Le Petit Vaporiste

Le magazine du Steampunk Francophone

Un numéro spécial rêves et Steampunk !

#1

EDITO

Après un premier coup de semonce en avril, voilà enfin le 1er numéro du Petit Vaporiste, webzine du forum steampunk.fr à parution trimestrielle. A l'intérieur, vous ne trouverez pas une reprise d'articles déjà publiés sur le site, mais bien un contenu original à part entière, dans la lignée de l'esprit qui anime le forum : partage, rencontre, information et délires sérieux ou non autour du Steampunk. Pour en savoir plus, il vous faudra feuilleter...

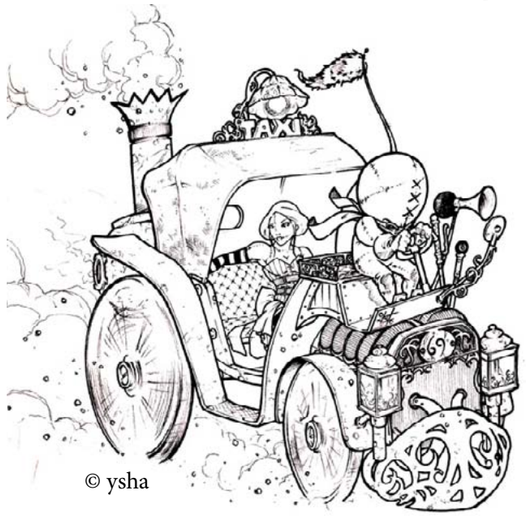
Ce premier numéro est placé sous le signe du rêve parce que c'est bien l'une des principales fonctions du Steampunk que de nous faire rêver, non ? Il y aura également quelques articles plus concrets, notamment du fait de l'été venu avec le soleil, les vacances... et les rencontres steampunk un peu partout dans les pays francophones.

Nous avons pris un peu d'avance avec une forte représentation de la communauté steampunk, ce printemps, au festival Trolls et Légendes. Nous en avons profité pour interviewer des auteurs et des dessinateurs. Vous pourrez trouver quelques-unes de ces interviews dans ces pages, la suite suivra dans les prochains numéros.

Vous avez été nombreux à répondre à notre appel à contributions. Je tiens à remercier nos contributeurs, ainsi que Gwendal Lemercier pour la couverture et Chris Debien (et Ysha) pour les images qui sont disséminées dans ce numéro. Si vous avez aussi envie de participer aux prochaines éditions de cette aventure, contactez-nous !

Je vous laisse à votre lecture.

Lady Chapillon



© ysha

SOMMAIRE

Agenda 3.....

Compte rendu : la nuit Vaporiste 4.....

Compte rendu : trolls et legendes 5.....

Interview : Chris Debien 6.....

Interview : Gwendal Lemercier 8.....

Interview : Aurélien Police 10.....

Chronique : La Cité des enfants perdus 12.....

Chronique : Dr Grordbort 13.....

Culture : le symbolisme 14.....

Lieu : l'Antre Monde 16.....

Créatrice : Volute Corset 18.....

DIY : Démonter un réveil 20.....

l'Exquis vaporiste 22.....

Ludothèque : Timeline 23.....

Horoscope 24.....

BD 25.....

Pub 26.....

Rédactrice en chef : Lady Chapillon
Rédactrice en chef technique : Milana
Rédaction : Korbak, Lady Chapillon, Layla Mc Maveth, Le gobelin Vapeur, Les-murmures, Mademoiselle Flora, Mycroft
Transcription des interviews: Emile Clapeyron, Onyros
Maquette et graphisme: Hycarius , Amiral Nas
Corrections ; Egon Merode
photographies : voir mentions correspondantes dans les articles

Merci à toutes les bonnes âmes qui nous ont accordé de leur temps pour l'élaboration de ce premier numéro du Petit Vaporiste, à Gwendal Lemercier, Chris Debien et Ysha

AGENDA rencontres et soirées

10/07
Steampunk Picnic IVe édition
Le grand rendez vous vaporiste de l'été
Lieu : Paris, Lac Daumesnil, métro Porte Dorée
de 12h à 18h
Plus d'info ICI

© ysha

14/07
Défilé Vapeur et Lumières
1ere sortie des passagers d'Anachrone
Char à vapeur pour le défilé
Lieu : Pamier (09),
à partir de 22h
Plus d'info ICI

23/07
La 1ere sortie Steam du Sud ouest de la France
Lieu : Bordeaux
Plus d'info **ICI**

2-4/09
Ganges 1900
La ville de Ganges change de siècle pour un week-end
Lieu : Ganges, Hérault 34190
Plus d'info :
www.ganges1900.com

24-25/09
Convention Steampunk
exposition, stands, concerts
Lieu : Fond-De-Gras, Pétange
à partir de 11h
Plus d'info ICI et LA

Agenda : GN

22-24/07
L'Exposition Extraordinaire d'Aven
Un beau GN steam proposé par l'association S.T.I.M.
Lieu : Jura Suisse
Quand : 22/07 11h au 24/07 13h
Plus d'info : www.stim.tk

Et toujours : les ateliers à vapeurs

Les Ateliers, dans votre région, pour boire un verre entre vaporistes et bricoler...

=> Paris
=> Dijon
=> Bretagne

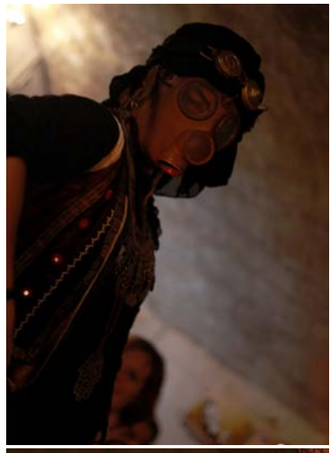
Pour trouver les vaporistes près de chez vous, inscrivez vous sur la carte!

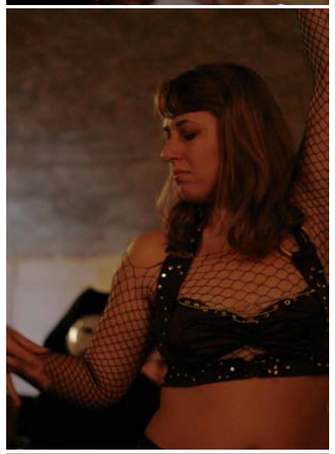
LA NUIT VAPORISTE

Le 4 juin dernier, une soirée un peu particulière fut organisée par notre cher ami Alexander Von Schwartzön, au Nul Bar Ailleurs. Inutile de le dire, j' y étais, et je vais vous narrer le déroulement de cette fabuleuse soirée Vaporiste avec joie !

Paris, vingt heures, et malgré une chaleur insupportable, les petits groupes de vaporistes se pressent vers le lieu de rendez-vous. En arrivant, on nous dirige vers le sous-sol, où par bonheur il fait déjà un peu plus frais, ces dames s'éventent, et un mécanisme à ventiler géant s' active dans le fond de la pièce.

Nous sommes d'abord accueillis par le Lieutenant Col. Blaquesmith, remplissant sa fonction de contrôleur avec zèle et courtoisie, déchirant nos tickets d'embarquement à l'aide de son magnifique bras mécanique.
Après m' être fait happer par un Von Schwartzön survolté, j' en profite pour faire le tour de la salle et bavarder, tout en admirant les photos des créations affichées sur tous les murs. Ainsi, CaptainSmog, Ethys, Tord Chair, La Quadrature et l'incontournable Futuravapeur m' ont fait tomber la mâchoire plusieurs dizaines de fois, agréablement surprise par ces œuvres que je n' avais jamais pris le temps d'apprécier.





Vers vingt-et-une heures, la soirée démarre officiellement, en direction de Metropolis, train à l' heure, comme l'annonçait notre charmant hôte. Grosse surprise lorsque Eoll et Lady Chapillon font leur apparition, malgré les petites misères de notre Capitaine nationale. Arrive le moment d'enchantement, lorsque LadyCatz et Alexander nous envoûtent avec leurs danses, et me rappellent douloureusement que je danse comme un automate déréglé...

La soirée se déroule ainsi de façon très agréable, tous les participants ayant fait un effort de présentation et de courtoisie, ou presque. Vers la fin, monsieur météo a donc décidé de participer à la fête en nous offrant une pluie attendue depuis plus d' un mois ; résultat, il faisait beaucoup moins chaud et les discussions s' orientaient vers la question fatale : on fait comment pour rentrer ? Et a-t-on vraiment envie de rentrer de cette délicieuse soirée qui laissera à tous de très bons souvenirs ?

Mademoiselle Flora

Photos : Nimah

TROLLS ET LEGENDES

Les 22, 23 et 24 avril derniers se déroulait à Mons, en Belgique, la quatrième édition du festival Trolls & Légendes, rassemblant tous les deux ans les passionnés de l' époque médiévale, du fantastique et du jeu de rôle.
Cette année, également, une partie de la communauté Steampunk.fr était au rendez-vous ! Moi, Mademoiselle Flora, aventurière intrépide et benjamine du groupe, vais donc vous livrer un petit compte-rendu de la formidable expérience qu' a été ce festival.

Dès l' arrivée au campement, après un long périple accompagnée de Mycroft et Münsingen, il est question de mettre les tentes en place, et de hisser fièrement les couleurs du forum. Le temps de faire les présentations et pour ma part de me changer, (car mine de rien, il faisait chaud pour une bretonne...), nous retournons dans la Mycroft-mobile, direction la salle de concert, où se produisait le groupe phare de la soirée, le Naheulband. Durant le festival, les concerts ont été ce que j' ai préféré, avec des très bons groupes mettant une superbe ambiance comme Corvus Corax et Faun, beaucoup plus impressionnants en live que je ne le pensais.

Le lendemain matin, nous repartons vers le lieu du festival, partie des exposants cette fois. En rentrant, petite déception : Après avoir passé le couloir où des œuvres de dessinateurs et illustrateurs de Fantasy sont exposées, nous débouchons directement dans le "marché", qui donne une allure beaucoup plus mercantile à l'endroit, bien que les stands proposés soient fascinants et intrigants. Pour la plupart, il s' agissait de petits créateurs de bijoux ou de vêtements, d'artisans présentant des réalisations telles que des livres reliés en bois ou des masques très réalistes de diverses créatures.

Mais il y avait également les traditionnels stands d'armes en latex, et de maquillage vendant et posant les très demandées oreilles d' elfe ! D' ailleurs, je ne me suis pas amusée à compter, mais je peux affirmer sans trop me tromper qu' au moins un tiers des exposants et visiteurs en arboraient, de toutes les couleurs et formes possibles (pour des oreilles, j' entends).

Passé les tables de curiosités et souvenirs, les auteurs et des maisons d' édition nous attendent. C' est ici que Lady Chapillon, Emile Clayperon, Eoll et accessoirement moi-même passons la plupart du temps à interviewer les auteurs dont nous parlons ce mois-ci dans ces pages ! Je n' ai malheureusement pas osé acheter de livre à faire dédicacer, car j' avais très mal compris le système de vente au milieu du coin dédicaces... Au moins, cela m' aura empêché de me ruiner avec tous ces beaux livres !

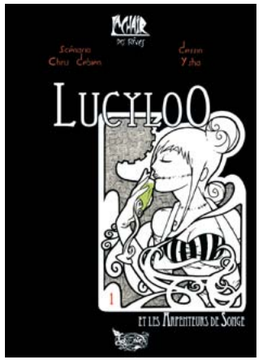
La salle attenante hébergeait la partie jeux. Je ne peux pas décrire en détail tout ce qui s' y passait, étant donné la multitude d' activités proposées. J' y suis passée en coup de vent, j'avoue que je ne suis pas une experte en la matière, mais d' après ce que mes camarades aux penchants rôlistes (ce n' est pas sale) ont pu me dire, il y avait effectivement de tout : entre les tablées de joueurs et les stands des maisons d' édition, rien n' était laissé au hasard et l' organisation était très bien !

Je tiens à féliciter tous les vaporistes rencontrés là-bas, pour avoir été si nombreux et avoir si bien représenté le steampunk au cœur du festival, pour leurs magnifiques costumes, pour leur enthousiasme survolté, leur gentillesse, et pour tous ces souvenirs exceptionnels partagés lors de ces trois jours !

Mademoiselle Flora
Photos : Eoll

INTERVIEW Chris DEBIEN

Le tome 1 de la BD Lucyloo et les arpenteurs de Songe est sorti en mars dernier. Présent à Trolls et Légendes, Chris Debien, le scénariste, a accepté de répondre à nos questions.



Petit Vaporiste : Est-ce que tu peux te présenter en quelques mots ?

Chris Debien : J' ai une première vie, je suis médecin, responsable des urgences psychiatriques au CHRU de Lille ; dans une deuxième vie, je suis père d'une famille de trois garçons. Et dans la troisième, j'essaye d'écrire des livres… Je suis une sorte d' hydre tricéphale.

PV : Tu es le scénariste de *Lucyloo*, une bande dessinée en collaboration avec Ysha au dessin. Est-ce que tu pourrais nous parler de cette aventure ?

CD : C' est un vieux rêve, en fait. Avec David, enfin Ysha, on s' est rencontrés il y a neuf ou dix ans parce qu' on était tous les deux issus du jeu de rôle. J' ai beaucoup travaillé pour *Casus Belli* pendant mes études de médecine et David, lui, a commis le jeu de rôle *Zombie*. Oui, commis, parce que c'est vraiment terrible! Nos fils partageaient la même crèche, un jour on s'est vus et on s' est dit : « j' te connais »; « moi aussi »… En fait, on se connaissait par photos interposées dans *Casus*. Il m' a fait entrer dans son univers. Un jour il m' a montré ses petites poupées qu'il appelait des «dolls» et je me suis dit : « il faut que je crée un univers pour David ». Et on a rencontré l' éditrice d' Aqua Lumina, qui cherchait de nouveaux projets. Je venais de lire *Le syndrome du scaphandrier*, de Brussolo, et je me suis dit que le métier des poupées allait être de plonger dans les rêves. A partir de ce moment-là, j'ai commencé à élaborer la trame de ce qui allait devenir *Lucyloo*. C'est l' histoire d'une créature fabriquée pour plonger dans les rêves et qui va devoir faire face à des révélations majeures qui vont lui donner l' occasion de changer sa propre destinée ainsi que celle du monde dictatorial dans lequel elle évolue…

PV : Comment s' est imposé le choix de l'Art Nouveau ? Est-ce une spécificité du scénario ou un choix d'Ysha ?

CD : L'amour de l' Art Nouveau c' est quelque chose qu' on avait en commun. Ysha l' avait intégré dans son graphisme depuis facilement 5 ans. Il faisait plein de choses, de décors, où il avait notamment incorporé Mucha. Parce que lui c' est plus Mucha et moi plus Gaudí. Quand j' ai commencé à lui raconter l' univers de *Lucyloo*, tout de suite, dès les premiers dessins, il y avait des fioritures partout, on était dans l' Art Nouveau. Donc c' était vraiment la rencontre des deux. Ce n' est pas que moi.

PV : Cette histoire parle de rêves; quel est ton rapport aux rêves ? Pourquoi écrire sur un monde onirique

CD : Je pourrais répondre comme un psychiatre, puisque c'est ce que je

suis… le rêve, Freud, tout ça… mais non, je ne vais pas répondre comme ça. Le rêve, je pense, est un des derniers territoires de l' imaginaire encore inaccessible… qui n'est pas maîtrisable. Pour l'instant. Peut-être qu'un jour, on saura enregistrer nos rêves, comme dans les séries plutôt cyberpunk, là pour le coup. Et on n' en est pas très loin, en fait. Mais ça reste tout de même quelque chose qui fait partie de notre intime et où l' imaginaire peut s' exprimer sans règle, sans critique, et c' est ça que je voulais. Je voulais explorer un territoire qui soit complètement vierge. Et il y avait cette référence au *Syndrome du scaphandrier*, un des romans de Brussolo que je préfère : cette idée de plonger dans

les rêves et d' en ramener des choses dans la réalité, que les deux sont en interaction.

PV : As-tu l' impression d'avoir créé une BD steampunk ?

CD : Cette BD au départ, je ne voyais pas trop comment la qualifier… ce n' est pas du Steampunk, pas tout à fait… de ce que j' en connais ou des images que j' en ai. D' un autre côté, je revendique ce côté vraiment ancré dans l' Art Nouveau et ces machines qui font un petit peu décalé. Par exemple, à un moment elle correspond en parlant dans un dictaphone en forme de phonographe. J' ai pris les codes, notamment graphiques et quelques-uns narratifs, du Steampunk, et je les ai mis dans ce monde onirique. Et comme c'est du rêve, on l' a appelé « Dreampunk ». Je trouve que ça

correspond exactement à ça, c' est vraiment un nouveau genre, pour moi. On pourrait aussi dire du « rêve steampunk ».

PV : Quelle est TA vision du Steampunk ?

CD : Je ne vais pas répondre par une définition, mais par des références. Ma référence en matière de Steampunk, c'est Jules Verne. S' il n' y en avait qu' un, ce serait lui. Et après, il y a Roland Wagner, ses *Nouveaux mystères de Paris*. Pour moi le Steampunk, c' est emprunter ce qu' il y a de la fin du XIXe, début du XXe et le décaler… Il y a aussi tout un code vestimentaire, des objets… après, des histoires steampunk ? Je pense qu' on peut tout rendre steampunk, c' est juste cette question de décalage. Et j' ai cette impression que dans ces histoires, il y a toujours un lien avec la science, besoin d'un rationnel scientifique. Scientifique exact ou scientifique inventé, il y a quand même ce rapport avec la science, avec l' aventure, mais l' aventure à la Jules Verne, un coté explorateur.

PV : Tu es aussi l'auteur de romans de fantasy, comment passes-tu d'un univers à l'autre?

CD : Ce sont mes deux découvertes de lecture de gamin. Mon grand père ne savait pas lire mais avait plein de livres, et c' est moi qui lui lisais les histoires. Je le soupçonne d' avoir fait exprès… Mes premiers bouquins, ce sont les Jules Verne de la collection France Loisir. Ils étaient rouges avec des dorures, donc moi, en tant que gamin, et parce qu' il y avait des repros dedans, ce sont les premiers que j'ai pris… La deuxième découverte, c'était à 12 ans. Je suis tombé sur Tolkien. Du coup, quand j' ai eu l' opportunité d'écrire des livres, il y a deux choses que je voulais faire : un dans un univers steampunk et une trilogie de fantasy. J' ai fait ma trilogie fantasy [Ndlr : *Les Chroniques de Khëradön*], j' ai fait *Lucyloo*, maintenant je peux mourir (rire).

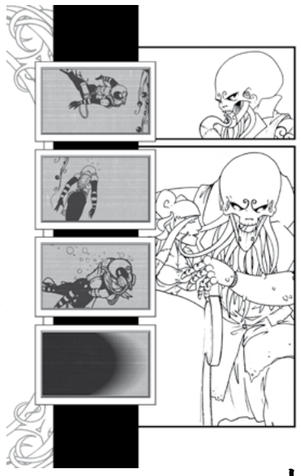
PV : As-tu tout de même d'autres projets en cours ?

CD : J' en ai plein. J' ai un projet d' anticipation dans un univers qui m' est beaucoup plus proche, puisque c' est l'univers de la psychiatrie. C' est une projection de ce qu' aujourd'hui on est capable de faire en recherche, donc ce qu' on fera demain au quotidien, sous forme d'une espèce de série télé. Ecrite, mais avec les codes de la série télé. Je dois aussi finir un thriller, donc là encore un autre univers… Il y a aussi le tome 2 de *Lucyloo* à faire, et j' ai bien envie d'écrire un thriller dans un univers steampunk, mais il faut que je trouve l' éditeur d' abord. Ça viendra.

PV : Quelques mots pour la communauté steampunk francophone ?

CD : Je ne sais pas, aimez-vous les uns les autres ? Non, ça, ça a déjà été dit il y a longtemps. Continuez ! Il y a des auteurs qui faisaient du Steampunk sans qu' on le dise, car c' est plutôt confidentiel, plutôt difficile à vendre et pour trouver des éditeurs… C'est grâce aux lecteurs que ce genre est en train de (re)naître. Je trouve ça vraiment génial que ce soient les lecteurs de la communauté steampunk qui nous poussent nous les auteurs à rentrer dans cet univers-là. Donc… continuez comme ça !

Chris Debien & Ysha, Lucyloo et les arpenteurs de Songe T1, Editions Aqua Lumina, 2011. Propos recueillis par Lady Chapillon et Emile Clapeyron



INTERVIEW Gwendal Lemercier

Gwendal Lemercier est l'un des premiers artistes avec qui nous sommes entrés en contact, aux débuts du forum. Il nous semblait donc important de faire un article sur lui, pour ce premier numéro du Petit Vaporiste. C'est ainsi que, lors du dernier festival Trolls et Légendes, toute une délégation de Steampunk.fr est venue l'interviewer (et il a bien vu que malgré le nombre, nous n'étions pas méchants, au contraire :D).

LC: Gwen, tu travailles principalement dans le domaine du fantastique, mais tu es aussi l' auteur de nombreux dessins steampunks à la française, avec beaucoup d' Art Nouveau. Est-ce que tu pourrais nous en dire plus sur ton parcours et tes influences ? parler un peu plus de toi et de tes œuvres?

GL: Pendant mes études aux Beaux Arts de Brest j' ai beaucoup travaillé sur la partie préraphaélite anglaise et donc le thème arthurien. Tout ça était aussi très lié à la mythologie celtique, au médiéval, aux paysages et costumes celtiques. Ce sont des éléments qu' on retrouve dans les contes de l' Ankou, Dragons, Durandal… D' un autre côté j'étais très intéressé par l' Art Nouveau : le côté végétal et féminin qu' on retrouve par exemple chez Mucha, qui est évidement une référence dans mon travail. Le côté très pictural qui apparait dans la peinture du XIXème m' intéressait. Klimt notamment, pour son côté très floral, très décoratif, géométrique même. Et ce côté pictural vient se cristalliser dans tout le style Art Nouveau, qu' il soit anglais ou écossais, je pense à Mackintosh, très géométrique, en France dans l' école de Nancy ou chez les belges. Quelque chose d' ornementaliste, avec des courbes qui font entièrement partie de la structure. C' est quelque chose qui correspond à mon dessin, le fait que la composition peut appartenir en même temps au style, à la ligne courbe, etc.

LC: Concernant tes illustrations steampunk, est ce qu' il y a d' autres choses que les peintres Art Nouveau qui t' ont influencé ?

GL: Il y a plein d' autres choses, mais je citerai principalement, d' une part tous les auteurs de peinture du XIXème siècle qui m' intéressaient, et de l'autre tous les artisans. Qu' ils soient dans la poterie, les verreries, n' importe quel objet d' Art Nouveau, il y a toujours un sens, un lien dirigé vers le sculpteur, vers ce qu' il a fait, vers telle et telle période dans son évolution, jusqu' aux années 30. Je ne me concentre pas forcement que sur le vrai style Art Nouveau typique, en fait, je vais jusqu' à l'art déco. Par contre je ne fais pas de passerelle entre tout ça, même si, effectivement, le steampunk est bien plus vaste, ça peut être du retro-futur, ça peut être … ben des boulons ! Ça peut être de tout.

LC: On voit dans tes dessins de la série «lost island», que tu as posté sur le forum, beaucoup de véhicules, inspirés de zepplins, de trains. Est-ce que ces véhicules ont une grande place dans ton univers à toi?

GL: Pas forcément. Mon univers c' est plutôt Jules Verne, donc c' est plutôt les dirigeables, les ballons etc... Mais les machines à vapeur, oui, parce que c'est une représentation qui n'est pas polluante. C' est plutôt le fait de dire qu'on vit dans une société qui est en train de se chercher, notamment au niveau des énergies. Et le Steampunk c' est une vision de ça, une vision d'un modèle qui n'existe pas, mais qui saurait exploiter une énergie différente, donc des engins différents avec des structures différentes de déplacement. J' ai fait une formation BTS Design objet où on s' éclatait à dessiner des bagnoles, des paquebots, des ferrys, n' importe quoi; et on redesignait tout ça, on reformulait la forme de chaque objet. Ça m' a donné l' envie de mêler mon travail de designer avec ce que j' aimais faire dans l' animation, dans la BD, donc ce type d' objets un peu inventé. Et surtout dans le Steampunk, parce qu' ils sont amusants, il y plein de libertés, plein de choses à faire, à créer. Il y a pléthore de créations qui ne sont pas utilisées dans la bande dessinée ou dans l'animation, et moi j' ai fouillé là dedans pour ce potentiel de choses qui n' était pas faites, tout simplement pour ça. Et, parce que j' avais aussi la vision de l' Art Nouveau, il y avait des choses qui me semblait logiques au niveau de l'objet proprement dit, au niveau structure de l'engin.

LC: A quand une Bd steampunk? Est que tu as des projets en cours, en lien avec ce type d'univers?

GL: Je n' ai pas de projet bd en construction avec un éditeur, mais par contre on a un projet en commun avec d' autres auteurs qui sera la suite du projet dont j' ai posté quelques planches sur le forum, sur la ville de Brest. C' était un peu une forme Steampunk de ma propre vision de la ville de Brest. Ce qui va changer avec ce projet commun c' est qu' on va travailler avec des romanciers, des photographes, des écrivains… qui sont tous des amis, tout simplement, qui ont envie de faire quelque chose ensemble. Donc on va mêler nos savoir-faire et créer des dialogues, des face à face entre sculpture, photo, illustration, texte…

LC: Est-ce que tu aurais des conseils pour de jeunes dessinateurs qui aimeraient s'essayer à l'univers Steampunk?

GL: Avant tout, ce serait de bien regarder ce qui est fait dans la littérature, et dans les imaginaires proches du Steampunk. Je pense à Schuiten, Peters «les cité obscures», qui fourmillent non pas d' idées déjà précises et établies, mais au contraire d' une ouverture vers plein de choses qui ne sont pas encore faites! Pour moi ça a été une grande source d' inspiration. Regarder également tout ce qui peut se forger autour de l' Art Nouveau. Parce que c' est quand même une époque qui est très courte, mais qui est certainement la plus riche aux niveaux des arts plastiques et de l'artisanat. Et c' est là qu' il faut puiser car, à cause de la guerre de 14, c' est quelque chose qui est inabouti, avorté.

LC: Quelle est ta définition du Steampunk à toi?

GL: *petit rire et hésitations* Pour moi ce n'est que des images et je ne me restreins pas. Et puis surtout je ne voudrais pas donner une définition exhaustive.

LC: C' est une question qu'on pose à tous les gens qu'on a interviewés et ils ont tous commencé par rire.

GL: Effectivement, ça prouve une chose, c' est que pour tous, ce n' est pas quelque chose de figé. C' est certainement quelque chose qui n' est qu' à ces début, c'est-à- dire qui a tellement de ressources et de choses à faire vivre … que ce n' est pas là encore, ce n' est pas fait. On ne peut pas la définir complètement sauf en dire que Jules Verne, que Klimt oui, pourquoi pas, que Mucha … Il y a des précurseurs qui sont l' essence même de cette esthétique ... puis-ce qu' ils étaient contemporain de l' époque où cela a commencé. Mais je peux le définir simplement : « Et si jamais.... la guerre de 14 n' avait pas eu lieu ? »...

LC: Un message pour la communauté Steampunk francophone?

GL: *petite réflexion* Allons-y, travaillons.

Propos recueillis par tout un tas de vaporistes dont Lady Chapillon, Emile Clapeyron, Onyros, Elriele, et Eoll

INTERVIEW Aurélien Police

Bonjour Aurélien, pourrais-tu te présenter en quelques mots ?

Eh bien, je suis illustrateur indépendant depuis une dizaine d'années. Je travaille principalement pour l' édition (à la fois pour la jeunesse et pour les « grands ») mais aussi pour la musique et, quelques rares fois, dans l' animation.

Tu créés des couvertures de livre, de CD, mais tu fais aussi des choses plus personnelles. Considères tu « sévir » dans un univers steampunk ?

Pas exactement. Il est vrai que j' aborde des univers très steampunk dans mes illustrations de commande, mais mes goûts personnels sont un peu différents. Bien sûr, j' aime tout ce qui est machinerie, engrenage, métal, cuir, rouille... mais c'est plus l' aspect délabré, hors d' usage, finalement très contemporain, qui m' intéresse. La dimension «fantastique» du steampunk me parle assez peu.

As-tu l' impression de participer à la construction de l' univers des artistes avec lesquels tu collabores, ou penses-tu au contraire t' inspirer de ces univers pour créer un visuel qui « colle au mieux » ?

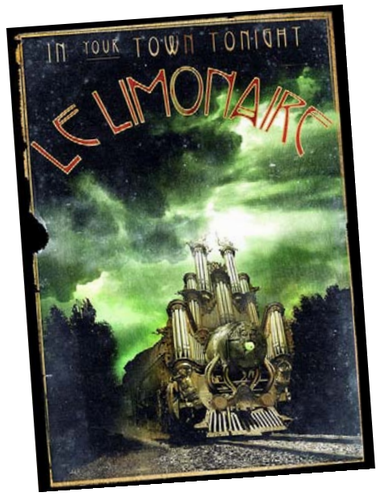
Les deux. Chaque groupe ou personne a sa façon d' être et de faire vivre sa musique. Certains groupes ont une idée très arrêtée de ce qu' ils veulent. Je dois donc m' accaparer ces impératifs et travailler dans la direction voulue par le commanditaire. D' autres, au contraire, me laissent « carte blanche » et c' est alors à moi de trouver une façon de représenter visuellement leur musique. Ces deux aspects sont intéressants et

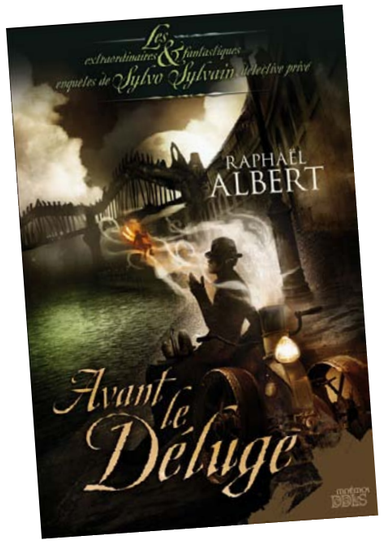
permettent d' aborder les choses selon des angles mouvants. Rien de pire que la routine, les idées finissent par se gripper.

Quel est ta démarche de création ? N' utilises-tu que l'ordinateur ? Fais tu des croquis à la main ?

J' utilise quasi exclusivement mon ordinateur bien que le papier me serve parfois pour noter une idée ou deux, mais seulement sous forme textuelle. Les rares fois où je me retrouve en train de crayonner sont lorsque je réfléchis à l' agencement des pages d' un livre illustré. J' ai ainsi une vision d' ensemble plus large et cela me permet une approche plus malléable de la narration.

Quel conseil donnerais-tu à un jeune graphiste qui voudrait se





lancer dans cet univers ?

D' être bien entouré, patient, un brin inconscient et de ne pas s' enfermer dans un genre en particulier. Les modes sont très volatiles et ce n' est pas parce que la fantasy ou le steampunk sont un peu plus en vue en ce moment, qu' ils le seront encore demain. Ah, et aussi d' être humble. Mais ça, ça vaut pour tout le monde !

Tu as récemment collaboré au nouveau CD de l'artiste Spiky. Comment s' est déroulée cette aventure ?

Spiky m' a contacté assez tôt en regard de la date de sortie annoncée du disque. La réalisation des illustrations s' est donc étalée sur plusieurs mois. Il y a eu de nombreux échanges, des questionnements, des hésitations parfois quant à la direction à prendre mais, au final, je pense que nous avons su trouver la bonne. Ce que j' ai apprécié, c' est d' être impliqué très en amont. Dans la majorité des cas, les groupes me contactent au dernier moment et c' est une course effrénée pour tenir les délais. Ce n' est bien évidemment pas l' idéal surtout lorsque d' autres commandes sont à réaliser en parallèle. Je tiens également à saluer le soin apporté à la conception du disque en tant que support. Spiky a en effet souhaité faire figurer le minimum de texte sur le digipack afin de ne pas « dénaturer » l' image. Le travail de l' imprimeur est également très réussi. Au delà de la seule dimension musicale, cela en fait aussi un bel objet à regarder et à toucher.

Quelles sont tes actualités ?

Diverses et variées ! Je viens de terminer les illustrations du prochain disque du compositeur Polonais Krzysztof A. Janczak qui sera intitulé *The Clockwork Music*. C' est un travail dont je suis très fier. Je pense que nous pourrons bientôt en parler un peu plus car, à l' heure où j' écris ces lignes, le disque est en cours d' impression. C' est un projet qui, je pense, pourra aussi plaire aux amateurs de Steampunk. J' ai également réalisé il y a peu une série de couvertures pour la saga romanesque intitulée *Apocalypsis* et signée Eli Esseriam qui s'adressera aux grands ado/jeunes adultes. Le premier volume paraîtra courant août aux éditions du Matagot. A n oter également la publication d' autres couvertures à la rentrée que ce soit pour Folio SF avec un le recueil de nouvelles de Catherine Dufour, *L' Accroissement Mathématique du Plaisir,* ou encore la réédition au Belial de *Féerie pour les Ténèbres* du comparse Jérôme Noirez ou de son nouveau roman aux éditions Gulf Stream, *Desolation Road*. D' autres choses sont également à venir, toujours dans l'édition, mais, n'ayant pas encore entamé le travail, je préfère ne pas en parler pour le moment.

Quel est TA définition du Steampunk ?

Je n' ai pas de définition toute faite mais plutôt une image mentale qui me vient aussitôt à l' esprit lorsque j' entends ce mot : une grosse cocotte minute pleine de boulons sifflant furieusement et prête à exploser.

Quelques mots pour la Communauté Steampunk Francophone ?

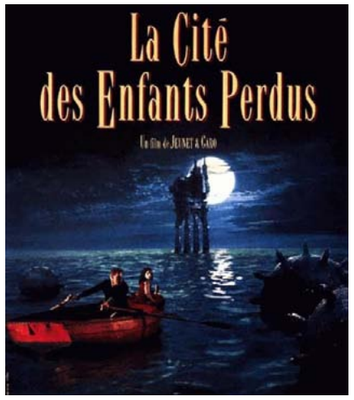
N' oubliez pas votre rappel anti tétanos !

aurelienpolice.wordpress.com

Propos recueillis par
Lady Chapillon

CHRONIQUE La cité des enfants perdus

Il n' est secret pour personne que le steampunk est un mouvement littéraire, mais également cinématographique. Aussi, cinéphile comme je suis, je ne puis passer outre certaines créations tout à fait formidables. L' une de ces bobines est *La Cité des Enfants Perdus*.



Tout se déroule vraisemblablement sur Terre, dans une ville portuaire dont le nom restera inconnu. Dans cette cité de rouille et de machines, où clapote une eau verte qui n' appelle pas à la natation, beaucoup d' enfants sont orphelins et doivent voler pour survivre. Cependant, de plus en plus fréquemment, ces enfants disparaissent.
En parallèle, une secte évolue publiquement et semble très puissante : «Les Cyclopes», des hommes nés aveugles ou ayant renoncé à la vue, utilisant un œil totalement mécanique.

Mais l' essentiel de l'histoire, qui finira par tout lier, c'est un homme seul et désespéré. Le professeur Krank, un vieux scientifique fatigué, vivant sur une île artificielle. Entouré de clones, il passe ses journées et ses nuits à tenter de rêver pour ne plus vieillir aussi vite. Ne le pouvant pas, il tente de voler les rêves d' enfants, bien que tous se soldent en cauchemars. Tout ce joyeux ordre des plus malsains prend fin alors que l' homme-fort de la foire, One, voit son petit frère d' adoption se faire enlever par les Cyclopes. Ignorant tout des raisons de cette disparition, il n' a qu'un seul but, le retrouver.

La Cité des Enfants Perdus est un film tout bonnement magnifique. Si le cinéma français ne nous habitue pas à grand chose de valable, ce chef d'œuvre de Marc Caro et Jean-Pierre Jeunet fait pencher la balance en faveur des qualités artistiques de l' Hexagone.

L' ambiance est d' une noirceur effroyable, tout est lugubre et glauque. Malgré cela, tout cet environnement est piqué d' humour et de poésie, rendant tout l'univers charmant. Comme s' il s' agissait d' un *Alice au Pays des Cauchemars*, les personnages sont tous plus étranges les uns que les autres, et presque surnaturels.

D' aucuns déploreront un scénario qui ne parvient pas à parer à tous les défauts, offrant quelquefois des hasards un peu trop surfaits pour être honnêtes. Qu' importe ! Il faut avouer que la puissance poétique de l' histoire pousse à en faire abstraction, incluant cela dans l' univers déstabilisant et l' histoire étrange qui prennent place sous nos yeux.

Des acteurs, tout à fait dans leur rôle de personnages sensibles et touchants, aux décors fabuleux, en passant par un choix de musique qui remplit parfaitement sa fonction, nous sommes perpétuellement emportés par un univers qui n' est pas le nôtre, qui nous horrifie et nous charme.

Au final, mêlant steampunk et fantastique avec habileté, semblable à un conte de Noël macabre, il est certain que *La Cité des Enfants Perdus* a tout pour séduire son public, quel que soit son âge.

Korbak

La Cité des Enfants Perdus
Date de sortie cinéma : 17 mai 1995
Réalisé par Jean-Pierre Jeunet
et Marc Caro
Genre : Fantastique
Durée : 01h52min

CHRONIQUE Dr. Grordbort

Pour vous parler de *Dr Grordbort présente : Victoire*, je vais commencer par vous assener quelques vérités me concernant : j' aime le steampunk, en particulier quand il se décline sous sa forme Art Nouveau. J' aime les volutes de Mucha et la Valse de Claudel. Bien que je respecte le dieselpunk, la guerre n' est pas forcément mon truc. C' est donc avec de gros *a priori* que j'ai tourné les pages de cet artbook dieselpunk qui prend place dans un monde colonialiste. C' était un tort !

Bourré d' humour et de second degré (que dis-je second ? troisième ou quatrième !) ce magazine de propagande (« pour jeunes hommes et femmes éduquées ») nous plonge au cœur de la colonisation de notre système solaire. Ainsi, le courageux Terrien lutte âprement contre les « sauvages Vénusiens » et autres « troglodytes lunaires ».

Le sujet, pourtant difficile au vu du ressenti que chacun peut avoir vis-à-vis du colonialisme, est traité avec brio. Tout ce qui pouvait être parodié sur ce sujet l' est. J' ai particulièrement apprécié les clins d' œil faits à différentes œuvres (aux lois de la robotique par exemple, ou à des séries Z). Pêle-mêle, on y retrouve des pubs pour diverses armes (« pour les jeunes dames citadines de notre époque »…), des descriptions très détaillées de la faune de planètes lointaines (certaines bêtes étant assez grandes pour que leur « splendide peau zébrée de rouge et de gris puisse recouvrir les murs d'une, voire de deux entrées et suites d'une demeure, pouf compris »), et des histoires mettant en scène des « soldats du meilleur pedigree ».

A noter que se déroule en ce moment et jusqu'au 21 août en Suisse, à la Maison d' Ailleurs, une **exposition** en lien avec ce livre. Les membres du forum qui s' y sont rendus ont l' air de l' avoir appréciée, et elle semble être dans le même esprit que l' artbook, les armes exposées en plus.

Weta Workshop, et en particulier Greg Broadmore, nous offrent avec *Dr Grordbort présente : Victoire* une uchronie à l' humour caustique et décalé qui vaut le coup d' être lue ! Mon seul regret est que cet humour justement, est parfois un peu lourd.

Lady Chapillon

Dr Grordbort présente Victoire : Aventure, science et violence pour jeunes hommes et femmes éduquées
Parution française : avril 2011
Editeur : **Milady Graphics**
Auteur : Greg Broadmore
Traducteur : Pascal Pinteau

LE SYMBOLISME

Toute vie n' a de sens que si elle a pour vocation de devenir art. Essai sur le Symbolisme et le Steampunk.

Le Steampunk prend ses racines dans l' imaginaire du XIXe, le Symbolisme est lui le fruit de la pensée artistique de ce siècle. Au-delà de la période partagée, uchronique pour l' un et réelle pour l' autre, il est intéressant de se demander ce que les deux cultures peuvent avoir en commun et dans quelle mesure le Symbolisme peut avoir influencé le Steampunk. A première vue, l' un et l' autre sont antinomiques. En tant que postulat d' un futur anticipé, le Steampunk prend appui sur la pseudo-science pour s' élancer. On embrasse sans retenue les promesses de la révolution industrielle qui fait miroiter un progrès infini à la condition de se mécaniser à outrance. Ce futur à vapeur est un rejeton morganatique du scientisme et de l' imaginaire passéiste. On revient en arrière pour regarder vers l' avenir. Mais en optant pour un braquet protéiforme, on aspire à un avenir souvent dystopique où il n' y a de salut possible que dans les dentures sous l' anthracite, dans les réponses que la science donnera aux questions morales et métaphysiques.

Pour beaucoup, le Symbolisme reste un concept fumeux, inaccessible, souvent critiqué pour ses penchants hermétiques. Pour le comprendre, il faut commencer par une mise au point aujourd' hui nécessaire : le Symbolisme n' est en aucune façon la symbologie ou la symbolique. Ces deux-là sont de vulgaires synecdoques engendrées par ses plus triviaux clichés, ils sont le triomphe du trope populaire sur la noblesse, certes élitiste du Symbolisme. Mais plutôt que de rejeter ce qui n' est pas, posons des bases. Le Symbolisme est d'abord une réaction littéraire contre plusieurs courants dominants, le scientisme d' une part, et surtout le Naturalisme et le Parnasse, qui prônent une description objective de ce qui est, puisque selon ces théories, l' art se doit d' être détaché du sens et du jugement qui faussent tout.

Pierre PUVIS DE CHAVANNES, L'Espérance, 1871-1872, huile sur toile, 70,5x82, Musée d'Orsay

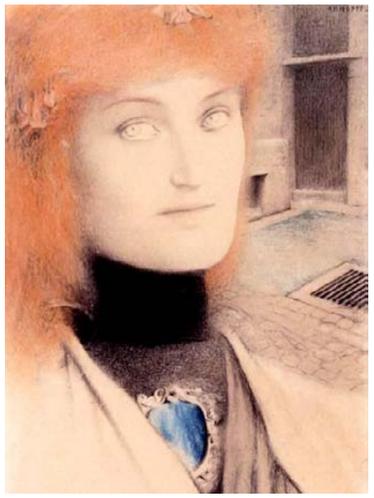
"Ne mépriser la sensibilité de personne. La sensibilité de chacun, c'est son génie." Baudelaire, Les Fusées.

Au contraire, le Symbolisme est le triomphe des sens, de la subjectivité et de l' aspiration abstraite. Il refuse de décrire la chose telle qu'elle est, mais à travers son évocation, de transcender ce qu' elle suggère. Le sujet du poème symboliste n'est pas important. Ce qui prévaut est l' idée. Pour donner du sens à ses concepts, le Symbolisme va piocher du côté des mythes bibliques et antiques. En opposition au progrès, il cherche des réponses métaphysiques et mystiques. Ainsi resurgissent les personnifications, en poésie, en peinture ou en sculpture, qui adressent à l' artiste autant qu'au spectateur des sentences absolues.

C' est un mouvement, mais il n' a rien d' une école. En amont, en 1857, Baudelaire pose les bases du Symbolisme, dans une synesthésie, un mélange des sens qui ne trouvera pas d'écho tout de suite. Il faut attendre les années 1870 pour que s' affirme ce "je", cet ego du poète qui se replie sur lui-même après avoir été rejeté de la norme en vigueur. Ça passe d'abord par la vague du décadentisme, magnifiée par Verlaine quand il décrète dans son recueil l' état de poètes maudits. Rien n' est ordonné, il n' y a pas de courant défini si ce n'est une volonté de se réapproprier rythmique et esthétique, d' écarter le sens pour les sens.

"Souffre, aime, attends toujours et danse Sans même demander l'universel Pourquoi." Laforgue, Résignation.

Au milieu des années 1880, le mouvement génère des épigones plus ou moins inspirés au milieu desquels surgissent des théoriciens



Fernand KHNOPFF, Who shall deliver me ?
(Qui me délivrera ? en anglais dans le texte),
1891, Collection privée

qui vont en poser les carcans. C' est l' époque du manifeste de Moréas, des entrevues de Huret avec Mallarmé, de l' expansion du Symbolisme au-delà des frontières et des moyens artistiques. Au Royaume-Uni où Verlaine a enseigné quelques temps, des artistes comme Yeats rejettent le puritanisme victorien et se revendiquent du French Symbolism, même si leur décadentisme est vivement raillé. C' est avec Wilde et son Portrait de Dorian Gray que le Symbolisme éclot tout à fait outre-manche. Suivront jusque pendant le début du XXe siècle d'autres poètes anglais. De même, le Symbolisme s' étend vers d' autres contrées et *via* d' autres supports. Les poèmes de Mallarmé et Verlaine trouvent un écho dans les compositions de Debussy qui, tout en restant lyriques, font avant tout la part belle à la suggestivité.

Et dans les arts visuels, le Symbolisme commet quelques coups d' éclats. On peut citer les illustrations du Belge Rops où la femme est charnelle et l' homme asservi ou ridicule. En offrant une sculpture de Balzac qui met le physique en retrait pour sublimer une perception morale de l' écrivain, Rodin fait scandale. L' autrichien Klimt refuse de suivre les codes officiels et peint une Pallas ironique et fatale, ou une allégorie sensuelle de la Médecine face aux tourments ; sa commande est refusée.

A cette lente diffusion symboliste, il est nécessaire de préciser qu' il n' a pas pour vocation d' être accessible. Par l' utilisation d' un vocabulaire recherché ou de détournement des codes, par la volonté d' effacer le sujet d' une œuvre pour donner de l' importance à ce qu' il y a derrière, donner un sens à ce qui est suggéré, le Symbolisme se veut élitiste et même hermétique.

"Il doit y avoir toujours énigme en poésie, et c' est le but de la littérature - il n' y en a pas d'autres - d' évoquer les objets." Mallarmé, Réponses à Jules Huret.

Dans la littérature proto-steampunk, on trouve très tôt des personnages empreints de Symbolisme. Si Sherlock Holmes est en apparence l' archétype du héros pragmatique attaché à des valeurs conservatrices d' ordre et de loi, il n' en reste pas moins un être en marge, qui cache sa sensibilité en restant forclos de la société. Les indices sont nombreux : son opiomanie décadente, son penchant, à l' instar de Conan Doyle, pour l' ésotérisme et ses expériences chimiques sans autre but que des explorations sensorielles en témoignent sans équivoque.
Le Capitaine Nemo est lui une évocation antique. C' est Ulysse revisité, constamment immergé face à l' immensité sous-marine, entouré d' un équipage invisible, et fuyant la vision unique de l' omnipotence coloniale.

Il faut parfois lorgner vers le Steampunk fantastique pour trouver trace du Symbolisme. Chez Miyazaki par exemple, le château ambulant est davantage qu' une accumulation hétéroclite de mécanismes hasardeux. C' est à la fois le symbole d' une prison, d' une carapace et de la fourrure de la bête et, au fur et à mesure de ses pérégrinations, Sophie va peu à peu réduire le château à néant, mettant ainsi à nu l' âme de son hôte Hauru. Pour finir, on ne peut oublier *Perdido Street Station* de China Miéville, et son terrifiant Madras, créature d' origine inconnue, résultat de multiples greffes d' organes de tous horizons. Littéralement. Monstre ultime de l' art malsain de la Recréation, lorsque Lin la Khépri, mi-humaine, mi-scarabée, lui demande ce qu' il était avant, Madras répond depuis une de ses innombrables bouches : ***"Ce corps n'est ni erreur, ni mutation, ni absence. Il est image, et essence..."***

Egon Merode

Gustave MOREAU, Salomé tatouée, 1871, aquarelle,
Musée Gustave-Moreau

Références :
Paul SÉRUSIER, Le Talisman (L'Aven au Bois d'Amour, dit), 1888, huile sur toile, 27x21, Musée d'Orsay
Odilon REDON, L'œil comme un ballon bizarre se dirige vers l'Infini in A Edgar Poe, 1888, estampe, Bibliothèque Nationale de France
Un coup de dés jamais n'abolira le hasard **de Mallarmé dans sa version d'origine (proposée par le site** coupdedes.com/**)**
Gustav Klimt, Danaé, 1907-1908, huile sur toile, 77x83, collection privée

LIEU L'Antre Monde

« *Enfin une boutique qui change de ce qu' on voit habituellement dans le quartier ! Quel bien ça fait !* » Un homme d' une soixantaine d' années vient d' entrer et affiche un large sourire en disant ces quelques mots. La gérante du lieu entame tout de suite la conversation avec le nouvel arrivant et répond aux questions du curieux. C' est que l' accueil est très chaleureux à L' Antre Monde. Taly y parle avec passion de ses livres qu' elle connaît parfaitement. Il faut la voir sauter d' un ouvrage à l' autre avec le même enthousiasme !

Et pour cause, L' Antre Monde, c' est son projet. Elle l' a rêvé et peaufiné pendant six années avant de finalement lui donner vie en mars 2011. Libraire de formation, Taly Lefevre a connu la grande distribution comme les petites librairies qui lui ont toujours laissé un goût d' insatisfaction. « *Il paraît que c' est parce qu' on a mauvais caractère qu' on finit par ouvrir sa propre librairie* » nous souffle-t-elle entre deux rires. Mais la raison principale du projet est évidente pour tout visiteur : ouvrir un lieu unique regroupant divers thèmes souvent méprisés par la grande distribution, le tout dans une ambiance conviviale.

C' est donc au 142 rue du Chemin Vert à Paris, dans le quartier du Père Lachaise, que cette librairie a finalement pris corps. Dès le matin, les clients affluent. Trouvant du temps pour chacun, discutant avec les habitués, et prodiguant généreusement ses conseils de lecture, Taly n' a pas hésité à répondre aux questions du Petit Vaporiste.

Tout d' abord, peux-tu nous expliquer le concept de ta boutique ?

L' idée était de créer un lieu regroupant SF, Fantasy, Steampunk, Bit Lit et Esotérisme, où on puisse demander de tels titres sans se faire jeter des pierres. Je voulais également faciliter l' accès à cette littérature, en proposant de nombreux titres et petits éditeurs souvent absents de la grande distribution. Le but était de créer un concept qui n'existe pas en France alors qu' on le trouve parallèlement dans à peu près tous les pays européens. Ça n' a pas été simple. Je me suis plusieurs fois entendue répondre que mon projet n'était pas viable car il n' y avait pas la clientèle adéquate en France. Mais je ne suis pas de cet avis et j'ai tenu bon !

Tu nous parles du large choix de titres que tu proposes. Mais à l'heure d'internet où tout se trouve sur la toile, que peux-tu proposer de plus à tes clients ?

Mes clients viennent pour la convivialité. Ils trouvent quelqu' un qui peut les conseiller et qui a vraiment lu les livres de la boutique. Nous sommes loin des simples résumés d' éditeurs. J' ai également effectué un gros travail de recherche et de communication avec les forums et les sites spécialisés pour connaître les attentes des clients et pouvoir y répondre. Je voulais aussi un lieu où l'on pouvait se poser cinq minutes, feuilleter librement les livres. D' où l' importance du rocking chair! C' est l'emblème de la librairie. Bientôt j' aurais une fresque sur la porte représentant l'antre d'une cheminée. Le nom de la boutique, L' Antre Monde, vient en fait de cette idée : lire la littérature proposée devant l' antre d' une cheminée dans un rocking chair.

Une des spécificités de ta boutique vient de cette division entre librairie et galerie. Pourquoi un tel choix ?

Je connais personnellement de

nombreux illustrateurs, rencontrés dans différents salons. Je voulais partager leurs œuvres, les mettre en avant, d' autant plus qu' elles n' ont souvent pas d' autres lieux pour être exposées. Il y a bien sûr beaucoup de galeries mais pas spécifiquement sur les thèmes que je propose. Nous avons déjà eu Michel Borderie et B., Bastien Lecouffe Deharme et nous exposons actuellement Fleurine Satine. La prochaine sera Malicia RoseNoir. Je prévois de faire une exposition par mois avec un vernissage. Ceux-ci ont aussi pour but de fédérer les forums autour d' un événement. Outre les vernissages, il y a aura des séances de dédicace d' auteurs ou de dessinateurs.

Peux-tu nous présenter les articles que tu proposes ?

J' ai organisé ma boutique en thèmes. Tout est interclassé, pas besoin de courir d' un bout à l' autre de la boutique : il n' y a pas un rayon BD, un rayon roman ; dans chaque rayon il y a des romans, BD et beaux livres. On trouve ainsi plusieurs rayons : gothique, ésotérique, celtique, pierres et plantes, fantasy, bit-lit, terreur, steampunk, fantastique, SF, uchronie, anticipation et érotisme. Mais je ne propose pas que des livres, outre des pierres et pendules, je propose des bijoux et autres goodies.

Quels livres figurent dans ton rayon steampunk ?

J' ai voulu dédier un rayon au Steampunk, lui rendre une identité propre, alors que ce genre est souvent mélangé à la SF. Les critères de base sont le victorien, le XIXe et un futur avec de la technologie à base de vapeur. Après on va du grand classique, Jules Verne, à la *Brigade chimérique* qui est la dernière série française, réponse amusante à la *Ligue des gentlemen extraordinaires*. On trouve plusieurs séries (*Aspic, Alchimie, le club Diogène*), également des fascicules (*nouvelles aventures d'Harry Dickson*). Je me suis un peu amusée avec ce rayon, en y intégrant Princesse Sarah version steampunk ! En ce moment il y a une grande veine de Sherlock Holmes version uchronie et on retrouve tout ça ici. Outre les livres, le steampunk est aussi présent à l' Antre-Monde à travers la vitrine de bijoux et autres créations originales.

Peux-tu nous donner tes préférences ?

Saramago ! Il faut lire Saramago ! Pour le steampunk, je dirais *Sylvo Sylvain* de Raphaël Albert, mélange de fantasy, steampunk et polard des années 50, mettant en scène un elfe dépressif détective privé.

Quel public penses-tu toucher avec l'Antre-Monde ? Y a-t-il une clientèle purement steampunk ?

Au début, je pensais voir débarquer tous les goths, steamers, les fans de SF, car j' avais fait beaucoup de pub sur les forums. Et puis je me rends compte qu' il y a beaucoup de voisins qui viennent ici, qui sont ravis de l' arrivée de cette boutique près de chez eux. Il y a des clients qui viennent pour le Steampunk exclusivement. Je dois avouer que le bouche à oreille joue énormément, et le fait que j' ai des amis dans le mouvement a dû beaucoup aider. Il y a également des clients qui viennent acheter autre chose et qui vont être attirés vers ce rayon par curiosité.

Dans quelle mesure penses-tu que ta boutique participe à la promotion du mouvement steampunk ?

Je veux montrer que ce ne sont pas que des poseurs en beaux costumes, et que parfois ils sont intelligents et ils lisent (rires). Il y a une culture derrière, mais cette dimension est parfois oubliée dans certains mouvements.

Comment vois-tu l'avenir pour ta librairie ?

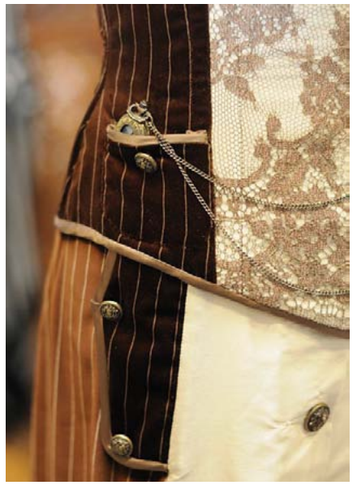
Au départ j' ai vu grand ! Je voulais faire une boutique en Angleterre, une en Allemagne et une en Belgique. Mais la réalité m'a rattrapée, je vais déjà payer le loyer ici !

Layla McMaveth

CREATRICE Volute Corset

Pénétrer chez Volute Corset c'est entrer dans un monde de dentelles et de tissus précieux, uniquement troublé par le tic-tic de la machine à coudre...

Pousser la porte de sa boutique c'est être accueilli par des robes et des corsets, de toutes formes, de tous tissus et de toutes époques.



Volute Lady (Caroline) est une personnalité à part. Ce petit bout de femme rousse a un sacré caractère. Il n' en fallait pas moins pour choisir de devenir corsetière au XXIe siècle. Si vous choisissez de vous faire faire un corset sur mesure, c' est avec elle que vous aurez rendez-vous. Bien que, depuis l' ouverture de la boutique, la couture en elle-même soit faite par des petites mains agiles (Hélène/Skab, Coralie et anciennement Clara), c' est Caroline qui se chargera de définir votre projet avec vous. Elle vous aidera à exprimer sur papier, le corset ou la robe qui vous trotte dans la tête, puis prendra vos mesures. Elle en définira ensuite le patron, afin que votre corset, exactement adapté à votre morphologie, soit le plus agréable possible à porter. C' est également avec elle qu'auront lieu les essayages.

Adolescente, elle était passionnée de costumes historiques, mais c' est seulement il y a 6 ou 7 ans que la corsetterie a été pour elle une découverte toute personnelle. De livres en forums, de tests en réalisations, elle a expérimenté, pour apprendre à faire des corsets, oui mais pour elle. Très vite, apprenant des techniques, ne refaisant plus les mêmes erreurs et soutenue par les membres de forums anglophones consacrés à ce sujet, elle a commencé à réaliser des corsets pour son entourage. De fil en aiguille, elle a déposé quelques pièces en dépôt-vente dans diverses boutiques (Ambrelune, Blacknorns, La fée dans la bouteille...). Soutenue par de plus en plus de nouvelles clientes satisfaites, Volute a continué à apprendre et à peaufiner ses techniques de corsetterie. Un jour cependant, elle a dû faire un choix: arrêter de dormir, ou abandonner son travail de bureau pour ouvrir une boutique. Pour notre plus grand bonheur, elle a continué à dormir la nuit (parfois), et a ouvert, en mars 2008, la boutique-atelier Volute Corset, rue des Gravilliers (3e arrondissement, Paris).

Ses clients ont chacun leur silhouette mais finalement un seul désir : magnifier celle-ci. Bien qu' une majorité de femmes passe la porte, il ne lui est pas rare de réaliser des corsets et des gilets corsetés pour hommes. Les envies de chacun sont différentes, les origines socioculturelles aussi et chaque personne qui entre vient avec son propre univers. C' est ainsi que Volute réalise des corsets et ensembles dans les univers burlesques, pin-up, cyber, goth, fetish, pirate, historique XVII ou XVIIIe, dans le plus classique univers des mariées ou encore dans cet univers steampunk que nous aimons tant et dont elle est elle-même une très grande amatrice. (Je la remercie d'ailleurs pour son soutien envers steampunk.fr depuis sa création !)

Rassurez-vous, jamais au grand jamais Caroline ne fait rimer torture avec corset. Fait à vos mesures, vous vous sentirez bien plus maintenu(e) par celui-ci que prisonnièr(e) d' une gangue. Elle le définit comme « esthétique et ludique, sensuel et fantaisie ». Pour acquérir l'un d'entre eux, il vous en coûtera entre 350€ et 650€.

Parce que les images parlent souvent mieux que les mots, je vous laisse admirer les quelques photos qui parent cet article. Si vous voulez en voir et en savoir plus, RDV sur son site : **www.volutecorsets.com**

Lady Chapillon

Volute Corsets
80 rue des Gravilliers
75003 Paris

La boutique est ouverte
de 10h à 18h30
du mardi au samedi.
Appelez au 01 42 74 44 37
afin de fixer un RDV

DIY Démonter un réveil

Je vais tenter de vous expliquer le principe de fonctionnement d' un réveil, puis son démontage et enfin l' utilisation possible d' un engrenage.

Le principe de fonctionnement de toute horloge mécanique repose sur la combinaison des trois fonctions suivantes :
• Une source d' énergie, ou un moyen de la stocker, qui permet d' entretenir le mouvement de rotation (le ressort pour un réveil, les poids pour une pendule, la gravité pour un sablier)
• Un régulateur : Un pendule (ou balancier) donne une référence de temps précise et invariable. Le système d' échappement, couplé au pendule, permet de cadencer la libération de l' énergie.
• Un affichage : des graduations et des aiguilles ou le niveau de sable donne accès à l'information.

Les réveils sont composés des quatre parties principales :

Le ressort :

Quand vous remontez un réveil, vous venez comprimer le ressort, stockant ainsi de l' énergie. Le ressort est un ruban d' acier trempé généralement enroulé dans un barillet.

L'échappement :

Mécanisme placé entre le rouage et l' organe réglant de la plupart des instruments horaires. L' échappement a pour fonction d' entretenir les oscillations de l'organe réglant (le balancier). Il existe une grande variété de types d' échappement.

Le balancier :

Pièce mobile, généralement circulaire, qui oscille sur son axe de rotation. Le spiral (un tout petit ressort, très fragile) qui lui est accouplé lui imprime un mouvement de va-et-vient, divisant le temps en portions rigoureusement égales.
C' est lui qui produit le « tic-tac »

Les rouages :

Dispositif de transmission de la force et du mouvement au moyen de roues dentées. C' est la partie la plus intéressante pour nous.

Pour que le réveil sonne à l' heure prévue, il faut d' abord remonter le ressort de la sonnerie. Il faut ensuite placer l' aiguille de la sonnerie sur l'heure choisie. Quand l' aiguille des heures passe devant cette heure-là, elle libère le ressort de la sonnerie. La sonnerie du réveil est actionnée par la détente d'un ressort spiral, semblable à celui qui entraîne la rotation des aiguilles. Un levier maintient le ressort sous tension. Son déblocage est commandé par le bossage d'une couronne faisant partie du mouvement d'horlogerie et dont on peut régler la position en fonction de l'heure de réveil choisie.

Notez qu' avant de démonter un réveil, il est prudent de s' assurer que les ressorts ne soient pas tendus, cela afin de limiter les risques d'accidents.

Pour notre tutorial, j' ai utilisé trois modèles. De gauche à droite ; un Jaz daté entre 1967 et 75, un Trophy récent et un autre Jaz d'avant 1967. Ils proviennent tous de vide-greniers, achetés entre 1 et 2 euros.

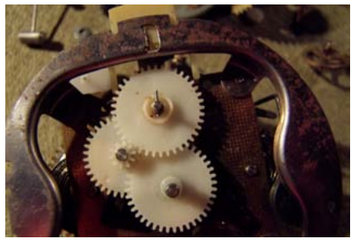
A l' arrière des réveils, on peut voir différents boutons servant à régler l' heure et à remonter les ressorts. Il faut d' abord tous démonter. Ils se dévissent à la main.

Pour les Jaz, il y a des petites vis à démonter pour les ouvrir. Dans le support pour celui de gauche et entre les pieds pour celui de droite. Le Trophy, comme beaucoup de réveils mécaniques modernes est juste emboîté.

Vous devriez sans problème extraire les mécanismes de leur boîtier.

Déposez les aiguilles en tirant dessus à la main ou avec une pince, puis déposez le cadran.

Vous arrivez ensuite à une première série d' engrenages. Il faut déposer la goupille qui traverse l'engrenage du haut. Dans le cas présent, j' ai carrément cassé l'engrenage car il était en plastique.



Ensuite, il faut reprendre le mécanisme côté arrière. Dévisser les quatre petits écrous à l'aide d'une pince ou d' une clef. Pour la suite il est de bon ton de s' équiper de gants et de lunettes. Ouvrez délicatement le mécanisme, les ressorts devraient sortir plus au moins violemment de leur logement.

Servez-vous.

Voilà une partie des pièces obtenues. Vous remarquerez que les axes des engrenages possèdent une partie lisse et une partie avec un engrenage plus petit faisant partie intégrante de l' axe.

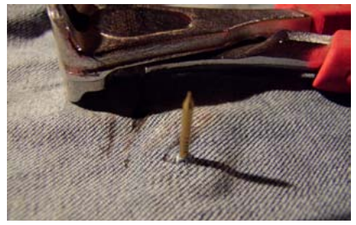
Dans un épais bloc de bois, percez des trous de différents diamètres correspondant à peu près à la taille des axes. Les trous doivent avoir une profondeur supérieure à la longueur totale des axes.

Placer l' axe de l'engrenage avec son côté le plus gros dans le trou. La face de l' engrenage doit être en appui sur le bois.

Tapez un coup sec avec un marteau.

Enfilez les engrenages libérés de leur axe sur une petite pointe en laiton dont le diamètre correspond à peu près au diamètre du trou.

Piquez la pointe à travers le tissu, puis coupez-la à un millimètre au-dessus du tissu.



Venez ensuite écraser au marteau la partie à l'intérieur (là où vous avez coupé).

Il existe une multitude de systèmes différents pour fixer les rouages telles les vis, la colle ou la couture.

Mycroft

L'EXQUIS VAPORISTE

L' Exquis Vaporiste renoue avec les grandes heures du feuilleton romanesque. A vous d' imaginer la suite de ces aventures! Si vous désirez être le prochain engrenage de cette fabuleuse machinerie, envoyez votre texte en mp avant le 25 juillet à Exquis Vaporiste . Vous devrez respecter les éléments déjà introduits, en 3000 signes max espaces compris et inclure ceci : «Les plus grands favoris jamais vus».
Le texte à publier sera sélectionné par notre équipe et si ce n' est pas le vôtre, un 2nd appel à textes sera lancé en août.
RDV sur le forum pour plus d' infos d' ici là !

Partie 1 – Un homme cloitré

A la lumière des dernières lueurs de sa bougie de récupération, il écrit. Ou il essaie. Il est loin d'être suffisamment fortuné pour s'offrir une de ces lampes qui garantissent pendant plusieurs heures une lumière chaleureuse et réconfortante autant que fonctionnelle. D'ailleurs son bureau ou plutôt son écritoire, ou disons plus justement le morceau de bois serti de cuivre sur lequel il s'appuie péniblement, est aussi destiné à ses repas et bricolages. Alors, ça et là sur des étagères de fortunes s'entassent des figurines de métal qu'il rêve être des soldats de plombs. Le lit, si on ose appeler cette cage de fer bavarde un lit, est solidement calé dans un des rares coins de libre. Les livres qu'il entasse semblent mieux s'en tirer que lui. Il les classe, les range avec soin. Celui là est un traité de philosophie, cet autre d'histoire. Celui d'à côté ose avancer une nouvelle discipline encore balbutiante : la psychothérapie. Et là, sur le dessus, mal relié car relié par lui même, peu lu car il est son seul lecteur, son propre livre. L'ouvrage de quatre années de réflexions intensives sur les relations créées là haut, dans ces monstres volants réunissant tout ce dont un village a besoin. Oui, ses livres sont des joyaux qu'il entretient et conserve jalousement. Certes parce qu'ils comptent particulièrement pour lui. Mais aussi parce que certains sont interdits. Quoi qu'il en soit, même entreposés à plat sur un revêtement imperméable, il les entretient plus qu'autre chose. D'ailleurs, son compagnon ferré ne se gêne pas pour le lui faire remarquer. Chaque fois qu'il s'assied sur son bord, il pousse un long râle de ressorts comme s'il voulait ameuter ses congénères.

Il sait bien pourtant que plus personne ne vit depuis longtemps dans ce qui était, du temps de Napoléon Bonaparte, un hôtel luxueux. Il n'est plus aujourd'hui que délaissé plus ou moins légalement aux petites gens. Contre quelques menus services s'entend, lorsque les officiers inspectent l'immeuble. On n'a jamais aussi bien nommé un corps armé. Il sera toujours temps d'en reparler un jour. Disons simplement qu'il s'en tire bien mieux que ses prédécesseurs. Un lettré sans le sous, disposé à faire profiter de ses connaissances contre un peu de tranquillité, ce n'est pas si courant. Qui plus est lorsque ces membres officielles s'amusent un peu trop et ont besoin de quelques justifications officiels, ou lorsqu'ils veulent impressionner une dame pour des raisons obscures. Non pas qu'impressionner une dame ne soit pas valable. Ils n'ont simplement pas la réputation de s'embarrasser de ce qui pour eux n'est que détails. Alors, il intervient. Brillamment manifestement. Pour s'assurer de ses bonnes oeuvres, ils lui fournissent souvent de quoi se restaurer voire même davantage lorsque l'effet produit par ses mots doux dépassaient les espérances. Parfois, on le gratifie de quelques récits tendres, romantiques... bestiaux et sulfureux aussi. D'aventures galantes à bord du Zeppelin officiel, à l'intérieur d'un de ces trains propulsés par l'énergie de la vapeur, de salons aux fauteuils qui vous avalent tout entier, vous laissant dans une torpeur inégalable.

Le luxe et l'amour par procuration lui conviennent parfaitement. Il en tire peut être plus de plaisir. Comme Cyrano et Roxane, c'est aussi un peu de son fait. C'est aussi quelque part lui qui vit ces aventures, qui est galant, qui est romantique. Il ne peut pas, au vue de sa condition, se permettre de se planter là devant le beau monde. Autant qu'il profite des quelques armes dont il dispose : les lettres et l'imagination.
Quotidiennement, il attend qu'un de ses doubles frappe à sa porte pour troquer un récit et se faire aiguiller. Quotidiennement, il attend qu'on lui fournisse suffisamment de grains pour nourrir ses différentes vies. Alors, il s'invente. Il revêt sa redingote, ajuste son monocle, saisi sa canne au pommeau d'argent. Il vérifie la validité de ces billets qu'il offrira peut être à cette dame croisée encore une fois. Et même si en dehors de ces récits consignés et conservés jalousement, il est juste un homme cloitré. Quelque part, ces aventures, il en aussi le héros.

La nuit n'en est plus réellement une depuis la profusion des lampadaires incandescents. Elle se teint simplement de tons ocre, et diffuse un parfum de charbon qui brûle. L'homme avait entendu le bruit des bottes lui parvenir par la mansarde. Le bruit des talons rafistolés marquaient le temps. Trente noires plus tard, cinq croches contre la porte. Il ouvrait. Il essaya de refermer dans un haussement de cœur. Cet engouement là était différent…

les-murmures

A vous ! En 2500 ou 5000 caractères maximum, décidez de la suite du récit.

LUDOTHEQUE Timeline

Chers amis vaporistes !

Il est temps de voyager à travers la ligne du temps avec le jeu de société Time line, édité par Hazgaard. Au design steampunk, la jolie boite en métal renferme un jeu d'une simplicité enfantine qui va nous accrocher pour de nombreuses parties et nous donner matière à réflexion.

Le principe est simple : ne plus avoir de cartes. Comment faire allez-vous me demander ? Tout d' abord, il faut savoir que chaque carte représente une invention. On pioche une invention au hasard et on la place au centre de la table. Après, il suffit, à son tour, de placer l' une de nos cartes d' invention soit avant, soit après la ligne chronologique qui se forme au fur et à mesure de la partie. En quelques phrases, vous savez déjà presque tout, il ne reste plus qu' à placer les cartes au bon endroit. Qui est assez malin pour me dire si la locomotive a été inventé avant les rails métalliques ? Ou encore, qui a été inventé en premier entre le sous-marin et le scaphandre ? Pour le reste, chers amis vaporistes, je vous invite à le découvrir en jouant !

Le Gobelin Vapeur

Jeu de Frédéric Henry, Guillaume Blossier
illustré par Nicolas Fructus
édité par **Hazgaard éditions**

de 2 à 8 joueurs
à partir de 8 ans
durée environ 15 minutes

L'extension découverte est disponible depuis fin mai !

Horoscope

Horoscope réformé à l'usage des esprits néfastes et autres marchands de sabots pour Cavaliers de l'Apocalypse, par Heliacyn Guenipe, diplômée.

"Lire les étoiles ne fonctionne réellement que si on est dos au ciel. Impossible ? Pas si on s'y prend la nuit. Ma méthode révolutionnaire dans le domaine de la transcience a mis au jour 12 constellations invisibles, dont l'influence sur la destinée de chacun n'est plus à prouver. N'insistez pas, je ne le reprouverai pas, il fallait être là."

Le signe du mois :

Ptérodactylographe *(jours impairs de la 2e quinzaine de déc., plus 6 janv., 22 mars, 9 & 12 juin & 19 juil.*)* : **1-** Vous êtes habité par l'esprit double du ptérodactyle et de la dactylo. Sous ces auspices guerriers, rien ne peut vous abattre ! Sauf un rayon à extra-phénomène, que personne à part vous ne peut produire (ni même définir) ! **2-** Reportez votre projet de rayon à extra-phénomène.

Calmar des Basses Profondeurs *(jours pairs de janv. à mai, sauf fév.*†)* : **1-** Non ! **2-** Vérifiez les joints de 16.

Oiseau-Petit-Tonnerre *(jours impairs de fév. & av., & 1er mai*)* : **1-** Investissez dans la laine, portez du tungstène. **2-** Les niveaux tubulaires sont défectueux.

Octopussy (Chat à 8 Pattes) *(tous les 8 jours dès le 3e jeudi de janv. de l'année de naissance jusqu'au 2 sept. inclus, sauf juin)* : **1-** Génie en petite forme. Électrocutez davantage de marsupiaux. **2-** Une extension mécanique est préférable à des petits bras.

Kraken Voletant *(juin†)* : **1-** La gueule de bois ne vous réussit pas ? Changez pour une gueule de fer, mais attention aux orages. **2-** La réponse était 14,677 et demi.

Arachnodrone à Pulseurs Différentiels *(2es quinzaines de juil., oct. & nov.*†)* : **1-** Votre plan diabolique n'est pas près d'aboutir, c'est pourtant juste un buffet. **2-** Les piles ! Où sont les piles ?

Yétin-Man (Abominable Homme Rouillé) *(1es quinzaines de juil., août & déc.*)* : **1-** Ne pensez pas décrocher la lune quand vous pouvez à peine accrocher vos bretelles. **2-** La clef de 470 vous fera défaut au moment crucial.

Chapeau Fou *(jours impairs de janv. et pairs de fév. & sept.*)* : **1-** Payez vos dettes, tenez vos promesses passées et mangez une cuisse de poulet chaque matin. **2-** Rectifiez la parallaxe du canon. Construisez d'abord un canon.

Scarabée des Cochons d'Or *(jours impairs de mai (sauf le 1er) et de la 2e quinzaine d'août & déc.*)* : **1-** Vous ferez bientôt votre trou. Pour éviter d'y finir, fuyez ! **2-** Vos goggles sont moches.

Crâne de Cristal Cacochyme *(jours impairs de mars & sept.*)* : **1-** Travaillez votre rire machiavélique. Vous riez comme une gamine de 6 ans, ce n'est pas crédible. **2-** Le charbon va s'épuiser. Vous aussi.

Grand Cachalot *(jours pairs de la 2e quinzaine d'août et 1e quinzaine d'oct.*)* : **1-** La pilule ne passe pas ? Retirez-la de votre oreille et nettoyez-la avant d'en faire usage. **2-** Votre entraînement à l'écope va enfin s'avérer utile.

Poupée de Triste Cire *(1es quinzaines de nov. & fév.*)* : **1-** Ne misez pas sur la météo pour réussir. Elle est cotée à 34 contre 1. Misez sur le pneu. **2-** Jetez tous les rouages à nombre de crans impair. Ils sont la cause de toutes vos défaites.

Légende :
Signe *(Période)* : **1-** Conquête du monde. **2-** Perfide invention. // * = sauf pendant l'octopussy // † = sauf pendant le ptérodactylographe
Sympsychographie :
Si vous rêvez d'une larve, mangez du poisson. Si c'est un papillon, salez derrière vous. Si vous ne rêvez pas de papillon, c'est ballot.

UNE AVENTURE CELESTE

par Miss Longueville

Miss longueville nous propose depuis quelques temps des steam-aventures en BD, parfois marines, parfois sous-marines et parfois célestes. Cette aventure celeste est inédite, mais vous pouvez en retrouver d'autres (ainsi que le désormais presque célèbre Miam-Miam) dans le topic qui lui est consacré **ICI**

VINDICATOR 3
Turbine V.H.P 2
la turbine à vapeur haute pression de 2ème génération vous accorde une alimentation constante sans perte de puissance
Système A.R.C.
Pour la chasse au gros gibier. L'Accouplement Réticulaire des Canons accroît votre potentiel de désintégration de 175% (non négligeable en cas de pépin)
ACHETEZ LA VICTOIRE
ACHETEZ VINDICATOR
(aucun remboursement ne pourrat-être effectué en cas de désintégration plus ou moins contrôlée de l'utilisateur et de ses accompagnants)
NAS CORP.
AUTHENTIC RAYGUN FACTORY

© (Amiral) Nas