



sden - site communautaire de jeux de rôle (jdr) > Méta-barons > Inspirations > Films et séries TV > **La Cité des enfants perdus**



La Cité des enfants perdus

lundi 21 décembre 2009, par [LGV](#)

Réal. JEUNET & CARO

Présentation :

Prenez une bonne dose de mystère, une énorme part d'ambiance, un soupçon de conte moderne, une larme de rêve, un brin de décadence et beaucoup d'étrangeté, vous obtenez La Cité des Enfants Perdus, à savoir une réalisation tout à fait indescriptible. Mais ne voyez aucune critique négative dans ces termes : c'est un dépaysement total et inattendu qui attend et ravira le spectateur. Pour ce qui est du scénario, on donne plus dans le domaine de l'imaginaire que de la science-fiction à proprement parler : une cité décadente et obscure, ainsi qu'un projet inattendu suffisent à passionner l'auditoire, complètement immergé dans l'ambiance pour le moins étrange et particulièrement absorbante du film. Pour ce qui est du projet en question, quant on sait que, isolé sur son île, un scientifique tente d'exploiter les rêves des enfants pour lutter contre sa propre dégénérescence, on imagine bien tout ce qui peut se greffer autour ...

En tant qu'inspiration de scénario, on prendra tout d'abord soin d'adapter l'univers au jeu des Métabarons : on pourra par exemple considérer les lieux clefs comme étant sur différentes planètes pour introduire la dimension " spatiale ". Ensuite, on

apportera un soin tout particulier aux PNJs et aux descriptions que l'on donnera au joueur : l'ambiance jouant énormément, vous l'aurez compris, sur la qualité globale du film, il serait dommage de ne pas faire de son mieux sur ce point, ce qui risquerait de diminuer l'intérêt de l'adaptation. En dehors de ce quelques conseils, les joueurs devraient rapidement se prendre à l'histoire, pour peu qu'on les immerge convenablement. De plus, on privilégiera la réflexion et les investigations sur l'action pure, ce qui n'empêchera pas de pimenter ici ou là les découvertes des joueurs... Quant au projet machiavélique du scientifique fou, il deviendra facilement la propriété de la faction de votre choix.

Petit bilan rapide : une idée originale dont la qualité tient pour beaucoup à la qualité de l'ambiance qui se dégage tout au long du film, et qui assurera aux joueurs une aventure hors des sentiers battus. Conseil toutefois, à réserver aux meneurs qui aiment à mettre scène des univers riches et présents, sans quoi toute adaptation risque de perdre indéniablement une grande partie de son charme (par exemple, l'utilisation de bandes sonores ou d'images, en compléments des descriptions jouera en la faveur de la réussite du scénario du point de vue des joueurs : un certain travail de préparation en perspective donc).