

DES INSPIRATIONS POUR EXIL

Voici un recueil des inspirations proposées par les internautes du forum d'Exil. C'est une compilation datant de mars 2006. Un grand merci à tous !

ROMANS

La plupart des commentaires vous livrent une adaptation exilienne possible.

Fata Morgana de William Kotzwinkle. L'intrigue serait parfaite pour être située entre Forge et Exil. La galerie de personnages serait tout à fait assimilable à des membres de la Chimère, Scientiste en fuite, Baron et nobles décadents et escrocs notoires...

L'inspecteur Picard quant à lui pourrait faire un très bon PNJ récurrent, ami des PJ, et les aidant ou les orientant sur de nouvelles enquêtes, il pourrait même offrir une alternative ou un ciment au groupe de PJ, car lui aussi pourrait très bien souffrir du SHC.

Enfin la présence du tarot, n'est pas sans rappeler non plus la Manigance, et l'adaptation serait très aisée d'une symbolique à l'autre...

Bref tout y est, même quelques artefacts occultes ou technologiquement décalés !

Structura Maxima de Olivier Paquet. Ce qui frappe de prime abord, c'est l'adéquation d'univers entre la Structure et Exil – si on exclue l'Océan Noir pour Exil - les mêmes cursives, les mêmes machineries dantesques, ses canaux et jardins suspendus, ses énormes élévateurs, etc.

Et même vis à vis de la société, avec cette sorte de Concorde Sociale qui lie les Poutrelliers et les Vapeuriers, la mentalité de ses derniers ne serait justement pas sans rappeler celle des Ingénieurs civils.

Le fait aussi que certains vapeuriers ne s'élèvent jamais au delà de certains niveaux de la Structure, niveaux supérieurs qui représentent alors pour eux, un quasi autre monde, un peu comme certains habitants d'Exil, à l'opposé l'aspect « mystique » des Poutrelliers pourrait rappeler sans trop de problème les Mitiers exiliens ou du moins une branche initiatique.

Bref c'est une très bonne source d'inspirations, pour des descriptions cyclopéennes d'un univers machine dément, avec force de détails sur les structures, qui fait visuellement écho au génial *Steamboy* d'Ottomo.

Restent les points faibles des personnages et d'une intrigue un peu simpliste qui ne sont pas à la hauteur du décor et ne paraissent pas vraiment exploitables sans gros travail pour un scénario pour Exil.

Les Grandes Profondeurs de René Réouven. Tout de suite, ce fameux « psychoscope » me fait penser à une Machine Absurde ! C'est l'exemple parfait de ce qu'un Ingénieur Civil ou un Scientiste pourrait déclencher en manipulant des artefacts Anciens dont les principes lui échappent, sans même se rendre compte des conséquences de ses expérimentations.

Après on pourrait laisser l'histoire en l'état, et faire émerger un nouveau (énième) *serial killer* mais pourquoi pas des images plus en phase avec l'histoire d'Exil et ne pas voir émerger le spectre des Lektres ou même une version fantasmée des Anciens ?! Le Lektre lui aussi pourrait être fantasmé en une créature de métal issue de la Cité (conglomérats de ferrailles, rivets et organes mécaniques, avec un complément de créature marine) ou alors un être de foudre, composé d'arc électriques, bondissant parmi les poutrelles, glissant le long des câbles

Ça pourrait être aussi la Cité elle-même, qui s'incarne en un fantôme tangible, fait de brumes, de métal et d'obsidienne... bref les choix sont multiples et le résultat toujours terrifiant.

Les PJ pourraient assister ou être victime de la créature, être amenés à enquêter dessus et découvrir des fragments du journal du scientifique. Scientifique, qui pourrait s'être donné la mort devant sa folie, laissant fonctionner sa machine en roue libre ou endommagée, ou avoir été terrassé par sa création après l'avoir traqué en vain, pour venir mourir entre les bras des PJ.

L'anneau de fumée de René Réouven (sous le nom de René Sussan). Je vous le conseille fortement. Une série de nouvelles fabuleuses dont une version de la bête du Gévaudan bien plus intéressante que tous les pactes des loups possibles. J'ai aussi lu son énorme boulot sur Sherlock Holmes qui est incroyable et dont certains éléments ont inspirés Exil. Dans ces nouvelles, il parvient à unir tout un pan de la littérature fantastique du XIX^{ème} siècle en l'abordant d'un strict point de vue scientifique... Extraordinaire.

L'Épave de Serge Brussolo. Le passage est très aisé entre ce roman et l'univers exilien. Il est très facile de restituer ce savant fou au sein de la cité d'Exil, en tant que fabricant d'automate ou

ingénieur civil, voire scientifique. Son héritage aura dès lors été oublié ou acquis par quelques collectionneurs, adeptes de l'Art extrême et autres perversions. La finalité de cette traversée pouvant mener à une île repaire sur l'Océan Noir, d'un Scientiste renégat, chassé en Exil par ses pairs...

Mécaniques Fatales de Philip Reeve. Un petit roman jeunesse fort sympathique et qui sort des sentiers battus par sa grande originalité...

L'histoire se situe dans un avenir lointain après une guerre totale (appelée la Guerre d'une Heure) qui a laissé la Terre meurtrie et transformée en un océan de boue et de neige... Sur cette immense étendue fangeuse rodent maintenant des villes monstrueuses montées sur roues et chenilles, s'affrontant et se pourchassant suivant la « Loi du Darwinisme Municipal! ».

On suit les mésaventures de Tom un apprenti historien de Londres (Grande ville prédatrice et industrielle) qui après avoir déjoué une tentative de meurtre sur Frusquin, chef de la guilde des ingénieurs, se retrouve éjecté « accidentellement » de la ville roulante perdu au milieu de nulle part *la Terra Incognita*, en quête d'un retour vers Londres et ses secrets... À mi chemin entre du post-apocalyptique et du *steampunk*, ce roman fourmille d'idées et de détails croustillants (Pirates citadins, Ligue Anti-mouvemantiste...) à cela ajoutez des flottes de Dirigeables, un port aérien d'aéronefs, des Automates tueurs implacables et des duels à l'épée avec du panache, vous comprendrez que c'est un vrai régal, malgré une couverture plutôt laide et tape-à-l'œil!

Loin de tout manichéisme et d'histoires simplètes, le récit se révèle être bien loin des finals contes de fées même s'il est destiné à l'origine à la jeunesse ! La suite existe en anglais, et devrait peut être, être traduite.

Predator's Gold (anglais). Sans en faire une adaptation directe, l'univers pourrait très bien faire figure de futur pour Exil, l'histoire pourrait pourquoi pas se situer Forge, dans un lointain avenir. Un avenir, où les nations forgienies auraient rattrapées leur retard sur Exil, et auraient conçu d'immenses cités ou forteresses mobiles, pour échapper aux flottes aériennes exiliennes, labourant sans fin de tranchées immenses les vastes plaines Kargaliennes pillonnant les cieux à l'aide de puissants canons pour faire sombrer les dirigeables de guerre exiléens, ou leur flotte au large des côtes ?

Indépendamment de cela, le cadre même de la cité mobile de Londres, est à lui seul, un très bon

aperçu de ce que pourrait être Exil, avec ses ruelles de briques et de métal, de passerelles, de coursives et de traboules, les perpétuelles vibrations qui parcourent le plancher de la cité, les machineries immenses pour actionner les moteurs cyclopéens...

On trouve aussi ces étranges Guildes d'Historiens et d'Ingénieurs cherchant à reconquérir le savoir passé, qui ne sont pas sans rappeler des Ingénieurs civils ou des scientifiques...

Plein d'autres détails ponctuent cet univers, tels que ces pirates ou francs-marchands, pilotes indépendants et libertaires de dirigeables, qui ont trouvés refuge dans les hautes chaînes de montagnes, là où aucune cité ne peut s'aventurer. On trouve aussi des ciborgs, héritage d'un lointain passé guerrier, qui restent bloqués dans leur directives de destructions et de massacres, essayant de se fondre dans les populations humaines.

La traduction a été particulièrement soignée, et on retrouve pas mal de jeu de mots ou de clins d'œil très sympathiques (Moteurs Caro & Jeunet, Esther Verne, etc.), qui ajoute au charme de cette histoire.

Autant Nolan, nous offre une vision de la cité, tout aussi magnifique, mais plus âpre, sombre où les fastes accompagnent la misère et la folie, le tout accommodé par un sublime métro aérien!

La lune n'est pas pour nous de John Elliot. Tout de suite, on pense aux Ishkiss, étranges extra-terrestres délicats, engoncés dans d'énormes exosquelettes (Vorlons ?), leur technologie bio-mécanique pourrait très bien trouver place en Exil, parmi les Machines-Absurdes ou les délires Scientistes... L'usage d'êtres vivants comme messagers, véhicules, machines, pourraient aussi très bien s'adapter aux Stallytes, voire dans une certaine mesure aux Lektres... Cette idée de baignade lunaire est aussi une très riche idée, qui pourrait être facilement réinjecté dans le Château, ou tout autre îlot carcéral sur l'Océan Noir... Bref pas mal d'idées, mais plus des détails que de réels éléments de fond...

Pandémonium de Johan Heliot aux éditions Le Béal.

L'Écorcheur de Neal Asher chez Fleuve Noir. Et bien sans trop paraphraser ci-dessus, je dirais, qu'on peut trouver quelques bestioles « sympathiques » pour faire un bestiaire monstrueux... Les Sangsues, sont bien balaises (leur transformation aussi), les Prills sortent de crustacés parasites particulièrement voraces, et

surtout les Voiles, sorte d'ailes volantes ou de « pterodactyles » sociables, qui prêtent leurs voilures aux navires - on pourrait imaginer une adaptation plus radicale, comme illustrée sur la couverture du livre (avec des voilures mortes).

La légende de l'Écorcheur, pourrait être très aisément adaptable avec un Lektre survivant qui terroriserait une partie de l'Océan Noir, son *modus operandi* décrit dans le livre en ferait un vrai gros méchant hard-core.

Les Hoopers ont un bon esprit de vieux loups de mers, très aisément transposable à Exil pour les vieux marins, avec pourquoi pas une vision plus légère du virus de Spatterjay à moins que ces hoopers soit des sang-mêlées avec une autre race défunte ET voire même tout simplement une race ET vivant sur l'Océan et commercant avec les plus lointains comptoirs exiléens.

Enfin, la vie sociale des Pradors pourrait très bien correspondre à celle des Lektres avec cet aspect radical dans leur relations, dénuées de sentiments, extrêmement violentes et terriblement étrangère à la psyché humaine.

Bref il y a quand même beaucoup de choses, qui pourraient trouver écho sur l'Océan Noir mais avec un petit travail d'adaptation.

Les contes d'Hoffmann. Il a écrit plein de contes fantastiques au début du XIXe siècle. Il y a à boire et à manger mais certains récits oniriques collent parfaitement à Exil. Je pense notamment à la nouvelle l'homme au sable, une petite perle qui raconte comment un étudiant tombe amoureux d'un automate suite aux manipulations d'un savant revenchard qu'on peut tout à fait transformer en scientifique...

Offenbach en a tiré un opéra mettant en scène trois de ces contes (dont celui de l'automate). Encore une fois, c'est facile d'accès. Point de vue musical, il pourrait facilement être employé pour une session à l'opéra d'Exil, le style grandiose collant bien à l'ambiance.

La Nouvelle Eve de Villiers de l'Isle-Adam. Il met en scène le savant Edison qui construit un automate ressemblant à la femme morte d'un de ses amis. Le tout est accompagné d'une réflexion sur les limites de la création humaine et le fait de donner la vie.

Le Carnaval de fer de Serge Brussolo pourrait servir d'inspirations pour le Carnaval d'Exil et en particulier, le passage dans la Cité des fêtes. Bien entendu, dans ce livre, on est à l'apothéose de la violence mais l'inspiration est là.

BANDES DESSINÉES

Le Régulateur aux éditions Delcourt peut donner une bonne approche de ce que pourrait être ADMINISTRATION et son principale instrument OBSIDIENNE.

Le méridien des brumes paru chez Dargaud qui donne une très bonne image visuelle de ce que peut être la cité d'Exil.

Les Ames d'Helios aux éditions Delcourt. Ca donne une très bonne vue d'ensemble de ce que peut être la vie dans une cité d'acier infesté de sales bêtes qui rongent le métal et du rôle d'un culte tout puissant qui dirige la cité qui peut être mis très fortement en parallèle avec ADMINISTRATION.

Ronces, tome 1, de Morvan (scénario) et Nesmo (dessin). Outre l'ambiance (souterraine) et les décors (ferroviaires et urbains), évoqués plus haut, l'intrigue (encore inachevée) en elle même serait, un très bon synopsis pour une aventure « fantastique » exiléenne. En effet le personnage étrange qui ouvre l'histoire pourrait très bien être un immigré forgien fraîchement débarqué en Exil.

SPOILER de l'ouvrage :

Ses visions hallucinations pourraient être une version hardcore du SHC, ou plus simplement une autre forme d'affliction mentale, à moins qu'il ne soit l'oeuvre d'une manipulation scientifique, l'influence d'une Machine Absurde. Dans le même esprit, ces créatures qu'il distingue sur la fin, pourraient peut être, être des ET cohabitants en secret et sous couvert d'apparence humaine au sein d'Exil, ou encore la traduction « visuelle » du SHC (êtres de lumière) et du Détachement (êtres de vicères urbains) par son esprit naïf ou au contraire ? **FIN**

Les autres personnages sont aussi très aisément adaptables en tant que PNJ, les deux inspecteurs feraient de parfaits limiers, avec chacun ses méthodes, sa mentalité et ses vices.

Le personnage de Mornières est lui particulièrement intéressant et attachant de part sa sensibilité (de clown triste), ses démons (son fils, sa femme) et son intuition, de plus stylistiquement avec son look, il pourrait s'intégrer sans difficulté à l'univers d'Exil - chapeau melon et lunette, long manteau, etc. - un manteau un peu particulier, car ses manches contiennent un revolver et surtout ce qui pourrait très bien être un chromatographe

portatif (idéal pour contrôler les fiches d'identité ou faire une recherche rapide). Bref que se soient par l'aspect graphique, ou dans les détails qui jalonnent les pages, Ronces, me semble être une très bonne inspiration pour Exil.

The last train dont l'héroïne c'est un peu Clint au féminin, le mauvais caractère en plus. C'est plein de bonnes idées coté mécanique et *gatline* et *steam*. Plusieurs planches sont visibles et ça ne manque pas d'humour non plus.

<http://www.boltcity.com/daisy.htm>

Guide des cités. Est-ce facilement exploitable pour Exil (descriptions de PNJ, objets, lieux, etc.)

<http://bd.casterman.com/isbn/2-203-38026-8/>

La Trilogie Nikopol de Bilal. Bien sûr, c'est plus de la SF que du *steampunk*, mais il y a des choses à récupérer, au moins dans les décors (la ligne de métro boueuse où Nikopol rencontre Horus ?) et pourquoi pas dans l'apparence "bétonnée" des dieux égyptiens, le train rempli d'animaux et les étranges maladies dans Froid Equateur.

ILLUSTRATIONS

Des *courbes de rails* sinueuses, fantastiques purement Art Nouveau, des créations Nicolas Preumont (nicolas.preumont@tiscali.be) de Bruxelles 2005 - Vivre l'Art Nouveau

http://home.tiscali.be/phverheve/art_nouveau/ra_ils1.jpg et

http://home.tiscali.be/phverheve/art_nouveau/ra_ils2.jpg

Le *site* de Yanick Dusseault, Visual Artist.

<http://www.dusso.com/index.html>

Ses peintures de *personnages écorchés*/emmaillotés et ses *architectures* ne sont peut-être pas tout à fait exiléennes mais l'atmosphère inquiétante qui s'en dégage et son thème récurrent de la manipulation du corps peuvent cadrer avec les aspects les plus *dark* de la cité d'acier.

http://www.dmochowskigallery.net/galeria_obraz_y.php?artist=7

Une *autre galerie* de Hoenerloh

Site de *Marc Simonetti*.

<http://www.marcsimonetti.com/#>

Site de *Craig Mullins*. Beaucoup de matos dont certains décors urbains torturés potentiellement exiléens.

<http://www.goodbrush.com>

<http://www.lauffray.com>

<http://www.claire-wendling.net>

Un site qui propose des *photos intérieur/extérieur de bâtiments abandonnés en ruine* (usine, hôpital, site industriel, etc.)

<http://www.abandoned-places.com/>

Superbe sites aux *photos mystérieuses et superbes*.

<http://www.forbidden-places.be/>

Ce site présente des usines abandonnées, des trains, des friches, des explorations souterraines, des domaines militaires, des toitures, des souterrains ! Des inspirations et des ambiances mystérieuses pour Exil en perspectives ? Exploration souterraine, usines en friches, etc.

Le *visuel Art nouveau* peut être une bonne ressource pour l'architecture d'exil et pour les descriptions d'Exil. Une mine pour y voir des grilles, fenêtres, etc. en fer forgé ou des constructions aux lignes sinueuses et florales.

Quelques liens intéressants :
<http://www.bruxelles-art-nouveau.be/> et
<http://www.bruxellesartnouveau.be/> et
<http://www.bruxellesartnouveau.be/index.php?pos=bat>

Gravures de Piranese.
perso.wanadoo.fr/marincazaou/regarts/piranese.html

Un *peintre allemand* qui m'a fait pensé à Piranese dans le concept de l'urbain imaginaire et monumentale.

http://www.hoenerloh.de/startframe_en.html
 Ca peut sûrement coller à certains quartier d'Exil.

Les gravures de Gérard Trignac. Il avait bossé pour Agone (pleines pages). Certaines de ses images collent bien à Exil. Ce site ci-dessous propose quelques exemples. Celle qui s'intitule « station Brobourg » me fait vraiment penser à ce que pourrait être Terminal et le départ de sa ligne de train.
<http://www.galerie-breheret.com/trignac.html>

Syberia serait une très bonne source d'inspirations pour Exil, tant sur le thème que sur la forme

Sur le thème, nous incarnons une jeune avocate chargée de régler l'achat d'une vieille fabrique d'automates (où des automates construisent d'autres automates) perdues au milieu des Alpes. Malheureusement la propriétaire décède avant que la vente n'ait lieu. Du coup, on se lance dans une étrange aventure pour retrouver le dernier légataire que l'on croyait mort, sorte de génie à demi fou, féru de mécanique automate et d'horlogerie, qui se serait réfugié dans la lointaine Sibérie, à la poursuite d'une tribu disparue. On découvre alors un monde étrange, peuplé d'automates pensants, de mécanismes alambiqués, de train-horlogerie, de musée inquiétant, d'architectures en dentelle de verre et d'acier, etc.

Autant les mécanismes de jeu, restent quelques peu simplistes (énigmes et mécanismes à résoudre), autant le style graphique est sublime ! On baigne dans une ambiance délicieusement *steampunk*, tout en architecture Art Nouveau, mais avec un léger décalage de forme et de style, les usines désaffectées s'animent d'une vie mécanique erratique et inquiétante, un automate très protocolaire tente de vous aider (très bonne vision de ce que pourrait être les interactions humain-automate), une gare-écluse immense transformée

en serre et en volière déploie ses immenses verrières telle une cathédrale façon Guimard, un musée-université rempli d'ossements accueillent des recteurs poussiéreux et procéduriers, digne de Fonctionnaires d'ADMINISTRATION, un mur cyclopéen barre la plaine enneigée telle une muraille Forgienne érigée par l'Empire Kargal...

Bref il y a plein de tableaux, de persos, d'idées et de mécanismes, qui pourraient aisément trouver leur place, dans quelques quartiers d'Exil, ou sur les plaines et montagnes enneigées de Forge.

A noter qu'il existe aussi un art-book, qui compile des dessins, croquis et rendus.

http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00002141_test.htm

Syberia. Un jeu dans la lignée des Myst & consorts de Benoit Sokal qui avait déjà fait l'Amerzone.

<http://www.gamekult.com/tout/jeux/fiches/J000013901.html?nopub=1&temp=631309200549101407>

<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=197473>

<http://forums.cgsociety.org/showthread.php?t=188583>

CINÉMA

Ombres et brouillard de et avec Woody Allen pour l'ambiance de la brume exilienne. Il y même un certain coté décalé particulièrement intéressant à exploiter pour passer une nuit d'angoisse dans un bloc d'habitation embrumé d'Exil.

L'Homme sans tête de Juan Solanas. Une histoire très étrange, avec un *feeling* à la Tim Burton, et pas mal d'échos à Exil, de part la texture de l'image, une cité industrielle sur mécanisée, des dirigeables ! Une galerie de personnages bizarre et une intrigue qui ferait un joli fait divers pour l'Indépendant Exilien.

Kafka de Steven Soderbergh.

Le Régulateur de Philippe Grammaticopoulos. C'est l'histoire d'un (horrible) couple qui se rend dans un (horrible) endroit spécialement conçu par une (horrible) équipe de scientifiques pour concevoir des enfants (horribles aussi, on pouvait s'y attendre). Les graphismes sont en 3D, en noir et blanc très tranchés, et après avoir vu les illustrations du livre de base, c'est vraiment tout à fait dans l'ambiance du jeu. Je n'ai pas encore lu tout ce qui concerne les scientifiques, mais ça pourrait bien être l'histoire d'une de leurs inventions atroces (voisine de leur mystérieux système pour remettre les gens sur pied en un clin d'œil ?).

Comme le fait justement remarquer Erick N. Bouchard (le Baron Samedi) dans sa critique GROG, la référence cthulienne qui s'impose pour Exil est la sinistre cité de Carcosa gisant au coeur du lac de Hali, là où repose le Grand Ancien Hastur, *le Roi en Jaune* créé par Robert W. Chambers en 1895.

L'univers de **Chambers** a été repris et développé par des auteurs contemporains tels Karl Edward Wagner (la superbe nouvelle « *Le fleuve des songes nocturnes* » parue dans *Le Cycle de Hastur*, Oriflam) et surtout John Tynes. De ce dernier, lire le chapitre sur le Roi en Jaune dans le supplément *Countdown* (Pagan Publishing) pour Delta Green ainsi que "Ambrose", une nouvelle très « steam-punk exilien » parue dans le n°16 de l'excellent fanzine « Dragon & Microchips » entièrement consacré à Chambers : *En compagnie du Roi en Jaune*.

Steamboy superbe animé de Katsuiro Otomo. Celui-ci montre vraiment bien ce que l'on peut faire à l'aide de la vapeur.

Last exile préfigure ce que pourrait être les combats de l'armée exilienne.

Le Dirigeable volé de Karel Zeman. Cinéaste tchèque Karel Zeman (1910-1989). Souvent qualifié de "Méliès tchèque", cet ancien décorateur a tourné un certain nombre de films proches du conte (dont une adaptation de Jules Verne) en mélangeant décors peints en trompe l'oeil, animation et prises de vue réelles.

Un DVD Z2 du *Dirigeable volé* vient de sortir aux éditions Montparnasse (15 Eur).

Le making of de *Renaissance*. Un nouveau film d'animation français.

C'est de la 3D en motion capture mais exclusivement en Noir et blanc ! L'effet rendu est hallucinant, c'est du Sin City en animé.

De plus le thème est excellent, c'est un polar noir dans un Paris d'anticipation en 2054... Les sources d'inspirations des auteurs, ceux sont justement Sin City, mais surtout Blade Runner et James Hellroy.

Au final on a le droit à une vision futuriste de Paris, parfaitement en phase avec les visuels Grumphiques et Akhadiens.

Des architectures à tomber, avec des blocs d'habitations mobiles, des canaux fluviaux suspendus au dessus de quartiers historiques enclavés sous d'énormes structures en poutrelles, bref du pain béni pour l'aspect visuel exilien...

<http://www.renaissance-lefilm.com/accueil.htm>
(rubrique Décors et Design).

Blame ! de Tsutomu Nihei. C'est un manga en 10 volume que l'on pourrait qualifier de « dark cyberpunk ». Très peu de dialogue. Un dessin torturé. Très violent.

Le lieu: une « cité » gigantesque sans fin qui s'auto-construit.

Quasiment plus de trace d'humain. Plusieurs organisations mystérieuses qui s'affrontent, dont le "Bureau gouvernemental", inflexible dans sa mission (un reliquat d'ADMINISTRATION...).

Au milieu de cet univers, Killy, personnage mystérieux qui recherche un terminal génétique (un humain sain non contaminé par un virus).

Je l'admet ça reste tout de même assez éloigné d'Exil, mais ça vaut le coup d'oeil pour cette cité sans fin au décors vertigineux et au dessin du mangaka.

<http://www.lostedens.com/manga/reviews/index.php?page=seine&id=99>

L'ombre d'un homme de Murnau. Ce film des années 30 permet de se donner une bonne idée de l'ambiance qui règne dans certains quartiers d'Exil. L'homme en question est portier d'un grand hôtel, fier de sa livrée. Mais son âge avancé ne lui permet plus de remplir son travail. La société qui l'emploie le dégrade progressivement et lui confie des tâches de plus en plus dégradantes jusqu'à ce qu'il soit contraint de s'occuper des chiottes. Niveau esthétique, ça colle carrément aussi.

Wonderful Day. Ce manga raconte l'histoire d'une humanité retranchée dans une unique cité au milieu de la mer. On y trouve de tout : anarchistes, bandits d'honneur, prolétariat étouffé, police omniprésente etc. En plus, c'est magnifique graphiquement. Bon, c'est plus S-F que *steampunk*, mais ça colle bien à l'ambiance.

MUSIQUE

Le Capitaine de William Sheller. C'est tout à fait lié à la Légende du Capitaine fou d'Exil (page 26). <http://www.universheller.net/disco/chanson.php?idc=68> pour le texte.

Le plat pays de Jacques Brel pour une description poétique presque fidèle à l'approche d'Exil.

Ondes Martenots (groupe des six) ou des choses décalées du genre (Messian). *Stravinsky* est assez décalé aussi.

En ambiance des trucs industriels comme *Nine Inch Nails* et d'autres groupes très bizarres et méconnus genre un peu goth *Flesh & Blood*, *Ordo Equum solis*, sinon *Jocelyn Pook* (la zique de l'orgie dans *Eyes wide shut* de Kubrick), *Elijah Mantle*, un truc bien barré limite flippant (genre réunion de scientifiques), *Meredith Monk* peut être, bref des trucs très underground.

Lisa Gerrard (du groupe *Dead Can Dance*) avec sa voix très particulière et ses vocalises étranges et pour les moments vraiment angoissant et malsains, j'ai découvert *The axis of perdition* et plus particulièrement l'album « Deleted scenes from the transition hospital ». c'est un black métal très malsain et très porté sur l'ambiance avec de temps à autres des bruits de machineries et d'industrie... parfait pour retracer une ambiance vraiment flippante pour Exil.

Certains trucs de métal symphonique pas trop rapides ni bourrins passent très bien en ambiance. Je pense à *Deggial* et *Vovin* de Therion (deux albums ou très instrumentaux sans chanteur... que de choeurs) en particulier.

Quelques BO comme *Dracula* de Philip Glass par le Kronos Quartet, classique contemporain très simple et qui pose bien l'ambiance. *Rever* de Larsen (un groupe italien produit par Michael Gira, des Swans), nappes de sons, boucles et voix pour une ambiance oppressante. *The End* de Spectre, hip-hop lent et sombre qui évoque des friches industrielles.

J'ai vu que vous parliez de cabaret, je ne saurais trop vous conseiller comme musique d'ambiance les *oeuvres* de Kurt Weill. On trouve de jolies perles de musique décadente des années trente spécialement conçues par le cabaret. Et ça reste

écoutable par toutes les oreilles, même celles que le classique rebute. Pour initiation, il vaut mieux commencer par « Les Sept péchés capitaux » ou « l'opéra de quat'sous ». Les livrets de ces deux oeuvres collent bien à l'univers en plus. « Les sept péchés capitaux » racontent le parcours dans la dépravation d'une demi-mondaine. Quant à « l'opéra de quat'sous » son personnage principal est clairement un bandit d'honneur (soutenu par de savoureux seconds rôles: un prince des mendiants, des flics corrompus et tout un ramassis de fous).

L'ensemble de l'oeuvre de Yann Tiersen. Mélancolique, lent, triste, bizarre parfois, et le tout avec des instruments assez classiques. A la limite, on peut enlever les musiques d'Amélie si tout le monde les identifie trop bien.

L'emploi de *choeurs russes, de chants cosaques*, pour Forge me paraissent idoine...

La *musique classique* doit bien convenir aux baronnies Scentennes.

De même la *musique d'opéra* peut convenir pour des scénarios kagarlii.

Jack The Ripper. Un petit groupe français qui chante des chansons sombres, atmosphériques sur un style cabaret : excellent !
<http://jack.ripper.free.fr/> avec deux albums : *Ladies first* et *I'm coming*

Les Dresden Dolls. Petite musique d'inspiration dans le style cabaret punk. Mélange énervé de cabaret des années 30 avec de gros accents punk.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

Le Steampunk. Un très bel article sur le sujet qui fournit par la même occasion un certain nombre de sources.

http://www.lefantastique.net/litterature/dossiers/steampunk/steampunk_00.htm

Steampunk, de la vapeur dans vos JdRa de Llew. Un article paru dans Jeux d'Ombres.

http://guilddedesbrumes.phpnet.org/jeuxdombres/article.php?id_article=34