

BRANDON SANDERSON

LA VOIE DES ROIS



Annotations

cosmere.fr

La Voie des Rois 1 - Annotations

Réalisé par cosmere.fr, version : 16-02-2025

Notes de traduction

Ceci est une traduction non officielle des annotations de Brandon Sanderson publiées sur son site web (<https://www.brandonsanderson.com/blogs/blog/tagged/annotations+the-way-of-kings>).

Ces annotations ne concernent que les 11 premiers chapitres du roman, et ce sont les seules pour toutes les Archives de Roshar.

Introduction

08-09-2017

Bienvenue dans les annotations, que j'ai enfin fini par écrire.

Normalement, je fais les annotations d'un livre en même temps que j'en révise la copie. Ça a commencé à changer en 2009, quand mon temps s'est retrouvé très réduit pour pouvoir finir la Roue du Temps. J'ai aussi commencé à confier à Peter la tâche de jeter un œil au texte révisé et de voir si les modifications apportées pouvaient ne pas me plaire.

Ça n'a laissé aucune place aux annotations sur La Voie des Rois. Je me suis dit que j'aurais besoin de relire le livre avant de commencer la suite (le travail sur la Roue du Temps allait m'empêcher de m'y atteler pendant quelques années) et que je ferais donc les annotations à ce moment-là.

Eh bien, me voici à la fin de l'été 2012. La Roue du Temps est terminée et je ressens un besoin urgent d'écrire la suite de La Voie des Rois. Je me pose pour la lire en profondeur tout en peaufinant mon plan, et je me suis dit que j'allais essayer de vous écrire quelques annotations. On verra si j'arrive à le lire en entier.

Comme toujours, si vous lisez le roman pour la première fois, j'essaierai de ne pas spoiler ce qui se passera dans le livre. Si j'ai des commentaires qui gâchent des surprises ultérieures, je les cacherai en utilisant la fonction spoiler. Si vous lisez une annotation pour un chapitre donné, je supposerai que vous avez lu ce chapitre et tout ce qui le précède.

Je ne vais pas éditer ces annotations (pas le temps) ni faire quelque révision que ce soit. (Peter pourrait faire une relecture, mais c'est tout.) Je vais donc faire des fautes, et l'écriture sera parfois approximative...

Prenez-les pour ce qu'elles sont : je me pose et je discute du livre, en donnant un aperçu des coulisses. Les faits supplémentaires que j'ajoute dans les annotations peuvent être considérés comme canon, mais comprenez que j'écris rapidement et que je peux faire des erreurs.

Brandon Sanderson
Août-novembre 2012

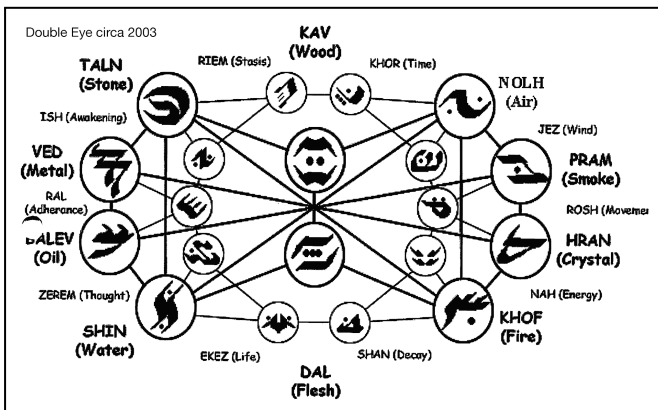
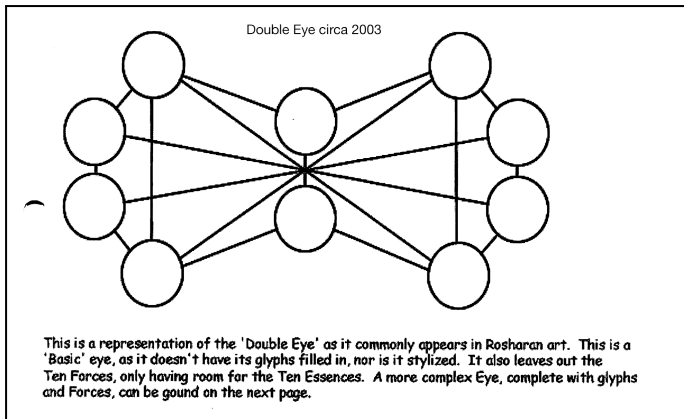
Note de Peter, l'assistant : Brandon n'a écrit des annotations que jusqu'au chapitre 12 du livre, mais on a pensé qu'il y avait là des choses intéressantes que vous apprécieriez de voir à l'approche de la sortie de Justicière le 14 novembre 2017.

Pages de garde

08-09-2017

Les pages de garde étaient l'un des éléments dont nous n'étions pas certains qu'ils figureraient dans le livre final. Tor n'était pas très chaud à l'idée de les financer, car elles représentaient une dépense importante pour les romans. En fin de compte, Tor s'est engagé parce qu'il croyait au projet, et je lui en suis très reconnaissant.

C'est l'une des dernières choses que nous avons terminées, et il a fallu plusieurs tentatives pour qu'elles soient parfaites. Je voulais qu'il s'agisse d'œuvres d'art "in-world", des œuvres censées avoir été créées par des artistes vivant sur le monde de Roshar. La page de garde avant est une peinture murale réalisée à partir d'un assemblage de pierres et de gemmes, et la page de garde arrière est un vitrail. Il a fallu du temps pour trouver le bon ton et le bon rendu pour ces images. Pendant un certain temps, les symboles des différentes magies sur la page de garde avant étaient incrustés dans des pierres précieuses. Il s'est avéré que ça ne rendait pas si bien. Peut-être que lorsque Peter mettra ces annotations en ligne, il pourra récupérer ces vieux brouillons et les poster en dessous.



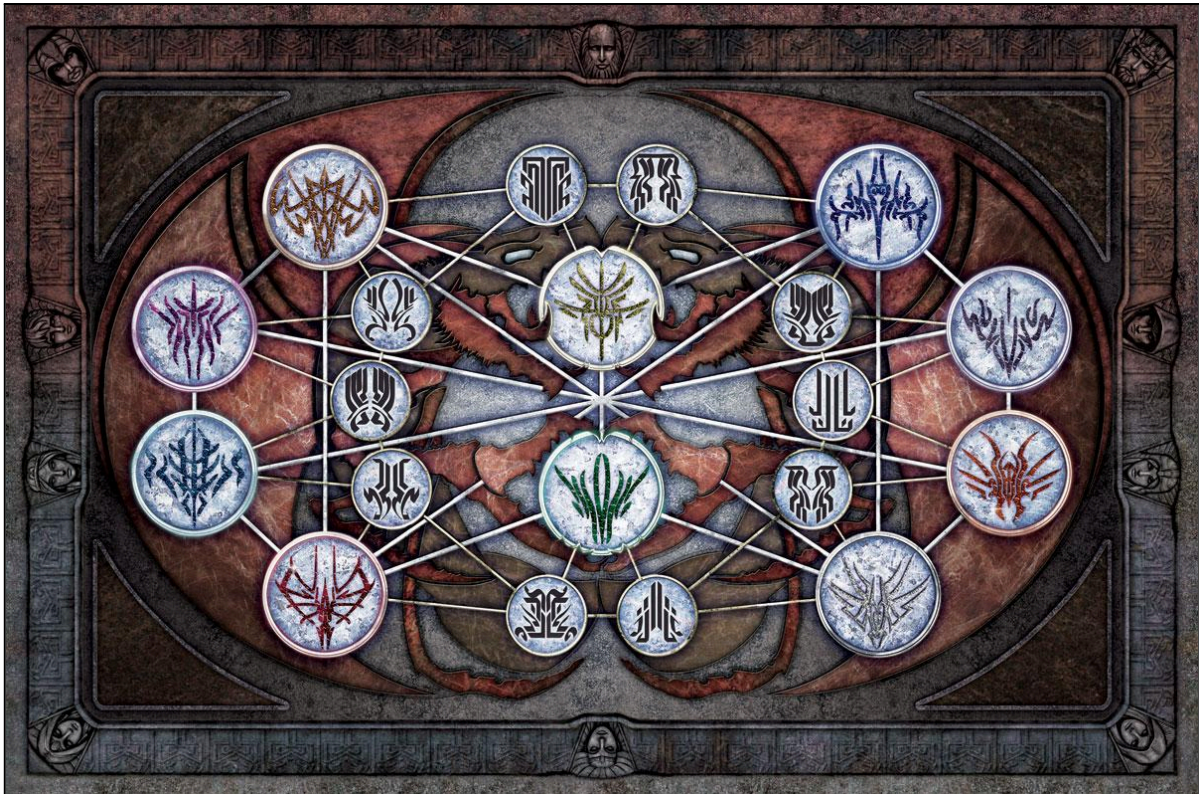
(versions de 2003)



(version de 2010 avec les gemmes)

La page de garde avant est celle dont je parlerai le plus, le dessin qui donne les grandes lignes de la magie de Roshar (enfin, d'une partie de la magie). Ce dessin est l'une des toutes premières choses que j'ai développées pour l'illustration de ce livre, en 2001. L'Œil Double, comme l'appellent les gens de ce monde, est une connexion de dix éléments.

J'évite les systèmes de magie élémentaire. J'ai l'impression qu'ils sont dépassés. Cependant, l'un des concepts de ce monde était d'avoir une théologie croyant en dix éléments fondamentaux au lieu des quatre ou cinq ordinaires. Une mise en valeur devait être faite sur ces éléments et sur les dix forces fondamentales, l'interaction entre les deux étant un facteur majeur de la magie, de la philosophie et de la cosmologie du monde.



(version finale)

C'est ce que représentent ces vingt symboles, chacun des symboles les plus grands étant un élément Radieux. Les symboles plus petits représentent les forces. Vous pouvez tracer un cercle autour d'un élément et des deux forces qui s'y rattachent, et vous obtenez l'un des ordres de Chevaliers Radieux.

Par exemple, en haut à droite, le symbole de l'air est relié aux symboles de la pression et de la gravitation. Les Marchevents.

Carte du monde

15-09-2017

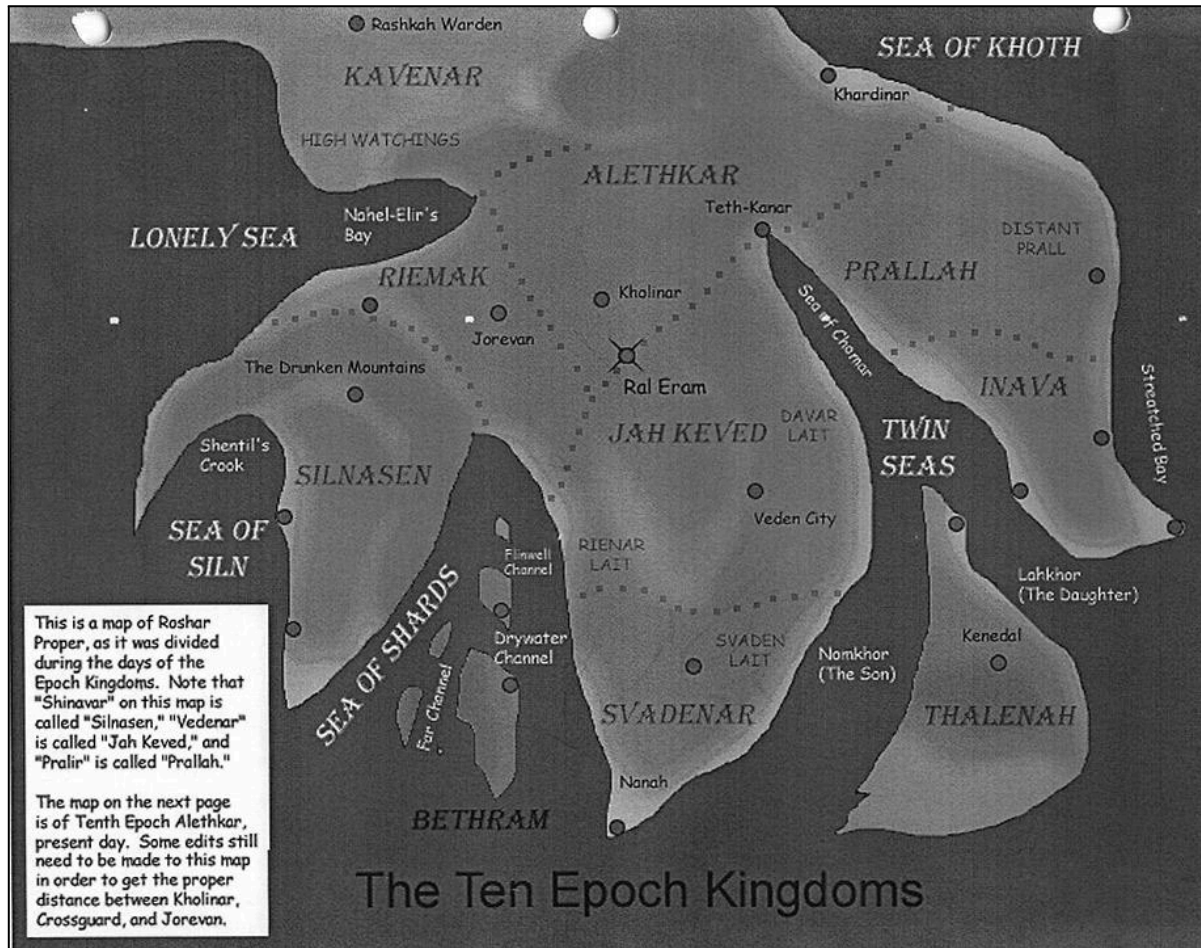
La carte du monde de Roshar a changé de façon spectaculaire entre les différentes versions du livre.

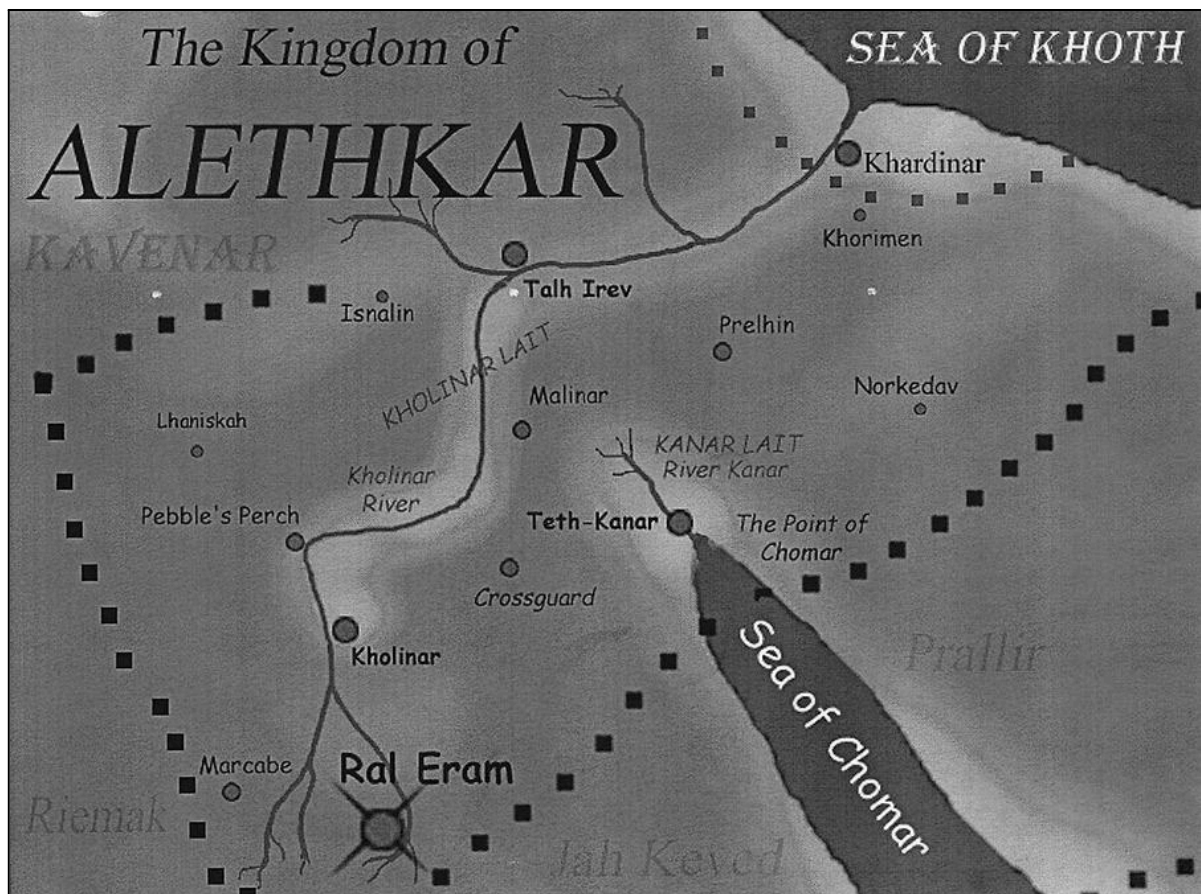
J'ai commencé à travailler sur ce roman à l'âge de quinze ans. À l'époque, la plupart des intrigues et des personnages étaient combinés à un autre de mes mondes, appelé Yolen (c'est là que se déroule le livre *Dragonsteel* [NdT : non publié]). Au début de la vingtaine, alors que j'avais beaucoup plus d'expérience et que je savais (plus ou moins) ce que je faisais, j'ai réalisé que les intrigues de ce monde ne collaient pas bien entre elles, et j'ai donc divisé les livres en deux séries distinctes.

J'ai écrit *Dragonsteel* en premier, en 1999 ou 2000. Bien que *Dragonsteel* soit le troisième livre que j'ai écrit dans le Cosmère - après *White Sand* et *Elantris* - il était censé être

l'origine chronologique de la série. Hoid était l'un des personnages principaux de cette série. Le premier livre contient même des points de vue significatifs à travers lui.

J'ai commencé à tracer les grandes lignes de La Voie des Rois peu de temps après. Cette carte originale, je l'ai imaginée comme un continent à trois branches orientées vers le bas, avec une connexion au sommet. Il y avait la partie Aléthie au centre, Shinove à l'ouest, et une longue zone avec Natanatan à l'est.





(versions de 2003)

Au fil des ans, mes compétences en matière de construction de mondes se sont développées. Et une partie de cette évolution a consisté à réaliser que la carte que j'avais conçue ne convenait pas à l'histoire que je voulais raconter. Je voulais quelque chose de mieux, et j'ai changé de modèle.

J'ai donné à Isaac [NdT : Isaac Stewart] les grandes lignes de ce monde qui est devenu Roshar. (Basé sur une itération de [l'ensemble de Julia](#), bien que pendant un certain temps j'ai joué à faire du continent entier une [forme cymatique](#)). Cela n'a pas été le cas pour Fils des Brumes, où je lui ai simplement dit : "Fais la carte du monde comme tu le souhaites, avec ces lignes directrices." Je savais que Fils des Brumes se déroulerait essentiellement dans quelques villes.

La Voie des Rois allait être énorme, et je voulais que le projet ait de l'envergure. Ça sous-entendait une grande carte épique. Je suis très satisfait du travail d'Isaac. Notez qu'il s'agit d'un continent de l'hémisphère sud, avec l'équateur au nord.



(version finale)

Prélude

22-09-2017

Comme le veut la tradition Sandersonienne, c'est le début de ce livre qui a fait l'objet des plus grosses modifications. D'habitude, je commence un roman, je l'écris du début à la fin, puis je reviens en arrière et je modifie considérablement mon début pour qu'il corresponde mieux au ton du livre.

Ici, l'une de mes grandes décisions a été de choisir entre deux prologues que j'avais rédigés. L'un d'eux se déroulait avec les Hérauts et préparait le terrain pour une histoire beaucoup plus vaste - j'aimais le sentiment épique qu'il donnait et le ton mélancolique qui s'en dégageait. L'autre était l'attaque de Szeth sur Kholinar. Il s'agit d'une grande séquence d'action qui met en place une partie des intrigues du roman de manière très efficace, mais la courbe d'apprentissage est très raide.

J'étais très tenté d'utiliser les deux, et c'est ce que j'ai finalement fait. Cette décision n'a toutefois pas été facile à prendre, car ce livre allait déjà commencer par une courbe d'apprentissage très raide. Prélude→prologue→Cenn→Kaladin→Shallan signifierait cinq chapitres épais au début du livre, sans répétition des décors ou des personnages.

Cela peut rapidement faire sombrer un roman. Dans l'état actuel des choses, c'est ce qu'il y a de plus difficile dans La Voie des Rois en tant que roman. De nombreux lecteurs se sentiront perdus pendant une grande partie de la première partie en raison de la

construction du monde, de la structure narrative et du fait que la vie de Kaladin est tout simplement nulle.

Il semble que mon intuition ait été la bonne. Les personnes qui n'aiment pas le livre se désintéressent souvent du milieu de la première partie.

Lorsque j'ai décidé d'utiliser le prélude et le prologue ensemble, je me suis dit que j'avais tout compris au plan d'une épopée fantastique épaisse avec une courbe d'apprentissage difficile. Cette décision ne semble pas encore avoir détruit ma carrière d'écrivain.

Prologue

29-09-2017

Szeth utilise de la magie

Dans Fils des Brumes, j'ai intentionnellement mis de côté les grandes séquences d'action utilisant la magie jusqu'à ce que les personnages et le cadre aient été établis. C'était intentionnel.

J'ai fait le contraire dans La Voie des Rois.

Il y a plusieurs raisons à ça. J'ai parlé de la courbe d'apprentissage de ce livre ; j'ai pensé qu'il valait mieux être honnête. Ce livre sera très dur, et vous le verrez dès les premières scènes. Il vaut mieux être honnête dans nos intentions.

En même temps, j'ai pensé que les lecteurs en supporteraient davantage de ma part. Les lecteurs de fantasy peuvent supporter une courbe d'apprentissage abrupte et ont tendance à apprécier les livres qui contiennent beaucoup d'éléments de worldbuilding. Cependant, d'après ma propre expérience de lecteur, je me méfie des livres d'un nouvel auteur qui demandent beaucoup d'efforts. L'apprentissage d'un nouveau monde demande du travail, et si un auteur me demande ce genre de travail, je veux être bien récompensé.

J'espère avoir gagné le droit de publier un livre ayant un tel cadre. J'ai prouvé que je pouvais raconter une bonne histoire et que cela valait la peine de se plonger dans l'un de mes livres et dans mes mondes. La Voie des Rois est le livre le plus difficile que j'ai écrit ; le résultat sera à la hauteur de ce défi. (Je l'espère.)

Attaches

Je ferai référence à la première version de La Voie des Rois (alias Way of Kings Prime), écrite en 2002, car je pense qu'il sera probablement amusant pour les lecteurs de voir comment le livre a évolué au fil du temps. Tous les autres livres que vous avez lus ont été conçus et réalisés sur une période relativement courte. La Voie des Rois est différent : il a beaucoup évolué avant d'atteindre l'état dans lequel il se trouve aujourd'hui.

L'une de ces évolutions a été la magie. Fils des Brumes possédait l'un de mes meilleurs systèmes magiques à ce jour. Dans *Way of Kings Prime* (écrit avant *Fils des Brumes*), nous n'avions que deux types de magie : les lames d'Éclat et la spiricantation. Les lames d'Éclat étaient géniales, mais pas vraiment magiques. La spiricantation ne fonctionnait pas très bien. (Note de Peter l'assistant : il y avait aussi quelque chose appelé *Windrunning*, mais c'était complètement différent de la version que nous connaissons aujourd'hui.)

Fils des Brumes a vraiment fait monter la barre très haut en termes de magie dans mes livres, et je voulais que *La Voie des Rois* ait un système de magie plus dynamique et plus intéressant. C'est l'une des raisons pour lesquelles j'ai attendu si longtemps avant de le publier.

J'ai fini par mettre au point les Attaches alors que j'étais en tournée pour *Le Puits de l'Ascension*. (C'est la tournée que j'ai effectuée à la suite de l'appel d'Harriet, qui m'a demandé si j'étais intéressé pour terminer l'écriture de *La Roue du Temps*). Ce qui m'a plu dans le système des Attaches, c'est sa puissance visuelle et les moyens de manipuler la gravité et la pression de manière visuelle et créative.

J'avais déjà intégré dans le principe du monde qu'il y avait dix forces fondamentales, en me basant sur l'idée des forces fondamentales dans la physique de notre monde. Tout s'emboîte bien.

Quoi qu'il en soit, Szeth (appelé Jek dans la première version du livre) était un assassin plus ordinaire dans l'original. Il n'avait pas d'autres pouvoirs que celui d'être un très, très bon tueur.

Secrets

Il est évident que cette scène contient beaucoup d'éléments pour les livres suivants. J'ai souvent fait remarquer qu'avec *Fils des Brumes*, j'ai eu le luxe d'écrire toute la série avant de la publier. Je n'ai pas cette chance avec les *Archives de Roshar*. J'ai dû m'assurer que toutes mes préfigurations étaient placées et prêtes à être utilisées plus tard.

Je m'inquiète du fait que beaucoup d'entre elles soient évidentes, mais aussi déroutantes. La sphère que Gavilar a donnée à Szeth est à peine mentionnée dans le livre, par exemple.

Non, je ne vous dirais pas ce que c'est.

Chapitre 1

06-10-2017

Ce chapitre a fait l'objet d'une controverse au sein de mon groupe d'écriture et chez mon éditeur, en rapport à l'argument de la courbe d'apprentissage. Il a été suggéré à plusieurs reprises que si ce chapitre était du point de vue de Kaladin, le livre ne serait pas aussi accablant au début. Après tout, les chapitres 1 et 2 seraient alors du même point de vue et donneraient un indice plus fort aux lecteurs.

J'ai résisté. J'avais déjà accepté le fait que ce livre allait être un défi pour les lecteurs. Ce n'est pas une excuse pour ignorer les conseils, mais en même temps, j'ai décidé de m'engager à long terme avec ce livre. Cela signifiait que je devais faire des choses qui pouvaient sembler inhabituelles au début du roman, dans le but d'obtenir des résultats plus tard.

Cette scène en est un excellent exemple. Si j'avais fait cette scène à travers les yeux de Kaladin, je ne pense pas qu'elle aurait été aussi puissante. Kaladin est au meilleur de sa forme ici, il a le contrôle. Je ne voulais pas que le premier chapitre donne cette impression de contrôle. Je voulais un sentiment de chaos, d'inquiétude et d'incertitude.

En outre, je voulais présenter Kaladin comme un contraste avec tout ça. Une force solide pour faire régner l'ordre, un leader naturel, et un type tout à fait génial. C'est difficile de faire ça à partir du point de vue de quelqu'un, à moins qu'il n'ait un côté arrogant, comme Kelsier. Cela peut fonctionner dans ce genre de point de vue, mais pas dans celui de Kaladin.

Enfin, et quand je le peux, je cherche toujours à jouer avec les tropes de la fantasy. Si j'avais écrit ce roman dans ma jeunesse, le héros aurait été quelqu'un comme Cenn. (D'ailleurs, dans la version originale de *The Way of Kings* datant de 2002, Kaladin ressemblait beaucoup plus à Cenn). Commencer avec un jeune homme plongé dans la guerre, puis le faire tuer me semblait être un bon moyen de faire table rase et de dire : "Non, dans ce roman, ce que vous espérez qu'il se passe n'arrivera pas".

Cela me permettait aussi de préparer un chapitre futur, où je pourrais faire un flashback sur le point de vue de Kaladin sur ces événements. Comme je voulais jouer avec la structure narrative dans ce livre, ça m'a plu.

Chapitre 2

13-10-2017

Nous arrivons enfin au personnage principal du livre, même si je soupçonne que la plupart des lecteurs ne comprendront pas qu'il s'agit de lui avant d'y être revenu une ou deux fois.

Si l'on fait abstraction de Shallan, qui n'était pas dans *Way of Kings Prime*, Kaladin est celui qui a connu la plus grande évolution au fil des ans. Dalinar est Dalinar depuis le premier jour. Adolin, Jasnah, Renarin et Taln se sont tous étoffés pendant que j'écrivais *Prime*. Même Sadeas (sous un autre nom) est pratiquement la même personne aujourd'hui qu'il y a dix ans.

Kaladin, par contre... Eh bien, j'ai dû grandir en tant qu'écrivain avant de pouvoir l'écrire. Il a commencé dans mes concepts comme un protagoniste de fantasy très générique, le "garçon de ferme". Dans *Prime*, il n'y avait rien de vraiment original ou d'intéressant à son

sujet, si ce n'est sa situation. C'est le danger de ce type de protagoniste ; je pense que les meilleurs personnages sont intéressants en dehors de leur rôle.

Malgré tout l'amour que j'ai pour les livres de Harry Potter (et je pense qu'ils sont tout à fait excellents), Harry est une ardoise vierge au départ. Il n'est pas intéressant - les situations dans lesquelles il se trouve sont intéressantes. Ce n'est que plus tard, lorsqu'il obtient des choses auxquelles s'intéresser (comme son parrain), qu'il commence à se définir en tant que personnage.

Kaladin était dans la même situation. Il est étrange de constater que les écrivains sont parfois plus doués pour donner une personnalité à leurs personnages secondaires qu'à leurs personnages principaux.

Chapitre 3

20-10-2017

Shallan

J'ai choisi d'utiliser Shallan comme autre personnage principal dans la première partie, plutôt que Dalinar, parce que je trouvais que sa séquence compensait mieux celle de Kaladin. Ce dernier se rendait dans des endroits très sombres, et sa partie à elle est un peu plus légère.

Elle est le seul "nouveau" personnage principal de ce livre. Kaladin (sous un autre nom) était dans *Way of Kings Prime*, et Dalinar y était pratiquement inchangé par rapport à ce qu'il est aujourd'hui. Le personnage qui remplaçait Shallan n'a cependant jamais abouti. Il me restait donc du travail à faire pour remplacer la pupille de Jasnah.

Shallan est née de mon désir d'avoir un personnage d'artiste pour faire les croquis du livre. C'était une chose que je voulais faire depuis toujours, mais que je n'avais pas eu les moyens d'accomplir lors de la rédaction de la première version du livre. J'avais maintenant les contacts et les ressources nécessaires pour réaliser ces dessins, comme ceux d'un naturaliste tel que Darwin.

L'une des choses qui m'intéresse à propos des scientifiques des époques antérieures est l'étendue de leur base de connaissances. On pouvait vraiment être un "scientifique" et cela signifiait qu'on avait tout étudié. Aujourd'hui, nous devons nous spécialiser davantage et nos bases semblent de moins en moins généralisées. Un physicien peut ne pas s'intéresser du tout à la sociologie.

Il en allait différemment pour les érudits classiques. On attendait de vous que vous connaissiez les langues, les sciences naturelles, les sciences physiques et la théologie comme s'il s'agissait d'une seule et même étude. Shallan est ma tentative d'écrire quelqu'un comme ça.

Kharbranth

La Cité des Carillons est une véritable cité-état. Elle n'a pas d'autorité réelle en dehors de la ville elle-même, et elle fait du commerce pour tout ce dont elle a besoin. Il n'y a pas de fermiers kharbranthiens, par exemple. Si le commerce venait à manquer, la ville s'effondrerait.

Ils ont leur propre langue, comme le suggère ce chapitre, mais elle est très proche de l'Aléthi et du Védène. Je considère ces trois langues comme des dialectes de l'Aléthi, et en apprendre une consiste plus à apprendre de nouvelles prononciations qu'à apprendre de nouveaux mots. (Bien qu'il y ait quelques différences de vocabulaire.) Je les comparerais même un peu plus à l'espagnol et au portugais dans notre monde.

Les origines de la ville sont un peu moins glorieuses que ce qu'on raconte. Kharbranth était une ville de pirates, un port peu recommandable pendant les premiers jours de la navigation sur Roshar. Au fil des décennies, elle s'est transformée en une véritable ville. Aujourd'hui encore, ses dirigeants reconnaissent qu'ils ne sont pas une puissance mondiale et qu'ils ne le seront peut-être jamais. Ils utilisent des jeux politiques, commerciaux et d'information pour monter Jah Keved, Alethkar et Thaylenah les uns contre les autres.

Chapitre 4

27-10-2017

Ce chapitre en particulier a été un défi à relever. Mon expérience avec Sazed dans Le Héros des Siècles m'a averti qu'un personnage en pleine dépression peut être difficile et dangereux à écrire. La dépression est un sérieux défi pour les personnes réelles, et donc aussi pour les personnages. En outre, elle pousse un personnage à ne pas agir.

Les personnages inactifs sont ennuyeux, et même si je voulais que Kaladin commence dans une situation difficile, je ne voulais pas qu'il soit inactif. Alors comment ai-je fait pour rendre intéressantes et actives les scènes d'un héros dépressif enfermé dans une cage ? Le résultat final n'est peut-être pas grand-chose au regard de l'ensemble du roman, mais ces chapitres font partie de ceux dont je suis le plus fier. J'ai l'impression d'avoir réussi à faire passer Kaladin et son personnage de manière solide tout en lui faisant faire des choses - essayer de sauver l'autre esclave, déchirer la carte, etc.

Syl, évidemment, est une grande partie de la raison pour laquelle ces scènes fonctionnent. Elle est si différente du reste de ce qui se passe, et ses progrès en tant que personnage sont si importants, que je pense qu'elle "sauve" ces chapitres.

Vous serez peut-être intéressés d'apprendre qu'elle a été développée pour un livre du cosmère complètement différent. Je parle souvent de la façon dont les livres s'assemblent lorsque des idées différentes fonctionnent mieux ensemble qu'elles ne l'ont jamais fait

séparément. Kaladin et Syl en sont un excellent exemple. Il ne fonctionnait pas dans *The Way of Kings Prime*, et son livre n'allait nulle part. Mettez-les ensemble et la magie opère. (Au sens propre comme au sens figuré.)

Chapitre 5

03-11-2017

L'un des problèmes de *The Way of Kings Prime* était qu'il y avait trop de personnages qui se disputaient le devant de la scène. Ça manquait de concentration. On pourrait dire que la version publiée de *La Voie des Rois* est elle-même un peu éparpillée - en effet, de nombreux fils de l'intrigue ne se connectent qu'à la fin (et encore, seulement de façon limitée).

Dans le livre publié, j'ai l'impression que ça fonctionne bien. Oui, le livre est épais, mais nous n'avons que deux lieux principaux pour notre intrigue : les Plaines Brisées et Kharbranth. Dans *Prime*, Jasnah et Taln avaient tous deux des parties importantes de l'intrigue, en plus de Kaladin, Dalinar, Szeth et du personnage que Shallan a remplacé. C'était tout simplement trop, et l'ensemble n'était jamais cohérent.

Y remédier était l'un de mes principaux objectifs lors de la révision du livre. J'ai repris *La Voie des Rois* à zéro en 2009, entre l'écriture de *The Gathering Storm* et *Towers of Midnight* [NdT : les 2 derniers tomes de la Roue du Temps]. Je savais que j'avais besoin d'une narration plus compacte.

À la fin, j'ai retiré Jasnah et Taln du livre pour l'essentiel. Ils auront des histoires plus tard dans la série, mais pour ce livre, Jasnah n'est pas un personnage à point de vue.

Je me pencherai sur la spiricantation une autre fois.

[!!! SPOILER !!!]

Sauvetage de la petite-fille de Taravangian

C'est Taravangian qui a organisé tout ça. Il voulait voir le spiricante de Jasnah en action. Il aurait eu les moyens de traverser ce rocher, s'il l'avait voulu, mais il voulait voir Jasnah à l'œuvre, et il voulait avoir l'occasion d'interagir avec elle. Ça fait un moment qu'il a les yeux rivés sur elle.

[!!! FIN SPOILER !!!]

Chapitre 6

10-11-2017

Pont quatre

J'ai déjà parlé de mon processus de création. Je construis des livres à partir de bonnes idées, souvent développées de manière isolée jusqu'à ce que je trouve le bon endroit pour elles. (L'Allomancie et la Ferrochimie ont été développées séparément, pour des livres distincts). Lorsqu'un livre ne fonctionne pas, les idées ne s'associent pas et rebondissent dans ma tête jusqu'à ce que je trouve un autre endroit où les tester.

Le Pont Quatre et les courses de pont faisaient à l'origine partie de Dragonsteel. Dalinar l'était aussi, ce n'est donc pas si surprenant, je suppose. Cependant, le Pont Quatre est unique en ce sens que lorsque j'ai décidé de les transférer de Dragonsteel à La Voie des Rois, j'avais déjà terminé les deux livres et je me sentais plutôt à l'aise avec eux. Ce sont deux séquences importantes de la Saga d'Adonalsium, et retirer le Pont Quatre de Dragonsteel signifiait lui ôter sa structure d'intrigue la plus dynamique et la plus puissante.

Cette décision n'a pas été facile à prendre. Le problème, c'est que les deux livres étaient fondamentalement défectueux. Oh, ils étaient bons, mais ils n'étaient pas géniaux, et je sentais que j'avais besoin d'être génial à ce stade de ma carrière (espérant que ce soit à chaque instant). La Voie des Rois avait un cadre impressionnant et des personnages formidables, mais pas de séquence d'intrigue centrale qui vous prend aux tripes. Dragonsteel avait des idées merveilleuses, mais elles ne se sont jamais vraiment concrétisées.

En fin de compte, j'ai pris la meilleure partie du livre qui ne fonctionnait pas et je l'ai mise dans le livre qui avait besoin d'un peu plus d'élan. La décision a été prise lorsque Ben McSweeney, qui s'occupait de la conception graphique du livre, m'a envoyé un concept qu'il avait réalisé et qui ressemblait étrangement aux Plaines Brisées (qui, rappelons-le, n'existaient même pas sur cette planète à ce moment-là). (J'ai réalisé qu'elles correspondraient mieux à la construction du monde de La Voie des Rois qu'à celle de Dragonsteel, et que je pourrais y mettre des monstres à grande carapace.

J'ai donc démantibulé un livre que j'aime pour en faire un (j'espère) meilleur. Roc est venu à Roshar pour le voyage (il était un membre original du Pont Quatre dans Dragonsteel). J'ai ajouté Teft, qui avait été laissé à l'abandon pendant une dizaine d'années après que Mythwalker soit devenu Warbreaker et qu'il n'ait pas fait le saut. Le Pont Quatre semblait être un foyer idéal pour lui.

Chapitre 7

17-11-2017

J'ai pris quelques cours d'arts plastiques. Je suis nul en dessin - comme on peut s'y attendre de la part de quelqu'un qui n'a pas beaucoup d'expérience - mais j'ai pensé qu'il serait important de savoir comment fonctionne l'art visuel et comment les artistes

pensent. Écouter les professeurs parler était à bien des égards plus utile que la pratique elle-même, même si j'ai également apprécié le dessin.

Pour l'anecdote, mon projet final pour un cours d'art en 2002 - un cours de dessin de base - était un paysage de Roshar avec des boutons de roche et autres. J'ai essayé de faire mon propre concept art, et même si c'était mauvais, ça m'a aidé à visualiser le monde, du moins à commencer.

La façon dont Shallan pense ici est vraiment un mélange de ma façon de penser en tant qu'écrivain et de la façon dont j'ai entendu des artistes visuels penser à leur processus. Je m'appuie beaucoup sur ma propre expérience, et à cause de ce mélange, je soupçonne que pour beaucoup d'artistes, son processus semblera étrange.

Chapitre 8

24-11-2017

Shallan à nouveau rejetée

Je m'interroge sur la réaction des lecteurs à ces passages de Shallan. Certains membres du groupe de rédaction ont trouvé ces scènes trop longues. Ils pensaient qu'il était inévitable que Shallan devienne la pupille de Jasnah, et passer plusieurs chapitres avec Shallan faisant des heures supplémentaires pour obtenir le poste ne leur semblait pas intéressant.

J'admets qu'il s'agit d'un problème potentiel avec le passage. Cependant, il m'a semblé important de montrer à la fois la détermination de Shallan et le caractère de Jasnah dans ces scènes. J'avais besoin de montrer Shallan travaillant très dur pour obtenir ce qu'elle voulait. Cela m'a également donné plusieurs occasions de montrer le contraste timidité/insolence qui constitue ma vision du personnage de Shallan.

Shallan réprimande le marchand de livres

La timidité de Shallan est le résultat des problèmes qu'elle a rencontrés dans son passé (voir les flashbacks du deuxième livre). Je considère que les moments d'émotion passionnée sont bien plus "à elle".

Le père de Shallan avait un mauvais caractère ; il est aussi profondément enfoui en elle. Si on l'avait laissée grandir plus naturellement, sans la noirceur oppressante dont sa famille a souffert, elle serait devenue une personne très différente. Pourtant, la personne qu'elle pourrait devenir est enfouie en elle. Dans mon esprit, c'est l'un des principaux liens entre son personnage et Kaladin. C'est aussi la raison pour laquelle ils attirent tous les deux un certain type de sprène...

Yalb le marin

Ce chapitre est l'occasion pour Yalb de briller. L'une des choses que j'aime dans La Roue du Temps, c'est l'utilisation par Robert Jordan de personnages secondaires qui font parfois irruption, volent la vedette, puis disparaissent. J'aime la façon dont ils apparaissent de temps à autre dans le texte.

Je ne suis pas sûr de pouvoir faire la même chose ici. Robert Jordan avait des raisons de construire le monde pour que les petits personnages soient liés aux personnages principaux et continuent d'apparaître dans leur vie encore et encore. Je n'ai pas ces raisons.

Néanmoins, en écrivant Yalb, je voulais qu'il ressorte vraiment, même s'il n'apparaît dans le livre que pendant quelques pages dans ces premières scènes. J'ai l'intention de le faire revenir. Dans un autre type d'histoire, il serait l'un des personnages principaux.

Chapitre 9

01-12-2017

Ce chapitre est probablement la chose la plus déprimante que j'ai jamais écrite.

Écrire un personnage dépressif, quelqu'un dans une situation aussi mauvaise, est risqué. Ça va à l'encontre de presque toutes les règles d'écriture existantes. Un tel personnage ne peut pas être actif, et l'histoire ne progresse pas. (J'en ai parlé un peu dans les annotations du chapitre 4 de La Voie des Rois et du Héros des Siècles).

Il m'arrive de lire les textes de nouveaux auteurs de ma classe qui tentent d'utiliser la dépression comme un défaut de caractère. Ils ont entendu les professeurs - peut-être moi-même - parler de la façon dont les conflits internes peuvent créer un personnage vraiment fort. Ils savent également que la dépression est quelque chose de réel et de difficile à gérer dans la vie, et ils pensent donc que ça fera un bon démon à vaincre pour le personnage principal.

Le piège, c'est que si l'auteur est vraiment doué pour écrire la dépression, il ne se passe rien dans l'histoire. Cela peut être merveilleusement authentique et en même temps merveilleusement ennuyeux à lire.

Ce chapitre est en quelque sorte l'aboutissement des règles que j'ai enfreintes au début de La Voie des Rois. Je crois que ce chapitre rend l'histoire incroyablement plus puissante, mais à lire, le chapitre lui-même est comme un coup de pied en pleine face. Lent et déprimant. Je suppose que c'est probablement l'endroit où, si les gens arrêtent de lire, ils posent le livre et ne le reprennent jamais.

Comme je l'ai déjà dit, La Voie des Rois est le livre dans lequel j'ai décidé d'enfreindre de nombreuses règles pour créer quelque chose que je trouvais génial. Un grand risque et, je l'espère, une grande récompense.

Syl s'en va

J'ai détesté éloigner Syl de Kaladin, mais ça devait arriver - en partie à cause de la douleur que cela provoquait de l'éloigner. Elle est pratiquement la seule lumière qui reste à Kaladin dans ces scènes avec le Pont Quatre.

Syl ne figurait pas dans la première version du roman. Je l'ai développée au cours des années entre 2003 et 2009 ; il fut un temps où les quatre vents de la mythologie étaient actifs et vivants sur Roshar, et elle était l'un d'entre eux. Finalement, les sprènes se sont développés en tant que concept. Ils sont nés du worldbuilding à grande échelle du cosmère (l'univers connecté de mes livres épiques), et des règles de sa magie.

À ce moment-là, elle est devenue une sprène intelligente, l'un des nombreux sprènes qui figureront dans les livres. Elle n'en était pas moins très spéciale. Je m'inquiète de l'impression de fée Clochette qu'elle donne à certaines personnes. J'ai essayé de m'en éloigner. Pas d'ailes, des changements de forme constants, ce genre de choses.

Son innocence et sa nature enfantine sont un contrepoids et un équilibre important à la noirceur de la vie de Kaladin. Puis elle part, et toute l'innocence en lui disparaît.

Chapitre 10

08-12-2017

Kal aide son père à soigner la main d'une jeune fille.

Cela faisait des années que j'avais envie de faire un livre avec des séquences de flashbacks à part entière. Les flashbacks (ou la narration non linéaire) peuvent être un outil narratif puissant, mais ils sont également dangereux. Ils peuvent rendre un livre plus difficile à aborder (rien de nouveau pour ce livre) et créer de la frustration chez les lecteurs qui veulent faire avancer l'histoire et ne pas s'attarder sur le passé.

Le résultat, à mon avis, est une œuvre d'art plus forte. Par exemple, alors que Kaladin est lentement détruit dans les ponts, on peut montrer un flashback pour créer un contraste. La juxtaposition entre le Kal naïf voulant aller à la guerre et les dures réalités du Kaladin des années plus tard souffrant dans la guerre peut paraître un peu lourde, mais je pense que si le lecteur a accroché au personnage, ça sera puissant au lieu d'être ennuyeux.

Je parle souvent de la façon dont les livres naissent d'idées distinctes qui me trottent dans la tête. L'une de ces idées consistait à créer un personnage de chirurgien dans un monde imaginaire. Une personne qui croyait en la science à une époque où elle s'infiltrait lentement dans les milieux éduqués, mais qui devait lutter contre l'ignorance qui l'entourait.

À l'époque où Kaladin s'appelait Merin, le personnage ne fonctionnait pas bien. Il représentait trop le cliché de fantasy du "garçon de ferme qui devient noble". J'ai lutté pendant des années avec différents concepts pour lui, et c'est lorsque je l'ai associé à l'idée de ce chirurgien que les choses ont vraiment commencé à bouger. Il est intéressant de noter qu'il n'est pas devenu le chirurgien. Dans la version finale du livre, ce personnage est devenu son père - et non un personnage principal comme je l'avais toujours envisagé - et Kaladin est devenu le fils du personnage que j'avais développé dans ma tête pour jouer le rôle principal.

Chapitre 11

15-12-2017

Et maintenant vient le chapitre de la rédemption.

C'est le genre de choses pour lesquelles j'écris des livres. C'est le genre de chapitre que j'espère vraiment réussir. Cela peut paraître étrange à certains d'entre vous, car il ne s'agit pas d'une fin en apothéose, mais c'est le tournant de l'histoire. C'est probablement le plus important du livre.

J'ai déjà dit que je pensais que la fantasy épique était une question de retour sur investissement. Nous exigeons souvent beaucoup des lecteurs en termes de worldbuilding. Il y a beaucoup de choses à comprendre et à suivre dans un livre comme celui-ci. L'objectif est donc d'être capable de livrer des scènes puissantes qui tirent parti de l'investissement.

Ce chapitre est la récompense des premiers chapitres. Il pose les bases de tout le livre. J'ai amené Kaladin aussi bas que je pouvais le faire, et maintenant nous avons l'occasion d'assister à la remontée de la pente.

Peut-être que j'y réfléchis trop. Cependant, c'est exactement ce qui manquait à Prime lorsque je l'ai écrit. À l'époque, je n'arrivais pas à comprendre pourquoi le livre ne fonctionnait pas. Il contenait tous les éléments d'une bonne épopée, et pourtant le livre semblait creux. Il y avait des aventures amusantes à vivre, mais pas d'impact réel. Ce qu'il fallait, c'était cette séquence, qui lui donne beaucoup d'élan (et, je l'espère, d'émotion).

Pour moi, c'est ce chapitre qui fait le livre.