

## LES INSPIRATIONS D'EXIL

Voici une petite liste d'œuvres dont on peut, à divers degrés, retrouver des échos dans Exil.

### ROMANS

*L'Étrange Maison haute dans la brume*, *Les Montagnes hallucinées*, *Dans l'abîme du temps* de H-P Lovecraft sont des inspirations évidentes pour les Anciens.

Nul doute qu'ADMINISTRATION et ses fonctionnaires puisent une partie de leur origine dans l'œuvre de Franz Kafka et plus particulièrement dans *Le Château*.

Les androïdes et leurs règles comportementales doivent beaucoup aux Robots d'Asimov.

*Malpertuis* de Jean Ray, et nombre de ses nouvelles, notamment le recueil *Le Grand Nocturne*, pour leur ambiance si particulière.

*L'Homme des jeux* de Ian M. Banks, si vous vous demandez à quoi peut ressembler une partie de Manigance.

La série fleuve de la SF française, *La Compagnie des glaces* de G-J Arnaud, avec ses visions de trains pris sous la glace, a fortement influencé Forge.

Les grands classiques que sont *Frankenstein* de Mary Shelley, *l'Île du Docteur Moreau* de H-G Wells et *L'Étrange Cas du Dr Jekyll et Mr Hyde* de R.L. Stevenson, sont de bonnes inspirations pour la mentalité des scientifiques, prêts à tout renoncement éthique au nom du progrès scientifique.

Tous les romans de Jules Verne, et en particulier le méconnu *Paris au 20ème siècle*, description visionnaire d'une ville futuriste.

*L'Aliéniste* et *l'Ange des ténèbres*, deux très bons romans de Caleb Carr.

*Histoires secrètes de Sherlock Holmes*, par René Réouven, pour sa magnifique description d'une administration parisienne et du port de Londres...

*Confessions d'un automate mangeur d'opium*, de Colin et Gaborit, pour la présence d'automates au 19ème siècle et de gadgets assassins mécaniques, ainsi que l'existence de lignes de ballons-taxis...

*Les Rives d'Antipolie* et *Révolustya* de Gaborit, pour l'aspect social et ferroviaire, ainsi que ces grandes traverses qui parcourent l'Écryme, un peu comme certaines voies ferrées exiléennes parcourent le Sanctuaire, mais aussi pour les céphales et les avocats-duellistes.

*L'Épave* de Serge Brussolo, une très bonne aventure maritime et hallucinée, sur un navire hanté d'automates tueurs...

*Les Chemins de l'espace* de Greenland, un steampunk atypique, qui mélange science E.T et vieille technologie industrielle. Bien sûr, ça flirte plus avec Space 1889 ... Peut-être le futur d'Exil ?

*La Lune seule le sait* de Johan Héliot. Là encore pour un mélange steampunk et alien, les Isskiss pourraient

rappeler les Stalytes ou encore les Lektres, pour leur aspect biomécanique et leur technologie étrange.

*Les Machines à différences* de Sterling et Gibson, pour le misérabilisme steampunk, et l'aspect ethno-social...

*Fata Morgana* de William Kotzwinkle, une sublime enquête policière qui pourrait se situer sans souci entre Forge et Exil, mélange de mystères et de neige...

*Structura Maxima*, de Olivier Paquet, pour cet univers entièrement mécanique et dévolu à la science de la vapeur, très en phase avec les machines absurdes et la caste des Ingénieurs – la description de la ville est géniale...

### BANDES DESSINÉES

*Typhaon*, de Sorel et Dieter, est une très belle (et cthulienne en diable) histoire qui aurait pu tout à fait se dérouler sur l'Océan Noir...

*L'Île des Morts*, de Sorel et Mosdi, a également grandement influencé l'Océan d'Exil.

La série des *Cités obscures*, de Schuiten et Peeters, est une référence incontournable.

En plus d'être une très bonne série de SF, *Sillage*, de Morvan et Buchet, présente dans son troisième volume, *Engrenages*, un monde steampunk neigeux qui rappelle Forge.

Les technos technos de *L'Incal*, de Jodorowsky et Moebius ont influencé (sur leur mauvaise pente) les scientistes exiléens.

*La Ligue des gentlemen extraordinaires* d'O'Neill et Moore est incontournable pour les amateurs de steampunk.

*L'étrange Professeur Bell* de Sfar pourrait être un héros d'aventures exiléennes.

Tout comme *Adèle Blanc Sec* de Tardi.

Ou encore *Koblentz* énigmatique personnage à qui Thierry Robin fait vivre d'étranges aventures victoriennes.

*Koma* de Wazem et Peeters pour ses étranges machines cachées sous la ville et parce que la couleur des deux excellents albums parus à ce jour est signée Albertine Ralenti, alias notre Françoise.

*Le Projet Bombyce* de Cécile et Corbeyran. Une bonne histoire sordide à souhait pour les barons exiléens...

*Le Fond du monde* de Corbeyran et Falque, très bonne vision de ce que pourrait être l'absurdité administrative ou la Concorde sociale... À noter une ville avec des architectures labyrinthiques et mobiles.

*Marshall* de Tello & Fillipi, pour les automates et en hommage à Jean-Florian...

*Kerioth* de Boidin et Bertho, une cité lacustre qui doit lutter contre une machination politique, et surtout la menace parasitaire de bestioles qui dévorent sa structure, un peu comme les spores le font de la Cité verticale...

*Cromwell Stone* de MONSIEUR Andreas (notre maître) pour l'ambiance lovecraftienne et le jeu des apparences... Et bien entendu, toute la série des Rork pour son extraordinaire mystère, sa manière de faire se rencontrer fantastique et étrange et son incompréhensible septième tome ! Chapeau bas...

CINÉMA

*Brazil* du génial Terry Gilliam est l'une des principales inspirations d'Exil : son architecture folle, sa bureaucratie écrasante... Et du même auteur, *l'Armée des 12 singes* est aussi plein de bonnes choses.

L'incroyable cité du chef-d'œuvre d'Alex Proyas, *Dark City* est incontournable...

Bien entendu, celle décrite dans le *Metropolis* de Fritz Lang l'est tout autant, tout comme son remake par Rintaro en hommage à Tekusa, pour sa vision démente et stratifiée de la ville (bas-fond, ville haute) et le statut particulier des automates (interdits de noms). De Lang, *M le Mauvais* est aussi une inspiration directe d'Exil – ainsi que *Freaks* de Tod Browning, dans la même lignée expressionniste.

*L'Échelle de Jacob*, d'Adrian Lyne, n'a en apparence pas grand-chose à voir avec Exil, mais les errances citadines de son héros ont pourtant influencé le jeu...

Tout comme les errances hallucinées et urbaines des personnages de *Taxi Driver* et *À tombeau ouvert*, deux superbes films de Martin Scorsese.

Les films de Caro et Jeunet *Delicatessen* et *la Cité des enfants perdus* ont directement inspiré la cité d'Exil.

On y retrouve aussi des morceaux de Gotham City, dans *Batman* et *Batman le défi* de Tim Burton.

Autres cités géantes dans *The Crow* d'Alex Proyas et *Blade Runner* de Ridley Scott.

*Alien* de Ridley Scott et *Alien 3* de David Fincher pour leurs coursives rouillées, huileuses et mal fréquentées...

*Les Ailes de la renommée* de Otakar Votocek a directement inspiré la légende de l'île des Morts en Exil.

Un poil d'*Orange mécanique*, de Stanley Kubrick, si vous vous demandez à quoi peuvent ressembler les manipulations mentales des scientifiques.

L'ambiance décalée de la géniale série *Le Prisonnier* m'a toujours fasciné. L'étrange technologie du Village (brrr, les rôdeurs) peut tout à fait être importée en Exil.

En restant dans les séries, on ne peut omettre la fabuleuse *Twin Peaks*, de David Lynch et son incroyable ambiance. Toujours de Lynch, il faut voir *Elephant Man*, tout à fait dans le ton d'Exil. Quand à l'ambiance vénéneuse de *Lost Highway* et *Mulholland Drive*, elle ne pourra qu'alimenter vos parties.

*Casshern* aussi, un film coréen totalement génial côté graphique, on l'on découvre une ville de machines complètement surmécanisée, avec force de rouages, monte-charges, nefes volantes et armées d'automates, le tout dans des teintes glauques et rouille...

*Le Parrain* est un choix idéal si vous voulez comprendre les motivations des nobles de l'ombre, *Le Parrain 2* si vous souhaitez approcher les bandits d'honneur, *Le Parrain 3* pour saisir les jeux financiers corpolitains. Le tout est bien sûr signé Francis Ford Coppola d'après Mario Puzo. De Coppola, le trip halluciné de *Apocalypse Now* est toujours très évocateur.

MUSIQUE

D'une manière générale, toutes les chansons de William Sheller ont inspiré Exil. En particulier, *La Navale*, *C'est l'hiver demain*, *Les Machines absurdes* ou encore *Cuir de Russie* ont été des sources d'inspiration fécondes.

Les bandes originales composées par Danny Elfman pour les films de Tim Burton, et en particulier celle de *Batman returns*.

Les bandes originales d'Elliot Goldenthal, notamment celle d'*Alien 3* et celle d'*Entretien avec un vampire*.

Divine Comedy, et en particulier l'album *Fin de siècle*. The Rachel's et leur album *Selenography*.

Les compositions d'Angelo Badalamenti pour les films de David Lynch et sa série culte *Twin Peaks*, ainsi que pour *La Cité des enfants perdus*.

Ainsi que *The Elephant Man* de John Morris toujours pour Lynch, parfait pour la fête portuaire.

*Paris 1919* de John Cale est un fantastique album de chansons étranges et décalées aux paroles somptueuses donnant une bonne idée de la vie tranquille des nobles et des intellectuels d'Exil.

SOURCES BIBLIOGRAPHIQUES

Nombres d'articles de ce livre tirent leur origine de recherches encyclopédiques. Le site de la Bibliothèque nationale (<http://gallica.bnf.fr>) a été particulièrement visité à cause de sa grande richesse en ouvrages originaux du 19ème siècle, une grande source concernant la pensée de l'époque, très différente de la nôtre. Les ouvrages suivants pourront se révéler particulièrement intéressants pour les curieux :

*Dictionnaire universel théorique et pratique du commerce et de la navigation*, deux tomes, Librairie de Guillaumin et Cie, Paris, 1859 – la principale source d'information sur les connaissances et technologies courantes au 19ème siècle et de leur perception par le commun. Un ouvrage incontournable, plus de trois mille pages à éplucher et explorer avec plaisir.

*Cours d'économie industrielle 1837-38*, M. Blanqui Ainé, J. Angé éditeur, Paris, 1838

*Traité de la police administrative générale et municipale*, Alphonse Grün, Veuve Berger-Levrault et fils éditeurs, Paris, 1862

*Code des douanes*, M. Bourgat, Librairie du Commerce, Paris, 1842

*De la prostitution dans la ville de Paris*, A.-J.-R. Parent-Duchâtelet, J.-B. Ballière et fils, Paris, 1857

Mais il en existe bien d'autres dans tous les domaines : théâtre, médecine, médecine légale, choses militaires, droit, etc.

Je voudrais aussi citer *le Monde diplomatique*, publication incontournable pour tenter de comprendre le monde... et comme le monde est aujourd'hui comme il fut autrefois, les leçons de l'histoire sont aisément transposables et reproductibles. Le passage sur la politique extérieure exilienne fut ainsi largement inspiré par l'article de Maurice Lemoine, paru dans le Monde diplomatique de mai 2003, intitulé « Du destin manifeste des Etats-Unis » dont l'exemplarité s'imposait dans les circonstances forgiennes...