

LE PETIT VAPORISTE



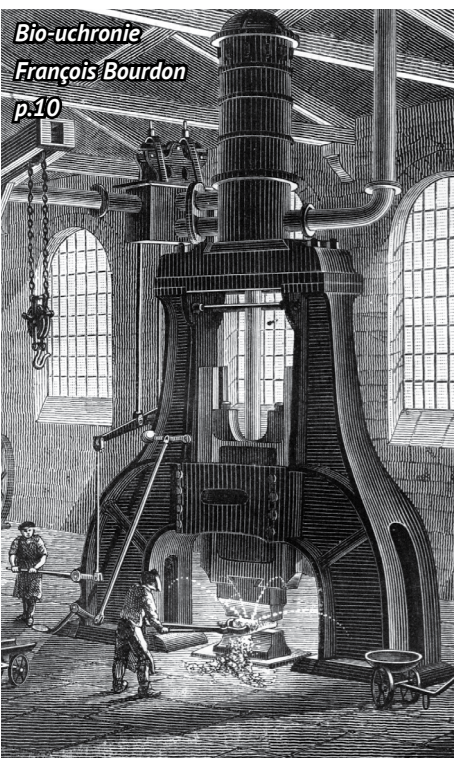
5 SCIENCES ET
STEAMPUNK



Tutoriel d'Ethis :
le manomètre
p.16



Une asso DIY
p.40



Bio-uchronie
François Bourdon
p.10



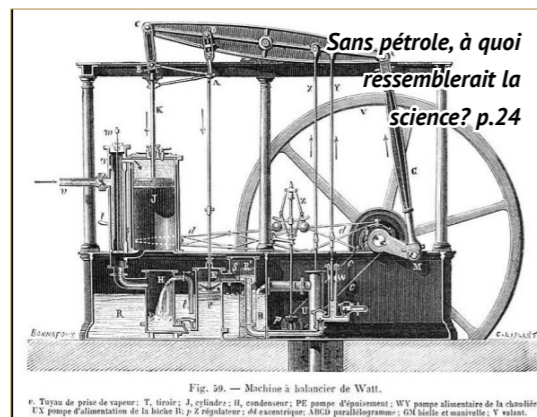
Jeux vidéos et
technique
p.12



Le guide steampunk
p.16



Geekopolis :
Retour sur
l'événement le plus
geek de l'année p.36



Sans pétrole, à quoi
ressemblerait la
science? p.24

INTERVIEWS

04 Etienne Barillier & Arthur Morgan

par Lady Chapillon

DOSSIER : SCIENCES ET TECHNIQUES

10 Bio uchronique : François Bourdon

par Mlle Renard

12 La technique dans les jeux vidéos

par Hauteclaire S.

16 Tutoriel : manomètre

par Ethis

24 Trucage et cinéma

par Colombe de Belgarde

25 Et si le pétrole n'avait pas été découvert?

par Stancinette et Penangol

31 Les fantômes de la vapeur

par Emile Clapeyron

32 Pour aller plus loin...

par Bertrand Campeis

COMPTES RENDUS

36 Geekopolis 2013

par Khin, Lady Chapillon et Antoine Jolivet

39 Coeur de rouille

par Alinéa

ET TOUJOURS...

40 Une association : le monde des barons perchés

par Valer Daviepe

42 L'horoscope d'Héliacyn Guenipe

43 La BD de Miss Longueville

UN MOT DE LA REDACTION...

Que serait le steampunk sans les sciences ?

Des tréfonds du Nautilus au dernier cri du jeu vidéo, nous avons mis les mains dans le cambouis pour vous présenter ce dossier très technique.

Découvrez l'inventeur du marteau-pilon, cet objet qui a changé la face de la métallurgie, et les trucages des premiers chefs-d'œuvres du cinéma. Apprenez à faire un manomètre, cet incontournable de tout décor qui se respecte. Laissez-vous porter par les fantômes de la vapeur et demandez-vous ce qui serait, si le pétrole n'avait pas été découvert...

Le steampunk est un hommage permanent aux bijoux technologiques, à la démesure industrielle et aux créateurs de génie. Merci à chacun des contributeurs, qu'ils soient rédacteurs, photographes, correcteurs, graphistes, dessinateurs [...] pour avoir contribué à la naissance de ce numéro. N'oubliez pas que le Petit Vaporiste a besoin de vous, francophones du monde entier, et contactez-nous sur le forum ou la page facebook si vous voulez vous impliquer dans ce projet (et d'autant plus si vous avez des compétences pour monter des webzines sur InDesign...).

L'uchronie 2014 commence sur les chapeaux de roue. Elle fourmille de projets (allez donc voir le crowdfunding pour geekopolis 2, en attendant celui qui va être mis en place pour les derniers projets de steampunk.fr). Nous espérons qu'elle sera chargée de joie et de vapeur pour chacun d'entre vous.

Lady Chapillon et Mycroft de Melk

Rédac' chef

Lady Chapillon,
chapillon@steampunk.fr

Rédacteur associé

Mycroft de Melk

Contributeurs

Antoine Jolivet, Bertrand Campeis, Colombe de Belgarde, Emile Clapeyron, Ethis, Hauteclaire S., Héliacyn Guenipe, Khin, Lady Chapillon, Mlle Renard, Penangol, Stancinette, Valer Daviepe

Correcteurs

Alinéa, Antoine Jolivet, Dame Bess, Egon Mérode, Mlle Renarde, Les murmures

Photographes

Arthur morgan, Bernard Rousseau, Ethis, Nicolas Meunier

Couverture

Olivier Supiot (Un amour de marmelade)

Images

Taleyc (robots)
Miss longueville
latetedanslesrouages.blogspot.fr

Graphiste

Arno Polet, LE Belge (lahorde.be)
Absinthe Pandemos
Alinea
Lady Chapillon

Étienne Barillier & Arthur Morgan

présentent

LE GUIDE

STEAMPUNK

SCOTT LA LIGUE DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES STABLEFORD
WESTERFELD XAVIER BONESHAKER BRIAN MAUMEJEAN LES ENCHANTEMENTS D'AMBREMER
GAIL LES MYSTÈRES DE L'OUEST LA MACHINE À DIFFÉRENCES MICHEL
CARRIGER CHRISTOPHER PRIEST SANS HONTE PAGEL
LE GUIDE MATHIEU GABORIT LA LIGUE DES HÉROS VAISSSEAUX DU TEMPS LA MACHINE À EXPLORER L'ESPACE
STEAMPUNK LES REVENANTS DE WHITECHAPEL LA LIGUE DES HÉROS VAISSSEAUX DU TEMPS LA MACHINE À EXPLORER L'ESPACE
ANN MACHINES INFERNALES VICTOIRE! GEORGE SE MANNLENA CHAMBERS CHERIE PRIEST DES PARA DOXES
VANDERMEER JAMES BLAYLOCK FELIX PALMA H.G. WILSON GIBSON LA CARTE DU TEMPS
BRUCE BLAYLOCK PALMA H.G. WILSON GIBSON CAPITAINE SKY ET LE MONDE DE DEMAIN
STERLING JOHAN WELLS CLE MEN TINE BOHE MOTH LEVIA THAN K.W. JETER
HAUTEVILLEHOUSE HELIOT LOUPS-GARDIENS DE LONDRES LA CITE DES ENFANTS PERDUS
BOHÈME L'INSTINCT DE L'ÉQUARISSEUR
TARDE 20 000 LIEUES GREG SOUS LES MERS
BROADMORE DAY THOMAS DAY LE TEMPS FUGITIF LE RÉGULATEUR
STEPHEN FABRICE BAXTER
COLIN LE RÉSEAU BOMBYCE PAUL DI FILIPPO LE PRESTIGE PIERRE PEVELLA LUNE SEULE LE SAIT
TIM POWERS BRISCO COUNTY CITY HALL SANS FORME RAPHAEL ALBERT STEAMPUNK
JULES VERNE CONFESIONS D'UN AUTOMATE MANGEUR D'OPIMUM
LA TRILOGIE STEAMPUNK LES VOIES D'ANUBIS LE DÉMON DES GLACES

ETIENNE BARILLIER & ARTHUR MORGAN: PAS DE PANIQUE !

Entretien, par Lady Chapillon

Bonjour à vous deux. On ne vous présente plus, mais tout de même.

Étienne, tu es l'auteur de plusieurs ouvrages, sur *Fantomas*, *Philip K. Dick* mais surtout, pour ce qui nous concerne aujourd'hui, sur le *Steampunk*. Tu as notamment signé "*Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*".

Morgan, tu es le cofondateur du site "*French Steampunk*", tu écris aussi régulièrement pour le blog "*behind victoriana*". Vous avez également tous les deux participé à "*Rétro-Futur ! Demain s'est déjà produit*". Vous venez de sortir un nouvel ouvrage, le "*Guide steampunk*", aux éditions ActuSf. En quoi est-il différent de vos précédents ouvrages ?

EB : "*Steampunk !*" était un essai encyclopédique, retraçant l'histoire d'un genre alors en pleine émergence. Il a été le premier livre au monde racontant cette histoire. Le "*Guide Steampunk*" est, comme son titre l'indique, comme son format le montre et son prix le précise, un guide de lecture, agrémenté d'une multitude de bonus : entretiens, points historiques, sitographie, etc. Il a été pensé pour le débutant et développé pour le vaperiste un peu plus sérieux ! En fait, les deux livres se complètent.

AM : Le "*Guide Steampunk*" n'a pas du tout la même approche que l'ESSAI d'Étienne. Il est moins analytique, nous n'avons pas développé d'appareil critique aussi poussé que pour "*Steampunk !*". Il est conçu comme une sorte de « vademecum » pour qui veut découvrir ou explorer le mouvement. Le cœur de l'ouvrage étant les fiches de lecture faciles d'utilisation.

Est-ce que vous pouvez nous parler de la genèse de ce livre : pourquoi avoir décidé de faire un petit guide, comment avez-vous travaillé, combien de temps avez-vous mis pour réunir la documentation ?

EB : Le travail à deux a été assez rapide et précis. Nous avons utilisé des outils en ligne afin de réellement travailler à quatre mains. La documentation n'a pas été longue à rechercher ! De mon côté, tout était déjà à portée de main, dans ma bibliothèque. Nous avons délimité les personnes que nous souhaitions voir apparaître, chacune apportant un regard différent sur le *Steampunk*. Nous avons eu très peu de refus.

AM : Nous avons déjà travaillé ensemble pour *french-steampunk*.



L'idée était que pour réaliser un guide, il ne fallait pas faire exclusivement une succession d'articles.

fr et nous voulions continuer ce travail sous forme de guide. Étienne et moi étions en possession de toute la documentation pour sourcer notre guide. Nous nous sommes rencontrés plusieurs fois pour mettre au point le plan et délimiter les contours de notre guide. Nous avons ensuite travaillé à distance avec des outils partagés en ligne. Au final, nous avons juste eu besoin d'une connexion web, et d'un bon forfait téléphonique.

Vous avez fait plusieurs entretiens avec des acteurs du mouvement steampunk, d'un peu partout dans le monde. Vous avez notamment discuté avec les fondateurs du mouvement, ou avec des personnes actives aujourd'hui dans cet univers. Pouvez-vous nous en dire plus ?

EB : L'idée était que pour réaliser un guide, il ne fallait pas faire exclusivement une succession d'articles. Donner la parole à certains auteurs

majeurs était une solution élégante et efficace pour justement parvenir à un ensemble qui reflète la polyphonie actuelle du Steampunk. En lisant les entretiens, les différentes visions du Steampunk se répondent, se confrontent aussi.

AM : Nous voulions donner la parole aux acteurs du Steampunk, à ceux qui « font » le mouvement afin de comparer les visions. Nous avons pu les contacter principalement grâce aux réseaux sociaux, et à nos propres réseaux personnels. La grande majorité des gens que nous avons contactés ont répondu très rapidement et de façon enthousiaste. Ils ont été très disponibles pour répondre à nos questions et nous donner les précisions dont nous avions besoin. Nous sommes d'ailleurs particulièrement fiers d'avoir pu avoir les témoignages de Jeter, Powers et Blaylock !

Qu'est-ce que cela vous a apporté, de différent, par rapport à l'essai



"Steampunk!" que tu avais fait en 2010 Étienne ?

EB : L'essai était un travail dans les profondeurs. En 2010, rien ou presque rien n'existait autour du Steampunk. Le succès du livre, aujourd'hui épuisé, a d'ailleurs été une excellente surprise. Une deuxième édition, revue et augmentée, est en préparation pour très bientôt. Ce sera un très beau livre, un bel objet... tout en couleur ! Le travail sur le guide m'a permis de mettre à jour mes notes, de voir l'évolution du Steampunk, la découverte de nouveaux auteurs, de nouvelles tendances.

Etienne, j'ai lu que tu définissais le Steampunk comme postmoderne. Est-ce que vous pouvez nous en dire plus ?

EB : Cela va être compliqué en quelques mots... Le postmodernisme a été défini par Lyotard, Derrida ou encore Baudrillard. Et c'est encore une forme qui pose problème par bien des aspects. En tant que forme littéraire, le postmodernisme a connu son acmé dans les années 1960-1970, avant de resurgir à de multiples reprises. Ses caractéristiques sont souvent l'ironie, le pastiche, le mélange des genres, l'intertextualité. N'hésitez pas à lire "Abattoir 5" de Kurt Vonnegut ou encore à vous immerger dans les romans de Thomas Pynchon ! Le Steampunk est postmoderne dans la mesure où il joue avec les codes de la fiction, qu'il mêle personnes historiques et personnages de fiction, roman et romanesque. Le Steampunk ne se limite pas à un genre mais opère une fusion de plusieurs genres. En cela il est une esthétique particulièrement mobile.

Ce numéro du Petit Vaporiste est



consacré aux sciences. A votre avis, quel est leur statut dans ce mouvement ?

EB : La science est ce que l'auteur en fait. Le Steampunk n'est généralement pas une fiction de la science - à l'exception notamment de "La Machine à différence" de Sterling et Gibson. Je ne crois pas que l'on puisse parler de statut spécifique de la science. On peut retrouver toutes les variations du savant dans le Steampunk, du savant fou au savant génial, de Frankenstein à Tesla. La science apparaît dans le Steampunk tout comme la magie. Cela dépend si le Steampunk tendra vers la science-fiction ou vers la fantasy. Elle est bien souvent un moyen de définir l'uchronie par une série de découvertes qui définissent le monde de la fiction, et qui expliquent la dévi-

ation par rapport à notre histoire.

AM : la science est une part importante du Steampunk. C'est l'écho du positivisme scientifique du XIXe siècle. A l'époque, la science était vue comme le sauveur de l'Humanité, le moyen pour l'Homme de sortir de sa condition. Malheureusement, ces espoirs seront enterrés dans les tranchées. Comme le dit Étienne, la figure du savant joue un rôle important dans la littérature steampunk, tout comme la machine, extension physique de la science.

Pensez-vous que le Steampunk pousse à des questionnements scientifiques ?

EB : Oui, bien sûr. Parfois un peu naïvement, parfois avec un peu plus de profondeur et de sub-

tilité. Mais ce n'est pas une exclusivité steampunk. Là encore, le Steampunk récupère l'héritage de décennies de textes de science-fiction.

AM : le Steampunk pousse à toutes sortes de questionnements (scientifique, politique, environnemental). C'est à mon avis l'une des grandes forces du mouvement. Je ne suis pas sûr que le questionnement scientifique soit le plus présent aujourd'hui. Dans notre partie du monde ou dans d'autres.

Vous avez récemment participé à une table ronde sur les robots dans le Steampunk. Pensez-vous qu'ils en sont un élément incontournable ?

EB : Le robot, mécanique gigantesque, est un des éléments traditionnels de l'esthétique steampunk,

parce qu'il est une icône science-fictionnelle. Il reprend et développe l'ancienne figure de l'automate, faisant ainsi le lien entre toutes les itérations du motif. Je ne crois pas qu'il y ait véritablement d'élément incontournable en Steampunk, ou alors en les réduisant à leur seule valeur de signal, afin d'indiquer au lecteur que c'est du Steampunk !

AM : Il n'y a pas beaucoup de références aux robots dans le Steampunk en littérature. Cependant, la figure de l'automate est très présente dans le mouvement. C'est une sorte de projection de l'homme. Cela fait écho à tout un questionnement actuel autour du transhumanisme et de l'Homme amélioré.

Jules Verne n'est pas un auteur steampunk, et pourtant, le Nautilus est régulièrement présent dans les ouvrages, les films, et au sens large dans cet imaginaire collectif... Pourquoi à votre avis ?

EB : Jules Verne écrivait des Voyages extraordinaires. Il ne peut être un auteur steampunk parce qu'il parlait de son temps, aux lecteurs de son temps. Le Steampunk est au contraire un mouvement qui se retourne vers le passé, le détourne et l'imagine. Il peut par conséquent s'emparer de l'imaginaire vernien, de nos souvenirs de lecture, ou, dans le pire des cas, de celui des adaptations cinématographiques ! Jules Verne appartient à notre culture nationale. Tout le monde le connaît, même sans l'avoir jamais lu. Il est tout de même le deuxième auteur le plus traduit au monde. Il est certain que le succès du film de Disney a beaucoup fait pour le succès du Nautilus... sauf que celui du film ne ressemble pas vraiment à celui du roman !

AM : Jules Verne est considéré à tort comme un auteur pour enfant. Mais c'est aussi sa force. Tout le monde a lu du Verne dans sa jeunesse. Il est dans l'ADN de la littérature et de la culture française. Il a exploré les possibilités scientifiques de son temps, le faisant parfois passer pour un visionnaire. Le Steampunk propose de nouvelles aventures aux personnages/artéfacts verniens ou de leur donner vie grâce aux technologies modernes. Il ne faut pas non plus oublier l'énorme impact visuel qu'a eu le Nautilus de Disney !

Quelle est votre définition du Steampunk ?

EB : Une esthétique référentielle rétrofuturiste ?

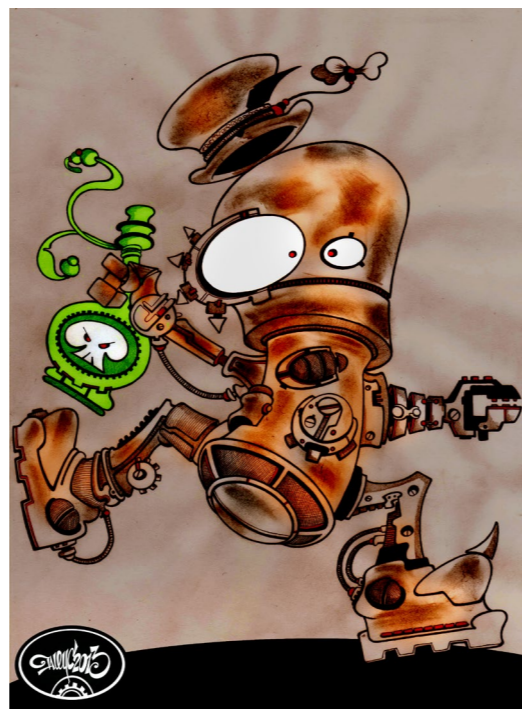
AM : Un mouvement culturel et artistique basé sur l'esthétique de Verne et Wells.

Un mot pour la communauté steampunk francophone ?

EB : Ne perdez jamais de vue que le Steampunk sera mort au moment où il cessera d'être perpétuellement en mouvement. Soyez curieux, ne restez pas dans votre bulle ni dans votre zone de confort. Lisez, écoutez et regardez !

AM : Soyez créatifs et explorez toutes les pistes possibles !

Etienne et Arthur collectionnent les photos de vaporistes en costumes avec leur guide, alors à vous de jouer !



Pendant ce temps, sur le forum...

Pont du zppelin

(discuter et débattre autour du steampunk)

Punk et steampunk

Steampunk et genre

Le Cabinet de Curiosité

(les choses à voir)

World of smog projet transmédia à l'esthétisme très réussi à suivre absolument!

Atelier

(création au fer à souder et à la vapeur)

Désolé, demain j'arrête... par la quadrature

Le bureau Steam du Docteur par Dr Von

Helsing

Tableau des voyages temporels par Ethis

Le Ro-lo-bot par Futuravapeur

Maitre tailleur

(Belles tenues et beaux ouvrages)

La voyageuse par Miss-Melian

La laborantine par Nylh

Salon de Mai

(créations graphiques, visuelles, mobiles...)

Sculptures par Baya

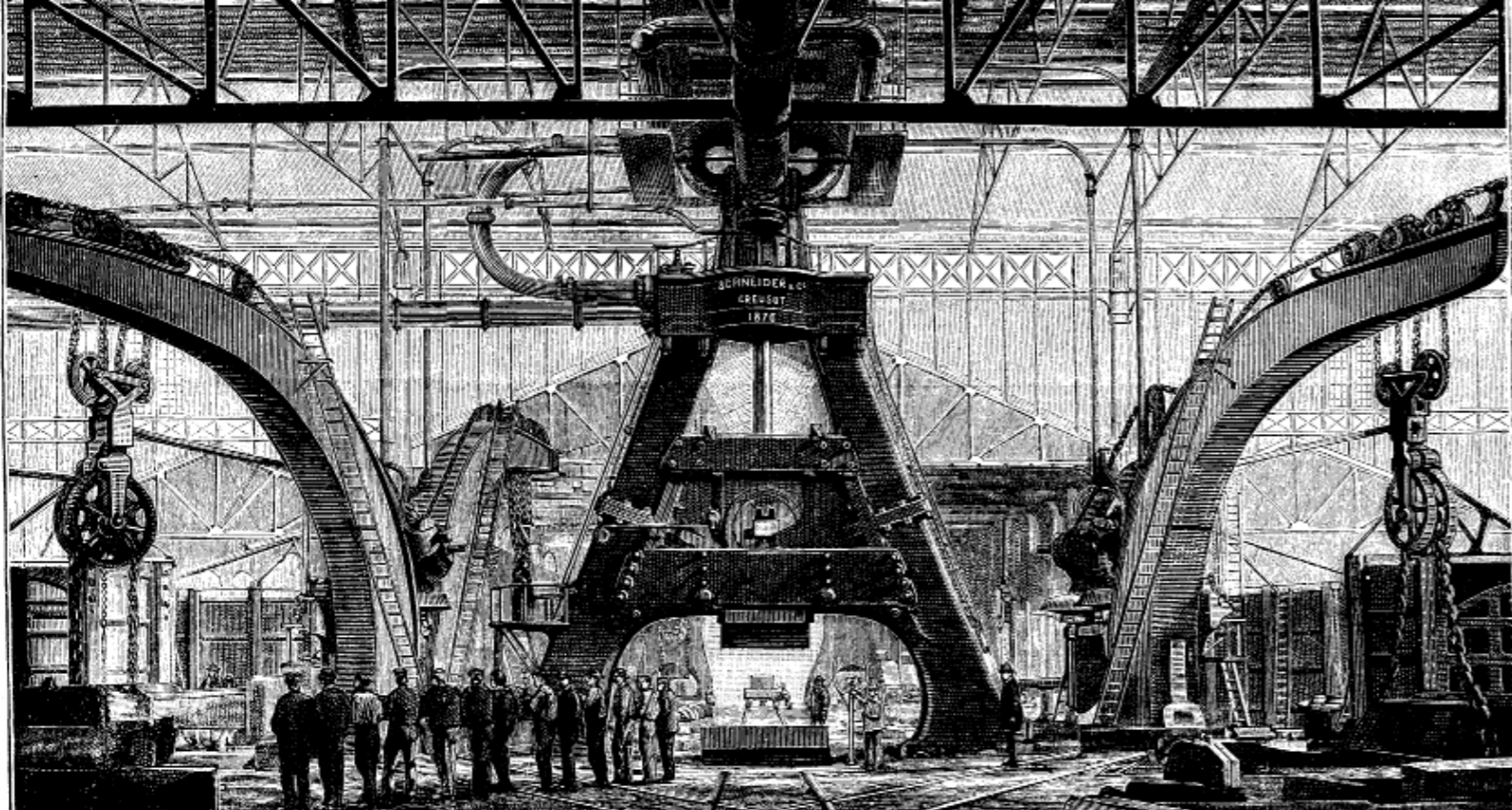
Roman-Kromogram par Antoine Jolivet

La Fée Mécanique

(roleplay, pour jouer, contactez -nous)

L'aventure actuelle de l'équipage de notre zppelin

LES SCIENCES ET TECHNIQUES DANS LE STEAMPUNK



BIO UCHRONIQUE: FRANCOIS BOURDON

Histoire et uchronie par Mlle Renard 

Lorsque François Prudent Bourdon naît, les machines à vapeur commencent à se répandre dans le monde. Son père, marchand, espère en faire un habile négociant, mais le petit François aime les mathématiques, et soutient mordicus à son père que la multiplication de deux chiffres négatifs donnent un résultat positif. Impensable en commerce. Aussi, afin de ne pas couler l'affaire, on le laisse étudier à loisir, et surtout ne pas s'approcher des livres de comptes.

François développe très vite des talents d'inventeur. Il découvre la métallurgie industrielle, et son esprit s'échauffe devant

tout ce que promet ce nouveau monde. Et il n'est pas le seul.

La France jalouse depuis longtemps les progrès techniques accomplis par l'Angleterre, qui n'a pas eu à libérer les peuples d'Europe, créer les Droits de l'Homme et décapiter son roi. Et cela laisse tout loisir pour développer de nouvelles machines. Il est temps de riposter. Et quoi de mieux que l'envoi d'ingénieurs en « voyage d'études » pour d'étudier les progrès de l'amicale Albion ? François Bourdon est de la partie. Il en ramène quantité de notes, et quantité d'idées.

A son retour, il est immédiatement recruté par les frères Schneider,

engagés dans une modeste entreprise : conquérir le monde, et y planter le drapeau tricolore. Leur base secrète est située au Creusot, modeste bourg couvert de choux et de clapiers à lapins. En quelques années elle devient une Ville Usine, où les habitants travaillent à la gloire de Schneiderville. Ainsi Jean qui chaque jour se lève à quatre heures du matin pour rallier l'usine. Il travaille sur un nouveau projet qui a valu à ses deux frères de perdre une main chacun dans les laminoirs, mais l'enjeu est de taille ! Car bientôt des forges et du génie de M. Bourdon surgit le marteau-pilon ! Ce gigantesque outil permet de forger d'immense pièces d'acier, de construire toujours plus vite des

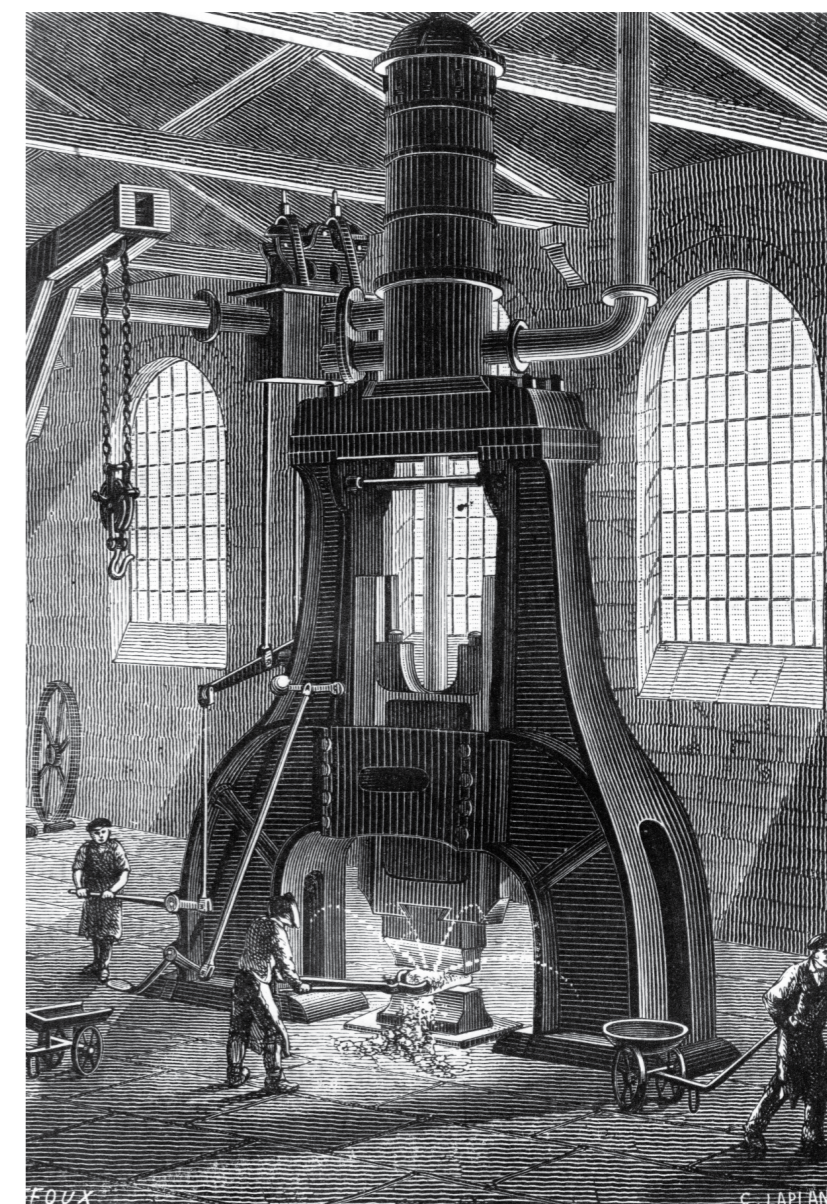
machines toujours plus grandes ! Jean aime à manipuler ce gros engin, et il se dit que cela doit être bien pratique pour planter les choux.

Très vite la nouvelle se répand, et les nations tentent de percer le secret du Creusot. Pour défendre ses travaux, François innove une fois de plus, et conçoit des robots à vapeur chargés de protéger Le Creusot ainsi que les intérêts de la France, contre le perfide James Nasmyth qui œuvre pour la gloire de l'Empire britannique. Du Tonkin à Fachoda, sur terre, sur mer ou sous terre, la lutte sera sans pitié ! Et Jean le mécano veillera sur Henri Schneider, pilote émérite de la Compagnie.

François Bourdon (1797-1865) est un inventeur français. Il est connu pour avoir inventé le marteau-pilon ou encore les premiers bateaux à vapeurs français. Lorsque les frères Schneider rachètent les usines du Creusot en 1838, il est nommé directeur des ateliers. Sa plus belle invention, le marteau-pilon est aussi puissant que précis : il peut fermer une montre à gousset sans en briser le mécanisme. En 1852 il quitte Le Creusot pour Marseille, où il contribue à inventer des outils qui permettront le percement du Canal de Suez.

Ses inventions ont assuré une importante avance technologique à Schneider & Cie, qui fut pendant 150 ans l'incarnation du génie industriel français.

en haut : François Prudent Bourdon, inventeur français
en bas : Le marteau-pilon, machine à outil de forge, construite par Bourdon.



LA TECHNIQUE DANS LES JEUX VIDEOS

COMMENT LES TECHNIQUES AVANCÉES ACTUELLES SE TOURNENT VERS LE PASSÉ POUR LE REMETTRE AU GOÛT DU JOUR ?

Steampunk : sépia, machine à vapeur, zeppelin et... pixels? Cherchez l'intrus. A moins qu'il n'y ait pas? Difficile à dire. En dehors de quelques exceptions inspirées, on peut globalement remarquer qu'en matière de jeux vidéo, les champs de création des développeurs

Présentation, par Hauteclaire S.

stationnent près de rivages connus. Space opera, (medieval) fantasy, univers clairement contemporains en proie aux guerres, au terrorisme et à la menace zombie, ou espace-temps uniques où des plombiers bondissent sur des champignons, sont autant de continents connus par les joueurs. Dans ces mondes vidéoludiques, la figure de l'ingénieur à goggles et de sa charmante assistante en tournure sont assez minoritaires parmi les tribus d'Elfes aux tenues improbables, ou les avatars du Commandant Shepard égarés dans une suburbia de Coruscant. Force est de constater cependant que les univers rétro et leurs machines fumantes et cliquetantes inspirent de plus en plus les créateurs



La série des Bioshock est devenue l'une des figures de proue du rétrofuturisme en matière de jeux vidéo, en particulier avec Bioshock Infinite.



qui aime à imprégner leurs œuvres d'un parfum de sépia. Le développement de jeux ouvertement ou ponctuellement steampunk s'est fait parallèlement au regain d'intérêt pour l'Histoire, comme nous l'a prouvé la série des Assassin's Creed ces dernières années. Et paradoxalement, c'est au moment où la puissance technologique des supports s'affine le plus que se manifeste l'intérêt pour le passé et les mondes rétrofuturistes.

Les avancées technologiques qui se sont faites récemment en matière de jeux vidéo permettent aujourd'hui de modéliser des maps ouvertes et détaillées où le joueur peut évoluer comme s'il y était. Avec l'imminente sortie de la nouvelle génération de consoles, les créateurs ont déjà fait montre du potentiel graphique de leurs machines, qui embarqueront des processeurs multicœurs capables d'exécuter simultanément des actions nombreuses. A terme, cette nouvelle génération pourra retranscrire une image proche de la réalité filmique, et sera en mesure de prendre en charge des éléments plus importants et lourds que ne pouvait pas gérer - ou avec difficulté - la génération précédente. Dans la promesse de

ces immenses mondes ouverts aux textures fines, regorgeant de détails et de vie interactive, il s'agira bel et bien de pénétrer dans une réalité alternative s'appuyant sur divers procédés d'immersion allant de la 3D à l'utilisation de lunettes à réalité augmentée. Si une première école de concepteurs souhaite diffuser des supports multimédias basés sur la connexion des joueurs au niveau mondial et le partage autour du jeu, une autre manifeste le désir de revenir avant tout au jeu lui-même, de renouveler les expériences là où on avait accusé le média de se laisser aller à la fadeur. Même si ce lien n'est pas avéré, ce retour aux sources n'est pas sans correspondre à sa manière au goût pour le rétro qui marque de plus en plus les médias - aussi bien pour les jeux que la littérature, l'art pictural, et dans une moindre mesure le cinéma.

Ce récent regain d'intérêt pour l'Histoire pourrait bien servir de tremplin à l'émergence de ce type d'uchronie. Jusqu'ici, les jeux historiques - d'ascendance dix-neuviémiste, en ce qui nous concerne - sont pour beaucoup restés cantonnés à certains genres bien spécifiques, en particulier la gestion stratégique et le aventure/point'n'click. En dépit de leur succès auprès de certains joueurs, les titres tels que les différents Sherlock

Holmes, n'ont pas réussi à diffuser un goût pour le XIXe siècle assaisonné de Steam. Encore peu de jeux de ce type se sont imposés sur le marché au point d'atteindre le rang de blockbusters. Le Assassin's Creed III récemment paru aurait en revanche pu constituer une référence intéressante en matière de Steampunk s'il avait été situé à l'époque victorienne, comme les développeurs l'avaient envisagé. Néanmoins, les différents scénarii de cette licence présentent l'avantage d'avoir ouvert plus honnêtement le jeu vidéo sur l'Histoire, territoire riche et encore globalement peu exploité par l'industrie vidéoludique.

Si ses manifestations, bien que se multipliant, sont encore timides, le Steampunk n'a pas pour autant été absent de la sphère vidéoludique depuis sa création: les archéologues brandiraient The Eidolon sorti en



En 1986 il en fallait peu pour être steampunk. Même pas besoin de goggles! (The Eidolon)



1985, qui semble être un des premiers jeux où l'esthétique steampunk commence à transparaître entre les pixels, suivi de manière plus explicite par Empire of Steel et Final Fantasy VI, sortis respectivement en 1992 et 1994. Plus récemment, la palette de jeux steampunk s'est diversifiée en offrant des titres comme Arcanum, où Steampunk et Fantasy se mêlent; Project Nomads, qui arrive juste après en 2002, propose un univers constitué d'îlots mécaniques à la dérive. La longue série des Fallout, et plus récemment les titres comme Damnation et Rage font apparaître des notes steam mâtinées de post-apo. D'autres jeux choisissent de jouer la carte de l'Histoire en se dotant d'une atmosphère plus proprement victorienne, tel que le bien-nommé jeu de stratégie Victoria, ou Total War Shogun 2, mais également et surtout les nombreux Sherlock Holmes, et Syberia, un jeu d'aventure nous projetant dans des enquêtes à l'aube du XXe siècle. Du côté japonais, on peut citer les relativement méconnus Shadow Hearts, mêlant fantasy sombre et Europe de la Première Guerre Mondiale. Enfin, même si les références steam y sont légèrement éthérées, la série des Professeur Layton aura néanmoins réussi à imprimer sa patte sépia sur le monde du jeu; en revanche son jumeau maléfique le Docteur Lautrec, plus ouvertement XIXe, a subi un échec retentissant, non pas tant en raison de son atmosphère

que d'une jouabilité malmenée.

Ce n'est cependant que très récemment que le Steampunk s'est réellement affirmé en tant que tel dans les jeux vidéo, avec la licence Bioshock comme référence. Même si chronologiquement on peut reprocher aux deux premiers titres de la série de s'ancrer dans les années 50, et donc de ne pas proprement correspondre au bornage steampunk, il n'en demeure pas moins que les choix graphiques qui ont été faits intègrent des éléments très steam, à commencer par le chara design des fameux Big Daddies. Mais c'est avec Bioshock Infinite que le Steampunk a réellement trouvé sa consécration, avec une aire de jeu propulsée dans le ciel, sur des parcelles de ville soutenues par moultes hélices et zeppelins; en plus de quoi, le scénario de ce troisième opus se déroule sur le fond d'une Amérique des années 1910, abordant des événements historiques tels que la Révolte des Boxers, ou la guerre contre les Indiens. L'atmosphère steampunk est donc ici pleinement revendiquée, et la célèbre licence a su mettre en valeur une esthétique qui avait jusqu'ici été assez peu exploitée, en l'intégrant à un scénario complexe. Il en va de même pour Dishonored, autre licence phare qui a contribué à vraiment populariser le Steampunk parmi la communauté de joueurs, avec son monde mêlant inspiration victorienne et dieselpunk.

Ces deux titres ont réussi là où, à l'heure où nous écrivons ces lignes, le très prometteur Edge of Twilight se fait encore attendre. Cette perle de l'esthétique steam, sur les rails depuis 2009 et maintes fois annulée, aurait finalement dû laisser voir bien plus haut que sa cheville cuivrée au printemps 2013; mais toujours pas de nouvelles, alors qu'en termes d'esthétique le jeu annonçait un univers purement dans la veine rétrofuturiste et uchronique.

On voit ainsi progressivement se diffuser un goût pour le Steam qui reste malgré tout plus sensible sur PC que sur consoles. A l'heure actuelle, et si cela est en train de changer, le rétrofuturisme a trouvé un terrain plus fertile sur PC, aussi bien en petit jeu gratuit en ligne où les titres pullulent (tel que le très bon Remnants of Skystone, ou le très court mais charmant Little Wheel) que chez des distributeurs dont le nom est parfois tout à fait approprié pour héberger des jeux... Steam(punk). Le genre non négligeable favorable à cette émergence se situe en particulier du côté des MMORPG - Meuporg pour les intimes: City of Steam, Neo Steam, Allods, Divine Soul sont autant de titres prenant place dans des univers steam ou d'influence vaporiste prononcée. Récemment, même des jeux très axés Fantasy tel que Guild Wars se sont mis à l'énergie à vapeur. Ces jeux massivement multijoueurs,



souvent disponibles en free-to-play, peuvent être vus comme une option avantageuse et moins risquée pour familiariser le public avec un univers steampunk qui hésite encore à se lancer pleinement sur le marché.

Il semblerait cependant que l'arrivée de la 8e génération de consoles soit sur le point de changer la donne. L'E3 2013 avait en effet laissé apercevoir des jeux tels que l'impressionnant The Order - 1886 comme l'un des fers de lance du line-up de ces nouvelles plateformes. Cette présentation laisse à penser qu'au milieu du post-apocalyptique Tom Clancy's: The Division, et autre

ensorcelant Witcher 3, le genre steampunk a réussi à s'imposer parmi les moments forts de ce salon.

Que déduire de tout ceci? La communauté de joueurs est-elle prête à s'investir dans une uchronie à vapeur? A une époque où le jeu vidéo se cherche en matière d'innovation, où un titre peut parfois coûter des millions à développer, l'option steampunk semble-t-elle rentable? La tentation du Steam - mais aussi de l'Histoire - est sensible chez les développeurs qui garnissent de notes cuivrées de plus en plus de leurs œuvres; la question n'est cependant pas seulement



En haut . Verra-t-on un jour Edge of Twilight, une des perles du genre steampunk sur console prévu depuis 2008?

En bas .The Order - 1886: le Steam est pour la première fois à l'honneur lors de l'E3 2013

d'ancrer un jeu dans un monde couleur sépia, mais de l'exploiter de manière intéressante et fun, rendre cet univers immersif et interactif. Les technologies vidéoludiques bénéficient du potentiel pour donner corps à ce monde; mais les plus brillantes d'entre elles ne sauraient se substituer à l'inspiration et à l'ingéniosité qui lui confèrent une âme. On peut espérer qu'à terme, le jeu vidéo aura inventé, à sa manière, la machine à remonter et remodeler le temps rêvée par H. G. Wells.



"Le jeu flash: terrain d'expérimentation fertile pour le rétrofuturisme?"

Ici, Little Wheel"



TUTORIEL : MANOMETRE

CRÉEZ
L'UN DES ACCESSOIRES
STEAMPUNK LES PLUS RECHERCHÉS !

Tutoriel par Ethis



Dans un monde propulsé par la vapeur, les manomètres et cadrans à aiguilles font office d'indispensables tableaux de bord. On peut en trouver d'authentiques sur le net ou dans des brocantes mais les prix, tailles et modèles varient. Bien souvent pour une déco particulière, il vaut mieux les faire soi-même, et cela ne demande pas grand-chose comme matériel !

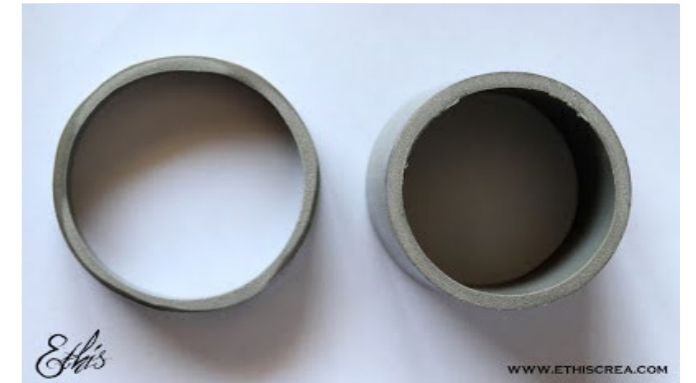


Vous aurez besoin de quelques éléments :

- tubes de PVC du diamètre souhaité
- bombe de peinture noire
- colle superglue, colle à papier et pistolet à colle
- scie à métaux
- peintures aux couleurs souhaitées (ici couleurs métalliques argent et bronze en acrylique)
- vernis brillant et mat
- plaque plexiglas, ou plastique transparent.
- décapeur thermique ou casserole d'eau bouillante
- outils (cutter, pinceaux, papier à poncer fin, Dremel...)
- Pour la seconde partie, une imprimante couleur et Photoshop (ou tout autre logiciel de retouche d'image)

Nous allons commencer par découper le tube de PVC à la longueur souhaitée.

En fonction du diamètre de votre tube, vous pouvez laisser plus ou moins de longueur (plus de 5 cm ce ne sera pas très réaliste). A ce moment là, essayez de savoir comment vous allez fixer le manomètre sur votre support. S'il sera collé, coupez-le juste à la bonne taille ; s'il sera encastré dans un trou, laissez le un peu plus long. J'ai coupé un tronçon de 3,5 cm.



Pour lui donner une touche un peu plus travaillée, j'ai coupé un second tronçon d'1cm qui servira de base.

N'ayant qu'une seule taille de tube sous la main, ce second tronçon est de même diamètre que l'autre. Voici une astuce pour pouvoir l'encastrer en lui faisant gagner une taille :

Avec un pistolet thermique, chauffer la "bague" jusqu'à ce que le PVC devienne mou et légèrement élastique. Puis avec des gants - car c'est très chaud ! - vous pourrez l'étirer un peu pour l'encastrer sur l'autre partie. Si vous n'avez pas de pistolet thermique, vous pouvez tremper la rondelle dans une casserole d'eau bouillante en surveillant jusqu'à ce que ce soit suffisamment mou.



Laissez la bague refroidir sur la plus grande section, elle durcira et restera à la bonne taille. Il ne vous reste qu'à mettre quelques points de colle pour solidariser le tout.

Passez le tout au papier de verre pour égaliser les petites déformations du plastique due à la chaleur. S'il y a des écarts ou défauts, vous pouvez passer un petit peu de mastic ou d'enduit de rebouchage avec une spatule. Poncez le tout avec du papier de verre fin pour enlever l'enduit. Le ponçage servira aussi à ce que la peinture adhère mieux à votre pièce.



ATTENTION : A ce moment-là, vous pouvez être tenté de tout arrêter pour faire de votre pièce un joli chapeau pour chat. Mais sachez que le chat étant un animal perfide, il ne vous remerciera jamais pour ce cadeau. Il vous snobera, ne le mettant jamais pour sortir, même pas une fois pour vous faire plaisir. Donc n'hésitez pas et continuez votre manomètre !

On s'attaque à présent à la peinture avec une première couche uniforme de noir passée à la bombe. Ça servira de sous couche et de base de couleur. Pendant que ça sèche, on s'occupe de la vitre du cadran.

On ne va pas faire ça en verre. Si vous avez une plaque de plexi assez fine sous la main c'est très bien. Vous pouvez trouver des petites plaques en boutique de bricolage pour quelques euros. Mais **le principe du steampunk est aussi de bricoler en recyclant des choses.** Faites le tour de vos emballages alimentaires, boîtes en plastique, couvercles... Dans votre cuisine vous avez pas mal de chance de trouver des parties de plastique transparent et rigide qui feront l'affaire.



Voici ce que j'utilise : lorsque vous achetez des bundles de CD ou DVD vierges, il y a toujours des CD transparents. Si le diamètre de votre manomètre n'est pas trop grand (pas plus de 4cm) c'est un très bon support!



Prenez votre futur manomètre et dessinez-en le contour intérieur sur du carton rigide et lisse.

Ce futur disque de carton vous servira de support pour le visuel du cadran. Ne le découpez pas trop "court" ou trop "juste" il vaut mieux qu'il soit trop large d'un quart de millimètre que trop étroit. Ça permettra de le faire tenir en force dans le corps du manomètre. Faites de même pour le disque de Plexi. Pour le CD transparent, ça se coupe au cutter en y allant doucement et on peaufine à la lime fine, au papier de verre ou au Dremel. Là encore coupez-le un quart de millimètre plus large que le trait, vous l'ajusterez mieux au moment de le placer définitivement.



La sous-couche noire étant à présent sèche, vous pouvez peindre votre manomètre comme vous le souhaitez, noir, doré, bronze, cuivre, argent, rose avec des clowns ...

Vous pouvez le customiser en mettant des rivets, des tubes qui en sortent, des boulons... C'est à vous de voir. Pour celui ci, j'ai fait simple : la bague en cuivre et le corps en métal argenté, et je l'ai rapidement sali et rouillé pour lui donner un aspect vieilli. Un coup de verni par-dessus et on attend que ça sèche.

Pour les conseils de peinture, vous pouvez vous référer au tuto du Nerf Maverick. Ou bien être patient et attendre un tuto de techniques et astuces de peinture qui arrivera peut-être plus tard.



Nous allons maintenant créer notre image de fond.

Cela se passe sur un ordinateur, ce tuto est réalisé sur Photoshop mais la manip reste la même pour d'autres logiciels. Vous pouvez dès à présent faire un tour sur google image ou fouiller vos archives photos pour trouver des visuels de cadrans.

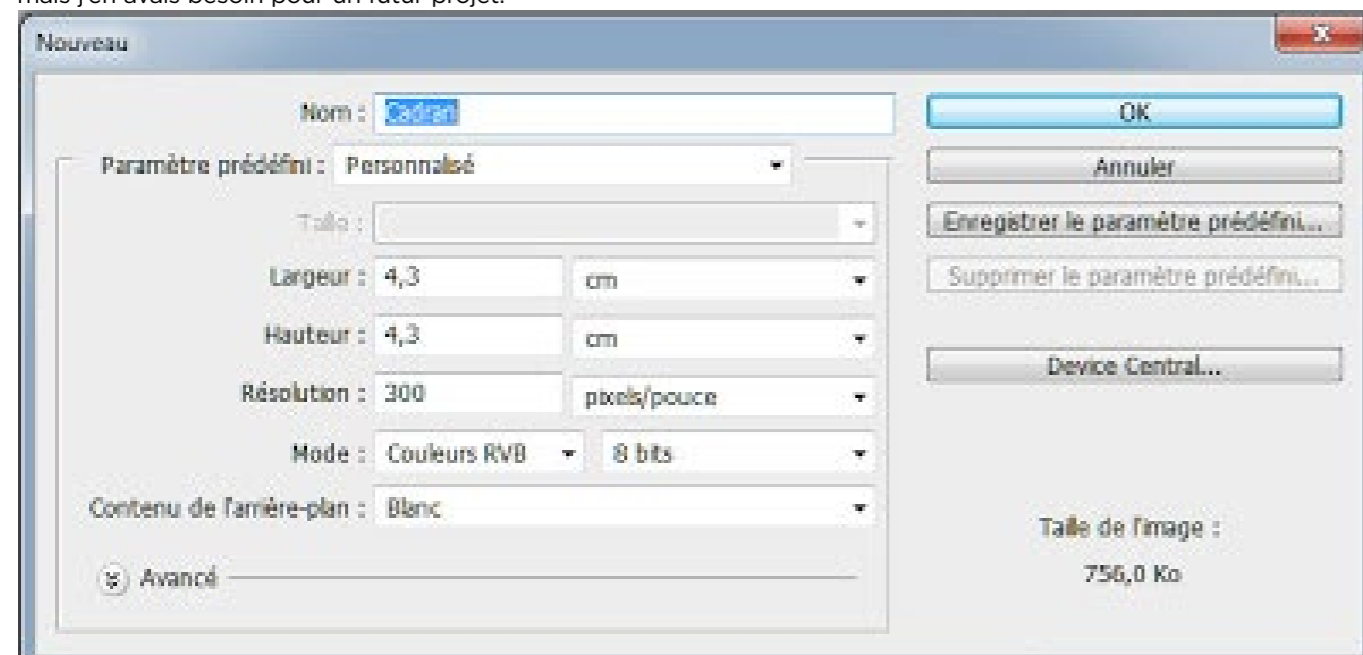
Dans Photoshop, faites Fichier -> nouveau. Vous arrivez sur cette fenêtre qui vous demande les paramètres de votre projet. Mettez la valeur en centimètres pour avoir pile le diamètre du disque en carton (pour moi c'est 4,3 cm).

La résolution est à 300 dpi afin d'avoir la meilleure qualité possible (si les images que vous voulez mettre paraissent trop petites par rapport à l'image en centimètres, vous pouvez baisser la résolution à 72 mais il faudra continuer jusqu'au bout en 72 dpi de résolution).

J'importe ensuite mon image de cadran trouvée sur internet, dessinée ou prise en photo ailleurs. Je la fais glisser dans la fenêtre que je viens de créer.

Si vous n'avez pas d'image sous la main, je vous en offre quelques-unes déjà modifiées et retouchées.

Libre à vous de créer vos propres cadrans avec vos inscriptions. Pour plus de réalisme, vous pouvez décider d'effacer les aiguilles et à la fin, en coller une récupérée sur une vieille montre. Bon, la j'ai pris un voltmètre, c'est pas très steampunk mais j'en avais besoin pour un futur projet.



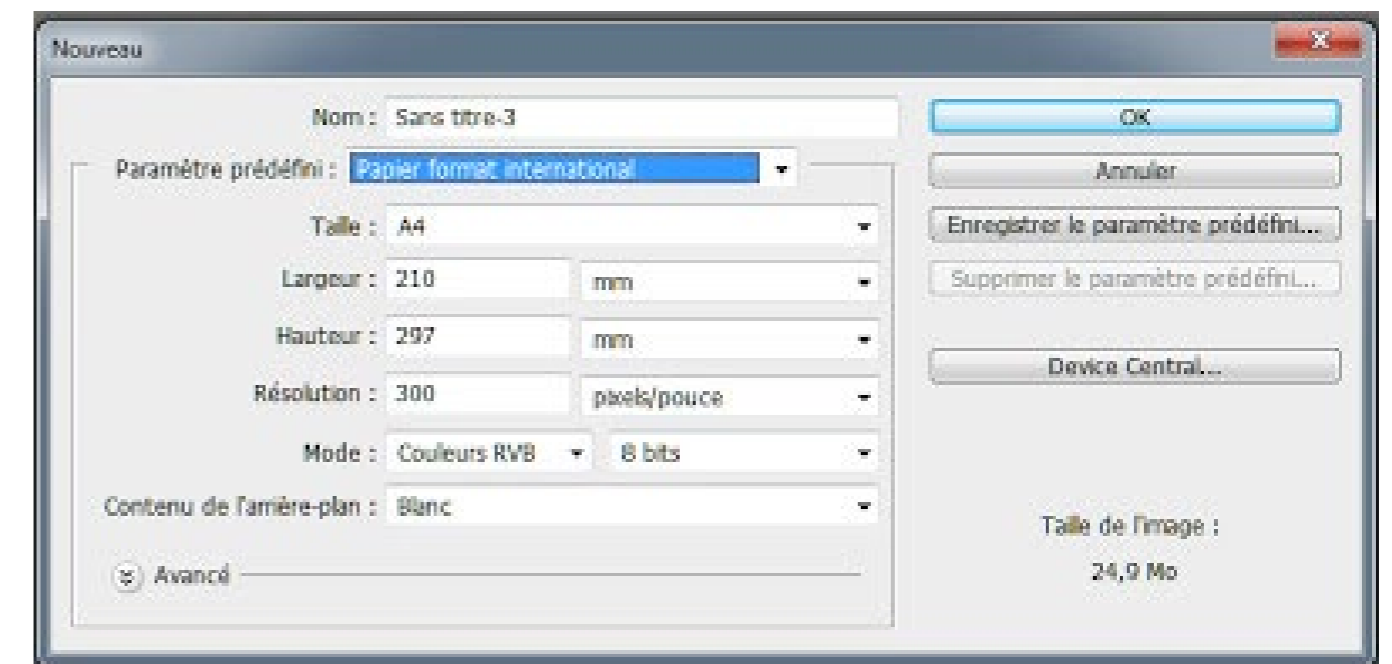
Revenons à Photoshop :

Afin de mettre bien bord à bord mon visuel de cadran avec mon carré Photoshop, je l'ajuste avec l'outil "homothétie" (Edition -> Transformation -> Homothétie et en gardant Maj enfoncé pour garder les proportions lors des retouches)

Une fois mon image bien proportionnée, touchant les quatre cotés, je peux l'enregistrer pour la sauvegarder. Il faut ensuite créer la page que l'on va imprimer. Même étape que tout à l'heure: "Fichier -> nouveau".

Cette fois, allez dans "Papier format international" et choisissez Taille A4 (si vous imprimez sur feuilles A4) et vérifiez que vous êtes toujours à 300 dpi en résolution. Cliquez sur "OK".

Une page A4 vierge va s'ouvrir et vous pourrez y faire glisser votre image de tout à l'heure. Grâce à ces manip, l'image du cadran sera imprimée à la taille voulue sur une page A4. Sauvegardez en jpg-qualité optimale puis imprimez cette feuille.





Revenons au réel.

Vous avez découpé votre disque de carton, vous avez vos cadrans imprimés, il vous reste donc à les découper et les coller sur le carton avec une colle à papier. Si tout s'est bien passé, le cadran doit avoir pile poil la même taille que le disque de carton, qui doit lui-même avoir pile poil la possibilité de rentrer dans le corps de notre manomètre. On laisse ça de côté pour l'instant et on va s'occuper de la vitre en plexi.

La vitre elle aussi doit rentrer dans le corps du mano. Si vous ne l'avez pas coupée trop "courte" comme conseillé, il y a possibilité de la rentrer et la faire tenir en force, sans ajout de colle (la colle salirait un peu le travail). Si c'est nécessaire et bien débrouillez-vous pour faire ça bien. Attention à la superglue qui fait des traces blanches sur les parties translucides. Placez la à quelques millimètres du bord. Pour la fixer définitivement et "proprement", j'utilise une petite astuce que j'expliquerai dans la suite



Votre manomètre est presque terminé, mais on peut encore se douter que ce n'est pas un vrai.

Ce que je fais, c'est que je maquille un peu les raccords et les imperfections avec de la gomme laque ou du verni brillant mélangé à de la peinture marron, ça fait comme de l'huile suintante à certains endroits.

Également, je ponce légèrement la vitre avec du papier de verre très fin, ça l'opacifie un peu et on s'arrête moins sur le fait qu'il y ait une fausse aiguille. Sur cet exemple, j'ai peut-être eu la main un peu lourde mais ça donne un côté vécu à la vitre. J'en profite pour y rajouter des coulures de laque ou de verni, ça aidera en plus à maintenir la vitre une fois sec.



Pour finaliser le manomètre, j'ai rajouté des têtes de rivets tout autour (collées).

J'ai aussi accentué les effets d'huile, de saleté et de rouille tout autour avec du verni et d'autres effets de peinture.

Ça y est, c'est terminé!

Vous pouvez le coller où vous le souhaitez. A vous d'en faire d'autres de formes et tailles différentes.



Soyons fou, si vous avez compris ce tuto, vous êtes également à même de vous créer une paire de goggles sur mesure ! Ou un chapeau pour chat, à vous de voir... Amusez-vous bien et ne vous fixez pas de limite !

Voici un autre exemple de manomètres faits sur la même base, que j'avais réalisés pour le Steam Board :



TRUCAGES ET CINEMA 1895-1920

Mise au point technique
par Colombe de Belgarde

Bien avant la création du cinéma en 1895, l'homme maîtrisait déjà des techniques de trucage visuel et d'illusion d'optique. Ainsi les lanternes magiques qui permettent de projeter des images à l'aide de plaques de verre peintes, ou encore le kinétoscope qui crée l'illusion du mouvement grâce à la persistance rétinienne.



Il n'est donc pas étonnant que le trucage visuel au cinéma soit né en même temps que lui. Dès sa naissance il inspira nombre de pionniers comme Segundo de Chomón, Charley Bowers ou Georges Méliès, qui assista à la toute première projection des frères Lumière le 28 décembre 1895.

Dès le début, on distingue deux types d'effets spéciaux : les effets mécaniques (costumes, maquettes, automates, maquillage, etc.) et les trucages visuels, liés au traitement de la pellicule et que nous allons traiter ici.

La surimpression est la principale technique employée dans le cinéma muet. Elle permet de très nombreux effets : fondus, superpositions, figures grandissant ou rapetissant, personnages de tailles différentes, acteurs se multipliant à l'infini pour des effets de foule, ou jouant plusieurs rôles en même temps, dessins animés, etc. La surimpression consiste à «impressionner» (imprimer) une

pellicule puis à la rembobiner afin de réimprimer dessus de nouveaux éléments. Pour que cet effet fonctionne au mieux, on utilise un fond noir permettant d'avoir une surface unie lors du résultat, sinon les personnages auraient l'apparence de fantômes translucides. Pour améliorer la précision de certaines surimpressions, des caches sont placés devant l'objectif : ils permettent de délimiter une partie de l'image qui ne sera donc pas modifiée par la surimpression car protégée de la lumière. Citons L'homme à la caméra de Dziga Vertov lorsque l'oeil du cameraman se superpose à sa caméra.

Bien avant l'invention de la pellicule couleur, il n'était pas rare de peindre la pellicule. Ce procédé permettait

d'ajouter des effets de couleurs accompagnant les effets visuels déjà présents. Ainsi contrairement à ce que l'on croit, le cinéma n'était pas toujours en noir et blanc avant l'invention du technicolor : soit l'ensemble du film était peint à la main (par exemple une version du Voyage vers la Lune de Méliès), soit des filtres étaient appliqués pour simuler une atmosphère (du bleu pour signifier la nuit dans Nosferatu de Murnau).

Une autre technique pouvant se combiner avec la précédente est la technique de la peinture sur verre. Elle peut être utilisée pour ajouter une partie voire un décor entier devant la caméra. C'est la solution idéale pour réaliser un plan fixe avec un décor somptueux à moindre prix, ou créer un décor qui collera parfaitement avec un cache préalablement placé. Grâce à cette technique on peut également recouvrir des éléments de décor que l'on ne désire pas voir. Par exemple, cette technique était utilisée en studio pour cacher par surimpression les structures et potence qui soutiennent les décors et projecteurs.

Le cinéma a dès ses débuts suscité une grande inventivité et une imagination fertile, et ce qui était au départ perçu comme un simple outil par ses créateurs a pu acquérir le statut d'art grâce à ses premiers réalisateurs.

ET SI LE PETROLE N'AVAIT PAS ETE DECOUVERT ?

A QUOI RESSEMBLERAIT LE MONDE ?

Eclairage scientifique
par Stancinette et Penangol

Le mouvement Steampunk se concentre essentiellement sur les conséquences sociales et sociétales d'un régime uchronique post victorien ; mais, en filigrane, la dimension technique, technologique et scientifique joue un rôle considérable, comme en atteste l'archétype récurrent du savant plus ou moins fou. Et si le pétrole n'avait pas été découvert ? A quoi ressemblerait la science ?

Le XIXème siècle, qui marque la bifurcation entre notre ligne temporelle et les uchronies Steampunk, joue dans l'histoire des sciences un rôle d'une grande importance. C'est en effet l'âge d'or d'une discipline nouvelle et révolutionnaire, qui rendra possible les révolutions industrielles et continue aujourd'hui de donner des sueurs froides à de nombreux étudiants : la thermodynamique, la science qui étudie la chaleur. C'est sur ce domaine des sciences, certes limité mais de grande envergure, que nous allons nous concentrer.

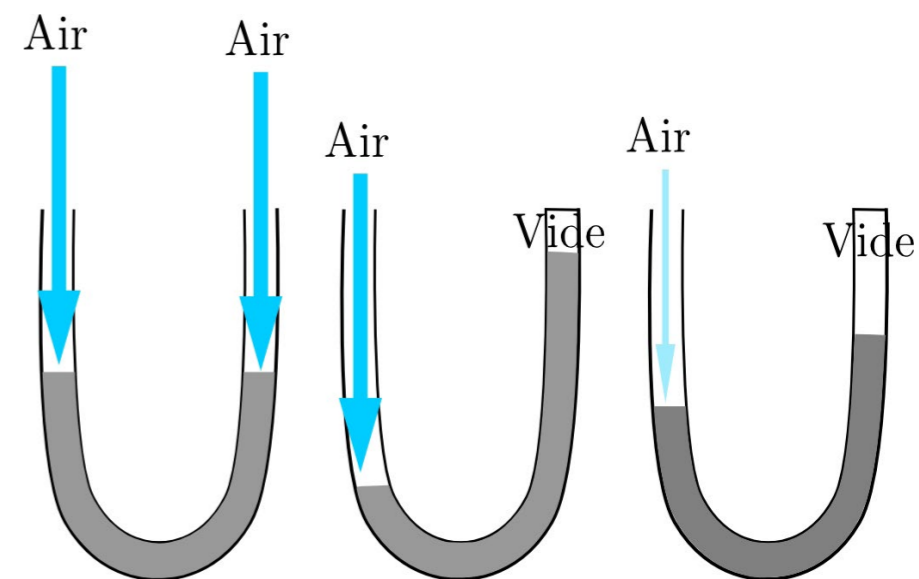


Figure 1 : l'expérience de Pascal.

A gauche : dans un tube ouvert, l'air appuie sur le mercure autant à gauche qu'à droite et le niveau est le même des deux côtés. Au centre : si on fait le vide dans la partie droite du tube, l'air n'appuie plus qu'à gauche et le niveau monte de l'autre côté. A droite : si on refait l'expérience en haut d'une montagne, la différence de niveau est moins marquée car la pression de l'air est plus faible.

Les tentatives pour décrire la chaleur ont été nombreuses : les premières remontent à l'antiquité grecque (on en trouve une trace explicite dans la théorie des 4 éléments d'Artistote) et, depuis cette époque, une multitude de théories plus hasardeuses les unes que les autres se sont succédées. En 1783, la dernière en date décrit la chaleur comme un fluide phlogistique (puis fluide calorique jusqu'en 1824), une entité intangible, invisible, capable de traverser tous les objets mais en même susceptible d'interagir avec eux en fonction de leur température. En d'autres termes, les scientifiques de l'époque désespéraient de trouver une théorie crédible.

L'absence de théorie n'empêche cependant pas les inventeurs d'imaginer des dispositifs de plus en plus innovants. Blaise Pascal, ouvre la voie en 1648 en prouvant l'existence de la pression atmosphérique. Il utilise pour cela un tube de verre en U, bouché à droite, ouvert à l'air à gauche et contenant du mercure (voir figure 1).

On pensait jusqu'alors que le mercure était attiré dans la partie droite du tube pour combler le vide, dont la nature était censée avoir horreur d'après Aristote. Cependant, en altitude, le niveau de mercure délaïsse la partie droite du dispositif et monte d'avantage dans la partie gauche. Pascal en déduit que l'effet est dû non pas à une soi-disant aversion pour le vide, mais à la poussée qu'exerce l'air sur le mercure. Comme il y a moins d'air en altitude, la pression exercée est moindre et le niveau monte.

En remettant en question des siècles d'héritage aristotéliens, Pascal inspire durablement les scientifiques (et donne au passage son nom à l'unité de mesure de la pression). Peu de temps après, en 1654, Otto von Guericke, bourgmestre de la ville de Magdebourg (Allemagne)

réalise en 1654 une expérience cruciale et montre la puissance que peut générer la pression : il « faisait le vide à l'intérieur d'une sphère métallique creuse formée de deux hémisphères de 0.67 aunes (40 centimètres) de diamètre, accolées au moyen d'un mélange de graisse, de cire et de térébenthine. La pression atmosphérique rapprochait les deux hémisphères, et son action était telle que seize chevaux (huit de chaque côté), suffirent à peine à séparer les deux hémisphères, alors qu'elles se séparaient d'elles-mêmes dès qu'on laissait pénétrer l'air." [1] Autrement dit, la simple pression exercée par l'air sur les objets est supérieure à l'effort de seize chevaux. A l'époque, les perspectives donnent le tournis...

La réalisation technique se heurte cependant à de nombreux écueils. Faire le vide est une opération délicate et la puissance fournie par la pression de l'air est limitée ; aussi les inventeurs s'orientent-ils vers des dispositifs utilisant une pression supérieure à la pression atmosphérique. Pour générer cette surpression, après quelques tentatives utilisant de la poudre à canon, on décide d'utiliser de la vapeur d'eau : comme dans une cocotte-minute, le gaz produit par l'ébullition de l'eau et piégé dans une enceinte fermée augmente considérablement la pression. Mais réussir à la fois à chauffer l'eau, à canaliser la vapeur, à exploiter sa puissance et à la recycler s'avère une opération délicate.

La première machine à vapeur d'eau fonctionnelle est due à Denis Papin et date de 1690. Papin décrit un dispositif utilisant un piston soulevé par la pression de la vapeur d'eau et entraînant avec lui un poids de 30 kilo. L'exploit peut paraître modeste mais il permet à Thomas Newcomen de proposer, en 1712, une machine plus perfectionnée, utilisant un balancier et capable de pomper les eaux d'infiltration au fond des mines. Les développements



La première machine à vapeur d'eau fonctionnelle est due à Denis Papin et date de 1690. Papin décrit un dispositif utilisant un piston soulevé par la pression de la vapeur d'eau et entraînant avec lui un poids de 30 kilos.

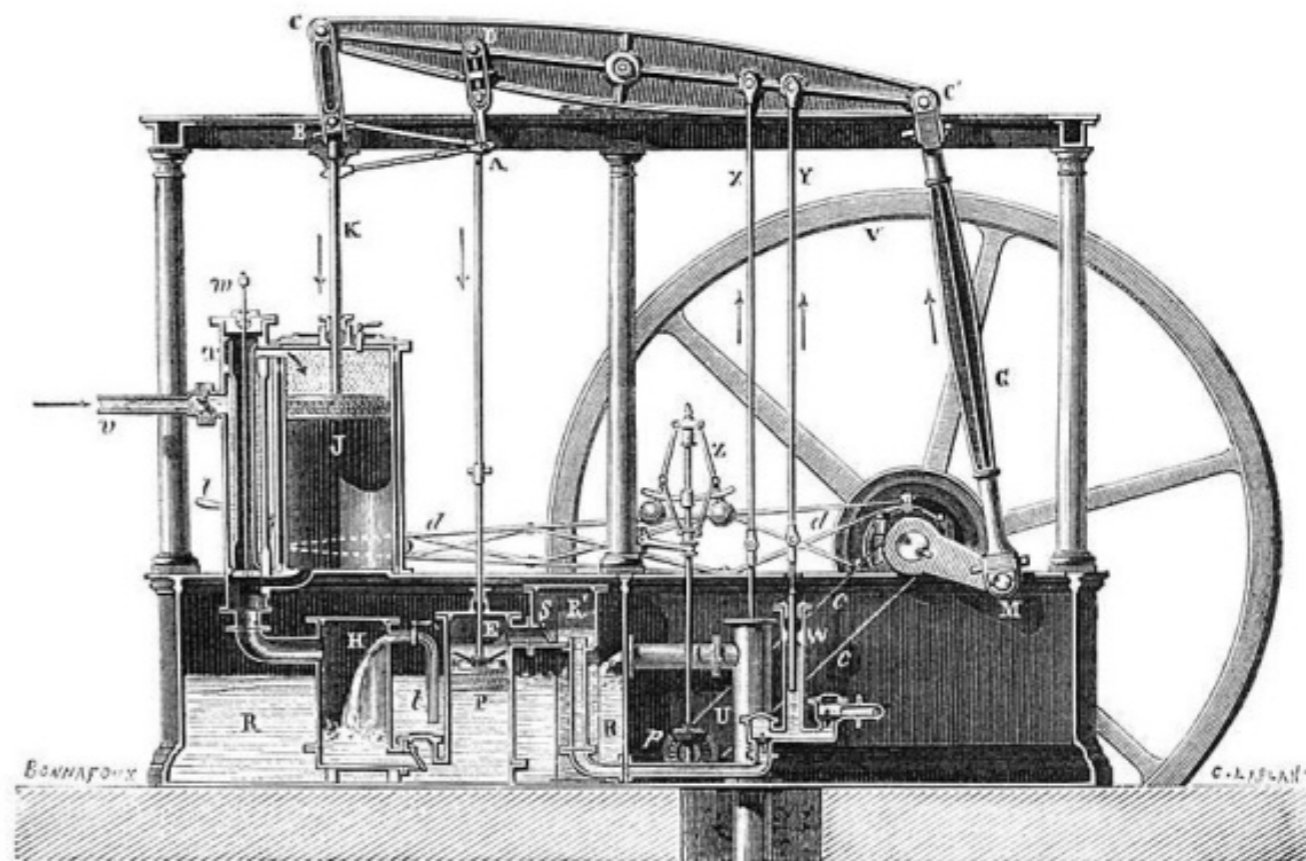
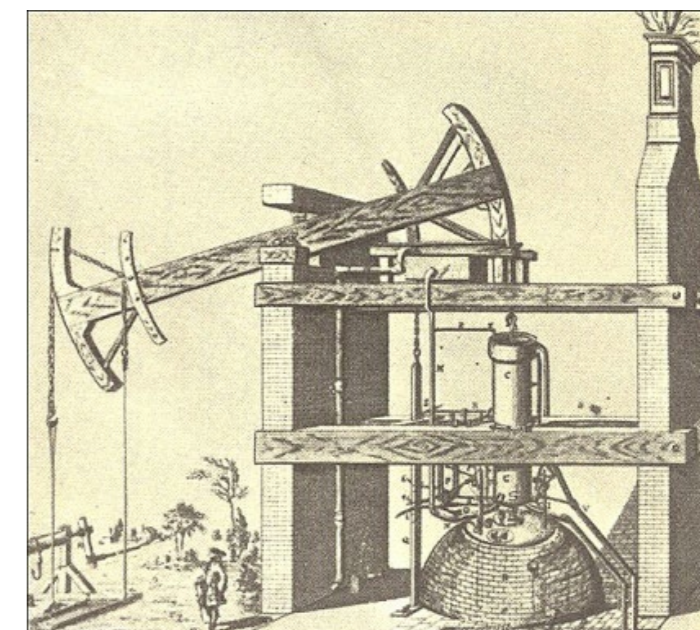
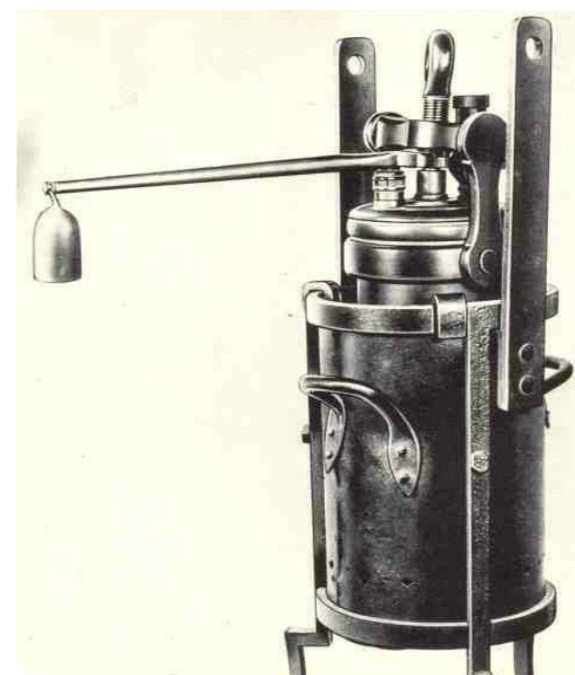


Fig. 59. — Machine à balancier de Watt.

e. Tuyau de prise de vapeur; T, tiroir; J, cylindre; H, condenseur; PE pompe d'épuisement; WY pompe alimentaire de la chaudière; UX pompe d'alimentation de la bûche R; p Z régulateur; dd excentrique; ABCD parallélogramme; GM bielle et manivelle; V volant.

Figure 2: les premiers pas de la machine à vapeur

machine de Papin (à gauche), de Newcomen (à droite) et de Watt (en bas)

Toutes ces inventions, quels que soient leurs mécanismes ou leurs degrés de complexité, fonctionnent sur le même principe : la transformation d'une énergie thermique en énergie mécanique.

proposés par James Watt entre 1765 et 1783 (le condensateur, qui active le refroidissement de la vapeur, le régulateur, qui contrôle la vitesse de la machine et la machine à double effet, qui pousse le piston dans un sens puis dans l'autre) achèvent de perfectionner la machine à vapeur et plantent le décor des révolutions industrielles à venir.

Toutes ces inventions, quels que soient leurs mécanismes ou leurs degrés de complexité, fonctionnent sur le même principe : la transformation d'une énergie thermique en énergie mécanique. Pendant que les inventeurs rivalisent d'ingéniosité, d'autres scientifiques cherchent à exprimer les règles générales qui, décrivant la transformation de l'énergie, sous-tendraient le fonctionnement de toutes machines à vapeur. Leurs propositions reposent systématiquement la question de la chaleur et pointent du doigt les lacunes de la théorie. Deux textes d'un jeune ingénieur de l'Ecole polytechnique, Sadi Carnot (l'oncle du Sadi Carnot président de la III^{ème} République), vont bouleverser la physique et, indirectement, toute la société de l'époque.

En 1824, Carnot écrit dans son ouvrage *Réflexions sur les puissances motrices du feu* [2]:

« La puissance motrice est due, dans une machine à vapeur, non à une consommation réelle de calorique, mais à son transport d'un corps chaud à un corps froid. [...] D'après

ce principe, il ne suffit pas, pour donner naissance à la puissance motrice, de produire de la chaleur ; il faut encore se procurer du froid ; sans lui, la chaleur serait inutile. ».

Cette affirmation deviendra, quelques années plus tard, l'une des règles les plus importantes de la physique ; nous l'appelons aujourd'hui Second Principe de la Thermodynamique. Elle traduit l'irréversibilité de l'évolution d'un système : spontanément, la chaleur va toujours d'un corps chaud vers un corps froid et jamais d'un corps froid vers un corps chaud. Par conséquent, après avoir chauffé la machine à vapeur, il est nécessaire de la mettre en contact avec un environnement plus froid qu'elle (l'air ambiant, par exemple) qu'elle afin de la refroidir, faute de quoi elle ne pourrait pas fonctionner, quels qu'en soient les mécanismes internes. Une formulation équivalente mais plus moderne fait appel à la notion d'entropie. Etymologiquement issue du grec *tropos* (le changement), l'entropie mesure le désordre d'un système. On peut traduire l'idée de Carnot en ces termes : lorsqu'un système évolue, il peut produire du désordre (ie créer de l'entropie) ou déplacer du désordre (ie échanger de l'entropie avec l'extérieur) mais il ne peut jamais en détruire. C'est sous cette forme, exprimée par Clausius en 1865, que le second principe est actuellement enseigné.

Quelques années plus tard, en 1831, Carnot pose la seconde pierre maîtresse de l'édifice

thermodynamique en écrivant : « La chaleur n'est autre chose que la puissance motrice, ou plutôt que le mouvement qui a changé de forme [...]. On peut donc poser en thèse générale, que la puissance motrice est en quantité invariable dans la nature, qu'elle n'est jamais, à proprement parler, ni produite, ni détruite. A la vérité, elle change de forme, c'est-à-dire qu'elle produit tantôt un genre de mouvement, tantôt un autre; mais elle n'est jamais anéantie. ».

On trouve ici exprimée pour la première fois de l'histoire des sciences une interprétation correcte du concept de chaleur : la chaleur n'est rien d'autre qu'une forme de transfert d'énergie ; en d'autres termes, « chauffer » signifie simplement « apporter de l'énergie ». Par ailleurs, Carnot affirme ici une loi fondamentale : la conservation de l'énergie. L'énergie peut être transformée ou échangée (éventuellement sous forme de chaleur) mais ne saurait être créée ou détruite. Cette intuition exprimée par Carnot deviendra, entre les mains de Clausius, le Premier Principe de la Thermodynamique.

Il est important de souligner ici la différence entre chaleur et température. La température mesure l'agitation des particules : toute matière est composée d'atomes et, même dans un solide, ces atomes vibrent ou bougent en permanence, de manière désordonnée. Plus ils bougent vite, plus la température



est élevée ; moins ils bougent vite, plus la température est basse. Ainsi, la température mesure l'énergie d'agitation des particules d'un système tandis que la chaleur décrit un échange d'énergie entre deux systèmes.

La grande force des deux premiers principes de la thermodynamique tient de leur universalité : ils expriment des règles très générales qui ne dépendent en aucune manière des technologies utilisées. En les utilisant, Carnot a pu calculer le rendement maximal d'une machine thermique et fixer ainsi une borne supérieure de l'efficacité de toute machine. Ainsi, ces deux principes décrivent aussi bien les technologies de notre société actuelle que celles des *uchronies steampunk*. A ce titre, l'évolution de la science a peu de raisons d'être différente dans un univers *steam* de son cours historique, tout du moins pour les domaines traitant des machines. On peut imaginer toutes sortes de subtilités technologiques ou une connaissance accrue des propriétés physiques des matériaux

; mais ces raffinements resteront toujours dans l'ombre des deux monuments érigés par Carnot. Ainsi, qu'on utilise des formes classiques de chaudière à charbon

ou des sources plus ou moins exotiques, comme l'Ether animant les automates mangeurs d'opium [3], les lois de la thermodynamique sont implacables. Mais, au lieu de condamner définitivement les inventions *Steampunk* au nom de la décence scientifique, elles peuvent constituer de formidables outils pour analyser les inventions les plus complexes et estimer les ordres de grandeur mis en jeu sans rentrer dans les détails de la réalisation technique. On pourrait par exemple les utiliser pour calculer la puissance produite par la *steamball* du Professeur Steam [4], capable de soulever un humain ou une forteresse géante et susceptible de geler au passage la Tamise en quelques secondes (un premier calcul grossier donne environ 1 gigawatt, soit autant qu'un réacteur nucléaire actuel, ce qui laisse rêveur quant à la solidité de l'enceinte en métal).

Pour finir, il est amusant de remarquer que nous vivons actuellement dans une société *vaporiste* : la vapeur



Qu'on utilise des formes classiques de chaudière à charbon ou des sources plus ou moins exotiques, comme l'Ether animant les automates mangeurs d'opium, les lois de la thermodynamique sont implacables!



Ce qui distingue notre technologie de celle d'un univers steampunk n'est donc pas tant la vapeur que son mode de production; pour être exact, il faudrait peut être plutôt parler d'uchronie coalpunk pour faire la différence avec un univers nukepunk, que le nôtre pourrait un jour devenir!

reste, de très loin, notre principale source d'énergie. Sans même parler des vapeurs d'essence qui, générée par la combustion des moteurs, entraînent la plupart de nos véhicules, plus de 80% de notre production électrique est issue de la vapeur. Dans les centrales nucléaires par exemple, la brisure de noyaux d'Uranium libère une énergie qui ne sert qu'à chauffer un circuit d'eau. L'eau bouillante produit de la vapeur qui entraîne avec elle un transformateur, dont le mouvement produit de l'électricité.

Ce qui distingue notre technologie de celle d'un univers steampunk n'est donc pas tant la vapeur que son mode de production ; pour être exact, il faudrait peut être plutôt parler d'uchronie coalpunk pour faire la différence avec un univers nukepunk, que le nôtre pourrait un jour devenir!

[1] H. Vilkringert, les Étapes de la physique, éditions Gauthier Villars.

[2] S. Carnot, Réflexions sur la puissance motrice du feu et sur les machines propres à développer cette puissance, Bachelier (1824)

Texte en ligne : <http://www.bibnum.education.fr/files/42-carnot-texte-f.pdf>

[3] F. Colin, M. Gaborit, Confessions d'un automate mangeur d'opium, Le serpent à plumes (2003)

[4] K. Otomo, Steamboy, Toho (2004)

LES FANTASMES DE LA VAPEUR...

Mise au point technique par Emile Clapeyron



Quoi de plus normal quand on aime quelque chose (ou quelqu'un) que de l'idéaliser ? Bien souvent les vaporistes se considèrent différents du reste du monde, à part, puisque moins soumis aux sociétés de consommation et autres sports médiatisés mais sur ce point là ils sont comme tout le monde. Nous aimons le steampunk et y prêtons toutes les vertus possibles, y amalgamant même parfois des vertus importantes dans le « monde réel » mais tout à fait hors sujet dans l'uchronie steampunk.

Parmi ces vertus, il y a par exemple l'aspect écologique ; on prête à notre uchronie favorite, basée sur l'utilisation de la vapeur, des aspects « verts » sur le principe que la vapeur n'est que de l'eau chaude, donc par essence non polluante. Pour mesurer toute l'ampleur de l'erreur (ou tout au moins l'inexactitude) il faut adopter une vision globale de toute la chaîne de transformation, de l'énergie sous forme brute dans la nature à l'énergie utilisée pour nos appareillages divers.

L'énergie primaire est l'énergie que l'on trouve à l'état brut dans la nature. On y considère le pétrole, le charbon, le gaz naturel, le bois, mais également le rayonnement solaire, le vent et la chaleur du sol. A la fin vient l'énergie finale, donc l'énergie

disponible pour l'utilisateur. De l'énergie primaire à l'énergie finale, on a perdu une certaine quantité d'énergie pour la transformation (raffinage), pour le stockage, etc : c'est l'énergie secondaire. L'énergie finale est l'énergie qui est disponible à la prise de courant, une fois l'énergie secondaire amenée sur le lieu de consommation. Enfin, l'énergie utile est l'énergie réellement créée par appareil, l'effet que l'on souhaitait (ou pas !) obtenir.

Exercice :

dans l'anime Steamboy, que pourrait contenir la fameuse steamball, et de quel type d'énergie s'agit-il ?

Le monde (le vrai !) n'a jamais autant utilisé de vapeur qu'aujourd'hui, en particulier pour sa production d'électricité: les centrales, thermiques ou nucléaires, créent uniquement de la chaleur. Cette chaleur produit de la vapeur d'eau haute pression qui à son tour va générer de l'électricité grâce à une turbine. Ainsi là ou les locomotives usaient de la vapeur en tant qu'énergie finale (créant l'énergie mécanique utile du déplacement) les trains (électriques) d'aujourd'hui l'utilisent en tant qu'énergie secondaire dans la centrale nucléaire ou fossile. La quantité de vapeur utilisée pousserait à se dire que, peut-être, le XXIème siècle est plus « steam » que le XIXème.

Notre uchronie steampunk étant majoritairement inspirée de la révolution industrielle du XIXème, on partira du postulat qu'il s'agit de mondes proches, avec une production d'énergie globalement identique (approximation nécessaire à l'établissement d'un raisonnement). De manière générale, en dehors de zones géographiques bien spécifiques (zones volcaniques type Islande), la vapeur n'existe pas à l'état naturel accessible à l'Homme. Au XIXème, elle était obtenue grâce à des centrales à charbon ou à pétrole qui sont très loin d'être écologiques ou performantes. Ainsi, si notre uchronie favorite se rapproche de ce schéma, on est très loin de l'aspect « vert » qu'on aimerait y voir.

On pourra à loisir imaginer une uchronie steampunk basée sur une vapeur produite grâce à la géothermie, ou grâce à des portions de pays entièrement recouvertes de panneaux solaires, voire y mêler les technologies de demain (géothermie par roche fracturée) ou le fantastique (magie et technologie comme dans la trilogie Morgenstern d'Hervé Jubert) pour obtenir un steampunk durable mais le steampunk initial, générique, qu'on associe initialement à la Révolution Industrielle ne peut pas être considéré comme écologique.



POUR ALLER PLUS LOIN...

Un dossier scientivaporiste clôturé par Bertrand Campeis

Ce qui est bien quand vous êtes bourré, c'est que même le bois de votre table vous paraît être le plus doux des oreillers. J'étais en plein rêve, du genre celui où vous pilotez un gigantesque robot qui doit combattre des créatures maritimes monstrueuses qui rêvent de détruire la république du Japon, en 1905. L'Amiral Verne, grâce à qui cette jeune république existait, s'apprêtait à tirer sur quelque chose ressemblant à un mélange entre un calamar géant et une tortue du Pacifique. Quant à moi je me donnais du courage en sirotant un cocktail verdâtre qui jetait des reflets lumineux sur le cockpit. La tension était à son comble. Et le silence fut soudainement brisé par un tintement agaçant et qui allait crescendo... Jetant un coup d'œil vers le haut du cockpit, j'eus la surprise de voir un perroquet en acier qui tapotait contre la vitre... Je déverrouillai le cockpit, attrapai la créature artificielle, et la rapprochai de mon oreille pour qu'elle me communiquât son message enregistré. Une drôle de musique en sortit.

Il y a des réveils plus glorieux ; ouvrant péniblement un œil, je compris que la source de cette musique n'était autre que mon fidèle portable, objet fabriqué dans la lointaine Cathay, mais vendu par la firme de la connaissance basé dans la république du Grand Ours. Je décrochai pour entendre une voix musicale me dire qu'elle était Dame

Chapillon, et qu'elle me demandait de rendre un article parlant des relations entre le Steampunk, et les machines que celui-ci avait popularisées. Le tout était à envoyer pour avant-hier. Je grommelai avec conviction quelques mots. Elle crut que j'acceptais.

J'eus beau appuyer comme un damné sur l'application Time Travel de mon iPhone, impossible de revenir dans le passé afin de m'assommer convenablement pour m'empêcher de répondre.

Bon, il fallait faire quelque chose... Où était le Brandy ?

Le premier truc qui vous vient en mémoire à l'esprit quand on vous dit Steampunk c'est quelques images clés dans un réflexe très pavlovien : des dirigeables (pardon des zeppelins), des machines fonctionnant à la vapeur (pour ma part c'est toujours le Steam Car de Manchu qui apparaît sur l'édition poche de La Machine à différences de Gibson & Sterling), des femmes en corset, avec des drôles de bottines, le drapeau anglais et j'en passe et des meilleures. Ou encore vous pouvez avoir des messieurs dans des uniformes chamarrés avec des gros flingues improbables ; là je pense au Docteur Grordbort.

Qu'est-ce que tout cela ? Des archétypes, qui sont même devenus des poncifs du Steampunk. Car soyons honnêtes, et faites le test

DITES 'STEAMPUNK'
À VOTRE VOISIN,
ET SI CELUI-CI NE VOUS
FOUT PAS SON POING
DANS LA GUEULE
EN PENSANT QU'IL
S'AGIT D'UNE INSULTE
COCKNEY, IL DEVRAIT
AVOIR LA VISION
D'UN GIGANTESQUE
ZEPPELIN



chez vous : dites 'Steampunk' à votre voisin, et si celui-ci ne vous fout pas son poing dans la gueule en pensant qu'il s'agit d'une insulte cockney, il devrait avoir la vision d'un gigantesque zeppelin, ayant l'air de mieux fonctionner dans son imagination qu'il ne l'a fait dans notre réalité...

Car bon nombre des jolis objets, source d'adoration pour la communauté steampunk, sont en fait des échecs de notre réalité. Mais le rêve est sans limite, et honnêtement qui s'en soucie : le zeppelin était une bombe à retardement ambulante ? Oui, mais c'est joli, donc trouvons un moyen de le rendre, disons, moins explosif... Même chose pour les armes, les robots et autres ; nous rentrons là dans la dimension de l'hommage récréatif, en jouant avec des codes vieux d'un siècle, et en montrant qu'au final on continue de rêver à un quotidien magnifié par la présence d'un robot, ou d'un pistolet à rayons afin de désintéresser le chien du voisin qui aboie dans le jardin (« Votre chien, mon

cher voisin ? Non je ne l'ai pas vu... Pourquoi diable votre pelouse est-elle cramée ici ? Mais pourquoi suis-je censé le savoir ? »). Ces objets insignifiants, se fondant dans le décor, sont pourtant là pour lui donner une consistance certaine, pour lui donner un sens, un côté steampunk.

Alors quels sont les objets steampunk qui m'ont le plus marqué au fur et à mesure de mes lectures ? Ladies and Gentlemen, pour votre plus grand plaisir, voici une petite liste qui, je l'espère, saura vous combler !

Commençons avec les flingues, car, comme le dit si joliment Samuel Colt : « Dieu a fait des hommes grands et d'autres petits, je les ai rendus égaux. »

Et puis on parle d'un type qui a baptisé un de ces flingues emblématiques (qu'on associe faussement à la conquête de l'Ouest mais passons) le Peacemaker, avouez que ça a de la gueule ! Et je ne parle

même pas du fait que pour la série Supernatural il a créé un revolver qui peut tout tuer... Même des démons, sans parler des Dieux...

Dans le royaume magique du Steampunk vous pourrez toujours admirer de magnifiques flingues, des œuvres d'art, des trucs tellement classe que la victime doit se dire « c'était un vache de beau flingue ! ». Pourtant il y a un hic, lecteur pacifiste qui ne comprend pas cet engouement pour les armes à feu : oui les flingues qu'on te montre ont pour la plupart existé. Par contre de là à croire qu'ils ont une cadence de tir équivalente à celle que tu vois dans n'importe quel film hollywoodien (ou un First Person Shooter ne soyons pas chauvins) autant te l'avouer tout de suite : arrête de rêver. Oui le Luger Parabellum, comme le Mauser C-96 et le Borchardt C-93 sont des armes magnifiques mais on parle d'une époque où l'industrialisation de masse commençait à se mettre en place et, comment dire, on parle de flingues qu'on fabriquait à un



Bon nombre des jolis objets, source d'adoration pour la communauté steampunk, sont en fait des échecs de notre réalité. Mais le rêve est sans limite, et honnêtement qui s'en soucie ?

petit nombre d'exemplaires, et qui ne tirait pas comme un minigun en folie. Le plus important n'est donc pas l'effet réel de l'arme. Non. C'est juste que celle-ci soit classe, sinon pourquoi le pistolet-laser de Ian Solo serait-il une copie conforme du Mauser C-96, hein ? L'arme se doit d'être cool. Car le Steampunk l'est ! Santé !

C'est comme les moyens de transport : qui se soucie de savoir qu'on avait vraiment, fin XIXème - début XXème siècle des voitures électriques qui marchaient ? Et qu'on a laissé tomber celles-ci parce que le

moteur à explosion marchait tout aussi bien et prenait une place équivalente ? Le truc qui m'a toujours étonné dans ce cas-là c'est qu'on ne voit pas trop de véhicules électriques dans le Steampunk... Non ! Que des trucs à vapeur ! Étonnant non ? Bon il y a bien le vaisseau volant fonctionnant à l'électricité du Capitaine Swing (dans Captain Swing et les pirates de Cindery Island, un comic-book sympa qui vous parlera d'une légende urbaine anglaise, d'un bateau qui vole, d'idées socialistes et de lutte des classes dans l'Angleterre du XIXème siècle, un

truc vraiment sympa... C'est dommage que ça s'arrête de manière un peu abrupte. À vrai dire quand on termine le comic, on se dit : « *La vache ! C'est une bonne intro ! Hein ! Il n'y a pas de suite ?!* ». Le monde est mal fichu...

Et puis, pour conclure, il y a l'ambiance ; quand vous lisez la BD Jour J 07 dédiée à un Premier Empire français qui aurait perduré tout au long du XIXème siècle vous avez une belle ambiance steampunk. Et surtout, surtout, dans Bioshock Infinite, vous avez du 3 en 1 : du Steampunk, de

l'Uchronie, et un vrai scénario, pas un truc griffonné à la hâte sur une feuille histoire de vous vendre de jolies images qui bougent, non ! Mais quelque chose qui saisit bien à quel point notre début de XXIème siècle ressemble à la fin du XIXème siècle entre inégalités, crise d'identité, et nationalisme. Car le Steampunk, c'est bien sûr une ambiance, des jolis objets, et un côté un peu bancal de temps à autre, mais quand on tombe

sur quelqu'un qui comprend que le plus important est le message social et politique qu'il peut faire passer à travers son œuvre, qu'elle soit visuelle ou littéraire, quel plaisir ! On y trouve de l'action non-stop, mais surtout une critique de la condition des femmes, des luttes de classe, de l'hypocrisie de la société, et de la course perpétuelle vers une technologie censée nous apporter plus de bonheur...

Le Steampunk c'est donc une belle

critique de notre monde et de nos sociétés, qui ont finalement peu évolué depuis la fin du XIXème siècle. L'autre facette, bien plus importante, et extrêmement mise en avant dans le Steampunk, c'est l'Aventure. Jules Verne écrivait des romans d'aventures avec un zeste de science histoire de faire vrai, Herbert Georges Wells écrivait des fictions en montrant que la science ne simplifierait pas les choses dans le futur, bien au contraire ! Ils sont tous les deux les créateurs de ce genre que nous apprécions tous, la science-fiction, dont le Steampunk n'est qu'un des nombreux avatars. Le Steampunk réintroduit le merveilleux, l'aventure avec grand A, la naïveté par rapport à la technologie, la croyance en des lendemains meilleurs, ainsi que l'idée que nous bâtirons des héros « plus grands que la vie elle-même » qui triompheront de tous les obstacles et des plans machiavéliques que fomentent des criminels aussi ingénieux que sadiques. Le Steampunk c'est l'évasion que procuraient les

romans d'aventures à nos ancêtres, qui nous permet de rêver et de sourire, c'est certes un passé qui n'est jamais arrivé, mais c'est surtout, quand je regarde tous les Vaporistes en convention, un avenir plus brillant que celui qu'on nous annonce. Et c'est déjà pas mal... Alors chargez vos revolvers de balles à la cavorite, entrez dans votre armure à vapeur, bondissez dans votre autogyre ou automobile électrique et foncez ! L'Aventure est au coin de la page...



Le Steampunk c'est donc une belle critique de notre monde et de nos sociétés ...

LE PRIX ACTUSF DE L'UCHRONIE 2013

Bertrand Campeis est aussi l'un des membres du jury du prix actusf de l'uchronie. On vous en avait déjà parlé les années précédentes sur steampunk.fr.

La cérémonie de remise des prix à eu lieu de 14 décembre dernier. Voici les nominés 2013, et les lauréats.

Pour la catégorie "Littérature":

- Le baron noir : L'ombre du maître espion, d'Olivier Gechter, paru aux éditions Céléphaïs.

- **Lasser, détective des dieux, tomes 1 & 2** de Sylvie Miller & Philippe Ward, aux éditions Critic.

- Malédiction, Chroniques du Grimnoir 2, de Larry Correia, aux éditions l'Atalante.

- 22/11/63, de Stephen King, aux éditions Albin Michel.

- L'Odyssée des mondes, Everness 1, de Ian McDonald, aux éditions Gallimard Jeunesse.

Pour la catégorie "Graphisme"

- **La série WW2**, de David Chauvel, José Manuel Robledo, Mathieu Gabella, Herik Hanna, Luca Blengino, Eric Henninot, Hervé Boivin, Martial Toledano, Vincent Cara, Ramon Rosanas, Pasquale De Vecchio et Étienne Le Roux, aux Éditions Dargaud.

- La série Le Voyage Extraordinaire (2 tomes parus) de Denis-Pierre Filippi et Silvio Camboni, aux éditions Vent d'Ouest.

- La série Wunderwaffen de Richard D. Nolane et Milorad Vicanovi -Maza, aux éditions Soleil.

- La série Steam West de Frédéric Pham Chuong, aux éditions Kotoji.

Pour la catégorie "Prix spécial"

- Le Plan Schlieffen, un essai de Pierre-Yves Henin, paru aux éditions Economica.

- Uchronia, un jeu de plateau de Carl Chudyk, aux éditions Iell

- De vapeur et d'acier : une expo de Didier Graffet, à la Galerie Daniel Maghen.

- **Hier est un autre jour**, une pièce de théâtre avec Daniel Russo, au Théâtre des Bouffes Parisiens, à Paris.

- Les éditions Bragelonne pour leurs deux initiatives : Le mois du cuivre et leur travail de réédition autour de Kim Newman.

- Le jeu vidéo Wargame : AirLand Battle, créé par Eugen Studios

- L'Autre vie de Richard Kemp, un film avec Jean-Hugues Anglade et Mélanie Thierry,

-le jeu de rôle Leagues of adventure, de Paul « Wiggy » Wade Williams qui vient de sortir aux Éditions Sans Détour





© Nicolas Maunier 2013



© Nicolas Maunier 2013



© Nicolas Maunier 2013



© Nicolas Maunier 2013

GEEKOPOLIS, NAUTILUS ET BRICOLAGE

Compte rendu à six mains par Khin, Lady Chapillon et Antoine Jolivet

Les 25 et 26 mai derniers, nous étions venus nombreux de Belgique et de toute la France, souhaitant nous impliquer en tant que communauté dans ce tout nouveau Festival des cultures de l'imaginaire :

“Geekopolis : un Festival Geek créé par les Geeks, pour les Geeks !”.

Geekopolis, c'est plus d'une centaine de bénévoles, l'aide de plusieurs associations - dont The Geek Side, créée pour l'occasion, présidée par Lady Fae -, tous passionnés, donnant le meilleur d'eux-même. Ce furent deux ans d'organisation et de réflexion pour Cyril Villalonga et son équipe, plusieurs mois de réalisation des éléments du futur

festival. Les semaines précédentes, des concours furent lancés via Facebook, ainsi qu'un site, <http://qu42antedeux.net/> contenant des énigmes parfois très complexes, menant à la création d'une faille spatio-temporelle jusqu'au festival lui-même.

Pour couvrir un maximum de

facettes des univers geeks, le Palais des Congrès de Montreuil fut divisé en 5 quartiers :

Avalon, axé sur du médiéval/fantastique avec possibilité de tir à la catapulte (!)... ;

Little Tokyo, consacré, comme son nom l'indique, à la culture japonaise, avec un coin manga convenablement fourni... ;

Teklab, dédié aux sciences, avec combats de robots, imprimantes 3D, lévitation via supra-conductivité... ; Métropolis, inspiré des Comics et de la SF, avec de magnifiques maquettes (vaisseaux, bâtiments et autres) issues de films cultes,

dont certains bien bien vieux...

Enfin, Nautilus, en hommage à notre cher capitaine Nemo, réservé au Steampunk !

De l'avis de nombreux visiteurs, passer la porte de ce quartier, c'était se retrouver immergé dans un XIXe siècle alternatif. On pouvait y voir le travail de nombreux artistes et artisans : Esprit de Mélusine, Esaikha création, Olkeinheim, the Frozen Joke, ou encore Uni'Verre; y admirer une fresque steampunk initiée par Mib (l'illustrateur Michel Borderie) et réalisée sous nos yeux par Julien Delval, Yoz et Manchu;

y retrouver Mickael Moorcock, et l'équipe de City Hall. L'animation du lieu était assurée par des vaporistes volontaires et des associations comme les Passeurs de Temps, la Compagnie du Lysandore, la Steam Rocket, Rêves Temporels, et Steampunk.fr. Ces derniers étaient en charge d'un superbe décor : le... Nautilus, sur lequel nous avons eu l'honneur de travailler grâce à The Geek Side, qui en a assuré l'acheminement, toute la logistique durant la restauration, ainsi que le stockage.

La rénovation du Nautilus,

parlons-en ! Un moment superbe : nous travaillions ensemble, en tant que communauté, engagés spontanément, sans même la présence d'une structure associative (même si quelques uns rejoignirent The Geek Side par la suite). Initialement décor de théâtre, réalisé par une école de décorateurs et régisseurs plateau à Montreuil, puis abandonné dans une cour de récréation au gré du vent et de la pluie, le Nautilus avait apparemment plutôt bien été préservé des élèves eux-mêmes.

Quand nous l'avons récupéré et monté, son état semblait relativement satisfaisant : la construction était bonne, le bois avait à peine gonflé (oui, l'ensemble était intégralement en bois). La peinture avait assez bien résisté, mais était couverte d'imposantes traces blanchâtres dues à l'eau. Les accessoires et meubles du Nautilus, par contre, présentaient des dégâts importants. Il fallut

en refaire et retaper un certain nombre. Nous étions environ une quinzaine à travailler à cette rénovation, optimistes et dans la bonne humeur ! Les dernières retouches opérées la veille du festival, n'empêchèrent pas nos visiteurs d'être émerveillés...

Geekopolis, sa préparation et les moments qui ont suivi ont donc été des instants remarquables. Nous remercions et félicitons toute l'équipe en charge de l'organisation de cette première édition pour ce travail énorme ! Vivement Geekopolis 2, le retour, nous vous soutenons, et nous serons là !



Vous avez adoré geekopolis, loupé l'évènement à regret ou juste envie de sauver la ville de la menace zombie ? Alors rendez-vous sur MyMajorCompany jusqu'au 31 janvier :

<http://www.mymajorcompany.com/projects/geekopolis-2014>



COEURS DE ROUILLE

Cinquième ouvrage de Justine Niogret, *Coeurs de rouille* est sa première incursion dans l'univers steampunk. Elle nous y ouvre un chemin effrayant et fascinant.

Critique littéraire
par Alinéa



Deux êtres que tout sépare, une société étouffante et la quête éperdue d'un paradis perdu, le tout entaché par une abominable créature qui poursuit nos héros. Oui, le schéma est très classique. Mais l'univers pourrissant décrit par Justine Niogret, soutenu par une écriture intense, transforme suffisamment ce scénario rebattu pour vous accrocher aux pages de ce roman.

C'est poétique à la manière de certains poètes de la seconde partie du 19ème siècle (on pensera à Lautréamont ou Laforgue) qui écrivent l'ennui, la maladie, la déchéance de la chair et de la machine. Ça pue la charogne, suinte l'angoisse et le pourrissement lent des rêves.

Et au milieu de cette pesanteur, un être mécanique, robot qui ne dit pas son nom et qui a à la fois trop d'individualité et pas assez de sentiments, et un jeune homme qui croyait tout savoir des automates et découvre, fasciné et horrifié, leur véritable nature.

Amateurs de steampunk décadent et de fantasy rouillée, ne vous laissez pas tromper ou spoiler par le résumé de la quatrième de couverture et profitez de cette immersion nauséuse au cœur d'un univers glauque et captivant.

BIOGRAPHIE

Justine Niogret, née en 1979, est une auteure française au style et au franc-parler atypiques.

Son premier roman *Chien du Heaume*, immergé dans une atmosphère médiévale, a obtenu en 2010 le prix Imaginales et le Grand prix de l'Imaginaire. *Mordre le bouclier*, le deuxième tome, a quant à lui obtenu en 2012 le Prix européen Utopiales des pays de la

Loire et le Prix Elbakinet du meilleur roman français.

Coeurs de rouille est donc son cinquième et plus récent opus, mais aussi le troisième publié en 2013. Nous lui souhaitons tout autant de reconnaissance, pour que cette auteure prolifique nous fasse frémir encore.



LE MONDE DES BARONS PERCHES

Présentation d'association
par Valer Daviep

Nous restons dans l'ouest de la France pour cette nouvelle présentation d'association, qui ne se définit pas comme steampunk mais qui est complètement DIY.

L'association le Monde des barons perchés (MBP) s'attèle à l'organisation d'activités culturelles hétéroclites et originales tout en ayant à cœur le respect de principes écomilitants. Basée dans le Pays de la Loire, on trouve des traces de leur présence jusqu'en Vendée.

Le MBP se propose d'accompagner ses partenaires dans toutes les étapes de l'organisation, depuis l'administratif jusqu'au bon déroulement de celui-ci. La programmation, la billetterie, la communication visuelle, la régie technique, tout y passe pour garantir que le cœur de l'événement puisse s'exprimer au mieux : l'humain et son environnement.

Ce dernier point apparaît crucial pour l'association. Organiser des rencontres, oui, mais toujours dans le respect d'un certain rapport à la nature. Aussi, le MBP propose de mettre à disposition des toilettes sèches mais aussi du matériel artisanal (bar itinérant, yourte...).

Le MBP réussit donc cet amalgame entre événementiel respect de l'environnement - ludisme. Enfin, loin de ne s'arrêter qu'à un registre culturel, l'association peut brasser large et injecte volontiers du cuivre. Associé à une approche très Do It Yourself, le Monde des barons perchés ne déparerait pas dans l'univers steampunk. Parmi les événements auxquels a pris part l'association, notons les festivals rock&roll, un peu freaks sur les bords, mais aussi des bals, forums et autres marchés.

Par ailleurs, le MBP propose également une librairie et salon de lecture mobile, L'embouquineuse. Elle s'offre un retour à une tradition un peu oubliée mais diablement efficace d'un point de vue communicationnel : le crieur accompagné de sa remorque. Aura-t-il fait un détour par le Bar des barons (itinérant et modulable lui aussi) ? On n'en sait trop rien, mais cela fait partie de la culture aussi, non ?



Pour les contacter, rendez-vous sur leur facebook (le monde des barons perchés) ou sur leur site web : Lemondedesbaronsperches.com



L'HOROSCOPE

PAR HELIACYN GUENIPE, DIPLÔMÉE.

"Mes détracteurs traitent d'indigeste salmigondis mon approche iconoclaste de la mancie, raillant ma découverte de la maison circompolaire de la Matoise Endive. Je pourrais leur répondre que je parle d'endive où je veux et c'est souvent dans la gueule, mais cela me paraît discourtois. Ce n'est pas la place d'une endive."

Le signe du mois :

CRANE DE CRISTAL CACOCYME

(jours impairs de mars & sept.*) :



1- Vous haïssez ceux qui ne comprennent la subtilité que lorsqu'elle est accompagnée de la peinture de vos godasses. Et jusqu'à présent, vous chaussez petit ! Heureusement, par la conjonction astrale de leur maison, le Saucier Malagauche et la Comtesse à la Perle ont doté vos jambes d'un éléphantiasis fort à propos.
2- Vos projets sont si bétonnés qu'ils feront l'objet d'une taxe foncière.

CALMAR DES BASSES PROFONDEURS

(jours pairs de janv. à mai, sauf fév.**)



1- À ce niveau, ce n'est plus de la réincarnation, c'est du gag à répétition.
2- Attention aux changements d'heure qui rendent publics vos contrepets privés.

OISEAU-PETIT-TONNERRE

(jours impairs de fév. & av., & 1er mai*) :



1- Ne criez pas au loup quand vous avez la bergerie grande ouverte. Non, l'autre bergerie.
2- Gardez-vous de ceux qui vendent du rêve. Le prix des chimères s'enflamme et ce ne sont que des produits dérivés.

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- Vos inclinations levantines se heurtent à un train de vie couche-tôt.
2- Vous marchez sur des ascarides. Paradoxal quand on est hirtipède.

KRAKEN VOLETANT

(juin†) :



1- Voir schéma
2- C'est pas mal non plus, le côté lumineux. Ils ont d'excellents pancakes.

ARACHNODRONE A PULSEURS DIFFERENTIELS

(2es quinzaines de juil., oct. & nov.**)



1- Quand on n'aime pas, on compte. Arrêtez-vous tout de même après 68897469.
2- Prenez garde que le mur de l'incompréhension populaire ne se garnisse des picots de l'ignare vindicte.

CHAPEAU FOU

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



1- Vous avez beau essayer d'arrondir les angles, vous avez toujours une empathie de coin de table.
2- Je rirais bien, mais j'ai la bouche pleine.

SCARABEE DES COCHONS D'OR

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



1- Ne signez plus avec votre sang, mais avec un don d'organe, et votre contrat sera plus formol.
2- Dans votre hâte à gravir l'échelle sociale, vous n'aviez pas vu que vous grimpez un escabeau.

YETIN-MAN

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



1- Vos aspirations sont belles, mais vos expirations refoulent toujours autant de la glotte.
2- "Mon backpack a brûlé mon pantalon" n'est pas une excuse pour vous balader en slip.

GRAND CACHALOT

(jours pairs de la 2e quinzaine d'août et le quinzaine d'oct.*) :



1- Si vous n'aimez pas qu'on vous réponde qu'on n'aime pas vos goûts, vous n'êtes pas obligé de parler de ce que vous aimez.
2- N'évoluez en eaux troubles que si vous avez pied. Échasses recommandées.

POUPEE DE TRISTE CIRE

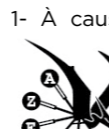
(1es quinzaines de nov. & fév.*) :



1- Vous vous transformez de plus en plus en vous-même, félicitations, vous êtes un spécimen rare d'egomorphe
2- Soyez imprévisible, copiez votre voisin.

PTERODACTYLOGRAPHE

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



1- À cause de la maison du Peignoir Enflammé, vous n'êtes pas sorti du bain. Un conseil, n'en prenez plus.
2- Il y avait Édouard aux mains d'argent, mais le film de votre vie, c'est plutôt Bob aux deux mains gauches.

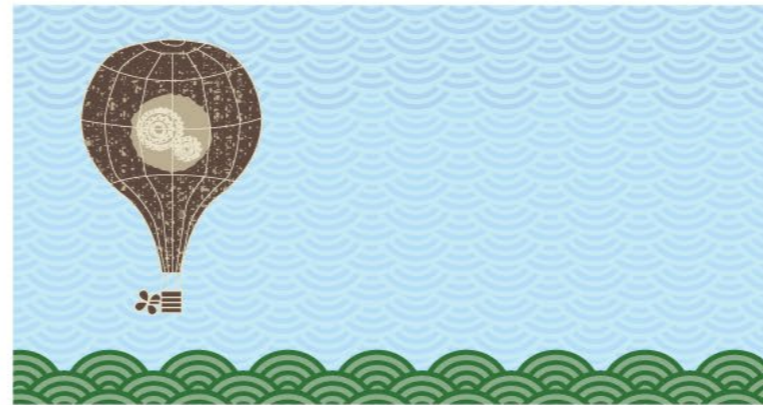
Sympsychographie :

Plus d'un fainéant a retrouvé du poil de la bête quand il a pris pour habitude d'enlever chaque matin celui qu'il a dans la main.

Légende :
Signe (Période) : 1- Le saint qui aimait l'aimant. 2- Onpeutpastoutavoirdanslavie.
Làparexemple,t'asplusd'espace.
* = sauf pendant l'octopussy
† = sauf pendant le ptérodactylographe

UNE AVENTURE CELESTE

par Miss Longueville



La brise était calme, et le paysage magique...



Ah, mon oncle, que j'aimerais goûter les charmes de la brousse!

Quand soudain! Une discussion s'engagea.



Oui, cher neveu. Je vous comprends. Posez vos livres sur mon ombrelle, et dites m'en plus!

Il serait bon de ne pas les quitter.



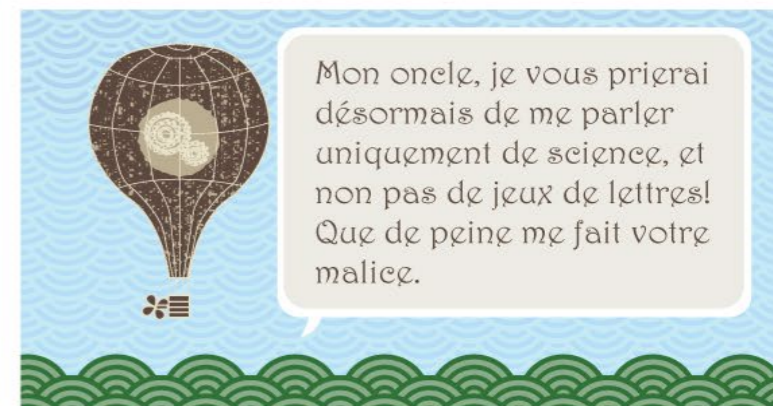
Ne voulez-vous pas tout d'abord traverser à pied tout les ponts de Cologne? C'est impressionnant, un pont!

Ou de tourner la phrase dans tout les sens.



Par exemple, à Paris, le pont Neuf fait un bon soixante-pieds!

Enfin, moi je dis ça...



Mon oncle, je vous prierais désormais de me parler uniquement de science, et non pas de jeux de lettres! Que de peine me fait votre malice.

FIN

L'usage veut qu'on ne donne jamais la solution d'une contrepèterie, chacun devant la trouver lui-même. On dit qu'il faut être trois pour apprécier une contrepèterie : celui qui l'énonce, celui qui la comprend, et celui qui ne la comprend pas.

