensé mes pensées au sujet de la *Deuxième Loi de Sanderson* dans un exposé qui devrait fonctionner.

Je vais néanmoins commencer par rappeler qu'aucune de ces « lois » n'est absolue. Je rappelle aussi que je ne suis pas le seul à parler de ce sujet. Les appeler par mon nom n'est qu'une façon de m'y référer de la façon dont je les interprète – à savoir, des règles selon lesquelles j'essaie de concevoir *mes* propres systèmes de magie pour *mes* livres. Il existe de nombreuses façons d'écrire, et les seules vraies « règles » à suivre sont celles qui fonctionnent pour vous.

Ces règles fonctionnent pour moi. Je pense qu'elles sont même de bonnes pratiques d'écriture en général, sans se limiter aux systèmes de magie. Néanmoins, parce que les systèmes de magie sont l'une des choses avec lesquelles j'aime m'amuser en écrivant, je les ai conçues d'une façon qui me pousse vers des magies toujours plus fortes et plus intéressantes dans mes livres de Fantasy.

La Deuxième Règle

La *Deuxième Loi de Sanderson* peut être rédigée de façon très simple :

« Les contraintes sont plus importantes que les capacités. »
--

Il est temps de fournir quelques explications. Quand les gens décrivent un système de magie, ils parlent de ce que la magie peut faire. Utilisons un exemple très connu : Superman. (Oui, les capacités des superhéros sont un système de magie. En fait, la plupart d'entre eux sont de bons exemples, parce que la plupart sont bien connus du public et parce que l'étendue de leurs capacités est précisément définie.)

Si je vous demandais de me décrire la magie de Superman, vous me citeriez sans doute sa capacité à voler, sa super force, ou les lasers qu'il peut tirer avec ses yeux. Ensuite vous me parleriez de

son invincibilité et peut-être de certains autres de ses pouvoirs moins importants (et parfois incohérents). Disons que si on s'en tient aux quatre premiers pouvoirs, nous avons un solide aperçu des capacités de Superman.

Néanmoins, est-ce que ce sont ces capacités qui rendent Superman intéressant ?

Je prétends que non. Il existe d'autres personnages avec des pouvoirs magiques leur permettant de voler ou de les rendre invincibles. Ils sont nombreux à être forts, rapides ou intelligents. Qu'est-ce qui rend Superman unique, alors ? Deux choses : son code moral, et sa faiblesse à la kryptonite.

Pensez-y un instant. Pourquoi Superman peut-il voler ? Eh bien, parce qu'il le peut. Pourquoi est-il fort ? Les vrais fans des comics vous diront peut-être qu'il puise son énergie dans le soleil, mais au bout du compte, nous nous moquons un peu de savoir pourquoi il est si fort. Il l'est, c'est tout.

Mais pourquoi est-il sensible à la kryptonite ? Si vous posez la question à quelqu'un qui a la moindre connaissance de l'univers de Superman, il vous dira que c'est parce que la kryptonite – cette sorte de cristal vert – est un éclat de son monde natal, qui a été détruit. La kryptonite vous plonge dans l'histoire, vous dit *qui* est Superman et d'où il vient. De la même façon, si on se questionne au sujet de son sens moral – ce qu'il *refusera* toujours de faire, en opposition à ce qu'il *peut* faire – nous serons bien obligés de parler de sa famille, et de comment il a été élevé. Nous expliquerons comment Maman et Papa Kent ont instillé de solides valeurs à leur fils adoptif, et comment ils lui ont appris à utiliser sa force pour protéger, non pour détruire.

Superman n'est pas défini par ses pouvoirs. Il est défini par ses faiblesses.

Ce que cela signifie pour les auteurs

Bon, cette démonstration ci-dessus n'est qu'un point descriptif. Elle illustre un concept, mais n'est qu'un exemple qui fonctionne parce que nous l'observons a posteriori. Et pourtant, vous retrouverez ce concept encore et encore dans les fictions de l'imaginaire. Ce n'est pas ce que le héros *peut faire* qui est important pour définir qui il est, mais au contraire ce qu'il a *du mal à faire*. (Ou ce qu'il ne peut pas faire du tout.) Quand vous le décortiquez un peu, *Le Seigneur des Anneaux* ne concerne ni les pouvoirs magiques de Gandalf ni le talent d'Aragorn à combattre les orcs. Le

livre parle des Hobbits, sans conteste les plus faibles (physiquement ou magiquement) de tous les personnages présents dans le livre. Cela parle aussi de la difficulté d'Aragorn à devenir roi.

(Il est à noter que les films jouent encore plus avec ce dernier concept que les livres, car le réalisateur a compris qu'Aragorn devenait bien plus intéressant s'il était réfractaire au fait de devenir roi. Ses doutes et ses craintes lui donnent bien plus de profondeur que ses capacités.)

Bon, ce concept ne tient pas forcément la route pour tous les exemples. Et, plus important encore, le lecteur lambda passera complètement à côté. Mais ce n'est pas un problème : cette règle est faite pour les auteurs.

Lorsque vous concevez un système de magie, il est bel et bien important de travailler sur l'originalité des pouvoirs. Néanmoins, la vérité est qu'il est virtuellement impossible de trouver des effets magiques auxquels personne n'a jamais pensé. L'originalité, de ce que j'ai pu en voir, vient plus souvent des limites de la magie que de ses capacités. Prenons l'exemple de *La Roue du Temps*. C'est une série de Fantasy épique très populaire, que j'aime depuis longtemps, et à laquelle j'ai eu le privilège de participer. Le système de magie, de prime abord, y semble plutôt basique. Les gens peuvent manipuler les éléments : feu, terre, eau, air, en plus d'un cinquième élément ici qui est l'esprit.

Ce point de départ n'est pas original. Ce sont les contraintes, les coûts et les faiblesses du système de magie qui nous apportent les éléments les plus fascinants, ainsi que les meilleurs points d'ancrage pour l'intrigue. Afin de pouvoir manipuler ces cinq éléments, les pratiquants doivent puiser en eux des « fils » puis « tisser » ces pouvoirs selon des motifs complexes, qui ensuite accomplissent un but. Cela est une contrainte de la magie. Au lieu de simplement désirer quelque chose et de le voir se produire, le mage doit faire l'usage d'une technique et d'un savoir, et prendre le temps de créer ce dont il a besoin. Cela fournit également un composant au système de magie (toujours un plus très appréciable) et – au-delà de ça – intègre la magie dans la cosmologie de l'univers. (Dans *La Roue du Temps*, la mythologie nous apprend que toutes les vies sont des fils tissés dans la trame du temps.)

Par-dessus tout ça, Robert Jordan ajoute l'un des coûts les plus puissants que j'ai jamais lus dans un système de magie : les hommes deviennent fous peu à peu. Ce prix à payer est fabuleux, et il donne beaucoup de valeur à la magie. Cela force les personnages à faire des choix difficiles, et lorsque cette contrepartie devient tangible dans le récit, cela donne lieu à des développements logiques de l'intrigue.

C'est ce genre de choses que vous devriez rechercher en tant qu'auteur lorsque vous concevez un système de magie. (Ou en tant que lecteur curieux au sujet de la création de fictions.) Une excellente contrainte d'un système de magie apportera plusieurs choses.

Lutte

Cela forcera les personnages à travailler pour atteindre leurs objectifs, ce qui rend l'écriture tout simplement plus intéressante et les personnages plus sympathiques. De plus, si la magie est limitée, les personnages auront besoin d'être plus intelligents pour résoudre leurs problèmes. (Et vous, en tant qu'auteur, serez forcé d'être plus intelligent dans votre écriture.) Par exemple, dans *Fils-des-Brumes*, les pratiquants de la magie peuvent déplacer des objets par la pensée. Cela ressemble à de la télékinésie de base. Néanmoins, il y a deux contraintes importantes : les objets doivent être métalliques, et le pratiquant ne peut que les attirer droit vers lui, ou les repousser à l'opposé de lui. Le poids de l'objet devient ainsi très important – un objet léger est repoussé facilement, mais un objet très lourd vous repousse *vous* !

Soudain, avec ces limites, les personnages sont forcés de travailler plus dur. Et, en travaillant plus dur, l'écriture des scènes devient bien plus passionnante. Au lieu d'une scène ennuyeuse avec un personnage qui réalise une action mystique abstraite, l'auteur se retrouve à écrire une scène où un personnage doit être vigilant à son environnement, se positionner très précisément dans l'espace, et faire des efforts pour atteindre ses objectifs. La nature de la magie vous pousse à écrire mieux.

Tension

Une bonne limite à votre système de magie augmentera la tension. Superman affrontant un ennemi n'offre pas – soyons honnête – beaucoup de tension. Superman affrontant un adversaire muni de kryponite est bien plus stressant ! Batman affrontant un ennemi offre peu de tension. Batman affrontant un adversaire capable de jouer sur ses peurs intimes (les plus grandes faiblesses de Batman sont psychologiques) devient quelque chose de bien plus intéressant.

Les limites induisent de la tension. Trop souvent, je vois de jeunes auteurs rater d'excellentes opportunités de ce genre. Du coup, ils se retrouvent à rédiger des scènes fades où la magie apparaît abstraite, nous la rendant impossible à saisir en tant que lecteur.

Profondeur

Vous pouvez faire ça avec des pouvoirs, aussi. Vous pouvez faire ça avec n'importe quoi. Néanmoins, l'expérience m'a montré que les contraintes les plus intéressantes sont aussi les plus difficiles à exposer. Le bon point est que cela vous force, en tant qu'auteur, à créer plus de profondeur à votre monde et vos personnages. Si votre personnage a la capacité de voler, mais que vous ajoutez une limite – il ne peut voler que lorsqu'il est heureux, par exemple – alors cela

va approfondir le personnage. Soudain, son état d'esprit est directement lié à l'intrigue et à l'histoire. Sa personnalité sera directement impliquée dans sa capacité à user de sa magie.

Limites vs. Faiblesses vs. Coûts

Depuis le début de cet essai, j'ai rassemblé pêle-mêle un paquet de concepts différents sous l'intitulé « contraintes ». Néanmoins, il est utile de distinguer ces éléments les uns des autres. Généralement, quand on en vient aux facteurs qui contraignent un système de magie, je pense à trois outils :

Limites

Il s'agit de choses que, pour une raison ou une autre, la magie ne peut tout simplement pas faire. Superman ne peut pas voir à travers le plomb, par exemple. Chaque magie possède ses limites de base, définies par la portée du pouvoir. Si vos lunettes magiques vous permettent de voir jusqu'à un kilomètre, alors la limite est qu'elles ne vous permettent pas de voir plus loin que ça.

Néanmoins, puisque nous parlons de conception de systèmes de magie, je suggère que ces limites soient plus globales que de simples paramètres. Oui, dessiner les contours de ce que la magie peut ou ne peut pas faire est important, et c'est par cela que vous devez commencer. Néanmoins, créer un système vraiment bon se joue dans les petites touches finales de ces limites. Je ne dis pas qu'elles ont besoin d'être rationnelles – un système de magie reposant sur des règles n'a pas tant besoin de rationalité que de cohérence. (Bien entendu la rationalité est toujours souhaitable, mais parfois impossible. Nous parlons de magie, après tout.)

Jetons un œil à un système de magie doté d'une limite intéressante, à savoir la magie de David Eddings connue sous le nom « The Will and The Word » (La Volonté et Le Mot). Bon, il s'agit d'une magie basique sans réelles règles et très peu de contraintes autres que la force, la compétence, et l'endurance de celui qui la pratique. (Sans compter le truc habituel et vague de l'énergie.) Néanmoins, cette magie dispose en fait d'une limite assez intrigante – vous pouvez pratiquement tout faire avec, mais vous ne pouvez pas « défaire » quelque chose. Vous ne pouvez pas ordonner à quelque chose « de ne pas être ».

J'ai toujours aimé cette limite à cause de cette saveur particulière qu'elle ajoute au système de magie. Au lieu d'être une simple borne – vous ne pouvez pas utiliser la magie quand vous êtes trop fatigué, ou un autre truc du genre – c'est une évocation de ce qu'*est* la magie et de ce qu'elle

signifie. C'est le pouvoir de création. Cette magie ne peut pas défaire, et quiconque s'y risquerait sera détruit par la nature du pouvoir lui-même.

Lorsque vous concevez des limites, recherchez des choses qui ont un lien fort avec la nature de votre monde. Mettez aussi sur des éléments qui forceront vos personnages (et qui vous forceront vous, en tant qu'auteur) à faire des efforts pour résoudre les problèmes. Résistez à l'envie d'ajouter de nouveaux pouvoirs ou de supprimer des limites pour résoudre vos problèmes ; faites en sorte que le personnage fasse avec ce qu'il a, d'une façon nouvelle et innovante.

Sans contrainte, il n'y a pas d'innovation.

Faiblesses

Les faiblesses sont différentes des limites. Les faiblesses sont des éléments que l'ennemi peut exploiter – au lieu d'être ce que le pouvoir ne peut pas faire, elles sont des choses auxquelles le pouvoir est vulnérable. L'exemple évident ici, tiré de la première partie de cet essai, est la kryptonite de Superman.

C'est une question de sémantique. D'une certaine façon, les faiblesses sont juste d'autres limites. Néanmoins, je crois qu'il est utile pour l'auteur de porter sur elles un regard différent. Si votre magie vous autorise à faire des bonds hauts de cent mètres, mais pas de deux cents, c'est une limite, pas une faiblesse. C'est juste l'effet du pouvoir, sa borne. Néanmoins cela *est* une faiblesse si cette capacité de sauter dans les airs vous rend vulnérable d'une façon ou d'une autre, par exemple en vous empêchant d'utiliser vos autres pouvoirs. (Peut-être qu'elle vous oblige à focaliser toute votre énergie pendant que vous manœuvrez dans les airs.)

Les faiblesses sont un peu plus difficiles à implémenter dans un système de magie ; elles paraissent souvent simplistes, voire un peu débiles. La kryptonite est si pratique pour expliquer l'importance des limites qu'elle en est devenue un cliché narratif. Genre : vous avez besoin d'une faiblesse pour votre héros ? Retirez-lui ses pouvoirs d'une façon ou d'une autre !

Je suggère personnellement d'éviter des faiblesses si simples. Encore une fois, l'objectif en ajoutant ces faiblesses est de créer une meilleure histoire. Oui, une faiblesse est un bon moyen de maîtriser un héros devenu trop puissant – mais dans la plupart des magies, je conseille de vous servir des limites pour empêcher les dérives, pas d'ajouter soudain des faiblesses pour compenser.

Les faiblesses peuvent donner des effets très intéressants, ceci dit – je vous encourage juste à un peu de subtilité. Il existe plusieurs façons de rendre la magie vulnérable, ou de rendre ceux qui en usent vulnérables. En fait, on pourrait dire que les faiblesses sont le lien entre les limites vues précédemment et la prochaine catégorie, qui est un excellent moyen de brider une magie très puissante.

Coûts

L'Anneau Unique attise votre convoitise et votre paranoïa lorsque vous le portez – et en plus, si vous vous en servez pour devenir invisible, les forces du mal vous localisent. Ces éléments sont ce qu'on appelle des « coûts ». Utiliser la magie, ou avoir un lien avec elle, a un coût. Ces coûts peuvent être abstraits (vous devenez fou en utilisant la magie) ou plus concrets (si vous tombez à court d'épices, vous ne pouvez plus voyager plus vite que la lumière dans l'espace). La seule différence est la marge de manœuvre que l'auteur s'autorise.

Dans le premier exemple, ce que cela signifie que « d'être fou » est laissé à la discrétion de l'auteur. Il existe différentes formes de folie, et la vitesse à laquelle une personne sombre dans la folie – et ce que cela signifie vraiment – est une chose avec laquelle vous pouvez jouer en tant qu'auteur. Dans le second exemple, le prix à payer est plus concret, et enferme l'auteur dans une règle stricte. Si vous avez défini qu'il faut trois graines magiques pour faire apparaître une porte, votre personnage doit avoir trois graines. Point.

Les deux sont utiles, pour différentes raisons. Les coûts sont très importants à prendre en compte – les lecteurs s'attendent naturellement à ce que la magie ait un coût, et souvent les auteurs novices rechignent à en donner un à la leur. Néanmoins, soyez conscient que si votre prix est *trop* drastique, cela peut vous rendre incapable d'utiliser la magie. Si lancer un sort fait mourir l'un de vos grands-parents, nous ne risquons pas de voir ce sort utilisé bien souvent dans le livre. Il est facile de vous piéger vous-même avec un coût trop fort et de brider votre flexibilité.

Autres

Toutes ces définitions sont simplement des façons différentes d'aborder un même point. Elles n'englobent pas toutes les catégories. Vous pouvez encore faire autrement en vous posant des questions et en vous refusant les réponses trop évidentes.

Comment a-t-on accès à la magie ? Les deux réponses les plus courantes sont la magie innée et la magie que l'on doit apprendre/étudier. (Ou un hybride.) Vous pouvez facilement faire sortir

votre magie de ces cases si l'une des contraintes de base exige une façon différente d'accéder aux pouvoirs magiques.

D'où vient l'énergie nécessaire à la magie ? Toutes les formes de magie, à un point ou une autre, brisent les règles de la physique. Néanmoins, vous pouvez nuancer cela en vous imposant de respecter les lois de la thermodynamique. Qu'est-ce qui alimente la magie ? D'où vient l'énergie, et qu'est-ce que cela entraîne ? Encore une fois, quelques standards : l'énergie peut venir de la volonté du mage, du pouvoir de l'univers, ou encore d'une « force » inconnue. (J'ai utilisé un principe de ce genre dans *Elantris*, et c'est ainsi que la magie de *La Roue du Temps* fonctionne. Ce n'est pas mal, mais – encore une fois – éviter les classiques est un bon moyen de vous forcer à être original.)

À quelle fréquence peut-on utiliser la magie ? Est-ce que cela exige des prérequis ? Un état d'esprit particulier ? Des ingrédients précis ? Je me répète : écarterez-vous des réponses standards. Allez plus loin que vos premières idées.

Mais par-dessus tout, souvenez-vous de ça : il ne s'agit *pas* de faire plus compliqué. Il s'agit de vous obliger, en tant qu'auteur, à créer de meilleures histoires. En conséquence, les meilleures contraintes doivent avoir un effet réel sur les personnages, et non se contenter de le prétendre (Cf. les histoires où la magie nécessite des éléments qui n'ont aucun effet sur l'intrigue, où elle n'a pas de coût économique ou émotionnel, où les personnages ne tombent jamais à court de pouvoir). Recherchez des idées qui lient pour de bon la magie à d'autres éléments de votre univers, et qui posent aux magiciens des problèmes intéressants.

Ceci n'est pas qu'un essai sur la magie

Je conclurai cet essai en revenant sur un point que j'ai mentionné plus haut. À mon sens, ces *Lois de Sanderson* ne sont pas des règles exclusives à la magie. Je les considère comme des principes de création en général, que j'illustre ici par la façon de développer de meilleurs systèmes de magie.

Donc, en réalité, il s'agit d'un concept plus vaste à propos de narration : *les limites sont plus importantes que les capacités*. Cela s'applique aux personnages – ce qu'ils ne peuvent pas faire, ce qu'ils ne laisseront pas les autres faire, est plus intéressant en général que ce dont ils sont capables. Cela s'applique à la création d'univers. Les coûts à payer pour vivre dans un monde dur sont plus intéressants, souvent, que les bénéfices qu'on peut en tirer. (Pensez à *Dune*, par exemple.) Les faiblesses inhérentes à la flore, la faune, aux autres éléments de votre monde, sont

plus intéressantes que ce qu'ils apportent. (Notez que dans le film *Avatar*, on s'attarde bien peu sur l'usage du précieux minéral, l'intérêt pour l'histoire étant surtout qu'il est difficile de se le procurer.)

Et si nous élargissons encore le thème, ce que vos personnages auront du mal à accomplir dans l'intrigue sera bien plus intéressant que ce qu'ils réussiront à accomplir sans mal. Souvenez-vous de cette simple règle, et vos histoires seront bien plus captivantes.

La Troisième Règle

Introduction

Après une trop longue attente, il est temps pour moi de conclure ma série sur la façon dont je développe mes systèmes de magie pour mes livres. Si vous n'avez pas lu les deux premières parties de cet essai, allez voir [Sanderson's First Law](#) and [Sanderson's Second Law](#).

Lorsque j'évoque ces règles, je fais beaucoup d'efforts pour montrer à quel point je suis humble (alors que je leur ai donné mon nom, quand même). Néanmoins, la raison pour laquelle je les ai baptisées ainsi n'est pas parce que je les vois comme des commandements que tout le monde doit absolument suivre pour créer un système de magie. Ce sont plutôt des observations personnelles sur la façon dont j'ai rendu mes propres systèmes meilleurs – sur la façon dont j'aime les concevoir. Par conséquent, ce sont des règles que j'essaie de suivre dans mes écrits.

Parfois, j'ai brisé ces règles – je m'en suis rendu compte avec le temps en remarquant certains passages où mon système de magie ne fonctionnait pas aussi bien que je l'aurais voulu. On peut dire qu'avoir brisé ces règles est ce qui m'a permis de les identifier en premier lieu.

Souvenez-vous qu'en écriture, rien n'est absolu. Je ne me demande pas, lorsque je lis le livre d'un autre, si le système de magie suit les fameuses *Lois de Sanderson* ! Lorsque je lis, je profite de l'histoire. Néanmoins, quand j'analyse pourquoi quelque chose fonctionne ou pas – en particulier dans un livre sur lequel je travaille – ces concepts entrent le plus souvent en jeu.

Sans plus de blabla, voici la *Troisième Loi de Sanderson* :

<p>« Développer ce que vous possédez déjà avant d'ajouter quelque chose de nouveau. »</p>

Explications

Concernant la création d'univers en fantasy et science-fiction, il existe de nombreux pièges dans lesquels les auteurs peuvent tomber. L'un d'eux est de rendre l'histoire ennuyeuse à cause d'une accumulation d'éléments d'exposition. C'est un symptôme auquel on reconnaît un auteur qui a

passé des années à pratiquer la création d'univers – mais beaucoup moins à pratiquer effectivement l'art de l'écriture.

À cause de cela, je mets souvent les auteurs en garde contre ce que nous appelons « la maladie du créateur d'univers », ce qui revient à peu près à conseiller à un ami bodybuilder de ne pas négliger le travail des jambes. Créer son univers est important, mais afin d'avoir une histoire bien équilibrée, l'auteur aura besoin de s'entraîner sur son style d'écriture, la caractérisation de ses personnages, la dramaturgie. Si vous ne savez jouer qu'un seul morceau au piano, et même si vous êtes capable de le jouer très bien, vous n'êtes pas un pianiste – vous êtes juste bon à épater la galerie en soirée.

(Bon, il est temps de nuancer et de dire que la « maladie du créateur d'univers » n'est un problème que pour les auteurs qui souhaitent faire de l'écriture leur gagne-pain. Si votre but est de vous faire plaisir à créer un univers foisonnant et que l'écriture du livre est presque secondaire pour vous, alors il n'y a rien de mal à vous focaliser sur ce qui vous fait plaisir. Amusez-vous.)

Maintenant que cela est dit, vous pensez peut-être que si je vous mets en garde contre ce danger, c'est parce que je suis contre le *worldbuilding*. Pas du tout – j'adore littéralement les histoires avec un travail de création d'univers énorme et fouillé, des mondes imbriqués, et un usage intelligent de la magie.

C'est de là que viennent ces règles sur la magie.

Mais le plus souvent, les meilleurs récits se produisent lorsqu'un auteur sérieux change juste une ou deux choses par rapport à ce que nous connaissons, puis explore avec minutie toutes les ramifications et conséquences de ces changements. Un système de magie brillant est rarement un système comportant des dizaines de pouvoirs différents – c'est plus souvent un système de magie avec relativement peu de capacités, mais dont l'auteur a exploité les possibilités à fond.

C'est quelque chose que j'ai réalisé il y a longtemps. Je tombe souvent moi-même dans le piège de penser que « plus c'est gros plus c'est bon, et plus il y en a mieux c'est ». Les films au cinéma rencontrent ce problème tout le temps. Combien de fois une bonne séquence a-t-elle été ruinée par cette façon de penser ? (Un exemple me vient à l'esprit extrait de la franchise Spiderman de la dernière décennie, où le troisième film semble avoir été spécifiquement conçu pour intégrer le plus de super-vilains possible – alors qu'un seul adversaire vraiment dangereux et captivant aurait suffi à rendre l'histoire meilleure.)

Dans les livres de Fantasy épique, ce n'est pas le nombre de pouvoirs qui crée un univers immersif et mémorable – ce ne sont même pas les pouvoirs en eux-mêmes. C'est la façon dont ils sont intégrés dans la société, la culture, l'écologie, l'économie, et la vie quotidienne des gens dans les histoires.

Pour faire court, cette règle pousse à créer un univers *plus profond* au lieu de créer un univers plus *vaste*.

Nous allons parler de déployer la magie dans trois directions que je trouve utiles.

Extrapoler

En développant votre système de magie, votre job d'auteur est de chercher à deviner comment les changements que vous incorporez influent sur le monde que vous créez. (Tout en étant raisonnable bien sûr, en fonction des objectifs de votre histoire et de sa longueur.) La Fantasy épique vous laisse de la marge pour creuser l'histoire et l'économie, tandis d'une Fantasy plus urbaine va peut-être préférer ne développer qu'un unique facteur – par exemple comment l'existence de sang de synthèse influencerait une culture vampirique.

Extrapoler, selon moi, revient à se poser la question « que se passerait-il si ? »

« Que se passerait-il si un sorcier se convertissait au christianisme ? », « Quel serait l'impact sur les guerres si un système magique permettait de créer de la nourriture, annulant ainsi les problèmes d'approvisionnement et autorisant de fait des armées plus mobiles ? », « Quel serait l'influence sur la dynamique des genres si la magie rendait fous les magiciens mâles ? »

Souvent, à la fois dans mes propres livres et dans ceux que je lis, si l'univers devient peu à peu un gros fouillis, c'est parce que l'auteur essaie d'y caser beaucoup trop de choses différentes. Au lieu de cela, n'en sélectionner qu'une poignée en cherchant à soulever tous les problèmes qu'ils créent dans la vie des gens a beaucoup plus de sens. Au lieu de fournir un pouvoir différent à chaque personnage, est-il possible de trouver des variations d'un même pouvoir, en l'utilisant de façon différente ?

Interconnecter

Tous les conseils que je donne ici peuvent vous entraîner bien trop loin, et cela concerne ce chapitre également. Dans plusieurs de mes propres travaux, je me suis amusé à faire une grande liste de pouvoirs dans laquelle puiser – cela m’a aidé à créer une expérience plus unique pour ma narration. Certaines de mes séries favorites, comme *La Roue du Temps* ou *Les Annales du Disque-Monde*, déploient des univers très fouillés et des historiques de monde où des tonnes d’évènements peuvent se produire. Nous attendons d’une Fantasy épique qu’elle soit immersive et nous évoque un monde complet plein de douzaines, voire de milliers, de différentes cultures et de différentes personnes.

Le second conseil que je vous donne ici est de lier vos pouvoirs, vos cultures et vos thèmes ensemble dans votre histoire. Si je me lance dans la création de plusieurs systèmes de magie – ou de plusieurs pouvoirs disponibles pour mes personnages – je me demande toujours comment je peux connecter ces pouvoirs pour qu’ils fonctionnent ensemble, au lieu qu’ils donnent l’impression d’une accumulation de capacités qui n’ont rien à voir les unes avec les autres.

J’essaie de ne pas utiliser trop souvent mes propres livres en guise d’exemples, car ces essais ne sont pas là pour tenter de démontrer à quel point je travaille bien. D’un autre côté, je pense que j’ai parfois fait du bon boulot – et quand on parle d’interconnexions, le système magique de *Fils-des-Brumes* me vient tout de suite à l’esprit.

Lorsque j’ai développé ce système, je savais que je voulais un vaste panel de pouvoirs. Au départ, mes premiers essais listaient plusieurs pouvoirs étranges qui n’avaient aucun lien entre eux. Puis, j’ai réalisé que si je développais la magie autour d’un thème – en l’occurrence les différentes spécialités à l’intérieur d’un groupe de voleurs – je pouvais nommer chaque pouvoir d’après chaque rôle de la bande. Cette cohésion est devenue le cœur du système, et son liant.

(D’autres éléments d’interconnexion incluent la table des pouvoirs en fin de livre, regroupant les pouvoirs par catégories – même si je ne pense pas que ce soit utile à faire pour tous les systèmes de magie. Cela a donné de la force au sous-thème de *Fils-des-Brumes* d’une société à la pointe de sa révolution industrielle.)

Relier vos pouvoirs d’une façon thématique, et vous demander comment ils interfèrent avec les thèmes de votre roman, vous aidera beaucoup à développer votre univers, et à l’approfondir au lieu de l’agrandir. Vous finirez avec un système magique qui donnera l’impression d’être un

organe essentiel du livre, et non un gros fourre-tout. (Un problème très commun de nombreux systèmes magiques actuels, comme ceux des héros de comics.)

Notez que ce principe fonctionne pour plein d'autres sujets dans votre création d'univers. Vous demander comment l'économie s'interconnecte avec la religion de votre monde peut vous aider à développer ces deux sujets de façon plus intéressante – et vous demander comment ils se connectent à votre thème, et comment ils compliquent la vie de vos personnages, créera un livre bien plus solide dans son ensemble.

Rationaliser

Cette troisième et dernière suggestion est de regarder vos cultures, vos magies et même vos personnages, et vous demander : « où est-ce que je peux les combiner ? »

C'est particulièrement vrai quand on parle de systèmes de magie, et de personnages disposant de pouvoirs. J'ai été amené à me poser la question de plus en plus souvent, en développant les cultures des peuples de mes livres : « comment puis-je utiliser des éléments qui existent déjà, et montrer une nouvelle réaction culturelle à leur sujet ? » Au lieu de développer une nouvelle religion de toutes pièces, je me demande si une variation d'une religion déjà existante ne fonctionnerait pas mieux. Au lieu d'ajouter un nouveau personnage avec un nouveau pouvoir, je me demande si ce personnage peut utiliser un pouvoir déjà existant d'une façon nouvelle et intéressante.

Prenons un autre exemple : si vous êtes amené à développer dix royaumes différents dans votre roman, votre premier instinct va être de créer dix magies différentes pour les distinguer. À la place, vous auriez peut-être intérêt à créer une capacité unique propre à la magie dans ce monde, et à voir comment chacune des dix cultures va l'utiliser de façon différente. Une magie simple – comme la capacité pour les gens de changer de couleur de peau à volonté – peut créer des religions, influencer les mœurs sociales, provoquer des guerres, créer des ravages dans des systèmes de castes, créer de nouveaux métiers.

Rationaliser de cette manière vous aidera de bien des façons. Cela empêchera la complexité de votre univers de devenir exponentielle – peut-être qu'au livre 1 vous aurez l'impression de gérer, mais croyez-moi ce n'est pas la même mayonnaise au livre 7. Cela aidera votre narration à être plus resserrée, et cela vous forcera (en tout cas ça m'a forcé, moi) à approfondir les personnages. Au lieu de simplement chercher à avoir un héros disposant d'un pouvoir cool, ma réflexion sur le

protagoniste est devenue avec le temps du genre « créons un personnage qui porte un regard différent sur le monde, et explorons ses problèmes avec la société et son environnement. »

Harriet a raconté une histoire de ce type au sujet de Robert Jordan, selon laquelle ce dernier aurait au départ pensé *La Roue du Temps* comme une histoire au sujet de quatre jeunes hommes lancés dans quelque chose qui les dépasse. À la moitié du premier livre, Harriet lui souligna que l'un des jeunes hommes ne faisait rien de vraiment important. Robert persista à dire qu'il serait important dans les livres suivants.

Harriet lui fit alors ce conseil avisé : « Si le premier tome n'est pas bon, il n'y aura *pas* de livres suivants. » Robert Jordan supprima le personnage et répartit certains de ses traits sur les autres, ce qui leur donna à chacun plus de profondeur.

Bon, bien sûr il faut faire attention à ne pas aller trop loin, par exemple en condensant tous les savoirs, pouvoirs et aventures dans une seule personne – ce qui aboutit à un héros unique qui a beaucoup trop d'expérience et de connaissances. Cela va nuire au côté plausible de votre récit. (Néanmoins, il faut savoir que quelques séries sont construites justement sur cette idée.)

Un risque autrement plus important de trop rationaliser est de développer les différentes cultures de votre monde de façon trop identique, sauf pour un petit détail – par exemple leur point de vue sur la religion. Si vous en arrivez là, vous avez rationalisé beaucoup trop.

Cette mise en garde étant faite, je conclurai en disant que rationaliser m'a beaucoup aidé ces dernières années.

Conclusion

Approfondissez, n'ajoutez pas.

Il est parfois difficile de savoir quand appliquer cette règle. Pour moi, cette *Troisième Loi* est une recherche d'équilibre permanent – un peu comme l'équilibre à trouver entre montrer et raconter. *Raconter* est important ; cela permet de faire avancer le récit et permet d'exposer des éléments de façon simple et rapide. Prendre le temps de *montrer* un concept au lieu de l'expliquer demande souvent beaucoup plus de mots – mais cela crée souvent une scène bien plus puissante.

Trouver le dosage adéquat vous demandera des efforts, et ce « bon » dosage sera différent pour chacune de vos histoires. Il en va de même pour l'équilibre à trouver entre creuser la profondeur de votre univers ou le rendre plus vaste. Quand devez-vous prendre le temps d'approfondir une culture pour donner de la force au récit ? Quand devez-vous introduire une nouvelle culture pour en ouvrir le cadre et attiser l'émerveillement du lecteur ?

Tout ce que je peux vous dire, c'est que lorsque j'ai cessé de penser à ma série *The Stormlight Archive* en termes de « Je veux ajouter plus de pouvoirs extraordinaires ! » et que j'ai commencé à me demander « Quels sont les thèmes communs de ces magies, et comment puis-je les interconnecter et consolider ces thèmes ? », mon univers est devenu bien plus solide et fort.

C'est bien de faire grand. Rien de mal à faire épique.

Mais soyez sûr de faire profond, aussi.

Brandon Sanderson