Le Petit Vaporiste

Le magazine du steampunk francophone

Enchantements et Sortileges

#3

Sommaire

2~ Sommaire

3~ Agenda

4~ Le Japonisme, rêve de l'occident

6~ Pierre Pevel

7~ The League of S.T.E.A.M

8~ Eric Wietzel

9~ Grandville, mon amour

10~ Des rouages et des vies, le siècle mécanique

11~ L'ombre de l'échafaud

12~ De la magie et des boulons

14~ Cousu de fer blanc

16~ Biographie uchronique : Allan Kardek

18~ Promesses de monts et merveilles, la place du surnaturel

21~ Darcy James Argue's Secret Society, Infernal Machines

22~ Utopiales 2011

23~ Premières vapeurs dans la ville rose!

24~ Fantômes et Crinolie, Victoriana

26~ Elessar, un magicien chez les bijoutiers

28~ La sortie steampunk de Noël

31~ Horoscope Réformé

32~ Bande dessinée

Publicité s et illustrations : Amiral Nas, Morchaïn, Miss Longueville, Martinefa, Hycarius. Relectures et corrections : Milana, Mlle Renard, Egon Merode, é quipe steampunk.fr
Ré daction : Lady Chapillon, Mlle Renard, Egon Merode, Valer Daviep, Theobias, Clothaire, Lt Cole Blacksmith, Mlle Flora, Onyros, Maharaj Neel Shangha, Hycarius. Maquette et montage : Egon Merode, Hycarius. Photos : é quipe steampunk.fr, Nimah, Coeur de Lune, Duc Pham. Couverture : Krum, iné dit pour *Le Petit Vaporiste*.

Les textes, les illustrations et dé nominations sont la proprié té de leurs auteurs, et gracieusement prê té s au Petit Vaporiste. Leur utilisation en dehors du cadre du journal est donc interdite.

Agenda

• Nuit Vaporiste II : Vaporeux Cabaret •
Quoi : Une nouvelle soirée Steampunk, cette fois-ci aux accents du Paris aristocratique de 1880 à la France folle des années 1920, en passant par le Montmartre bohème!
Où : Nul bar ailleurs, rue de Cotte, 75012 Paris
Quand : Le 7 avril 2012, à partir de 19h30.

• Musée Gustave Moreau •
Quoi : Une sortie au musée!
Où : Musée Gustave Moreau, Paris
Quand : Le 31 mars 2012 à partir de 14h

• Pique-Nique Victorien à Amiens •
Quoi : Le grand Pique-Nique Victorien et Steam annuel!
Où : Amiens, Parc Saint-Pierre
Quand : Le 6 mai 2012 à partir de 11h.

• Sortie en train à vapeur •
Quoi : Voyage entre Mariembourg et Treignes à bord d'un ancien train à vapeur, puis visite du musée associé.
Où : Mariembourg (Belgique)
Quand : Le Dimanche 22 avril 2012, devant la gare de Mariembourg entre 13h30 et 14h.

• Exposition Tim Burton •
Quoi : La Cinémathèque de Paris organise une grande exposition sur l'oeuvre de Tim Burton
Où : Cinémathèque de Paris

• Expo «Industrial masks» et Nuit Steampunk II •
Quoi : Un bal masqué steampunk, et une expo du travail de Mickey Artworld
Où : Toulouse, 56 rue des Blanchers
Quand : le 24 mars à partir de 21h

Le Japonisme, rêve de l'Occident

Le mot Japonisme, apparu en 1872, désigne l'influence de l'image du Japon dans les arts européens et la fascination qu'a exercé ce pays sur l'Occident, longtemps inaccessible jusqu'à l'ouverture survenue avec la restauration Meiji. Mais la fascination est un prisme qui déforme la réalité

De tous les côtés
Les vents apportent des pétales de cerisier
Au lac des grèbes.
— Basho

À travers la fenêtre, les rayons du soleil font luire l'or d'un paravent où des hérons s'envolent dans un mouvement figé ; auprès de la petite écritoire de laque, des éventails *uchiwa* à la fibre légère sont encore imprégnés par le parfum de l'océan qui les a portés jusqu'ici. Le kimono aux reflets irisés émet un froissement soyeux tandis que l'Europe tourne les pages d'un livre d'estampes, berçant son esprit dans le rêve d'une contrée lointaine. En cette fin de XIXe siècle, elle semble avoir trouvé un havre où se reposer des multiples conquêtes et innovations qui agitent son cœur.

L'intérêt porté par l'Occident vers cette « Extrême-Asie » rêvée n'est pourtant pas nouveau. Cet ancien désir d'appropriation a trouvé son essor à la fin du XVIIe siècle ; mais parmi toutes

les contrées de ce monde asiatique, le Japon est la seule qui soit restée impénétrable jusqu'au milieu du XIXe siècle, alimentant les fantasmes des voyageurs, marchands, artistes et autres missionnaires. Lorsqu'est signé en 1858 le Traité d'Amitié et de Commerce entre le Japon et les États-Unis, c'est tout un monde mythique qui se dévoile enfin. L'accroissement des voies et des moyens de communication favorise la multiplication des échanges ; l'Europe comme l'Amérique voient arriver sur leurs terres nombre d'œuvres et de marchandises qui vont faire naître un nouveau fantasme dans le cœur des Occidentaux et en particulier des artistes : *le Japonisme*…

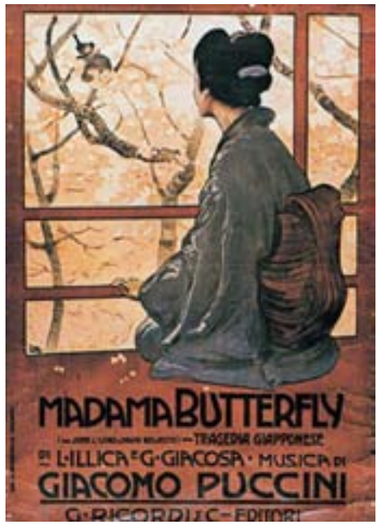
Un fantasme ? Ne serait-il pas plus approprié de parler d'un mouvement ? En effet, cet afflux d'objets d'art venus de l'Archipel, la publication de livres de voyageurs au Japon et l'apparition de galeries dédiées à l'art extrême-oriental favorisent la naissance et la diffusion du Japonisme dont Paris devient une capitale en Occident. Mais c'est majoritairement à travers les Expositions Universelles que le grand public européen découvre cette culture nouvelle : l'Exposition parisienne de 1867 marque à ce titre le début d'un intérêt pour le Japon qui va se poursuivre durant près de 40 ans. En pénétrant dans le pavillon japonais, on découvre des œuvres qui ne sont pas forcément de très haute facture, mais ce sont pourtant ces quelques ombrelles de papier, ces éventails, ces lavis et ces gravures, ces porcelaines et ces lanternes qui vont charmer le public. Il y a une telle demande dans la capitale que de nombreux antiquaires se spécialisent dans ces produits, comme Chanton, rue Vivienne ou Manheim, rue de la Paix. L'ouverture des musées Guimet et Cernuschi confirme la vague japonisante qui s'abat sur l'Europe et qui se diffuse très vite à l'ensemble des domaines de l'art.

Car au travers du Japonisme, c'est avant tout une sensibilité artistique qui s'exprime. Cette fascination pour l'art japonais, présente aussi bien dans la littérature que la peinture, est intensément soutenue par des personnalités telles que les frères Goncourt ou Mallarmé, mais également Rodin, Monet, Félix Régamey, Van Gogh, ainsi que Klimt et Beardsley à l'étranger, à tel point qu'en 1878 le directeur de *la Gazette des Beaux-Arts*, Ernest Chesneau affirme : « *C'est par nos peintres en réalité que le goût de l'art japonais a pris racine à Paris* ». Gustave Moreau produit des aquarelles représentant des acteurs de Kabuki, tandis

que Van Gogh copie des estampes où Japonisme et Impressionnisme se confondent. Félix Régamey, qui a accompagné Émile Guimet en tant que dessinateur lors d'un voyage au Japon en 1876, publie ses dessins et ses peintures (*Temple Kiyomizu à Kyoto*, 1877). Les artistes versés dans ce mouvement sont à la recherche d'une forme d'expression nouvelle, aussi bien dans

les motifs que dans les formes ou les techniques (composition, couleurs, contours, mise en perspective, format…). En ceci, et à l'instar de l'Impressionnisme dont il tire une partie de sa sève, le Japonisme se distingue clairement des milieux académiques. Les japonistes trouvent dans les estampes d'artistes tels que Hiroshige ou Hokusai des techniques nouvelles qui, combinées à d'autres influences (en particulier l'émergence de la photographie), produisent des bouleversements radicaux dans l'ordre visuel. Ce mouvement ne tarde pas à toucher les arts décoratifs eux-mêmes qui s'inspirent des motifs, de telle sorte que l'impact du Japonisme se manifeste sans discontinuer de l'Impressionnisme à l'Art Nouveau, pour encore se retrouver de manière plus diffuse dans l'Art Déco.

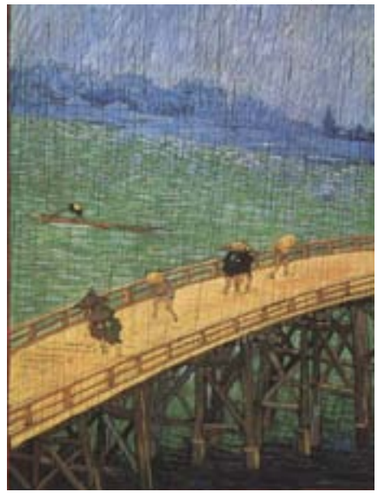
Un mouvement donc ? Certes. Mais un fantasme, vous en doutez ? Le Japonisme, parce qu'il fut un mouvement au carrefour d'influences diverses, révéla une vision rêvée et exotique d'un monde soigneusement reconstitué selon les besoins et l'imaginaire de l'Occident. Un « monde flottant », d'autant plus fascinant qu'il demeurait insaisissable. Car au final, les collections de céramiques, les reproductions d'estampes, l'édification de pagodes débordant de « japonaiseries » censées révéler la ferveur nippone, était-ce bien l'âme véritable de ce Japon lointain ? Cet espace hors de l'espace, où chaque infime détail fait écho à la diversité du monde, où l'éthéré prévaut sur l'accumulation…



En 1888, alors que la fièvre japoniste connaît son apogée, paraît un roman de Pierre Loti intitulé *Madame Chrysanthème*, énième récit d'un Occidental en voyage dans l'Archipel. Pourtant ce roman est le roman de l'ennui. Le Japon trop vu, trop altéré, le Japon qui se met en scène pour ravir l'Occident. « *Il viendra un temps, écrit Loti dès les premières pages, où la terre sera bien ennuyeuse à habiter, quand on l'aura rendue pareille d'un bout à l'autre, et qu'on ne pourra même plus essayer de voyager pour se distraire un peu.* » Le premier contact avec les Japonais lui confirme l'impression que l'Archipel n'est que « *l'immense bazar* » de l'Occident. Loti critique la manie des bibelots, la course aux antiquaires, qui a rendu aveugle l'âme d'un peuple pourtant si différent. Puisque les êtres demeuraient insaisissables, y avait-il plus d'intérêt à se replier sur une accumulation d'objets d'art ? À cet ouvrage qui jette un froid sur la communauté japoniste répond celui de Félix Régamey en 1894, *Le Cahier rose de Madame Chrysanthème*, qui fustige cette vision assombrie du rêve japonais. Pourtant, le coup est porté et révèle la banalisation qui teinte peu à peu ce mouvement. L'art japonais est dorénavant assimilé par le public occidental qui, s'il continue de l'apprécier, ne s'en étonne plus. Lorsqu'en 1905 le Japon défait la Russie, la montée d'un « péril jaune » porte un sévère coup au Japonisme dont les manifestations sont de plus en plus diaphanes.

Il n'en demeure pas moins que durant près de 40 années, le Japonisme aura profondément imprégné l'art et les mentalités, sans pour autant que son essence ne devienne prisonnière des principes qu'on lui aura imposés. N'est-ce pas là le cœur même de cet impénétrable monde flottant, dont le souffle transporte l'âme de qui peut l'entendre, mais ne se laisse jamais asservir ?

Hauteclaire S.



Pierre Pevel

Pierre Pevel est un auteur de Fantasy et d'Uchronie Steampunk récompensé par plusieurs prix littéraires. Dans le cadre du salon Trolls et Légendes, l'équipe du Petit Vaporiste a recueilli ses propos sur le Steampunk et ses engagements littéraires.

Pierre Pevel, peux-tu te présenter en quelques mots ?

Pierre Pevel : Je suis romancier, dans le domaine de la Fantasy historique, car j'utilise souvent des contextes historiques véritables. J'introduis souvent des éléments issus du merveilleux, du fantastique, parfois de l'horreur et j'ai d'ailleurs écrit un roman Steampunk, *Viktoria 91*, il y a déjà bien longtemps.

Parle-nous un peu plus de ce Viktoria 91…

PP : L'idée d'écrire le roman m'est venue d'une envie visuelle et d'esthétique, une envie de mettre en scène un univers qui utilise des techniques à vapeur et de gros boutons en laiton, avec du cuivre et de l'acajou. C'était très visuel, très charnel. J'avais envie de clavier d'ordinateur avec des touches en émail, ce genre de chose.

Le roman raconte l'histoire d'un journaliste qui enquête sur un groupe de meurtres, probablement commis par un tueur en série. Je ne peux pas en dire plus, car le bouquin est très court et tient beaucoup dans sa chute.

Comment as-tu eu l'idée de mettre en scène ton roman ?

PP : Amateur de Sherlock Holmes, le décor de Londres victorien m'est apparu comme une évidence. Je le connaissais un peu et je m'étais déjà documenté dessus, j'avais donc peu de travail à faire pour le décaler et y inclure des éléments Steampunk.

Tu es aussi auteur de Fantasy Steampunk (*Les enchantements d'Ambremer*), comment t'es venue l'idée du roman ?

PP : Là aussi, c'est une idée visuelle : tout est parti de la Tour Eiffel. Je me suis demandé ce qu'elle donnerait en bois blanc, ça serait très joli, puis j'ai eu l'idée que ce bois blanc réagirait, chanterait à la lune et tout à coup, les fées ont fait leur apparition. J'aime beaucoup Maurice Leblanc avec Arsène Lupin, j'avais envie d'écrire un roman à sa manière, avec beaucoup d'action et de péripéties. Combinant les deux, ça a donné *Les enchantements d'Ambremer*, inspiré du style des romanciers de la fin du XIX[e] siècle. Je pensais aussi à Gaston Leroux pour Rouletabille.

À coté de ça, mettre en scène un Paris féérique s'est imposé comme une évidence. Tout se déroulait très vite. Visuellement, mettre des fées dans le Paris Haussmannien me semblait cohérent, d'un point de vue esthétique. Poursuivant dans cette idée, l'Art Nouveau aussi qualifié d'école de Nancy, que j'adore, me semblait être dans la continuité. Les formes rappelant un art végétal elfique, tout était propice.

Tous les éléments étaient là : l'absinthe qui était la fée verte, la fée électricité. L'univers s'est imposé naturellement, je n'avais plus qu'à me laisser aller.

Tu es sur une vague fantastique, mais toujours historique avec par exemple *Les Lames du Cardinal*. Comment fais-tu pour changer d'univers ?

PP : Cela vient de l'envie de se renouveler et de ne pas faire la même chose. Vivant de ma plume, j'ai une exigence particulière concernant mon public. Si le succès n'est pas là, je m'adapte et j'essaye une nouvelle idée, qui me plaît autant que la précédente mais qui, peut-être, plaira plus au public.

Étant un grand amateur d'Alexandre Dumas, j'avais envie d'écrire des romans en son hommage et aux *Trois mousquetaires* en particulier. C'est entre autre pour ça que j'ai voulu les situer dans le Paris de Louis XIII, sous le cardinal de Richelieu, en y ajoutant mes éléments magiques et de Fantasy. Je ne peux pas faire autrement, j'ai tout de suite envie d'apporter un élément magique.

J'aime la Fantasy quand elle met en relief des éléments historiques. Dans *Ambremer*, les fées servent à souligner à quel point cette culture avait quelque chose de féerique. Introduire des dragons dans *Les Lames du Cardinal,* c'est mettre en avant les dangers larvés et les mystères de la nature historiquement vérifiés.

J'aime quand la Fantasy est la petite goutte de citron qu'on met dans une sauce et qui révèle toutes les saveurs.

Quelle est ta définition du Steampunk ?

PP : Je me garderais bien de donner une définition du Steampunk ! Définir quelque chose d'aussi abstrait, c'est toujours très difficile. On est déjà bien en peine pour définir la Fantasy, alors pour le Steampunk…

Ce que je peux dire, ce sont les raisons pour lesquelles j'aime le Steampunk. C'est visuel. J'aime cette technologie à la fois archaïque et ultra moderne dans ses applications. J'aime le principe de l'ordinateur à vapeur toujours dans l'idée de décalage. L'univers victorien correspond à une société très dure, on peut penser à l'exploitation des masses, les méthodes de travail, la pauvreté. On peut faire un parallèle vraiment évident avec un futur extrêmement sombre, ou un présent pas très rigolo, que l'on peut comparer facilement avec la réalité.

J'aime que les éléments steam dans le punk mettent en valeur le punk.

Et dernière question, as-tu un message à adresser à la communauté francophone Steampunk ?

PP : Continuez le combat, votre cause est juste !

Propos recueillis par
EMILE CLAPEYRON
Lady Chapillon

Transcription
Nicolas Chattou-Coumbil (Gobelin Vapeur)

The League of S.T.E.A.M.

Un fantôme vert et glouton habite votre cuisine ? Votre tricycle à vapeur croise la route de la dame blanche les soirs d'hiver ? Un ectoplasme gène votre médium préféré lorsqu'il vient faire tourner des tables chez vous ?

Aucun problème, la League of S.T.E.A.M. est là…

Qu'est-ce que la League of S.T.E.A.M. ? Des spécialistes en Supernatural and Troublesome Ectoplasmic Apparition Management…. En français dans le texte, des chasseurs de fantômes et autres créatures surnaturelles.

Pour vous offrir le meilleur service possible, ces professionnels ont à leur disposition un équipement à la hauteur : des unités étincelantes à horloge amplifiante, avec cristal de quartz s'il vous plaît. Ces chaudières portables à haute pression permettent de dissoudre les apparitions fantomatiques. Ils possèdent également des colliers de domestication pour morts vivants ou des détecteurs d'anomalies… En un mot comme en cent, du matériel de spécialistes, construit sur mesure pour répondre à ce genre de problèmes très spécifiques.

Cette association de vaporistes américains a été fondée en 2008 par Crackitus Potts (spécialiste en confinement de goules), JayAre (Jr) (spécialiste en dépistage auditif d'ectoplasme) et Lady Ameliorette Potts (spécialiste de coordination tactique). Ils ont été rejoints au fil du temps par quatre autres spécialistes, ce qui leur permet de nous présenter aujourd'hui une équipe capable de traiter tous les cas. Les cas en question (leprechaun, troll, vampire et apparitions ectoplasmiques évidemment) sont incarnés par d'autres vaporistes. Aujourd'hui, ils sont 12, pour la plupart comédiens, professionnels des effets spéciaux ou designers. Petit détail amusant : certains travaillent d'ailleurs pour les studios Disney.

Vous pouvez rencontrer cette équipe de joyeux lurons charismatiques sur diverses conventions steampunk. Il est aussi possible d'assister à leurs performances lors de vernissages et autres concerts aux États-Unis, mais pas seulement ! En effet ils réalisent également une web-série : *The Adventures of the League of S.T.E.A.M.* dans laquelle on peut suivre leurs aventures. La saison 1 contient 10 épisodes, qui ont été projetés dans plusieurs festivals spécialisés tel que le Dragon Con 2010. Chaque épisode fait 3 minutes. Ces vidéo ont été vues près d'un demi-million de fois, et sont diffusées sur des sites tels que Boing Boing. La saison 2 est actuellement en préparation.

Alors pour vous débarrasser des vampires, et autres créatures surnaturelles, décrochez votre téléphone et demandez S.T.E.A.M. à l'opératrice !

Lady Chapillon

Erik Wietzel

Erik Wietzel est un auteur de thrillers également publié chez Bragelonne quand il écrit de la Fantasy. Son roman *La porte des Limbes*, paru en 1997, a fait date dans la sphère Steampunk. Discussion depuis Trolls & Légendes sur le Steampunk et l'écriture imaginaire en général.

Erik Wietzel, *La porte des limbes*, prend place dans un XIX^e^ siècle tourmenté.

Comment et pourquoi as-tu décidé d'écrire une aventure prenant place dans ce genre d'univers ?

EW : *La porte des limbes* était liée à l'univers Nephilim, un de jeu de rôles créé par Multisim et Mnémos, la maison d'édition à l'époque. Quand je leur ai proposé de travailler avec eux, ils m'ont orienté vers l'adaptation romancée du jeu de rôles. Parmi tout ce qu'ils faisaient, c'est Selenim qui m'intéressait le plus.

Et comme j'aime beaucoup les peintres symbolistes, c'est naturellement que je suis allé vers cette période-là.

Je vais peut-être te surprendre, ce roman est parfois cité comme faisant partie d'un renouveau du Steampunk, à contre-courant des « trois romans fondateurs » de K.W. Jeter, Tim Powers et James Blaylock.

Penses-tu avoir participé à ce renouveau Steampunk ?

EW : Je viens de l'apprendre, ça me fait très plaisir. Ça fait toujours plaisir d'être reconnu d'une certaine manière, même si je n'étais pas au courant. Plus sérieusement, ce n'est pas volontaire, je n'étais pas lecteur de Steampunk. Pour faire simple, c'est l'un des univers de S-F qui me touchaient le plus, d'un point de vue graphique et directeur artistique, on va dire. C'est vrai que j'avais pris *La porte des limbes* avec cet esprit-là. Ce n'était pas directement Steampunk ; je pense d'ailleurs que Stéphane Marchand, éditeur chez Mnémos à l'époque, ne m'aurait pas laissé partir dans un délire Steampunk complet. On était très proches de la peinture symboliste, du coté ésotérique et j'ai ajouté des éléments mécaniques dans cet univers.

Tu t'es ensuite éloigné de l'uchronie pour te consacrer à la Fantasy, en particulier, à ta trilogie d'Elamia. Peux-tu nous en parler ?

EW : Effectivement, on est là dans un univers médiéval-fantastique. Comme c'est une trilogie, j'ai pris le temps d'installer tout un univers. *La porte des limbes* allait rapidement dans un monde déjà connu, même s'il était décalé.

Là, j'ai repris des éléments qui me sont chers, avec la création d'un véritable univers de l'au-delà. On passe une partie du roman du côté des morts ; ce ne sont pas des zombies, mais des êtres à part entière, avec une personnalité et une forte volonté de revenir du côté des vivants pour venger leurs morts. Ça, c'était une partie de l'intrigue.

Et il y a beaucoup de personnages principaux amenés à se croiser, pour sauver le monde et retrouver leur personnalité et leur destin.

Comment ton premier métier de journaliste a-t-il influencé ton écriture ?

EW : En tant que journaliste, j'ai surtout fait beaucoup d'interviews, avec toujours cette volonté d'aller à la rencontre de personnes, d'essayer de comprendre ce qui les motive, ce qui les fait avancer, ce qu'elles tiennent de leur passé pour construire leur vie et leur identité.

Tu fais partie de la Ligue de l'Imaginaire…

EW : C'est avant tout une bande de potes réunis autour des littératures de l'imaginaire, beaucoup de thrillers mais pas seulement. Il y a Bernard Werber qui fait de l'Anticipation, éventuellement sous forme de thriller, moi qui fais de la Fantasy, ou Maxime Chattam qui a écrit de la Fantasy Post-Apo. Nous avions envie de défendre les littératures de l'imaginaire autrement, de faire tomber les barrières qu'il y a souvent face à une presse plus généraliste que celle à laquelle on est habitué quand on est édité chez Bragelonne. L'idée était aussi de se retrouver autour de goûts communs, comme le cinéma américain. On essaye de faire avancer les choses, modestement, mais comme il y a parmi nous des auteurs très populaires, leur voix sera mieux entendue par les médias.

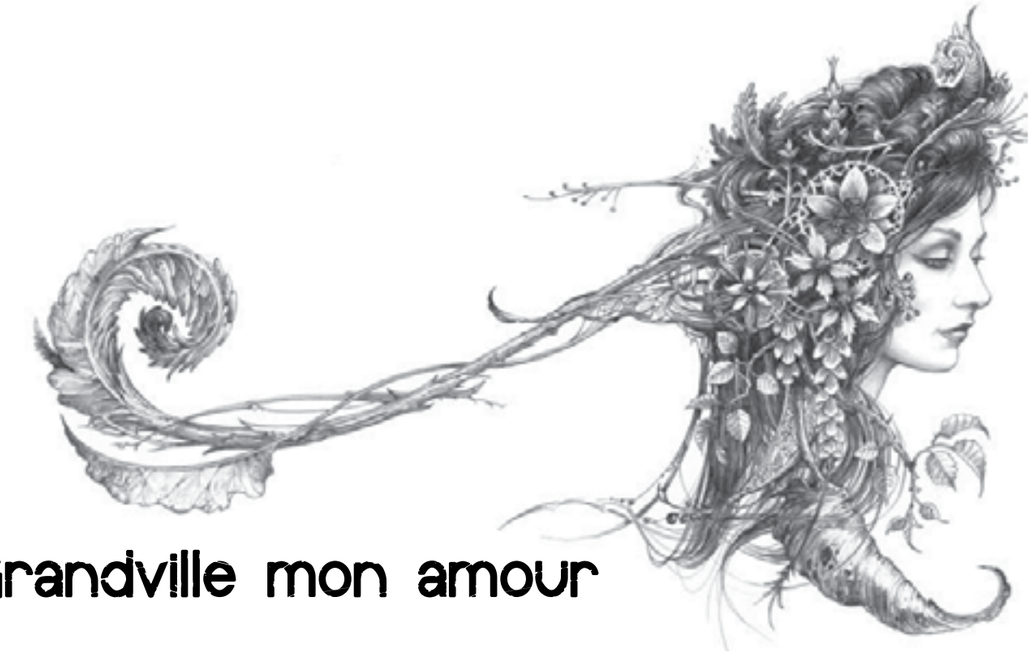
Quel est ta définition du Steampunk ?

EW : C'est une très bonne question. Pour moi le Steampunk c'est le XIX^e^ siècle dans le futur, tout simplement. C'est un Jules Verne poussé très loin, avec beaucoup plus de technologie mais toujours ce petit coté désuet du cuivre-boulon.

Un message pour la communauté Steampunk francophone ?

EW : Qu'ils continuent à aimer ce qu'ils aiment et à se battre, car ce n'est pas le genre le plus populaire, le plus lu, le mieux connu chez nous. Et c'est vraiment dommage, car il est d'une très grande richesse et il peut ouvrir sur beaucoup de choses ! Il peut ouvrir sur le Fantastique, la S-F, l'Histoire… On peut aller loin en s'aidant d'un contexte historique détaillé et en jouant sur quelques détails pour tirer du coté du Steampunk. C'est une ressource formidable pour les littératures de l'imaginaire. Et j'espère que ça bougera dans les années à venir.

Propos recueillis par
EMILE CLAPEYRON
Lady Chapillon

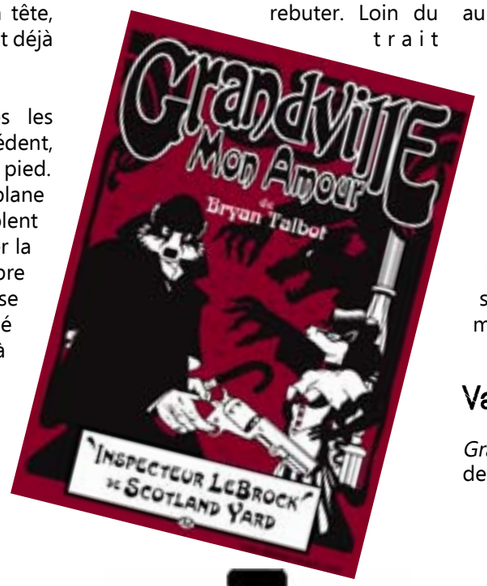


Grandville mon amour

Grandville mon amour est la « suite » de *Grandville*. Suite entre guillemets car, à la manière d'un *Blacksad*, si les deux histoires sont liées d'une certaine façon, le scénario est bien original. La comparaison ne s'arrête pas là puisqu'il s'agit aussi d'un polar anthropomorphique. *Grandville mon amour*, confirme les espoirs aperçus dans le précédent avec une Europe uchronique, des rouages, une mise en scène diablement dynamique et un scénario digne d'un bon polar. Par ailleurs, les références aux romans du XIX^e^ siècle, Sherlock Holmes en tête, ne font que rajouter au sentiment déjà fort positif.

Au bord du gouffre après les événements du tome précédent, l'inspecteur Lebrock est mis à pied. Pourtant, une grave menace plane sur la ville. Un vieil ennemi, violent à l'extrême, est parvenu à garder la tête sur les épaules, au sens propre du terme, et est bien décidé à se venger. Lebrock est bien obligé de remettre les pieds à Paris à la poursuite du malfaisant. Bien sûr, rien ne se passe comme prévu.

Grandville mon amour pourrait être diablement banal si on s'en tenait à cette trame un tantinet simple. C'est sans compter la richesse de l'univers imaginé par Talbot. La dimension uchronique y est maitrisée et intelligemment insufflée. Les héros ne sont pas totalement des héros, et les méchants… Si, quand même, ce méchant-là est sacrément mauvais. L'humour est souvent présent, comme pour désamorcer la tension de certaines scènes, ou parfois pour accentuer le côté vain et désespéré de la situation. Esthétiquement, le graphisme peut sans doute rebuter. Loin du trait précis et affûté d'un *Blacksad*, Talbot joue sur les textures et les couleurs, rappelant davantage les comics que la bande dessinée franco-belge. L'anthropomorphisme des personnages ajoute une force aux mises en scènes. Comme souvent, chaque race animale est supposée refléter un trait de caractère du personnage. Enfin, le Steampunk est à l'honneur dans cette BD où les objets du quotidien et les inventions plus radicales — la guillotine pour ne citer qu'elle, font la part belle à la vapeur, au cuivre et aux rouages.



Soulignons pour finir la qualité de l'objet. Le vaporiste est souvent fétichiste et appréciera sans doute l'évocation des éditions Hetchel, même si le premier tome semblait plus flamboyant. Soulignons aussi les bonus qui agrémentent le livre, dans lesquels l'auteur explique tour à tour ses sources, quelques références ou sa manière de travailler.

Valer Daviep.

Grandville mon amour, scénario et dessin de Bryan Talbot, chez Milady.

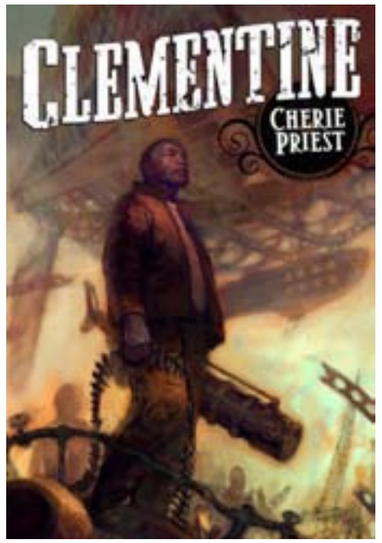
Des rouages et des vies, Le Siècle Mécanique

La série du Siècle Mécanique de Cherie Priest tient davantage de l'univers brodé par le fil des péripéties de ses personnages successifs que de la véritable saga. Les bases sont posées dans *Boneshaker,* l'aventure continue avec *Clementine*...

Boneshaker, horreur et tremblement (de terre)

Ce premier tome nous plonge dans l'univers glauque d'une ville morte en 1880, en pleine guerre de Sécession qui n'a jamais cessé. Cela fait seize ans qu'une partie de Seattle est en quarantaine, à cause d'un accident provoqué par une foreuse géante, le Boneshaker. Cette catastrophe a libéré un gaz épais et lourd, le Fléau, et ceux qui le respirent deviennent des morts un peu trop vivants. On comprend que le mur qui cerne une partie de Seattle empêche les zombies de participer à la chaîne alimentaire.
Briar Wikes est la veuve de Levicius Blue, inventeur du Boneshaker et responsable de la calamité. Elle parvient tant bien que mal à élever Zeke son fils, jusqu'au jour où celui-ci pénètre la zone toxique pour trouver des indices sur son passé et son père. À son tour, Briar décide de franchir le mur avant qu'il ne soit trop tard.

C'est un bon roman d'aventures. L'univers a quelque chose de fascinant, peut-être à cause de la mort qui plane en permanence au-dessus de chacun, dans un riche décor XIX[e] déchu... Les personnages sont bien campés, pas caricaturaux et même assez profonds. Le parti pris de suivre une mère à la recherche de son fils est original et plutôt séduisant. Enfin, l'histoire nous parle aussi de la lutte des classes, du rapport à l'autre et du difficile passage à l'âge adulte.
Changement de décor et de point de vue pour la suite !



Clementine, un trop bref pépin

Briar et Zeke ont fui Seattle à bord d'un Zeppelin dont l'équipage est composé d'anciens esclaves. Sous le commandement de Croggon Hainey, les voilà à la poursuite de Clémentine, le dirigeable qui leur a été volé. Mais ils doivent éviter nordistes et confédérés pour ne pas retrouver leur ancien statut. De son côté, Maria « Belle » Boyd, ancienne espionne confédérée et employée de l'agence de détectives Pinkerton est commissionnée par l'armée nordiste pour protéger Clémentine et sa cargaison.

Nous retrouvons Briar et Zeke, même s'ils sont désormais au second plan. La narration se fait de nouveau de manière alternée entre Hainey et Boyd, comme entre Briar et son fils précédemment, donnant deux points de vue sur l'aventure, avec cette guerre civile en fond qui ravage toujours les États-Unis. Si le sujet de la lutte des classes est encore abordé, l'esclavage n'en est pas le point central.

Principal regret : un opus trop court, davantage une longue nouvelle qu'un roman.

Cherie Priest est un auteur agréable à lire qui connaît bien son sujet, étant elle-même une vaporiste. Son style n'est pas exceptionnel, mais l'univers est prenant et intriguant. On regrettera un manque de description des costumes, probablement clairement Steampunk dans l'esprit de l'auteur, mais les mots chemise et pantalon peuvent évoquer des choses très différentes que l'on soit vaporiste ou non. Elle traite d'éléments qui au premier abord, peuvent sembler épars, mais qui s'articulent naturellement dans l'histoire. On retrouve ainsi des zombies, un savant fou, une mère et son enfant, des Zeppelins ou une gare aux décors somptueux et ce, sur fond de guerre civile. Ça ne paraît pas illogique un seul instant, pas plus que les éléments tirés de la réalité, comme l'agence Pinkerton ou Belle Boyd.

Non, on ne s'ennuie pas en lisant ces livres riches en rebondissements, mais chaque tome laisse sur sa faim. *Boneshaker* et *Clémentine* sont deux opus très sympathiques. Sans être exceptionnels, ils sont imaginatifs et cohérents, et apportent leur pierre à notre univers. Pour connaître la suite, rendez-vous en janvier avec *Dreadnought*, 3[e] volet de ce *Siècle Mécanique* dont un 4[e] tome est déjà paru aux États-Unis. En attendant le film,

À noter qu'on retrouve sur le site des éditions Eclipse une FAQ sur le Steampunk, par Cherie Priest elle-même.

Tandis que nous terminons ce petit vaporiste, nous sommes au regret de vous faire part d'une triste nouvelle: la maison d'édition Eclipse a fermé ses portes.
Les droits de Boneshaker ont apparemment été rachetés, la série va donc se poursuivre sous l'égide d'une autre maison d'édition, même si nous ne savons pas ce qu'il en sera des autres séries.
L'équipe du petit vaporiste et de steampunk.fr remercie Eclipse pour leur travail, pour avoir édité des livres que nous n'aurions pas eu la chance de connaitre sans eux. Bon courage à vous...

Lady Chapillon

L'Ombre de l'échafaud

Jean-Luc Masbou, l'illustre illustrateur de la série *De Capes et de Crocs*, s'est également essayé au scénario. *L'Ombre de l'échafaud* est une BD qui puise son inspiration dans les feuilletons à trois francs six sous, avec son goût des héros pour le travestissement, sa tournée des bas-fonds, sa tendance au merveilleux presque scientifique.

L' histoire, en quelques mots : deux apaches à la petite semaine tentent de cambrioler un vieux scientifique. Mais alors que leur plan se déroule sans accroc, un étrange visiteur fait disparaître -pouf- le professeur. Surpris et luttant pour leur vie, ils parviennent à mettre le monstre en déroute. Les voici à présent la cible du Spectre qui avait commandité cette disparition. Nous suivons en parallèle les enquêteurs Picon et Renoir, chargés fort justement de résoudre cette affaire qui devient de plus en plus étrange, au fur et à mesure qu'ils dévident les bobines : réunions satanistes, loup-garou, prêtre à la force herculéenne, cadavres dans la Seine, incendies...

L'intrigue est enlevée et ne pèche pas, si ce n'est par son temps d'attente : le dernier tome paru date de 2007. De même, si les dessins anguleux de David Cerqueira sont de bonne qualité, ils sont gâchés par un usage malhabile et brouillon de Photoshop. Malgré le changement de coloriste à chaque tome, cette faiblesse demeure. Espérons seulement qu'elle est conservée pour maintenir une cohérence visuelle ou rappeler la mauvaise impression des illustrations des romans-feuilletons.

Car l'hommage rendu à ceux-ci est fervent. Outre l'intrigue, qui rappellera celles de Fantômas (ces histoires ont rarement dépassé le chou sur lequel elles étaient imprimées et il est à présent difficile de trouver les mauvaises en librairie. Les aventures de Fantômas, par leur aspect culte, demeurent seules encore trouvables (presque) aisément pour juger des intrigues biscornues de l'époque), le lettrage, ou encore le chapitrage effectué à l'aide des unes de *L'Ombre de l'échafaud* (qui est un vrai canard dans l'histoire) sont une autre façon de rappeler l'ancêtre que l'on glorifie. La quatrième de couverture est systématiquement une pleine page de journal, avec ses pubs désuètes et ses faits divers étranges.

Aussi, malgré ses faiblesses, cette BD mérite d'être acquise et lue, pour soutenir un Steampunk à la française, qui touche à la science, à la fantaisie et au drame, avec pudeur mais avec talent.

M[lle] Renard

Trois tomes parus aux éditions Delcourt
L'affaire Brignou (2001)
L'affaire Dudanne (2004)
L'affaire Valkoviak (2007)

De la magie et des boulons, les Annales du Disque-Monde

Si les *Annales du Disque-Monde* décrivent un univers allumé régi par l'absurde, Terry Pratchett ne sort pas ses trouvailles de nulle-part. Il s'agit souvent d'une parodie de la réalité. Et si à l'origine, le multivers est un pastiche de la Fantasy de Tolkien, le Steampunk n'est jamais très loin. Disons qu'il a mis le temps, mais il est tout près.

Avec ses barbares arthritiques, ses mages à chapeau pointu illettrés et un décorum médiéval / Renaissance malmené par des Personnifications maniaco-dépressives, e Disque-Monde immerge le lecteur dans un environnement grotesque et jubilatoire aux références culturelles qui mettent à mal les adducteurs cérébraux tant elles font le grand écart entre *Faust, Karaté Kid,* le sismographe de Zhang Heng, des poignées de mythologies, des folklores improbables ou des répliques de *L'Inspecteur Harry* ou de *Priscilla, folle du désert*.

Au fur et à mesure des Annales, les éléments liés au XIXe siècle surgissent pour les besoins d'un tome particulier ou servir d'anecdote. Ainsi, peut-on citer en vrac Dickens, Lovecraft, Kipling, Dumas, Twain ou Swift rien qu'en littérature. La liste est longue en bientôt trente ans et quarante volumes des Annales, Sir Terry a créé un genre à part entière, qui de pastiche est devenu lui-même référence culturelle.

Ces éléments éparpillés ne sont que des parenthèses parfois obscures, altérées par une traduction malaisée quand il s'agit d'humour ou d'idiotisme britannique. Difficile en effet de retranscrire le régressif « *Curiouser and curiouser* » d'*Alice au pays des Merveilles* repris dans *Tribulations d'un mage en Aurient* quand les traducteurs successifs de Lewis Carroll ont peiné à lui trouver une expression fidèle. Dans *Va-t-en guerre*, on a l'allusion en v.o. à Sweeney Todd avec Sweeney Jones, le mauvais barbier de la rue de la lueur (Gleam Street) qui égorgea tant de clients par maladresse. Sweeney Tood désigne aussi en argot la brigade volante de police urbaine. Heureusement, Patrick Couton le traducteur nous réserve l'air de rien de bonnes surprises comme dans *Procrastination*, quand on évoque l'horloge des contes, autrement dit cette *contoise*…

Arrêtons-nous sur deux personnages qui ont contribué à la « pré-steampunkisation » du Disque-Monde : Léonard de Quirm et surtout « Bougre de Sagouin » Jeanson.L'aspect Steampunk du premier, parodie de Léonard de Vinci, est discutable. Quoi qu'il en soit, la liste de ses inventions mécaniques est impressionnante. Exception faite de la fusée propulsée par des dragons, on peut citer un sous-marin, un percolateur, un fusil à rouet, une machine ENIGMA, une moto (assistée par la magie), une borne d'arcade, ainsi qu'une multitude de schémas d'engins de guerre.

Pour « Bougre de Sagouin » Jeanson, ce n'est pas l'utilité de ses inventions qui lui permet de briller. C'est un jardinier, architecte et inventeur génialement raté, tout ce qu'il a fait atteignant un objectif à l'opposé de ce pour quoi ça avait été prévu. Comme le service à condiments du seigneur Claqueboîte — dont la salière sert de logement à quatre familles et la poivrière est devenue un silo à grains, la cuillère mécanique à thé, ou ses nombreux orgues monstrueux. Il fut un temps où le *nec plus ultra* chez les grandes fortunes était de se faire jean-sonner en lui passant commande, pour le pire.

Ce sont des parodies des Folies Architecturales de la fin du XVIIe siècle, mais qui ont surtout eu cours durant le XIXe. Les Folies — pour folie pécuniaire, étaient des villégiatures de la campagne pour de riches familles, dans un style souvent néoclassique et entourées par un grand parc paysager. Le principe n'était pas tant le résultat que l'argent dépensé pour la frime.

Dans une autre mesure, dans *Timbré*, l'orgue postal a été construit selon un Pi arrondi à 3, allusion à la loi du Pi de l'Indiana qui n'a jamais vu le jour, qui devait obtenir la quadrature du cercle en arrondissant Pi à la valeur de 3,2…

Paradoxalement, c'est en renvoyant Samuel Vimaire, l'un des héros récurrents, dans le passé que l'on voit clairement le XIXe siècle. En prenant pour toile de fond la révolution du peuple de la rue Mélassière, c'est le Printemps des peuples qui transparaît avec des allusions aux *Misérables,* la plus impayable étant le rôle de Gavroche tenu par la version juvénile de Chicard Chique. Pour revenir à son époque, maintenir le cours de l'Histoire et éviter que son double adolescent ne soit tué, Vimaire devient Jean Quille, le sergent d'armes qui lui a tout appris et changé la face du guet municipal d'Ankh Morpork. C'est une référence à Robert Peel, le réformateur de la police de Londres dans les années 1820, qui fonda Scotland Yard et donna son nom aux policiers en uniforme, les bobbies (les petits Robert) comme il existe des sammies dans le Disque-Monde en hommage à Vimaire et à Pseudopolis Yard (le guet des orfèvres en français, on se demande pourquoi).

Par nécessité narrative, le Disque-Monde s'industrialise en changeant de siècle et, comme tout est faussé par la magie, ça se fait sans logique ni linéarité tant que les lecteurs ont leur lot de bonbons acidulés dans la boîte à fantaisies qui leur est servie.

Auparavant, on avait quelques objets trop modernes pour un monde médiéval tournant à la magie : l'iconographe, le désorganiseur, le casque à ailettes de refroidissement de cerveau de troll, la moissonneuse-battante ou l'omniscope étaient devenus familiers du multivers. Désormais, Ankh Morpork ne jure plus que par les dépêches de *La Vérité* similaires aux journaux victoriens jusqu'à reprendre style et noms d'époque, ou par les tours clic-clacs, télégraphes optiques améliorés précurseurs de la télégraphie électrique. Dans *Timbré*, c'est d'ailleurs un point central de l'intrigue avec la création du premier timbre, alter ego du *Penny Black* émis le 1er mai 1840.

Dans *Monnayé,* le système fiduciaire est à l'honneur et également le Gloupier, un ordinateur hydraulique (et magique) lié à l'économie d'Ankh Morpork. Les ersatz d'ordinateur sont nombreux, on peut penser à celui des mages notamment, qui a parfois besoin de fromage. Mais le Gloupier vise un ordinateur en particulier, le MONIAC (ordinateur analogique du revenu monétaire national) de William Phillips qui simulait l'économie d'un pays au moyen de niveaux colorés. C'est une allusion moderne, nous sommes en 1949, mais c'est le genre de machine insensée qui a sa place dans un monde Steampunk.

Et que dire des Igor, le dé à coudre métallique de tout savant fou en mal de tonnerre, ou même des golems ? Si on met de côté la référence au judaïsme pas seulement pour la légende, mais pour la manière dont ils sont traités, ce sont des outils magiques dotés d'une conscience, obéissant par volonté propre aux Lois de la robotique. Par leur stature de colosses et leur logique trop humaniste pour être humaine, dans un monde où les robots ne sont pas possibles, ce sont de parfaits automates.

Dans la dernière adaptation télévisée à ce jour, *Timbré*, on croirait être dans une cité victorienne boueuse et mal famée, un Londres nauséabond comme en 1858 lors de la Grande Puanteur, quand il fit si chaud que la Tamise sembla composée d'excréments et que des explosions dues aux gaz étaient monnaie courante à sa surface.

Dans *Le Père Porcher*, Pratchett parle d'une « *magie suffisamment avancée* ». C'est la loi d'Arthur C. Clarke inversée, sauf que cette magie sent de plus en plus la vapeur.

Egon Merode

Images du dvd *Going Postal,* zone 2, UK
Sortie française : 8 février 2012

Cousu de fer blanc, *Deux princesses pour un Royaume*

2007 est une année marquante pour la chaîne Sci Fi, quand elle annonce adapter Le Magicien d'Oz en version Steampunk. Si on doit espérer sur petit écran un bras mécanique qui traîne au second plan ou quelques rouages dans un décor, c'est naturellement qu'on se tourne vers la chaîne de la Science Fiction. Mais le demi-tour n'est pas loin.

Préambule pour ceux qui n'ont qu'une vague idée de ce qui se passe au-delà de l'arc-en-ciel :

L'univers féérique créé par Frank Baum dans les années 1900, peuplé de créatures étranges et animé par la magie, manque d'un rien pour basculer dans un Steampunk enchanté. On est déjà dans le concept d'Arthur C. Clarke, omniprésent en Steampunk, sur la similitude entre science avancée et magie.

Le fameux Magicien n'est rien de plus qu'un escroc qui berne ses sujets en faisant passer sa machine pour un artefact magique. L'Homme de fer est un cyborg avant l'heure et chaque fois qu'il perd un membre à cause d'une hache maudite, il se le fait remplacer par une prothèse métallique, jusqu'à devenir entièrement mécanique ; dans les livres, c'est un cœur en satin qu'il retrouve, dans l'adaptation de 1939 par Victor Fleming, c'est une horloge. Il existe d'autres personnages mécaniques : les tiktoks, premiers robots pensants de fiction, qui parlent d'une voix monocorde et saccadée.

Revenons en 2007. C'est l'hiver, il fait froid, on veut une bûche dans la cheminée et du Steampunk à la télé. Le budget alloué à cette mini série d'hiver est inhabituellement important et l'intérêt monte d'un cran quand on dévoile la distribution entre Allan Cumming, Zooey Deschanel, Neil McDonough ou Richard Dreyfuss en Magicien d'Oz. Enfin, le titre, *Tin Man*, fait penser que l'Homme de fer aura une place de premier plan dans l'intrigue.

Lors de la diffusion américaine de *Tin Man,* l'audience explose, les critiques sortent le dictionnaire pour écrire dithyrambique et quelque part dans le monde, des gens jettent des paquets de feuilles en l'air pour signifier leur succès. Les gens qui ont du succès font rarement le ménage.

La curiosité frisant le poil à cannelures de toute sériephilie galopante, il s'avère essentiel de faire le point sur ce phénomène. Mais en traversant l'océan linguistique, la série est amputée d'une heure et demi soit un épisode en moins. Instinctivement, on crie au scan-

dale du non respect de l'œuvre originale, du sabotage artistique des distributeurs français qui veulent enlever au pauvre public 1h30 de la moue à moitié éclairée de Zooey Deschanel. Et c'est quoi ce titre, *Deux princesses pour un royaume* ? On veut nous refourguer de la *Caverne de la rose d'or* comme si c'était la même boîte infâme de chocolats à la cerise glissée chaque année sous le sapin ?

Gavé de préjugés, on préfèrera l'aventure en version originale et 4h30 de voyage dans le fabuleux pays d'Oz, conscient que malgré le budget pharaonique, ça reste une production du câble avec les défauts inhérents au support (lenteurs, effets spéciaux avec le coude et sentimentalisme au mouchoir). Et on n'est pas déçu. On a droit à tout ce qu'on attendait et plus encore. Quand ça mouscaille à un tel degré sidéral, on se surprend à réviser son astronomie.

D'abord, la lenteur. Rendons justice aux distributeurs français qui ont pris sur eux de scier ce parpaing de guano numérique. Ça soulage mais il y a toujours une pelletée de colombine. Si l'adaptation de Fleming durait une centaine de minutes, on y chantait quand même. Beaucoup. Dans la version

Sci Fi, on mime plutôt la carpe comme en séance de mascara à rallonge. Et l'intrigue est une tarte oubliée au four, qu'on croit pouvoir servir avec un sourire crispé.

Le pire se trouve dans le second épisode, quasi entièrement sabré dans l'édition française, où l'héroïne en cavale semble avoir contracté une crampe de la mâchoire et ne parvient à la refermer, sans trucage, que dans les dernières minutes avant le générique. Le suspense est à son comble, on frôlait la rupture de stock en bavoir-éponge. Gardons une pensée pour toutes ces occasions perdues d'apposer du mascara sur les cils de Zooey.

Tin Man est une œuvre rare. C'est l'argument imparable pour qui désire écrire un pamphlet contre Zooey Deschanel, qui joue à moitié au saut du lit et à moitié « 1, 2, 3, soleil, je bouge ou je prends la pose » ?

Côté image, l'école de l'effet spécial spécial a de nouveau frappé. Pour tourner un film avec des effets spéciaux spéciaux, c'est simple. Il faut un fond vert, des gars qui n'ont qu'une vague notion de perspective et un réalisateur qui préfère les gestes emphatiques aux indications claires. Indications qui, pour les plus précises, ressemblent à « *par-là, voilà, euh* (moulinet du bras droit) », « *plus bas, comme ça !* (deux mains sur la tête et roulement des yeux) » ou « *roh mais… avec l'autre, là, hein ?* (index qui miment un revolver) ».

Résultat, les acteurs sont perdus et peu coordonnés dès qu'on cumule fond vert et mouvement. Ça devient un spectacle de marionnettes en chaussettes numériques. À cela, il faut ajouter l'atrocité d'une bande son aussi subtile qu'une crise d'acouphènes, qui justifie des extrémités terroristes comme la création d'un groupe sur Facebook « Contre l'abus des nappes de synthé pour cacher l'absence de talent de l'intégralité de l'équipe du film ».

Pour parler du scénario, le titre français n'est finalement pas mal choisi. Contrairement au titre original, il n'enduit pas d'erreur jusqu'aux lobes pariétaux qu'on va bouffer du *Magicien d'Oz*, ou que l'Homme de fer tient l'histoire d'une quelconque manière. Il n'y a pas de méchante sorcière de l'Ouest ni de bonne sorcière du Nord, rien qu'un conflit de famille larvé avec des singes volants (au moins, ils sont là, eux) qui sortent de la poitrine de la méchante. On n'imagine pas ce qu'on peut cacher dans un corset.

Certains poncifs devraient être interdits par une charte : *« je ne me sens pas à ma place ici, pouf, j'arrive dans un autre monde, ah mais, c'est de là que je viens ! », « non ! le méchant est mon/ma père/mère/chien/sœur ! », « je débarque, mais seul moi peux sauver le monde », « le gros dur, en réalité, c'est un gros tendre ; et il n'est pas si gros »*, ou surtout, l'eugénisme persistant des fictions américaines, toujours aussi éclate-papier-bulle, et que n'importe qui de sensé condamnerait d'un coup de genou si on nous le servait comme argument dans la réalité.

Tout ça gâche un mythe. L'univers du Magicien d'Oz était un reflet intéressant des États-Unis de 1900, de même que l'adaptation de 1939, au regard de l'autarcie américaine de l'entre-deux-guerres. Et là, on se retrouve avec une bouse flasque en espérant que ce n'est plus symbolique. On n'oserait marcher dedans.

J'ai oublié d'évoquer les éléments steampunks de… ça. En même temps, eux aussi. C'est steampunk comme il existe du vin anglais. On y voit à dose homéopathique des humains à moitié robots, des machines, une louchée de circus freaks et on fait un tour en ballon, mais on n'arrête pas de regretter un vrai pinard.

Pour se consoler, allons faire un tour chez Whitestone Motion Pictures qui a réalisé en 2009 *Heartless: The Story of the Tin Man*. C'est un court certes médiocre qui abuse du ralenti pour masquer le jeu des acteurs comme un écrou colmaterait une fuite, mais il rend le côté Steampunk magique de l'Homme de fer. La preuve ? C'est le costume du Tin Man de ce film qui a fait sensation en 2010 quand il a été présenté en Comic Con, dans une version modifiée de façon à devenir le fameux Steampunk Iron Man.

Steamomètre sur 10 : 2 (3 pour le côté Dieselpunk)
Note globale sur 10 : (fée) Néant.

Egon Merode

Deux princesses pour un royaume (Tin Man) de Nick Willing d'après l'œuvre de L. F. Baum
DVD zone 2 paru le 6 mai 2009
180 mn de repassage intense (ou 270 si vous devez aussi écosser les pois)
Éditeur : Koba Films

Heartless: The Story of the Tin Man (2009) de Whitestone Motion Pictures d'après *The Story of the Tin Woodman* de L. F. Baum.

Biographie uchronique : Allan Kardec

Sociologue français éclairé avant de se tourner vers les voies obscures du spiritisme, Allan Kardec est une personnalité oubliée du XIXe siècle. Selon l'exercice de la biographie uchronique, nous réinventons une partie de la vie de celui que l'on surnommait le codificateur du spiritisme, en mêlant réalité et fiction.

Né à Lyon en 1804, Hippolyte Léon Denizard Rivail est issu d'une famille aisée de juristes. À ses dix ans, il est interne au château d'Yverdon en Suisse, chez Johann Heinrich Pestalozzi dont les théories novatrices sur l'éducation et la pédagogie, d'après les principes d'*Émile, ou De l'éducation* de Jean-Jacques Rousseau, auront une influence très forte sur le futur Kardec. Ces principes se retrouveront dans sa doctrine spirite, comme la fraternité universelle ou l'ouverture aux femmes.

En 1820, il s'installe à Paris et ouvre un cours privé en 1824, l'Institut technique, fondé sur les méthodes de Pestalozzi. Il propage également sa doctrine au travers d'ouvrages tels que *Plan proposé pour l'amélioration de l'instruction publique*. En 1832, il épouse Amélie Boudet, une institutrice de neuf ans son aînée. Lorsque l'institut doit fermer suite à la ruine de son associé et à de mauvais investissements, Rivail se lance dans la traduction, publie des manuels d'étude, prépare les cours de D.L Alvarès et tient plusieurs comptabilités pour gagner sa vie. Dans le même temps, il continue de donner chez lui des cours gratuits.

Intrigué depuis les années 1820 par le magnétisme, censé expliquer le somnambulisme, c'est en 1854 qu'il entend parler par le magnétiseur Fortier du phénomène des tables tournantes, venu des États-Unis. D'abord incrédule, mais demandant à voir, il assiste à sa première séance au moins de mai 1855, sollicité pour ses capacités de pédagogue positiviste par l'académicien Saint-René Taillandier. On lui remet des messages retranscrits par des médiums pour les synthétiser et il doit superviser des séances de tables tournantes pour mettre de l'ordre dans les communications reçues des esprits.

Peu à peu, de simple observateur il devient un fervent adepte, et va jusqu'à théoriser la philosophie spirite. Rivail prend alors le nom d'Allan Kardec, qu'il portait selon lui dans une vie antérieure de druide. Par le biais de différents médiums, il converse plusieurs années avec toute sorte d'esprits et en tire un enseignement dont l'essentiel est écrit dans plusieurs ouvrages parus de 1857 à 1868, encore réédités et traduits dans plusieurs langues, ou encore dans la *Revue spirite*, qu'il a fondée.

Si Kardec est prêt à tout essayer pour communiquer avec les morts — table tournante, écriture automatique, matérialisation — il reste frustré par ces techniques peu fiables ou faussées. Le spirite entre alors en relation avec Édouard-Léon Scott de Martinville qui vient de mettre au point une machine permettant d'enregistrer la voix : le phonotaugraphe. Kardec voudrait une machine similaire, or il y a un problème. En effet la machine de Scott de Martinville se compose d'un pavillon relié à un diaphragme qui recueille les vibrations acoustiques de la voix. Celles-ci sont transmises à un stylet qui les grave sur une feuille de papier enduite de noir de fumée, enroulée autour d'un cylindre rotatif. Cela marche parfaitement avec les vivants, mais les morts, eux, ne parlent pas. Il faut arriver à capter leur manifestation autrement.

Quelques semaines après, l'inventeur présente à Kardec le psychotographe. C'est un phonotaugraphe qui, à la place d'un cornet acoustique, possède un hygromètre relié au stylet. Les esprits peuvent influer sur certaines choses de l'environnement, dont la température, qui baisse en leur présence. L'hygromètre est là pour capter leurs réponses.Le premier test a lieu au domicile de Kardec ; autour de la table, se trouvent Scott de Martinville, Camille Flammarion, scientifique de renom qui supervise l'expérience et, pour ne pas influencer la séance, un jeune étudiant dans le rôle du candide : Isidore Ducasse.

La séance commence, Kardec invoque l'esprit de l'autre monde ; la première question est posée : « *Esprit es-tu là ?* » S'ensuit un silence absolu. Soudain le stylet bouge et imprime une ligne sur la feuille noire ; l'esprit a répondu. Kardec affine ses questions, selon les lignes tracées par le stylet. Après deux heures, Kardec affirme être en mesure de comprendre les réponses de l'esprit. Tout le monde exulte, sauf l'étudiant que les trois amis ont un peu oublié. Bouleversé, il est sous le choc de cette séance et de ce qu'elle implique. Le psychotographe est un succès. Kardec commence alors une véritable promotion de la machine que tout le monde s'arrache et écrit un manuel de questionnement.

Tout va bien jusqu'en décembre 1868. Le temps est maussade, il

pleut. Dans son salon parisien, la marquise de F. vient de se procurer un psychotographe et essaye d'entrer en contact avec son défunt mari. Les questions fusent, mais les réponses aussi, même les plus farfelues ou les plus contradictoires. Le psychotographe répond sans cesse et n'importe comment. La marquise est furieuse et porte plainte contre Kardec. Bientôt, d'autres cas similaires se manifestent.

C'est Flammarion qui découvre l'erreur. La machine est un hygromètre qui réagit aux changements de températures, qu'ils viennent des esprits ou du climat. L'humidité de la saison a faussé l'étalonnage du psychotographe. On se remet rapidement au travail, car la presse se déchaîne contre Kardec. Flammarion a une idée et part en Écosse, où il persuade son ami James Bowman Lindsay de lui fabriquer un autre prototype de l'ampoule à filament que ce dernier vient juste de concevoir. Son idée est simple : le climat et les esprits influent sur la température ambiante, mais les esprits possèdent plus de force ponctuelle. Quand ils répondent, ils envoient une décharge humide sur l'appareil. Il faut capter cette décharge, l'isoler et relier l'hygromètre via un accumulateur à l'ampoule. Quand les esprits répondront, l'ampoule s'allumera. Dans le cas contraire, elle restera éteinte et ce, quel que soit le temps qu'il fait dehors.

L'expérience de la dernière chance a lieu. Le groupe est de nouveau là, Ducasse aussi. Kardec invoque les esprits et ouvre le contacteur du psychotographe. Aussitôt, l'ampoule s'illumine et reste allumée. Ils ont beau essayer plusieurs fois, rien n'y fait, l'ampoule brille encore et encore. L'expérience est un échec, comme le résultat des procès à l'encontre de Kardec. Ce dernier les perd en même temps qu'une bonne partie de ses économies, malgré le soutien de Victor Hugo ou de Flammarion.

Dénouement dramatique, car en réalité, la machine a parfaitement fonctionné. Les trois spirites n'avaient pas prévu que le rayonnement électromagnétique de la machine attirerait tous les esprits présents tels des papillons et que, avides de communiquer avec les vivant, ils provoqueraient une surcharge du psychotographe laissant l'ampoule constamment allumée.

Pour payer les frais de justice, Kardec doit vendre ses brevets à un certain Charles Pigeon qui développe la fabrication de la machine, non pas pour invoquer les esprits, mais pour répandre l'éclairage domestique. À ce jour, personne ne se doute que les lampes distribuées sous la marque de La Lampe Merveilleuse fonctionnent grâce à l'énergie des fantômes plutôt qu'à l'électricité. Enfin, Isidore Ducasse emporte le premier prototype dans sa chambre d'étudiant, prend le pseudonyme de Comte de Lautréamont (ou l'autre monde) et entreprend d'écrire à la lumière de cette « lampe », qui lui inspire Les *Chants de Maldoror*.

Épuisé, Kardec meurt d'un anévrisme en 1869. Il est inhumé au cimetière du Père-Lachaise à Paris. Au-dessus de sa tombe toujours fleurie, est écrit : « *Naître, mourir, renaître encore et progresser sans cesse, telle est la Loi.* »

THEOBIAS

Promesses de Morts et Merveilles, la place du Surnaturel

Réflexions sur l'idée d'inclure le surnaturel dans le Steampunk en étudiant trois de ses facettes au XIXe siècle : le paranormal, le féérique et le fantastique gothique.

Le Steampunk puise sa magie, ses ressorts extraordinaires, dans l'idée que la science est capable de tout. Entre scientisme et positivisme, il n'y aurait dès lors plus de place pour le surnaturel, puisque tout élément merveilleux trouverait son explication dans un péremptoire « tais-toi donc, c'est scientifique ».

La question se pose alors de la pertinence, dans le cadre d'une fiction ou d'un personnage à interpréter, d'un ingrédient surnaturel et Steampunk. A priori, on se dit que tout est possible…

Face à l'inexpliqué, le réflexe de crier au loup paranormal a du mal à disparaître. Certains tentent d'expliquer l'occulte par la science, donnant ainsi naissance aux disciplines les plus farfelues comme la phrénologie. À l'opposé, on accole une étiquette scientifique sur des pratiques ésotériques qu'on croit redécouvrir comme le spiritisme, la chiromancie, la tyromancie (divination par l'observation des fromages), etc. Et si l'on finit par lever le voile sur l'aspect soi-disant paranormal de tel phénomène, la plupart du temps, la supercherie révélée ne suffit pas à convaincre les plus fervents adeptes du prodige.

Le XIXe siècle voit le renouveau du spiritisme et des médiums, importés aux États-Unis par le brassage de multiples croyances populaires entre légendes de fantômes et vaudou. Trois sœurs font sensation lorsque, à peine adolescentes, elles communiquent avec un esprit frappeur lors de séances en public. Beaucoup flairent le filon et s'attèlent à organiser leur carrière ou revendiquent à leur tour cette capacité de parler avec les morts, inspirant les plus mystiques.

Lorsqu'en 1888, Maggie Fox explique devant une large audience comment elle et ses sœurs ont créé leur mystification pour effrayer leur mère, en faisant simplement craquer des articulations au niveau des orteils, le discrédit s'abat sur elles. Reniées par le clan des médiums qui se disent trahis, vouées aux gémonies par ceux qui crient à la fraude, elles meurent dans l'opprobre et la misère en moins de cinq ans. Quelle ironie quand on pense que ce sont elles qui ont contribué à populariser les codes du spiritisme moderne.Un médium Steampunk, qu'il soit véritable ou non, n'aurait pas recours à un subterfuge aussi grossier. Il lui faudrait toute une machinerie complexe qui canaliserait les impulsions des esprits. On l'imagine affublé d'une espèce de casque à multiples antennes, relié par d'épais câblages parfois greffés à même la peau. S'appuyant sur la rigueur d'une science omnipotente, il tiendrait tout son crédiw machine, même si sa fiabilité ne devrait pas être totale. Après tout, les forces de l'au-delà doivent conserver une grande part de mystère et les morts ne sont pas obligés d'être soumis à la volonté des vivants. Ils ont peut-être autre chose à faire que de tailler le bout de gras à propos de futilités matérielles qui n'ont plus d'importance pour eux. Les morts peuvent aussi ne pas être bienveillants ; si l'on tient en général pour acquis qu'ils ne mentent pas, il est fort possible qu'en réalité, ce soit eux qui manipulent les vivants au travers des médiums…

Prenons un autre cas de merveilleux qui a connu un fort engouement au XIXe siècle : le conte de fées. D'Andersen aux frères Grimm, en passant par Piotr Erchov ou encore la découverte en Europe des Contes des Mille et Une Nuits, le féérique folklorique déjà épuré au XVIe siècle est à nouveau repris, figé par le parangon moraliste d'une société puritaine.

« Je suis ici ce soir en tant qu'une des fondatrices du Spiritisme, pour dénoncer ce qui est une supercherie absolue du début à la fin, la plus inconsistante des superstitions, le blasphème le plus pernicieux au monde. »
Margaretta Fox
(22 octobre 1888, New York).

Lorsque le féérique intervient, c'est pour accaparer la vie des mortels et leur retirer tout jugement. Quelle est la nature de ces personnages surnaturels qui viennent se mêler de ce qui ne les regarde pas ? Que ce soient les marraines-fées qui décident de la destinée de telle princesse dès le berceau, ou deux puissances qui se disputent la vie de telle autre gourgandine, si l'on fait fi de la morale dont nous badigeonnent ces contes, on peut regarder ces créatures féériques comme des entités égoïstes qui n'ont au final que faire du bonheur des vivants.

Pourquoi le génie de la lampe n'accorde-t-il que trois vœux et pas cent ? Et pourquoi la formulation de ces vœux est-elle si contraignante que chaque fois, au moins un vœu sur trois est gâché par une méconnaissance de leur fonctionnement ?

Et ce diable qui a coupé les mains de la fille du meunier, quelle utilité en a-t-il ? Aucune, si ce n'est que ça profite à celui qui va forger des mains d'argent à la belle malheureuse. Il est dit que ce diable convoitait cette fille. Mais c'est un bien piètre démon s'il n'est parvenu à gagner que deux mains. On préfèrera penser qu'il a simplement joué avec la jeune femme.

En plus d'être égoïstes et cruels, ces fées ou génies ne savent pas toujours ce qu'ils font. Ou alors, ils l'ont oublié. Dans *Le Magicien d'Oz*, la Fée du Nord, si bienveillante qu'elle soit, ne fait que parader sans en toucher une. Dorothée se tape tout le boulot en échange d'un moyen de rentrer chez elle pour en fin de compte apprendre qu'elle pouvait le faire à tout instant en cognant ses chaussures l'une contre l'autre.

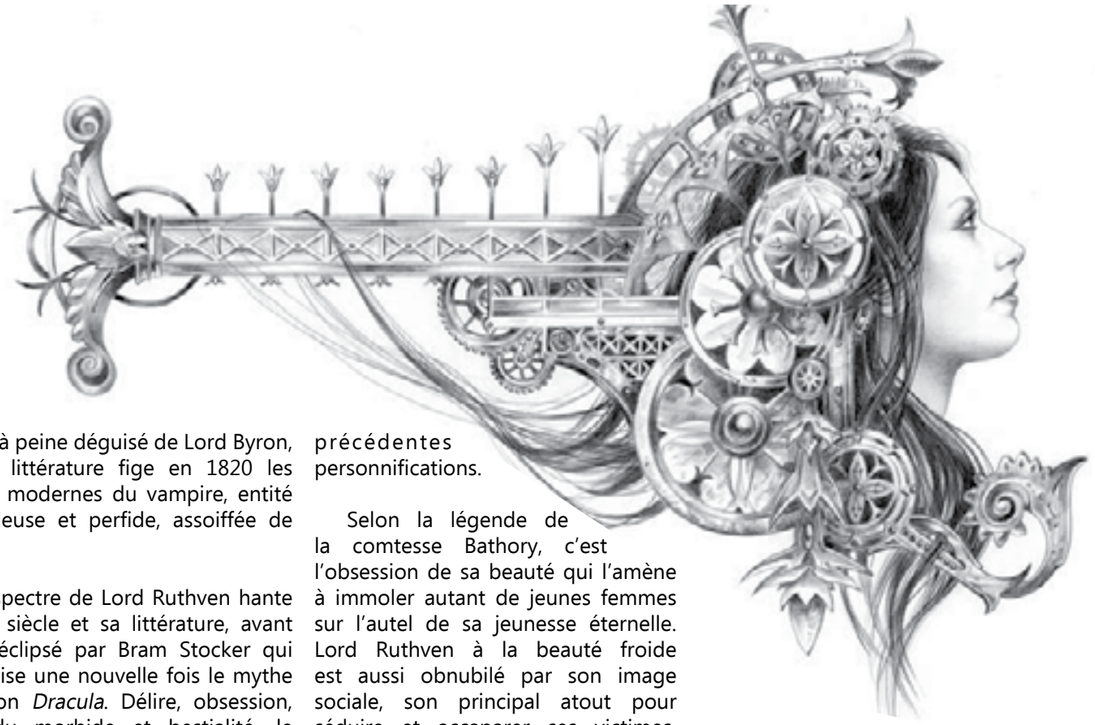
On pourrait voir ce peuple fée comme des échos de divinités antiques, abruties par des millénaires de mauvaises farces. Plutôt que de chercher à incarner un personnage féérique, il serait sans doute judicieux de chercher à les chasser, tout simplement, afin qu'ils cessent de jouer avec la vie des mortels à coups de sortilèges et de malédictions…

Dézinguer de la fée au petit-déjeuner, il n'y a que ça de vrai.

Dernier mythe ancré abordé ici, le vampire est le produit résurgent de nombreux folklores antiques. La créature se remodèle à mesure qu'elle voyage entre les cultures et les mythologies, acquérant tour à tour sa soif de sang, sa nature maudite, son état de mort-vivant ou son éternelle jeunesse, abandonnant d'autres traits comme la manie de mâchouiller les linceuls, de se nourrir de ses propres excréments ou son imagerie paysanne. Pour qu'une créature fascine, il est préférable qu'elle fasse propre sur elle. Le recours au doudou, ça n'ajoute vraiment pas au prestige occulte.

À la fin du XVIIIe siècle, la plupart des ouvrages de vampirologie donnent une explication très rationnelle aux cas déclarés tout au long du Moyen Âge, essentiellement dans les Balkans : ce sont des fadaises. Mais, le mythe perdure, les chasseurs de vampires et les marchands de pieux continuent d'exercer. On ouvre toujours les tombes. Au cas où.

Le poème *Der Vampir* d'Heinrich August Ossenfelder évoque déjà l'agressivité sensuelle du vampire qui, damné revient tourmenter et posséder sa fiancée. On est en 1748 mais c'est avec le personnage de Lord Ruthven du *Vampire* de Polidori,



calque à peine déguisé de Lord Byron, que la littérature fige en 1820 les canons modernes du vampire, entité scandaleuse et perfide, assoiffée de lucre.

Le spectre de Lord Ruthven hante le XIXe siècle et sa littérature, avant d'être éclipsé par Bram Stocker qui synthétise une nouvelle fois le mythe avec son *Dracula*. Délire, obsession, goût du morbide et bestialité, le vampire fascine. Théophile Gautier crée un amour impossible défait par les canons chrétiens ; Sheridan le Fanu décrit une romance homosexuelle que les hommes vertueux s'acharneront à briser. Seul Alexis Tolstoï se contente d'écrire le récit d'une angoisse exotique en situant les péripéties de son narrateur dans cette étrange campagne slave un peu trop mordante.

Chez Bram Stocker enfin, la force du vampire devient explicitement psychique. Outre l'effroi muet qu'il répand tout autour de lui, il exerce sur ses proies un irrésistible attrait par l'hypnose et la télépathie. Et ironiquement, l'absence de reflet qui apparaît pour la première fois dans *Dracula* rend caduques ses précédentes personnifications.

« Des idées confuses de mort m'apparurent, une impression obscure et doucereuse m'envahissait malgré moi. Mais sous la tristesse, un plaisir étrange s'y diffusait. Quoi que ce fût, mon âme y consentait. »
Carmilla,
Sheridan Le Fanu.

Selon la légende de la comtesse Bathory, c'est l'obsession de sa beauté qui l'amène à immoler autant de jeunes femmes sur l'autel de sa jeunesse éternelle. Lord Ruthven à la beauté froide est aussi obnubilé par son image sociale, son principal atout pour séduire et accaparer ses victimes. Cette disparition du reflet n'est pas seulement une de ses faiblesses ou la métaphore d'une absence d'âme. C'est peut-être un moyen pour le vampire de s'immuniser contre le pouvoir de sa propre image, de tuer le dandy Byron une bonne fois pour toutes.

Le vampire est en marge de la société, il devient un esthète raffiné mais c'est une créature dénuée d'humanité qui choisit sa propre malédiction. S'il fallait emprunter les sentiers rebattus du vampirisme pour l'inclure au Steampunk, tâchez d'oublier tout ce que le cinéma a enfoncé par son burin en cellulose dans l'inconscient collectif. Foin de cape ou de poses maniérées, d'interrogations existentielles sur le sens de la vie après la mort. Balancez à la poubelle ces centenaires à bouille d'adolescent qui roucoulent sous les fenêtres des jeunes filles en fleurs. Si vous prenez le parti du vampire ou de sa victime, flanquez une claque au romantisme niais de l'amour maudit. Les parents ne peuvent pas comprendre ce que vivent les adolescents, peut-être. Mais quand le vampire fait sa puberté depuis deux ou trois siècles, ses crises d'hyper-émotivité sont au moins aussi ridicules que sa manie de suçoter votre coin de drap. Non, mieux vaut ignorer ces concepts de futur lectorat d'Harlequin.

Le vampire n'est ni plus ni moins qu'un prédateur charnel et spirituel, qui corrompt autant qu'il tue. Mais c'est aussi le mouton noir du troupeau, celui dont on raconte la terrible légende, contre qui on met en garde les plus faibles, qu'on traque jusque dans ses retranchements les plus sacrés puisqu'on doit profaner sa tombe. C'est le poison de l'Europe qui croit avoir oublié ses démons, le versant obscurci d'un siècle éclairé au gaz, la mauvaise conscience libertine et séditieuse cachée dans le charbon.

Hélilacyn Guénipé

Darcy James Argue's Secret Society, Infernal Machines

Et si on sortait des sentiers battus ou des couloirs aériens saturés d'éther en terme de musique steampunk ? Posons-nous un instant et rengainons pétoires et tromblons. Le concert qui va avoir lieu ne se ponctue pas par des cris de pirates et ne tourne pas à la graisse d'essieu. Ce soir, on écoute de la musique de gentleman avant-gardiste.

La musique steampunk ne consiste pas seulement en variations autour d'histoire néo-victoriennes, de complaintes de pirates des airs, ou de chansons sur le mécano dont la clef ne molette pas comme il faut alors que le kraken va bientôt débarquer au vu de l'odeur qui le précède. Ici, c'est l'histoire d'un orchestre de jazz et de son chef. Dix-huit musiciens et leur directeur, soit cinq instruments à anche (saxophone et compagnie), cinq trombones, quatre trompettes et la rythmique guitare-basse-batterie-piano, il faut réunir tout cet ensemble pour former cet autoproclamé « Steampunk big band » dirigé par l'homme à la casquette à visière télescopique Darcy James Argue.

Pas de costume ni d'univers visuel, donc. Encore moins de paroles. La démarche est purement musicale, nous sommes dans une conception rétro-futuriste de la musique, une démarche qui s'empare d'un genre tombé en désuétude — honnêtement, vous pensez pouvoir gagner facilement votre vie en partageant le montant d'un concert en 19 ? — pour en secouer les codes et renouveler les puces et inversement.

Darcy James Argue's Secret Society déroule au cours de ses compositions une atmosphère sophistiquée due à l'envie d'un jazz expérimental, dont la trame se noue entre free jazz et post-rock. La formation date de 2005 et à l'époque, le registre est celui d'un big band de free jazz, fait de cassures et de reprises saccadées sur une base swing tandis que les cuivres et les saxophones font la pluie et le beau temps (*The Perils of Empire*), jouant sur plusieurs niveaux de mélodies débordantes ou suscitant une atmosphère moite lors de solos en demi-teinte (*Lizard Brain*). Très vite, Darcy James Argue et ses musiciens trouvent leur note, dans un registre plus posé, hypnotique dans la répétition d'une rythmique pas si simplifiée, qui envoûte mais n'accapare pas. Chaque morceau est une forme de suggestion subtile, aux progressions fluides qui amènent l'auditeur jusqu'à d'impeccables solos sans qu'ils ne s'enchaînent de manière trop mécanique comme c'est une règle du big band (*Induction Effect*).

Ces variations chromatiques forment une matière solide et mises bout à bout, composent *Infernal Machines*, premier album studio sorti en 2009. L'album est inauguré par *Phobos* et sa longue introduction au cajón relayé par un saxophone ténor voluptueux, tout au long d'un morceau qui prendrait presque chair. Les titres suivants, *Zeno* et *Transit,* sont plus classiques pour un big band, malgré quelques incursions de guitare saturée dans le premier. Mais dès qu'on sort des dernières notes de *Transit* comme sur un claquement de porte, *Redeye* prend le temps de poser un thème crépusculaire cher au blues, en un long prélude à *Jacobin Club* tout en moiteur. Des deux dernières compositions, *Habeas Corpus* s'affirme comme la pièce maîtresse d'*Infernal Machines* dans des harmonies obsédantes, fébriles, mais *Obsidian Flow* n'est pas loin derrière.

C'est une musique sans parole, mais qui fait sens. Le titre de l'album, *Infernal Machines*, n'est pas anodin, pas plus que celui des titres comme *Dymaxion* – mais si ! c'est le nom que Richard Fuller donnait à toutes ses inventions – *The Perils of Empire* ou encore *Habeas Corpus*, ce dernier étant dédié à Maher Arar, citoyen canadien né en Syrie, arrêté à New York, expulsé sans justification malgré sa nationalité canadienne vers la Syrie, où il est arrêté et torturé à cause de sa nationalité canadienne.

Depuis ses débuts, Darcy James Argue's Secret Society a reçu quantité de prix ; la critique s'emballe, mais il faut bien avouer que pour une oreille profane, ce n'est pas des plus accessibles. Élitiste, intello, certes, mais sans aguicher, elle sait prendre aux tripes pourvu qu'on accepte de se faire convertir.

Et ne boudons pas notre plaisir quand Darcy James Argue donne accès depuis son blog à des extraits de quasi chaque concert depuis 2006. À l'écoute de plusieurs versions d'un même titre, on comprend qu'au-delà de l'instant figé du disque, la musique évolue sans cesse et mute, en espérant qu'à l'instar d'un groupe comme le Sacre du Tympan en France, cette société secrète s'installe sur le long terme.

Egon Merode

Darcy James Argue's Secret Society, *Infernal Machines* chez New Amsterdam Records.

Chaîne YouTube

Utopiales 2011, une escale de la Fée Mécanique

Chaque année, le Festival international de Science-fiction de Nantes. Depuis plus de 10 ans, les Utopiales ont affiché leur ambition : ouvrir au plus grand nombre et faire découvrir de manière très qualitative le monde de la prospective, des technologies nouvelles et de l'imaginaire. Une équipe de steampunk-fr était sur place pour cette édition 2011

En ce vendredi férié, je convoque les transports mécaniques et, d'un coup de vapeur, me transporte en quelques heures à peine dans l'ensorcelante ville de Nantes.

Accompagnée de mes gardes du corps, les cavaliers de l'akolocalypse, je rejoins les vaporistes déjà sur place : Mycroft, Mlle Flora, Marynn, Lady Zeppelin, Dolorès V. Sélénium…
Ce jour-là ainsi que les suivants, des médiums célèbres tels que Jérôme Vincent d'ActuSf, Denis Hamon, ou Gilles Francescano nous mettent en présence de grands esprits. Bien que Jules Verne et H.G. Wells n'aient pas été convoqués parmi nous cette fois-ci (mais cependant bien évoqués), nous avons eu la chance d'entrer en contact avec David Calvo, Didier Graffet ou encore le gardien du temple, Étienne Barillier.

Les puissances telluriques étaient également avec nous, puis Longue Barbe, aussi appelé Greg Broadmore, nous a fait l'honneur de sa présence. Il nous a proposé une exposition documentaire sur la colonisation de Vénus et en a profité pour nous présenter quelques images et pensées de sa conception. Nous avons cependant tous regretté que Tim Powers, l'un des fondateurs du Steampunk, ait été retenu aux États-Unis par des esprits néfastes et kafkaïens de mauvais augure (parfois appelés par les incroyants « problèmes de passeport »).
Durant la journée de samedi, nous avons été rejoints par d'autres vaporistes tels que Steamkeeper, Redstar, Colonel Efix, Amalasùnthe… Nous avons partagé de nombreux verres d'ambroisie avec des fées et des corps entériques de l'écriture et du dessin, parfois accompagnés de leurs muses, mécaniques et à rouages. Nous avons disserté ensemble sur le voyage dans le temps ou sur un certain éléphant mécanique.

Le week-end s'est terminé, pour moi, sur une vaporeuse soirée chez Aude BZH, où nous étions un nombre incalculable. Les tables ont tourné, les pizzas aussi, et j'ai pu faire de charmantes rencontres. Les autres ont continué à élever leur esprit durant les tables rondes, tandis qu'un carrosse mécanique me ramenait à bon port.

Lady Chapillon

Le site du festival

Premières Vapeurs dans la Ville Rose !

Le 8 Octobre 2011 avait lieu un événement Steampunk majeur à Toulouse, à l'initiative du bar à absinthe Les Fleurs du Mal, en collaboration avec l'association Rêves Temporels et sa troupe, Les passagers d'Anachrone.

Je me rendis à cette soirée moi-même habillé, voulant partager la première steam-expérience de la ville rose. Dès la rue des Blanchers, une cohorte de personnes costumées aux couleurs bigarrées bloquait l'accès dans la bonne humeur. Discussion animée, volutes de fumées, verres s'entrechoquant et autres lumières de la ville dans une nuit glaciale, mais réchauffée par les vapeurs toulousaines, tout cela préparait le visiteur à l'ambiance qui le prendrait à l'intérieur du bar.

À peine entré, je me retrouvai dans un XIX[e] siècle uchronique, peut-être dans les rouages d'un dirigeable ou dans les méandres d'un manoir aux couleurs rouge et bleu. Voilà pour l'atmosphère des lieux : murs au métal incertain, porte digne du coffre de la banque de sa royale majesté donnant sans doute sur un laboratoire secret, musique entraînante à l'avenant, écrans où furent projetées par un cinématographe les aventures des passagers d'Anachrone… Ici et là, des jeunes filles en corset dansaient dans leur tenue victorienne ou encore des chasseurs de créatures pointaient leur raygun dans ma direction. Les membres de la troupe s'étaient chargés de la décoration du lieu, de la présentation des accessoires dans des vitrines placées de part et d'autre du bar, de l'exposition de photos des « passagers » par Warped Prod., ainsi que, bien sûr, de l'atmosphère costumée.

Tout en nous approchant du comptoir avec un ami, nous observions les rangées de bouteilles d'absinthe aux noms étranges. Nous nous contentâmes de vodka, qui nous fut servie enfumée, soirée Steam oblige. J'en profitai pour regarder l'exposition des superbes photos de Warped Prod. et des accessoires présentés dans les vitrines : des masques, des guns, des gants et des livres de Jules Verne. Il faut souligner que le bar était bondé et qu'on avait du mal à se mouvoir dans la foule. Beaucoup de personnes s'étaient prises au jeu, venant en tenue d'époque et participant ainsi à la réussite de la fête vaporeuse. Me frayant un chemin, je retrouvai Kate Demise, la présidente de l'association Rêves Temporels, puis quelques membres du crew qui voulurent bien se soumettre aux photos d'usages.

Je fus ravi d'avoir participé à cette soirée. La première du genre à Toulouse dans une excellente ambiance qui appelle, je l'espère au vu du nombre des participants, une suite. Ce fut une totale réussite !

Maharaj Neel Shangha

Les Fleurs du Mal, 56 rue des Blanchers, Toulouse : bar à absinthe où sont souvent organisées des soirées à thème.

Fantômes et Crinolines : Victoriana, le jeu de rôles

Envie d'un jeu de rôles dans un Londres victorien saturé de charbon et de suie ? Mais voilà, vos joueurs préfèrent la magie et un environnement de Fantasy. Qu'à cela ne tienne, pas besoin de choisir quand vous pouvez faire les deux avec Victoriana, un jeu de rôles qui vous fera revivre un XIXe siècle très historique. Et peuplé d'elfes et de dragons.

La gare de Vienne est bondée. Partout, la foule déborde jusque sur les rails et les gens se poussent sans ménagement alors même qu'aucun train n'est à quai. Les rumeurs de la catastrophe en Moldavie envahissent déjà la capitale austro-hongroise. Vous comprenez maintenant que si vous n'aviez pas laissé s'échapper ce diplomate prussien, les peuples d'Europe centrale ne seraient pas en train de basculer dans une paranoïa hors de contrôle.

« Et dire que nous devions simplement désenchanter cette babiole par l'autre sorcier des Carpates », *grimace une nouvelle fois le vieux gnome Eckhard tandis qu'il caresse le faux orbe de Saint Justus, avec plus de vénération que ses mots ne le laissent penser.*

La situation est grave et c'est vous qui l'avez déclenchée. Le tsar veut votre tête, les prussiens sont sur le point d'envahir l'Autriche-Hongrie et par deux fois déjà, des troupes secrètes de Louis-Napoléon ont failli vous capturer. Ou pire. Parfois, les wyverns qu'ils chevauchent confondent bagage et nourriture.

Pour l'heure, vous cherchez surtout à savoir si des trains sont bientôt attendus ou si vous devrez fuir Vienne par un autre moyen de transport. Pendant qu'Horace et Harold, les jumeaux hybrides mi-humains, mi-équidés, se frayent un passage à coups de sabots vers les bureaux du chef de gare, Maurainn, la petite Écossaise roublarde décide de glaner des renseignements au hasard de la foule. Il doit bien y avoir quelques fouineurs qui en savent plus que les autres et elle n'a pas sa pareille pour délier les langues. O'Malley, l'ogre rescapé des geôles de l'Eire, lui emboîte le pas, laissant seuls le gnome Ekhard et Lady Arlington, l'eldren de souche aristocratique autant reconnaissable par ses poses affectées que par ses oreilles en pointe.

Jamais très à l'aise dans la foule, Lady Arlington fait mine de s'évanouir chaque fois qu'elle se fait bousculer par des badauds trop pressés. L'ambiance est électrique, la peur presque palpable. Il suffirait d'un rien pour provoquer une véritable panique. Une broutille. Comme, par exemple, un pickpocket maladroit surpris par Lady Arlington. Échouant à garder son sang-froid, l'eldren se met à hurler…

Dans la seconde qui suit, un nerveux anonyme crie à l'invasion. Une famille d'hybrides à gueule de lémurien hurle de plus belle et quelque part, un coup de feu est tiré. En un instant, la gare de Vienne s'embrase. Mais le pire est à venir. En altitude, des régiments entiers d'ornithoptères prussiens et de bateaux volants lourdement armés surgissent des nuages, prêts à semer le chaos dans toute la capitale austro-hongroise. Bien que l'alarme sonne dans toute la ville, au sein de la gare, la panique en couvre les avertissements. Votre groupe est éparpillé dans une foule devenue folle. Pour retrouver vos compagnons et espérer réparer les dégâts, il va d'abord falloir activer vos excroissances mécaniques, ou vérifier si vous n'avez pas en réserve un sortilège ou deux adaptés à la situation…

Victoriana n'est pas le premier jeu de rôle à vapeur, ni même le premier à mêler Steampunk et Fantasy, mais il injecte ces deux ingrédients dans un cadre victorien historique, puisque comme son titre le laisse supposer, on débute dans le Royaume-Uni sous le règne de la reine Victoria, en 1867 plus précisément. Et avec de la magie et des gnomes, elfes (nommés eldrens), hybrides, ogres, etc. ainsi qu'une révolution industrielle qui n'a pas dévoilé tous ses secrets.

Dans ce monde très similaire au nôtre, les joueurs sont amenés à évoluer dans un environnement très documenté — jusque dans la codification du nombre de sucres dans sa tasse de thé, en choisissant entre les nombreuses races disponibles et la position occupée dans l'échelle sociale (aristocratie, bourgeoisie ou prolétariat). Les phases de création du personnage, bien que très détaillées pour le bonheur des pointilleux, sont bien balisées et offrent quelques facilités pour les débutants, des archétypes d'enfance et de vocation leur permettant d'aller au-delà du seul remplissage de caractéristiques.

Lors de sa seconde édition, hélas toujours pas disponible en français, Victoriana est passé à un système spécifique au jeu, l'Heresy Engine, qui est sans doute sa plus grande faiblesse. Pour résoudre une action, le joueur doit désormais lancer un certain nombre de dés à six faces selon la compétence désignée et la caractéristique associée. Dès lors que le personnage acquiert une certaine expérience, il n'est pas rare que le joueur doive lancer plus d'une dizaine de dés pour résoudre une action, ce qui alourdit de façon conséquente le rythme de jeu.

Heureusement, l'intérêt majeur de *Victoriana* est son univers, qu'on peut interpréter librement, extrêmement documenté (sur les conditions de vie selon le statut social notamment) et assez restrictif du point de vue de la magie et de la technologie, la première étant fortement contrôlée et la seconde pas assez explorée. Autrement dit, si vous voulez jouer un mage, vous ne pourrez balancer de boule de feu à tout-va et si vous souhaitez avoir un bras mécanique, c'est tout à fait possible, mais ça ne fera pas de vous l'homme qui valait trois milliards de guinées.

Niveau transport aérien, des vaisseaux ou même quelques forteresses volantes flottent dans le décor, de même que des ornithoptères ou, pour l'aspect fantastique, des wyverns. Là non plus, on n'est pas chez Abney Park — bien que l'univers et les règles soient compatibles avec Airship Pirates, le JdR inspiré de l'univers du groupe — et les nefs volantes sont rares, réservées à une élite.

Pas de surenchère pyrotechnique non plus, ce qui laisse toute la place au développement de scénarios entre aventures fantastiques et intrigues politiciennes sur fond de guerre de Crimée, de relations internationales grippées et de tensions sociales. Ces dernières sont d'ailleurs exacerbées par la ségrégation de nombreuses races et leur interdiction d'accéder à certains rangs sociaux.

On est donc davantage dans un jeu de rôles victorien fantastique que viscéralement Steampunk. Mais basculer du côté Steampunk se fait en un tour de manivelle. Le livre de base de 390 pages se divise en trois parties : l'encyclopédie ou tout ce qu'il faut savoir sur le monde, le système de règles et la partie MJ avec le scénario de rigueur. Quelques extensions ont été publiées ou réadaptées de la première édition, mais c'est un second regret, chacune voulant approfondir un aspect de cette Angleterre victorienne, l'ensemble quoique très riche et explorant un vaste panel de support à scénario, manque de cohérence sur la longueur et aurait gagné à avoir une grande campagne au long cours qui fît bouger le monde. En plantant le décor en 1867, il y a assez de place pour étaler une intrigue de longue haleine, que ce soit en exploitant les intérêts historiques ou les fictions centrées sur cette époque.

C'est un défaut peut-être réparé avec la dernière extension Faces in the Smoke sur les sociétés secrètes et l'occultisme et celle prévue pour cette fin d'année, War of the Worlds, qui semble vouloir effectuer une table rase en introduisant l'invasion martienne à la Wells. Courant 2012 devraient paraître des suppléments pour approfondir deux essences de ce jeu : la steam-science et la magie. Presque dix ans après sa première édition, il était plus que temps.

Egon Merode

Victoriana RPG, chez Cubicle7.

Elessar, un magicien chez les bijoutiers

Par une douce journée d'été, je me trouvais au Pique-Nique Steampunk annuel où, entre deux bavardages, je devais m'acquitter d'une mission pour le Petit Vaporiste. J'ai effectivement rendez-vous avec Rémy Filliol, alias Elessar, orfèvre bijoutier de talent aux tendances résolument steampunk.

Je discutais donc de tout et de rien à l'ombre des saules lorsqu'il parut enfin.

Grand et fin, cheveux longs et barbe soignée, l'homme ressemble à une sorte de magicien du XIXème siècle, le regard plein de sympathique malice derrière ses petites lunettes rondes.

Comme un étrange oncle Drosselmeyer dévoilant ses automates, Rémy s'installe et ouvre la vieille malle énorme qu'il trainait derrière lui, transformée en présentoir. Le chapeau devenu malle, les créations en sortent comme autant de lapins et de colombes, créations uniques où l'or et le bronze se disputent à l'argent. Broches, boutons de manchette, pendentifs et bagues, pinces et originalités, l'artiste a plus d'un tour dans sa malle.

Les spectateurs sont conquis, et le magicien ne peut s'empêcher de sourire.

Agé d'un quart de siècle, Rémy c'est toujours destiné à l'art ou à l'archéologie. Une seconde en arts appliqués et des créations personnelles lors de son temps libre le mènent vers le chemin de la bijouterie, et l'archéologie devient sa première passion.

Il entre en école de bijouterie, le lycée Jean Guéhéno à Saint Amand Montrond (Cher-18) et partage ses années de Brevet des Métiers d'Art (BMA art des bijoux et des joyaux) entre les pièces imposées par sa formation et toujours plus de créations personnelles aux inspirations historiques.

Après avoir achevé sa formation longue de 7 ans par un Diplôme des Métiers d'Art (DMA art des bijoux et des joyaux) ainsi qu'une formation en sertissage, Rémy décide de lancer sa propre entreprise. Elessar Bijouterie voit le jour en septembre 2099 et propose une gamme historique, steampunk et littéraire au gré des envies du jeune créateur.

Actuellement, son objectif est de multiplier et diversifier ses dernières gammes : des boutons de manchettes et des pinces de cravate pour le steampunk, ainsi que toute une série de bijoux gothique sur une base de crâne de vampire. Pour Rémy, le but du jeu est de multiplier les procédés techniques, trouver de nouvelles patines, de nouveaux rendus et des finitions tout à fait différentes Et ce toujours avec une solide base graphique et stylistique, qui sont le fondement des créations de sa bijouterie. Un sourire malicieux, et il me révèle qu'il travaille sur un brassard «steam Navigator... qu'il a depuis révélé aux yeux du monde! Léger, solide, on le croirait tout droit sorti du rêve de quelque explorateur...

Quand on lui demande comment il est arrivé au steampunk, il ne peut s'empêcher de rire. Comme beaucoup, il aimait ce genre avant qu'il ne soit revendiqué, héritage de la Culture française issue du XIXème siècle. Le parcours classique des Jules Verne en livre de chevet, c'est en faisant des recherches pour un projet de cœur mécanique qu'il découvre le terme.

Ce qu'est devenue sa vision du steampunk, des années après, c'est une sorte de mélange entre la technologie du XIXème siècle porté à son paroxysme, toujours cette vision vernienne et une pointe de développement fantastique par dessus.

«Mes bijoux steampunk sont le reflet de ma vision de la chose, cela peut plaire ou non»

L'actualité de Rémy, c'est encore et toujours plus de nouvelles pièces, certaines destinées à la vente et qu'il présente chaque mois, et d'autres plus uniques... qu'il ne manquera pas de faire sortir de son chapeau dans les mois à venir, grâce à ses mains en or!

Hycarius

LE COEUR DU MAGICIEN . . .

«Quelle est l'origine de cette pièce étrange?»

En fait à la base le coeur est mon projet de fin d'études pour le DMA. C'est un dérivé d'un symbole porté en amulette pour protéger les organes internes. C'est une réalisation en bronze plaqué or, et de multiples rouages constituant le harnais pour porter l'ensemble du mécanisme.

«Et il fonctionne vraiment?»

(rires) Non, bien sûr, mais il est conçu pour. La mécanique de réveil sur le coeur rempli celui-ci grâce à un petit ensemble de pompe situé à l'intérieur du coeur, et des accessoires.

«Une anecdote à raconter sur cette oeuvre?

- Pour plus de réalisme, je me suis efforcé de donner au coeur le poids et la taille moyenne d'un vrai coeur humain, et c'est effectivement le cas!

La Sortie Steampunk de Noël

Petit compte-rendu de l'édition 2011 de notre sortie de Noël, au travers des yeux de Clothaire, bosco du Mechanic Maiden, dans un style qui... lui est propre!

Bon Cap'taine comme vous l'savez on a amarré autour d'Paris. Et comme vous l'vouliez on est quelques uns à être allés représenter le navire à cette réunion. Bon, j'avais fait un effort côté frusques parce que j'voulais pas trop m' faire remarquer, et j'ai bien eu raison. Il y avait d'tout. Un mercenaire, un chasseur d'primes, un dandy, des mecs plus bizarres les uns que les aut' et en plus il y avait un des hommes de l'aéroportée d'la Reine. Par contre, les femmes, elles f'saient tourner la tête pour sûr. Toutes plus mignonnettes les unes qu'les aut' et d'une classe comme seules celles d'la haute savent faire. Pas d'la greluche de port comm' on voit d'habitude. Même les not' étaient splendides. Jamais vu nos mécanos sous c'te jour.

Enfin bref, on s'est retrouvé d'vant l'musée d'Orsay pour voir une expo sur les artistes d'l' aesthetic movement. L'entrée a été folklorique, tous bardés de métal en train d'passer le truc qui l'détecte. Mais on a bien rigolé. C'était drôle d'voir les gens autour d'nous. Ils ont pas tous apprécié not'venue. Mais certainement des gens qui savent pas s'amuser. Pa'ce'qu'on s'est bien tenue. Bon ça rigolait un peu fort au début, mais vite tout l'monde s'est laissé happer par la beauté des oeuvres. Des peintures, des gravures, des sculptures et sur tous les supports. J'dois même avouer qu'certaines m'ont arraché des larmes tant elles prenaient aux tripes. L'tout était assaisonné de citations de cet auteur à la mode, c't'Oscar Wilde. En plus, les oeuvres, elles étaient pleines de sensualité et d'liberté., comme un symbole, un hymne. J'en verrais bien une ou deux accrochées dans nos coursives pour embellir un peu la Maiden.

Après ce début de journée culturel on est tous allé s'amuser à un aut'musée. Mais là c'était pas trop culture pour salon. On s'est donc retrouvés au musée des arts forains. La magie d'ses lieux est tout bonnement phénoménale. Bon, y'a eu un p'tit couac à l'entrée, car ceux qui avaient organisé tout ça ont été submergés par le nombre de présents, bien au-dessus d'c'qu'ils avaient prévus. Mais la p'tite Lady Chapillon, elle assure. J'comprends pourquoi elle est Cap'taine de son propre vaisseau (au passage, j'me suis rencardé, y'a rien à piquer sur la Fée mécanique et ils sont bien équipés, on aurait rien à gagner à l'aborder). Elle a un bagout la jeunette, assez impressionnant. Finalement, ça nous a rien coûter. On a pas dépenser un fifrelin pour entrer. Tout le monde gratis, avec en plus des tickets pour les jeux et manèges. Le patron du lieu est bien sympa aussi. Y nous a bien accueilli et même remercier de faire l'attraction, tous qu'on était beaux.

On a attaqué par quelques jolies valses. Vous qu'aimez la belle musique vous auriez été ravis. Même vot' équipage s'y est mis et grâce à vos l'çons on a pas trop dénoté, même si j'ai encore des progrès à faire. Mais à mon excuse, ma blessure m'aidait pas.

Après ces danses, on s'est tous répandus dans les lieux. On aurait cru voir un d'nos abordage. Un vrai foutoir mais dans la bonne humeur. Ca riait, ça criait, ça chantait, j'me s'rais cru au quartier rouge d'Amsterdam, les drôlesses

en moins. En tout cas, c'sont des génies là dedans. Ils ont pleins de machines automates, pas aussi sophistiquées qu'les not', mais comme j'y connais rien, moi ça m'a enchanté. Il y a des courses de chevaux, des serveurs où pour les faire avancer faut j'ter des balles dans des trous. Il y a un manège en vélocipède. Et bien un groupe l'a pris d'assaut, pédalant comme si l'diable leur courait aux fesses, et c'était bien tordant à voir. Un aut' groupe s'est rué sur un manège à chevaux. Du coup il a été entièrement rempli de vaporistes. Beau à voir et encore plus à vivre. On voulait plus r'descendre. Ils ont même une cantatrice et un spectacle avec des lumières, des automates et des ombres, qui nous fait voyager dans la Venise. Vous savez c'te ville où on peut jamais s'poser car avec leur foutue lagune on peut pas s'amarrer. Et bien là, du coup, j'avais l'impression d'y être.

Y'a vraiment trop d'trucs pour qu'vous fasses la liste complète. On pourrait y passer une journée où on r'tourne en enfance sans se lasser. C'est sympa d'retrouver la magie d'quand on était môme, de faire un arrêt dans not'vie trépidante. On a fait une pause repas, avec vin chaud, vin blanc pour certains, sucreries. Ya même eu un échange de cadeaux. C'qu'était cool, c'était qu'tout le monde a joué l'jeu et avait ramené un truc. Et il y a eu des trucs vraiment bien, et il a fallu qu'j'réfrène mes instincts de flibustier pour pas en dépouiller deux ou trois de c'qu'ils avaient reçu. Après on s'est fait tiré le portrait, en groupe avec le patron des lieux. C'qu'était drôle, c'est qu'les autres personnes ont cru qu'on faisait partie du lieu, qu'on faisait une animation. Du coup, tout le monde nous a bien acceptés et on nous a même remercié. Bien la première fois qu'ça m'arrive ça.

Après ces instants magiques tout un groupe est reparti dans un aut'musée, celui des arts et métiers. Mais comme on m'a proposé d'm'en jeter un p'tit derrière le gosier dans la masure d'une dame, j'suis pas allé, préférant la boisson et la compagnie des femmes. Un bon moment aussi, on a bien ri et on s'est réchauffés pour l'soir.

D'ailleurs l'soir ça a été épique aussi. On s'retrouve tous dans une taverne, où on graille un peu avant d'passer à la suite. Là on a eu des surprises. Déjà il y trois saltimbanques qui sont venus nous faire un spectacle. Ils ont une faunesse, vous imaginez! Si on en trouve une, faudra la garder, ou la r'vendre, ça d'vrait nous rapporter un max. Et bien leur musique était enchanteresse et ils nous ont conté son histoire. C'était divin, d'la musique du rêve j'vous l'dis. Bon le mec aux percussions, il était bizarre, mais il assure. Et la chanteuse, elle a une voix envoutante.

A la suite de ceux là, on a la Société Vaporeuse qui est venu nous parler d'un pays étrange mais poétique. J'ai pas tout compris, mais j'ai pas la culture pour. En tout cas, ça donnait envie d'le découvrir, même si j'ai toujours pas saisi comment on y accède. Le pays des pas perdus qu'ça s'appelle. Mais j'suis pas certain qu'on puisse y faire fortune.

Pour finir, on a bonhomme qu'est venu jouer sur son orgue mécanique. Il parlait amour, société, et politique. Un esprit anarchiste, p'têt un futur pirate. Bien qu'j'sois pas sûr qu'il aime l'altitude. En tout cas c'était bien rigolo, et puis il s'est fait accompagné d'une danseuse orientale. Elle aurait fait relever les morts avec son déhanchement et son regard de braise. Dans l'arrière salle, il y a eu un concours de beuverie entre quelques gars. Et bien, ils tiennent bien les bougres.

Finalement, on s'est tous séparés dans la joie et la bonne humeur. J'pense qu'y'en aura d'autres, du moins j'l'espère. Faudra pas louper ça, ça fait du bien. Une journée magique, loin d'nos tracas. De bonnes découvertes, d'excellentes rencontres et pleins de souvenirs....

Voilà, j'arrête d'écrire car il est l'heure d'repartir. Quand vous recevrez ce courrier, on devrait être qu'à deux ou trois jours de vot'position. Prenez patience, on arrive.

Clothaire

Horoscope réformé

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

"L'un des principaux sujets de goguenardise à l'encontre de mon horoscope réformé est qu'il y manque soi-disant le treizième signe, la constellation du capripède masqué. Alors là, tout de suite, je vous arrête les loulous. Le capripède masqué n'est pas une constellation, encore moins un signe astral. Le capripède masqué, c'est le surnom oublié du Fantôme de l'Opéra avant qu'il ne devienne célèbre. Ça n'a rien à voir avec l'astrologie réformée."

Calmar des Basses Profondeurs *(jours pairs de janv. à mai, sauf fév.*†)* :

1- Dans une optique de rationalisation laitière, songez à rayer les sept prochains mardis que vous croiserez.
2- Agrippez-vous. Non, pas là.

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- Si l'appel de la mer est trop fort, mettez-le en mode vibreur. Il ne serait pas judicieux de vous tremper.
2- Attention, tsunami en vue.

Kraken Voletant *(juin†)* :

1- Il n'est pas conseillé d'arborer cet épais monocle ultra grossissant. La conjonctivite vit mal autant d'exposition en société.
2- Voyager dans le temps pour n'en rapporter qu'un t-shirt aussi moche, c'est tellement… avant-hier.

Arachnodrone à Pulseurs Différentiels *(2es quinzaines de juil., oct. & nov.*†)* :

1- Déveine ! Le Grand Tournesol est dans la maison du Pygargue Tressé, votre constellation en tutelle. Déconvenues en vue, amoureuses et hydrauliques.
2- À la question peut-être, sa réponse est pourquoi pas.

Yétin-Man (Abominable Homme Rouillé) *(1es quinzaines de juil., août & déc.*)* :

1- Vous trouverez votre salut si vous avez un Sigurd L'Ahuri dans votre entourage. Il est également possible de le fabriquer.
2- Vos paramécies sont tièdes.

Le signe du mois :

Oiseau-Petit-Tonnerre *(jours impairs de fév. & av., & 1er mai*)* :

1- Vous bénéficiez de l'influence inattendue de la noble maison de l'Alpha et Krav Maga, qui n'aurait pas dû être visible avant trois apocalypses. Quel blagueur, cet Alpha et Krav Maga. Profitez-en pour inventer de nouveaux mots en F et tout deviendra possible.
2- Fracoulé !

Scarabée des Cochons d'Or *(jours impairs de mai (sauf le 1er) et de la 2e quinzaine d'août & déc.*)* :

1- Quel meilleur prétexte y a-t-il pour renouveler sa garde-robe que la greffe d'un troisième bras ?
2- Fermez votre fenêtre à l'orient et alignez vos épingles à dix degrés.

Chapeau Fou *(jours impairs de janv. et pairs de fév. & sept.*)* :

1- Les maisons rivales d'Igor Dedans et Igor Dehors forment un étau au-dessus de vous. Incendie du manoir et poursuite sous pluie de fourches prévues un jeudi ou un autre jour de la semaine.
2- Pas de bol. Mais une tasse, peut-être.

Crâne de Cristal Cacochyme *(jours impairs de mars & sept.*)* :

1- Maison de la Scalde Écarlate ascendante, boulons mieux accordés et violons dans l'axe.
2- Vos golems sont syndiqués, ils ont droit à 2 jours de repos consécutifs par semaine. Malgré tout, ils n'ont pas encore pensé à exiger un salaire.

Légende :
Signe *(Période)* :
1- Boustrophédon raté qui s'ignore.
2- Amours à ressort et pendules remontées.
* = sauf pendant l'octopussy
† = sauf pendant le ptérodactylographe

Grand Cachalot *(jours pairs de la 2e quinzaine d'août et 1a quinzaine d'oct.*)* :

1- On vous accuse de tout prendre à la légère ? Engagez vos futures conversations un boulet à la main.
2- Vous et les chats, d'une manière ou d'une autre, il faut que ça s'arrête.

Poupée de Triste Cire *(1es quinzaines de nov. & fév.*)* :

1- Évitez de vous raser le visage ou les jambes durant les deux prochaines lunes.
2- Revitalisation urgente : assommez un pangolin.

Ptérodactylographe *(jours impairs de la 2e quinzaine de déc., plus 6 janv., 22 mars, 9 & 12 juin & 19 juil.*)* :

1- Gare à la maison du Boulier Claudicant ! Rien de personnel, tout le monde ne peut aimer les ptérodactylographes.
2- Et là, ça fait « Tibidi pap pap didaaa, waa waaaa ».

Sympsychographie :

Avant de vous endormir, visualisez un goût doux-amer. Si vous parvenez à l'équilibre en arrière-bouche, vos songes deviendront ouatés et, oui, aussi, audacieux. Attention, il est possible qu'au matin, l'on vous accuse d'embrasser à la harissa.

UNE AVENTURE DIABOLIQUE

par Miss Longueville

L'observatoire de Meudon était calme...

Quand soudain...

Mais que se passait-il?

L'assistant se précipita alors avec célérité.

Un rire démoniaque se fit entendre.

* Rire démoniaque pleine puissance on*

Et ce n'était pas peu dire.

Il commença, l'air très sérieux.

Après tout, Zaratoustra, c'est surfait.

Sa voix était toute penaude...

L'assistant s'éloigna vers la cuisine.

Il était absorbé dans ses pensées...

Ainsi parlait l'Assistant.

FIN

Le Petit Vaporiste a besoin de vous!

Vous avez envie d'écrire sur un sujet particulier, de rédiger des chroniques, de réaliser des illustrations ou de travailler sur le graphisme du Petit Vaporiste?

Nous sommes toujours à la recherche de nouveaux contributeurs pour continuer à faire vivre ce Petit Vaporiste.

N'hésitez plus et signalez vous dans la partie du forum prévue à cet effet!