
« Le son de l'ancienne crypte » : Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)

Auteur : Destexhe, Maëlle

Promoteur(s) : Pirenne, Christophe

Faculté : Faculté de Philosophie et Lettres

Diplôme : Master en histoire de l'art et archéologie, orientation musicologie, à finalité approfondie

Année académique : 2024-2025

URI/URL : <http://hdl.handle.net/2268.2/24967>

Avertissement à l'attention des usagers :

Tous les documents placés en accès ouvert sur le site le site MatheO sont protégés par le droit d'auteur. Conformément aux principes énoncés par la "Budapest Open Access Initiative"(BOAI, 2002), l'utilisateur du site peut lire, télécharger, copier, transmettre, imprimer, chercher ou faire un lien vers le texte intégral de ces documents, les disséquer pour les indexer, s'en servir de données pour un logiciel, ou s'en servir à toute autre fin légale (ou prévue par la réglementation relative au droit d'auteur). Toute utilisation du document à des fins commerciales est strictement interdite.

Par ailleurs, l'utilisateur s'engage à respecter les droits moraux de l'auteur, principalement le droit à l'intégrité de l'oeuvre et le droit de paternité et ce dans toute utilisation que l'utilisateur entreprend. Ainsi, à titre d'exemple, lorsqu'il reproduira un document par extrait ou dans son intégralité, l'utilisateur citera de manière complète les sources telles que mentionnées ci-dessus. Toute utilisation non explicitement autorisée ci-avant (telle que par exemple, la modification du document ou son résumé) nécessite l'autorisation préalable et expresse des auteurs ou de leurs ayants droit.

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Sciences historiques
Histoire de l'Art et Archéologie, orientation Musicologie

« Le son de l'ancienne crypte »
Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)

Volume II

Maëlle Destexhe

Mémoire présenté sous la direction de Monsieur Christophe Pirenne en vue de
l'obtention du diplôme de Master en Histoire de l'Art et Archéologie, orientation
Musicologie, à finalité approfondie

Année académique 2024-2025

Université de Liège
Faculté de Philosophie et Lettres
Département des Sciences historiques
Histoire de l'Art et Archéologie, orientation Musicologie

« Le son de l'ancienne crypte »
Histoire et analyse du dungeon synth (1991-2025)

Volume II

Maëlle Destexhe

Mémoire présenté sous la direction de Monsieur Christophe Pirenne en vue de
l'obtention du diplôme de Master en Histoire de l'Art et Archéologie, orientation
Musicologie, à finalité approfondie

Année académique 2024-2025

Table des figures

The logo for the band Burzum, featuring the word "BURZUM" in a highly stylized, black Gothic script. The letters are thick and have sharp, angular serifs, with some characters like 'B' and 'M' showing intricate internal details.

Figure 1 : Logo de **Burzum** (disponible sur https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Burzum_logo.svg, téléchargé le 21 juillet 2025).

The logo for the band Arden, featuring the word "Arden" in a black Gothic script. The letters are thick and have sharp, angular serifs, with some characters like 'A' and 'n' showing intricate internal details.

Figure 2 : Logo d'**Arden** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/artist/1002128-Arden-2/image/SW1hZ2U6MTAzNjMxNDg=>, téléchargé le 21 juillet 2025). (Je rogne et détourne.)

The logo for the band Hyver, featuring the word "HYVER" in a blue Gothic script. The letters are thick and have sharp, angular serifs, with some characters like 'H' and 'V' showing intricate internal details.

Figure 3 : Logo d'**Hyver** (disponible sur <https://antiofficial.bandcamp.com/album/sorcier-hibou>, téléchargé le 21 juillet 2025). (Je rogne et détourne.)



Figure 4 : Pochette de *Fjelltronen*¹ de **Wongraven** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/172851-Wongraven-Fjelltronen/image/SW1hZ2U6NjY1NzA3MA==>, téléchargé le 21 juillet 2025).

¹ Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.



Figure 5 : Pochette d'*Another World Another Time*² d'Erang (disponible sur <https://erang.bandcamp.com/album/another-world-another-time>, téléchargé le 21 juillet 2025).

² Erang, *Another World Another Time*, 13 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2013. Première réédition : Erang, *Another World Another Time*, Out of Season et Katabaz Records, oos54 et sans numéro de catalogue, 2018.



Figure 6 : Pochette de *The Rise Of The Specter*³ d'**Old Tower** (disponible sur <https://oldtower.bandcamp.com/album/the-rise-of-the-specter>, téléchargé le 21 juillet 2025).

³ Old Tower, *The Rise Of The Specter*, 1 disque vinyle, Tour De Garde et The Shadow Kingdom, s. n. et SK008, 2017.



Figure 7 : Pochette de *les basses terres*⁴ de **Garvalf** (disponible sur <https://garvalf.bandcamp.com/album/les-basses-terres>, téléchargé le 21 juillet 2025).

⁴ Garvalf, *les basses terres*, 1 CD, autopublication, s. n., 2020.



Figure 8 : Pochette de *Compendium I*⁵ de **DIM** (disponible sur <https://iamdim.bandcamp.com/album/compendium-i>, téléchargé le 21 juillet 2025).

⁵ DIM, *Compendium I*, 7 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2017. Première réédition : DIM, *Compendium I*, 1 disque vinyle, Dungeons Deep Records et Out Of Season, DDR 144 et oos246, 2024.



Figure 9 : Pochette de *Fata Morgana*⁶ de **Fata Morgana** (disponible sur <https://mortiis.bandcamp.com/album/fata-morgana>, téléchargé le 21 juillet 2025).

⁶ Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.



Figure 10 : Pochette de *Temple of the Dead*⁷ d'**Elffor** (disponible sur <https://elffor.bandcamp.com/album/temple-of-the-dead>, téléchargé le 21 juillet 2021).

⁷ Elffor, *Temple of the Dead*, 1 CD, Nightside Records, NR 008, 2024.



Figure 11 : Pochette d'*Under a Cold Sun*⁸ d'**Alces Noctis** (disponible sur <https://alcesnoctis.bandcamp.com/album/under-a-cold-sun>, téléchargé le 21 juillet 2025).

⁸ Alces Noctis, *Under a Cold Sun*, 6 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2025.



Figure 12 : Jaquette d'*Into The Crypt*⁹ d'Iagon (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/1466258-Iagon-Into-The-Crypt/image/SW1hZ2U6MzczMjI5NTM=>, téléchargé le 23 juillet 2025).

⁹ Iagon, *Into The Crypt*, 3 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2018.



Figure 13 : Pochette arrière d'*Ånden som Gjorde Opprør*¹⁰ de **Mortiis** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/29859-Mortiis-%C3%85nden-Som-Gjorde-Opnr%C3%B8r/image/SW1hZ2U6NTgzNjExMzc=>, téléchargé le 21 juillet 2025).

¹⁰ Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.



Figure 14 : Pochette de *Dauði Baldurs*¹¹ de **Burzum** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/13454-Burzum-Dau%C3%B0i-Baldurs/image/SW1hZ2U6NDg5OTE0>, téléchargé le 21 juillet 2025).

¹¹ Burzum, *Dauði Baldurs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

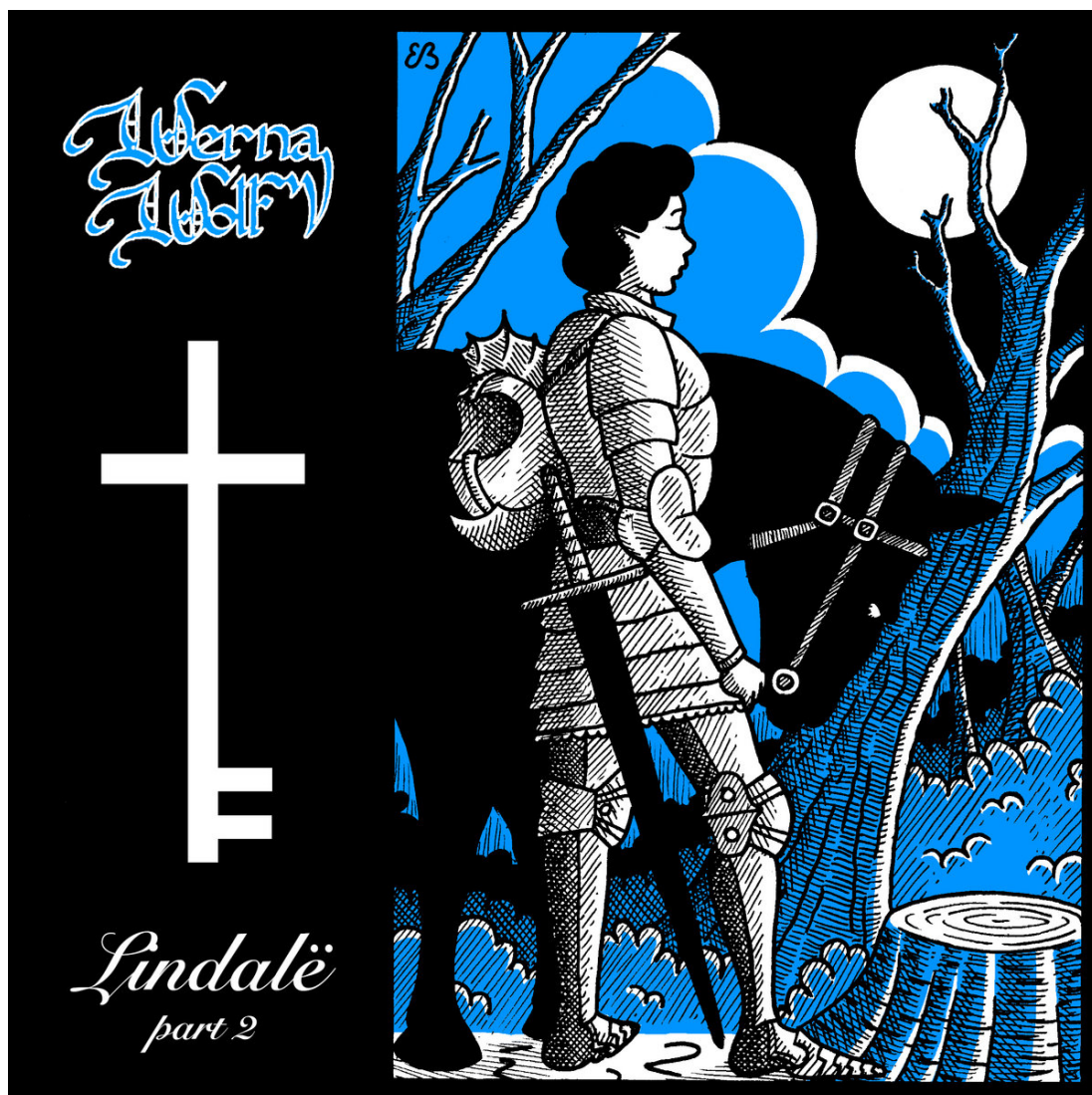


Figure 15 : Pochette de *Lindalë, part II*¹² de **Werna Wolf** (disponible sur <https://wernawolf.bandcamp.com/album/lindal-part-ii>, téléchargé le 21 juillet 2025).

¹² Werna Wolf, *Lindalë, part II*, 5 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2024.

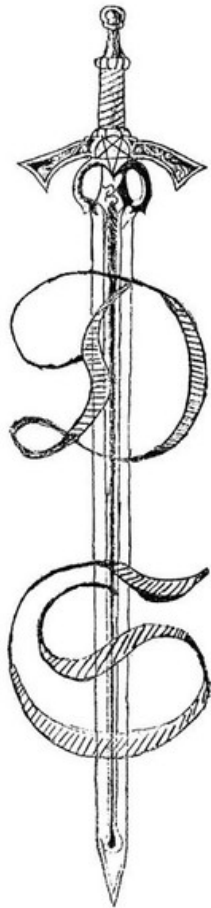


Figure 16 : Logo de **Depressive Silence** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/artist/2947767-Depressive-Silence/image/SW1hZ2U6MzY2MTU2OTI=>, téléchargé le 21 juillet 2025).



Figure 17 : Logo d'**Ortnit** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/release/33014394-Ortnit-Letzte-Fahrt/image/SW1hZ2U6MTIxNTQ3NDE1>, téléchargé le 21 juillet 2025). (Je rogne et détoure.)



Figure 18 : Jaquette de *His Doom In The Eye Of A Skeleton King*¹³ de **Thongor** (disponible sur <https://heimatderkatastrophe.bandcamp.com/album/hdk-09-his-doom-in-the-eye-of-a-skeletal-king>, téléchargé le 23 juillet 2025). (Je rogne.)

¹³ Thongor, *His Doom In The Eye Of A Skeleton King*, 1 cassette, Heimat Der Katastrophe, HDK09, 2018.



Figure 19 : Jaquette de *Barbarian King*¹⁴ de **Barbarian King** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/release/15459721-Barbarian-King-Barbarian-King/image/SW1hZ2U6NDc3NTIyMjU=>, téléchargé le 23 juillet 2025). (Je rogne.)

¹⁴ Barbarian King, *Barbarian King*, 1 cassette, Heathen Tribes, HTMC-023-1, 2020,



Figure 20 : Jaquette de *The Black Death*¹⁵ d'Avenir Funèbre (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/release/12919407-Avenir-Funèbre-The-Black-Death/image/SW1hZ2U6Mzc1NTI2MjY=>, téléchargé le 23 juillet 2025).

¹⁵ Avenir Funèbre, *The Black Death*, 1 cassette, Wulfrune Worxxx, ULV1346, 2014.

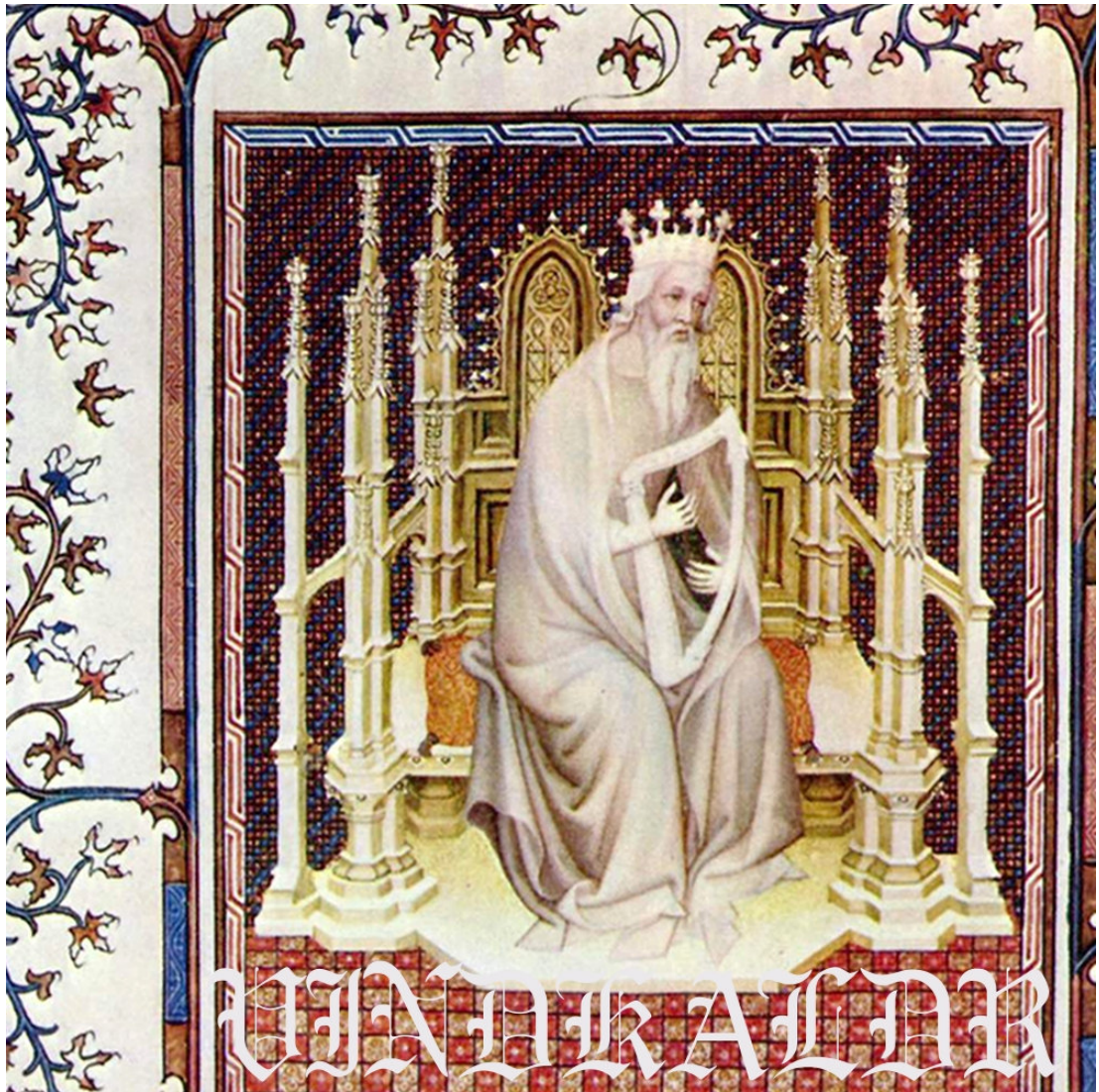


Figure 21 : Pochette d'*Enchantments Of Old Lore*¹⁶ de **Vinkaldr** (disponible sur <https://vindkaldr.bandcamp.com/album/enchantments-of-old-lore>, téléchargé le 22 juillet 2025).

¹⁶ Vinkaldr, *Enchantments Of Old Lore*, 10 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2015.



Figure 22 : Pochette de *Butterfly Dance (Yanni Cover)*¹⁷ de **Chaucerian Myth** (disponible sur <https://chaucerianmyth.bandcamp.com/track/butterfly-dance-yanni-cover>, téléchargé le 22 juillet 2025).

¹⁷ Chaucerian Myth, *Butterfly Dance (Yanni Cover)*, 1 fichier MP3, autopublication, s. n., 2017.



Figure 23 : Jaquette de *Urd, Skuld & Verdandi*¹⁸ de **Tir** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/1612893-Tir-Urd-Skuld-Verdandi-?image=14193237.SW1hZ2U6NDIyNDE4MDY%3D>, téléchargé le 23 juillet 2025).

¹⁸ Tir, *Urd, Skuld & Verdandi*, enregistré en 2018, 1 cassette, Repose Records, REPOSE003, 2019.



Figure 24 : Pochette de *Dragons of Autumn Twilight*¹⁹ de **Casket of Dreams** (disponible sur <https://www.discogs.com/master/1597965-Casket-Of-Dreams-Dragons-Of-Autumn-Twilight/image/SW1hZ2U6MjAwODA4Nzc=>, téléchargé le 23 juillet 2025).

¹⁹ Casket of Dreams, *Dragons of Autumn Twilight*, 1 CD, Wild Rags Records, WWR 116, 1998.



Figure 25 : Pochette de V^{20} de **Fief** (disponible sur <https://fief.bandcamp.com/album/v>, téléchargé le 22 juillet 2025).

²⁰ Fief, *V*, 7 fichiers FLAC, autopublication, s. n., 2019. Première réédition : Fief, *V*, 1 cassette, Out Of Season, oos110, 2020.

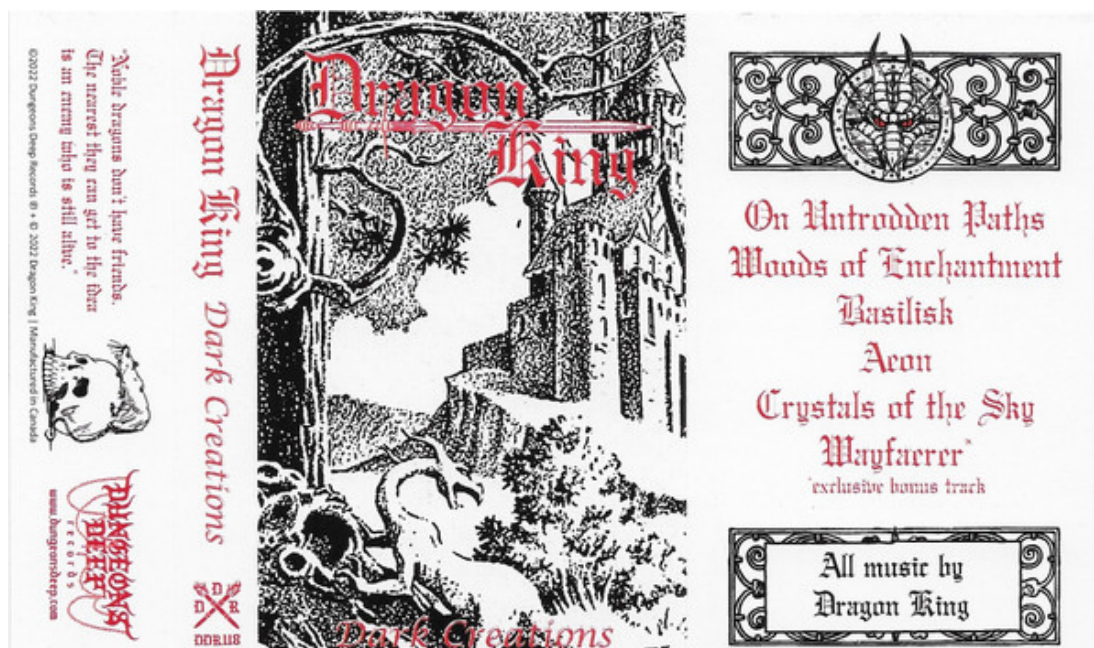


Figure 26 : Jaquette de *Dark Creations*²¹ de **Dragon King** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/release/24476390-Dragon-King-Dark-Creations/image/SW1hZ2U6ODM0MjlyNTM=>, téléchargé le 23 juillet 2025).

²¹ Dragon King, *Dark Creations*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR118, 2022.



Figure 27 : Jaquette de *Treasure Goblin*²² de **Cave Spellcaster** (disponible sur <https://mushroomkeeprecords.bandcamp.com/album/treasure-goblin>, téléchargé le 23 juillet 2025). (Je rogne.)

²² Cave Spellcaster, *Treasure Goblin*, 1 cassette, Mushroom Keep Records, MKR – 011, 2025.

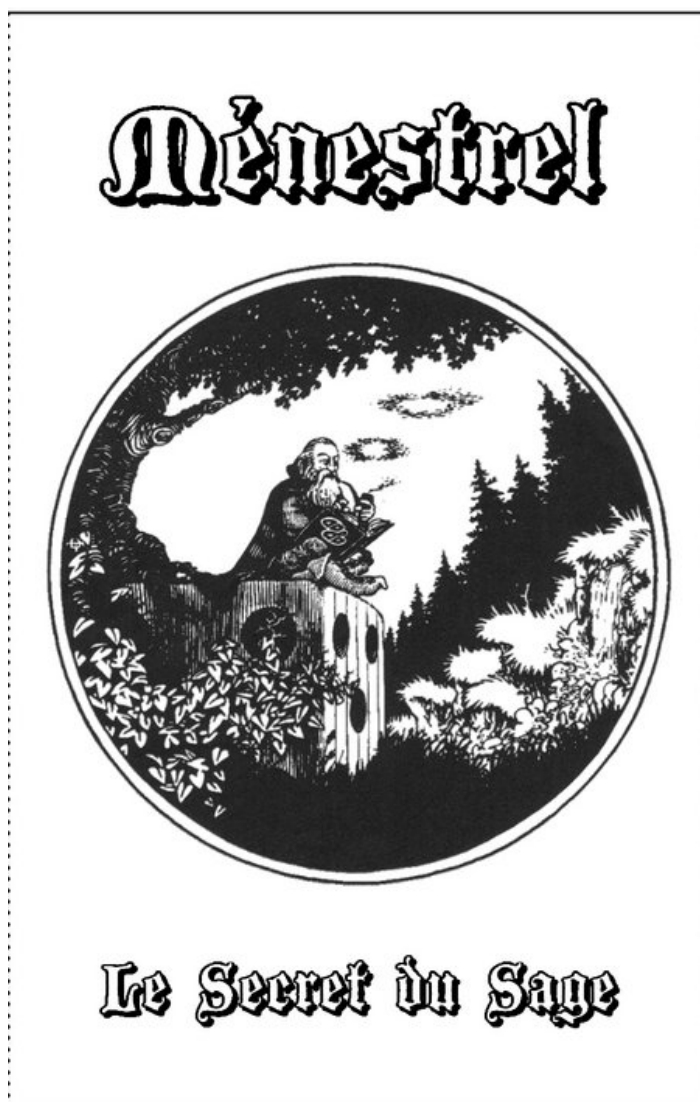


Figure 28 : Jaquette de *Le Secret du Sage*²³ de **Ménéstrel** (disponible sur <https://menestrel.bandcamp.com/album/le-secret-du-sage>, téléchargé le 23 juillet 2025). (Je rogne.)

²³ Ménéstrel, *Le Secret du Sage*, 1 cassette, autopublication, s. n., 2017.



Figure 29 : Jaquette de *The Lunar Lexicon*²⁴ d'**Aindulmedir** (disponible sur <https://aindulmedir.bandcamp.com/album/the-lunar-lexicon>, téléchargé le 23 juillet 2025). (Je rogne.)

²⁴ Aindulmedir, *The Lunar Lexicon*, 1 cassette, Hypnagoga Press, HYPNA06, 2019.



Figure 30 : Jaquette de *flies the coop*²⁵ de **Hole Dweller** (disponible sur <https://holedweller.bandcamp.com/album/flies-the-coop>, téléchargé le 23 juillet 2025).

²⁵ Hole Dweller, *flies the coop*, 1 cassette, Dungeons Deep Records, DDR038, 2019.



Figure 31 : Pochette d'*Age of Legends*²⁶ de **Galdur** (disponible sur <https://galdur.bandcamp.com/album/age-of-legends>, téléchargé le 23 juillet 2025).

²⁶ Galdur, *Age of Legends*, 1 CD, Werewolf Promotion, WP-CD44, 2016.



Figure 32 : CD d'*Age of Legends*²⁷ de **Galdur** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/1029920-Galdur-Age-Of-Legends/image/SW1hZ2U6MTAxOTY5MTQ5>, téléchargé le 23 juillet 2025).

²⁷ Galdur, *Age of Legends*, 1 CD, Werewolf Promotion, WP-CD44, 2016.



Figure 33 : Face avant de la jaquette de *Mirkwood*²⁸ de **Mirkwood** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/release/11702534-Mirkwood-Mirkwood-Demo-By-Silenius-1996/image/SW1hZ2U6MzMzMjMjNzc=>, téléchargé le 23 juillet 2025).

²⁸ Mirkwood, *Mirkwood*, 1 CD, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Mirkwood, *Mirkwood*, 1 cassette, Mad Labradory, Mad Labradory 33, 2018.



Figure 35 : Face avant de la pochette de *Quenta Silmarillion*³⁰ de **Sirion** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/1234112-Sirion-Quenta-Silmarillion?image=9897747.SW1hZ2U6MTEyNDgxMTcz>, téléchargé le 23 juillet 2025).

³⁰ Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 CD, Garavluth Record, Garav 001, 2017. Première édition : Sirion, *Quenta Silmarillion*, 1 cassette, Dark Forest Promotion, DF 03, 2001.



Figure 36 : Carte du monde parallèle inventé par Garvalf, insérée dans son questionnaire et reproduite avec sa permission.

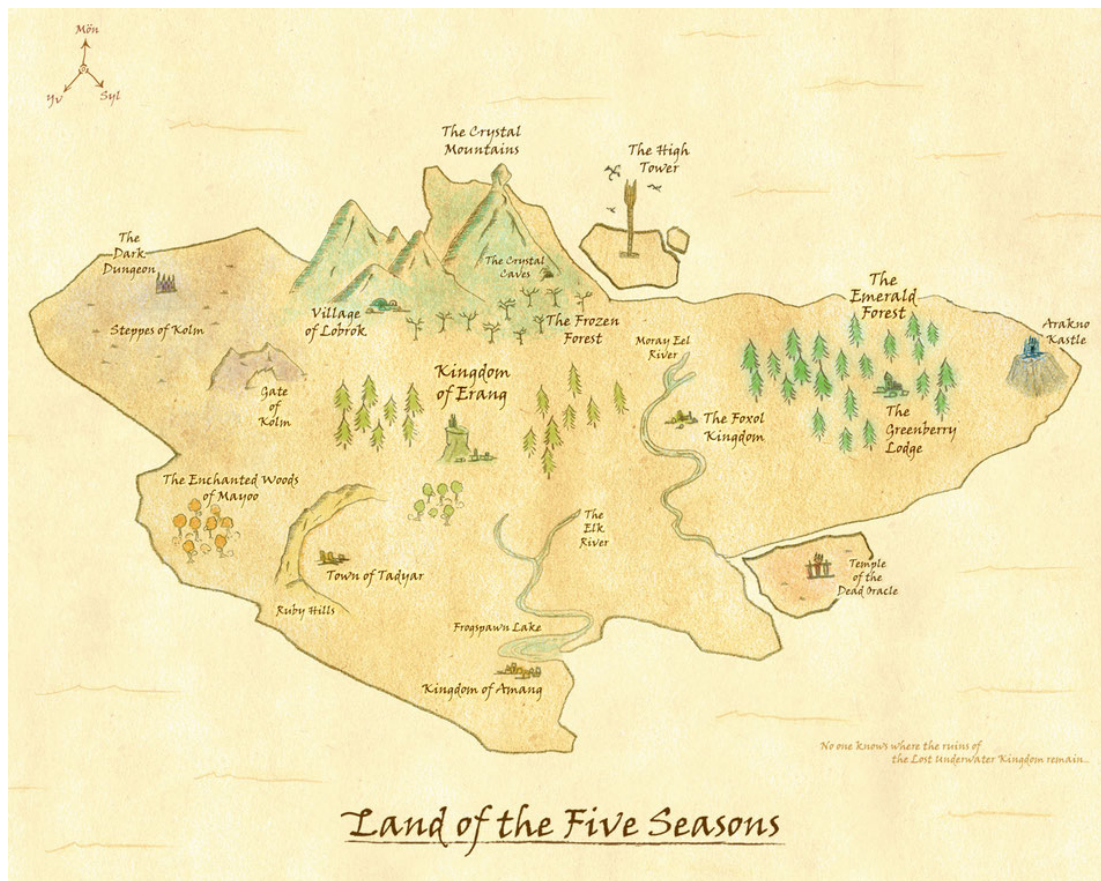


Figure 37 : Carte de la Terre des Cinq Saisons, inventée par Erang (disponible sur <https://www.erang-dungeon-synth.com/>, téléchargé le 29 juillet 2025).



Figure 38 : Symbole de **Mortiis** (disponible sur <https://www.discogs.com/fr/master/29859-Mortiis-%C3%85nden-Som-Gjorde-Oppr%C3%B8r/image/SW1hZ2U6NTgzNjA2MTU=>, téléchargé le 25 juillet 2025). (Je rogne).

Annexe 1 : Entretiens

Cette annexe contient les transcriptions des entretiens conduits par moi-même dans le cadre de ce mémoire, présentées en langue originale et par ordre alphabétique des noms de projets. Les réponses des interrogés ne sont pas modifiées, à part quelques « [sic] » ajoutés lorsque cela s'avère nécessaire. Les première et dernière questions que j'ai posées à chacune des personnes étant d'ordre pratique, je ne les ai incluses que lorsque les interrogés ajoutent un élément supplémentaire dans leur réponse.

Entretien du 27 février 2025 avec Marine d'Arsule

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Peux-tu tu présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

Marine : J'ai 32 ans, j'habite en région parisienne. J'ai fait des études de graphisme et je me prépare à monter mon auto-entreprise pour proposer une boutique d'illustrations/créations. J'ai un second projet musical qui s'appelle Métamorphose, avec une ambiance davantage synthwave ou « rétrofuturiste ». Je pratique plusieurs formes d'art, les arts visuels et notamment l'illustration à l'encre ou la linogravure, mais aussi l'écriture. Je commence à me mettre à la bande-dessinée qui allie ces deux passions. J'aime la marche, les lieux un peu sauvages comme en Bretagne, les vieilles pierres.

En termes de goûts musicaux j'écoute des choses très différentes. J'écoutais beaucoup de black metal avant, notamment issus [sic] de la seconde vague, avec un faible pour l'intégration de claviers et interludes (albums tels que First Spell de Gehenna, Bergtatt de Ulver, Frost de Enslaved, Cainian Chronicle de Ancient...). Maintenant j'en écoute nettement moins. J'écoute souvent de la musique produite avec synthés analogiques comme dans la berlin-school, mais aussi de la musique new age ou de la musique traditionnelle du monde entier (les instruments traditionnels me font souvent vibrer), du post-punk, du jazz, du rap et du hip-hop, je suis curieuse de tout. J'écoute du

dungeon synth aussi bien-sûr. J'aime bien les sons lumineux, mais aussi les des [sic] musiques plus mélancoliques, notamment celles à qui on attache l'étiquette « gothique », dans différents styles et périodes. J'ai un gros faible pour Dead Can Dance. J'écoute aussi un peu de chanson française, j'aime beaucoup Meimuna et Clara Ysé dans les chanteuses récentes. J'écoute aussi de la musique médiévale, renaissante, du chant grégorien et de la musique baroque.

M. D. : *Comment définis-tu le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

M. : Le dark ambient désignait dans les années 90 ce qu'on appelle aujourd'hui dungeon synth, du moins ce qui existait à l'époque, dans un style qu'on qualifie aujourd'hui de « old school dungeon synth ». Je pense toutefois que le dark ambient ne se cantonne pas au « old school dungeon synth » et regroupe davantage encore de sous-genres d'ambient [sic] « sombres » et pas toujours classables, allant des influences « goth » à la musique expérimentale ou industrielle. Quant au dungeon synth, il a bien évolué depuis son revival dans les années 2010 et notamment depuis 2020, avec la prolifération de nouvelles sources d'inspiration, de nouveaux sous-genres, d'ambiances variées et souvent plus lumineuses.

Le dungeon synth pour moi c'est l'esprit Do It Yourself appliqué à la musique inspirée des mondes de l'imaginaire et principalement de la fantasy. L'écoute comme la composition sont souvent des activités introspectives, immersives et solitaires.

M. D. : *Peux-tu décrire ta découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

M. : Je l'ai découvert en deux fois. Une première fois en 2017 je crois, un ami m'avait fait part d'un nouveau tag qu'il avait découvert sur Bandcamp : le « dungeon synth ». J'étais donc allée voir, je me souviens avoir écouté Fief et avoir trouvé ça vraiment sympa et apaisant, puis j'ai un peu oublié l'existence de cette page. Mais quelques mois plus tard j'ai fait la rencontre de Stuurm qui avait son projet de dungeon synth

« Gargoylium » et qui m'a encouragé à créer le mien après avoir écouté les petites compositions en MIDI que je faisais à l'époque. Là j'ai plongé davantage mes oreilles dans tout ce qui pouvait se faire et c'était assez merveilleux, l'impression de partir à l'aventure à chaque album et que mes fantasmes d'épopée de parcourir le monde, trouvaient enfin une réponse accessible, immersive (ailleurs que dans les films, les livres ou le jeu de rôle). C'était comme pouvoir rêver encore et encore.

M. D. : *Quelle est ta relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolée, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

M. : Je suis assez discrète sur les plateformes, je communique assez peu. Seulement, un peu laborieusement lorsque je sors un nouvel album. J'écoute cependant quelques nouveautés, régulièrement, mais c'est difficile de tout suivre. Je suis en contact avec pas mal d'artistes de dungeon synth, au fil des années j'ai appris à en connaître certains. Je ne fais pas non plus de concerts, car je n'ai pas vraiment de pratique instrumentale ? J'aimerais faire quelque chose de beau et bien pour le public mais cela demanderait probablement beaucoup de travail, alors pour l'instant je suis assez frileuse, malgré un certain nombre de propositions pour faire de la scène.

M. D. : *Quelle est ta relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Arsule ?*

M. : Etant plus jeune je traînais beaucoup dans les concerts de black metal, je connaissais un peu de monde à force. Mais ça m'est passée [*sic*]. J'en avais un peu marre du côté superficiel, des codes à respecter sinon t'es pas un vrai, des jugements, du côté très masculin et étouffant de [*sic*] de l'entre-soi. De plus, j'écoute beaucoup moins de black metal qu'avant. C'est un genre qui a eu un impact certain sur ma vie, car il est difficile de se laisser atteindre qu'à moitié par ce genre musical que je trouve « addictif » (intensité musicale) et « envahissant » dans le sens où il peut facilement faire partie d'un mode de vie. Dans Arsule il y a à la fois une contestation du black metal, par ce côté candide, lumineux, plein d'espérance et à la fois une continuité, dans

l'aspect plus sombre, intense et personnel. Je dirais que le mystère, l'onirisme, c'est ce qui relie tout cela, cette danse entre ombre et lumière. Dans Februa et dans Le Jardin des Emeraudes il y a des références claires au black metal car j'ai inclus du chant saturé sur plusieurs morceau.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est ta vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

M. : Pour moi il y a plus d'influences que ne le réclame la version officielle et je vais citer quelques exemples, à commencer par les musiques de films et de jeux-vidéos dès les années 80, ou même le rock prog médiévalisant des années 70 (Malicorne), la musique new age depuis la fin des années 60 (Kitaro), la berlin school des années 70 (Tangerine Dream, Klaus Schulze), certains types de musiques gothiques comme la darkwave néo-classique dès la fin des années 80 (Dead Can Dance, Arcana). Bien sûr la parenté avec le black metal, notamment la seconde vague avec les interludes au clavier, est indéniable dans la formulation du dungeon synth old school, autrefois appelé « dark ambient » comme une [sic] tas d'autres styles naissants qu'on ne savait pas trop comment situer. Mais déjà dans les années 90, il y avait les germes d'autre chose, à l'instar de Neptune Towers (projet de Fenriz de Darkthrone) et influencé par une berlin school aux thématiques cosmiques. Je citerais dans les « fondateurs », bien que cela ait été assez informel, Jim Kirkwood et ensuite Mortiis qui a davantage tenté de créer une image, de forger quelque chose autour de lui.

M. D. : *Quels sont, selon toi, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

M. : Ça risque d'être un peu subjectif !

1990 : Lunar Womb, Depressive Silence, Mortiis, Secret Stairways, Jim Kirkwood

2000 :

2010 : Erang, Fief, Thangorodrim, Lord Lovidicus, Sequestred Keep, Old Sorcery, Torchlight

2020 : Fogweaver, Quest Master, DIM, Forstgard, Umbria
(J'aimerais rajouter LANDSRAAD car on reste dans la sphère dungeon synth)

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en penses-tu ?*

M. : C'est toujours un peu artificiel de classer les courants qui sont avant tout vivants, organiques. Sans compter que plus le temps avance plus des fusions s'opèrent entre les genres, plus les projets musicaux s'émancipent des codes de genres, surtout dans des milieux un peu plus « amateurs » comme le dungeon synth. Je dirais qu'il y a quand même eu une naissance de quelque chose dans les années 90 qui a presque disparu dans les années 2000, puis il y a eu un revival à partir de 2012 environ, un peu plus ouvert à des sonorités plus lumineuses et enfin depuis environ 2020 une explosion du genre avec beaucoup de nouveaux projets et des explorations et concepts de plus en plus variés.

M. D. : *Penses-tu que le dungeon synth a une dimension politique ?*

M. : Oui d'une certaine manière. C'est une scène alternative, qui tout comme le black metal est une scène très politisée ; soit à gauche (et bien davantage en ce sens que le black metal), soit très à droite. Il y a quelque chose de l'ordre de la fuite du monde actuel, de rejet du consumérisme capitaliste, de l'exploitation au travail. Le dungeon synth propose une évasion vers un ailleurs où la sincérité est d'une importance capitale. Il y a un esprit un peu punk timide, et en même temps une certaine noblesse, une forme d'introspection, d'exaltation des sentiments. C'est une revisite d'un passé principalement médiéval et ce point peut être abordé de différentes manières, il est autant interprété par des artistes de gauche que d'extrême droite. Mais contrairement au black metal il n'y a que très rarement des paroles et l'imagerie est rarement

douteuse, donc à moins de se renseigner sur l'artiste, les albums ne semblent pas forcément refléter les convictions politiques de l'artiste.

Le projet Arsule

M. D. : *Comment définis-tu Arsule? Ton projet correspond-t-il à la définition du dungeon synth ou apportes-tu une tournure originale au genre ?*

M. : Arsule est un projet personnel avec une patte reconnaissable, une danse entre ombre et lumière, franche et délicate, avec pas mal de tendresse, de candeur, de joie, de réconfort, de mélancolie parfois heureuse, de mystère et d'aventure, c'est une ode aux rêves de l'enfance, un remède aux maux d'une société qu'on aimerait parfois fuir. Le tout reste un peu expérimental dans la mesure où je ne me mets pas vraiment limite [sic] et je ne cherche pas à correspondre à des codes en particulier. Chaque album explore un bout d'univers différent.

Ça s'inscrit quand même très bien dans l'univers du dungeon synth dans son acceptation la plus large, que ce soit dans l'esprit ou les sonorités.

M. D. : *Peux-tu me parler de la création d'Arsule (date, motivations, objectifs, ...) ?*

M. : J'ai créé Arsule en avril 2018, en deux semaines environ sortait la Cité Enfouie, premier album d'une longue série. À l'époque il y avait une urgence et une joie immense à composer. Pendant les premières années d'Arsule, je composais tous les jours. J'avais toujours aimé écouter de la musique, mais je ne m'imaginais pas avoir les capacités à en faire, or maintenant avec les logiciels qui existent, pas besoin d'un grand bagage technique ou d'une grande pratique instrumentale. C'est la rencontre avec Stuurm de Gargoylium qui a changé la donne, il m'a encouragée à créer mon propre projet. J'ai toujours créé, d'abord en dessinant et puis en écrivant, mais l'expression musicale me manquait et découvrir que je pouvais moi aussi composé [sic] fut incroyable. C'était pouvoir exprimer de nouvelles choses, de nouvelles nuances, de nouveaux rêves où me réfugier, où me sentir bien. Le but était d'abord

d'exprimer ces lieux, ces ambiances auxquelles je voulais donner vie pour m'y réfugier de temps en temps.

M. D. : *L'article d'Alejandro Rivero-Vadillo développe déjà ton univers pour Jardin des Emeraudes mais peux-tu me parler des thématiques qui traversent le projet Arsule (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet/pseudonyme, paroles, visuels, ...) ? S'il y en a, peux-tu parler du/des message(s) que tu souhaites faire passer, de l'/des histoire(s) que tu souhaites raconter avec Arsule ? Si tu incarnes un personnage dans le cadre de ton projet, peux-tu le décrire ?*

M. : Les visuels mais surtout les titres des morceaux sont très importants pour moi, c'est un peu la carte qui permettrait de se repérer dans les paysages sonores, ça guide discrètement l'imagination vers une idée plus précise à visualiser, tout en laissant la liberté d'interprétation, de ressenti dans la réception. Ce sont des morceaux parfois intenses, souvent faits pour être écoutés et vécus de manière introspective, contemplative. J'imagine mal qu'on puisse écouter un de mes albums en fond, en faisant quelque chose qui n'a aucun rapport. En revanche ça peut servir d'ambiance pour du jeu de rôle ou pour créer. Ce n'est pas à moi de dicter comment on devrait écouter ma musique cela dit, je remarque juste que cette musique est trop « chargée » pour être écoutée d'une oreille.

Les thématiques d'Arsule sont relativement vastes, elles regroupent une partie de mes fascinations. Notamment il y est beaucoup question du règne minéral, des grottes ou cités souterraines, des fossiles. Il est souvent question de lieux, un musée, un marécage, l'étude d'un alchimiste... Soit on visite ce lieu, soit il s'y passe des choses. Ce sont de petites histoires, de petites évasions propices au rêve.

Le message à l'origine d'Arsule, c'est rêver, trouver refuge, s'émerveiller du mystère, retrouver les couleurs, les nuances. C'est un remède contre le cynisme.

Il y a aussi une dimension liée à la nature dans Arsule. Ce n'est jamais clairement dit, mais la nature a une place importante dans cette œuvre, elle est souvent omniprésente, lieu d'accueil de l'imagination ou objet de curiosité, de fascination. Souvent des

architectures peuvent s'y mêler, dans le musée, dans les cavernes et fusionner avec elle dans une forme d'harmonie. La distinction n'est jamais nette et je parle assez peu de la nature sauvage en opposition avec la culture humaine.

Le nom Arsule vient d'un personnage du roman *Regain*, écrit par Jean Giono. Elle et son homme font revivre un village abandonné, avec un lien fort à la floraison de la nature. Arsule est d'ailleurs très proche des plantes, à qui elle parle. C'est un personnage doux et attachant.

La spiritualité, le cosmos, le mythe et la poésie sont aussi des thématiques importantes dans Arsule. L'idée principale est d'attiser la lumière en chacun, comme on ferait vibrer des cordes pour les empêcher de ternir et réveiller leurs couleurs chatoyantes.

Je n'incarne pas vraiment de personnage dans Arsule, j'essaie juste de rester discrète, de ne pas déborder sur l'œuvre en tant qu'artiste. Implicitement il y a un personnage derrière Arsule, et c'est une part de moi-même, mais je n'ai jamais développé cet aspect. D'ailleurs on m'a toujours dit qu'il y avait « une patte », voire une « magie » particulière dans Arsule, je ne sais pas à quoi cela tient mais je n'ai jamais cherché à m'en séparer.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon toi, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Arsule en particulier ? Peux-tu me parler des visuels (pochettes, livrets, ...) d'Arsule (thématiques, qui les réalise, ...) ?*

M. : La dimension visuelle est souvent garante de l'aspect « fait maison » et DIY dont j'ai parlé précédemment, ça rappelle souvent l'enfance, même si certaines pochettes sont extrêmement abouties et léchées. C'est aussi l'élément qui va aider les gens à écouter l'album, avec le titre et la notoriété du projet, ce sont des données essentielles.

Il n'y a pas de règles pour les pochettes d'Arsule, certaines ont été dessinées par moi, d'autres on [sic] utilisé des œuvres anciennes, notamment des gravures et pour la dernière en date, *Anima Mundi*, j'ai demandé à un illustrateur bien connu de la scène. J'essaie de ne pas me prendre la tête pour les visuels en tous cas. Généralement les thématiques reflètent l'ambiance de l'album, qui est toujours assez précise et souvent

associée à un lieu. Généralement c'est moi qui réalise les livrets des cassettes, j'essaie d'y mettre des petites surprises (dessins, poèmes, réflexions) quand j'ai la place.

M. D. : *Que penses-tu de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

M. : Je suis un peu loin de la scène parfois pour avoir un avis très constructif. J'ai l'impression que ça se « professionnalise », c'est-à-dire que les gens cherchent à écouter des choses plus « carrées » et bien maîtrisées (j'avoue je ne fais pas exception). Il y a tellement de projets de nos jours que la visibilité est parfois compliquée à trouver. On va vers de plus en plus de présence sur scène aussi. Je me demande si ça ne va pas continuer à se démocratiser aussi. J'ai bien aimé quand ça s'est ouvert vers plein de nouvelles expérimentations vers 2020, je pense que les mélanges vont continuer de se faire. Je n'ai jamais trop compris les puristes qui ne voyaient que par le « old school dungeon synth », pour moi c'est une scène vivante, qui mute en permanence et c'est cette liberté qui la rend si belle et complète.

M. D. : *Être un one-woman band dans le dungeon synth n'est pas courant, as-tu quelque chose à dire sur ce sujet ?*

M. : J'ai rencontré d'autres musiciennes, notamment Sisslith de Frostgard et Aura Merlin, on se soutient entre femmes et on encourage les autres à se lancer. Après pour être honnête moi je ne me sens ni femme ni homme quand je compose, je me fiche bien de tout ça, je m'autorise à faire ce qui me plaît, c'est tout. J'ai souvent eu des goûts jugés plutôt masculins, j'ai un peu l'habitude et ça ne me dérange pas, surtout quand il s'agit de rester dans mon coin à composer. J'ai sûrement eu de la chance mais je n'ai jamais trop souffert de ça.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est ta formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

M. : Je suis autodidacte. Je n'ai jamais pratiqué d'instrument et mes connaissances en solfège se sont faites sur le tas. Au début je ne savais même pas ce qu'était un accord, alors je faisais des contrepoints sans le savoir !

M. D. : *Quel est le matériel que tu utilises pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Sois aussi précise que tu le veux mais je comprendrais que tu ne veuilles pas dévoiler ta recette ;-)*

M. : Sur mon ordinateur j'utilise un DAW (FL Studio) et des instruments virtuels, j'ai commencé avec le Korg M1 et maintenant j'utilise beaucoup Diva et Structure (c'est un sampler). Ajoutons à cela une bonne dose de reverb type Valhalla. Je n'utilise pas de clavier maître mais j'aimerais m'y mettre. Pour l'instant encore, comme au début, je compose tout au clic et à l'oreille.

M. D. : *Peux-tu décrire ton processus de composition (temps nécessaire, seule/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

M. : Je compose exclusivement seule jusque-là, sauf pour le projet Elaine que j'ai créé avec mon compagnon. Le temps passé sur un morceau est variable, mais je pense que je reste assez rapide. Souvent je suis partie du titre du morceau, je me plonge dans l'idée voulue, dans l'atmosphère imaginée, les sentiments autour et là je compose et ça « coule de source ». J'entends la suite, ou ce qui manque à une phrase musicale. Parfois je tâtonne, je vois ce qui me plaît, j'avance comme ça et au final ça commence à ressembler à un album. De manière générale je suis un peu en transe quand je compose, et je me fais souvent la réflexion quand j'écoute un morceau d'avoir aucune idée de comment j'ai fait ça. Ça me laisse l'impression de pas en être vraiment l'auteur.

M. D. : *Peux-tu me parler de tes influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Arsule ?*

M. : Compliqué de répondre car peu d'inspirations sont réellement conscientes. C'est comme un chaudron ou j'assimile tout ce qui me plaît, tout ce qui me fait rêver et vibrer. Je peux quand même citer Dead Can Dance, qui je crois m'a beaucoup influencée. Ensuite il y a les albums de quand j'étais petite, notamment ceux de Claude Ponti (je n'en avais qu'un malheureusement). Il y avait aussi le Disney « Taram et le Chaudron Magique ». La visite de châteaux médiévaux et de cités fortifiées, les vieux arbres tordus, les contes, le symbolisme poétique, les jeux-vidéos, les musées, la lecture de « Regain » de Jean Giono (d'où vient le nom Arsule)...

M. D. : *Peux-tu me parler de ta manière de délivrer les paroles dans la musique d'Arsule ?*

M. : Les morceaux d'Arsule sont principalement instrumentaux mais je pose ma voix sur quelques-uns d'entre eux. En général il s'agit de poèmes écrits plus tôt que je déclame. Il m'arrive de chanter en chant clair ou saturé, mais c'est plus rare. J'écris très régulièrement des poèmes, alors j'en ai souvent déjà un qui colle à l'ambiance du morceau. C'est vraiment enregistré et mixé avec les moyens du bord, mais peu importe car le dungeon synth permet cela. Je trouve que le texte et la voix ont des choses à apporter aux morceaux parfois. Une dimension poétique supplémentaire, une incarnation plus sensible.

Je n'ai pas encore trouvé la bonne recette à ce sujet, j'aimerais travailler davantage le chant clair à l'avenir.

Diffusion

M. D. : *Selon toi, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnes-tu à la musique live dans le cadre d'Arsule ?*

M. : Je ne sais pas, je suppose que ça peut être intéressant quand c'est bien pensé. Je ne fais pas de live pour le moment, n'ayant pas de pratique instrumentale. Cela me demanderait beaucoup de travail. Après j'aime bien le côté solitaire du dungeon synth.

M. D. : *Peux-tu parler du parcours de diffusion d'Arsule (autopublication, envoi de démos, contacts avec les labels, ...) ? Comment as-tu procédé pour faire publier ta musique chez Chiroptera Records, Realm and Ritual et Condate Legacy Records par exemple ?*

M. : C'est très simple, soit le label me contacte, soit je contacte le label, j'envoie les morceaux et si c'est bon généralement je fais le design de la cassette, on m'envoie un template à remplir, j'envoie tous les fichiers et quelques semaines après, je reçois mes exemplaires et le reste est vendu par le label. En général comme les sorties physiques n'étaient pas ma priorité je les ai presque toujours fait en décalé, après la sortie numérique de l'album.

M. D. : *Peux-tu me parler de la diffusion de la musique d'Arsule en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, choix personnel/des labels, ...) ?*

M. : Je mets mes albums sur Bandcamp en premier lieu, où je les mets à 1€ et plus pour ceux qui veulent. Mais depuis un an ou deux j'utilise un service qui diffuse mes albums sur toutes les plateformes en streaming. Je me dis qu'en diffusant plus largement il y aura peut-être davantage d'auditeurs. La partie « sorties physiques », je fais ça surtout pour les gens qui m'écoutent, je sors généralement des cassettes chez des petits labels.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Arsule (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

M. : Je ne fais ni concerts ni merchandising, quant aux formats physiques j'en dispose d'assez peu en général. La source de revenu principale vient des ventes numériques même si ça reste une source bien trop faible pour en vivre.

Entretien du 26 février 2025 avec Erang

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Je citerai le nom de votre projet de dungeon synth, Erang, dans le texte de mon mémoire mais, si je parle de vous, l'artiste derrière le projet, comment souhaitez-vous être présenté (Erang, pseudonyme d'artiste, nom et prénom, ...) ?*

Erang : Erang, pour moi, n'est pas un 'projet' au sens habituel du terme. Donc vous pouvez m'appeler Erang : c'est moi.

M. D. : *Pouvez-vous vous présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

E. : Je suis né en 1982. Mes goûts musicaux sont très vastes et variés, sans aucune restriction. De manière générale, j'aime l'art et la créativité sous toutes leurs formes, peu importe le média ou le genre. Je n'ai pas d'autres projets musicaux, car, encore une fois, Erang n'est pas un projet. C'est une partie de moi, une partie fondamentale.

M. D. : *Comment définissez-vous le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

E. : En quelques mots, le Dungeon Synth est une musique faite avec des claviers ou un ordinateur, avec des sonorités désuètes, vieilles et même considérées comme ringardes. L'imagerie et les atmosphères sont plus ou moins liées au monde Médiéval et Fantastique. Le son est poussiéreux, spontané, enregistré avec peu de moyens. Il y a une certaine naïveté, une forme de vérité innocente. La différence avec le dark ambient est flagrante : le DS est beaucoup plus mélodique, il peut avoir des percussions et des envolées épiques, là où le dark ambient, comme son nom l'indique, est beaucoup plus ambient et vaporeuse.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

E. : En 2011, je suis tombé sur le Dungeon Synth blog sur Internet, en cherchant des musiques similaires aux petits interludes instrumentaux aux synthés qu'on trouvait dans les albums de Black Metal des 90s. Dans son premier post, Andrew Werdna y donne la définition du nom qu'il a lui-même inventé « Dungeon Synth ». Ça m'a tout de suite parlé. J'ai instantanément ressenti un lien fort entre cette musique et moi. J'ai reconnu dans ces sonorités, les petites musiques que je faisais déjà moi-même dans mon coin, sans leur donner de nom. Notamment, la musique de Lord Lovidicus a tout de suite résonné avec moi. Son aspect *bedroom music* correspondait totalement à ma démarche et à mes goûts.

M. D. : *Quelle est votre relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

E. : J'ai sorti mon premier album *Tome I* en 2012. À cette époque, honnêtement, quasi personne ne sortait de musique sous le nom ou le tag Dungeon Synth, à part peut-être 3 ou 4 musiciens et moi-même. En résumé, il n'y avait aucun contact, sinon quelques rares mails échangés avec Andrew Werdna. Mais j'ai toujours défendu le nom Dungeon Synth depuis le début et à chaque fois que je partageais ma musique sur des forums ou autre, je devais expliquer ce que c'était. Il n'y avait aucun groupe Facebook ni chaîne YouTube, aucune communauté. Au fil du temps, le genre a gagné en popularité et j'ai commencé à être en contact avec des musiciens. Toujours en ligne grâce à Internet. Je n'ai jamais rencontré IRL³¹ comme on dit, d'autres passionnés. Autour de moi, quasiment personne ne savait ce que je faisais. Je n'ai jamais donné de concert. J'ai en revanche beaucoup échangé avec plusieurs musiciens ou personnes impliquées dans le DS au fil des années. Et ça n'est qu'en 2024, que pour la première fois, je suis allé plus ou moins en secret à deux festivals, en tant que spectateur invité :

³¹ « IRL » signifie « *in real life* », c'est-à-dire « dans la vraie vie ». (Note de Maëlle Destexhe.)

aux USA au festival NEDS³², en compagnie du photographe Peter Beste, et en Belgique, au Dark Dungeon Festival, où j'ai pu rencontrer Mortiiis et faire une séance photo avec lui dans des ruines. Ces deux événements m'ont permis de rencontrer pour la première fois pleins de personnes, de fans et d'artistes avec lesquels j'échangeais depuis des années. Un moment unique dans ma vie, extrêmement fort en émotions.

M. D. : *Quelle est votre relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur votre projet ?*

E. : Je connaissais vaguement le BM de nom depuis l'adolescence, mais je ne m'étais jamais penché dessus, je ne connaissais aucun groupe et n'en avais jamais écouté. Autour de mes trente ans, j'ai commencé à m'y intéresser par le biais du Dungeon Synth et, musicalement et esthétiquement, ça m'a tout de suite parlé. Là aussi, l'aspect Do It Yourself, un peu punk, correspondait tout à fait à ma démarche. Le côté jusqu'aboutiste dans la musique, sans se soucier de ce qui marche ou pas, de ce qui se fait ou pas, ni du regard des autres. Mais ce sont bien sûr les interludes au synthé qui m'ont tout de suite le plus transporté. Je pense que, sans doute à l'inverse de beaucoup de musiciens de la scène en 2011/2012, je suis venu d'abord au Dungeon Synth et ensuite au Black Metal. J'ai fait le chemin inverse.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est votre vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

E. : Comme pour n'importe quel genre musical, tout le monde ne s'accorde pas sur les origines, donc voici mon point de vue personnel. Pour faire simple, il faut dater AVANT l'invention du terme « Dungeon Synth » et sa définition par Andrew Werdna, et APRÈS. En ce qui concerne l'AVANT, en gros, c'est Mortiiis qui est à l'origine du

³² « NEDS » est l'acronyme du Northeast Dungeon Siege. (Note de Maëlle Destexhe.)

genre : esthétique médiévale fantastique, musique au synthé tout seul dans son coin, atmosphère sombres ou fantasy, masque de Gobelin : tout est là. Il avait fait un label perso pour sortir uniquement sa musique « Dark Dungeon Music » et ce nom a inspiré Andrew pour labeliser le genre « Dungeon Synth ». On peut y ajouter plusieurs projets issus plus ou moins du BM des 90's comme Depressive Silence par exemple. Ensuite, pour l'APRÈS, ça part de 2011 et 2012 avec des projets comme Lord Lovidicus ou le mien, qui ont lancé ce qu'on a appelé par la suite « le Revival du DS ». Enfin, dans un troisième temps, vers 2015 je dirais, des projets de plus en plus divers ont émergé, plus ou moins liés à la définition *old school* du DS ou incorporant d'autres choses dans leur son : Thangorodrim, Fief, Erythrite Throne, Quest Master, etc.

M. D. : *Quels sont, selon vous, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

E. : Je laisse cette question aux historiens, aux musicologues et aux journalistes.

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en pensez-vous ?*

E. : Je suis d'accord et ça s'applique plus ou moins à tous les genres musicaux modernes.

En gros : les années 90 avec la création du son et de l'esthétique, mais disparates, sans être rassemblé sous une ombrelle, ou alors dispersés comme interludes sur des albums autres. Ensuite le revival en 2011 et 2012, avec la création « officielle » du terme Dungeon Synth, pour ainsi dire, et une définition un peu plus précise de ce qu'on entend derrière ce terme. Enfin, la troisième période, en 2015, où le genre se diversifie et s'étend.

M. D. : *Pensez-vous que le dungeon synth a une dimension politique ?*

E. : La réponse classique est : tout est politique. D'une certaine façon, c'est vrai. Mais tout n'est pas politique au même degré ni avec la même portée. Concernant le Dungeon Synth, de mon point de vue, l'une des premières notions qui s'y rattache est l'évasion, l'évasion pour un ailleurs imaginaire, rêvé ou fantasmé. Donc la politique n'y a pas sa place. Par ailleurs, et contrairement peut-être à ce qu'on pourrait penser, je suis quelqu'un de très terre à terre et de pragmatique : si la politique vous intéresse vraiment, il y a d'autres moyens plus concrets et productifs de la pratiquer, que de faire un morceau de musique en s'imaginant qu'on va changer la société. Enfin, et c'est un point très important pour moi à souligner (compte tenu des liens originels de cette musique avec le Black Metal) le Dungeon Synth est une communauté très majoritairement ouverte politiquement, bienveillante et inclusive. On y trouve comme partout des extrémistes, mais ils sont très heureusement minoritaires.

Le projet Erang

M. D. : *Comment définissez-vous Erang ? Votre projet correspond-il à la définition du dungeon synth ou apportez-vous une tournure originale au genre ?*

E. : C'est toujours assez délicat de parler de soi-même, mais je vais tenter de le faire, sans prétention, mais sans fausse modestie non plus. Depuis toujours, pour moi, ma liberté créatrice est plus importante qu'aucune définition ou que n'importe quel code d'un genre musical. Il y a déjà suffisamment de codes et de lois imposées dans la vie de tous les jours, pour m'en rajouter quand je fais de la musique, du dessin ou de l'écriture. Ceci étant dit, avec mes premiers albums entre 2012 et 2013, je suis au courant d'avoir clairement participé à diffuser le Dungeon Synth et à le faire connaître. Durant ces années, mes albums étaient dans le top des plus écoutés/achetés sur Bandcamp, et beaucoup de musiciens avec lesquels j'ai pu échanger plus tard (Fief, Hedge Wizard, etc.) m'ont avoué avoir été inspirés par mon premier album *Tome I*. J'imagine donc, pour répondre à votre question, que dans une certaine mesure, ma musique « correspond à la définition du dungeon synth », du moins pour les premiers albums. Ensuite, j'ai toujours eu besoin de nouveautés et d'excitation artistique, donc

je me suis aventuré dans pleins d'univers musicaux différents, mais toujours avec cette base de Dungeon Synth, qu'on retrouve sur tous mes albums.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la création d'Erang (date, motivations, objectifs, ...) ?*

E. : Je pense avoir déjà répondu dans mes réponses précédentes. En 2011 je découvre le Dungeon Synth et remarque les similarités avec la musique que je fais déjà seul dans mon coin. Je décide donc de sortir certaines musiques déjà existantes + des nouvelles, sous cette appellation, sur mon premier album. J'ai instantanément su que j'allais les sortir sous le nom d'Erang, car c'est un nom qui a une importance et une signification très forte pour moi. Je crée parce que c'est la seule chose qui m'apporte du plaisir et donne un peu de sens à l'existence, même si au fond il n'y en a bien sûr aucun.

M. D. : *Pouvez-vous me parler des thématiques qui traversent le projet Erang (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet, visuels, ...) ? S'il y en a, pouvez-vous parler du/des message(s) que vous souhaitez faire passer, de l'/des histoire(s) que vous souhaitez raconter avec Erang ? Si vous incarnez un personnage dans le cadre de votre projet, pouvez-vous le décrire ?*

E. : Erang n'est pas un personnage : c'est totalement moi, et c'est « moi » bien plus que celui que je suis au quotidien. La thématique de la nostalgie est évidemment très très présente, mais pas dans un sens toxique ou replié : pour moi, il s'agit de puiser dans des souvenirs forts, pour créer quelque chose de nouveau, tourné vers l'avenir, pas vers le passé. Je ne pleurniche jamais sur mon passé : ce qui m'intéresse c'est maintenant. Concernant le message, j'essaye de transmettre le pouvoir de l'imagination et de la création. Tout ceci est aussi ancré dans un *lore* de mon invention, la Terre des Cinq Saisons : il y a ces lieux récurrents d'albums en albums, ces personnages récurrents, etc. j'ai fait quelques textes ou poèmes, il y a aussi une carte du monde que j'ai dessiné très tôt.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon vous, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Erang en particulier ? Pouvez-vous me parler des visuels (pochettes, livrets, merchandising, clips vidéo, ...) de votre projet (thématiques, qui les réalise, ...) ?*

E. : La dimension visuelle est évidemment très importante, et constitue une part centrale d'Erang. Je réalise tout moi-même depuis le début : pochettes, vidéos, merchandising, etc. (une seule exception toutefois, qui tient au concept même de cet album, c'est pour *The Kingdom is Ours* mon album collaboratif, dont la pochette a été réalisée par l'illustratrice chilienne Silvana Massa. Depuis tout petit, la création est ce qui m'attire le plus. J'ai dessiné très jeune et j'aimais beaucoup ça. Je suis également un très grand fan de cinéma, cela m'influence énormément dans ma musique. J'ai clairement l'ambition, à un moment ou à un autre de ma vie, de faire une bande dessinée et un film.

M. D. : *Que pensez-vous de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution par rapport aux années 2010, ...) ?*

E. : Je ne suis pas le gardien du temple et chacun est libre de faire et créer tout ce qu'il souhaite. Ce qui importe, pour moi, c'est que cela soit fait avec sincérité et passion. Pas juste un « gimmick » ou un déguisement, ou une tendance de réseau social... il faut que ça vienne des tripes, peu importe le genre.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est votre formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

E. : Je n'ai absolument aucune formation musicale. J'ai du prendre quelques cours de guitare pendant six mois quand j'avais 10 ans, mais je n'en garde aucun souvenir et ça n'a laissé aucune trace. Je n'ai aucune notion de solfège, je ne sais pas comment on construit un accord, je n'ai pas étudié l'harmonie. J'ai toujours travaillé à l'oreille et, jusqu'à présent, ça me convient. J'aime assez l'idée, précisément, de me lancer dans

un morceau sans savoir ce que je fais. C'est important de garder ce côté amateur, comme lorsque j'étais enfant et que je dessinais sans rien savoir dans ma chambre.

Juste par plaisir.

M. D. : *Quel est le matériel que vous utilisez pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Soyez aussi précis que vous le voulez mais je comprendrais que vous ne vouliez pas dévoiler votre recette ;-)*

E. : Effectivement, je ne souhaite pas dévoiler la recette, pour deux raisons : la première c'est que je partage à ce sujet complètement la philosophie de David Lynch. Moins on en sait sur une œuvre, plus fort est son impact. C'est comme un tour de magie de prestidigitateur : une fois qu'on sait ce qu'il y a derrière le rideau ou comment fonctionne un tour, la magie n'opère plus. Enfin, particulièrement pour le Dungeon Synth, le matériel utilisé importe peu.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

E. : Je travaille tous les jours sur ma musique, ou mes dessins, ou l'écriture de mon livre, ou la promotion de ma musique. C'est mon oxygène, ma raison de vivre. Pour le processus de création, j'applique depuis longtemps une méthode simple, la même que Stephen King évoque dans son livre de conseils à l'écriture : il faut se mettre à la tâche tous les jours, et sans attendre l'inspiration. Il faut voir ça en artisan, et pas en artiste. On se met devant sa table, et on attaque. De mon côté, le départ de mon morceau est toujours très variable : je peux avoir une mélodie qui me vient par hasard en tête et que je rejoue à l'oreille, ou bien un son, une texture de synthé, qui m'inspire musicalement, ou bien une scène d'un film, ou la musique de quelqu'un d'autre, etc. Il n'y a pas de règles.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de vos influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Erang ?*

E. : Oula, vaste question... Je vais essayer de faire ça plus ou moins chronologiquement.

Musicalement, j'ai commencé par les groupes qu'écoutaient mon grand frère quand j'avais 10 ans : Guns N' Roses, Steve Vai, Joe Satriani, Megadeth, ACDC, puis Nirvana et les Doors, qui m'ont vraiment beaucoup marqué. Ensuite, par moi-même, je suis tombé dans la musique électronique. Et là ça a été une révélation : d'abord des choses mainstream de l'époque comme les Daft Punk ou The Prodigy, et ensuite j'ai plongé dans Aphex Twin, Boards of Canada, Brian Eno. Il n'y avait aucune limite : j'écoutais de tout, du rap français aussi, ou des choses très expérimentales et bizarres. Les Bérurier Noir aussi, m'ont beaucoup inspiré pour l'aspect masque et mise en scène. Je suis un très grand fan de Leonard Cohen, de Léo Ferré aussi.

Ensuite il y a le cinéma. Je suis un très grand fan de cinéma. C'est sûrement l'expression artistique qui m'inspire le plus pour Erang. Je vais citer David Lynch ou John Carpenter, mais il y en aurait mille autres.

Enfin d'un point de vue littéraire : en fantasy, je n'ai lu que Tolkien, et ça a suffi à nourrir mon imaginaire. Je l'ai connu très jeune car, tout petit enfant, mon père (qui était fan de Tolkien ou de littérature de science-fiction comme Dune) me racontait pour m'endormir des histoires issues de Bilbo ou du Seigneur des Anneaux. Mais c'est à l'adolescence que j'ai eu mes plus grandes influences littéraires : d'abord avec Rimbaud, qui a été un choc réel et durable pour moi, durant toute l'adolescence. Ensuite Bukowski et puis Raymond Carver. Concernant Stephen King, c'est d'abord à travers toutes les adaptations de ses livres et nouvelles en films, qui étaient nombreuses dans les 90s, que je l'ai découvert et savouré. Je lu quelques nouvelles de lui à l'adolescence, mais c'est plus tard que je l'ai plutôt lu.

M. D. : *Vous avez collaboré avec plusieurs artistes, notamment dans le cadre de The Kingdom is Ours, quelles ont été les étapes de collaboration (qui a proposé la collaboration, avez-vous travaillé ensemble ou à distance, ...) ?*

E. : Pour l'album, *The Kingdom is Ours*, ça a été un processus très organique et naturel. J'avais déjà le titre de l'album mais je ne pensais pas nécessairement faire un album collaboratif. J'ai juste demandé à Fogweaver de faire un *feat* pour le dernier morceau de l'album car j'aime bien finir sur un morceau assez ambient, et son style s'y prête bien. Il a accepté avec plaisir, c'est quelqu'un de très sympathique. Ensuite je me suis dit, tiens, pourquoi ne pas solliciter aussi Depressive Silence, compte tenu de leur importance historique. RAL, de Depressive Silence, était enthousiasmé. Un peu après, le hasard et le destin ont fait que je me suis retrouvé au festival de DS aux USA, avec Peter Beste, et que j'ai rencontré Hedge Wizard. Je lui ai proposé de participer et il a tout de suite dit oui. Idem avec Quest Master. J'ai donc compris que le nom *The Kingdom is Ours* prenait alors tout son sens, rétrospectivement. J'ai compris que je devais faire un album qui célébrerait toutes les facettes du Dungeon Synth : j'ai donc sollicité Fief, mais aussi Hole Dweller, Jim Kirkwood, Silu de Mordomoire, chacun d'eux représentant une facette du Dungeon Synth. Avec, bien sûr, la collaboration indispensable avec la présence de Mortiiis. J'ai rencontré ce dernier en Belgique au Dark Dungeon Festival, et nous avons fait ensemble une séance photo dans de vieilles ruines. Je lui ai par la suite proposé la collab' et il a dit d'accord pour poser sa voix sur le morceau « The Wasted Years ». Toutes les collaborations se sont faites à distance, dans l'échange.

Diffusion

M. D. : *Selon vous, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? À ma connaissance, vous ne jouez pas en live mais votre musique a déjà été diffusée sous forme de vidéo durant des festivals. Pouvez-vous expliquer votre démarche ?*

E. : Par le passé je pensais que le DS n'était pas adapté au *live*, mais les dernières années m'ont prouvé que j'avais tort. Ceci dit, à titre vraiment personnel, je ne suis pas un fan de *live*, peu importe le genre. Je n'aime pas du tout aller à des concerts et j'en ai vu une poignée dans ma vie. Je préfère nettement apprécier la musique que

j'aime tout seul chez moi. Pour le DS, là où c'est différent, c'est que, étant impliqué dans la scène, j'ai adoré me rendre aux deux festivals pour y rencontrer d'autres musiciens et fans, pour l'aspect communautaire. Concernant ma propre musique, je n'ai jamais joué en *live* mais je dois avouer que j'y songe un peu pour la première fois. Je reçois énormément de sollicitation et c'est un peu frustrant à la longue de toujours dire non... Mais absolument rien n'est fait ni prévu à ce jour.

M. D. : *Pouvez-vous parler du parcours de diffusion de votre projet (autopublication, envoi de démos, contacts avec les labels, ...) ? Comment avez-vous procédé pour faire publier votre musique auprès de plusieurs labels (Out of Season, Dungeons Deep Records, ...) ?*

E. : Ce sont toujours les labels qui m'ont contacté pour publier ma musique.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la diffusion de la musique d'Erang en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (formats, vente en ligne ou physique, choix personnel/des labels, ...) ?*

E. : Classique : ma musique est sur Bandcamp, c'est la source prioritaire à mes yeux, ainsi que sur tous les sites de *streaming* (YouTube, Spotify, etc.) Pour les formats physiques, beaucoup de choses sont sorties en vinyle, en cassette ou en CD, pour les sorties récentes. Nous essayons au fur et à mesure d'éditer en cassettes les anciens albums, sortis uniquement en digital. C'est prévu en collab' avec Out of Season et Forsaken Relics (le second label de Gondolin).

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec votre projet (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

E. : La musique au format numérique : le soutien des fans en ligne est exceptionnel et me touche infiniment. Je ne vis bien évidemment pas de ma musique, mais je ne les remercierai jamais assez pour le soutien moral que cela m'apporte.

M. D. : *Si vous souhaitez ajouter quelque chose, vous pouvez le faire ici.*

E. : Imagination Never Fails... and the Kingdom is Ours !

Entretien du 25 juin 2025 avec Fief

Questions générales

Maëlle Destexhe : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient?*

Fief : I leave the trench warfare over the nebulous boundaries of this genre to those brave souls so inclined; that said, I think it flows from dark ambient and should probably share some connective tissue with black metal.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

F. : In a way my discovery of the genre mirrored its evolution, albeit years later. I found myself oddly drawn to the pseudo-medieval intros and interludes I heard on metal records. These were obviously most prominent during the second wave of black metal, and that scene is most directly related to the emergence of dungeon synth, but certain styles of heavy metal were doing that sort of thing too, and often prior to the late 80's/early 90's. They enchanted me. Maybe something about being removed from metal sonically but somehow retaining the spirit of the thing, I don't know. Being as unpolished and lo-fi as the music surrounding them might have played a role in imbuing these songs with this ability to evoke a particular feeling - like squinting through time, or just barely discerning the contours of other worlds. I still don't really know why such short, simple compositions managed to be so transportive to me, but in this context you can imagine how revelatory it was for me to hear Født til å herske for the first time. I don't think I will recover from it.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, connection with the public, online activity, concerts, ...)?*

F. : I've been pretty solitary, I'd say. I don't use social media and only recently started playing live shows, which has dragged me from the familiar comfort of my hermitage. The degree to which this sort of music has caught on in recent years is not something I would have anticipated, and it remains both shocking and gratifying to observe a crowd of people willing to sit through a live performance.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene, and what impact does it have on Fief?*

F. : I've been involved in a number of local black metal bands, and I'll catch a show when a good band comes through, but like I said, I tend to keep to myself. There's a lot of distance between black metal and the music I make for Fief, but I wonder if those with a deep understanding of dungeon synth and black metal might be able to detect a similar emphasis on conveying a sense of longing or nostalgia through the music. I think even the more exuberant Fief songs carry that sort of undercurrent of wistfulness. As in black metal, this is helped by unconscionable levels of reverb.

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

F. : I'll always point to Mortiis, but Jim Kirkwood complicates the idea of a tidy narrative. He self-released three records in 1990, 1991, and 1992, all of which predate even *The Song of a Long Forgotten Ghost*. It seems like both of them arrived at a similar place through a sort of convergent evolution.

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that?*

F. : I think it's useful as a way to discuss the history and evolution of music, but fixating on delineating these periods seems to me to be a trivial, sometimes vain endeavor that can miss the forest for the trees.

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

F. : I don't know. Political ideas are fraught and, as a result, thematically greedy. Trying to communicate them in any meaningful way tends to dominate and crowd out the expression of anything else. I'm more interested in this music as a reprieve from having to think about anything as grounded and tangible as politics for a while. That's not to say it has to be that way. I don't know if a preoccupation with swords and castles is necessarily prescriptive. People should create what they are moved to create. Would it still be dungeon synth? Who cares?

M. D. : *What do you think of the current dungeon synth scene (criticisms, positive aspects, evolution, ...)?*

F. : I haven't been plugged in to the scene so I don't feel qualified to offer much insight here, but playing live shows recently has made it clear how much it's grown. I'm still trying to square that with the model in my head of like, a couple hundred weirdos scattered across forums and other online communities.

Le projet Fief³³

M. D. : *How do you define Fief? Does Fief correspond to the definition of dungeon synth, or do you bring an original twist to the genre? Does V fit the definition too?*

F. : I'm not sure, to be honest. I've heard it said, and I think it's probably true, that Fief isn't dungeon synth. It's not exactly the sound that springs to mind when you hear a term like 'dungeon synth' or 'dark dungeon music.' It's decidedly *not* dark, and doesn't attempt to invoke a gloomy, dungeon-like atmosphere. Its brightness and buoyancy certainly feel out of step with the spirit of black metal. Having said that, I think the discerning listener might still sense a reverence for that ancestry.

M. D. : *Can you tell me about the creation of Fief (date, motivations, objectives, ...)?*

F. : I'd been making dungeon synth under different names for some time and wanted to explore a less oppressive, more whimsical side of medieval fantasy. I love the dark and forlorn ethos of dungeon synth, but strict adherence to it meant neglecting courts and gardens, festivals and coronations, tournaments and chivalric love. This I could not bear!

M. D. : *Can you tell me about the themes running through the project Fief and the album V (concept, track/album titles, project name/pseudonym, lyrics, visuals, ...)? If so, can you tell me about the message(s) you want to get across, the story(-ies) you want to tell with them? Also, if you play a character in Fief, can you describe it?*

F. : In moments of delusional grandiosity I relate to a particular passage from *The Jester* by Leslie Moore, a novel written in the early 20th century following a young

³³ J'avais, à l'origine, prévu d'analyser l'album *V* de Fief, raison pour laquelle les questions que je lui ai posées sont particulièrement ciblées sur cet album. (Note de Maëlle Destexhe.)

man named Peregrine as he inherits the role of court jester from his father. Here, he is meeting the noble Lady Isabel for the first time:

“Your name, Sir Jester?” she demanded, her eyes now upon the fire, speaking of set purpose without looking at him, as one may speak to a servant.

“Peregrine, Madam.”

“Peregrine?” she dwelt on the syllables. “A bird?”

“A species of hawk, Madam.”

“Then a bird of prey?”

“Maybe; yet swift of flight, a wanderer.”

“Ah! And were you named for prey, flight, or wanderer?”

Peregrine lifted his shoulders, the merest suspicion of a shrug. “The last, so my mother told me.”

“Yet you have not wandered far, nor are likely to do so.”

“True, Madam; yet you speak now of the body.”

“The body?”

“The spirit may soar aloft, wander in realms of fancy. No man but the owner may clip the wings of that bird.”

“You speak seriously for a Jester.”

“Serious words, Madam, cloak light fancies. Light words cloak serious fancies. Therefore you perceive my fancies, being light of wing, can soar.”

“Ah!” She threw him a swift glance, read something sombre in his eyes; remembered, since a woman’s heart should surely hold some thought for others, that death’s hand had but lately touched one near to him.

Peregrine read her glance; had no mind for pity in that direction. Death had come as a good friend to his sire, had flung the cell door open. Yet how to turn her thought? How act the part it was his to play? Fate had indeed flung the rôle upon him, garbed his body while poorly equipping his tongue. In this he perceived her irony. Seeking for words his hand touched his tabor.

“Madam, I know a song.”

“But one?” Her voice held a hint of mockery.

“For the moment.”

“A merry song? A sad song?”

“Madam, it will accord with the mood of the listener, therefore I will term it neither a merry song, nor a sad song, but an adaptable song.”

She leaned back in her chair. “An unusual song. Let us hear it.”

Peregrine struck a couple of chords on the tabor, then in a voice not large, but a sweet barytone, he sang:

Ah, what it is to dream

Know ye, who seek to deem

Your way a path more bright

Than that it now doth seem;

More grand of sight, more bathed in light.

Ah, what it is to dream!

If thou dost e'er desire

To seek sweet fancy's fire,

To warm at her soft flame,

Repent not of the hire,

Nor whence it came, nor count it blame

If thou dost e'er desire.

Nor seek to close thine eyes,

But take this good advice

And quest with willing heart.

For they are truly wise

Who bear the smart of fire apart.

Nor seek to close thine eyes.

*And shrink not from the fire
If thou hast true desire
Through pain to win thy day.
Shake from thy feet the mire,
The mud of clay gained by the way,
And shrink not from the fire.*

*So shall thou find thy goal,
And finding gain thy soul.
Thy dreaming was not all;
It asked a lesser toll,
A toll so small. Then came the call.
So shall thou find thy goal.*

The song ended a silence fell on the room. Mary Chester had heard it very sanely, the words lost for the most part in the melody that accompanied them. Leonora, dreaming, saw the goal of motherhood, though as yet distant. Monica pictured some peaceful cloister, heard the sweet tones of the Angelus. Brigid, half-smiling, sighed; saw, I fancy, further than did the others.

As for Isabel, she looked at the fire. Pippo, lying on the hearth, looked from her to Peregrine.

“Whose are the words?” asked Isabel.

“Madam, they come from realms of fancy.”

“Your own?”

“Those wherein I have occasionally wandered.”

“Find you many such songs there?”

“Now and again. They are, however, often elusive, escaping as soon as perceived.”³⁴

³⁴ Cet extrait est issu de Moore, Leslie, *The Jester*, New York et Londres, G. P. Putnam's Sons, 1915, p. 28-32. (Note de Maëlle Destexhe.)

M. D. : *How important do you think the visual dimension is in dungeon synth in general, and for Fief in particular? If I am not mistaken, the cover art of V was done by Silvana Massa, but can you tell me more about the visuals of this album (booklet, merchandising, theme, inspirations, ...) ?*

F. : The cover art is usually a listener's first impression of an album. It speaks before the music has a chance to. Sometimes, I'll start with the cover art itself, keeping it in mind (or even in sight) as I write, so it has a chance to permeate the music. The two should echo each other. When working with Silvana, who is an incredible artist, we sent rough drafts of music and artwork back and forth several times. I think music and the artwork ended up sort of percolating through one another in a way that worked out pretty well.

Composition et production musicale

M. D. : *What is your musical background (instruments, music theory, note reading, self-taught, ...)?*

F. : Just a lot of listening to music, fiddling with keyboards, experimenting with different sounds. If My [sic] 9-year-old is better at actually playing than I am.

M. D. : *What gear did you use to compose the music of V (instruments, computer, keyboards, DAW, VST, ...)? Be as specific as you would like, but I understand if you do not want to reveal your recipe ;-)*

F. : Oh, this and that.

M. D. : *Can you tell me about your influences/inspirations for V (musical, visual, aesthetic, literary, historical, artistic, ...)?*

F. : Arthurian legend, various mythologies, folklore and regional fairytales. Chaucer, of course. Lord Dunsany, Tolkien, Mervyn Peake, Gene Wolfe. Sword and sorcery

stories by Howard, Fritz Lieber, Michael Moorcock, C.L. Moore, Poul Anderson, Karl Edward Wagner, etc. As far as more contemporary authors go, I'd point to Steven Erickson, David Gemmell. I have no misgivings about admitting that video games (first-person dungeon crawlers like Eye of the Beholder, CRPGs like Baldur's Gate, etc.) greatly influenced me. A lot Fief resembles that sort of faux-medieval music you'd hear in the cities, towns, and taverns of early role-playing games. That's a sound I really like - that odd, synthetic imagining of medieval folk music. Not historically accurate or period music by any means, but it has a distinct charm to me. Anyhow, I think my brain has been irreparably pickled in medieval fantasy, so that's what wants to come out.

Diffusion

M. D. : *In your opinion, is dungeon synth suitable for live performance? What importance do you attach to live music in Fief?*

F. : I'm still surprised at the demand for it.

M. D. : *Can you tell me about Fief's distribution path (self-publishing, sending demos, contacts with labels, ...)? How did you go about getting your music published on Out of Season for example?*

F. : I started uploading music to Bandcamp. Out of Season contacted me early on and I've been working with them ever since.

Entretien du 4 mars 2025 avec Garvalf

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Je citerai le nom de ton projet de dungeon synth, Garvalf, dans le texte de mon mémoire mais, si je parle de toi, l'artiste derrière le projet, comment souhaites-tu être présenté (Garvalf, pseudonyme d'artiste, nom et prénom, ...) ?*

Garvalf : Étant un pseudonyme utilisé depuis près de 20 ans et caractérisant mes travaux actuels, Garvalf à défaut d'être nécessaire sera bien suffisant.

M. D. : *Peux-tu te présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

G. : J'habite dans l'Est de la France, près de Troyes, une ville riche par son histoire médiévale. Après quelques années à Paris ainsi qu'en Norvège du temps de mes études, je suis retourné m'établir dans ma région natale, en Champagne. J'aurai un demi-siècle l'année prochaine (2026), et tout ce temps a été ponctué de lectures, écritures, compositions et créations diverses.

J'essaye de regrouper la plupart de mes projets musicaux sous l'étiquette Garvalf, mais si cela devait déborder de mon style habituel, je choiserais éventuellement un nouveau nom. Je joue également de la basse dans un petit groupe de reprises local, dans l'optique de travailler l'instrument et les improvisations.

M. D. : *Comment définis-tu le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

G. : Le Dungeon Synth (DS) est le pendant instrumental et au clavier du Black Metal (BM). À l'origine issu des introductions de disques ou de titres individuels du Black Metal, il a évolué dans un style à part entière, jusqu'à remplir des albums complets.

Contrairement aux groupes de metal, de par sa nature le DS est quasi exclusivement une œuvre solitaire, c'est pourquoi je parlerai souvent de « projets » au lieu de « groupes » lorsqu'il s'agit de DS.

J'ai l'impression que l'imaginaire francophone vis à vis de ce terme est un peu altéré par le fait que Dungeon signifiant « cachot » en anglais tandis que le faux-ami Donjon qui s'impose se situe à l'opposé, non plus sous le niveau du sol mais dans les hauteurs. Il ne faut bien entendu pas se focaliser sur cette dénomination qui est au pire réductrice voire castratrice, au mieux un pis-aller pour définir quelque chose d'indéfinissable. C'est un peu comme le jeu de rôle *Dungeons & Dragons* qui se déroule très souvent hors des cachots...

Le Dark Ambient, s'il s'en rapproche un peu dans la forme, présente une différence dans le fait qu'il n'est pas forcément corrélé à l'univers et à l'ambiance du Black Metal. Et même si c'est moins vrai de nos jours, on trouvait également une recherche d'expérimentation sonore et parfois de malsain, d'occulte et de morbide plus présent dans le « dark ambient », ce qui peut sembler un peu contradictoire vu la filiation avec le Black Metal. Néanmoins, et cela de façon pas toujours très originale, beaucoup de projets que l'on qualifierait maintenant de DS tirent leurs inspirations de l'œuvre de Tolkien qui présente des traits moins lugubre que le satanisme par exemple, car chez Tolkien c'est la lumière qui gagne au final.

Pour terminer, si je devais faire une analogie un peu hasardeuse je dirais que le Dark Ambient se rapprocherait plus de la musique industrielle, en tirant son inspiration de la technologie et d'une époque contemporaine ou futuriste, ce qui est confirmé par une recherche rapide dans les compilations de Dark Ambient sur une plateforme actuelle d'écoute (1) : les sonorités sont généralement plus modernes, métalliques et avant-gardiste que ce l'on retrouve généralement dans le DS. Lorsqu'on écoute cela en particulier, on a le sentiment de se dire « ce n'est pas du DS, c'est un autre genre musical ». Bien entendu, le Dark Ambient est probablement encore plus vaste que le DS, mais il se dégage un peu l'impression qu'il y a moins de mélodies, plus de répétitions sur peu de notes, plus de drones et de dissonances.

Je voulais également souligner que comme pour le Black Metal, le DS est avant tout une musique de l'émotion, et non pas de la technicité. Beaucoup de musiciens

s'expriment avec parfois peu de virtuosité ni même de bagage musical, et sont capables par mimétisme ou tâtonnement de produire des œuvres notables et originales, mémorables.

Enfin, le dernier point qui rejoint le précédent, c'est que le DS, comme le BM, fonctionne par « riffs », blocs musicaux qui n'entrent pas forcément dans une tonalité précise ou qui suivent les règles de l'harmonie. C'est valable pour le rock en général, mais encore plus vrai pour nos musiques extrêmes.

Si on a bien une idée générale de comment le DS peut sonner, il n'y a pas de code pour définir la structure même d'une œuvre DS, comme par exemple pour d'autres formes musicales comme le tango, la salsa, l'hanter-dro breton ou le charleston. Ces derniers sont souvent des danses d'ailleurs, calibrées à 3-4 minutes environ, avec une signature rythmique précise et des codes.

Une plus grande liberté caractérise le BM et le DS, on peut avoir des morceaux de 2 minutes et par ailleurs d'autres de 30 minutes, des ambiances médiévales avec des instruments variés, avec plus loin des nappes de clavier denses ou le dénuement d'un simple luth ou d'une harpe.

On peut imaginer cette musique comme étant jouée dans un monde alternatif où d'autres critères esthétiques seraient la norme : l'humain moyen du 21^{ème} siècle, habitué à l'*Auto-Tune* des musiques de supermarché et des compil de « *dance* » martelées par les émissions de divertissement à la télévision, qui trouve déjà la musique classique comme ennuyeuse, anormale voire extra-terrestre, ne trouvera pas plus son compte dans le Dungeon Synth.

Quoi qu'il en soit, et en conclusion de ce que l'on vient de dire, c'est avant tout l'univers mental de châteaux ou de lieux isolés, reculés, l'imaginaire et le folklore qui prédominent, et ce qui caractérise surtout le DS c'est qu'avec peu de moyens, on peut néanmoins obtenir beaucoup de choses intéressantes, même sans instrument coûteux ou de théorie musicale. Peut-être que ce qu'il faut surtout c'est de l'inspiration et de l'imagination.

1) Un exemple de Dark Ambient qui entrerait difficilement dans une case DS :
https://www.youtube.com/watch?v=ByY4nsqhH9U&list=PLf5qT7l54hJlpgR4gfEteEgpWuModoaqk&ab_channel=UndergroundMusicTapes

M. D. : *Peux-tu décrire ta découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

G. : J'écoute du Black Metal depuis le début des années 1990, et c'est tout naturellement que j'ai suivi certains musiciens comme Mortiis, Wargraven ou Burzum qui faisaient la part belle aux claviers, voire même où l'album entier était dénué de guitares. À côté des plus connus on trouvait également des projets plus confidentiels, notamment sur les listes de distribution de labels indépendants, parfois en CD, mais plus souvent en K7. À la fin des années 90 j'avais acheté une K7 de Forn Draugost qui m'a fortement marqué par ses mélodies, à la fois simples et riches d'un univers médiévalisant, et surtout hors du temps (1).

D'autres projets qui m'avaient inspiré provenaient de Pologne, en particulier Wojnar et Perunwit. Là l'ambiance était plus tournée vers la nature, des clairières en forêt plutôt que des châteaux ténébreux, mais leurs musiques portaient les prémices du DS, en particulier par la présence d'un univers sous-jacent, mondes parallèles imaginés ou tirant leur source dans le paganisme européen.

Après un petit hiatus musical où j'ai délaissé à la fois la composition et l'écoute des nouveautés, je suis tombé par hasard sur un album de Murgrind en 2014, et c'est là que j'ai découvert que ce style musical s'appelait dorénavant Dungeon Synth.

Cette musique m'inspire et me plaît parce qu'elle représente un refuge contre tout ce qui nous est extérieur et hostile.

1)

<https://archive.org/details/forndraugost-agarwaen>

<https://archive.org/details/forn-draugost-the-dark-age>

M. D. : *Quelle est ta relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

G. : Je n'ai pas vraiment de contacts dans ce « milieu », là aussi comme pour le BM je me situe plutôt à la marge d'un genre déjà marginal, et je n'aime pas spécialement socialiser...

Je retrouve de temps en temps Stéphane de Maelifell/Arden, et en 2019 on avait rencontré Shelob à la croisée de l'Alsace et de la Lorraine.

Quant au public, je n'en ai presque pas, j'échange parfois avec d'autres musiciens ou auditeurs (je n'ose pas parler de « fans »), mais cela s'arrête là.

M. D. : *Quelle est ta relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Garvalf ?*

G. : Avant de composer aux claviers, mon instrument de prédilection était la guitare, et j'ai bien entendu écouté du heavy, thrash, death puis black metal durant les années 90-2000. Puisque l'on parle de « scène », j'ai assisté à quelques concerts, mais je ne me sens pas vraiment dans mon élément dans ce genre de contexte un peu superficiel et bruyant.

Bien sûr, les premiers albums d'Ulver, Behemoth, Immortal, Burzum (encore), Satyricon, Dark Throne, Abigor, Sacrilegium, Windir m'ont fortement influencé. Les sorties actuelles en BM m'attirent moins, et à part quelques groupes comme Mglà ou Taake je n'écoute plus grand-chose de nouveau.

J'ai en attente quelques riffs de Black Metal que je souhaite mettre en album, mais j'ai l'impression que l'énergie nécessaire pour sa concrétisation est plus complexe à trouver que pour le DS.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est ta vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

G. : Je pense que l'on peut s'accorder au moins pour affirmer que la genèse du DS provient du Black Metal. À partir de là, cela exclut les influences hors de ce milieu, à savoir les musiques plus modernes et urbaines comme l'industriel, d'EBM, la techno etc. Je sais que certains musiciens cherchent à mélanger les genres, et même dans les débuts de ce « dark dungeon music », certains projets ont subi d'autres influences liés à leur ouverture sur d'autres genres. Pourquoi pas.

Il faut se souvenir également qu'à la même époque que le DS, et également un peu en marge de la scène « indus » se trouvait toute une mouvance de musiques néoclassiques, cold wave, gothique, ou au contraire médiévales où avec ou sans voix on trouvait des musiques classées là aussi « dark ambient » à défaut de mieux, mais qui sonnaient un peu comme le DS a pu être ou devenir, avec beaucoup de synthétiseurs. Je pense notamment à Semper Eadem, The Soil Bleeds Black, Arcana... Il y avait également les groupes signés chez Prikosnovenie (« *heavenly voices* ») ou World Serpent (mais c'était plus « Industriel »).

Enfin, bien plus tôt on a également eu des musiques de films comme la splendide BO de *Conan le Barbare* (par Basil Poledouris) en 1982, qui présente un côté « épique » avec des sons orchestraux (1), des timbales, des mélodies mémorables. Un peu plus tard, les musiques de jeux vidéos, souvent ancrées dans l'*heroic fantasy* et l'imaginaire, reprenaient ce genre de mélodies accrocheuses, mais avec un son dégradé, simplifié.

Tout ceci a contribué à forger le son du DS dans ses premières inspirations, même indirectement.

Comme pour le black metal, la scène a avant tout émergé en premier en Scandinavie, en Norvège en particulier, pour ensuite se déplacer vers les pays slaves, notamment en Pologne, en tout cas les groupes les plus marquants viennent de là, même si bien entendu cela a essaimé partout dans le monde par la suite.

1) https://www.youtube.com/watch?v=gl8w-cMqNfl&ab_channel=tadlowmusic : The City Of Prague Philharmonic Orchestra Conducted by Nic Raine performing music from the film Conan The Destroyer.

M. D. : *Quels sont, selon toi, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

G. : 1990 : Jim Kirkwood, Mortiis (*Født Til å Herske*), Wongraven (*Fjelltronen*), Burzum, Maelifell, Arden, Forn Draugost, Wojnar, Perunwit, kraina bez wiatru, Piorun (*Gorejq Wici Wojenne*)

2000 : *je n'ai pas de référence à donner sur cette période, et je crois qu'il n'y a pas eu grand-chose finalement entre 2000 et 2010...*

Après réflexion, j'ai vu que l'album « Hardangervidda » d'Ildjarn / Nidhogg datait de 2002, mais cet album est aussi à la frontière du DS, avec une ambiance plus éthérée.

2010 : Murgrind (*Journey Through The Mountain*), Flaer (*Granite*), Hole Dweller...

2020 : Sur ces dernières années j'ai apprécié beaucoup de projets que je ne peux pas forcément tous nommer ici, mais il y a notamment Saturnales, Baddoar et Werna Wolf, j'aime également l'originalité et le parti-pris d'Illusionment, le projet d'Andrew Werdna, ainsi que Traurent. Pour moi depuis 2020 c'est dans la continuité des années 2010...

Le nouvel album d'Arthuros vient de sortir aujourd'hui, j'en profite pour le citer, en général ce projet ne me déçoit pas.

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en penses-tu ?*

G. : On peut effectivement remarquer qu'il y a deux principales périodes, la première étant le « proto » DS, de 1990 à 2000 environ, avant sa dénomination actuelle, un peu

comme le Moyen Âge a été reconnu et appelé ainsi au moment où il s'est terminé, rétrospectivement.

On peut voir cette époque comme l'âge d'or du genre, car les musiciens avaient un autre état d'esprit par rapport à maintenant, tout semblait plus spontané. C'était « de la musique d'intro de Black Metal, mais sur un album entier », avec certes des variations d'inspirations (occultisme, folklore), mais avec le recul on peut trouver une sorte d'insouciance dans les compositions.

La seconde période, après un hiatus d'une dizaine d'année (que je mets en parallèle avec ma propre pause musicale), se pose à la fois comme la reconnaissance du genre, et sa propre conscience d'être une unité bornée et nommée, aussi cela va influencer le style en bien comme en mal. En bien, car il a pris du recul et se définit comme un genre avec ses propres codes, et en mal car parfois on peut avoir l'impression que le DS actuel va caricaturer l'ancienne période ou se mettre la pression pour sonner « authentique », « *old school* », en référence aux années 1990. Je le fais également d'une certaine façon, je m'en rend compte, mais c'est inhérent au style, pour retrouver ses marques.

Au niveau des vagues j'ai l'impression qu'on trouve une certaine séparation entre un DS un peu épique et rentre dedans d'une part, façon champs de batailles ou Conan le Barbare, à la Murgrind (Mortiis a lancé cela dans une certaine mesure), et de l'autre un DS un peu plus intimiste comme ce que l'on retrouve avec Fief ou Hole Dweller (et Burzum etc), un DS de la solitude et de l'exploration d'un univers caché et mystérieux.

On trouve également une tendance à vouloir créer des sous-genre au DS, avec des termes comme « Winter Synth », « Forest Synth », « Comfy Synth » et autre « Goblin Synth », et je peux comprendre ce besoin car l'humain aime catégoriser. Néanmoins j'ai toujours trouvé que le DS était intrinsèquement « *comfy* » (confortable), à la fois dans ses sonorités et dans ses implications (je trouve par ailleurs le BM également confortable pour des raisons similaires), et sans revenir lourdement sur ce qui a été évoqué plus haut, une sorte de bulle protectrice contre les vicissitudes du monde extérieur, aussi ce genre de subdivision me semble assez inutile et subjective, puisque

le DS c'est tout cela à la fois : les châteaux, les forêts, l'hiver, l'automne, unis dans une sorte de panthéisme réconciliateur.

M. D. : *Penses-tu que le dungeon synth a une dimension politique ?*

G. : La politique signifiant l'organisation d'un État ou d'une société au travers du pouvoir, et le DS ayant une force non seulement insignifiante, mais également sans unité idéologique (et même tenaillé par de forts antagonismes), il peut paraître vain de croire que le DS va avoir sa place là-dedans, à part être un des pantins troubles manipulé par les forces politiques.

La seule dimension « politique » que je peux voir, c'est celle d'influencer une faible mais nécessaire partie du monde au travers de la beauté de l'art.

Le projet Garvalf

M. D. : *Comment définis-tu Garvalf ? Ton projet correspond-t-il à la définition du dungeon synth ou apportes-tu une tournure originale au genre ?*

G. : J'ai toujours composé ce genre de musique, sous un autre nom auparavant, donc je pense que je suis ancré dans la mouvance de la première vague. Néanmoins lorsque j'ai plus tard démarré le projet « Garvalf », dans les années 2003-2004, j'ai pris le parti de travailler avant tout avec des ordinateurs et *chipsets* sonores 8-bit, et j'avais déjà écrit comme manifeste : « *Notre but n'est donc pas de faire mieux, mais de faire autrement : utiliser des formes du passé, ou qui se veulent telles, et les réinterpréter avec un outil "du futur" qui est déjà en lui-même dépassé et désuet.* ». J'ai notamment réinterprété certains de mes morceaux composés dans l'esprit DS (avant l'heure) sur le Commodore 64 (*La plus haute tour* (1 et 2) et *Bransle de Champagne* (3)).

Comme l'ont déjà fait remarquer d'autres interprètes DS, ils tirent une partie de leur inspiration initiale des jeux vidéos de l'époque, par exemple *Ultima IV* ou *Wizardry* sur C64 (4), ou encore *Ys* sur Megadrive sont tout à fait dans l'esprit du DS.

Je travaillais donc sur des *soundtrackers* pour C64 ou Sega Megadrive lorsque en parallèle je suis reparti sur de la composition plus classique, au format MIDI avec des claviers, mais j'ai gardé l'esprit de ce que m'avaient apporté les *chiptunes*, et progressivement j'en suis venu à essayer de composer pour un « système » borné, à savoir un synthétiseur ou une puce sonore unique, avec l'idée que l'essentiel de la musique et de son rendu peut finalement tenir dans quelques kilo octets de données et quelques cm² de silicium. Ainsi l'album *La tour* utilise la norme General Midi (avec une *soundfont* unique) et l'album suivant, *Rassemblement*, tient dans un fichier MIDI adapté à la norme XG développée par Yamaha. C'est un parti-pris esthétique dans le but d'avoir une consistance sonore homogène. Je n'ai jamais été fan des samples, même si j'ai pu en utiliser abondamment, par curiosité, dans des projets parallèles.

1) https://garvalf.ortie.org/var/upload/musiques/electro/garvalf_-_sid_-_htetour.ogg

2) <https://archive.org/details/anamnese-glorification-de-la-maladresse/Anamn%C3%A8se+-+14+-+La+plus+haute+tour.mp3>

3) https://garvalf.ortie.org/var/upload/musiques/electro/garvalf_-_sid_-_bransle2_drm.ogg

4) <https://www.youtube.com/watch?v=3y6iU2hvv2o>

M. D. : *Peux-tu me parler de la création de Garvalf (date, motivations, objectifs, ...) ?*

G. : Dans la seconde moitié des années 90, j'ai sorti sous un autre nom, Anamnèse, une démo de BM avec environ 1/3 de compositions aux claviers exclusivement (1).

Puis en 1999 un album sans guitares (2). Il n'y a pas les nappes de synthés caractéristiques du DS, mais j'ai été forcément influencé par les projets mentionnés plus haut, en particulier Summoning et Wongraven. Avec le recul le son me paraît trop synthétique, même selon les critères du DS, et surtout trop « propre » car cela a été composé avec une carte son avec la technologie de l'époque, mais cela porte déjà les prémices de mon style futur.

Influencé par la musique folk, la musique renaissante ou des groupes de proto-DS comme Wojnar, mais également par la musique *chiptune*, j'ai commencé le projet Garvalf vers 2004, en composant sur *soundtracker*, jusqu'à développer un style propre que j'ai retranscrit par la suite sur claviers et synthés plus classiques. Un peu plus tard, en 2014, j'ai découvert la musique *1-bit* avec l'album *Dat Fuzz* de Irrlicht Project, et finalement le premier véritable album de Garvalf sorti en 2015 a été un mélange de *chiptunes* très rêches (sur *1-bit* au lieu de *8-bit*) et avec les rythmiques rapides du metal, tout en ayant un côté nostalgique propre au DS. Deux ans plus tard j'ai rassemblé des compositions travaillées notamment sur le logiciel LMMS (un séquenceur gratuit) avec le VST Dexed (simulation de la synthèse FM du Yamaha DX7) ainsi que d'autres sons hétéroclites pour arriver fin 2017 à l'album *The hollow Earth* qui a été le premier avec une direction précise sur ce que je voulais obtenir.

La motivation première c'était de m'exprimer par la musique, sur un support que je maîtrise, et de pouvoir retrouver une sorte d'espace préservé, un peu comme un point d'ancrage. C'est peut-être aussi pour cela que je reprends parfois certains titres d'un album sur l'autre, pour donner une sorte de continuité, par exemple le morceau d'introduction de *One Myth* (3), initialement composé en *1-bit* avec le logiciel Beepola, s'est retrouvé transposé sur la harpe FM du Yamaha DX7 du deuxième titre de *The hollow Earth* (4), ou encore le titre « The shortest day » de ce même album (5) a été repris en version Megadrive (6). C'est parfois assez trivial puisqu'il suffit de manipuler des fichiers midi en import puis export, mais souvent il faut tout refaire dans un *tracker* musical, mais c'est une autre manière de se réapproprier la musique.

Enfin, la création de sons, de musiques, c'est une façon d'agir sur le monde, et même si la portée est très limitée, c'est une manière métaphysique d'apposer son empreinte sur la réalité.

1) <https://archive.org/details/anamnese-glorification-de-la-maladresse>

(cette page présente la démo ainsi que des titres supplémentaires rajoutés par le compilateur; d'où le côté disparate de l'ensemble)

2) <https://www.jamendo.com/album/34060/les-brumes-du-passe-renaitront-hors-du-temps?language=fr>

- 3) <https://garvalf.bandcamp.com/track/r-veries-et-souvenirs>
- 4) <https://garvalf.bandcamp.com/track/ildesyrlil-daydreams>
- 5) <https://garvalf.bandcamp.com/track/b-irlu-iltisyr-the-shortest-day>
- 6) <https://catskullrecords.bandcamp.com/track/the-shortest-day-in-summer>

M. D. : *Peux-tu me parler des thématiques qui traversent le projet Garvalf (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet/pseudonyme, visuels, ...) ? S'il y en a, peux-tu parler du/des message(s) que tu souhaites faire passer, de l'/des histoire(s) que tu souhaites raconter avec Garvalf ? Si tu incarnes un personnage dans le cadre de ton projet, peux-tu le décrire ?*

G. : J'ai eu l'idée de développer à partir de *The hollow Earth* une histoire en rapport avec la musique, pour proposer un cheminement au travers d'un monde parallèle, de façon un peu plus modeste que Tolkien a pu le faire avec sa Terre du Milieu, mais qui est plus marquante et cohérente à mes yeux puisque c'est ma propre création, avec une carte, une langue construite, une histoire...

Comme disait Boris Vian, « l'histoire est entièrement vraie puisque je l'ai imaginée d'un bout à l'autre »³⁵.

³⁶Cela raconte l'épopée de Zéphyr, qui peut être vu comme mon double dans cet autre monde, et elle est décrite sur mon site <https://garvalf.ortie.org> sur la page de chaque album qui dévoile une nouvelle aventure. J'aimerais développer cet aspect de manière plus poussée, par exemple en rédigeant des nouvelles ou des fictions interactives autour de cet univers, mais cela n'existe que sous forme d'ébauches pour le moment.

³⁵ Cette citation provient de l'introduction de Vian, Boris, *L'Écume des jours*, Paris, Le Livre de Poche, 1996. (Note de Maëlle Destexhe.)

³⁶ À cet endroit du questionnaire, Garvalf insère la carte du monde qu'il a créé (fig. 36). (Note de Maëlle Destexhe.)

Le but est simplement de décrire une histoire, il n'y a pas forcément de message outre le fait qu'il faut suivre sa destinée pour se réaliser.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon toi, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Garvalf en particulier ? Peux-tu me parler des visuels (pochettes, livrets, merchandising, ...) de Garvalf (thématiques, qui les réalise, ...) ?*

G. : Au delà de l'apparence, il y a également tout le processus artistique qui entre en jeu pour faire partie de l'œuvre.

Je trouve important que le DS garde un aspect artisanal, et en général je fais tout moi-même, il serait déraisonnable pour un tel marché de niche de faire appel à une chaîne artistico-commerciale classique, avec agent artistique, *community manager*, équipe marketing, même si certains n'en sont pas loin !

Le DS peut se contenter de peu de moyens, et une pochette avec une œuvre classique datant de quelques siècles, ou un dessin amateur est tout à fait adaptée. À l'exception de l'album *La Tour*, où j'ai fait appel à une illustratrice et à un studio pour le *mastering*, je préfère avoir le contrôle sur l'ensemble de ce que je produis.

C'est aussi pour cela que je n'apprécie pas l'idée d'utiliser une IA pour composer le visuel de la pochette (et pourquoi pas aussi la musique par la même occasion ?), car en dehors du fait que les « IA » procèdent à du pillage d'œuvres existantes non-libres de droit, c'est un moyen consumériste d'envisager la création.

J'envisage pour la suite d'alterner le travail solo et les aides extérieures à des illustrateurs.

M. D. : *Que penses-tu de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

G. : La scène est ce qu'elle est, parfois on a l'impression qu'il y a plus d'artistes que d'auditeurs. Il y a de ce fait un delta très important entre ce style musical et les autres

au niveau du ratio entre le contenu produit et les auditeurs potentiels. Là où les fans de rock se contenteront de suivre leur groupe fétiche et quelques autres « grands » groupes, on assiste à une « surproduction » de contenu en DS si bien qu'il est difficile de suivre.

Même à l'époque, on avait quelques grands noms (Mortiis, encore une fois, Summoning, Wongraven), qui sortaient peu de choses, ou de façon mesurée, et quelques projets qui gravitaient de loin dans la sphère BM, mais ça s'arrêtait là. Si on suit maintenant les nouveautés DS sur Facebook ou le groupe Proboards (1), c'est une voire plusieurs sorties par jour, c'est plus compliqué pour s'impliquer dans la « scène », ou alors il ne faut faire que cela et ne plus créer soi-même.

En tout cas, cette scène permet de se rapprocher de personnes ayant une sensibilité similaire, et c'est une bonne chose par cet aspect.

1) <https://dungeonsynth.proboards.com/>

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est ta formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

G. : J'ai débuté la musique par le piano, c'était assez laborieux, mais j'en garde paradoxalement un assez bon souvenir.

Je suis allé ensuite au conservatoire, rien de prestigieux, c'était dans une petite ville de province, mais n'ai pas dépassé les premières années de solfège et sans faire d'instrument à côté, c'était assez frustrant. Malgré tout, là aussi j'ai une certaine nostalgie de ces années formatrices, qui m'ont donné quelques bases pour ensuite pouvoir voler de mes propres ailes.

J'ai ensuite fait un peu de clavier, en dehors du conservatoire, de manière autodidacte, puis avec la découverte du Metal lorsque j'étais au collège, j'ai également commencé la guitare.

Je me suis toujours intéressé à la musique, et j'ai continué mon apprentissage du solfège et de la théorie par moi-même, rajoutant progressivement des briques de théorie.

Déplorant mon manque de pratique et de technicité au clavier, j'ai repris depuis la fin de l'année dernière l'apprentissage du piano, c'est également un bon moyen d'étudier les compositions baroques et classiques.

M. D. : *Quel est le matériel que tu utilises pour composer (instruments, ordinateur; claviers, DAW, VST, ...) ? Sois aussi précis que tu le veux mais je comprendrais que tu ne veuilles pas dévoiler ta recette ;-)*

G. : La plupart des outils que j'utilise sont libres et *open source*, car j'utilise le système Linux depuis une vingtaine d'années, cela me semble important pour garder une certaine indépendance de moyens, pour ne pas reposer sur des systèmes qui visent à enfermer les utilisateurs encore plus sûrement que les plus sombres oubliettes médiévales. Je ne suis pas contre « dévoiler » des recettes, justement dans cette optique de sources ouvertes et de partage des connaissances.

Malgré tout, certains *VST* ne sont pas tous libres, mais on fait avec, il faut les regarder comme du consommable, du moment qu'il est possible de toujours les utiliser. D'ailleurs il est parfois plus simple de démarrer certains *VST* win32 sous Linux que Windows actuellement.

J'ai évoqué plus haut le synthé virtuel Dexed (qui existe en version *VST* mais également dans d'autres formats, comme LV2, « *VST* » étant la norme définie par Steinberg), j'affectionne également ZynAddSubFX qui permet d'obtenir des sons incroyables, ainsi que : « String Machine » qui émule le Solina ARP String Ensemble. Les deux sont parfaits pour produire des nappes propres au DS et je les ai abondamment utilisés sur le deuxième album de Garvalf, *les basses terres*. J'utilise parfois aussi Nils' K1v, un émulateur du Kawai K1.

Enfin, les logiciels libres permettent de composer, modifier et façonner les outils que l'on veut. C'est ce que j'ai notamment fait avec le logiciel *PureData* pour créer des effets drone (1).

Pour la composition sur partitions, j'affectionne *MuseScore*, qui présente tout ce dont on peut avoir besoin pour les instruments classiques.

Lorsque je travaille sur clavier ou guitares, ma préférence va au séquenceur audio et midi *MusE* (2) qui me rappelle un peu la façon de travailler du Cubase que j'ai sur mon Atari ST. D'ailleurs le logiciel *MusE* est à la base de *MuseScore* mentionné plus haut, et malgré peu de moyens (6 développeurs principaux) et quelques limitations, il reste un outil agréable à utiliser. Il n'est malheureusement pas disponible sur d'autres plateformes que les distributions Linux habituelles. Je travaille encore parfois sur l'Atari ST, au travers d'une carte FPGA nommée MiST, et je peux ensuite remanier le fichier MIDI sur un ordinateur plus récent. C'est aussi une manière de prendre de la distance par rapport aux outils habituels, de revenir à un enregistrement plus simple, sans distraction.

Enfin, pour le mixage et le *mastering*, le logiciel *Ardour* est probablement ce qui se fait de mieux en open-source (3)

Je ne l'utilise pas pour composer en MIDI, parce que je le trouve bien en deçà des possibilités de *MusE* pour ce type de travail. *Audacity* est également un bon logiciel pour l'édition des samples.

Ceci était pour la partie logicielle, maintenant au niveau du matériel, j'y accorde d'une certaine manière un peu moins d'importance, je pense que le matériel ne devrait pas se substituer à la créativité, c'est également valable pour les logiciels d'ailleurs.

Néanmoins, j'apprécie d'enregistrer sur du matériel d'époque, il y a un côté ritualiste que je trouve important, et de plus c'est stimulant de composer avec les restrictions de certains systèmes, c'est également comme cela que j'ai travaillé sur un émulateur de *chiptunes* (pour Sinclair ZX Spectrum), que j'ai utilisé sur un album (*Joy in Sadness*), qui n'est pas a proprement parler du DS, mais qui présente quelques compositions qui pourraient néanmoins entrer dedans. L'appareil appelé Garvino est un assemblage de

diverses technologies pour Arduino et est également pilotable par MIDI pour permettre d'obtenir des sons, des bruits, des drones que j'ai enregistrés sur quelques autres projets.

J'ai récupéré sur quelques vide-greniers de vieux claviers et synthés, en particulier un Yamaha PSR-36 qui présente la particularité d'avoir une synthèse FM rudimentaire que l'on peut altérer au moyen de quelques curseurs. Là aussi cela ne sera pas un outil que j'utiliserais régulièrement, mais on obtient rapidement avec des sons bruts qui donnent une sorte de boost de l'inspiration (je l'ai utilisé pour la composition de « Still there » sur l'album *les basses terres*, un de mes morceaux préférés).

J'apprécie également d'avoir un équivalent logiciel aux synthés que j'utilise. Pour toutes ces raisons, mon arsenal préféré est maintenant un clavier Yamaha CS1x ainsi qu'un Roland SK88pro (version clavier du Sound Canvas SC-88) qui représentaient la pointe des technologies de ces deux constructeurs dans les années 90, finalement cela fait sens pour revenir aux sources du DS de ces mêmes années. D'ailleurs beaucoup de musiciens de l'époque utilisaient des *romplers* de ce type, par exemple le Roland XP-10 (cité par Munruthel dans un post facebook du 23 février 2025 où il évoque une dizaine de groupes slaves l'utilisant, comme Piorun, Wojnar ou Drudkh) qui a comme base la norme GS de Roland, comme le SC-88.

Mais maintenant les constructeurs proposent des synthés arrangeurs où tout semble illimité (y compris la connexion à leur « cloud » et bientôt l'IA?), mais je ne suis pas certain que cela soit mieux pour la créativité au final..

1) <https://github.com/farvardin/binaural-synth>

2) <https://muse-sequencer.github.io/>

3) <https://ardour.org/>

M. D. : *Peux-tu décrire ton processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

G. : J'ai plusieurs méthodes de composition, selon l'humeur du moment.

En premier lieu, il m'arrive de composer directement sur un éditeur de partitions (*MuseScore* en général), en plaçant les notes sur la partition sans les jouer préalablement. J'arrive généralement à transcrire en notes écrites ce que j'ai à l'esprit. C'est valable pour des pièces assez courtes, que je peux parfois réutiliser ailleurs ou dans un autre contexte.

Je peux également composer au clavier, en passant dans un mode de semi-improvisation et en développant les idées initiales. J'utilise à ce moment un séquenceur midi plus classique pour m'enregistrer.

Enfin, je peux aussi expérimenter le triturage de samples et sonorités, directement dans *Ardour* ou *Audacity*.

Quoi qu'il en soit, une fois que je tiens le fil de quelque chose le processus de création se déroule simplement, en mode semi-intuitif, semi-réflexif.

L'album se déroulera comme une obsession, un rêve, et je le terminerai en m'en imprégnant totalement.

Sur les premiers albums je rassemblais des compositions que j'avais accumulées au fil du temps, que je terminais ou peaufinais pour l'occasion, mais sur les 3 derniers albums j'ai modifié cette façon de faire, remettant les pièces éparses pour peut-être plus tard, et en composant tout d'une traite, de façon relativement rapide et spontanée. Sur le dernier album, *Rassemblement*, j'ai travaillé sur une période d'un mois pour la première structure, composant un morceau unique dans un seul fichier, avec un tempo sans variation mais que j'ai altéré au moyen de divers artifices (changement de signatures rythmiques et redoublement ou écartement de notes).

Tout se déroule chez moi, je n'ai pas besoin d'aller dans un studio d'enregistrement, comme probablement la plupart des musiciens de DS. Je travaille seul également, mais on y reviendra dans la partie sur les collaborations.

Au final, ce qui peut caractériser principalement ma méthode de travail, c'est que je procède par tâtonnements, essais, intuition, et que mon bagage technique accumulé au cours des années, mon expérience, essaiera de remettre cela en ordre pour en sortir quelque chose de satisfaisant, selon mes critères en tout cas.

Je parlais plus tôt d'une dimension martiale et épique dans le DS, qui s'oppose parfois à des morceaux plus doux voire « délicats ». Certains musiciens favorisent un côté et délaissent l'autre, ou mélangent un peu les deux styles, et c'est ce dernier équilibre que j'essaie d'obtenir à mon niveau même si je penche plus du côté « intimiste ». Je trouve aussi que lorsque tout un album est trop linéaire, cela manque de dynamique et devient vite lassant.

Par exemple ces deux titres ont des timbales et un rythme qui pourrait évoquer une armée en marche :

<https://garvalf.bandcamp.com/track/f-stall-a-still-there>

<https://garvalf.bandcamp.com/track/aedir-sta-vikildar-the-warlocks-grip>

Tandis que celui-ci n'a aucune percussion, juste des sons assez éthérés ou aériens :

<https://garvalf.bandcamp.com/track/brell-a-ub-ibel-e-underground-water>

Ce dernier essaye de mélanger un peu les deux :

<https://garvalf.bandcamp.com/track/bailsyr-desolation>

Quoi qu'il en soit, une fois l'album bien avancé, j'essaie de l'écouter et le réécouter sur divers supports audio pour voir si je vais m'en lasser ou pas, auquel cas il sera toujours temps de modifier ou supprimer certains passages qui me dérangent.

M. D. : *Peux-tu me parler de tes influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Garvalf ?*

G. : Avant toute chose je considère le DS comme une tentative de se reconnecter à son subconscient, ou tout du moins à une partie de soi-même qui n'est pas atteinte par le monde moderne. Malgré cela, le monde extérieur peut et doit servir d'inspiration, surtout dans ses meilleures manifestations. La culture au sens large nous nourrit, dans tous les niveaux mentionnés dans la question, en créant justement une émulation au travers des émotions qu'elle inspire.

Mes inspirations sont parfois classiques : j'ai commencé à lire du Tolkien et du Lovecraft dès le collège, à pratiquer les jeux de rôles au lycée ou peut-être même un peu avant. Mais j'essaye également de cultiver des intérêts pour ce qui peut sortir des sentiers battus, comme la lecture de Julien Gracq, Tarjei Vesaas, Knut Hamsun, Marguerite Yourcenar, Donna Tartt, Ernst Jünger, Evola ou René Guénon. Ou encore Moorcock, Jacques Abeille...

Dans les arts visuels j'apprécie quantité d'artistes, mais je vais uniquement citer Vsevolod Borisovich Ivanov, un peintre russe incroyable qui mélange mythes et folklore.

Pour le reste des musiques, voici en vrac quelques noms :

Thoinot Arbeau, Susato, Dowland, Playford en musique renaissante.

Marin Marais, Couperin, Lully, Purcell en musique baroque.

Borodine, Moussorgski, Satie en musique classique.

Garmarna, Malicorne, Folque en musique folk.

La fantasy, les jeux vidéos, ce sont des loisirs « régressifs », qui visent à façonner un monde plus plaisant pour l'esprit.

La plupart de ces influences, qu'elles soient musicales ou littéraires, sont des moyens de s'évader du monde réel, ou du moins d'une certaine réalité du monde.

M. D. : *Peux-tu me parler de ta collaboration avec d'autres artistes musicaux dans le cadre de Garvalf, par exemple avec Maelifell en 2022 (étapes, qui a proposé la collaboration, avez-vous travaillé ensemble ou à distance, ...) ?*

G. : Je collabore assez rarement avec d'autres artistes, parce que nos univers peuvent être assez différents, mais c'est vrai que cela peut être une bonne motivation pour terminer un projet. Malgré tout étant assez individualiste, je suis moins satisfait du résultat si je n'ai pas le contrôle sur l'ensemble de l'œuvre.

Je connais Stéphane de Maelifell depuis plus de 25 ans et nous avons déjà travaillé en 1999, après mon retour de Norvège, sur un projet de folk-ambient avec pour principale inspiration Lord Wind (1).

La composition à 4 mains est un exercice délicat, c'est aussi pour cette raison que la possibilité d'un album sous forme de « *split* » me convient mieux. Nous avons prévu de sortir ce *split-album* réunissant nos travaux de l'époque dans les années 2000, mais le hasard de la vie en avait décidé autrement et nous l'avons mis de côté (comme beaucoup d'autres projets).

Ayant recentré nos vies sur la musique à partir de 2019-2020, Stéphane a relancé cette idée de collaboration, mais nous avons travaillé de façon individuelle, nous envoyant les titres une fois ceux-ci quasi terminés. J'avais quelques ébauches qui entraient bien dans ce cadre, cela m'a motivé pour les terminer et enchaîner dans la composition de quelques autres titres pour aller avec le reste, même si l'ensemble reste assez hétérogène du fait des divers outils utilisés.

1) <https://archive.org/details/eric-forgeot-stephane-f.-collaboration>

Diffusion

M. D. : *Selon toi, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnes-tu à la musique live dans le cadre de Garvalf ?*

G. : Je pense qu'à part la musique classique, bien peu de musiques sont adaptées au *live*, le rock, jazz ou folk passent encore, et même s'il m'est arrivé d'assister à des concerts de Metal, je n'y prends plus aucun plaisir maintenant. Des groupes comme Summoning ou Burzum n'ont jamais fait de concert d'ailleurs.

Évidemment chacun fait ce qu'il veut, et je peux comprendre que l'on puisse y voir encore un intérêt. Mais si plus on se rapproche du metal extrême et plus les concerts peuvent sembler incongrus, dans le cas du Dungeon Synth, à de rares exceptions, cela devient au mieux ridicule, au pire malaisant. Le son du black metal n'est absolument pas adapté aux grands espaces publics, et ce n'est guère différent pour le DS.

Je comprends bien que l'idée des concerts c'est avant tout pour se retrouver et sociabiliser, mais étant introverti de nature ce n'est pas quelque chose qui m'attire, pas sous cette forme en tout cas.

M. D. : *Peux-tu parler du parcours de diffusion de Garvalf (autopublication, envoi de démos, contacts avec labels, ...) ? Comment avez-vous procédé pour faire publier le split avec Maelifell chez Mystical Cloister Records, par exemple ?*

G. : Pour la sortie du *split* avec Maelifell, c'était Stéphane qui avait le contact de Maxime de Mystical Cloister Records, donc c'est lui qui a géré cela initialement.

J'ai également sorti l'album *The hollow Earth* en K7 sur Moonworshipper Records, suite au contact de son responsable.

J'ai été parfois contacté par des labels mais cela n'a pas donné grand chose, là aussi je préfère être moins connu plutôt que devoir avoir des contraintes, non pas par snobisme mais surtout pour garder le contrôle sur ce que je diffuse et la manière dont je le fais.

M. D. : *Peux-tu me parler de la diffusion de la musique de Garvalf en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, ...) ?*

G. : Je diffuse surtout via la plateforme Bandcamp qui permet de présenter une musique dans un format numérique plus satisfaisant que Spotify par exemple. J'ai mis un seul album sur Spotify pour le moment, c'est un média que je préfère ne toucher qu'avec des pincettes, mais j'ai l'impression que c'est un passage un peu obligé si on veut toucher un minimum de monde.

Comme évoqué plus haut, il traîne également quelques K7 audio.

Pour le format physique sur CD j'utilisais les services de Kunaki (USA) avant qu'ils ne ferment leur plateforme à l'international, j'ai vendu des CD surtout aux États-Unis, mais également à Singapour, en Angleterre, au Danemark... L'idée des CD c'était avant

tout pour moi, pour garder un souvenir de mes créations, une manifestation un peu plus concrète qu'un fichier sur ordinateur.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Garvalf (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

G. : Il y a vraiment peu de revenus, même dans les groupes plus connus ce sont surtout les concerts et les produits annexes qui génèrent le plus de profit, donc ce que je récupère est surtout vu comme une source de réinvestissement dans du matériel ou des moyens de diffusions ultérieurs (*mastering*, location de services d'artistes etc).

J'ai créé aussi des patchs en tissu, j'ai dû en vendre une dizaine seulement, mais là aussi je vois plus ces choses comme un moyen d'avoir un contenu permettant de faire gagner la musique en visibilité. Plus que les revenus et ou la popularité, c'est surtout la diffusion de la musique qui m'intéresse au final.

M. D. : *Si tu souhaites ajouter quelque chose, tu peux le faire ici.*

G. : Merci à toi pour ces questions pertinentes qui permettent aux artistes de réfléchir à leur art et à la place qu'ils occupent dans cette vaste thématique que sont le Black Metal et le Dungeon Synth.

J'ai l'impression dans mes réponses de n'avoir parfois pu qu'éclairer une facette furtive de ce sujet qui nous préoccupe, mais malgré tout cela représente un point de vue sincère sur un style de musique qui m'occupe depuis presque 30 ans...

Entretien du 23 février 2025 avec Hyver

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Je citerai le nom d'Hyver, votre projet de (en partie) dungeon synth dans le texte de mon mémoire mais, si je parle de vous, l'artiste derrière le projet, comment souhaitez-vous être présenté (Hyver, autre pseudonyme d'artiste, nom et prénom, ...) ?*

Erang : Hyver, c'est très bien. J'ai choisi le surnom vers 2008, en héritage à mon premier projet black metal WinterWind (2003-2005), et à une chanson qu'on avait appelée "Deadwinter's Night" - une nuit de l'hiver mort. J'ai donc pris le pseudo Hyvermor en 2008 jusqu'en 2023 où j'ai décidé de n'être que Hyver. C'est aussi à ce moment, que [sic] j'ai décidé de commencer un projet personnel, que je voulais d'abord dans un style très obscur de DS, mais auquel j'ai finalement intégré du black.

M. D. : *Pouvez-vous vous présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

H. : Je vis maintenant en Bretagne, et à 36 ans, je me consacre entièrement au label, qui est ma source de revenus. Je m'occupe de tout dans le label et je peux compter sur de l'aide ponctuelle. J'aime penser que j'ai fais [sic] les études qui permettent de se consacrer à Antiq : j'ai validé des études assez poussées en langues, en tourisme, en archéologie. J'ai un peu exercé professionnellement dans les trois domaines d'ailleurs au cours de mes études, et pas qu'en stage. Je suis un des seuls élèves d'Archéo qui était employé à côté du labo pour des travaux car je n'étais pas mauvais. Je n'ai que peu de hobbies en dehors de sports et de séances de méditation. Je continue de lire, et parfois d'écrire, sur des sujets purement littéraires ou histoire de l'art / archéo. Mes goûts musicaux sont très larges mais pour résumer, je continue de découvrir des choses que j'apprécie [sic], et je ne reste pas bloqué dans les goûts de jeunesse. Mes projets musicaux sont très variés, Grylle, Véhémence, Hanternoz, Paydretz, Hyver, Hardiesse,

Cercle du Chêne, Tour d'Ivoire. Et plusieurs autres qui n'ont pas d'actualités [sic], mais sur lesquels je travaille encore.

M. D. : *Comment définissez-vous le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

H. : L'envie de trouver la raison qui sépare les deux styles est ancienne. Cette séparation existe t'elle [sic] même? J'aurai envie de séparer le DA de la DS par l'intention. Le DA veut évoquer des sentiments négatifs, et la DS globalement plus positif. C'est probablement pas satisfaisant mais c'est la séparation que je fais moi, dans mon esprit, et comme toute approche sémantique, elle est finalement très personnelle.

Pour moi la DS a saisi sa propre dimension au début des années 1990, avec une intention de jeu avec l'auditeur, avec soi-même, plus que le dark ambient.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

H. : Mortuus vers le début des années 2000, puis vers 2006-2008 les ambients de Burzum, que je n'aimais pas tellement au début. Ainsi que les intros de black sympho souvent, il y avait de la DS. Je n'étais pas conscient que ce soit un vrai style, ou qu'on pouvait ne faire que ça. J'ai pensé autour de 2006 que ce serait cool de ne faire que ça, et j'ai préparé en 2008 deux pistes au synthé pour Hanternoz en parallèle de l'album enregistré en 2009. A ce moment, j'appelais cela du "médiéval dark ambient" pour le différencier du Dark Ambient vraiment sombre de ce temps (Raison d'Être, Norvargr). Je crois que je n'étais pas le seul à appeler cela comme ça, mais dans le cercle angevin je ne connaissais personne d'autre qui pratiquait le style ni même en écoutait.

Vers 2008 j'avais aussi découvert des projets qui s'y consacraient, il me semble Müldeponie, Almofar, plus [sic] de Burzum. Balrog sans doute aussi. Vinterriket. J'en composais 30 minutes sur un petit synthé en Allemagne [sic], les pistes ont disparu.

En 2010 j'ai enregistré de la dungeonsynth *[sic]* proche-oriental / méditerranéen *[sic]* pour un projet de death, Igigis de Ê.

Je ne me suis pas trop intéressé au genre ambient, disons, anecdotiquement jusqu'à 2017. J'ai commencé à rechercher des choses épiques et médiévales. En fin d'année 2019 j'ai remarqué mes lacunes en composition, et j'ai acheté un petit synthé au tournant de l'année et j'ai commencé à travailler. J'ai fait pas mal de pistes d'ambient, dès le début 2020. De là commencent les premières pistes d'Hyver, et aussi de Cercle du Chêne (dans lequel je compose de la dungeon synth puis Waldheim ajoute une orchestration metal).

M. D. : *Quelle est votre relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

H. : Quelques liens, mais pas si "à l'intérieur" du réseau ou de la scène que cela. Je suis et reste du black metal. Quelques contacts et des discussions, avec ceux qui sont à mon sens les principaux représentants du genre, en termes de notoriété et de qualité.

M. D. : *Quelle est votre relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Hyver ?*

H. : Beaucoup plus forte. Mais malgré tout cela, je suis très solitaire. L'impact positif sur Hyver d'être assez solitaire : mes relations me permettent de m'entourer des meilleurs et de participer aux meilleurs projets.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est votre vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

H. : Il est très dur de pouvoir séparer une naissance d'un mouvement. A la différence d'un être réel, un mouvement se crée de personnes venant brutalement ou doucement

à un style, mais même dans le cadre d'une mode, cela se joue sur quelques temps. J'ai pour ma part étudié la naissance de la Renaissance en architecture, et si on s'accorde autour d'une période, difficile de faire une moyenne entre le prodrome d'un mouvement, son epitome [*sic*] et sa décadence (si cela a un sens d'en parler?) voire sa disparition. Mais à partir d'un moment de son existence, un courant artistique peut s'essouffler mais difficilement s'arrêter, sauf en de très rares cas comme le Bauhaus ou l'Art Nouveau. Et encore, des revivals existent.

La DS:

Certains disent Kirkwood (1990-1). Comme le viking metal, est ce une thématique qui donne un style de musique? Moi j'entend un peu une sorte de Berlin School avec Kirkwood. Et on pourrait dire que la prog médiévale de la Saga de Ragnar (1977) ou de Malicorne posait certaines bases inspirationnelles [*sic*] de la DS? Les intros de synthés du black dans un style médiéval - orchestral? Sûrement, la naissance se situe autour de 1994-1996 avec les albums typiques du son de la DS. Le nom, bizarrement de DS a une date de naissance et même une heure, le 17 Mars 2011, à 20h36 des Etats Unis [*sic*]. Et même un auteur, Werdna.

Globalement, en dehors des ancêtres : je citerai , Mortiiis, Burzum, Wengraven, Depressive Silence.

M. D. : *Quels sont, selon vous, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

H. : 1990s- les sus-nommés + Blod Bevismelse + Grausamkeit + Elffor + Lamentation (Gr) + Cintecele Diavolui (Mortiiis) + Golden Dawn intros et Apeiron (1995).

1995- 1999 : la plus importante période des productions anciennes

2000s - Creux de la vague, Summoning (avec du BM dedans, mais capital pour la DS) + Paysage d'Hiver + Nazgul (it) c'est du BM aussi, mais avec un sentiment d'orchestration capital pour la DS

2010s - renaissance du style, avec tant de bons albums, à l'appréciation de chacun.

2020s - explosion et excellence. Mais aussi décadence, avec l'arrivée de l'IA, de plus en plus de VST que je trouve cinématiques et qui font perdre en immersion.

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en pensez-vous ?*

H. : Absolument. Je trouve que les classements par décennies fonctionnent finalement assez bien avec les changements stylistiques. Les changements de décennies étant pour les compagnies souvent l'occasion de ressortir / sortir / rééditer du nouveau matériel technique, carte son et claviers arrangeurs. Déclenchant ainsi un changement de style, une vague de productivité chez le public et les artistes.

M. D. : *Pensez-vous que le dungeon synth a une dimension politique ?*

H. : Je n'en suis pas sûr. La DS dans sa dimension onirique s'affranchit justement de ces complexités contemporaines. Ce ne sont que des mondes imaginaires où chacun peut rêver, et se rêver.

Le projet Hyver

M. D. : *Comment définissez-vous Hyver ? Sorcier-Hibou correspond-t-il à la définition du dungeon synth ou apportez-vous une tournure originale au genre ?*

H. : Je vais peut être avoir du mal à répondre à cette question. Hyver est mon rapport à la nostalgie, une nostalgie portée sur mon propre passé ou mes propres illusions. C'est pour ça qu'il y a une dimension DS d'Hyver et une dimension BM, mais les deux sont teintés par le synthétiseur. Je ne sais pas si ce que je fais est réellement dans les canons du style, ni même si le style a des règles bien établies. Je voulais juste faire de l'ambient médiéval épique, j'ai donné une forme assez rythmée au projet. Au départ, Hyver ne devait être que mon projet ambient / DS récréatif. Mais j'ai ajouté assez vite après la sortie de Sorcier Hibou des guitares et le reste est venu rapidement.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la création d'Hyver (date, motivations, objectifs, ...) ?*

H. : Oui, période extrêmement déprimante et déprimée dans une maison difficile à chauffer et un local de musique particulièrement sinistre, tout en béton, un endroit horrible. Une époque de noirceur et de tristesse, l'isolement presque total et sans récréation, ni contact avec le genre humain. C'était en novembre / décembre 2021 si je me souviens bien. J'en ai tiré l'album Mal Ardent pour un jeu de plateau sorti récemment sur Ladlo prod. Puis immédiatement j'ai commencé Sorcier-Hibou et ça allait beaucoup mieux, c'était le printemps et je voyais la vie revenir.

M. D. : *Vous expliquiez dans une vidéo récente de votre chaîne YouTube, Antiq Label, que vos projets musicaux ne se différencient pas par genre mais plutôt par thématique. Pouvez-vous me parler des thématiques qui traversent le projet Hyver (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet, paroles, visuels, ...) ? S'il y en a, pouvez-vous parler du/des message(s) que vous souhaitez faire passer, de l'/des histoire(s) que vous souhaitez raconter avec Hyver ? Si vous incarnez un personnage dans le cadre de votre projet, pouvez-vous le décrire ?*

H. : Alors justement, je n'ai pas assez accentué la différence dans la vidéo. Pourtant mes projets se différencient par thématique, mais aussi par genre, même si la différence est plus subtile. Pour Hyver c'est principalement la nostalgie, le sentiment mystique, la découverte exceptionnelle du bm au début de mon adolescence. Le nom du projet, c'est tout simplement moi, avec mes souvenirs et mes anciens rêves. Dans chaque album, je parle d'une facette de l'approche du bm, par exemple sur Noirceur c'est la découverte du style, Fonds de Terroir le rapport du bm avec ma découverte des voyages automobiles en solitaire. Et viennent d'autres albums avec d'autres thèmes, toujours ce même rapport au bm.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon vous, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Hyver en particulier ? Pouvez-vous me parler*

des visuels (pochettes, livrets, merchandising, ...) de votre projet (thématiques, qui les réalise, ...) ? J'ai cru comprendre que la pochette de Sorcier-Hibou a été dessinée par David Thiérrée.

H. : Importance capitale, comme en tout style de musique. Les visuels viennent amplifier, comme si c'était un instrument de plus dans le mix total, le sentiment total mystique de l'œuvre. Je confie tous les visuels à des artistes talentueux, qui ont tous une vision qui correspond à 100% avec l'univers que je développe, si ce n'est en général et c'est souvent le cas, du moins sur l'album où ils interviennent. Ce sont des œuvres d'art total (et totales) que je propose, des "*Gesamtkunstwerke*". Si une œuvre (comme Sorcier Hibou) ne correspond pas forcément à un visuel de merch, alors je m'abstiens. Je ne fais rien par principe, j'agis seulement par urgence artistique. Par exemple, il semblait essentiel à tous les points d'avoir un patch de la photo de Noirceur Mystique.

M. D. : *Que pensez-vous de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

H. : Là elle a évolué follement, autant qu'elle pouvait le faire depuis 4-5 ans. Des groupes d'une énorme qualité sont nés et se sont développés, entraînant ou sous l'influence de groupes plus anciens ou plus gros. Mais comme dans tout style, on va aboutir à une stagnation de cette évolution, et à un maintien en qualité, qui est certainement déjà en route. Il y a beaucoup de choses à dire, on pourrait déplorer parfois un certain mimétisme, mais où est-il vraiment absent finalement, je ne sais pas. En dehors de cela, et j'insiste pas pour tous! une pauvreté des visuels avec soit des trucs vraiment moches, soit des choses pillées sur internet, peintures anciennes etc. Et enfin la présence de l'IA, cette horreur sur laquelle il n'est plus vraiment nécessaire d'en dire davantage.

Il y a pourtant de nombreux artistes abordables, aimables et surtout talentueux! Mais non, pour les avoir fréquentés, certains de ces groupes préfèrent VOLONTAIREMENT et je pèse mes mots, des trucs laids ou de mauvais goût, c'est absolument affligeant.

Les points positifs sont la cohésion, la jeunesse et l'énergie de la plupart des acteurs de cette scène, ce qui fait vraiment plaisir.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est votre formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

H. : Absolument aucune. Pour faire court, j'ai trouvé une vieille guitare sèche dans un grenier, je m'y suis intéressé. De 2003-2007 j'ai exploré. De 2007-2017 j'ai absolument glandé et stagné. Depuis 2017 j'essaye de maintenir un niveau et de le faire progresser, en tant que producteur d'albums, arrangeur de structures, et compositeur de mélodies. Je sépare les trois boulots dans mon esprit, car ils n'ont à mon sens rien à voir. Il faut avoir une vue d'ensemble et endosser les trois rôles si on veut faire quelque chose qui tient la route. Depuis 2008 je collectionne les instruments étranges, sans être non plus maniaque j'en ai quelques uns, mais les instruments c'est comme les musiciens c'est une affaire d'avoir le contact.

M. D. : *Quel est le matériel que vous utilisez pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Soyez aussi précis que vous le voulez mais je comprendrais que vous ne vouliez pas dévoiler votre recette ;-)*

H. : Alors, pour ce qui est de la DS, comme je fais déjà de la musique médiévale avec Grylle, j'avais envie de faire un truc complètement synth en 2019. L'idée m'est venue comme ça, en programmant les notes pour appliquer des synthés sur une intro d'Hanternoz, j'ai trouvé que la programmation était très fastidieuse. Donc j'ai pris un petit synthé USB, et peu de temps après je faisais mes premières pistes. Paradoxalement, ma première chanson finie de DS est je trouve la plus aboutie et sortira sur un album d'Hyver que j'adore particulièrement.

Concernant le matériel, je ne vais pas m'étendre, mais en gros, synthé usb, logiciel, que des trucs habituels et trouvables facilement.

Récemment j'ai commencé à acheter de vieux synthés pour en modifier le son et je trouve ces opérations très agréables, il faut que je trouve le temps de le faire.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

H. : La plupart du temps, seul. Il me faut pas mal de temps pour faire des arrangements. Mais il ne me faut pas énormément de temps pour trouver les mélodies principales et leurs variations. Je fais tout en studio à la maison, et je confie à un studio pro le mastering, mais il n'est pas toujours nécessaire sur la DS dans la mesure où pour garder un côté oldschool, il faut mieux laisser le son raw.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de vos influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Hyver ?*

H. : C'est vraiment très vaste. Mais globalement, et principalement, mon existence, et surtout mon rapport au style musical. Pour les influences y'en a énormément, c'est vaste comme l'océan. Tu peux globalement tout ajouter, mais quand je dis tout c'est absolument tout : ça va d'une charogne de blaireau au bord de la route à une symphonie de Mahler, d'une occasion où j'ai assisté à une messe protestante dans une chapelle après une demi heure de marche sous la neige en Allemagne de l'Est, à la fois où j'ai vomi contre la vitre d'un restaurant huppé.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de votre manière de délivrer les paroles dans la musique d'Hyver ?*

H. : C'est donc plutôt dans la mouture black metal d'Hyver. J'écris les paroles en écoutant la musique et en les appliquant aux meilleurs endroits qui conviennent. Je ne fais généralement que 2-3-4 essais pour une partie vocale, et si elle ne fonctionne pas, je passe à autre chose et je laisse pour plus tard.

Diffusion

M. D. : *Selon vous, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnez-vous à la musique live dans le cadre de votre projet ? Pouvez-vous parler de vos choix scéniques (vêtements, matériel, décor, ...) ? Pouvez-vous expliquer votre choix, pour votre concert au Dark Dungeon Festival II en 2024, de passer la musique sur cassette et de déclamer le texte en live ?*

H. : Question complexe. Je dirai que ça dépend vraiment du groupe et de son approche de la DS. Dans le cadre de Summoning, plus fier représentant de la DS sans vraiment en pratiquer pourtant, le cadre d'un live enlèverait la saveur de l'aura de mystère et d'étrange beauté qui entoure le projet. Certains autres projets s'y adaptent relativement bien, avec une issue plus ou moins heureuse selon les projets.

Pour ce qui concerne le seul live à date d'Hyver, il s'agit d'une représentation appelée Sorcier-Chaton. J'ai décidé de faire de cet événement quelque chose de spécial. J'ai donc, trois semaines avant le concert, composé un album entier de 40 minutes, d'excellente Dungeon Synth. Ensuite, je l'ai diffusé une fois unique sur scène, en improvisant le parcours initiatique d'un petit chat, pour faire écho à la fantasy-animalière dont la DS la plus calme est l'héritière (la DS épique étant fille de Tolkien, considérons que la DS calme et rêveuse, campagnarde, est la fille de Kenneth Grahame : de toutes façons, ce dernier est le père spirituel de JRR [sic] Tolkien). Enfin, je trouvais que l'histoire s'adaptait bien à cet album, là où nous sommes habituellement et thématiquement dans la DS placés face à un vide abyssal de récit, ce qui est quand même un comble, en dehors de Tales under the oak, Erang, Weress, et quelques autres, l'approche thématique est sinon lamentable la plupart du temps, parfois seulement convenue, et enfin souvent inexistante, ce qui n'est pas si mal compte tenu du naufrage de certains thèmes. Etant seul à ce moment là dans le projet, il devenait évident que j'allais me charger du récit, d'autant qu'il fallait l'animer un peu sur scène. Pour marquer cette occasion, le récit de Sorcier Chaton n'est apparu qu'une et unique fois avant de s'enfoncer dans les méandres des mémoires, à jamais. Mais j'ai aussi diffusé et proposé une cinquantaine de (56) cassettes audios enregistrées de la pire façon, sur lesquelles sont fixés les exploits du Sorcier Chaton, en version instrumentale uniquement.

Pour le choix du décor, l'album n'existait qu'en cassette, donc il a fallu jouer une cassette sur un magnétophone repiqué. Et sinon pour le costume, j'ai pris un peu ce qui me passait par la tête, donc un chapeau de sorcière et des poulaines, ainsi que des oripeaux, ça suffisait bien.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la diffusion de la musique d'Hyver en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, ...) ?*

H. : Je diffuse via Antiq comme tout groupe du label. C'est à dire en numérique sur toutes les plateformes en ligne (amazon [sic], itunes [sic], youtube [sic], deezer [sic], spotify [sic], etc...). Je ne perds pas de vue que certains albums d'Hyver n'apparaîtront PAS sur plateformes car ne conviennent pas à cette manière d'écouter de la musique.

Pour le format physique, il s'agit principalement du choix qui s'impose via l'album en lui-même. Sorcier Hibou qui était un test est donc en CD mais aurait pu bien fonctionner en cassette également. Sorcier Chaton est en cassette pour des raisons techniques. Noirceur Mystique d'Autrefois, s'adressant à un public metal est en CD et vinyle bien sûr, sur lequel j'ai changé de pochette par rapport au CD dans un soucis [sic] de variété.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Hyver (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

H. : Pour Hyver, c'est clairement la musique en format physique. Mais je ne suis pas bon juge, car je n'ai pas proposé beaucoup d'expérience live jusque là.

M. D. : *Pouvez-vous me parler des activités de votre label, Antiq (création, motivations, organisation d'évènements, processus de sélection des artistes, ...) ? J'ai cru comprendre que vous étiez personnellement impliqué dans la plupart des projets diffusés par votre label.*

H. : Long pour en parler d'autant que je l'ai déjà souvent fait. Présenter le label dans les détails risquerait d'être redondant. Simplement formé en 2009, et développé à partir de projets personnels dans l'entourage du label, c'est ensuite vers une formule externe qu'il s'est développé. Je vais donc axer la réponse sur la DS. Déjà j'ai toujours distribué de l'ambient depuis le début, type Elffor et Moloch, ainsi qu'Uruk Hai ou les ambient de Vinterriket, et j'ai accentué vers 2017 en proposant des sorties de Druadan Forest et Old Sorcery, qui buzzaient pas mal et dont le public était en recherche. En 2020 je recevais pendant le confinement le paquet contenant les éléments du split Bannwald / Druadan Forest et Uruk Hai qui est ma première sortie DS. En effet, Bannwald est un ami qui m'avait proposé des pistes dans un style DS pour les proposer au public, et j'ai rassemblé les autres participants à ce split thématique. Par la suite j'ai décidé de continuer à proposer de la Dungeon Synth, mais c'est un style parfois fourre-tout, qui souffre de son succès, je voulais donc une certaine qualité. J'ai attendu 2022 pour sortir la winter-synth de Rauhnight "Winterstille" puis rapidement après Ortnit, par le claviériste d'Empyrium, Thomas Helm.

Généralement les artistes viennent à moi, et je sélectionne en fonction de mes goûts personnels, du bon goût en général, et aussi du bon contact que j'ai avec les personnes. Le contact, les bonnes énergies, les ondes positives sont quelque chose d'absolument capital dans la collaboration, ça vaut pour le black comme pour la DS.

M. D. : *Si vous souhaitez ajouter quelque chose, vous pouvez le faire ici.*

H. : Merci beaucoup pour votre intérêt et la pertinence de vos questions. Je vous souhaite le meilleur dans cette étude, dont le questionnaire trahit le sérieux et la qualité. L'intérêt du sujet est absolument essentiel dans une telle niche musical [*sic*], et je vous remercie de vous être intéressée à Hyver. A bientôt, bon courage!

**Entretien du 19 février 2025 avec Jordan Whiteman,
auteur de *Dark Dungeon Music: The Unlikely Story
of Dungeon Synth*³⁷**

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Can you introduce yourself (region, age, job, studies, hobbies, musical tastes, other musical projects, ...)?*

Jordan Whiteman : I am a music enthusiast and archeologist/archivist from the United States. Throughout my life, I have been a fan of various styles of punk, metal, hardcore, shoegaze, and many other styles of music.

M. D. : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient? Is there such a thing as “true” dungeon synth?*

J. W. : Dungeon synth is the cultural manifestation of black metal in electronic music ; more specifically, dungeon synth is dark, melodic keyboard or synthesizer music, generally made by one person, with aesthetics and subject matter borrowed exclusively from black metal. I personally do not feel that « true » dungeon synth is a real thing ; a piece of music is either dungeon synth or it is something else.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

J. W. : My first brush with the genre was discovering Burzum’s prison albums when I was a teenager, but I actually didn’t like it very much at that time. I was more interested

³⁷ Whiteman, Jordan, *Dark Dungeon Music: the Unlikely Story of Dungeon Synth*, Royaume-Uni, Cult Never Dies, 2025.

in metal and I could not connect with those albums at that time. My second time, I was searching for a black metal demo on YouTube in 2016 and in the suggested search results was the video for Thangorodrim's « Taur nu Fuin ». Discovering dungeon synth then, at that time, changed my life. It was like discovering a part of yourself you never knew existed, like some kind of epiphany.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, online activity, going to concerts, ...)?*

J. W. : I started a record label called Ancient Meadow Records in 2017 and operated it for several years before stopping in 2024. During those years, I heavily invested my time into music archeology and archiving the origins of the genre from the early to late 1990s. Of course, the longer you spend with something, the more people you connect. I have located and discussed this music with hundreds of people who have made dungeon synth, many of them people who were there and making it in the 1990s. I have attended nearly every live dungeon synth event to date, beginning with the second (first festival size) Northeast Dungeon Siege in 2019, Dungeon Siege West in 2019, Dark Dungeon Festival I and II in Belgium, Great Lakes Dungeon Siege, and many more.

M. D. : *What do you think of the current dungeon synth scene (criticisms, positive aspects, evolution, ...)?*

J. W. : I think « scenes » are inherently antithetical to genres like black metal or dungeon synth. They're just not styles of music that are conducive to socialization. That said, it isn't inherently bad that there is a « scene » regarding dungeon synth. I guess it's fine if people want external validation for their music. It also makes it easier to locate specific people or connect with other people who are interested in the same aspects of the genre as me. The modern scene is dramatically divided into two vastly different perspectives on the music : 1) a camp who perceive dungeon synth as a general, loose genre based on fantasy and medievalesque music, and 2) the other camp

who believe dungeon synth is not inherently about themes of high fantasy and is more accurately depicted as a manifestation of black metal without traditional black metal instrumentation. The first camp espouses a non-specific definition of dungeon synth that is fluid and open-ended, permitting a wide berth of projects to qualify as examples of the genre, while the other camp asserts that genres of music are static and not subject to evolution, and dungeon synth is a very specific genre.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene?*

J. W. : I have been a fan of black metal since I was a teenager, more than 20 years now. I have no meaningful connection to any local black metal scene as I live in a secluded part of the world where a local music scene of any kind doesn't really exist.

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

J. W. : The origins of the genre are thankfully fairly easy to isolate. The genre began with the publication of Mortiis' « The Song of a Long Forgotten Ghost » in 1993. There are some other projects which were released slightly earlier, but none of them had any meaningful [*sic*] connection to black metal. There are many, many projects associated with early dungeon synth which directly praise Mortiis as their inspiration essentially immediately after he began to publish music. Black metal albums of the late 1980s and early 1990s enthusiastically embraced the notion of « introductions, interludes, and outros » played on keyboards or synthesizers. In tandem with Mortiis through the 1990s, essentially any legitimate black metal record had to have either an intro, interlude, or outro of music that we now call dungeon synth, sometime even entire songs or sections of albums. This is how the sound of dungeon synth was concretized through the 1990s. Some artists and fans will cite Jim Kirkwood's early albums or Danzig's « Black Aria » record as pre-Mortiis examples of the genre, but I have never found any mention of either of those albums (not even Danzig in the context

of his band) in any zine, nor cited as an inspiration by any artist retroactively called dungeon synth from that era³⁸.

M. D. : *According to you, which dungeon synth artists and/or albums are important for each decade (1990, 2000, 2010, 2020)?*

J. W. : 1990s - Mortiis, Depressive Silence, Gothmog, Solanum, Cernunnos Woods, Lamentation, Wongraven, Pazuzu, Summoning, Mournlord, Valar, Druadan Forest, Wind, Dolch, Casket of Dreams, Shadowcaster, Secret Stairways, Corvus Neblus, Erevos, Forgotten Pathways, Arthame, Gonfanon, Cemetery Fading, Grabesmond, Lunar Womb, Sagenhaft, Maelifell, Arden, Equitant, Funerary Call, Black Wailing, Dark Forest, Mimir, Arcana Liturgia, Dark Funeral, Golden Dawn, Grim, Empire of the Moon

2000s – Vinterriket, Emperor of the Forest, Mittwinter, Uruk-Hai, Mitternacht, Moloch, Jääportit, Myrrdin, Elffor, Skuty Lodem, Valscharuhn, Gromoslaw, Arthur

2010s – Thangorodrim, Old Sorcery, Old Tower, Sequestered Keep, Shadow Dungeon, Erythrite Throne, Murgrind, Khand, Arthuros, Til Det Bergens Skyggene, Coniferous Myst, Erang, Grimdor, Forgotten Kingdoms, Barak Tor, Seregost, Balrog, Sombre Arcane, Weress, Blood Tower, Örnatorpet, Taur Nu Fuin, Algiz Dawn, Fogweaver, Moth Tower, Vaelastrasz, Lila Starless, Gargoylium, Henbane, Sceptre of the Fading Dawn

2020s – Ghoëst, Lone Sentinel, Forgotten Lore, Frostgard, Sourcerior, Mourn Gate, Nekromancer, Elminster, Obsidian, Ancient Iron, Valen

³⁸ J'ai pu trouver une mention de *Black Aria* (Glenn Danzig, *Black Aria*, 1CD, Plan 9, PL9-CD 11, 1992.) comparé à *The Song Of A Long Forgotten Ghost* (Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.) dans le premier volume de *Descent Magazine* (O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent Magazine*, vol. 1, Seattle, mai 1994, p. 13, p. 22.). (Note de Maëlle Destexhe.)

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that?*

J. W. : This is an accurate assessment of the genre. The first wave of dungeon synth is generally accepted as being 1993-2001. The second wave is a period of time from 2000 to 2011. This period is the most sparsely documented, but it's likely that many, many examples of dungeon synth exist from this era that simply have not been correctly categorized on sites like Discogs, or they have been lost to time entirely. The third wave is the period from when the term « Dungeon Synth » was created in March, 2011 up until around 2016-2018. That era is loosely called the « Revival Era » and was a very productive period of time for the genre. Many very visible modern artists such as Old Tower, Thangorodrim, Erythrite Throne, and others emerged from that era. Though it is not called this, most projects coming out today represent the « fourth wave » of dungeon synth, or what is more readily called « Post-Dungeon Synth ».

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

J. W. : No, I don't think dungeon synth specifically has a political element to it. In fact, I think adding politics to dungeon synth violates the very nature of the genre as an escapist or anti-modern form of art.

Maison de disques

M. D. : *You told me Ancient Meadow Records is on a hiatus. Can you still tell me about your label's activities (creation, objectives, organization of events, artist selection process, ...)?*

J. W. : Of course. Ancient Meadow is on hiatus for now, but I suspect I will return to it someday. I started Ancient Meadow Records in the summer of 2017. My first releases date to the late summer or early autumn of 2017. Over the course of 7 years, I released more than 185 titles on cassette, CD, and vinyl. When I started the label, I had zero expectations for the label. I just wanted to participate with this music in some tangible way. As for artists, I just sought out the stuff that I liked to listen to and asked

artist if they were interested in working together. Though my reputation usually precedes me and I am known for an affinity for the really black metal oriented dungeon synth, my label shows a much different story. There is a very diverse range of artists on my label including many more typical examples of dungeon synth, but also several examples of fantasy synth, dark ambient, and other genres.

Être un « archiviste » de dungeon synth

M. D. : *I use the term “archivist” to refer to your work as a “historian” of dungeon synth. What term do you prefer using to refer to this type of work that you do? And does this work entail other aspects?*

J. W. : I don’t have any real preference. I refer to myself as an archaeologist because I’m mostly interested in locating/tracking down/digging up old examples of this music from the 1990s. I am fascinated by all the examples of this music that are out there but have never been « discovered », or have been totally forgotten over all the years.

M. D. : *What made you want to research the history of dungeon synth?*

J. W. : I’m honestly not sure. My youth coincides with dungeon synth (1990s), so I have a great love of that decade. I’m just attracted to it for some reason. I also love black metal, so that connection really speaks to me since the second wave of black metal was also such a controversial thing in the 1990s. There’s just some element to dungeon synth, some kind of magic that I cannot put into words that makes it so interesting and mysterious. Tracking down all the old relics of this music – tapes, fliers, stories, and more – it’s such a thrill to do it. Nothing feels better than finally uncovering an old project and figuring out who it belonged to or locating a tape you were certain was lost forever. I also have this sense that there is so much more to the history of this music that simply isn’t being discovered quickly enough because there aren’t enough people scrutinizing the past. It’s a very specific field of interest, so there’s always so much work to do with so few people interested in it.

M. D. : *Can you tell me why the work of archivists is important for dungeon synth, or for music history in general?*

J. W. : I don't think I can honestly say there is an important reason for music archaeology, but I think there are noble reasons for it. Documenting the past, keeping that historical record ever present in the future allows us as fans to continue paying respect to the efforts of people that came before us. It gives a way to discover music we would otherwise miss if someone didn't take the time to document and preserve it. It gives artists a repository of information and inspiration that they can listen to and work from when creating their own music. It also gives us solid foundations for categorizing art in a sensible and fair way that doesn't disrespect anyone's efforts.

M. D. : *What methods do you use to uncover forgotten/obscure dungeon synth releases or elements of history (digital archives, physical media, community, databases, interviews, ...)?*

J. W. : Mostly, the work is investigative [*sic*] in nature. It is a lot like being a private detective. I spend a lot of time trying to locate people and ask them questions. I may find a scan of some old zines and find a reference to a project I have never heard of inside one of them. Then, I would begin to locate the editor of the zine to ask them if they remember anything about the project, if they remembered reviewing the project in their zine, receiving a tape or CD from the person behind the project, et cetera. If that doesn't produce any viable information, I move on to scouring the internet for any references to the project. This often means using the Wayback Machine/Internet Archive to browse old user-generated pages on sites like Tripod, Lycos, Angelfire, or Geocities for references to the project or any information about it. It's like assembling a puzzle. I search for the pieces that fit and provide a clearer picture of what the project was, who it belonged to, if there were other releases, et cetera. A lot of the work is using context clues to locate more information or find potential new leads for information.

There's also the « archival » aspect where I try to document old projects, their releases, and other information about the music. There aren't a lot of places online where this

sort of information exists and is persisted for the public to see. The most common place is Discogs. Other than that, a lot of it just exists in my cloud storage drives to protect it from loss. I'll have to decide how to present it all to the public some day.

M. D. : *What role does the internet (Bandcamp, YouTube, social media, forums, ...) play in your work as an archivist? How does the digitization of dungeon synth (i.e. artists only publishing their releases online) impact the work of archivists? How does the growing amount of dungeon synth artists/releases impact your work?*

J. W. : The internet is great for all of its conveniences : fast communication, file sharing, and dense archives of information from essentially the very beginning of the internet. If I were doing this work in the 1990s, I would have to write letters to people asking for information and then wait for their replies, I would have to request xerox copies of things relevant to my searches and hope that people would bother to provide them, and I would be limited only to tangible sources as the internet in that era wasn't at all like the internet we have today. In this way, the internet is an invaluable tool to the archivist. Thanks to people archiving and scanning their own collections, I can reach out to them and we can compare notes and discuss projects at an unprecedented rate, far faster than ever before. Still, I prefer to work with primary sources : original copies of zines, tapes, fliers, and so on. Nothing is more accurate than the source material.

With regard to how many artists and releases are coming out, I just can't pay attention to it. There's just too much and most of it can only tenuously be called examples of dungeon synth.

M. D. : *What are the challenges in researching dungeon synth (lost artists/releases, incomplete records, ...)?*

J. W. : With regard to the old material I am interested in, the biggest challenges are time and missing information. These challenges are the result of the fledgling internet

in those days. There just wasn't a great way to digitize and store a lot of information. Internet access and home computers were also expensive and very limited in capabilities. So, in the formative days of this music, the genre existed essentially only on paper in the form of zines, fliers, and letters between fans and artists, and on D.I.Y. cassette tape releases sold directly by artists or traded among fans.

Over the decades, a great deal of these materials have been lost to time, so even just locating these materials is difficult. Often times, I have to buy old, rare D.I.Y. fan zines and just hope that there is useful information inside. Sometimes it works out and there is lots of information on projects that are considered « lost » or totally unknown, and other times there's only information about more widely known projects, so it isn't helpful.

There are cases where a project might be known to exist, and even a person known to have a tape or CD belonging to the project, but that person is unwilling or unable to share the music. Sometimes people don't have the necessary equipment to digitize the music or a scanner to digitize the inserts or whatever other materials they may have about the project. In other cases, people know that they have an extremely rare cassette or zine and are unwilling to sell it to an archaeologist or interested person

M. D. : *Can you describe the role of the dungeon synth community in your archival work (collaboration with other archivists, contacts with artists, help from fans, ...)?*

J. W. : This is a very, very obscure interest. The whole genre of dungeon synth is small, very small, and has a very limited number of people actively participating in it. Of that very small number of people, an even smaller number of them are actively interested in researching and focusing on the past. I would estimate there are 10 such people as myself across the globe who are interested in archiving and curation of the « old stuff » from this genre.

As such, we all know each other, even if loosely, and we all often coordinate in some way. Fans of dungeon synth seem mostly disinterested in the historical element of the genre, so the community at large is really not a very important element in this kind of

work. It's really the personal relationships formed between people who have common interests that make this kind of work possible. Those of participating in « dungeon synth archaeology » often share information, scans of inserts, dubs of tapes, and scans of zines to help each other in our discovery.

M. D. : *Has your perception of dungeon synth changed since researching it?*

J. W. : Drastically. When I discovered dungeon synth, I thought itw as [sic] one thing but after I spent a few years really learning about the history of the genre and its origins, my perception of what dungeon synth *is* changed dramatically. Deep research of the genre's history has showed me just how specific and refined of a genre dungeon synth truly has been over all these years.

M. D. : *Is there a discovery that you are most proud of? Can you talk about it?*

J. W. : I have unconvered [sic] several lost projects and releases over the years, but I think I am most proud of « The Dark Funeral – The Awakening », (not the Swedish black metal band, but a Danish project by the same name). For many years, the project has been known to fans and the second demo tape from the project has been circulated online, but the first demo from the project had been not been recovered and the person who created the project had never surfaced online to claim their work.

I was able to locate 1 of 10 original copies of the demo made in 1993. It was released in very close proximity to Mortii's « The Song of a Long Forgotten Ghost ». The process to locate a copy took months of exchanging messages and mail with a member of a rather famous black metal band who was a childhood friend of the person behind « The Dark Funeral ».

Entretien du 24 février 2025 avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Can you introduce yourself (region, age, job, studies, hobbies, musical tastes, other musical projects, ...)?*

Anton Virdeus : I come from a small region in Sweden named Värend where also my name comes from. A “vird” is a person from Värend and it has been latinized. I’m 30 years old and have been obsessed with Black Metal and what is today called Dungeon Synth since 2005. Immediately after my discovery of this music I started playing guitar and keyboard and it has been what I do ever since.

M. D. : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient?*

A. V. : Dungeon Synth is the merging of Black Metal values and sounds found in Post-Industrial genres such as Dark Ambient and Neoclassical Darkwave. Dark Ambient itself is a mostly non-melodical genre creating a soundscape while Dungeon Synth takes a more Neoclassical Darkwave approach to melody combined with certain elements, values and ideals of Black Metal.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

A. V. : My older brother introduced me to early Burzum and other Black Metal acts such as Darkthrone and via that route it did not take long to discover Burzum’s Dungeon Synth albums and artists such as Mortiis. My first impressions were simply that this was “keyboard black metal” which I was used to hearing from intros and outros on Black Metal records. It was not until 2007 when I heard Hate Forest – Temple

Forest that I understood that this thing can also be used to reach down deeper into more hypnotic and meditative places than what was being done with guitars while still feeling like Black Metal.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, connection with the public, online activity, concerts, ...)?*

A. V. : To me there's more than one scene in Dungeon Synth. Just like how Black Metal had scenes more or less based on countries of origin there's a huge American scene that I think is very different from the European scene and especially from the more local Swedish scene I grew up in. But we are well aware of each other [sic] because of the internet. There's been a slight americanization [sic] of the European scene because of some larger American acts that have served as an entry point for some people not coming from the European Black Metal scene. But I still feel that there are some differences in values, aesthetics and where we get our inspiration from. As a simple example, as a European something like old castles, ruins and medieval legends are things that are part of my regular life. It's realism for me. For Americans, their experience with things like that mostly comes from Fantasy media and this divide can really show itself in how we draw inspiration from those things.

M. D. : *What do you think of the current dungeon synth scene (criticisms, positive aspects, evolution, ...)?*

A. V. : There's absolutely a schism. Not only between continents but between those that have been here for long and those that haven't. Right now I can't say it's positive but I know that those of us that have been here for decades will still be here decades later while the people following a trend will have found a new trend to follow.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene, and what impact does it have on your projects?*

A. V. : It's my home and my religion and it has all the impact on everything that I do. It can't be separated [*sic*] from what I am. It's good for communication [*sic*] to use words like Dungeon Synth scene to but to me it's just an extension of the Black Metal scene. They are one and the same.

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

A. V. : I think it's definitely agreed upon that Mortiis is the beginning of Dungeon Synth as a music not surrounded by Black Metal songs. You can of course draw it further to intro songs on Black Metal demos or if you really want to you can probably find similar expressions earlier than that all the way to the invention of music but I don't think that serves any purpose because it was the combination with Black Metal that made it a new thing.

M. D. : *According to you, which dungeon synth artists and/or albums are important for each decade (1990, 2000, 2010, 2020)?*

A. V. : 1990s: Mortiis, Burzum, Gothmog, Depressive Silence, Forgotten Pathways, Lamentation, Wojnar, Lord Wind, Cernunnos Woods, Equitant. 2000s: Forest Silence, Hate Forest, Infamis, Vinterriket. 2010s: Til Det Bergens Skyggene, Lord Lovidicus, Gvasdnahr. 2020s: I would have to wait a few years to answer this but the ones that have had the biggest impact on me are Funeral Requiem and Klävitt, Klävitt...Skogen Evigt Eka. And I think Erythrite Throne has been prolific this decade.

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that?*

A. V. : There's definitely been some technological advances since the 90s that has colored how things sound and are made but in the end I think that Dungeon Synth is just Dungeon Synth and has a particular sound and later deviations from that are not expansions of what Dungeon Synth is it's just a new thing. Someone trying to make Jazz music on a kazoo does not change what Jazz is or how we define it.

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

A. V. : Absolutely. It has inherited extremism from Black Metal. This often shows up not only as longing for times past but as hatred for the modern world, misanthropy and anti-abrahamic [*sic*] sentiments. There's also a religious aspect to it. Satanism, Paganism, Nature worship and things of that sort is not uncommon. Certain forms of politics is common in some local scenes such as the Polish one but I don't think Dungeon Synth has a compass that points in any certain direction. We are extreme people with extreme views and we are bonded together not because we agree on something but because of the extremism of our beings itself. We connect by how we think about the world not about what we think.

Les projets Ghoëst, Mournbound et Navgolokh

M. D. : *You told me you had a few projets, including Ghoëst, Mournbound and Navgolokh. I will just say "Ghoëst, etc." in my questions, for it to be easier, but you can obviously talk about your other dungeon synth projects too.*

Do you have any other dungeon synth projects than those three? How do you define Ghoëst, etc.? Do your projects correspond to the definition of dungeon synth, or do you bring an original twist to the genre?

A. V. : I've had several projects dating back to 2006 some of which would be called Dungeon Synth today but it was not until a few years ago that I decided to focus mainly

on it and try to bring my own vision to it. Some of my modern projects such as Navgolokh references the 90s spirit but I always try to make it my own. Other projects such as Ghoëst are more about doing something completely different while still having said spirit. As I described earlier Dungeon Synth has taken a lot of its components from Neoclassical Darkwave with a heavy emphasis on the Neoclassical. With Ghoëst I wanted to see what would happen if I explored the Darkwave part of it instead because it's a form of music that I enjoy. The reason why I think it works is because all the components already existed in the 90s they had just not been combined in that way before. It's something new but it feels true to what the original intentions of the music was. A road that existed but was never really taken.

M. D. : *Can you tell me about the creation of Ghoëst, etc. (date, motivations, objectives, ...)?*

A. V. : Ghoëst was created in 2021 with the intentions of combining the slow Darkwave of Lycia but in a repetitive [*sic*] and hypnotic format like the Dungeon Synth albums made by Hate Forest and Burzum.

M. D. : *Can you tell me about the themes running through the projects Ghoëst, etc. (concept, track/album titles, project name/pseudonym, visuals, ...)? If so, can you tell me about the message(s) you want to get across, the story(-ies) you want to tell with Ghoëst, etc.? If you play a character in your projects, can you describe it?*

A. V. : There were some things I felt were unexplored in Dungeon Synth. They had always been there in the music but not at the front. I'm speaking about things like sadness and death. With the first 18 songs I wanted to tell a story through alliteration in the song titles of a sad spirit on a journey through a majestic world. It's a story about suicide and an afterlife different from this world.

M. D. : *How important do you think the visual dimension is in dungeon synth in general, and for *Ghoëst*, etc. in particular? Can you tell me about the visuals (covers, booklets, merchandising, ...) of *Ghoëst*, etc. (themes, who makes them, ...)?*

A. V. : Visuals are extremely important in Dungeon Synth and especially if the music is fully instrumental but it doesn't have to look professional or be complicated it just needs to make you feel something. Many times simpler is better. I make the artwork and merchandise myself for the most part with some input on the layout of physical albums with the labels that release them. The more time passes the more I lean towards minimalism because it can say just as much or even more as something more elaborate.

Composition et production musicale

M. D. : *What is your musical background (instruments, music theory, note reading, self-taught, ...)?*

A. V. : At the same time my older brother introduced me to Black Metal he had played guitar for a year or so and I started playing his when he was not at home until a year later when I got my first guitar. I've always just experimented with things until it sounds like how I want it without any real training. I've attempted to go to music school but I always felt like it removed my individuality so I dropped out. Even basic things like how to hold a guitar pick. I hold mine "wrong" but that's just how I do it and it works for me. I got a real keyboard around the same time as the guitar but I've always had toy keyboards growing up that I played. Then in my early teens I started playing in bands with other people and learned how to play the drums. I don't really know any music theory or note-reading.

M. D. : *What gear do you use to compose music (instruments, computer, keyboards, DAW, VST, ...)? Be as specific as you would like, but I understand if you do not want to reveal your recipe ;-)*

A. V. : I use only gear from the 90s because of their specific sound. There's something fragile and beautiful in these early sample-based instruments. It just can't be replicated

and to me it's as important as a distortion pedal would be in Black Metal. It doesn't automatically make it sound good and you could make something extremely modern with it. It just makes the process a lot easier and it inspires me to use the technology that was available. With computers it's so easy to go overboard with infinite amounts of tracks and samples that sounds like real instruments and not like a keyboard. But to make *Ghoëst* something different and force me to make music in another way I decided to use 80s gear instead. Mainly the Yamaha DX7 for melodies and bass and the Kawai R-50e for drums.

M. D. : *Can you describe your composition process (time required, alone/with others, studio/home-studio, ...)?*

A. V. : I start by sitting down and pressing record and play something and build the first part of the song. If the first minute of the song doesn't feel right I just scrap the whole thing and start over again until I have something that inspires me to go on. I try to make a song from start to finish in a single day and two at most because I want to capture what I am feeling then and there. I've never liked working on something a little here and there over a long period of time. I'm not trying to write the best song ever I am trying to take what I feel that day and turn it into sound. In a sense *Ghoëst* is almost a diary.

M. D. : *Can you tell me about your influences/inspirations (musical, visual, aesthetic, literary, historical, artistic, ...) for *Ghoëst*, etc.?*

A. V. : It has just been taking elements of things I enjoy and try to use them for something that is meaningful to me. *Ghoëst* is entirely based on musical inspiration and all the other parts have been unconscious [*sic*] decisions that makes me feel something. As said before my musical inspirations have been Lycia, Hate Forest, Burzum and even a modern project named Hauntefaerie. The choice to use alliteration in the beginning stems from my interest in old Norse [*sic*] poetry and the visuals come from a nostalgia of an earlier time that I feel when I see old ruins and castles.

Diffusion

M. D. : *In your opinion, is dungeon synth suitable for live performance? What importance do you attach to live music in *Ghoëst*, etc.?*

A. V. : I wouldn't personally play live or attend a live show because this music is something personal to me. Something almost religious. I want to keep it this way because seeing it performed by a person removes some of the mystery for me. I think that's important to other people as well and a way to combat this is by removing ones [sic] face either by corpse paint, masks, cloaks and so on. Dungeon Synth is not about the person who makes it it's just about the art itself.

M. D. : *Can you tell me about *Ghoëst*'s, etc. distribution path (self-publishing, sending demos, contacts with labels, ...)? How did you go about getting your music published on Dungeons Deep Records, Dark Dungeon Doom Productions and Forsaken Relics for example?*

A. V. : I've always just made my music available online for near free and have been lucky enough for labels to reach out to me about releasing my music. I think they can hear that the music means something to me and because of that it means something to the listener as well and that can be rare.

M. D. : *Can you tell me about the distribution of *Ghoëst*'s, etc. music online (platforms, management, ...) and in physical format (which formats, online/physical sales, personal or label's choice, ...)?*

A. V. : Distribution has always started with Bandcamp and then have labels release tapes of my music via their websites. There was a high demand on tapes which led certain labels to take the risk to start pressing the music on more expensive formats such as vinyl and t-shirts. Most of the sales have been online but the labels I work with bring my things to sell at festivals that they attend. They take care of all sales of phsyical [sic] products.

M. D. : *What is the most important source of income with Ghoëst, etc. (concerts, music in digital/physical format, merchandising, ...)?*

A. V. : Bandcamp definitely. I've always tried to make sure that people can get download codes for free and I think that in return many people decide to donate as a way of saying thanks. It's not enough to live on but it's enough re-invest in buying more gear to help me make more music. Labels also help of course but we are still stuck with the 2010s thinking that 300 copies of a tape is a very large pressing which it of course is for the label that is taking the risk to manufacture them but I do think we are at a point where 500-1000 copies could be made for certain projects and sold instead of doing a second or a third or fourth pressing.

Être un « archiviste » de dungeon synth

M. D. : *I use the term "archivist" to refer to your work as an "archaeologist"/"historian" of old or unknown dungeon synth releases and history elements. What term do you prefer using to refer to this type of work that you do? And does this work entail other aspects?*

A. V. : I think of it as musical archeology and archiving is what you do after you've discovered something. Not all Dungeon Synth archeologists want to archive their findings publicly which means a lot of material is hidden in their collections and if you know them you might get a download link.

M. D. : *What made you want to research the history of dungeon synth and dig up releases?*

A. V. : Just the whole idea that somewhere there is something I love and something that feels like it was made just for me could exist out there without anyone knowing or remembering that it was ever made.

M. D. : *Can you tell me why the work of archivists is important for dungeon synth, or for music history in general?*

A. V. : It's extremely important in Dungeon Synth because the art had many names (or no coherent name) so it was very hard to find more of it. Paradoxically it had a name in many of our minds: Black Metal. This means that lots of the things we think of as Dungeon Synth is sitting in someones [sic] Black Metal tape collection without the person knowing it's a different form of it.

M. D. : *What methods do you use to uncover forgotten/obscure dungeon synth releases or elements of history (digital archives, physical media, community, databases, interviews, ...)?*

A. V. : The easiest method by far is to look at things that have been cataloged on websites such as Discogs but assume that it's not cataloged correctly. You can do this by filtering by things that are tagged as Black Metal but also Electronic. There are thousands of those things and you have to check if it has ever been uploaded anywhere or you just have to buy a copy if you find one for sale and listen to it and see if it is Dungeon Synth. Buying old fanzines is just as fruitful. There can be interviews, reviews or advertisements [sic] for uncataloged [sic] things you have never heard of that is described as keyboard, atmospheric, ambient or something of that sort and then try to find a copy of it to buy. Sometimes uncataloged [sic] things come up for sale that are just called Black Metal so you also just have to take a chance and buy it because it can be Dungeon Synth. It's an expensive hobby and it can take years to ever see a thing for sale that you suspect could be Dungeon Synth. There are hundreds of projects out there that we know exist but finding them are [sic] impossible either to them being rare or just having been a digital album uploaded to a Russian internet forum in 2002 that is now dead.

M. D. : *What role does the internet (Bandcamp, YouTube, social media, forums, ...) play in your work as an archivist? How does the digitization of dungeon synth (i.e. artists only publishing their releases online) impact the work of archivists? How does the growing amount of dungeon synth artists/releases impact your work?*

A. V. : The internet plays a big part. Not always in finding the name of a project because something that only existed a month in 1996 is rarely mentioned online but it plays a part in buying people's tape collection or fanzines that they have for sale to go through in search for clues. Archiving is not really affected by the growing amount of Dungeon Synth releases because that word wasn't coined until 2011 so if something is outright called Dungeon Synth it's either modern or already cataloged. But the archiving of new discoveries is done through the internet by adding releases to discogs [sic] that weren't there and sharing the audio with youtube [sic] channels so people can hear it. Most of the things you find are either mostly Black Metal or some other form of Electronic music made by a Black Metal musician and those things get digitized [sic] and shared with other archivists to write them off the list.

M. D. : *What are the challenges in researching dungeon synth (lost artists/releases, incomplete records, ...)?*

A. V. : The use of unusual terms to describe the music in the past does not help but you quickly learn how to read between the lines. But most of the challenge boils down to the demos being made in very limited numbers. 10 copies made and sent out only to friends is not uncommon [sic] and the thing only ever being mentioned in a small local fanzine does not make it easier if it was ever mentioned at all. The use of pseudonyms in Dungeon Synth also makes it hard to track down the person that made the music so you can't ask them if they ever did more albums or had friends that did or have tape-traded in the past so they have more in their collection. Sometimes you do find a person and they say they only ever made 5 copies of their album that they gave to their friends but they no longer remember which friends and they have lost their personal copy.

M. D. : *Can you describe the role of the dungeon synth community in your archival work (collaboration with other archivists, contacts with artists, help from fans, ...)?*

A. V. : The Dungeon Synth community is, like most ones, mostly full of people that are either focused on consuming or creating. Finding forgotten tapes is done by a few people that are mostly anonymous to the rest of the community. Even still I think the search is an integral part of Dungeon Synth itself. Finding things you didn't know existed. Not everyone searches for the completely forgotten but many search to find the youtube [*sic*] channel that uploaded a low-quality rip 15 years ago in a video that only 46 people have seen since.

M. D. : *Has your perception of dungeon synth changed since researching it?*

A. V. : No, it's always been a journey through the mysterious and forgotten.

M. D. : *Is there a discovery that you are most proud of? Can you talk about it?*

A. V. : I discovered that the musician from Pagan Rites (a reasonably known Swedish Black Metal band) had made several Dungeon Synth demos in the 90s with one of them even having Mortiis involved [*sic*] because they lived in the same city. This has all the components of being something we should have known about before but it was simply forgotten to time.

Entretien du 7 avril 2025 avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Pouvez-vous vous présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

Stéphane F. : Je suis originaire de Moselle et y vis toujours, après des études (DUT Métiers du Livre + Maîtrise de Lettres modernes) et quelques années à Nancy (Meurthe-et-Moselle). J'aurai 45 ans cette année. Je suis fonctionnaire territorial, plus précisément agent de conservation du patrimoine (employé de bibliothèque, pour dire ça de manière compréhensible). Mes goûts musicaux couvrent quasiment tous les genres musicaux même si au quotidien j'écoute essentiellement du post-punk et du rock gothique (Sad Lovers and Giants, Eyeless in Gaza, The Cure, Joy Division, Section 25, Danse Society), ou de l'electro/techno (Front 242, Carl Craig, Dopplereffekt, Juan Atkins), ou encore de la pop-rock au sens très large (Pet Shop Boys, Kate Bush, The B52's, Hole, The Stranglers) – plus rarement de la musique industrielle (Throbbing Gristle, Whitehouse, Atrax Morgue), du metal (Iron Maiden, Slayer, Sodom, Ha Lela), du neofolk (Current 93, Sol Invictus), du jazz (Pharoah Sanders, Ornette Coleman). Je n'écoute en fait à peu près pas de dungeon synth, ni contemporain, ni de la « grande époque », en dehors des quelques projets que je connaissais alors, comme Wongraven, Pazuzu, Mortiis, Die Verbannten Kinder Evas... que je réécoute de loin en loin, quand j'ai de rares accès de nostalgie. J'écoute également la musique de gens que je connais personnellement comme Garvalf qui est un ami depuis plus de 25 ans. Concernant mes autres projets musicaux j'en ai eu un certain nombre, dans de nombreux styles musicaux, ces vingt dernières années, mais cela ne me semble pas pertinent d'en parler ici.

M. D. : *Comment définissez-vous le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

S. F. : Le terme « dark ambient » était l'un des termes utilisés à l'époque pour ce que l'on appelle aujourd'hui dungeon synth (je l'ai moi-même utilisé) mais c'était tout-à-fait impropre. Le dark ambient est une musique essentiellement fondée sur des textures sonores (produites par un synthé ou sous forme de samples) et non sur des instruments classiques ou folk (par exemple) imités par des synthétiseurs, ni sur des mélodies, comme l'est en revanche le dungeon synth. Le dark ambient peut contenir des bribes de mélodies mais on est parfois pas loin de l'atonalité ou du bruitisme. À vrai [sic] aussi le dungeon est souvent aussi... moins « dark » que le dark ambient. Beaucoup de démos ou d'albums de DS, même sorties par des artistes du monde du black metal, sont curieusement gentillettes (Maelifell n'a d'ailleurs rien de « dark ») à côté des productions de groupes comme Lustmord ou Ain Soph. S'il fallait définir le dungeon synth, ou en tous cas le décrire à quelqu'un qui n'y connaît rien, je dirais que c'est de la musique médiévalisante ou folkisante, parfois très mignonne, parfois sombre, ou essayant de l'être, mais toujours très naïve, jouée sur des claviers des années 90 reproduisant avec assez peu de fidélité les sons des instruments organiques ; le tout étant influencé par le moyen-âge [sic] réel comme par sa représentation plus ou moins fantasmée dans le monde des jeux vidéos, des jeux de rôles et du cinéma.

Ce qui signifie qu'un album de musique médiévale ou pseudo-médiévale jouée avec des banques de samples à la fidélité absolument parfaite n'est pas, stricto sensu, du dungeon synth. Le groupe Arcana, par exemple (chez Cold Meat Industry) n'est *pas* un groupe de dungeon synth. Dead Can Dance n'était pas non plus un groupe de dungeon synth. De même qu'un album de pur dungeon synth sur le plan musical mais qui traiterait d'invasions zombies dans le monde contemporain, ou bien de Star Wars, ne serait pas non plus du dungeon synth, à cause de sa thématique. Cela peut paraître restrictif (et cela provoque parfois quelques débats acides dans le milieu) mais c'est la rançon du fait d'avoir un nom ; quand le dungeon synth n'avait pas de nom, dans les années 90, et qu'il n'y avait que des groupes ou des projets solos, généralement issus du monde black metal, qui faisaient absolument ce qu'ils voulaient (et de fait, il n'y a que peu de rapport musical entre Mortiis, Pazuzu et les morceaux ambient de Burzum) et que personne n'y voyait une « scène » mais simplement une réalité secondaire de la

scène black metal, alors la liberté artistique était totale. À partir du moment où l'on dit « cette scène existe et elle a tel nom, et voici le catalogue des albums qui la définissent » on met inévitablement des limites. J'ai un rapport ambivalent avec ça. Il y avait aussi à l'époque une porosité musicale, visuelle, thématique, sociale, avec les scènes gothiques et industrielles (Mortiis a été produit par un label dédié à ce genre-là et a joué sur scène avec des groupes purement indus) qui me semble ne plus exister aujourd'hui que la « scène » a un nom et une conscience propre. C'est un appauvrissement.

Il y a un autre critère, qui n'est pas thématique ou musical à proprement parler ; c'est le fait que le côté lo-fi, musicien amateur, mauvais synthés, etc, du « dungeon synth » originel est lié à l'incompétence ou au manque de moyens financiers des musiciens, et en *aucun cas* un choix esthétique – si mes parents m'avaient mis une station Pro Tools ou un Korg Triton sous le sapin à Noël, je les aurais utilisés avec joie, et j'ai la conviction absolue que ça aurait été le cas pour tous les musiciens du genre. C'est d'ailleurs ce qu'ils ont fait pour la plupart quand du meilleur matériel est devenu abordable. Le son « dungeon synth » est donc accidentel, de ce point de vue. Il est lié aux conditions des années 90, de la même manière que la techno de Detroit a le son qu'elle a parce que les artistes qui l'ont créée utilisaient du matériel vieillot pour leur époque, mais bon marché.

Cela signifie aussi qu'utiliser volontairement un clavier cheap des années 80 ou 90 pour faire du dungeon synth aujourd'hui est un non-sens, cela va à l'encontre de la réalité de l'époque qui était d'utiliser ce qu'on avait sous la main. Il faut en quelque sorte choisir entre « l'authenticité dungeon synth » et « le bon vieux son dungeon synth ». L'authenticité, de ce point de vue, en 2025 c'est probablement bien plus d'utiliser un séquenceur gratuit et des VST ou des banques de samples facilement trouvables sur le net – ce que font des projets que je respecte comme Shelob (qui vit à quelques kilomètres de moi, accessoirement).

En fin de compte, le « dungeon synth » est un genre zombie : il a vécu sa vraie vie, chaotique, improvisée, accidentelle, sincère, dans les années 90, et on peut toujours continuer à imiter ça *ad vitam aeternam*, parce que c'est hype ou par nostalgie sincère

de quelque chose que l'on a pas connu, mais cela n'a pas tellement de sens – et même aucun sens au regard de ce qui a rendu ce genre vivant et aimable à l'époque.

On pourrait encore ajouter une dernière chose, même si ça n'est plus valable aujourd'hui : les groupes des années 90 que l'on qualifie aujourd'hui de *dungeon synth* et qui sont « cultes » étaient absolument méprisés, considérés comme incompetents ou dotés d'un matériel trop médiocre pour être intéressants, par les amateurs de « vraies » musiques dark sérieuses, et AUSSI par une bonne partie du milieu black metal. La hype qui existe aujourd'hui autour du *dungeon synth* fait oublier cette dimension de « genre maudit » qui pourtant me semble être au cœur du genre, si tant est que ce soit un genre.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

S. F. : En 1996 le magazine *Metallian* a commencé à paraître en France et a été la porte d'entrée dans le black metal et le *dungeon synth* pour nombre d'adolescents de ma classe d'âge – j'avais découvert l'existence du black dans la presse metal à l'occasion de la mort d'Euronymous mais je n'avais aucun moyen de m'en procurer et ce n'était de toute façons [*sic*] pas une priorité. Ni le magazine ni ses fameuses compilations CD l'accompagnant n'incluaient directement de groupes « *dungeon synth* » (je mets des guillemets puisque le terme et donc la conscience de l'existence d'une scène unifiée n'existait pas) mais bien évidemment quand un groupe comme Summoning était interviewé, un amateur un peu curieux tombait très vite sur leurs side-projects Pazuzu ou Die Verbannten Kinder Evas. De plus, les VPC³⁹ comme Holy Records ou Adipocere qui faisaient de la publicité dans ce magazine vendaient des albums ET des cassettes démos de « *dungeon synth* ». J'ai d'ailleurs pu faire distribuer Arden par Holy Records à l'époque (alors qu'Adipocere n'en a pas voulu). Des VPC plus confidentielles comme Velvet Music International (basée en France elle aussi) en

³⁹ « VPC » est le sigle de « vente par correspondance ». (Note de Maëlle Destexhe.)

vendait même des dizaines, mélangées au reste. J'ai écouté des cassettes à l'époque dont il n'y a pour l'instant encore aucune trace sur Internet.

Concrètement j'ai été initié à tout ça par un ami, Xavier, qui est devenu plus tard l'autre moitié de Maelifell. Mais nous écoutions déjà du heavy metal ou des groupes comme Dead Can Dance depuis le collège et avons déjà envisagé de faire de la musique ensemble – Xavier, contrairement à moi, disposait d'un PC et écrivait de petits morceaux en General MIDI, qui sont d'ailleurs aujourd'hui l'essentiel de la face B de la première démo de Maelifell. Le « dungeon synth » ne nous a donc pas surpris en tant que tel, nous connaissions déjà l'existence de groupes utilisant des synthés pour produire des musiques médiévalisantes ou néoclassiques, ou pseudo-ethniques, etc – en revanche, la grande révélation qu'il a apporté, le grand choc, c'était qu'il était possible, permis, accepté, et même excitant, de faire ce genre de musique avec du matériel de seconde zone et des compétences musicales limitées voire quasi-nulles – à l'inverse de groupes comme Dead Can Dance qui étaient infiniment pro, avec de gros moyens et un gros label derrière eux. Les groupes de « dungeon synth » nous ont libérés exactement comme le punk dans les années 70 a libéré nombre de jeunes musiciens en leur faisant comprendre que le rock n'était pas réservé aux musiciens professionnels et virtuoses, et qu'ils avaient le droit de s'exprimer, le droit d'écrire des chansons et de les faire circuler, même s'ils ne savaient qu'aligner trois accords en s'enregistrant avec un magnétophone dans leur garage. J'imagine que les débuts du rap, avec l'arrivée des samplers, ont du ressembler à ça aussi.

M. D. : *Quelle est votre relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

S. F. : J'ai eu un certain volume de correspondance à la fin des années 90 / début 2000 (avec Garvalf, qui avait un projet nommé Anamnèse à l'époque, ou des français comme Stille Volk, Athanase, Kabbal Karma, Kirke Aske, Blutorden (side-project d'Osculum Infame), Helgrind, Epheles, Darkly Pale, Balam (Blème Euryale), Forn Draugost, Noctis, Ur Nord Germanisch – mais aussi à l'étranger, avec les deux membres de Summoning, avec Lucia de Grabesmond (épouse de Peter K. d'Abigor), Marion du groupe neofolk allemand Piloni, etc.

Mais je me suis progressivement, à partir de 1999-2000, tourné vers la scène gothique et post-industrielle / neofolk (le premier article sur Maelifell a d'ailleurs paru dans un magazine goth allemand), car j'étais lassé par la scène black et tout simplement parce que c'était en quelque sorte ma scène d'origine – j'ai commencé à écouter ces musiques là plusieurs années avant d'entendre ma première note de Mortiiis.

Il faut bien comprendre que comme la scène « dungeon synth » n'existait pas, je ne me suis jamais dit « je quitte la scène dungeon synth au profit de la scène gothique ». Ça a juste été la suite naturelle de ma carrière musicale. Et je pense que ça a été le cas pour pas mal de monde. En dehors de quelques fans hardcore de ce genre de musique, plus personne n'y a pensé entre 2000 et l'ouverture du blog d'Andrew Werdna – ce qui représente tout de même un paquet d'années.

2000 a aussi été le tournant du passage généralisé aux e-mails, aux forums, aux comptes ICQ ou plus tard MSN. Ça a été l'occasion de perdre certains contacts et de m'en faire d'autre. Pour l'anecdote j'ai d'ailleurs eu Ray Wells (Pazuzu) dans ma liste MSN, ce que je trouve encore aujourd'hui assez cocasse au regard du côté totalement obscur, mystérieux, inatteignable de ce genre d'artistes quelques années auparavant.

Pour parler de ma vie musicale actuelle, non, je n'ai pas de rapports avec « la scène » si ce n'est poster un lien de temps à autres sur un groupe Facebook, avec le vague sentiment de me prostituer – et en prime de le faire inutilement car cela ne génère à peu près aucun téléchargement ni aucune prise de contact, contrairement au système des flyers ou du bouche à oreilles, autrefois. De ce point de vue là on peut dire que l'underground est mort. Ce n'est plus un grand réseau de petits réseaux interpersonnels : c'est juste une gigantesque halle où chacun essaie de crier le plus fort pour attirer le chaland.

J'ai découvert le terme « dungeon synth » vers 2012 par l'intermédiaire de Félix, du projet black metal expérimental Murmuüre, qui est plus au fait que moi de ce qui se passe dans le monde de la musique... Cela faisait déjà longtemps que mes archives étaient en ligne ici ou là mais pour moi c'était de l'histoire ancienne, absolument morte (et je n'avais d'ailleurs plus d'activité musicale à ce moment de ma vie). J'ai écrit à Andrew Werdna pour lui signaler l'existence de mes projets et pendant quelques

années les choses se sont limitées à ça. Quelques offres de rééditions, que j'ai toujours refusées, puis un jour un mail de Jordan Whiteman, pour figurer dans son livre.

Mon activité se limite à répondre à quelques interviews, vendre quelques exemplaires de mes démos passées, uploader mes archives personnelles et d'autres démos que j'ai achetées à l'époque, sur Archive.org (sur divers comptes dont je ne donnerai pas les noms ici, à l'exception des Cauldron Music Archives) et surtout, depuis 2017, à ressortir de la musique sous le nom de Maelifell avec mon comparse Xavier, que j'avais perdu de vue depuis une dizaine d'années et retrouvé cette année-là pour des raisons sans rapport avec la musique. Xavier n'a lui absolument aucun contact, du tout, avec la scène, et aucun intérêt pour elle. Je communique quotidiennement avec lui, Garvalf, deux ou trois autres personnes, et ça s'arrête là. Concernant les concerts, c'est tout-à-fait [*sic*] hors de question.

M. D. : *Quelle est votre relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Maelifell et Arden ?*

S. F. : Maelifell et Arden n'auraient pas existé sans la scène black metal... même si les morceaux les plus anciens de Maelifell datent d'avant notre découvert [*sic*] du black et de sa face B qu'on appelait [*sic*] pas encore « dungeon synth ». J'ai commencé à enregistrer mes premiers morceaux au synthé, avec un magnétophone à cassette, vers 1995 – j'essayais simplement, avec des claviers de location, de « faire du Dead Can Dance », avec mes maigres compétences. Il a fallu, comme je l'ai dit plus haut, la découverte du black metal / dungeon synth (j'en fais une seule catégorie, ici) avec son côté *do it yourself*, son indifférence aux convenances, son mépris pour le professionnalisme, sa morale totalement égocentrique et mégalomane, pour que Xavier et moi osions sortir nos petits morceaux. Et découvrir, au fil des lettres et des échanges, qu'un certain nombre d'autres personnes de notre âge étaient dans le même cas – je parle d'artistes aujourd'hui classés dans le dungeon synth. Concernant le black metal proprement dit, j'ai eu au fond assez peu de rapports avec cette scène, même si j'ai pu y trouver quelques correspondants par l'intermédiaire des membres du groupe Helgrindr, qui étaient dans le même lycée que moi – et qui étaient déjà de vieux routards de ce milieu. J'ai adoré, à l'époque, des groupes comme Darkthrone ou

Burzum, à cause de leur extrémisme esthétique, et parce que le BM avait un côté froid, solitaire, spirituel, presque puritain, que j'appréciais alors que le comportement « bourrin » des métalleux en général me répugnait. J'ai fini par découvrir que ce n'était qu'une posture et c'est l'une des choses qui ont démystifié ce milieu pour moi.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est votre vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

S. F. : Le terme « dungeon synth » a été forgé par Andrew Werdna dans la première moitié des années 2010, comme vous le savez, et c'est une donnée fondamentale. Andrew n'a [sic] seulement inventé une nouvelle étiquette, il a en quelque sorte inventé le genre lui-même, en décrétant, mais c'est son droit absolu de critique musical, que des groupes X et Y faisaient en fait partie d'une même scène. Alors qu'encore une fois, personnellement, à l'époque, je n'aurais pas mis Pazuzu, Mortiis et Burzum (ses morceaux ambient) dans une même catégorie. Indéniablement, je le reconnais, il y avait « quelque chose », qu'Andrew n'a pas inventé, et c'était ce que j'appelle « la face B du milieu black metal ». Mais c'était pour moi moins un genre, au sens propre, qu'une pratique : le fait, pour des musiciens metal, d'avoir par ailleurs un side-project instrumental, synthétique, calme, doux, triste, sombre, occulte, etc. Sans plus de précision stylistique. Essayer d'établir l'histoire du dungeon synth est nécessairement quelque chose d'artificiel puisqu'on essaie de légitimer un genre nommé et défini après-coup. À ce compte-là, chacun a sa théorie, qui vaut autant que toutes les autres. La mienne ne vaut pas plus et ne correspond qu'à ce que j'ai vécu et au fruit de mes réflexions depuis.

M. D. : *Quels sont, selon vous, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

S. F. : Tous les artistes que j'ai cités sont ceux que j'écoutais à l'époque et qui m'ont influencé de près ou de loin. Je n'en citerai pas d'autres car même si je reconnais,

aujourd'hui, après coup, qu'ils étaient fondateurs (par exemple Depressive Silence) je ne les ai pas connus alors. Concernant l'après 2000 c'est une terre inconnue pour moi, et qui a priori le restera.

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en pensez-vous ?*

S. F. : La réponse la plus évidente pour moi est que la première période est celle de l'existence « innocente », inconsciente, du genre, dans les années 90 et peut-être au début des années 2000, puis une deuxième période qui est l'existence consciente et la hype due au blog d'Andrew Werdna, dans laquelle nous nous trouvons toujours.

M. D. : *Pensez-vous que le dungeon synth a une dimension politique ?*

S. F. : Pas obligatoirement (je ne saurais dire quel message politique porte l'œuvre de Mortiis) mais ce n'est pas nécessairement impossible non plus – si l'on accepte Burzum comme l'un des fondateurs du genre, il faut bien admettre que son idéologie a influencé sa musique ; je me souviens encore de mon léger malaise en voyant les discrètes croix gammées sur la pochette de *Daudi Baldrs* [sic]. On pourrait aussi citer la scène pagan folk polonaise, avec des groupes comme Perunwit, Lord Wind ou Kraina Bez Wiatru, que l'on a aujourd'hui plus ou moins intégré dans le dungeon synth, et qui eux sont *extrêmement* politisés. D'une manière générale, à moins d'être un pur esthète, quand on se lance dans un genre aussi passéiste et porté sur l'imaginaire que le dungeon synth, c'est qu'on est probablement pas à l'aise dans son époque et à la recherche d'une source de ressourcement dans un passé réel, mythique ou même totalement fictif, dans une sorte en tous cas de « barbarie » libératrice. Cela peut mener à des conclusions hyper droitières ou bien complètement à gauche. De même que les milieux néopaïens, par exemple, peuvent être situés à l'extrême-gauche, comme la Pagan Federation, ou liés organiquement au monde néonazi, comme l'Odinic Rite. On trouve le même phénomène dans le satanisme (Church of Satan vs. Satanic Temple). Et même dans le cyberpunk qui a commencé comme un genre littéraire plutôt de

gauche alors qu'aujourd'hui cette esthétique et l'accélérationnisme technologique sont plutôt un marqueur de la droite libertarienne... Bref, le dungeon synth n'est politique que dans la mesure où tout est, de près ou de loin, « politique ». Cela ne signifie pas pour autant que c'est un genre qui s'implique par nature dans le débat ou le combat idéologique au quotidien. Ce n'est pas du « ska festif antifasciste » ni du RAC⁴⁰. Et un projet dungeon synth qui serait trop ouvertement politisé, au sens basement électoral du terme, sortirait sans doute des limites du genre, pour ce qu'elles valent.

M. D. : *Que pensez-vous de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

S. F. : Absolument rien puisque je ne la connais quasiment pas.

Les projets Maelifell et Arden

M. D. : *Bien que vous ayez (eu) d'autres projets musicaux, je parle, dans cet entretien, de vos projets de dungeon synth, Maelifell et Arden. Si vous en avez d'autres qui sont du dungeon synth et dont je ne suis pas au courant, n'hésitez pas à en parler également.*

Comment définissez-vous Maelifell et Arden ? Vos projets correspondent-ils à la définition du dungeon synth ou apportez-vous une tournure originale au genre ?

S. F. : On pourrait ajouter Au Milieu des Arbres (qui a sorti une démo en 98 dont le moins qu'on puisse dire est que son morceau principal a été influencé par Burzum) et Ciemna Burza, qui est une collaboration de 1999 entre Éric (Garvalf) et moi, quoi que dans un genre plus « pagan folk » à la Lord Wind que dungeon synth au sens habituel (mais là aussi, à l'époque, on ne se préoccupait pas de frontières stylistiques). J'accepte donc de définir tout ça comme du « dungeon synth » dans la mesure où l'on garde à

⁴⁰ « RAC » est l'acronyme de « *rock against communism* », faisant référence au rock anticommuniste. (Note de Maëlle Destexhe.)

l'esprit que c'est un terme forgé après coup, pour faire rentrer à coups de marteau des choses très diverses dans la même petite case. C'est un terme pratique qui sert à savoir de quoi on parle au cours d'une discussion ; c'est déjà ça.

Les termes que j'utilisais à l'époque, du type « dark medieval music » ou « nocturnal dark ambient » (???) ne veulent de toute façon pas dire grand-chose non plus et sont même impropres, en ce qui concerne l'appellation [*sic*] dark ambient. Je n'avais encore jamais entendu de vrai dark ambient de ma vie. Ces projets correspondent à la définition que j'ai donné plus haut : lien avec le milieu black metal, thématique passéiste/fantasy, musique pseudo-classique ou pseudo-médiévale, voire vaguement new age, matériel *cheap* non par parti pris esthétique mais parce que rien d'autre n'était à notre portée.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la création de Maelifell et Arden (date, motivations, objectifs, ...) ?*

S. F. : J'ai choisi le nom Maelifell au cours de l'année 1997. Xavier et moi disposions déjà d'un certain nombre de morceaux enregistrés par lui ou moi (jamais ensemble) entre 1995 et 1997. Je ne saurais plus vous dire si l'essentiel de la première démo était déjà enregistré ou pas. En tous cas la première face est plus tardive que la seconde, mais tout cela a dû se jouer à quelques mois près. Nous n'avions pas d'objectif en dehors de nous exprimer, d'imiter nos artistes favoris, de vivre ce mode de vie « black metal » qui nous fascinait (c'est excusable pour des lycéens...) et semblait une échappatoire parfaite à l'ennui de la vie quotidienne dans une ville moyenne de l'Est de la France. Même si d'un côté nous étions aussi conscients du ridicule générale [*sic*] de toute cette scène – cette esthétique de conte de fée, ces cris de damnés sur des musiques « effrayantes » au Bontempi, qui auraient fait éclater de rire nos parents, ou ces mélodies pseudo-médiévales dignes d'un téléfilm, totalement kitsch. Mais ce ridicule ne nous gênait pas, il faisait partie intégrante de la sincérité totale que dégageait cette musique. Et après tout, toutes les scènes ont leurs côtés ridicules ou peuvent prêter le flanc à la caricature. Cet aspect ridicule était aussi une garantie que le genre ne deviendrait jamais « cool » – sur ce point d'ailleurs je me suis lourdement trompé...

Arden n'était pas censé exister, j'avais simplement choisi ce pseudo en tant que membre de Maelifell (Arden est à la fois une forêt dans le *Cycle des Princes d'Ambre*, de Roger Zelazny, et un personnage-narrateur dans des poèmes en prose de Gilbert Lély, que j'avais entendus par hasard à la radio, mais cette synchronicité m'avait décidé à adopter ce nom). Mais à la fin de l'été 97 j'avais loué un clavier au magasin de musique local dans le but d'enregistrer avec Xavier. Il s'est avéré qu'il n'était pas disponible et j'ai donc commencé à travailler seul. Je n'avais aucun plan en tête, encore moins de mélodies ou de structures de morceaux pré-établies [*sic*]. J'avais simplement l'envie de sortir des sons rappelant ce que j'écoutais à ce moment-là : beaucoup de Mortiiis (même si la comparaison ultérieure et systématique avec lui, m'a exaspéré), le premier Arcana, Wongraven, des groupes de black metal à synthés comme Emperor... La composition et l'enregistrement de la démo n'ont pas pris plus d'une semaine. Tous les morceaux ont été quasiment improvisés, ou en tous cas, enregistrés au fil de l'inspiration, presque en temps réel : je trouvais quelques notes et les entraais dans le séquenceur, puis rajoutais d'autres instruments, et quand j'estimais avoir fait le tour de cette séquence, j'en cherchais une autre, pour la suite. Jusqu'à avoir quelque chose de la longueur d'un morceau. Puis d'une démo. Aucun morceau n'a été réfléchi ni répété, et je ne me réécoutais pas, d'un morceau à l'autre. J'enregistrais directement sur cassette, via l'entrée micro de ma chaîne hi-fi, sans trop faire attention aux question [*sic*] de volume, de souffle, de saturation... toutes les questions techniques m'étaient à peu près étrangères – c'est une chose qui n'a pas énormément changé avec les années.

Chose curieuse, une fois *A Journey through darkness* enregistré, j'avais rangé la cassette dans un tiroir et l'avais oubliée, pour pas mal de temps. Je me souviens précisément du jour où je l'ai redécouverte. Je me baladais dans les champs sur les hauteurs de ma ville, et en l'écoutant, je me rendis compte que je ne me souvenais de rien, j'avais oublié la démo au fur et à mesure que je la composais et l'enregistrais ; j'avais tout simplement l'impression d'entendre l'œuvre de quelqu'un d'autre. Cette sensation fut aussi étrange qu'agréable. Peut-être que ce sentiment d'étrangeté face à ma propre œuvre m'a libéré d'un certain poids, celui de l'auteur, demiurge responsable de tout, et donc absolument jugeable ; c'est le sentiment de ce poids qui m'a souvent conduit à privilégier l'improvisation, le hasard, l'accident dans ma musique par la suite.

La *Démo 96* de Maelifell a été compilée seulement ensuite, en 1998. Le titre est donc, non pas mensonger, mais une espèce de juste milieu entre nos plus vieilles compositions et les plus récentes. 1996 étant aussi l'année où Xavier et moi avons décidé de nous lancer. De toute façons *[sic]* cette démo est resté quasiment privée pendant des années ; j'en ai envoyé quelques copies à des contacts, mais dès que j'ai découvert Archive.org j'y ai uploadé mes premières démos – et j'avais déjà quitté le milieu BM/DS à ce moment-là.

M. D. : *Pouvez-vous me parler des thématiques qui traversent les projets Maelifell et Arden (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet, paroles, visuels, ...) ? S'il y en a, pouvez-vous parler du/des message(s) que vous souhaitez faire passer, de l'/des histoire(s) que vous souhaitez raconter avec Maelifell et Arden ? Si vous incarnez un personnage dans le cadre de vos projets, pouvez-vous le décrire ?*

S. F. : Nos pseudos n'ont jamais été plus que cela et nous n'avons pas cherché à inventer un monde imaginaire complet et son héros, comme peut le faire Mortiiis par exemple. Maelifell ne s'est jamais inspiré de la Fantasy, non plus, mais plutôt de l'imaginaire folklorique du monde réel – qu'aucune œuvre de Fantasy ne pourra jamais égaler – et de notre environnement réel, quotidien. Nous vivions comme je l'ai dit dans une ville moyenne, et passions notre vie dans les champs, la forêt, c'était quelque chose de naturel depuis notre naissance ou à peu près. C'est également un endroit où les vestiges du passé sont spécialement nombreux (sur quelques kilomètres carrés, des ruines industrielles du 19^e siècle, un château du 13^e siècle, les fondations d'une ville thermale gallo-romaine...) et nous y avons erré pendant presque toute notre vie. Il est certain que nous n'aurions pas produit exactement la même musique ou eu les mêmes goûts si nous avions grandi en plein Paris. Bref nous n'avons jamais eu spécialement envie ou besoin d'avoir recours à l'imaginaire puisque tout était là devant nous – c'est peut-être l'une des choses qui m'ont ensuite mené à préférer le neofolk, qui s'intéresse plus, lui aussi, aux mythes et au passé réel, qu'à Tolkien ou Robert Howard.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon vous, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Maelifell et Arden en particulier ? Pouvez-vous me parler des visuels (pochettes, livrets, merchandising, ...) de vos projets (thématiques, qui les réalise, ...) ?*

S. F. : La pochette de la première démo de Maelifell a été réalisée par Xavier, qui a dessiné le logo et les motifs sur la couverture, et tapé sur son PC la liste des morceaux, etc. Mais j'ai « monté » tout cela ensemble, en y insérant nos photographies, à coups de ciseaux et de colle, sur une feuille A4. Pour la première démo d'Arden (dont la couverture, presque indiscernable, montre une forêt que j'ai photographiée de nuit) un ami m'a aidé avec un logiciel type Publisher, sur Windows. Par la suite j'ai moi-même réalisé nos pochettes avec une version crackée de QuarkXPress. La dimension visuelle est importante pour moi, elle l'est même devenue de plus en plus au fil des années, avec une répugnance grandissante pour le fait d'utiliser des œuvres d'autres artistes (comme les œuvres préraphaélites utilisées pour deux démos de Maelifell), sans même parler aujourd'hui de l'IA... Mais pour ce qui est de notre période dungeon synth, les pochettes étaient malgré tout assez simples et minimalistes visuellement. Elles étaient ceci dit accompagnées par un certain nombre de dessins ou de photos que nous produisions et ne rendions pas publiques, mais conservions dans nos classeurs, pour nous-mêmes, et qui constituaient l'univers esthétique au sein duquel ces projets s'inscrivaient. Une partie de ce matériel figure aujourd'hui sur Archive.org.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est votre formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

S. F. : J'ai pris, adolescent, des cours de guitare pendant quelques années, mais je n'ai jamais été tout à fait à l'aise avec cet instrument. Quant au solfège, si j'ai appris les bases, cela reste un mystère pour moi. Sans même parler de la théorie de la musique...

M. D. : *Quel est le matériel que vous utilisez pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Soyez aussi précis que vous le voulez mais je comprendrais que vous ne vouliez pas dévoiler votre recette ;-)*

S. F. : Il n'y a aucune recette à protéger. Comme je l'ai dit plus haut, la première démo d'Arden a été enregistrée avec un clavier de location, dont je ne suis plus vraiment sûr de la référence, mais c'était probablement un Yamaha PSR 730, c'est-à-dire, comme tous les PSR, un « clavier-arrangeur », disposant d'un séquenceur intégré. Je n'ai pas eu besoin d'utiliser un ordinateur ni de superposer des pistes sur une cassette au moyen d'un 4-pistes. J'ai simplement joué et enregistré les différentes parties de chaque morceau dans le séquenceur interne du clavier, puis ai transféré le résultat final sur cassette, en utilisant tout simplement ma chaîne HiFi qui disposait d'un double lecteur/enregistreur de cassettes et d'une prise Line IN. La même méthode fut utilisée pour les démos suivantes d'Arden, mais avec un autre clavier-arrangeur, un Technics SX-KN930, que j'ai acquis à l'été 98. Il a servi également sur toutes les démos de Maelifell jusque *Rois d'Ici-Bas*, à l'exception de la *Démo 96*. Pour celle-ci, sur la face A, j'ai utilisé un Yamaha PSS-50, un tout petit clavier, presque un jouet, qu'un ami m'avait donné. Ces morceaux-là ont été enregistrés *live*, directement sur bande. Comme je n'avais aucun moyen de superposer des pistes, n'ayant pas de 4-pistes, ils sont donc très primitifs. Sur la face B, comme je l'ai dit plus haut, on trouve essentiellement des morceaux de Xavier, faits avec un séquenceur shareware sur PC, et utilisant la banque de sons General MIDI de la carte son – puis transférés eux aussi sur cassette. Par la suite, nous avons utilisé mon Technics SX-KN930 et à partir de *The Summerlands*, un Atari ST avec le logiciel Cubase 3, pour séquencer le clavier – l'avantage de Cubase sur le séquenceur interne du Technics étant qu'on peut corriger ce qu'on a enregistré, après coup, pour supprimer les fausses notes ou les contretemps. Voilà en gros ce qu'on peut dire pour la période 96-2000.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ? J'ai cru comprendre que vous n'êtes pas seul à faire partie de Maelifell ...*

S. F. : J'ai déjà expliqué une partie de tout cela dans ma réponse précédente mais je vais expliquer ici notre façon de faire depuis 2017. L'évolution majeure est que Xavier et moi travaillons ensemble, plus que nous ne l'avons jamais fait à l'époque, où Maelifell était presque la réunion de deux projets solos. Tout ce que nous avons enregistré depuis que nous avons repris la musique a été fait à deux, dans le home studio de Xavier (qui dispose de bien plus de matériel que moi).

De tête, nous avons utilisé jusqu'ici un MicroKORG, un Yamaha Reface CS, un Moog Matriarch, un Yamaha PSS 380, un Yamaha QY70... peut-être d'autres choses encore, mais on a là l'essentiel. Xavier et moi nous sommes perdus de vue entre 2008 et 2017. Quand nous nous sommes retrouvés, ni lui ni moi n'avions plus la moindre activité musicale. Mais nous avons rapidement racheté du matériel – plus de matériel que nous n'en avions jamais eu à l'époque – et avons commencé à enregistrer de la musique, au cours d'après-midi d'improvisation totale. Le résultat de ces sessions se retrouve aujourd'hui sur plusieurs albums de projets différents, et sur les morceaux du split avec Garvalf, dont je parlerai plus bas. Mais l'improvisation systématique et le travail à deux sont vraiment ce qui caractérise notre « seconde carrière ». Nous enregistrons en audio directement, que ce soit sur cassette ou un enregistreur numérique, et après chaque session je passe en revue ce que nous avons fait, pour conserver les passages intéressants – qui peuvent être très peu nombreux et très courts, sur des heures d'enregistrement, mais cela n'a pas d'importance ; il y a des moments de grâce et les atteindre nous intéresse plus que le fait « d'écrire » de la musique au sens fort du terme. Le processus est au moins aussi important que le résultat final. Si ça ne tenait qu'à Xavier nous ne nous enregistrerions même pas et n'aurions aucune existence publique, d'ailleurs.

Quand je travaille seul, chez moi, j'utilise toujours mon Technics, ainsi qu'un Roland JV-1080, un microKORG et un Yamaha PSS-380. Je séquence généralement avec FL Studio, que j'utilise (et que Xavier a longtemps utilisé aussi) depuis sa sortie vers 2000. Garvalf m'a offert, il y a quelques années, une carte FPGA / Mist qui est en gros un

circuit permettant d'émuler de vieilles machines ; comme une émulation logicielle, mais en mieux. Je peux donc aussi si je le veux réutiliser Cubase 3, qui date quand même de 1988, pour séquencer mes machines. Mais avec le temps j'ai tendance à enregistrer de plus en plus en audio directement. J'utilise quelques VST (le Tal-U-NO-60 par exemple, qui imite plus ou moins fidèlement le Juno 60 mais dont j'adore les sons) et des samples que je tire moi-même d'albums ou de démos que j'aime, y compris sur cassettes, ce qui leur donne un caractère d'emblée assez lofi. Mais je préfère utiliser une note de piano, même noyée dans le souffle, venant d'une démo avec laquelle j'ai un lien sentimental, qu'une note de piano parfaite trouvée dans une banque de samples sur Internet.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de vos influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Maelifell et Arden ?*

S. F. : J'ai toujours beaucoup lu et regardé de films mais concernant ces deux projets, l'inspiration était plutôt intime, vraiment enracinée dans notre vie réelle, notre environnement réel, et le regard qu'on portait dessus, avec un certain filtre esthétique – d'ailleurs le tout premier morceau que j'ai composé sur un séquenceur, en l'occurrence sur le PC de Xavier, et qui figure sur la première démo de Maelifell, s'intitule *Waldersbach* et c'est le nom d'un hameau dans les Vosges alsaciennes où nous passions généralement nos vacances ; là aussi, un environnement riche en château en ruines, en forêts, en légendes. Je préférerais fantasmer sur ça que sur la Terre du Milieu ; chacun son truc.

Ceci étant dit, oui, nous avons probablement malgré tout été influencés, passivement, disons, par l'ensemble de nos hobbies à l'époque : les jeux vidéos, le jeu de rôle sur table, la bande dessinée, etc. Mon père a une gigantesque collection de bandes dessinées et j'ai grandi en lisant quelques séries des années 80 comme *Balade au bout du monde*, *La Marque de la sorcière*, *Les Compagnons du crépuscule*, et d'autres encore, qui n'étaient pas de la fantasy mais mettaient en scène le moyen-âge [sic] ou la Renaissance dans leurs aspects les plus noirs et romanesques. C'étaient des bandes dessinées pour adultes, très violentes, pas humoristiques pour un sou. Sinon je crois avoir déjà cité Roger Zelazny et son *Cycle des Princes d'Ambre*, qui pour le coup est

de la fantasy pure et dure, et dont l'édition française était illustrée superbement par Florence Magnin.

Je ne crois pas que le cinéma nous ait (tellement) influencé.

Musicalement parlant, pour Arden, l'influence de Mortis a joué, indéniablement, ainsi que celle d'Arcana (le morceau *Angel of Sorrow* par exemple, sur leur premier album) et enfin, un souvenir d'enfance qui m'était revenu à à [sic] l'époque, *L'Apprenti sorcier* de Paul Dukas. J'aimais beaucoup aussi *Peer Gynt* d'Edvard Grieg.

Concernant les débuts de Maelifell, je pourrais vous citer les classiques, que ce soit *Wongraven* ou *Die Verbannten Kinder Evas*, et ils ont indéniablement joué un rôle, mais je pense qu'au fond nous avons surtout, et en partie inconsciemment, imité les musiques des jeux vidéos auxquels nous avons joué depuis le collège – nous étions des fans d'Amstrad CPC 6128, un ordinateur 8-bit aux sons très primitifs mais que nous avons appris à aimer, et dont certains jeux situés dans un moyen-âge [sic] fantasmatique, comme *Iron Lord*, nous avaient énormément marqués, très jeunes, et avaient contribué à façonner notre imaginaire. Bien avant d'écouter du black metal et du dungeon synth, j'aimais aussi des choses comme Alan Stivell. Ses morceaux des années 70 avec l'usage d'un orgue (Hammond ou autre, je ne sais pas) légèrement saturé, ça a déjà quelque chose dont je me dis que Maelifell porte la trace. Je parle là de notre première démo.

Les démos / albums suivants ont été plus nettement influencés, non pas par le dungeon synth, mais la darkwave germanique (*Die Verbannten Kinder Evas*, *Weltenbrand*, *Stoa*, etc) sur la cassette sans titre et sur *Éternité*, et le neofolk anglais (*Sol Invictus* en premier lieu) sur *The Summerlands* et *Rois d'Ici-Bas*. Je schématise un peu. *La Peste* a un son un peu plus dark, sale, agrémenté de samples, un peu influencé par *The Moon Lay Hidden Beneath A Cloud*. Sur cet album là j'ai aussi volontairement désaccordé légèrement les sons de mon clavier Technics pour donner à la musique un côté dissonant et plus organique. Cette idée m'est venue en écoutant en boucle l'album *Love Charms* du groupe In Gowan Ring, qui fabriquent leurs propres instruments à vent, qui sonnent délicieusement faux par moments.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de votre collaboration avec d'autres artistes musicaux dans le cadre de Maelifell et Arden, par exemple avec Athanase en 1999 et avec Garvalf en 2022 (étapes, qui a proposé la collaboration, avez-vous travaillé ensemble ou à distance, ...) ?*

S. F. : Athanase était le projet solo d'un musicien de Morphal, un groupe français de death metal. Je ne saurais plus dire comment on est entré en contact mais c'était nécessairement parce que l'un des deux était tombé sur un flyer de l'autre – accompagner chaque lettre à un correspondant X ou Y d'une floppée de flyers faisait partie intégrante de la tradition épistolaire à l'époque, c'était comme ça que les nouvelles circulaient, pour ainsi dire. Il m'a donc contacté, ou je l'ai contacté, nous nous sommes écrits quelques temps, et comme j'aimais son projet (qui n'est clairement pas du dungeon synth, mais encore une fois, comme le concept n'existait pas à l'époque, les barrières stylistiques non plus) je lui ai proposé de faire une split tape, donc j'ai pris en charge la production. Je n'avais pas d'ordinateur à l'époque, la pochette a donc été réalisée, à partir de mes photos, par un ami de l'époque, David Vallée, qui dirigeait son propre label à Metz appelé La Cadera et avait deux projets, Semper Eadem (ambient « néoclassique ») et LITH (musique industrielle). J'étais déjà en pleine transition d'un milieu à l'autre.

Concernant Garvalf, il s'agit là aussi d'un split (chaque artiste dispose d'une face de la cassette) et pas d'une collaboration : Garvalf a écrit ses morceaux seuls et nous avons écrit les nôtres... L'origine de ce split remonte à loin. Éric, sous le pseudo de Laavardr, avait un projet nommé Anamnèse, qui mélangeait black metal et morceaux médiévalisants ou baroques. Nous nous sommes connus fin 98, sur Caramail, qui était un fournisseur d'adresses e-mail, proposant également des salons de discussion en direct, des forums, etc [*sic*] – dont des forums dédiés au metal. Éric vivait à l'époque en Norvège où il était étudiant. Nous nous sommes rencontrés à son retour en France et, je ne saurai plus dire quand, avons décidé de sortir un split CDR Maelifell / Anamnèse.

Pour la petite histoire, les morceaux de Maelifell qui aurait [*sic*] dû y figurer sont ceux qui aujourd'hui constituent *The Summerlands*. Je ne saurais plus dire pourquoi ça ne s'est pas fait mais de toute façon Anamnèse a cessé après la deuxième démo et

Maelifell n'a plus rien fait à partir 2000, après *Rois d'Ici-Bas*. Je fréquentais toujours beaucoup Xavier mais nous étions passés à autre chose.

Diffusion

M. D. : *Selon vous, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnez-vous à la musique live dans le cadre de votre projet ?*

S. F. : 1) Non 2) Aucune. Le dungeon synth, comme d'autres musiques proches, est vraiment, pour moi, voué à une écoute solitaire. Je ne vais pas *militer* contre les concerts dans ce milieu car encore une fois je m'en tiens éloigné mais autant je peux apprécier de voir un groupe comme Depeche Mode ou Nine Inch Nails dans un stade, autant ça ne me viendrait pas à l'esprit pour Mortiis ou Depressive Silence.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la diffusion de la musique de Maelifell et Arden en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, ...) ?*

S. F. : J'ai uploadé très tôt, au début des années 2000, ma discographie dungeon synth sur Archive.org, qui était absolument la seule offre de stockage gratuite et illimitée à l'époque. Le compte en question n'existe plus aujourd'hui mais j'ai tout réuploadé en 2021 sous le nom Cauldron Music Archives. J'aime beaucoup Archive.org parce qu'on peut y stocker de images, des PDF, de la vidéo, toutes sortes de fichiers, quand Bandcamp est vraiment centré sur la musique. Mais nous y sommes présents aussi depuis le début des années 2010, je ne saurais plus dire quand exactement. Quant à la vente physique, elle a toujours été insignifiante en terme de quantités, que ce soit à l'époque ou aujourd'hui. En 2021, suite à de nombreuses demandes, j'ai finalement recommencé à vendre des copies cassettes de notre back catalogue, dupliquées depuis les masters originaux, avec des pochettes photocopiées depuis le modèle original d'époque, en bref un produit absolument similaire à ce qu'on pouvait acheter il y a 25 ans, mais cela a eu très peu de succès. Je ne me fais pas d'illusions excessives sur la réalité de l'intérêt porté à notre musique ; quelques milliers de vues sur YouTube ne font pas un public. J'ai donc mis fin à l'expérience récemment et je me cantonnerai à

la duplication de copies pour quelques contacts personnels. Sachant que mes quelques amis dans ce milieu sortent eux aussi des cassettes ou des CDR, il y a toujours matière à échange. À titre personnel les releases digitaux me vont tout aussi bien.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Maelifell et Arden (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

S. F. : Nous n'avons jamais fait de concert ni de merchandising, donc nos revenus, relativement insignifiants, proviennent de la vente d'albums physiques et numériques. Ceci dit pour des raisons fiscales j'ai fait en sorte depuis quelques temps que nos albums soient gratuits, sans possibilité pour l'acquéreur de nous envoyer de l'argent sur Bandcamp. Et je ne vends plus de copies physiques si ce n'est à quelques amis.

M. D. : *Pouvez-vous me parler des activités de votre label, Cauldron Music (création, motivations, organisation d'évènements, processus de sélection des artistes, ...) ?*

S. F. : Le terme label est un peu galvaudé, puisque Cauldron n'a jamais vraiment eu d'existence légale (sauf les toutes dernières années, en tant qu'association, mais il n'y a jamais eu de comptabilité sérieuse, etc) et que les diffusions étaient absolument confidentielles et très amateur [*sic*], produites artisanalement – d'abord sur cassette puis sur CDR. J'ai commencé cette « distro », comme on disait, en 1998, presque immédiatement avoir [*sic*] enregistré la première démo de Arden. Un certain nombre de musiciens dans la la [*sic*] scène black metal avaient leur propre « distro » car c'était un bon moyen de diffuser sa propre musique et (c'était une raison sérieuse aussi) de revendre les démos qu'on obtenait en faisant des échanges avec d'autres musiciens. Il était en effet souvent plus facile d'échanger sa propre démo contre celle d'un autre que de la lui vendre purement et simplement. Revendre ces démos qu'on récupérait était un moyen de gagner un peu d'argent pour poursuivre la production de ses propres cassettes. Cauldron m'a servi à cela. Plus tard j'ai aussi produit les démos et albums de quelques amis (Darkly Pale ou Semper Eadem, par exemple), et proposé de la

musique en téléchargement sur le site web du label. Mais à ce moment-là j'avais déjà quitté les rivages du dungeon synth.

Entretien du 15 février 2025 avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, *etc.*

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Can you introduce yourself (region, age, job, studies, hobbies, musical tastes, other musical projects, ...)?*

Dan : I'm 44 years old, live in South Carolina (USA), and by day I am an environmental inspector consultant. My hobbies are the typical nerd occupations of my generation - video games, music, movies (especially low budget 80s and 90s horror and sci-fi films), and reading. Musically, I listen to mostly black metal and dungeon synth, but I listen to all kinds of music, depending on the situation and mood.

M. D. : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient?*

D. : Escape. Dungeon Synth is the most magical form of music, conjuring feelings of lost realms and ancient magic; it is *anemoia* - the feeling of nostalgia for a time or place that you never knew.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

D. : I was listening to Mortiis in my early twenties, while playing Dungeons and Dragons and Heroquest [*sic*] with my friends. I did not know about a particular style called "dungeon synth" until much later. Around the later part of 2018 I met a friend online and we were discussing music (more than likely black metal), and the style was brought up. The name was new to me, but when I heard that style, I felt like I had found a long lost home. I realized that there were others who were in love with that fantasy ambient sound. I had been composing music in that same style, albeit with a

horror bent, for haunted attractions for ten years and had no idea “dungeon synth” existed until then.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, connection with the public, online activity, concerts, ...)?*

D. : I am an active composer in the genre, and I try to perform live as much as possible. Publicly, I have the usual social media outlets - Facebook and Instagram - but I loathe social media and try to stay away from that as much as possible. My music has allowed me to make friends, acquaintances, and contacts in several countries, also, and I am constantly meeting new people, many of them new to the genre.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene, and what impact does it have on Seregost, etc.?*

D. : I am a longtime fan of black, dating back to my late teens/early twenties, and of course, I was in bands, and trying to emulate the styles and sounds of my favorite bands. As Seregost, black metal has a huge impact on the music, from the presentation to the atmosphere, and certainly to the music, even to the point where I have recorded a couple of black metal tracks on Seregost albums.

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

D. : [I am chuckling as I write this; this topic comes up often and I talk myself into circles and look foolish] “Dungeon Synth” the term, referred to as “...the breath of the

tomb”⁴¹ by Andrew Werdna in his online forum post years ago, came from black metal. It is the music of solitude, of the shunning of society and attention, the “music of the dead”. *However*, the music being produced was being listened to and consumed by people who played video games and role playing games and otherwise introverted activities, therefore the fantasy and new age elements cannot be ignored, nor denied. No one will ever truly know from what crypt dungeon synth first emerged, or from what album. I say dungeon synth began with Mortiiis, who after departing the iconic black metal band Emperor, began exploring stylings akin to New Age, but with a fantasy angle - soundtracks to fantasy films of my youth. *Født Til Å Herske* would be where I say that dungeon synth began (and I am sure there are plenty who mock and deride this online, but whatever). I am certain there were others in the style who were composing around the same time (I know the album by Depressive Silence released somewhere around this time), however, in the fledgling days of the internet, some things were able to (blessedly) avoid mass attention, and also I was only a teenager during this time, and you know how life gets during those years.

M. D. : *According to you, which dungeon synth artists and/or albums are important for each decade (1990, 2000, 2010, 2020)?*

D. : The 90s is the essential decade for this style of music, even before it had a definition; artists such as Mortiiis, Burzum’s *Daudi Baldrs* [*sic*], Depressive Silence, Secret Stairways, and many of which I am unaware of or have overlooked.

I know the 00s are a strange decade of growth and change for the genre, and I am woefully ignorant to much of the art that arose during this time. I was listening to artists such as Midnight Syndicate and Nox Arcana, while focusing on my own haunted attraction and soundtrack music (*The Night Keep*), but funnily enough, the

⁴¹ Je précise la référence de cette citation : Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/dungeon-synth.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 5 mars 2025. (Note de Maëlle Destexhe.)

sounds we were producing is very close to dungeon synth, and is often considered part of the style (or label tag) even though there was no conscious effort to be thus.

By the 10s and especially now in the 20s, dungeon synth has grown, evolved, changed, and the artists and albums are myriad - too many to name, honestly, and I would invite someone to just find a rabbit hole on YouTube or Bandcamp and enjoy the descent.

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that?*

D. : That is a good way of categorizing the genre, as art and human inspiration are constantly evolving, being influenced constantly by their environments, I feel this is a nice compromise. Many in the dungeon synth community hold this music dear to their hearts (me included), and like all things, they protect it vehemently to prevent its (sadly inevitable) change as time progresses. This music wields power, a magic that no other style can evoke.

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

D. : No. This is the music for escape, for solace, for solitude. Keep your politics out.

Les projets Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.

M. D. : *If I understood correctly, your projects are Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Serpentis, Obsidian Relic, Shadowkeep, Throne of Anguish, Isand and Sinnestar. I will just say “Seregost, etc.” in my questions, for it to be easier, but you can obviously talk about your other dungeon synth projects too.*

How do you define these projects? What is the difference between them? Do your projects correspond to the definition of dungeon synth, or do you bring an original twist to the genre?

D. : My projects are just various ideations of my imagination - snapshots of my mind at that particular dateline in my life. They are different in style, many of them so much so that it necessitated being its own separate project. As a list, here is a simple explanation

Seregost - epic dungeon synth

Valen - dungeon synth (traditional dungeon synth)

Vampyrean Tomb - vampyric dungeon synth

Serpentis - black metal

Obsidian Relic - cinematic dark ambient

Shadowkeep - chiptune

Sinnestar - chiptune (power metal)

Isand - dungeon synth, atmospheric black metal

As you can see, there is a variance between them, and not all of them fit into the definition of dungeon synth (neither mine, nor any “official” definition). I would say that I do bring original twists to the genre; not intentionally, but out of my excitement when composing, when I begin to follow my imagination, my style begins to get more exuberant. Seregost is where I would say I bring the “twists” (or pressing against boundaries, as I playfully joke with my friends also in the scene), with my use of

nontraditional instruments and sound design - incorporating more polished sounds to the presentation, while keeping older sounds, as well.

M. D. : *Can you tell me about the creation of Seregost, etc. (date, motivations, objectives, ...)?*

D. : I created Seregost at the urging of a friend from Facebook; I had discovered dungeon synth as an actual genre, and was overjoyed at finding there were others who created the same music I did - it was like finally finding a home. I wanted to be a part of the magic, and my project Night Keep was not totally in tune with the aesthetic. I began writing the songs that would eventually become the album “Halls of a Nameless King”, and all the while I needed a project name. This is the toughest part for me - trying to find the perfect name. I struggled, fought, fretted, and just eventually (like so many other metal bands) settled for something out of Tolkien’s Middle-Earth.

The motivation was to basically continue what I had been doing for over a decade, only this time, I had the legitimacy of other artists who also use the same identifiers, and because of this, there were people who actively sought out this style of ambient music.

The music itself is firmly established in fantasy and sci-fi elements, heavily influenced by sword and sorcery books, tabletop roleplaying games, fantasy movies - you get the idea, and honestly there was no real objective, other than to be able to compose music for the fantasy worlds I have been creating since my childhood.

M. D. : *Can you tell me about the themes running through the projects of Seregost, etc. (concept, track/album titles, project name/pseudonym, visuals, ...)? If so, can you tell me about the message(s) you want to get across, the story(-ies) you want to tell with Seregost, etc? If you play a character in your projects, can you describe it?*

D. : The themes vary, depending on the “mood” of the album (or its creator at the time, haha). Mostly the mood of Seregost is evoking the feelings and imagery of the sword

and sorcery genre - the writings of Robert E. Howard Michael Moorcock, films such as Conan the Barbarian and Krull, the tabletop game Heroquest [sic] and of course, Dungeons & Dragons. I began releasing my albums under my label using my pseudonym, Thygjaard, but as the years pass, it gets tiring, and I no longer really care. I may use the pseudonym for thematic purposes, but ultimately, I just focus on making music.

The inspirations are many, but the narratives of the albums are based on my own stories I created years ago while playing D&D with my friends. Often, it would depend on whom I am doing a split album with. If the split is with Erythrite Throne, then the sound and theme will be different than with Haudh or Hot Dog Cart. As for messaging, my albums have none, necessarily. This music is for escape, for the listener to find solace - I do not use my music to profess any particular message. Live, however, is a different matter. I want to make sure I am a positive influence on people, and I want my live show to be encouraging and uplifting. I will address the crowd at times to help get them excited, and to also help them enjoy the music. I want the listener to leave my show feeling better about themselves than when they arrived.

M. D. : *How important do you think the visual dimension is in dungeon synth in general, and for Seregost, etc. in particular? Can you tell me about the visuals (covers, booklets, merchandising, ...) of Seregost, etc. (themes, who makes them, ...)?*

D. : Visuals are definitely important - both in dungeon synth in general, and especially for Seregost. The imagery and style of the genre is what attracts the listener, it is what helps guide their transom and imagination - “setting the scene”, if you will, of their mind for the musical journey upon which they are about to embark. With all my album covers, I try to establish “mood” and I feel that the artwork is crucial in attracting listeners.

I do not have one specific art style for my albums, and some of them I create myself; others I commission the artwork, or find it online and edit it or alter it according to my whim and then I create the layout. The tape layout is important aesthetically for dungeon synth, as the genre embraces the cassette primarily as its primary medium,

and creating j cards [sic] is fun - I have created lots of j cards [sic] for albums that never existed, letting my imagination wander and hearing the ghostly melodies in my mind. That might sound weird, but I assure you, there are others in the genre who would read this and relate.

I have one specific artist to whom Erythrite Throne and I return, Christopher Castillo Diaz (aka (Artem_Astaroth)). Erythrite used artwork from him a couple years ago, and I was immediately captured by the style, and I commissioned him for the artwork on my album *Dark Svn*, which was meant to evoke a bleak, “sword and sandal, impending apocalypse” mood, and I [sic] boy did he ever nail that! From that artwork, I liked the idea of having a cool-looking icon, having my own version of “Eddie the Head” (for the Iron Maiden aficionados out there). So Christopher created the armored warrior with the helmet and sword, and I just gave him my pseudonym from years before: Thygjaard, the perfect personification of my id [sic] as a dumb kid growing into an even dumber adult, but with (*hopefully*) better music.

The packaging for dungeon synth is as varied as the artists, from the minimalist single cassette case to sometimes very ostentatious presentations - box sets, vinyl cases, foldable card sleeves. I had an original package idea that began with my chiptune album, *Sinnestar*. I wanted to create custom NES cardboard boxes, like the games would come packaged in, and I wanted to sell my tapes in that box, with a “manual” booklet. The artwork would be whatever picture I wanted to use for the album, but the frame would mimic [sic] the old NES cartridge designs, of which I have many fond memories. I had the booklets custom made and they turned out fine, but unfortunately, the logistics and price for manufacture of custom cardboard was too expensive, and I could not get normal, store-bought cardstock to fold and secure properly. By pure happenstance, I was showing my son this failed card idea, and noticed an open Sega Genesis game case beside our television. A cassette case fit almost perfectly in the square slot where the cartridge would go, and so I converted my layout design to fit within a Sega Genesis game case. The manuals fit inside the cover panel, and in the end, that was a much better option, for durability. I used that design for many releases, until eventually the supplier stopped selling them in bulk on eBay, so I had to change to a new layout. I opted for the vinyl cassette package after that, and have been using that design for a year or two, now.

Merchandising is still the best way for an artist to get paid - physical albums, shirts, pins, etc

M. D. : *What do you think of the current dungeon synth scene (criticisms, positive aspects, evolution, ...)?*

D. : The current scene is just that: more of a scene than how it began. I am not bemoaning this, in fact, I enjoy it, as more music has been released than ever before. With this influx of new interest, we have gotten many types of new music - from traditional, “old school”, and dark ambient, to newer, more progressive sounds, incorporating neoclassical and other influences, but all owing and acknowledging their impetus from dungeon synth. Because of the expansion and growth of the scene, we now have live venues and shows, and although this may sound stupid, performing on stage is where I feel most alive. I have worked and struggled for years to be able to perform live on stage, and DS has allowed me to see that dream come true, and I am forever grateful. This evolution does not mean “dungeon synth” has altered its foundations, though. Dungeon Synth came from black metal, the isolated expression of black metal aesthetic and fantastic themes with alternative and “lofi” methods, but as I mentioned in a previous question, you cannot overlook the outside influences that can and have influenced the modern composers.

I have made friends and acquaintances in this scene that will be lifelong, and to participate in a live show is one of the most positive and affirming experiences - everyone is there to enjoy the escape, the fantasy. These shows are not “battle of the bands” nor any sort of competitive environments, they are shared experiences of magic and escape.

My only criticism is not really a complaint, more of a lament that I am afraid the roots and core of dungeon synth will be forgotten; that not enough people know of the origins of DS. This is difficult, though, since many in the DS scene have different ideas of *where* dungeon synth actually began (haha). Huge thanks and congratulations must especially be given to the efforts of Jordan Whiteman and his recent book, *Dark Dungeon Music - The Unlikely Story of Dungeon Synth* which is a massive volume

that comprises the most complete collections and descriptions of dungeon synth and its composers, past and present. Because of this work, the scene now has a benchmark - a backsight, to use a surveying term - to see where it began, and also to give newcomers insight and reference to listen to the wondrous music that inspired us.

Composition et production musicale

M. D. : *What is your musical background (instruments, music theory, note reading, self-taught, ...)?*

D. : I am a self-taught musician. I began on drums when I was a young boy, moved to guitar, bass, then piano. I am constantly trying to improve, and I study musical theory and technique, but only as a hobby and method to improve my music.

M. D. : *What gear do you use to compose music (instruments, computer, keyboards, DAW, VST, ...)? Be as specific as you would like, but I understand if you do not want to reveal your recipe ;-)*

D. : Most of my composition is created in FL Studio, on my pc [*sic*] with my 49 key MIDI controller. I also use a Roland Juno, Yamaha, and I bought a simple little Casio MT-105 keyboard from a flea market - I recorded Valen's *Legendarium* on that using a cassette recorder I set on my kitchen table. There is no real rhyme or reason to what I use, other than whatever I want at any given time.

M. D. : *Can you describe your composition process (time required, alone/with others, studio/home-studio, ...)?*

D. : I wake up every morning at 4am [*sic*] and begin composing - I make it a point to begin my day doing what I love, on my terms, regardless of whether I have to work or not. I have at least a solid two and a half hours every morning to work on music; on days off, I get even longer.

I compose alone, unless I do an occasional collaboration, but those are few. All my work is done in my bedroom, unless I am getting some field recordings. Mostly I work in FL Studio, unless I am recording to tape, or messing around with trackers. But even using other mediums to record, I still mix and master in FL Studio. And I could never put a specific time on how long it takes to record or produce a song or album. I have created EPs in a single day, and I have albums that I have been working on for over ten years. I learned to run live sound when I was 18, and always wanted to know how to record music at home (mainly because I have never had much money, and studio time is terribly expensive).

M. D. : *Can you tell me about your influences/inspirations (musical, visual, aesthetic, literary, historical, artistic, ...) for Seregost, etc?*

D. : This is a long list, but fairly obvious when I mention sword and sorcery and science fiction. I was born in 1980, so the music of Seregost is definitely inspired by Conan and He-Man. From there, it is a long list of pop culture from Transformers to Heroquest [sic] and Dungeons & Dragons to NES and *Star Wars* and everything nerdy inbetween [sic]. Musically it's a goulash of metal and classical, new age and video game soundtracks. Literary influences are the usual culprits - Howard, Lovecraft, Moorcock, with lots of spiritual and occult influences, depending on what I am writing. Again, with so many different projects, my inspirations are legion, and it is difficult to specify them.

M. D. : *You told me you have made splits with friends, what were the stages of these musical collaborations (who proposed the collaboration, did you work together/apart, ...)?*

D. : Splits are a great way to make friends, and to practice. My splits have usually been just chatting with friends and getting ideas for the theme of the music, and after that, we just go our separate ways and compose. Then we meet back and settle on artwork (usually getting it commissioned), and then we release. Sometimes I will collaborate

on a song for the split, and that is just a matter of back-and-forth with my friend and we let the inspiration take over. Because (sadly) most of my friends live hundred of miles apart, all our splits are done remotely.

Diffusion

M. D. : *In your opinion, is dungeon synth suitable for live performance? What importance do you attach to live music in Seregost, etc? You performed at the Northeast Dungeon Siege festival in 2023, for example. Can you talk about your stage choices (clothing, gear, decor, ...)?*

D. : YES. There was a time when maybe this was not the case, but it seems now, more than ever, live dungeon synth is flourishing. The aesthetic and presentation of a live dungeon synth is wholly unique, and intriguing.

Years ago, I would not have even cared about performing Seregost live, but thanks to Mortiis for allowing me that first opportunity to play live and open for him, and then Northeast Dungeon Siege, live has now become an integral part of Seregost, and none of this was planned! Because of the inertia and momentum of Seregost, my live show has now become an important extension of who I am as a composer; also, I am on stage living my dream, and I want everyone in attendance to share in that excitement. I want anyone who experiences a Seregost show to leave feeling better about themselves than when they arrived.

I believe it was earlier I mentioned that image and presentation are a large part of dungeon synth (and if I did not mention it, I did now! haha). I also wanted to find something that was more in line with my “barbarian” aesthetic, not just a witch robe (mind you, there is nothing wrong with a witch robe, but my music does not necessarily fit with that imagery). Dungeon Synth is a very niche form of music, and also celebrates a DIY attitude, an insouciance mixed with an enthusiasm for the proper “mood”. I say that to say that my stage choices came as a result of a little bit of planning, serendipity, and blind luck. Because the music of Seregost is energetic, imposing, and going for that “epic, fantasy movie” feel, I wanted some armor, and I wear warpaint to help further the mood. I like to decorate the stage area with skulls

and chains, hearkening back to the fantasy movies of the 80s, video games and my *AD&D* books. The movie *Willow* had a character named General Kael, and he had some of the *coolest* armor I have ever seen. I want to have something like that one day! Or that armor that Triple H wore for his Wrestlemania 30 [*sic*] entrance.

M. D. : *Can you tell me about Seregost's etc. distribution path (self-publishing, sending demos, contacts with labels, ...)? I know you have your own label, Obsidian Relic Records, but maybe you have tried getting your music published elsewhere at some point.*

D. : I reached out to labels, and one indie label released my first Seregost album (always grateful, High Cathedral, thank you), but other than that, no label seemed interested in working with me, or their website had the “no submissions” test on their page. I figured if I wanted to have tapes, I would need to release them on my own. Fortunately, Bandcamp allows independent artists and labels to release smaller quantities.

Sometimes a label will reach out to me (Knekelput, for example, from Europe), and perhaps we work together. I am not opposed to the idea, and in fact, I still want to find a proper label home. A proper label would help me secure more live shows, and also would handle the inventory and bookkeeping of the physical merchandise - I am growing tired of handling that, haha.

M. D. : *You told me earlier that most of the releases of your label are yours. Can you tell me about Obsidian Relic Records' activities (creation, objectives, organization of events, ...)? How did it go for Haudh to be on your label too?*

D. : I create many styles of music, and those styles clash, and do not necessarily “fit” together. I created ORR as a way to consolidate many of my projects under one location, mainly so I would not have to keep track of all the different websites and logins. The other reason was to try my hand at self releasing tapes and CDs.

I love working with Haudh, and over the years, we have become fast friends. He had an album that meant a great deal to him, and was looking for a label to release it, but was unsure if any label would take the chance. I told him “screw it, I’ll release it”.

M. D. : *Can you tell me about the distribution of Seregost’s etc. music online (platforms, management, ...) and in physical format (which formats, online/physical sales, ...)?*

D. : Seregost (and all my ORR releases) are always available on Bandcamp, and that is the primary place to hear everything officially released. Many of my albums are also available on all the primary and secondary streaming services. Cassette tape is the primary format for dungeon synth releases, a grasping of the “old ways” as we call it, but as an audiophile, I prefer CD, and I try to have CD releases, as well. I have released two vinyls: Vampyrean Tomb, and a super-limited Valen demo (the Valen sold out the day I announced it, but since there were only six copies, it was expected).

M. D. : *What is the most important source of income with Seregost’s etc. (concerts, music in digital/physical format, merchandising, ...)?*

D. : Income? Haha! Listen kids, don’t quit your day job, and for Heaven’s sake, do not go into this expecting money. The most money comes from paid concerts and from physical sales (cassettes, CDs, etc.). Streaming pays nothing, and has done more to cheapen the music industry than the iPod, which is quite a feat.

M. D. : *If you wish to add anything, you can do so here.*

D. : Thank you for letting me be involved, and best of luck. Do not ever let anyone tell you what you cannot do. Stay strong.

Entretien du 4 mars 2025 avec Sylfvr

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Peux-tu te présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

Sylfvr : J'ai 32 ans et j'habite dans le sud ouest près de Bordeaux. Je suis développeur de profession, grand passionné de musique, de fantasy et de science-fiction. J'ai tout [*sic*] une palanquée d'autres projets musicaux plus ou moins proches du dungeon synth et cela occupe la majeure partie de mon temps. Je viens d'études littéraires et linguistiques, bien que je ne les ai jamais mises à profit.

M. D. : *Comment définis-tu le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

S. : C'est vraiment dur à dire, mais je pense qu'il y a derrière ce terme une volonté d'infuser toutes les influences possible du terme "dungeon", au sens large, que ce soit le lieu en lui-même et tout ce que ça implique de romantisme d'un passé médiéval, mais aussi les représentations qui en ont été faites via différents médias, et par extension tout ce qui peut s'en rapprocher de près ou de loin dans l'imaginaire fantastique. C'est aussi, et à mon sens c'est devenu assez important au sein de la scène, un genre un peu large qui regroupe toutes sortes de musiques qui évoquent ou se rapprochent de la fantasy en tant que genre. Certains voudraient qualifier cela de "fantasy synth", mais personnellement je pense que ça n'a pas beaucoup d'importance. Il y a aussi ce côté communautaire qui est très fort et assez accessible pour des gens même débutants, et qui me semble attirer beaucoup de personnes.

M. D. : *Peux-tu décrire ta découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

S. : Ma toute première interaction avec le dungeon synth en sachant qu'il s'agit de dungeon synth, c'était, je crois, Old Sorcery en 2018?2019? Je n'ai plus vraiment de souvenirs exacts, ni même d'impressions. Mais j'avais été très marqué par la pochette de Realms of Magickal Sorrow, et je crois que c'était surtout ça qui m'avait attiré.

M. D. : *Quelle est ta relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

S. : J'essaye d'être présent un maximum et de beaucoup interagir avec d'autres artistes et des fans (même si la majorité des fans sont aussi des artistes). On a aussi une petite scène dans le sud-ouest, on se voit de temps en temps et on essaye de faire des dates ensemble. Majoritairement, je suis beaucoup plus en contact avec la scène américaine via Discord et les réseaux sociaux.

M. D. : *Quelle est ta relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Sylfvr?*

S. : Pour être franc, très compliquée. J'aime beaucoup le black metal atmosphérique, mais c'est devenu trop compliqué pour moi de suivre la scène et de découvrir des groupes en accord avec mes valeurs. Du coup, je me contente de recommandations d'amis. L'impact que la scène a eu sur mon projet est avant tout en lien avec Summoning, qui est une influence et un premier contact avec les sonorités du dungeon synth pour, je pense, beaucoup de monde, même si au fond Summoning reste un groupe assez à la marge de la scène. Hormis eux, il n'y a pas grand-chose de black metal qui influence Sylfvr.

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est ta vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

S. : Effectivement, c'est un sujet compliqué, pour lequel je préfère ne pas m'avancer parce que je suis arrivé relativement récemment dans la scène, et pour être franc, ce n'est vraiment pas un des aspects qui me passionne le plus. J'aime bien explorer les proto-origines du genre, mais je laisse le soin aux aficionados de les découvrir pour moi !

M. D. : *Quels sont, selon toi, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

S. : 1990: Probablement Mortiis, Wongraven et Lunar Womb ?

2000: Je ne connais pas du tout cette époque pour être franc, mais je crois savoir qu'Uruk-Hai était actif à ce moment là

2010: Erang et Lord Lovidicus sans aucun doute.

2020: Fogweaver et Fief

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en penses-tu ?*

S. : Là, comme ça, ça me paraît évident qu'il y a eu un après et un avant covid. Au delà de ça, je ne suis pas sûr que trop diviser soit excessivement pertinent.

M. D. : *Penses-tu que le dungeon synth a une dimension politique ?*

S. : J'ai du mal à concevoir que quoi ce [sic] soit puisse ne pas être politique. Donc, oui, mais comme toutes choses.

Le projet Sylfvr

M. D. : *Comment définis-tu Sylfvr ? Ton projet correspond-t-il à la définition du dungeon synth ou apportes-tu une tournure originale au genre ?*

S. : Oh, c'est compliqué. Je n'ai pas l'impression de faire du "dungeon synth" tel que beaucoup de gens le classifie. Pour être tout à fait franc, étant donné que je met beaucoup d'emphasis sur les percussions, j'ai plus l'impression de faire de la musique de fanfare ... Mais bon, à partir du moment où les gens parlent de ma musique comme étant du dungeon synth ou du fantasy synth, ça me semble être une raison suffisante de me coller à cette scène.

M. D. : *Peux-tu me parler de la création de Sylfvr (date, motivations, objectifs, ...) ?*

S. : C'était par une chaude nuit d'été, en 2020. J'avais commencé la musique l'année d'avant (après des années à vouloir en faire, sans succès) et une artisane joaillière que j'apprécie lançait une collection en lien avec le dungeon synth. J'ai trouvé ça super, et étant un fan absolue [*sic*] de la musique des final fantasy [*sic*] et retrouvant pas mal de ces sonorités (les romplers des années 90 notamment), je me suis dit "pourquoi ne pas en faire aussi ?". J'ai sorti un album en août 2020 qui a eu un petit peu de succès, avant de faire une pause et de reprendre en 2024. Le nom du projet vient cela dit de mon propre pseudo en tant qu'artiste visuel, il y a une dizaine d'années.

M. D. : *Peux-tu me parler des thématiques qui traversent le projet Sylfvr (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet/pseudonyme, paroles, visuels, ...) ? S'il y en a, peux-tu parler du/des message(s) que tu souhaites faire passer, de l'/des histoire(s) que tu souhaites raconter avec Sylfvr ? Si tu incarnes un personnage dans le cadre de ton projet, peux-tu le décrire ?*

S. : Ça dépend des albums, mais la majorité sont avant tout des hommages à mes inspirations musicales. Chaque album que je sors sous le nom "Sylfvr" est un peu différent du précédent, mais la plupart raconte une histoire "vaguement" fantasy (sauf

le premier, qui est juste un mélange d'influences), ce qui est au fond juste un prétexte pour sortir de la musique que j'aime faire. J'aime bien le fait que ce projet me permette de faire un peu tout ce qui me passe par la tête. Je préfère garder mes concepts pour des projets que je crée spécifiquement pour et pour lesquels je vais me cantonner à une histoire suivie, des personnages ou un genre particulier.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon toi, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Sylfvr en particulier ? Peux-tu me parler des visuels (pochettes, livrets, merchandising, ...) de Sylfvr (thématiques, qui les réalise, ...) ? J'ai cru comprendre que tu étais l'artiste derrière tous ces visuels.*

S. : Je dirais 70% d'importance. A titre personnel, devant la marée de choix possibles ces temps-ci, je vais d'abord regarder si la pochette me parle, et après écouter la musique. Je pense qu'il y a aussi une réelle corrélation entre la qualité d'une pochette et la musique derrière, et je ne parle pas de talent et de technicité, mais plus de "est-ce que je ressens quelque chose en la regardant". Une pochette faite avec amour vaut toute la technicité du monde.

J'ai pour l'instant fait peu de merch, mais j'ai un tshirt [*sic*] qui a été illustré par ma compagne. On est très fan de tout ce qui est gravure, donc je voulais quelque chose de ruineux dans ce style pour accompagner un de mes albums. Après, quand il s'agit de faire mes pochettes, je réalise en effet tout moi-même. Une de mes uniques contraintes avec Sylfvr, c'est de n'utiliser que mon propre travail.

M. D. : *Que penses-tu de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

S. : Je trouve qu'il y a une dynamique très intéressante dans l'intérêt pour le live qu'on voit émerger depuis quelques années. C'est vraiment quelque chose que personne n'imaginait avant, étant donné les origines très "at home" du genre. J'ai moi-même pu faire mon premier live récemment, et c'était une expérience extrêmement marquante. Au-delà de cet aspect, il y a beaucoup d'explorations sur les limites du genre, et je vois

beaucoup d'artistes se lancer dans des projets "synth" mais sans le dungeon. C'est très stimulant. Le gain de popularité récent du genre ne m'inquiète pas vraiment, et justement, c'est vraiment important d'avoir du sang frais. Un projet comme Flickers From the Fen par exemple, qui est pourtant assez jeune, apporte quelque chose de très vivifiant à la scène et me laisse à penser que le meilleur est encore à venir.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est ta formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

S. : Je suis autodidacte. J'ai joué de la basse durant mon adolescence, mais jamais à un très grand niveau. Le dungeon synth m'a aussi fait découvrir le piano, et c'est un instrument que j'apprécie de plus en plus.

M. D. : *Quel est le matériel que tu utilises pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Sois aussi précis que tu le veux mais je comprendrais que tu ne veuilles pas dévoiler ta recette ;-)*

S. : J'utilise Ableton Live, avec un grand nombre de VST, notamment la suite V d'Arturia, des émulations de Korg M1 et de Kawai K1, ainsi que Serum. Je compose essentiellement sur un Ableton Push 2 et un Novation LaunchKey49 et sur le piano roll d'Ableton, mais j'incorpore aussi de plus en plus de parties jouées en live sur mon Casio CTK-3500. J'ai également un Behringer Crave et un Arturia Microfreak en hardware, mais que j'utilise très peu pour le dungeon synth.

M. D. : *Peux-tu décrire ton processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

S. : La plupart du temps, je vais pianoter sur mon clavier MIDI avec un preset basique pour trouver quelque chose de sympathique, puis faire une ou deux phrases que je vais continuer à développer jusqu'à arriver à un arrangement satisfaisant. Ces petites

phrases ne vont la plupart du temps rien donner, donc je les laisse reposer, et je reviens quelques semaines après pour les écouter avec une oreille neuve, éventuellement les remanier, ajouter d'autres instruments, et ainsi de suite. Quand je suis lancé, j'arrive à finir un album en une semaine si on compresse tout en une session continue, mais la plupart du temps, un album me prend entre 3 et 4 mois. Ça m'arrive aussi d'inclure ma compagne quand j'enregistre pour qu'elle me donne son avis, mais ce n'est pas systématique. En revanche, elle a le rôle primordial de me dire si quelque chose que je compose est mauvais. Elle a l'oreille pour ça.

Ça m'arrive aussi d'avoir une idée très précise de ce que je veux faire, mais ça en général, ça se transforme en un autre projet. Sylfvr, c'est vraiment le projet où je laisse mon esprit vagabonder.

M. D. : *Peux-tu me parler de tes influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Sylfvr ?*

S. : Je pourrais citer uniquement Nobuo Uematsu et ça suffirait très honnêtement. Sans lui, pas de Sylfvr. Visuellement je suis toujours un très grand fan de symbolisme, Gustave Moreau surtout. C'est définitivement ma plus grande inspiration avec Odilon Redon. Ça ne transparaît pas forcément sur ma musique, mais peut-être sur les pochettes que je réalise. Du moins je l'espère. Après, il y a bien évidemment toute une synthèse de la musique que j'apprécie. J'écoutais beaucoup de rock progressif étant plus jeune, et vu qu'ils utilisent des mellotron dans tous les sens, eh bien c'est devenu un instrument que j'adore utiliser (une émulation cela dit, je ne suis pas riche).

M. D. : *Peux-tu me parler de ta manière de délivrer les paroles dans la musique de Sylfvr ?*

S. : J'en utilise assez peu, sauf sur mon album Memoria, où j'ai utilisé un chant typé black metal. Je n'ai pas vraiment grand chose à dire sur la partie chant, en revanche j'adore des parties plus parlées. J'ai notamment fait une cover de Gilgareth, un projet allemand, qui a un univers très particulier. Toute la chanson repose sur cette narration

que j'ai dérivée de l'histoire qu'ils ont créée pour leur monde. Mais encore une fois, je n'ai pas de manière particulière de le faire.

Diffusion

M. D. : *Selon toi, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnes-tu à la musique live dans le cadre de Sylfvr ?*

S. : Je dirais, oui. Il y a un aspect très théâtral qui fait que chaque performance est différente. En tant que spectateur, j'attends moins une prestation musicale impeccable que de rentrer dans l'univers du musicien. J'ai énormément de respect pour les artistes qui savent allier les deux et qui savent rester humbles. Pour ma musique, je ne réfléchissais aucunement au live à priori. Ce qui fait que je ne pouvais pas jouer énormément de mes musiques, puisque je ne les enregistrerais pas en live. Ça a été un travail titanesque de sortir un live set pour mon premier concert. Je suis un peu plus à l'aise avec un clavier maintenant, et j'ai tendance à garder ça dans un coin de ma tête dans tout ce que je fais depuis.

M. D. : *Peux-tu parler du parcours de diffusion de Sylfvr (autopublication, envoi de démos, contacts avec les labels, ...) ? Comment as-tu procédé pour faire publier A Nice Evening Stroll chez Fiadh, par exemple ?*

S. : Essentiellement de l'auto publication via Bandcamp et Ampwall. Je suis aussi assez vite rentré en contact avec Ancient King Records, parce qu'on habite pas très loin l'un de l'autre. Pour Fiadh, il me semble que je lui ai juste envoyé l'album avec un code, elle a dit qu'elle était intéressée et c'était acté. Rien de bien intéressant ! C'est assez rare que je contacte un label avant de sortir quelque chose, bien que je l'ai fait récemment avec Barrow Hoard Records pour un projet spécifique. J'aime bien sortir les choses moi-même et faire ma propre promotion, donc c'est au final assez rare.

M. D. : *Peux-tu me parler de la diffusion de la musique de Sylfvr en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, choix personnel/du label, ...) ?*

S. : Au-delà des plateforme habituelle [*sic*] que sont Bandcamp et les services de streaming en ligne, j'essaye de mettre un peu l'accent sur YouTube, parce qu'il y a beaucoup de potentiels d'avoir un peu d'audience dessus. La gestion au quotidien est un peu laborieuse parce que j'ai beaucoup de projets, mais sinon je fais de la promotion sur Instagram et Bluesky essentiellement. J'ai aussi d'autres espaces, mais c'est marginal.

Pour le physique, je fais mes cassettes et mes CD, et si je n'ai pas pris la décision de le faire, soit je contacte un des labels avec lesquels je suis en contact, soit je ne m'en préoccupe pas trop. C'est 100% en ligne en revanche.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Sylfvr (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

S. : A mon niveau il s'agit avant tout des ventes numériques et physiques.

Entretien du 3 mars 2025 avec Markam de Vervamon

Questions générales⁴²

Maëlle Destexhe : *Can you introduce yourself (region, age, job, studies, hobbies, musical tastes, other musical projects, ...)?*

Markam : I am Marten Kamerling from the Netherlands, born in 1981 (44 years old), I am a physiotherapist in a elderly rehabilitation centre [*sic*] . I started making music around 1998/1999. I listened mostly [*sic*] black metal around that time. Still do, although I can appreciate almost all music music [*sic*] nowadays. After Vervamon I also started Procyon-X and The Dreaming as I made music that in my opinion did not fit the moniker of Vervamon.

I also founded the black metal band Norinian and sang in a metal band called Consortium. And then there is TPK or the project kill... a black metal/ambient/noise project with Norinian Members... [Adrift in a sea of blood : TPK : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)

M. D. : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient?*

M. : In my opinion is DS [*sic*] not that different from DS, as in I don't think around 1999 the term dungeon synth was already widely spread. The difference in my opinion is more a feeling. Dark Ambient are more sound scapes [*sic*] as dungeon synth gives off more of the vibe of dungeons (duh), trolls, elves and other fantasy stuff, while DA gives of [*sic*] more of a horror movie (or in case of the cyclic law [*sic*] and cryopchamber [*sic*] releases a scifi [*sic*]) vibe. And then we have dark wave (like die

⁴² Markam n'a pas pu répondre à l'entièreté du questionnaire. (Note de Maëlle Destexhe.)

verbannten kinder eva's [sic] of Elend). But dark wave is also another sub genre (more of the gothic wave). I guess what I'm trying to say is that DS, DA and DW are very, very close together... I guess Vervamon is like that exactly.. all these styles together.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

M. : The first DS album i [sic] heard was crypt of the wizard [sic] by Mortiis. I loved the art of John Bauer and then I saw this album, I just had to hear it. And it blew my mind, this is what I wanted to make too. I bought the earlier albums as well and played them over and over. Then I also discovered Wongraven (satyricon [sic]). I think this was like the only DS I knew, and I think was available! Mind you this was in a pre streaming era. There was napster [sic] and it took like a whole night to download an album! There wasn't really another way to get this kind of music.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, connection with the public, online activity, concerts, ...)?*

M. : Around 1999 when I released my stuff there wasn't really a market for it. I promoted my stuff through an internet forum called zwaremetalen.nl and I had some "fans" of my music there. I had some music on mp3.com the only way at the time to distribute your music. I sold maybe 10 albums of my vervamon [sic] demo... then after a few years I lost interest. In the meanwhile a label called rage of achilles [sic] wanted to release my procyon-x [sic] demo. I had a song on a sampler (conquest for the empire 2002), but sadly after that the label went bankrupt. I thought that was that, but a few years later the same guy started a new label and still wanted to release that album. So in 2008 Paradigms released Proxyon-X "The ghost of Orion". For years my album would be the only thing you found when you typed in that title, till 2020 when My dying bride [sic] released an album with the same title.... I still think they stole my album title 😂.

But long story short... I've been under the impression that DS was dead, only there for the old school metal heads... and the only proper releases out there were from Mortiis and Wongraven, the DS Burzum stuff.... and Orodruin, we were supposed to do a 7" split. I met Jeroen van Brussel on the Zwaremetalen website, but as I completely lost interest in making DA nothing really happened.

Then a friend of mine started a tape label called "Knekelpot" (2020). He wanted to release my old stuff and was shure [sic] there was a market for it. It sold out in no time.... then I found out there was quite a substantial scene for DS. I was asked to do a performance on the COVID version of north east dungeon synth fest [sic].. As I had never performed, I did not really feel like it, but instead we make a video clip of "Woudmannen" and did a special edition of the tape with new artwork, it sold out pretty quickly again.

I was never really into the scene, hell I've never really been in any scene, thats [sic] just not my thing.

What is interesting is that the label "Heidenshart" wanted to release a dutch [sic] DA/DS compilation with Orodruin [sic] and Old Tower. Jeroen from Orodruin told the guys that if they wanted to do that they had to ask me as Vervamon was one of the first Dutch DS projects.... I felt really flattered by that, bought some new gear and made a new song, which ended up on the compilation.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene, and what impact does it have on Vervamon?*

M. : I think that without BM there would not be DS or DA as it gives the same vibes without the other instruments. In my opinion Havaard [sic], Sigurd and Varg created DS.

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

M. : See my answer above. For me at least it is Mortiis, Wongraven and Burzum. I actually have no idea if there is any earlier stuff that could be labeled [sic] as such.

M. D. : *According to you, which dungeon synth artists and/or albums are important for each decade (1990, 2000, 2010, 2020)?*

M. : I can only answer that for the 1990 and the 2010's. For the first it is the ones mentioned above. From later I only really know Old Tower

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that?*

M. : If you use the waves/era's [sic] Mortiis uses then I think the more electronic era's [sic] are not really DS. Only what he calls era 1...

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

M. : I don't see how. I'm not really into politics.

Entretien du 5 mars 2025 avec Werna Wolf

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Pouvez-vous vous présenter (région, âge, emploi, études, hobbies, goûts musicaux, autres projets musicaux, ...) ?*

Werna Wolf : J'habite en France, dans l'Isère. J'ai quarante ans, je suis professeur d'anglais au lycée et dans le supérieur, et j'enseigne également le karaté. J'aime le dessin, l'écriture, le cinéma, la poésie, la philosophie. Je viens de quitter Alloy, mon groupe de black/thrash/death metal, avec lequel j'ai officié pendant cinq ans et sorti deux albums. En outre, j'écris les textes du groupe de blackened death metal français Usquam depuis ses débuts.

M. D. : *Comment définissez-vous le dungeon synth en quelques mots ? En quoi est-il différent du dark ambient ?*

W. W. : Musicalement, la variété présente au sein du milieu rend toute tentative de définition particulièrement ardue, et ce d'autant plus que le Dungeon Synth n'est pas qu'un genre musical. On pourrait arguer qu'il s'agit, de ce point de vue, d'un genre de musique électronique atmosphérique, caractérisé par des tempos plutôt lents, l'utilisation quasi systématique de reverb, de drones et de nappes de synthétiseur, d'arpégiateurs, de samples d'instruments qu'on trouverait généralement dans un orchestre, de piano et de guitare acoustique, voire électrique (réelle ou virtuelle), le but étant d'emporter l'auditeur loin d'une modernité perçue comme terne, sans saveur et dépourvue de tout intérêt, de la même manière qu'un roman de science-fiction ou de fantasy pourrait le faire. Il s'agit s'échapper de la prison mentale dans laquelle nous nous trouvons. Ce n'est d'ailleurs pas un hasard si les oeuvres littéraires et cinématographiques de références [*sic*] dans le milieu sont *Le Seigneur des Anneaux*, *Conan le Barbare*, *Dune*, les écrits de H.P. Lovecraft ou bien encore *Star Wars*, *Dark Crystal* et *Willow*. D'où le rapport également avec le jeu de rôle et les illustrations, qui rappellent souvent, quand elles ne les reprennent pas tout simplement, les dessins old-

school qu'on pouvait trouver dans les premières éditions de *Donjons & Dragons*, les peintures de Frank Frazetta et certaines affiches de films et autres couvertures de livres. On le voit, comme je le disais plus haut, le DS est loin de n'être qu'un genre musical. Quant à la différence avec le Dark Ambient, qui n'est autre que le nom qu'on lui donnait avant de le rebaptiser Dungeon Synth, peut-être ne tient-elle au fond qu'à ce seul adjectif, « dark », puisque le DS n'est pas toujours sombre, bien qu'il soit toujours atmosphérique. Pour conclure, j'ajouterai que le DS est avant tout ce que j'appelle une « musique d'intérieur », dans tous les sens du terme : on la fait généralement seul, pour soi-même, on s'explorer, on plonge dans ce grand inconnu qui dit « je », le milieu du DS, avec son insistance sur le DIY, autrement dit le fait maison, ayant l'immense avantage de n'être pas encore trop dévoré par l'aspect commercial des genres plus grand public. Prenons garde, cependant : il faudra peut-être un jour chasser les marchands du temple...

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre découverte du dungeon synth (quand, qui, premières impressions, ...) ?*

W. W. : Quand j'étais encore au lycée, peut-être en première, un copain métalleux [*sic*] m'avait fait une cassette de ses morceaux favoris. Parmi ces derniers se trouvait *When Hope and Daylight Die*, de Summoning (mais, je ne sais pas pourquoi, je n'ai découvert que c'était eux que plusieurs années plus tard), dont je suis tombé amoureux aussitôt. A dix-sept ans, je découvris cette fois le groupe pour de bon sur l'un des CD bonus du magazine *Elegy* avec le morceau d'introduction de ce qui reste à mes yeux leur meilleur album, j'ai nommé *Let Mortal Heroes Sing Your Fame*. Cette fois, j'étais lancé dans la spirale infernale du black metal, qui me mena très rapidement de Cradle of Filth à Darkthrone, Mayhem, Emperor et, surtout, Burzum. J'avais dix-huit ans. *Dauði Baldrs* fut tout d'abord une déception : je m'attendais à du black. Puis, au fil des écoutes, et bien que mal à l'aise au départ (du fait du côté par trop répétitif des compositions), je finis par tomber sous le charme de cet objet musical non-identifié, qui me poussa à composer mon premier album dans le genre, en 2003, sur le logiciel Fruity Loops. J'étais alors un grand débutant mais la graine était plantée. Plus tard, *The Smell of Rain*, de Mortiis, et puis plus rien. Ce n'est qu'une quinzaine d'années

plus tard que j'ai découvert Fief. Je n'écoutais pas de Dark Ambient ou de DS. J'en composais. Basil Poledouris, Bach, Kraftwerk, John Carpenter, Nobuo Uematsu, Giorgio Moroder, Riz Ortolani, Goblin, Fabio Frizzi, Vangelis, Kraftwerk, Jean-Michel Jarre, la musique traditionnelle japonaise au shakuhachi, les chants des Templiers, les compositions d'Henry VIII et les chants grégoriens seraient selon moi des références bien plus pertinentes ! Cependant, il y eut un autre moment décisif pour moi il y a trois ans : Mortiiis s'est produit avec Mayhem à Lyon. Je ne me rends presque jamais à des concerts, en dehors des miens, non par narcissisme, mais parce que je n'aime pas me retrouver dans la foule. Mais les membres d'Alloy, mon ancien groupe de black metal, m'avaient poussé à me rendre au précédent concert de Mayhem, ce qui avait été l'occasion d'une étrange série de coïncidences, ou plutôt de synchronicités, sur lesquelles je ne m'attarderai pas ici mais qui témoignent de l'importance à mes yeux de cet événement, qui me motiva pour le concert suivant, durant lequel la prestation de Mortiiis, absolument épique, me fascina, m'envoûta presque, me faisant l'effet d'une révélation (toutes proportions gardées, bien entendu). On pouvait donc présenter cette musique au grand public ! Dans la foulée, sentant comme un appel à me lancer enfin, je composai *Forteresse*, qui me coula des doigts comme si les morceaux n'avaient jamais attendu que le signal du départ pour se manifester, et décidai d'en parler sur les réseaux.

M. D. : *Quelle est votre relation avec le milieu du dungeon synth (beaucoup de contacts/isolé, lien avec le public, activité en ligne, concerts, ...) ?*

W. W. : Je suis isolé géographiquement mais, virtuellement, j'ai eu, depuis *Forteresse*, la chance de pouvoir nouer de nombreuses et belles relations au sein des communautés DS francophone (principalement) et internationale, avec qui j'échange régulièrement. Mon contact avec le public se fait de la même manière. Je mets un album en ligne sur Bandcamp, puis je l'annonce et le diffuse sur les réseaux. Le reste ne m'appartient pas. Quant aux concerts, j'en ai l'expérience en tant que musicien de black metal mais n'ai pas encore eu l'occasion de me produire en solo pour mon projet. Peut-être un jour, qui sait ?

M. D. : *Quelle est votre relation avec la scène black metal, et quel est l'impact de celle-ci sur Werna Wolf ?*

W. W. : Pour en avoir fait partie quelques années, je dirai qu'elle est tout à fait intime. Le black metal fait partie de moi. Il est dans mon ADN. Il m'est arrivé de composer des morceaux en me demandant simplement ce que telle ou telle composition de black donnerait au format DS (Emperor avait déjà montré la voie dans une reprise au synthétiseur de l'un des titres phares de l'album *In the Nightside Eclipse*, présente en bonus sur ce dernier). Mes albums *Lindalë* et *Lindalë, part II* ne sont rien d'autres que des hommages à Summoning, dont j'ai repris certaines techniques de composition, en ajoutant ma « patte », qui n'est au fond que la somme systématisée de mes imperfections, et remplaçant les guitares par des violons. Il se trouve même au sein d'une de mes compositions une très vague et très partielle reprise de l'immense *Transylvanian Hunger* de Darkthrone, qui servit de base à son élaboration...

M. D. : *Les artistes et les fans ne s'accordent pas sur une seule histoire du dungeon synth, quelle est votre vision des choses sur les origines et l'histoire du genre (lieu d'émergence, artistes/albums fondateurs, ...) ?*

W. W. : C'est leur problème. Pour moi, ça commence avec les intros et les passages atmosphériques d'un grand nombre d'albums de black metal au début des années 1990. Mais au fond, ça n'a pas la moindre importance, même si cette période fait sens : c'est l'époque du grunge, du *Black Album* de Metallica et de la seconde vague de black metal. J'avais entre six et sept ans et, quand je me rappelle ces années, même si je n'écoutais pas de metal à l'époque, je ressens une grande et profonde et noirceur, sans pour autant que quoi que ce soit de sombre me soit arrivée [*sic*]. Le soufflé des années 1980 devait être en train de retomber, je suppose.

M. D. : *Quels sont, selon vous, les artistes et/ou les albums de dungeon synth importants pour chaque décennie (1990, 2000, 2010, 2020) ?*

W. W. : Comme je l'ai dit plus haut, j'ai longtemps ignoré qu'il y avait une scène pour ce genre de musique. Pour moi, dans les années 90, ça se limitait à Summoning (*Dol Guldur*, *In the Nightshade Forest*), Burzum (*Daudi Baldres* [sic], *Hliðskjálf*) et Mortiis (*The Song of a Long Forgotten Ghost*). J'ai découvert il y a peu les albums de Jim Kirkwood, très bons, mais je ne suis pas certain qu'on puisse parler de Dungeon Synth ou même de Dark Ambient, bien qu'on en sente chez lui les prémisses. Dans les années 2000, je n'ai pas élargi mon champ d'écoute dans le domaine, pour les raisons précitées, mais il n'en demeure pas moins qu'il y eut d'excellents albums, comme *Lost Tales* ou *The Smell of Rain*. Les années 2010 voient l'arrivée du triumvirat constitué d'Erang, de Lord Lovidicus et de Fief. C'est à mon avis là que tout se joue pour le genre qui nous intéresse ici.

M. D. : *Certains divisent l'histoire du dungeon synth en plusieurs époques/ères/vagues, qu'en pensez-vous ?*

W. W. : Je n'en ai strictement rien à faire. Peut-être serait-il effectivement judicieux de distinguer la période Dark Ambient à proprement parler de celle qui vit, à partir d'Erang et de Lord Lovidicus, l'émergence du Dungeon Synth tel qu'on peut le concevoir aujourd'hui. Le reste, c'est de la diptérosodomie.

M. D. : *Pensez-vous que le dungeon synth a une dimension politique ?*

W. W. : Il est évident que les racines du dungeon synth, profondément plongées dans le terreau fertile mais sulfureux du black metal, ne peuvent être totalement neutres sur le plan politique. Toutefois, j'observe dans le milieu des engagements variés et pour le moins antinomiques, allant du wokisme le plus radical au néonazisme le plus éhonté, en passant par l'écologisme, l'anarchisme (de droite comme de gauche) et le communisme. Je trouve dommage que les artistes se sentent obligés de prendre parti politiquement, et ce plus particulièrement quand ils le font pour se donner une certaine image, quelle qu'elle soit. C'est encore pire s'ils le font pour obtenir des avantages en nature (accès à une diffusion plus large, des labels et des salles concert). Mon projet,

lui, est apolitique, mais certains pourraient considérer qu'il s'agit déjà là d'une prise de position politique. Libre à eux de le faire. Il est cependant certain que le Dungeon Synth, d'une manière ou d'une autre, s'inscrit comme en résistance au monde moderne, ou plutôt postmoderne, avec ceci de paradoxal qu'il use pour ce faire de moyens on ne peut plus modernes et n'aurait certainement pas été possible à une autre époque.

M. D. : *Que pensez-vous de la scène dungeon synth actuelle (critiques, points positifs, évolution, ...) ?*

W. W. : Il faut, comme dans tout domaine, apprendre à séparer le bon grain de l'ivraie. Entre les puristes et les touristes qu'on peut croiser ici et là, toujours prêts à se faire la guerre, il existe un monde de passionnés, pour qui le Dungeon Synth est, à l'instar du metal, presque un mode de vie. La communauté francophone en est un bel exemple, qui me fait presque l'effet d'une petite famille. Les valeurs sont saines et de belles amitiés s'y construisent. Erang, que j'aime à penser comme notre roi, est un chic type. Mais il n'y a pas que lui : je pense à Arsule, Verdo, John Lordswood, Fab Scap, Remy Percydae, Garvalf (d'ailleurs, je ne serais pas en train de répondre à ce questionnaire sans Eric !), sans compter tous ceux que j'oublie. A l'international, c'est forcément moins chaleureux mais on peut aussi malgré tout faire de belles rencontres. Ce que je constate, malgré la foule de projets plus ou moins kitsch qu'on peut voir défiler sur Internet aujourd'hui, la volonté manifeste qu'ont certains d'en tirer des bénéfices sur le plan financier sans le moindre scrupule (labels qui produisent des bouses à la chaîne dans l'espoir de vendre des cassettes aux collectionneurs peu regardants, « artistes » qui publient la musique d'autres auteurs en la faisant passer pour la leur, démultiplication artificielle des genres et sous-genres afin d'attirer le chaland...) et ceux qui se contentent de copier les autres sans s'investir véritablement dans ce qu'ils font, il existe bon nombre d'individualités singulières qui se livrent corps et âme au développement de leur art, avec un enthousiasme communicatif doublé d'une approche éminemment personnelle de la musique. En d'autres termes, ils sont *présents*. Quant à l'évolution de la scène, il semblerait que les *lives* se développent à grande vitesse. Peut-être y aura-t-il un jour des groupes de Dungeon Synth plutôt que

des one-man bands, avec des shows spectaculaires dans des festivals de grande envergure à travers le monde entier ? Mais sera-ce encore du Dungeon Synth ? Ou bien juste une version consumériste d'un genre vidé de sa substance et qui ne serait alors plus dès lors que l'ombre de lui-même ? Sans compter l'IA...

Le projet Werna Wolf

M. D. : *Comment définissez-vous Werna Wolf ? Votre projet correspond-t-il à la définition du dungeon synth ou apportez-vous une tournure originale au genre ?*

W. W. : Werna Wolf, c'est moi. Mon projet ne se limite pas au Dungeon Synth, bien que ce dernier soit très présent dans mes compositions. J'aime explorer différents horizons, mélanger les genres et m'ouvrir à tout ce qui peut me permettre d'exprimer ce que je ne pourrais dire avec des mots. Certes, il y a dans ma discographie beaucoup de Dungeon Synth, mais il y a également du Dark Ambient (comme quoi, je pense qu'on bel [*sic*] et bien établir une différence entre les deux !), du black metal, du neo folk, du néoclassique, du chiptune et même ce qu'on pourrait appeler de la « dungeon synthwave ». Il est hors de question que je me fixe des limites ou que je m'enferme dans un genre.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la création de Werna Wolf (date, motivations, objectifs, ...) ?*

W. W. : Le pseudonyme me colle à la peau depuis une vingtaine d'années. La création de ma page Bandcamp date en revanche de 2017. Auparavant, je postais mes albums sur mon site personnel, créé en 2009, en n'en faisais absolument pas la promotion en dehors de mon cercle d'amis. Ma motivation ? Il s'agit avant toute chose d'un besoin. Tout petit déjà, je créais à la bouche mes musiques pour des films imaginaires. Au lycée, j'en programmais sous QBasic pour les petits jeux vidéo que je créais avec mon meilleur ami, sans qui d'ailleurs ce projet n'existerait peut-être pas (c'est lui qui me

mit la main à l'étrier en m'offrant mon premier logiciel de MAO⁴³, j'ai nommé Fruity Loops 3.0). Quand j'avais 18 ou 19 ans, un autre ami, qui m'initia au true black metal, voulut monter un groupe au synthétiseur avec moi. Sauf que nous n'avions pas de synthétiseur ! Alors on allait dans les magasins de musique et tentions de composer sur place des mélodies à la Summoning ou à la Burzum ! Nous finîmes par nous perdre de vue pendant près d'une dizaine d'années pour nous retrouver, sans s'être concertés, au premier des deux concerts de Mayhem auxquels j'ai assisté ! Force m'est de reconnaître que j'avais curieusement senti que je le verrais ce soir-là. Sans cette rencontre inopinée, je ne suis pas sûr que je serais allé voir Mortiis ensuite. Et le projet Werna Wolf ne serait probablement pas ce qu'il est aujourd'hui. Je me rends compte que la musique est pour moi une histoire intime, tortueuse et pleine de rebondissements, faites d'amitiés durables et de rencontres parfois surprenantes. Certaines furent déterminantes. Cela fait partie de ma Quête.

M. D. : *Pouvez-vous me parler des thématiques qui traversent le projet Werna Wolf (concept, titres des morceaux/albums, nom de projet/pseudonyme, paroles, visuels, ...) ? S'il y en a, pouvez-vous parler du/des message(s) que vous souhaitez faire passer, de l'/des histoire(s) que vous souhaitez raconter avec Werna Wolf ? Si vous incarnez un personnage dans le cadre de votre projet, pouvez-vous le décrire ?*

W. W. : Je n'incarne pas un personnage en particulier mais, dans la mesure où nous passons notre existence entière à jouer des rôles, on peut malgré tout considérer que je joue pour l'occasion celui de Werna Wolf, dont les thèmes de prédilection sur le plan musical sont l'initiation, la mythologie, la chevalerie, l'imaginaire fantastique et la métaphysique. D'où des albums tels que *Forteresse* ou *La Chrysalide d'Orphée*, la présence de personnages tels que Méduse ou Cerbère dans mes textes, l'illustration sonore de ma novella de fantasy, j'ai nommée *Calypso*, l'exploration des différents cycles de l'humanité selon les anciens dans *Ages*, un aperçu de mon propre parcours spirituel dans *Way of the Wolf*, une vision fantaisiste et poétique de la tradition

⁴³ MAO est le sigle de « musique assistée par ordinateur ». (Note de Maëlle Destexhe.)

hermétique dans *La Nuit des Magiciens*, le voyage au cœur de notre monde intérieur dans *Mindscapes*, ou bien encore l'hommage rendu à l'oeuvre de Tolkien dans *Lindalë*. Dans *Dernier Rempart*, une époque se termine et nous assistons à l'initiation d'un chevalier dans un monde chaotique jusqu'au retour du Roi. Mon leitmotiv : toutes choses sont unes en Dieu.

M. D. : *Quelle importance la dimension visuelle revêt-elle, selon vous, dans le dungeon synth en général ainsi que pour Werna Wolf en particulier ? Pouvez-vous me parler des visuels (pochettes, livrets, merchandising, ...) de votre projet (thématiques, qui les réalise, ...) ?*

W. W. : Les visuels sont une caractéristique intrinsèque du genre. On ne peut à mon avis parler de Dungeon Synth quand les visuels n'évoquent pas, d'une manière ou d'une autre, les mondes imaginaires. Dans mon cas, j'ai la chance d'avoir un alter ego qui pratique le dessin depuis son enfance et connaît un succès non négligeable avec ses vignettes humoristiques, qu'il publie depuis 2012 sur son blog et sur les réseaux. Je dessine donc toutes mes pochettes à la main sur des feuilles épaisses, au feutre et à l'encre de Chine, avant de les coloriser sur mon ordinateur et de finaliser le visuel de la même manière en travaillant la disposition de manière à inclure titre (avec police tirée du logiciel) et logo (calligraphié). A l'occasion de *Calypso*, j'ai même illustré la novella sur laquelle l'album est basé, l'ensemble étant disponible lors du téléchargement sous forme de livret virtuel. Quant au format physique, lorsque je sors un CD ou une cassette, je mets un point d'honneur à toujours proposer des illustrations faites main en sus du support à proprement parler, ce qui est assez chronophage et justifie que je ne sorte pas plus de 5 exemplaires à la fois. Pour *Dernier Rempart*, mon dernier album en date, j'ai pour la première fois fait dupliquer le CD par un professionnel sous forme de digipack, ce qui ne m'a pas empêché d'en proposer trois exemplaires agrémentés d'une aquarelle. Il m'arrive de m'inspirer de peintures, de plans de films ou d'illustrations vues dans des livres. Parfois, je reprends de vieux dessins réalisés dans le cadre de projets radicalement différents (mes vignettes humoristiques ou mes recueils de poèmes). Pour conclure, ayant beaucoup de mal avec le consumérisme outrancier qu'on trouve notamment dans le milieu du metal, avec ses

t-shirts d'assez mauvais goût, ses badges, ses patches, ses mugs et ses verres à bière à gogo, je ne fais pas de merchandizing [*sic*] pour l'instant.

Composition et production musicale

M. D. : *Quelle est votre formation musicale (instruments, solfège, lecture de notes, autodidacte, ...) ?*

W. W. : Je suis un multi-instrumentiste autodidacte, même si j'ai fini par prendre quelques cours de guitare et de batterie il y a une dizaine d'années. Plus jeune, même si c'est l'époque où j'appris les bases du solfège à l'école, je n'avais pas suffisamment d'argent pour m'inscrire dans une école de musique et encore moins pour posséder mon propre instrument, en dehors de la flûte à bec que beaucoup de gens de ma génération ont connue (devoir jouer en classe *Yellow Submarine*, des Beatles, n'aida d'ailleurs en rien de ce point de vue, dans la mesure où j'ai toujours détesté les Beatles), donc je faisais tout « à la bouche », comme beaucoup d'enfants le font. Sauf que j'ai continué à le faire jusqu'à aujourd'hui. Au lycée, j'avais même repris de cette manière un morceau de Rhapsody ! Fort heureusement, il n'en reste pas la moindre trace... A quinze ans, je programmais mes musiques sous QBasic et le son sortait directement de ma carte mère. A seize ans, j'ai mis la main sur une guitare classique pour enfant de très, très mauvaise qualité, que j'accordais avec le bip du téléphone fixe (qui donne le La) mais dont l'accordage ne tenait pas plus de dix minutes. Ce fut néanmoins suffisant pour m'y donner goût et, deux ans plus tard, mon premier travail me permit de m'offrir ma première guitare électrique, une Epiphone Gibson SG standard noire, ce qui, pour le gaucher que je suis, ne fut pas chose aisée (le premier vendeur sur lequel j'étais tombé refusa même de m'en commander une et tenta de me convaincre de prendre une droitère...). Je ne la lâchais jamais. A une période, je jouais jusqu'à dix heures par jour. J'ai appris à jouer à l'oreille, avec quelques magazines et en appliquant à mon jeu la même discipline que dans le karaté. Pour moi, c'était la même chose. En parallèle, je développais mes compétences en MAO, m'enregistrant quand je voulais du chant ou de la guitare avec un micro-casque bas de gamme, et c'est ainsi que furent composés mes premiers albums. Je les ai tous gardés, aussi mauvais soient-ils, malgré la perte de quelques morceaux suite à une panne d'ordinateur. Cinq

ans plus tard, je pus enfin me mettre au synthétiseur. C'est d'ailleurs à cette époque que fut enregistré l'un des morceaux de *La Chrysalide d'Orphée*. Bien plus tard, les cinq années passées au sein du groupe Alloy furent pour moi la meilleure des écoles de musique, puisque j'ai eu la chance de jouer avec de très bons musiciens et de pouvoir le faire en *live*, le niveau d'exigence que nous avions envers nous-mêmes, poussés par un batteur exceptionnel, m'ayant permis de faire des progrès considérables, y compris sur le plan théorique.

M. D. : *Quel est le matériel que vous utilisez pour composer (instruments, ordinateur, claviers, DAW, VST, ...) ? Soyez aussi précis que vous le voulez mais je comprendrais que vous ne vouliez pas dévoiler votre recette ;-)*

W. W. : Pour composer, j'utilise tout ce qui me tombe sous la main. Comme dit plus haut, c'est parfois simplement ma bouche, avec laquelle je fais tous les instruments, y compris les percussions. La plupart du temps, ce sera à la guitare (acoustique ou électrique) ou au clavier (Roland Juno G, Timbre Wolf, Microkorg, piano électrique à touches lestées Korg, piano droit, Casiotone 405...). Varier les instruments permet également de varier les méthodes de composition, du fait des contraintes physiques liées à la relation entre le corps et l'instrument. Les limites, si propices à la créativité, s'imposent d'elles-mêmes. Je ne peux pas composer de la même manière sur un petit synthétiseur capricieux et défectueux comme l'est le Timbre Wolf et sur une guitare électrique d'excellente facture comme ma Schecter Hellraiser, et ce d'autant plus que je ne suis pas pianiste à la base. Quel que soit l'instrument, l'ensemble finit toujours sur mon logiciel de MAO (depuis deux ans, j'utilise Logic Pro), où je peaufine le morceau jusqu'à satisfaction, prenant soin toutefois de laisser un maximum « d'erreurs » afin que le tout demeure organique. Il faut que ce soit vivant.

M. D. : *Pouvez-vous décrire votre processus de composition (temps nécessaire, seul/à plusieurs, studio/home-studio, ...) ?*

W. W. : Je fais tout moi-même en home studio. Le temps nécessaire varie considérablement d'un album à l'autre. J'ai mis deux semaines à produire *Yūrei* et sept ans à finaliser *Dernier Rempart*. Dans le cas de *Lindalë*, il m'a fallu plusieurs mois d'entraînement et de composition pour pouvoir enregistrer le premier morceau.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de vos influences/inspirations (musicales, visuelles, esthétiques, littéraires, historiques, artistiques, ...) pour Werna Wolf ?*

W. W. : Question dangereuse ! Je pourrais passer des jours entiers à parler de mes influences ! Je vais tâcher de faire simple : musicalement, je pense qu'une liste non-exhaustive incluant Summoning, Burzum, Mortiis, Darkthrone, Mayhem, Nokturnal Mortum, Opera IX, Emperor, Graveland, Bathory, Iron Maiden, Metallica, Vivaldi, Bach, Holst, John Carpenter, John Williams, Howard Shore, Basil Poledouris, Danny Elfman, Alan Silvestri, Jean-Michel Jarre, Vangelis, Giorgio Moroder, Riz Ortolani, Kraftwerk, Goblin et Fabio Frizzi, les BO de jeux vidéo comme *Resident Evil*, *Zelda*, *Doom*, *Final Fantasy 7* ou la série des *Castlevania*, devrait suffire. Curieusement, je pourrais ajouter que ma propre musique m'influence, dans la mesure où je compose, avant tout pour moi-même, la musique que j'aimerais écouter — et que, de fait, j'écoute !

Visuellement, il faut citer la BD franco-belge, les vignettes humoristiques de Charles Addams, les gravures de Gustave Doré, les estampes japonaises issues de la tradition dite de l'ukiyo-e, les peintures de Caspar Friedrich et la période romantique en général, Escher et les illustrations de Frank Frazetta. Ma cinéphilie me pousserait également à citer ici le cinéma de Romero, de Cronenberg, de Wes Craven et de John Carpenter, la photographie sans faille des films de Stanley Kubrick, la première partie de la carrière de Tim Burton, avec *Beetlejuice*, *Batman 1&2*, *Edward aux mains d'argent*, *Sleepy Hollow*, les films de monstres des années 1920 aux années 1950 (*Nosferatu*, *Dracula*, *Frankenstein...*), *Le Septième sceau*, de Bergman, *Psychose*, *Les 7 Samouraïs* et le premier *Tetsuo*, que je considère comme un chef-d'oeuvre absolu.

Sur le plan littéraire, outre les classiques (*Le Seigneur des Anneaux*, *Bilbo le Hobbit*, *Dune*, *Conan*), je pourrais citer *L'Épée de Vérité*, de Terry Goodkind, *Les Fables de l'Humpur*, de Pierre Bordage, ou bien encore *Au Carrefour des étoiles*, de Clifford Simak, et les romans de Philip K. Dick. A cela, il faudrait ajouter la poésie de Baudelaire, de François Villon, de Charles d'Orléans, de Yeats, d'Emily Dickinson et d'Edgar Allan Poe, sans compter H.P. Lovecraft, dont j'ai d'ailleurs traduit les sonnets pour les éditions Stellamaris et à l'oeuvre duquel j'ai consacré une partie de mon mémoire de Master sur le gothique, la littérature fantastique et le cinéma d'horreur. Ajoutez à cela le métaphysicien René Guénon, la philosophie classique, Aristote, Platon, les stoïciens, Epicure et Plotin, la théologie de Saint-Thomas d'Acquin, les écrits mystiques de Sainte Thérèse d'Avila, de Marguerite Porete et de Rûmî, et vous aurez une bonne idée de ce qui sous-tend mon approche de la musique et de l'art en général.

M. D. : *Si vous avez déjà collaboré avec d'autres artistes musicaux pour votre projet, quelles ont été les étapes de collaboration (qui a proposé la collaboration, avez-vous travaillé ensemble ou à distance, ...) ? J'ai par exemple pu voir que vous aviez collaboré avec Arsule et Verdo pour une nouvelle version de LA CHRYSALIDE D'ORPHÉE.*

W. W. : Pour La Chrysalide d'Orphée, je voulais dès le départ ajouter des voix mais ne connaissais personne qui pût m'aider en ce sens. J'ai donc sorti l'album en version instrumentale et proposé par la même occasion à ceux qui le souhaitaient de m'apporter leur contribution. Verdo et moi discussions déjà beaucoup, c'est donc tout naturellement qu'il s'est joint à l'aventure. C'est un sacré musicien, qui a de plus le mérite d'être extrêmement polyvalent. Quant à Arsule, dont j'admirais également les compositions, c'est au détour de commentaires croisés sur une publication Facebook que j'ai fini par lui dire que, ne la connaissant pas, je n'avais pas osé lui proposer de participer, ce qui, je m'en rends compte aujourd'hui, fut ma manière de le faire ! Elle se proposa aussitôt, ce qui me réjouit au plus haut point. Notre méthode de travail fut simple : j'ai enregistré ma propre voix sur une bonne partie des morceaux, ce qui leur a permis de savoir ce que j'attendais, puis leur ai laissé le champ libre pour interpréter

les textes à leur manière. Je trouve encore aujourd'hui le résultat particulièrement excellent. Ce sont de belles personnes et c'est un grand honneur que d'avoir pu les réunir sur un album.

En ce moment, je travaille sur une deuxième collaboration avec Nâiwyn (Guillaume Attewell), du one-man band de black metal Azgaal. C'est un guitariste incroyable et le split que nous préparons mêle Dungeon Synth et guitares électriques endiablées. C'est moi qui l'ai contacté pour complimenter ses albums et son talent. Je ne m'attendais pas à ce qu'il me réponde en me proposant une collaboration. Mieux : je préparais alors *Dernier Rempart*, dont je pensais faire mon dernier album. Quand je vous disais que la musique est une histoire de rencontres parfois déterminantes...

Diffusion

M. D. : *Selon vous, le dungeon synth est-il une musique adaptée au live ? Quelle importance donnez-vous à la musique live dans le cadre de Werna Wolf ?*

W. W. : Je ne le pense pas mais certains le font très bien, comme Mortis et Weress. C'est aussi la raison pour laquelle je souhaiterais m'y mettre : un musicien seul derrière son ordinateur et son synthétiseur, ça peut vite devenir très ennuyeux, il y a donc là un beau défi !

M. D. : *Pouvez-vous parler du parcours de diffusion de Werna Wolf (autopublication, envoi de démos, contacts avec labels, ...) ?*

W. W. : Dans les années 2000 et 2010, je mettais ma musique sur mon site personnel et sur MySpace sans la moindre promotion. Elle est donc longtemps restée confidentielle, malgré quelques vidéos sur Youtube. En 2017, malgré la création de ma page Bandcamp et la réalisation de nouveaux clips, ma musique est restée dans l'ombre, faute de communication. Ce n'est qu'en 2022 que me suis lancé plus sérieusement. Le moment était venu. Pour *Forteresse*, j'ai envoyé une démo à Out of Season par courrier *[sic]* (un CD gravé avec des illustrations et une présentation de mon projet), mais je n'ai jamais eu de réponse. La réception publique étant plutôt bonne,

j'ai essayé avec un autre label, qui m'a dit vouloir faire une cinquantaine de cassettes puis ne m'a plus jamais donné de nouvelles. J'ai fini par me décider bien plus tard à produire moi-même des CDr, avec illustrations faites main, boîtier DVD et photocopies en noir et blanc comme je l'ai fait pour *Way of the Wolf* et *Calypso*. Pour *Yūrei*, c'est Julien Lacroix, d'Ungaikyō Prod, qui m'a contacté pour réaliser une vingtaine de cassettes : le projet a abouti sur un objet plutôt joli. Dans le cas de la Chrysalide d'Orphée, mon but était de faire honneur au travail d'Arsule et de Verdo sur l'album : j'ai donc fait imprimer un petit recueil de poèmes illustrés à couverture rigide en manière de livret, dans lequel j'ai collé deux pochettes en plastique pour les CD, l'une pour la version instrumentale et l'autre pour la version vocale, avec une fois de plus des illustrations faites main, de sorte que chaque exemplaire est absolument unique. Pour *Lindalē*, j'avais contacté Dark Age Productions, me disant qu'avec plus de 30,000 vue sur la chaîne The Dungeon Synth Archives, cela pourrait intéresser le label. Ce fut le cas, avec une proposition de cent cassettes. Malheureusement, ou peut-être heureusement, il y avait des doutes sur la légalité des samples de films utilisés et j'ai fini par ré-enregistrer à toute vitesse d'autres samples moi-même, tout en prenant le soin de prévenir les deux chaînes qui avaient diffusé l'album, ce qui conduisit au retrait de la vidéo sur The Dungeon Synth Archives. Malgré les nouveaux samples, Dark Age Productions ne m'a plus jamais donné de nouvelles du projet, bien que Bard Algol (de l'excellent Cernunnos Woods, un vétéran du genre) et moi-même soyons restés en bons termes. Je ne me suis pas découragé pour autant, la production artisanale de CDr me convenant tout à fait.

M. D. : *Pouvez-vous me parler de la diffusion de la musique de Werna Wolf en ligne (plateformes, gestion, ...) et en format physique (quels formats, vente en ligne ou physique, ...) ?*

W. W. : Pour la diffusion de ma musique, outre les formats physiques susmentionnés, j'ai principalement recours à Facebook (j'ai toujours grand plaisir, d'ailleurs, à passer du temps sur la page francophone, l'ambiance y étant particulièrement sereine, mais les pages internationales ne sont pas en reste pour autant), Youtube (notamment grâce à la chaîne The Dungeon Noise Cavern) et Bandcamp, ainsi qu'à de nombreuses

plateformes de streaming, ce qui ne l'empêche pas de faire son petit bonhomme de chemin ailleurs sur le net : j'ai retrouvé certains de mes albums en téléchargement (gratuit !) sur des sites russes, par exemple. L'intégrale de mes ventes se fait en ligne sur Bandcamp.

M. D. : *Quelle est la source de revenus la plus importante avec Werna Wolf (concerts, musique en format numérique/physique, merchandising, ...) ?*

W. W. : La musique, aux formats numérique et physique. Ca ne représente pas grand-chose, cela dit. Les sommes gagnées sont symboliques et représentent avant tout une forme de reconnaissance.

M. D. : *Si vous souhaitez ajouter quelque chose, vous pouvez le faire ici.*

W. W. : C'est moi, qui vous remercie. Ce questionnaire m'a permis de faire le point sur ma pratique et mon parcours. J'ai hâte de pouvoir lire votre mémoire, qui, si l'on en juge par la seule pertinence des questions, me semble très prometteur. Je vous souhaite bon courage et tout le meilleur pour la suite de votre aventure !

Entretien du 2 février 2025 avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels

Questions générales

Maëlle Destexhe : *Can you introduce yourself (region, age, job, studies, hobbies, musical tastes, other musical projects, ...)?*

Aveline Baudelaire : I am a musician from the northern [sic] United States who was born in the 1980s. I grew up listening mostly to black metal and grindcore with some melodic death metal and metalcore sprinkled in. Around 2000 or so I started getting more into ambient styles of music (dark ambient, darkwave, ethereal, post-rock, etc). These days I listen to pretty much everything from pop music to drone. I have four current solo projects: awren (black metal), chrysanthemum (ambient guitar), Gloomthread (funeral doom), and Wooden Vessels (dungeon synth). I also have a few “secret” anonymous projects.

M. D. : *How do you define dungeon synth in a few words? How is it different from dark ambient?*

A. B. : Intention. Centering the music around a theme is central to the genre, be it Lord of the Rings, Conan, a castle, a misty forest, etc. A lot of dungeon synth is also either a bit more raw or more melodic than dark ambient. However, back then we mostly called it all dark ambient or darkwave. Sometimes the terms neoclassical or medieval were thrown in, too.

M. D. : *Can you describe your discovery of dungeon synth (when, who, first impressions, ...)?*

A. B. : The first dungeon synth-y music I heard was “Bruises” by Dark Sanctuary around the year 2000. I thought it was going to be a black metal album, and it was, sort

of. It had all the darkness. But it also had feelings of sadness and innocence whereas black metal was generally more angry or evil. I never realized that instruments could be played in such a way, either. Very non-traditional compositions. It opened my eyes to a new world of music. I discovered dungeon synth as we call it today many years later during the COVID lockdowns of 2020. I sought it out after a friend used the term to describe a song. The first “revival” albums that I really connected with were “Tales from the Forest Floor” by Chanterelle (2021) and “Another World Another Time” by Erang (2013), though many albums were great.

M. D. : *What is your relationship with the dungeon synth scene (lots of contacts/isolated, connection with the public, online activity, concerts, ...)?*

A. B. : I am part of the Great Lakes Dungeon Synth collective, am loosely connected to several groups, talk with other artists and labels almost daily, and am one of the moderators for the dungeon synth subreddit. I have led music making “challenges”, participated in numerous compilations, written at length about my creative process, and am hoping to get some live events going in my area in 2025 and beyond.

M. D. : *What is your relationship with the black metal scene, and what impact does it have on Wooden Vessels?*

A. B. : I grew up listening to black metal, going to black metal shows, and playing in black metal bands. Despite this, I do not think black metal has much influence on Wooden Vessels. While I try to do something a little bit different for each album, so far none of them have been too related to black metal (except for parts of my very first release, and a bonus track on a mock live album).

M. D. : *Artists and fans cannot agree on a single history of dungeon synth. What is your take on the origins and history of the genre (place of emergence, founding artists/albums, ...)?*

A. B. : There is no denying the European black metal connection. That has been well-established and talked about everywhere. As has the Berlin School connection, with a member of Tangerine Dream famously recording a song for Mayhem. What is not often talked about, with the exception of Jim Kirkwood, is the connection to new age and fantasy synthesizer music of the 1970s and 1980s. The spirit of dungeon synth was there during the synthesizer boom of the 70s & 80s. Synthesizers were becoming more compact and affordable, which meant more people owned them. This led to all sorts of amateur, very naïve, “bedroom” musicians - which is still celebrated in dungeon synth today. Quite a few of these albums were based around fantastical themes, too. We have been calling this “proto-dungeon synth”. It is easy to see all of the build blocks of dungeon synth here, especially for what some of us have been calling “third wave” (2010-2020ish) and “fourth wave” (2020ish-present) dungeon synth.

M. D. : *You said that you were “working on finding the threads from traditional dungeon synth and related genres of music”. Can you tell me more about this?*

A. B. : I touched on this in the previous answer. I did not mention any specific artists though. Enya is an easy-to-find example. There have been several compilations where modern dungeon synth artists cover her songs. For instance, pretty much any song from her 1988 album *Watermark* would fit in with the 2000s *Lord of the Rings* films (which she composed and performed songs for). Here is a list of some potential “proto-dungeon synth” albums that touch on some of the themes and aesthetics of what we now call dungeon synth:

- Bo Hansson - *Music Inspired by Lord of the Rings* (1972)
- Iasos - *Inter-Dimensional Music* (1975)
- Steven Halpern - *The Starborn Suite* (1978)

- Emerald Web - *Valley of the Birds* (1981)
- Basil Poledouris - *Conan the Barbarian* OST (1982)
- Paul Nagle - *The Deserted Tower* (1989)
- Dave Thompson - *Unknown Territory* (1991)

M. D. : *According to you, which dungeon synth artists and/or albums are important for each decade (1990, 2000, 2010, 2020)?*

A. B. : If we are going strictly based on influence on the modern scene, then here is my “top 5 per decade” list in alphabetical order. The 2020s is very tough since the breadth of artists has become so vast, and so many artists from earlier decades continue to be influential.

- 1990s: Depressive Silence, Jim Kirkwood, Mortiis, Secret Stairways, Wongraven
- 2000s: Corvus Neblus, Elffor (also has black metal elements), Jääportit, Nest, Summoning (on the black metal side of things, but still very influential in modern dungeon synth)
- 2010s: Chaucerian Myth, Erang, Fief, Hole Dweller, Thangorodrim
- 2020s: Coniferous Myst, Fogweaver, Grandma’s Cottage, hermit knight, Quest Master

In case it is not brought up later, something I wish to add here is modern record labels. Some popular online shops that release dungeon synth are Dale of Shadows, Dark Age Productions, Fiadh, Gondolin, Out of Season, Realm & Ritual, and Weregnome. The labels keeping the scene alive by releasing CDs, tapes, vinyl, and other merch deserve a shout out. Without them the scene would likely not be as vibrant as it is today.

M. D. : *Some divide the history of dungeon synth into several periods/eras/waves, what do you think of that? You said that “At this point there is proto-ds, first wave ds, 2nd wave ds, and 3rd wave ds. We may have recently entered the 4th wave.”; can you elaborate on that?*

A. B. : Absolutely! I touched on this earlier, too. proto-dungeon [sic] synth refers to earlier music with the same soul as dungeon synth. Currently, this is mostly limited to 1970s & 1980s fantasy synthesizer and new age music. First wave dungeon synth is the black metal-adjacent music from the 1990s, mostly centered in Europe. Second wave was sort of a lull in the genre from about 2000-2010. There was certainly great music being made, but it seems to have died down a [sic] quite a bit compared to the 1990s. That all changed with the third wave, also known as the “revival”, from about 2010-2020. This wave was in part due to Andrew Werdna’s blogspot site, *Dungeon Synth*, that he started in 2011. The term originated here, though Mortiis had been calling his music “dark dungeon music” for decades by this point. In Andrew’s first post, he says “Dungeon synth is the sound of the ancient crypt. The breath of the tomb, that can only be properly conveyed in music that is primitive, necro, lo-fi, forgotten, obscure, and ignored by all of mainstream society. When you listen to dungeon synth you are making a conscious choice to spend your time in a graveyard, to stare, by candle-light, into an obscure tome that holds subtle secrets about places that all sane men avoid.”⁴⁴ The fourth wave started during the COVID lockdowns from about 2020-present. This truly historical event gave many people 40+ hours of their life back each week since most workplaces were suspended. Suddenly people had more time to listen to and make music, and the scene blossomed. Slowly life went back to normal as people started returning to their jobs. The fourth wave helped the genre grow quite large, relatively speaking, and there are many microgenres taking form. Some of the more popular ones are comfy synth, winter synth, chip(tune) synth, and (bizarrely) food synth. Slowly the scene is fragmenting into smaller pieces. We will know in time if this will be considered part of the fourth wave or if it will be its own thing.

⁴⁴ Je précise la référence de cette citation : Werdna, Andrew, « Dungeon Synth », *Dungeon Synth*, [en ligne], <https://dungeonsynth.blogspot.com/2011/03/dungeon-synth.html>, mis en ligne le 17 mars 2011, consulté le 5 mars 2025. (Note de Maëlle Destexhe.)

It should also be noted that some people disagree with my assessment, and have things broken up as follows: first wave (~1990-2010), second wave “revival” (~2010-2020), third wave (~2020-present). I believe that the period from about 2000-2010 is its own distinct thing. During this time artists seem to have moved towards more medieval and neoclassical styles, and some of the prominent artists from the 1990s moved on to new genres

M. D. : *Do you think dungeon synth has a political dimension?*

A. B. : Unfortunately, due to the close proximity to black metal there have been a fair amount of “sketchy” individuals in the dungeon synth scene. This ranges from outspoken neo-Nazis, racists, and fascists to people who played in bands with the outspoken people to artists who have done splits or collaborations with the outspoken people. Some album art contains clear fascist symbols. Even if their music does not directly have these messages harm is still being done by supporting them and giving them a platform - buying their merch, wearing their band shirts, recommending them to others. All of these things lead people to their message. It is my belief that such individuals should be de-platformed and lost to history.

Le projet Wooden Vessels

M. D. : *How do you define Wooden Vessels? Does your project correspond to the definition of dungeon synth, or do you bring an original twist to the genre?*

A. B. : Wooden Vessels is fantasy music. The name was taken from the lyrics of one of my older songs. The reference is deeply personal to me. I also liked that it could be interpreted in different ways - “Vessel” can have many meanings. I do not think it is up to me to call my music good, bad, unique, or “safe” (as in following genre definitions). That said, my music tends to not follow the trends. With each album I try to do something new and experiment with different elements. Some of it is more traditional dungeon synth. Some of it is not. But all of it is based on fantasy.

M. D. : *Can you tell me about the creation of Wooden Vessels (date, motivations, objectives, ...)?*

A. B. : Originally I created Wooden Vessels to learn how software instruments work. Up until that point I had only ever recorded live instruments. So in late 2020 or early 2021 I began experimenting with a 100% digital workflow. The exact date is a mystery since time was blending together during COVID lockdowns. But I did make a couple short albums (which have not yet been released). A secondary motive was to build my own fantasy world, revealing more of the story and lore with each album. Writing was something I always wanted to do, but never knew where to start. Finally, a third motive was to have fun and try new things. After all, if we are not having fun then why are we spending time on it?

M. D. : *Can you tell me about the themes running through the project Wooden Vessels (concept, track/album titles, project name/pseudonym, visuals, ...)? If so, can you tell me about the message(s) you want to get across, the story(-ies) you want to tell with Wooden Vessels? If you play a character in your project, can you describe it?*

A. B. : The themes vary a bit from album to album, but I hope the underlying theme of “nature will prevail” is apparent. Every release has an original short story written for it. These range from more traditional dungeon synth themes like an evil warlord conquering the land to less traditional themes like a woman recounting the tale of how she almost froze to death during a blizzard. As far as the overall lore goes, all the stories take place in a land called Dausedmera. I have a rough idea of where I want the stories to go, but sometimes things take an unexpected turn while writing. As of writing this I have about 10-12 unreleased albums that all shine a little more light on what goes on in Dausedmera. If I am fortunate enough to leave a lasting impression on the scene, I would want my message to be to help others, stay curious, and share wisdom. It is not a competition, but rather a community.

M. D. : *How important do you think the visual dimension is in dungeon synth in general, and for Wooden Vessels in particular? Can you tell me about the visuals (covers, booklets, ...) of Wooden Vessels (themes, who makes them, ...)?*

A. B. : Visuals in dungeon synth are far more important than most genres. Dungeon synth is meant to transport the listener to a certain time and place. As I mentioned earlier it could be something like a misty forest, an actual dungeon, a crumbling tower, a bloody battle, etc. the more senses that get involved the easier it is to imagine you are there. Album art and maybe a dimly-lit room for the eyes, music for the ears, incense or an old book for the nose, etc. A written story helps, too. What is more enticing than allowing the reader/listener to create the scene with their imagination? For Wooden Vessels, most of my album art is sourced from old paintings that I crop and edit. Some of it has been commissioned through Fiverr, Instagram, and people I know personally.

M. D. : *What do you think of the current dungeon synth scene (criticisms, positive aspects, evolution, ...)?*

A. B. : I love this scene. Overall it is a very positive space with many people sharing their favorite albums, tips for newcomers, etc. The barrier for entry is quite low, so it attracts a lot of amateur “bedroom” musicians. In fact, the amateur quality is what draws many people to dungeon synth. Myself included. One downside is that it can be hard to get “noticed” or make a name for yourself since there are so many new releases every day. Another downside is the “genre purists” who think that the music must be dark, grim, and evil like many of the 1990s artists. Those people are part of every scene though, and they are a minority. The truth is that dungeon synth is larger and more popular than it ever has been. As the genre continues to expand it will become even larger. It makes me wonder how diverse the scene will be in 10 or 20 year’s [sic] time. Will “dungeon synth” be a blanket term like saying “rock” or “metal”? Or will specific genres become more established and break off into their own entities? It will be exciting to see!

Composition et production musicale

M. D. : *What is your musical background (instruments, music theory, note reading, self-taught, ...)?*

A. B. : I grew up playing violin in school orchestras. This cultivated my love for music, especially longer and more ambient songs that ebb and flow. Being part of the orchestra meant learning some basic music theory and learning how to sight read at an advanced level. In my early 20s I bought a guitar and taught myself how to play just by experimenting. I did not take any lessons and only learned a few songs by ear. Over the years I have performed guitar, bass, and vocals in various metal bands, a rock band, and an industrial band. Currently I have solo projects in the following genres: ambient guitar, black metal, funeral doom, and of course dungeon synth.

M. D. : *What gear do you use to compose music (instruments, computer, keyboards, DAW, VST, ...)? Be as specific as you would like, but I understand if you do not want to reveal your recipe ;-)*

A. B. : I have actually written at length about my dungeon synth gear and process. Knowledge and information should not be kept secret! For dungeon synth I mainly use Reaper, a Keystation 49es MIDI keyboard, the Synth1 VST, Spitfire's BBC Orchestra VST, and Etherealwinds Harp VST. There are some other VSTs that I use, but those three are usually the core of each album. Everything I just listed is FREE, except for the keyboard. Two albums (currently unreleased) were performed live on a Roland Juno-Di. An ESP LTD F-400 FM guitar has been featured in a few songs. It has been my primary guitar since around 2007.

M. D. : *Can you describe your composition process (time required, alone/with others, studio/home-studio, ...)?*

A. B. : My composition process varies wildly album to album. Sometimes I am hit with a burst of inspiration which causes the music and story to be effortlessly written

in a day or two. Other times I participate in music making “challenges” that have set parameters and a time limit ranging from two weeks to one month. Most of the time it takes between one and three months for me to complete an album. Like many musicians today I have a full-time job, so I only have time to sit down to record music in the evening. If I have an idea during the workday I hum it into my phone’s voice recorder. My “home studio” is a desk in the main room that doubles as a TV and general purpose computer for my household. It is nothing fancy. And it does not have to be fancy. If someone has the desire to make music they will make music when and where they are able to.

M. D. : *Can you tell me about your influences/inspirations (musical, visual, aesthetic, literary, historical, artistic, ...) for Wooden Vessels?*

A. B. : This is something I have never really thought about. Musically I am more influenced by orchestral music than black metal or other dungeon synth. Specifically more impressionistic pieces by composers like Debussy, Ravel, or Philip Glass. Usually I have a mood or a feeling in mind, and build the album around that. Visually I like the look of older paintings, so those have been my go-to. I am more into “natural” colors like green, brown, yellow, and orange than the traditional black & white aesthetic. My core literary influences are those old fantasy choose your own adventure [*sic*] books. The one that I have the strongest nostalgia for is called *Spell of the Winter Wizard*. My grandfather introduced me to games like HeroQuest and Battle Masters. Those games are definitely an influence on Wooden Vessels, too.

Diffusion

M. D. : *In your opinion, is dungeon synth suitable for live performance? What importance do you attach to live music in Wooden Vessels?*

A. B. : Dungeon synth is absolutely suitable for live performance! What better way to incorporate all of the senses than with an event? Local shows are great for meeting other like-minded people and artists. Regional festivals (sieges, if you will) bring so many great artists, vendors, and fans together in one place. They are wonderful for

networking, discovering new music, and finding unique loot. I never intended Wooden Vessels to be something that performs live, but lately I have been considering it.

M. D. : *Can you tell me about Wooden Vessels' distribution path (self-publishing, sending demos, contacts with labels, ...)? I have seen your albums are on Cave Bird Records, is that you own label? I have also seen that Meadowtrek Woods: Life and Ecology is on Fiadh; can you tell me more about that?*

A. B. : Almost all of my music is self-released through my “record label” Cave Bird Records, which is just an umbrella term to keep all my music in one place so it is easier for me to maintain and for other people to find. In the past I have handmade CD-Rs for my other projects and sold them at live events. For Wooden Vessels I have had some cassette tapes made by a professional company and self-released those. The one exception being the release through Fiadh, which was an incredible experience. I had never released a cassette before, nor had I ever approached a label. Fiadh taught me many things, and gave me the confidence to release some cassettes on my own. I would love to release more albums with Fiadh in the future.

M. D. : *Can you tell me about the distribution of Wooden Vessels' music online (platforms, management, ...) and in physical format (which formats, online/physical sales, personal or label's choice, ...)?*

A. B. : As of this writing I use DistroKid for online distribution. The process is super easy. I upload the album and they get it on all sorts of streaming platforms - Apple Music, Deezer, Spotify, Tidal, etc. I maintain Ampwall and Bandcamp pages for my solo music, too. The only physical formats I currently have available are cassettes, which I sell through Bandcamp and Ampwall. The artist copies Fiadh provided me for *Meadowtrek Woods: Life and Ecology* are available only through Ampwall. I would consider other physical media if there was demand for it.

M. D. : *What is the most important source of income with Wooden Vessels (concerts, music in digital/physical format, merchandising, ...)?*

A. B. : Right now Wooden Vessels makes the most money from digital sales. Concerts have been the largest source of revenue for my other projects though, and something I may do as Wooden Vessels in the future. All of my musical endeavors are passion projects that I do simply because I have an unquenchable desire to create. The money does not matter to me, though it would be nice to earn enough to do music full-time.

Great Lakes Dungeon Synth

M. D. : *You said you are a part of the Great Lakes Dungeon Synth collective; can you tell me more about that part of your activity and this collective in general?*

A. B. : The Great Lakes Dungeon Synth (GLDS) collective is a diverse group of people who live near the Great Lakes. Most of the live performances happen in Fort Wayne, Indiana and Chicago, Illinois. We are spread from Minnesota all the way to New York. There are a few “honorary” members who live outside this region, too. I am one of the newer members. We are a group of like-minded artists who want to build a community and keep the scene moving in a positive direction.

M. D. : *You said you organized a festival with the Great Lakes Dungeon Synth collective; what were the motivations, inspirations, ... behind the creation of a dungeon synth festival?*

A. B. : *A slight correction: I was not part of the planning committee, but I am part of the GLDS collective* There is no substitute for the live experience. I mentioned this earlier - the artist’s costuming and stage props, the vendors with unique one-of-a-kind trinkets, the opportunity to network with others and form friendships, etc. The main motivation will always be community. Big festivals are a good way to see people who live farther away, too, since people are more likely to travel for a multi-day event rather than for a single show.

M. D. : *What criteria did you use to select the artists you invited to perform at Great Lakes Dungeon Siege?*

A. B. : About half of the performers are part of the GLDS collective. From what I know the rest of the performers were chosen based on a combination of several things that may have included friendship and/or rapport, popularity, visual aesthetic, and style. The GLDS festival was quite diverse as far as musical styles and even visual styles. Again, I was not on the event planning committee, so this is only what I have inferred.

M. D. : *If there were any any “vendors” (labels, artists, ...) at the Great Lakes Dungeon Siege, what were the selection criteria for the you invite them? Can you tell me which “vendors” were present?*

A. B. : There were several vendors. Again, I am not sure of the specific criteria. All of the vendors were incredible though. I do not wish to mention some while neglecting to mention others, so I will refrain from mentioning any vendors right now. We can leave it at this: there were many professional-grade cassettes, some specialty wares, and those seeking more information should attend future events!

M. D. : *Can you tell me about the organization of the Great Lakes Dungeon Siege in general (organizers, duration, choice of venue, ticket sales, publicity, ...)?*

A. B. : The GLDS collective formed an event planning committee for this purpose. The event was held October 18-20, 2024 in Stan’s Room at Piere’s Entertainment Center in Fort Wayne, Indiana. Some of our more active members live in Fort Wayne, have great local connections, and even stream live events regularly. Presale tickets were \$45, it was \$50 at the door, and there was the option to purchase a three-day pass for \$120. The dungeon synth community is pretty small, so in addition to promoting it in the usual places we also reached out to larger publications, like Decibel Magazine.

M. D. : *Was the Great Lakes Dungeon Siege a success? Are you planning on making a second edition?*

A. B . : Oh yes. There will be more! Those who wish to learn more can follow us on social media.

M. D. : *If you wish to add anything, you can do so here.*

A. B . : Thank you for inviting me to participate. There is more detailed information at the site <https://dungeon-synth.neocities.org>. I hope more professional studies of dungeon synth will be done in the future. I sincerely wish you all the best with your research.

Annexe 2 : Étiquettes attribuées aux enregistrements de dungeon synth avant 2011

Cette annexe se compose d'un relevé des étiquettes attribuées aux enregistrements de dungeon synth dans les sources prédatant 2011. La première colonne du tableau consigne les termes utilisés en tant qu'étiquette de description d'enregistrements aujourd'hui considérés comme appartenant au genre dungeon synth. Il sont relevés en langue originale et traduits en français entre parenthèses. La deuxième colonne indique la date à laquelle l'étiquette est mentionnée dans les sources. La troisième et dernière colonne renseigne l'œuvre concernée par l'étiquette, en précisant son titre et son créateur ou, à défaut de titre d'œuvre précise, uniquement le nom du projet. L'appel de note suivant l'œuvre fait référence à la source d'époque dans laquelle elle est décrite par l'étiquette correspondante. Les lignes de ce tableau sont, quant à elles, organisées par ordre chronologique de la première mention relevée de l'étiquette en question ; puis, par ordre alphabétique des étiquettes au sein d'une même année.

Tableau 1 : Étiquettes attribuées aux enregistrements de dungeon synth avant 2011

Étiquette	Année d'utilisation	Œuvre concernée par l'étiquette
« <i>Dark, depressing/mystical sounds</i> » (« sons sombres, déprimants/mystiques »)	1993	<i>The Song of a Long Forgotten Ghost</i> ⁴⁵ (1993) de Mortiis ⁴⁶

⁴⁵ Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Mortiis, *The Song Of A Long Forgotten Ghost*, 1 cassette, Pagan Records, MOON MC 014, 1995.

⁴⁶ Thorns (éd.), *Petrified'zine: The Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 2, Lakeland, hiver 1993, p. 34.

« <i>(Dark-gothic-midevil-occult) hymns</i> » (« hymnes (sombres-gothiques-médiévales-occultes) »)	1993	<i>The Circle Of Agurak</i> ⁴⁷ (1993) d' Equitant ⁴⁸
« <i>Ambient darkness</i> » (« obscurité ambiante »)	1994	Pazuzu ⁴⁹
« <i>Atmospheric music</i> » (« musique atmosphérique »)	1994	<i>Født Til Å Herske</i> ⁵⁰ (1994) de Mortiis ⁵¹
« <i>Black ancient ambient music</i> » (« musique ambient noire ancienne »)	1994	<i>Ånden Som Gjorde Opprør</i> ⁵² (1995) de Mortiis ⁵³
« <i>Dark dungeon music</i> » (« musique du sombre donjon/cachot ») ⁵⁴	1994	<i>Ånden Som Gjorde Opprør</i> de Mortiis ⁵⁵

⁴⁷ Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1993. Première réédition : Equitant, *The Circle Of Agurak*, 1 CD, Old Captain et Faust, OCS et FCD01, 2018.

⁴⁸ Prospectus publicitaire dans Aarsland, Ruslan, *Dungeon Synth: The Rebirth of the Legend*, Londres, Cult Never Dies, 2022, p. 14.

⁴⁹ Encart publicitaire dans Metalion (éd.), *Slayer Magazine*, vol. 10, Sarpsborg, 1994, p. 43.

⁵⁰ Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1994. Première réédition : Mortiis, *Født Til Å Herske*, 1 CD, Malicious Records, MA003CD, 1994.

⁵¹ Thorns(Sentis) (éd.), *Petrified Zine: Unholy Black/Death Metal Fanzine*, vol. 3, Lakeland, été 1994, p. 27.

⁵² Mortiis, *Ånden Som Gjorde Opprør*, enregistré en 1994, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.31, 1995.

⁵³ Encart publicitaire dans Sjursø, Einar (éd.), *Dawnrazor*, vol. 1 : *The Jewels' Gleam*, 1994, p. 46.

⁵⁴ Ne sont pas prises en compte dans ce relevé les mentions de Dark Dungeon Music, la maison de disques de **Mortiis**.

⁵⁵ Encart publicitaire dans Sjursø, Einar (éd.), *op. cit.*, p. 46.

<i>Idem</i>	1996	<i>Keiser Av En Dimensjon Ukjent</i> ⁵⁶ (1995) de Mortiis ⁵⁷
<i>Idem</i>	1996	<i>Født Til Å Herske</i> de Mortiis ⁵⁸
<i>Idem</i>	1996	<i>Ånden Som Gjorde Opprør</i> de Mortiis ⁵⁹
« <i>Ambient music</i> » (« musique ambient »)	1995	<i>Selv mord</i> ⁶⁰ (1994) de Vond ⁶¹
<i>Idem</i>	1998	<i>A Journey Through Darkness</i> ⁶² (1997) d' Arden ⁶³

⁵⁶ Mortiis, *Keiser Av En Dimensjon Ukjent*, 1 CD, Cold Meat Industry, CMI.37, 1995.

⁵⁷ Page publicitaire dans O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 3, printemps 1996, p. 15.

⁵⁸ Page publicitaire dans *Idem*, p. 77 ; Encart publicitaire dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, vol. 2, Stavanger, hiver 1996, p. 55.

⁵⁹ Encart publicitaire dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, op. cit., p. 2.

⁶⁰ Vond, *Selv mord*, 1 CD, Malicious Records, MR 004, 1994.

⁶¹ Page publicitaire dans O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 2, Seattle, hiver/printemps 1995, p. 59.

⁶² Arden, *A Journey Through Darkness*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1997. Première réédition : Arden, *A Journey Through Darkness*, 1 cassette, Cauldron Music, s. n., 1997.

⁶³ Velvet Music International, « DEMOS/DEMOS/DEMOSDEMOS », 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Arden featured on Velvet Music International catalogue », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-velvet-music-international-catalogue>, mis en ligne le 26 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.

« <i>Ambient techno-music</i> » (« musique-techno ambient »)	1995	<i>Hliðskjálf</i> ⁶⁴ (1999) de Burzum ⁶⁵
« <i>Ambient/keyboard based</i> » (« ambient/basé sur le clavier »)	1995	Equimanthorn ⁶⁶
« <i>Dark medieval occult</i> » (« occulte médiéval sombre »)	1995	<i>The Great Lands of Minas Ithil (City of Isildur)</i> ⁶⁷ (1994) d' Equitant ⁶⁸
« <i>Ritualistic</i> » (« ritualiste »)	1995	<i>The Great Lands of Minas Ithil (City of Isildur)</i> d' Equitant ⁶⁹
« <i>Synth sounds</i> » (« sons de synthé »)	1995	<i>Født Til Å Herske</i> de Mortiis ⁷⁰

⁶⁴ Burzum, *Hliðskjálf*, enregistré en 1998, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 021 et Cymophane Productions, EYE 006, 1999.

⁶⁵ « Newsletter Autumn '94 », encart publicitaire dans Desecrator, Pete (éd.), *Pure Fucking Hell Magazine*, vol. 3, Finlande, janvier 1993, p. 31.

⁶⁶ O'Malley, Stephen F. (éd.), « Mortiiis », dans *Descent*, vol. 2, *op. cit.*, p. 44.

⁶⁷ Equitant, *The Great Lands of Minas Ithil*, 1 cassette, Dark Age Productions, DAP 011, 1994.

⁶⁸ Entretien avec Equitant dans O'Malley, Stephen F. (éd.), « Equimanthorn », dans *Descent*, vol. 2, *op. cit.*, p. 42.

⁶⁹ O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 2, *op. cit.*, p. 53.

⁷⁰ Aasmund et Oðinn (éd.), *Einherjum*, vol. 1, Norvège, 1995, p. 57.

« <i>Northern, medieval atmosphere music</i> » (« musique nordique médiévale d'atmosphère »)	1995	<i>Fjelltronen</i> ⁷¹ (1995) de Wongraven ⁷²
« <i>Ritualistic trance-music</i> » (« musique-trance ritualiste »)	1995	<i>Hliðskjálf</i> de Burzum ⁷³
« <i>Ambient classic music</i> » (« musique classique ambient »)	1996	<i>Keiser Av En Dimensjon Ukjent</i> de Mortiis ⁷⁴
« Ambient/new wave »	1996	« Rundgang Um Die Transzendente Säule Der Singularität » dans <i>Filosofem</i> ⁷⁵ (1996) de Burzum ⁷⁶
« <i>Atmospheric electronic music</i> » (« musique électronique atmosphérique »)	1996	<i>Fjelltronen</i> de Wongraven ⁷⁷

⁷¹ Wongraven, *Fjelltronen*, enregistré en 1993, 1 CD, Moonfog Productions, Fog 006, 1995.

⁷² Page publicitaire dans Melankol (éd.), *Nordic Vision: Norwegian Black Metal Magazine*, vol. 3, printemps 1995, p. 2 ; Entretien de Melankol avec Satyr dans Melankol (éd.), « Wongraven », dans *Nordic Vision*, op. cit., p. 32.

⁷³ Entretien de Sami « Nadrach » Leskinen avec Varg Vikernes dans Leskinen, Sami « Nadrach », « Burzum », dans Desecrator, Pete (éd.), op. cit., p. 28.

⁷⁴ Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *MorticiaNumskull 'zine*, vol. 8, Pays-Bas, été 1996, p. 32.

⁷⁵ Burzum, *Filosofem*, enregistré en 1993, 1 CD, Misanthropy Records et Cymophane Productions, AMAZON 013 et EYE 004, 1996.

⁷⁶ Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), op. cit., p. 23.

⁷⁷ O'Malley, Stephen F. (éd.), *Descent*, vol. 3, op. cit., p. 74.

« <i>Black Suicidal Trance Music</i> » (« musique trance suicidaire noire »)	1996	<i>Selv mord</i> de Vond ⁷⁸
« Dark wave/ <i>ambient music</i> » (« dark wave/musique ambient »)	1996	Mortiis ⁷⁹
« <i>Folk oriented</i> » (« à orientation folk »)	1996	Cernunnos Woods, Equitant, The Soil Bleeds Back ⁸⁰
« <i>Moodic music</i> » (« musique d'ambiance »)	1996	Mortiis, Pazuzu ⁸¹
« <i>Ifell zinthz</i> » ([traduction inconnue])	1996	Depressive Silence sur <i>The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence</i> ⁸² (1995) de Mightiest et Depressive Silence ⁸³
« <i>Neo-black metal ambient</i> » (« ambient néo-black metal »)	1996	Les « expérimentations » ⁸⁴ de

⁷⁸ Page publicitaire dans *Idem*, p. 77.

⁷⁹ Entretien de Harold Dekkers avec Mortii dans Dekkers, Harold, « Mortii » dans Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *op. cit.*, p. 25.

⁸⁰ Entretien avec Roger « Karmanik » Karlsson dans Merckoll, Anton O. et Einar Sjursø (éd.), « Certified Dead », dans *Dawnrazor*, vol. 2 : *In Sumerian Haze*, Oslo, automne 1996, p. 10.

⁸¹ Crävistö, O-P et Toni Raehalme (éd.), « Austrian Black Metal Syndicate », dans *Amortization*, vol. 2, 1996, p. 61.

⁸² Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1995. Première réédition : Mightiest et Depressive Silence, *The Recreation Of The Shadowlands / Depressive Silence*, 1 disque vinyle, GoatowaRex, WAXGOAT038, 2018.

⁸³ Merckoll, Anton O. et Einar Sjursø (éd.), *Dawnrazor*, vol. 2, *op. cit.*, p. 18.

⁸⁴ Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *op. cit.*, p. 24. (Je traduis.)

		Mortiis , de Darkthrone ⁸⁵ et de Burzum ⁸⁶
« <i>New age music</i> » (« musique new age »)	1996	« Rundgang Um Die Transzendente Säule Der Singularität » dans <i>Filosofem</i> de Burzum ⁸⁷
« <i>Suicidal meditation music</i> » (« musique de méditation suicidaire »)	1996	<i>Selv mord</i> de Vond ⁸⁸
« <i>Synth/symphonic/ambient/black/doom music of darkness</i> » (« musique d'obscurité synthé/symphonique/ambient/noire/doom »)	1996	Nirnaeth ⁸⁹
« <i>Transylvanian Dark Ambience</i> » (« ambiance sombre transylvanienne »)	1996	Drusus ⁹⁰
« <i>Archaeiohellenic ritualistic hymns and pagan metal</i> » (« hymnes ritualistes archaïco-helléniques et metal païen »)	1997	<i>Διονυσος</i> ⁹¹ (Dionysos) (1997) de Βακχεια

⁸⁵ Les auteurs parlent probablement de **Neptune Towers**.

⁸⁶ Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *op. cit.*, p. 24.

⁸⁷ Entretien de Harold Dekkers avec Tiziana « Diamanda Morta » Stupia dans Dekkers, Harold, « Misanthropy Records », dans Dekkers, Harold et Wicliff Wolda (éd.), *op. cit.*, p. 34.

⁸⁸ Encart publicitaire dans Rex, Beastus (éd.), *Genocide Productions Magazine*, *op. cit.*, p. 55.

⁸⁹ Entretien avec Nirnaeth dans « Nirnaeth », dans *Savage Garden*, vol. 1, septembre 1996, p. 43.

⁹⁰ Entretien avec Drusus dans « Drusus », dans *Savage Garden*, *op. cit.*, p. 23.

⁹¹ Βακχεια Νεραϊδα, Διονυσος, 1 cassette, Dionysion Productions, DP 01, 1997.

		Νεραίδα (Bacchia Neraida) ⁹²
« <i>Classical Music, symphony stuff</i> » (« musique classique, truc de symphonie »)	1997	<i>Dauði Baldrs</i> ⁹³ (1997) de Burzum ⁹⁴
« Dark ambient wave »	[1997] ⁹⁵	<i>Opus Nirnaeth</i> ⁹⁶ (1995) de Nirnaeth ⁹⁷
« <i>Fairytale music</i> » (« musique de conte de fée »)	1997	<i>Fate Morgana</i> ⁹⁸ (1995) de Fata Morgana ⁹⁹
« <i>Pure synthesizer art</i> » (« art de synthétiseur pur »)	[1997] ¹⁰⁰	<i>Prophecies Of Sorrow / Sammach</i> ¹⁰¹ (1997) de Smr̥tan / Sammach et

⁹² « Βακχεία Νεραίδα », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection of flyers received by mail », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/a-collection-of-flyers-received-by-mail>, mis en ligne le 21 août 2021, consulté le 5 mai 2025.

⁹³ Burzum, *Dauði Baldrs*, enregistré en 1994, 1 CD, Misanthropy Records, AMAZON 013 et Cymophane Productions, EYE 005, 1997.

⁹⁴ Entretien de Michael Moynihan et Didrik Söderlind avec Varg Vikernes dans Petros, George (éd.), « Burzum », dans *Seconds*, vol. 41, New York, 1997, p. 33.

⁹⁵ Aucune date ne figure sur le prospectus publicitaire sur lequel cette étiquette est mentionnée mais je déduis qu'il s'agit d'un prospectus de 1997 car il présente les sorties de la maison de disques Dadgy Music et l'enregistrement le plus récent à y figurer est sorti en 1997 : Hödur, *Salve Satanas*, enregistré en 1996, 1 CD, Dadgy Music, Dadgy 002, 1997.

⁹⁶ Nirnaeth, *Opus Nirnaeth*, 1 cassette, Dadgy Music, Sventh 001, 1995.

⁹⁷ « Dadgy Music Proudly Presents », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection ... », *op. cit.*

⁹⁸ Fata Morgana, *Fata Morgana*, 1 CD, Dark Dungeon Music, Tower CD1, 1995.

⁹⁹ Davis, Tyler and Stephen O'Malley (éd.), *Descent*, vol. 4, 1997, p. 58.

¹⁰⁰ Cf. *supra*, note 95.

¹⁰¹ Smr̥tan / Sammach, *Prophecies Of Sorrow / Sammach*, 1 cassette, Dadgy Music, Sventh 004 et Dadgy 001, 1997.

		<i>Ukrivolsa</i> ¹⁰² (1996) d' Ukrivolsa ¹⁰³
« <i>Atmospheric</i> » (« atmosphérique »)	1998	<i>A Journey Through Darkness</i> d' Arden ¹⁰⁴
« <i>Dark ritual ambience</i> » (« ambiance rituelle sombre »)	1998	<i>Hymn of the Plants</i> ¹⁰⁵ (1998) de Vale of Pnath ¹⁰⁶
« <i>Funeral ambient</i> » (« ambient funéraire »)	1998	<i>A Journey Through Darkness</i> d' Arden ¹⁰⁷
« <i>Hard-trance-ambient</i> » (« ambient-hard-trance »)	1998	<i>Hliðskjálf</i> de Burzum ¹⁰⁸

¹⁰² Ukrivolsa, *Ukrivolsa*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1996. Première réédition : Ukrivolsa, *Ukrivolsa*, 1 cassette, Dadgy Music, Dadgy 000, 1996.

¹⁰³ « Dadgy Music Proudly Presents », *op. cit.*

¹⁰⁴ « Unholy War Distribution », juillet 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « ARDEN featured on Unholy War distribution », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-holy-records-mailorder-1998>, mis en ligne le 23 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.

¹⁰⁵ Vale of Pnath, *Hymn of the Plants*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1998. Première réédition : Vale of Pnath, *Hymn of the Plants*, 1 cassette, Ancient Meadow, AM 0166, 2023.

¹⁰⁶ « Vale of Pnath », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection ... », *op. cit.*

¹⁰⁷ Holy Records, « Cassette demo », 1998, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Arden featured on Holy Records mailorder (1998) », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/arden-featured-on-holy-records-mailorder-1998>, mis en ligne le 24 avril 2025, consulté le 10 juillet 2025.

¹⁰⁸ Entretien de Zsolt Pfalzgráf avec Varg Vikernes dans Pfalzgráf, Zsolt, « Burzum », dans Kaposvári, László, Zsolt Pfalzgráf et Emese Tátrai (éd.), *Freezing Flames Fanzine*, vol. 3, Hongrie, juillet 1998, p. 42.

« <i>Medieval/Dark/Ambiant</i> » (« médiéval/sombre/ambient »)	1998	<i>Solfataris</i> ¹⁰⁹ (1998) de Solfataris ¹¹⁰
« <i>Neo-classical</i> » (« néoclassique »)	1998	<i>Dauði Baldrs</i> de Burzum ¹¹¹
« <i>Non-vocallish synth-stuff</i> » (« truc- synthé non-vocal »)	1998	<i>Dauði Baldrs</i> de Burzum ¹¹²
« Dark ambient »	2000	<i>III</i> ¹¹³ (2000) d’ Arden ¹¹⁴
« <i>Dark medieval</i> » (« médiéval sombre »)	2000	<i>Terres de Légendes : A French Dark Medieval Compilation</i> ¹¹⁵ (2000) d’artistes divers ¹¹⁶

¹⁰⁹ Solfataris, *Solfataris*, 1 cassette, Uklare Lys Production, ukl001, 1998.

¹¹⁰ « Solfataris », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection ... », *op. cit.*

¹¹¹ Entretien de Zsolt Pfalzgráf avec Varg Vikernes, *op. cit.*, p. 42.

¹¹² *Ibidem.*

¹¹³ Arden, *III*, 1 cassette, Cauldron Music, CDR004, 2000.

¹¹⁴ Cauldron Music, « Cauldron Music », juin 2000, prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « Cauldron Music - Flyer (June 2000) », *Internet Archive*, [en ligne], <https://archive.org/details/cauldron-music-flyer-june-2000>, mis en ligne le 16 février 2025, consulté le 10 juillet 2025.

¹¹⁵ Artistes divers, *Terres de Légendes : A French Dark Medieval Compilation*, 26 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2000.

¹¹⁶ Pochette de Artistes divers, *Terres de Légendes : A French Dark Medieval Compilation*, 26 fichiers MP3, autopublication, s. n., 2000.

« <i>Demonic ambient</i> » (« ambient démoniaque »)	[2004] ¹¹⁷	<i>Papież Widm I Widziadeł</i> ¹¹⁸ (2001) d'Infamis ¹¹⁹
---	-----------------------	---

¹¹⁷ Aucune date ne figure sur le prospectus publicitaire sur lequel cette étiquette est mentionnée mais je déduis qu'il s'agit d'un prospectus de 2004 car il présente les sorties de la maison de disques Beast Of Prey et l'enregistrement le plus récent à y figurer est sorti en 2004 : Mrok, *Res Divinae*, enregistré en 2003, 1 CD, Beast Of Prey, BOP 1.7, 2004.

¹¹⁸ Infamis, *Papież Widm I Widziadeł*, 1 cassette, autopublication, s. n., 1999. Première réédition : Infamis, *Papież Widm I Widziadeł*, 1 CD, Beast Of Prey, s. n., 2001.

¹¹⁹ « Beast Of Prey », prospectus publicitaire disponible dans Cauldron Music Archives, « A collection ... », *op. cit.*

Annexe 3 : Maisons de disques

Cette annexe se compose d'une liste, sous forme de tableau, des maisons de disques publiant des enregistrements de dungeon synth et actives ces dernières années. La première colonne indique le nom des maisons de disques avec entre parenthèses leur date de création, voire leur date de cessation d'activité, lorsqu'elles sont disponibles. La colonne suivante mentionne leur localisation la plus précise possible. Les lignes sont, quant à elles, classées par ordre alphabétique du nom de la maison de disques.

Tableau 2 : Maisons de disques diffusant des enregistrements de dungeon synth

Maison de disques (date(s) d'activité)	Localisation
Acanthus	/
Ancestral Flame Productions	Hayden (États-Unis)
Ancient King Records	Nouvelle-Aquitaine (France)
Ancient Entity Records	Scottish Borders (Écosse)
Ancient Meadow Records (2017-2023)	Kentucky (États-Unis)
Attic Shrines	Atlanta (États-Unis)
Barrow Hoard Records	Detroit (États-Unis)
Blue Nazgûl Records	/
Brilliant Emperor Records	Sydney (Australie)
Chimney Rocks Records	États-Unis

Chiroptera Records	France
Cosmic Ocean	Brighton (Royaume-Uni)
Dale Of Shadows	Grèce
Dark Age Productions (1994)	Chaska (États-Unis)
Death Eternal	Richmond (États-Unis)
Deivlforst Records	Allemagne
Depressive Illusions Records	Ukraine
De Rana Mysteriis Productions	Merchweiler (Allemagne)
Dungeons Deep Records (2006)	Ohio (États-Unis)
Dungeon Lore Foundation	Russie
Dungeon Squid Productions	Dayton (États-Unis)
Eldest Gate Records	Hongrie
Engraven	Austin (États-Unis)
Fableglade Records	Colorado (États-Unis)
Fetid Marsh Records (2024)	New Hampshire (États-Unis)
Fiadh Productions	New York (États-Unis)
Fogged Entity	Londres (Angleterre)

Forgotten Castle Records	Voïvodie de Basse-Silésie (Pologne)
Forsaken Relics	Danemark
Frost Root Records	Grand Junction (États-Unis)
Frozen Woods Records	Turin (Italie)
Galvorn Records	Danemark
Garavlúth Records	Pologne
Goblin Records	Pologne
Goblin Terror Records	Auckland (Nouvelle-Zélande)
Gondolin Records	Danemark
Graverot Records	Midland City (États-Unis)
Grime Stone Records (2020)	Californie (États-Unis)
Gulik Records	Saint-Paul (États-Unis)
Hermetic Transmissions	San Diego (États-Unis)
Haftvad Records	États-Unis
Hammer & Flail Records	Fort Wayne (États-Unis)
Heimat Der Katastrophe	Milan (Italie)
High Cathedral Records	Hauts-de-France (France)

High Mage Productions	Colorado Springs (États-Unis)
Hollow Myths (2014)	États-Unis
Ithildin Tape Production	Grand Rapids (États-Unis)
Ironmaster Productions	Suède
Jem's Label	/
Kajdum's Tower	Hongrie
Katabaz Records	France
Knekelput	Pays-Bas, Italie, Suède
Lightfall Records	Kent (États-Unis)
Livor Mortis	Finlande
Lonesome Knight Records	Brookridge (États-Unis)
Lost Armor	États-Unis
Malfortune Discs	Portland (États-Unis)
Mithrim Records	Royaume-Uni
Moonworshipper Records (2011)	Omaha (États-Unis)
Moos und Efeu Produktionen	Allemagne
Mouseblanket Records	Cottage Grove (États-Unis)

Mushroom Keep Records	Berlin (Allemagne)
Mystical Cloister Records	Lille (France)
Nahetal Records	Allemagne
Narbentage Produktionen	Allemagne
Naturmacht Productions (2009)	Finlande
Neuropa Records	Belgique
Neverwood Records	Sherwood (États-Unis)
Nocturnal Curse Records	Pays de Galles
Non Posse Mori Records	France
Northern Silence Productions	Allemagne
Obscurant Visions	Almaty (Kazakhstan)
Obscure Dungeon Records (2013, 2017-2018)	France
Obscure Melody	Wizard Wells (États-Unis)
Obsidian Relic Records	South Carolina (États-Unis)
Okkultes Blut	Allemagne
Order of the Weeping Willow (2017-2022)	/

Orko Productions (2020)	Sydney, Australie
Out of Season (2015)	Maine (États-Unis)
Pacific Thronodies	Californie (États-Unis)
Pagan Fortress Records	Colorado (États-Unis)
Path of Silence	Portland (États-Unis)
Phantom Lure	Belgique
Rabauw	Flandre (Belgique)
Realm & Ritual	Boston (États-Unis)
Relics of the Eternal City	Richmond (États-Unis)
Repose Records	Royaume-Uni
Rusty Records	Argentine
Serpent's Sword Records	Toronto (Canada)
Skaventhron	Auckland (Nouvelle-Zélande)
Slagruta	Umeå (Suède)
Spellcaster Records	Tennessee (États-Unis)
Stench Ov Death Prod. (2015)	Washington (États-Unis)
Swallowed Key Productions	Szeged (Hongrie)

Syssalnos Records	Chicago (États-Unis)
Targoviste Records	San Juan (États-Unis)
Taste of Beer Records	Iowa (États-Unis)
Tempest Tome Tapes	Colorado (États-Unis)
The Obsidian Order	Midland City (États-Unis)
Tour de Garde	Saint-Andre (Canada)
True Cult Records	Athènes (Grèce)
Two Towers Tapes	Klagenfurt (Autriche)
Unborn Productions	Akershus (Norvège)
Uncomfy Records	Burlington (États-Unis)
Undernest Conjurations	Worcester (États-Unis)
Ungaikyō Prod	France
Uralte Herrschaft Productions	Rhénanie-du-Nord-Westphalie (Allemagne)
Verdant Wisdom Releases	Angleterre
Vicious Mockery (2020)	Angleterre
Voices Of The Ainur	Calgary (Canada)

Voldsom Tapes	Allemagne
WereGnome Records	Rochester (États-Unis)
Windkey Tapes	Portland (États-Unis)
Witchlike Dungeons	Iowa (États-Unis)
Woodland Crown Records (2022)	Ivins (États-Unis)
Worship The Abyss	Croatie
Wrought Records	Chicago (États-Unis)

Table des matières

TABLE DES FIGURES.....	5
ANNEXE 1 : ENTRETIENS.....	40
Entretien du 27 février 2025 avec Marine d’Arsule.....	40
Questions générales.....	40
Le projet Arsule.....	45
Composition et production musicale.....	49
Diffusion	51
Entretien du 26 février 2025 avec Erang	53
Questions générales.....	53
Le projet Erang.....	57
Composition et production musicale.....	59
Diffusion	62
Entretien du 25 juin 2025 avec Fief.....	65
Questions générales.....	65
Le projet Fief.....	68
Composition et production musicale.....	72
Diffusion	73
Entretien du 4 mars 2025 avec Garvalf.....	74
Questions générales.....	74
Le projet Garvalf.....	82
Composition et production musicale.....	87
Diffusion	94
Entretien du 23 février 2025 avec Hyver	97
Questions générales.....	97
Le projet Hyver	101
Composition et production musicale.....	104
Diffusion	106
Entretien du 19 février 2025 avec Jordan Whiteman, auteur de <i>Dark Dungeon Music: The Unlikely Story of Dungeon Synth</i>.....	109
Questions générales.....	109
Maison de disques	113
Être un « archiviste » de dungeon synth	114
Entretien du 24 février 2025 avec Anton Virdeus de Ghoëst, Mournbound et Navgolokh	119
Questions générales.....	119
Les projets Ghoëst, Mournbound et Navgolokh	122
Composition et production musicale.....	124
Diffusion	126

Être un « archiviste » de dungeon synth	127
Entretien du 7 avril 2025 avec Stéphane F. d'Arden et Maelifell	131
Questions générales.....	131
Les projets Maelifell et Arden.....	140
Composition et production musicale.....	144
Diffusion	150
Entretien du 15 février 2025 avec Dan de Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, etc.....	153
Questions générales.....	153
Les projets Seregost, Valen, Vampyrean Tomb, Isand, <i>etc.</i>	157
Composition et production musicale.....	162
Diffusion	164
Entretien du 4 mars 2025 avec Sylfvr	167
Questions générales.....	167
Le projet Sylfvr	170
Composition et production musicale.....	172
Diffusion	174
Entretien du 3 mars 2025 avec Markam de Vervamon	176
Questions générales.....	176
Entretien du 5 mars 2025 avec Werna Wolf	180
Questions générales.....	180
Le projet Werna Wolf.....	186
Composition et production musicale.....	189
Diffusion	193
Entretien du 2 février 2025 avec Aveline Baudelaire de Wooden Vessels	196
Questions générales.....	196
Le projet Wooden Vessels	201
Composition et production musicale.....	204
Diffusion	205
Great Lakes Dungeon Synth	207
ANNEXE 2 : ÉTIQUETTES ATTRIBUÉES AUX ENREGISTREMENTS DE DUNGEON SYNTH AVANT 2011	210
ANNEXE 3 : MAISONS DE DISQUES.....	221
TABLE DES MATIÈRES.....	229