SOUVENIRS DU FUTUR

LE ROBOT DANS LE STEAMPUNK FRANÇAIS

SOREAU CAROLINE

MEMOIRE DE MASTER 2 – SOUTENU EN MAI 2014
SOUS LA DIRECTION DE NICOLAS DEVIGNE ET EDDIE PANIER

Université de Valenciennes et du Hainaut-Cambrésis
Faculté de Lettres Langues Arts et Sciences Humaines
Département Arts Plastiques

Page de garde : Didier Graffet, *Notre Dame 1900*, Acrylique sur toile 65 x 100 cm, 2013

Remerciements

En préambule de ce mémoire, je tiens d'abord à remercier

M. Nicolas DEVIGNE, qui s'est montré d'une grande disponibilité et d'une aide précieuse tout au long de mon Master et aux différentes étapes de la réalisation de ce mémoire. Pour sa rigueur et son exigence, aussi, qui m'ont poussée à toujours plus de réflexion.

M. Eddie PANIER, pour sa confiance en mes capacités, ses encouragements et les lectures précieuses qu'il a pu me conseiller tout au long de ces deux années de travail.

Mme. CHOMARAT-RUIZ, pour son engagement au sein du Master Recherche et ses nombreux conseils.

Mes parents et mon compagnon, toujours présents, y compris quand je peine à avoir confiance en mon travail et à croire en moi, au point d'en devenir invivable (je plaide coupable !) Pour leurs longues heures passées à relire ces pages et à essayer de comprendre « l'obscur » mouvement *steampunk* dans le but de pouvoir toujours dialoguer avec *l'automate* que je deviens lorsque je travaille. Pour leur présence, tant dans les bons que dans les mauvais moments.

Mes différents relecteurs, qui ont pris le temps de relever nombre de mes coquilles.

J'adresse également une pensée à mon grand-père, aujourd'hui disparu, à qui je dois ma passion pour les Arts et probablement mon parcours dans ce domaine, ainsi qu'à ma grand-mère qui mettait un point d'honneur à être toujours présente dans les moments importants.

Table des matières

Remerciements 4
Table des matières 6

Esthétiques robotiques 9

Le *steampunk* : entre rêve et réalité 16
Bienvenue dans l'imaginaire *steampunk* ! 17
Le Soulèvement des *Machines infernales* 21
L'imaginaire de *l'homme océan* 26

Le *Complexe de Frankenstein* 42
Les *souvenirs de demain* d'Isaac Asimov 42
Retour vers le passé : quand l'imaginaire réinvente l'histoire 46

Portrait-robot de l'automate *steampunk* 51
Des robots à l'apparence familière 51
Le monde des Géants 62
De la désillusion à la grande illusion 70

Reflet de la Création 78
Des robots romantiques 78
Les *Cœurs de rouille* 87
Les enfants perdus du Pays Imaginaire 93

Conclusion 104

Bibliographie 109
Table des illustrations 111

« C'est l'histoire qu'on nous racontait quand nous étions tout petits. […] Ils nous disaient qu'autrefois **les artistes** sculptaient des êtres de céramique, et qu'ils étaient aussi intelligents qu'un humain, mais bien plus forts. Qu'ils étaient loyaux, et que leurs maîtres leur faisaient confiance comme à de vieux amis. Qu'ils aidaient à lire, à compter, même à faire de l'art, alors qu'ils n'avaient aucun cerveau fait pour cela, aucun sentiment leur permettant de transformer les choses. Des hommes, mais froids, et leurs corps étaient capables de merveilles, comme rester sous l'eau ou encore soulever des chevaux vivants. **Les golems[1].** »

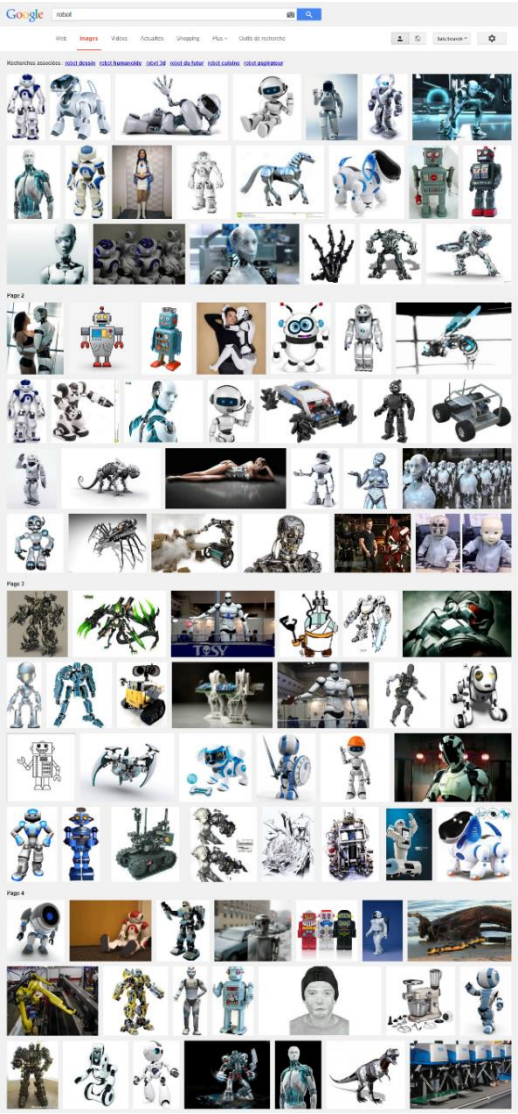
[1] Justine Niogret, *Cœurs de rouille*, Paris, Le Pré aux clercs, 2013, p. 36.

Esthétiques robotiques

La première chose qu'il est possible de constater lorsque l'on commence à s'intéresser à la façon dont s'illustre le robot dans l'art, c'est que ses représentations ont beau être variées, elles peuvent bien souvent être répertoriées au sein de styles précis inspirés par la littérature de Science-Fiction. Trois sortent en particulier du lot grâce à leurs caractéristiques immédiatement distinguables.

Le premier est l'esthétique *cyberpunk* qui s'est très largement répandue après l'adaptation du roman de Philip K. Dick, *Blade Runner*, au cinéma. Elle est à l'origine de bon nombre de représentations de robots futuristes. Elle influence cependant également la robotique actuelle par son minimalisme, le lissage des matières, à l'effet parfois plastifié[2] et clinique des surfaces. La palette utilisée pour les coques ou « peau » dissimulant les mécanismes de la machine est souvent très restreinte. Le plus souvent, ces robots ont un design blanc ou noir, brillant, parfois métallisé qui rappelle beaucoup la carrosserie des voitures actuelles. Par endroits, certains éléments sont rehaussés d'éléments rétroéclairés de couleurs néons bleus ou verts.

Comme le *cyberpunk* connaît un grand succès également au Japon, cette esthétique est la plus répandue et donc la plus connue du grand public. Sous l'influence nippone, les robots prennent une apparence de plus en plus néoténique : ils ont l'allure d'éternels enfants[3]. Quoiqu'il en soit, une simple recherche du mot « robot » sur *Google-Images* suffit à confirmer l'omniprésence du style *cyberpunk* sous toutes ses formes[4].



Capture d'écran issue du moteur de recherche *Google Images* pour le mot-clef « robot ». Prise le 27/01/2014.

[2] Ce genre d'effet est de plus en plus courant depuis que la retouche d'image est partout : la plupart des portraits pouvant être vus dans les magazines, sur internet mais aussi parfois dans les films, sont comme lissés à force de gommage de toute imperfection.

[3] Cette apparence ne les rend pourtant pas nécessairement moins inquiétants que leur très célèbre cousin Terminator, très différent d'eux mais faisant également partie de la vague *cyberpunk*. Nous aurons l'occasion d'y revenir.

[4] Cf. Capture d'écran ci-jointe.

La deuxième esthétique est dite *rétrofuturiste*. Elle surfe sur la mode *vintage* qui connaît actuellement un grand succès. Les robots issus de cette mouvance ressemblent à des jouets d'un autre âge. Leur apparence n'est pas du tout réaliste. Au contraire, elle est volontairement désuète, kitsch et cartoonesque. L'artiste Eric Joyner use volontiers de robots de ce genre, inspiré par les jouets massivement importés du Japon aux Etats-Unis après la Deuxième Guerre Mondiale, pour réaliser des toiles humoristiques dans lesquelles ces créatures vivent une existence pour le moins banale (font leurs courses, vont au travail ou au cinéma, voyagent…) mais dans un monde régulièrement envahi par des *donuts* géants[5]. Ses œuvres revisitent avec beaucoup de dérision les plus célèbres archétypes de la Science-Fiction américaine[6] et, dans le même temps, se moquent aussi de cette période glorieuse où les Etats-Unis étaient à la pointe de la technologie – alors que n'importe quel film ou, pis encore, documentaire d'époque, nous paraît aujourd'hui vraiment dépassé et amusant. Ce coup d'œil vers le passé – aussi fantaisiste soit-il – permet aussi à l'artiste d'ironiser sur l'Amérique d'aujourd'hui, mais sans jamais trop se prendre au sérieux. Ses œuvres, clairement inspirées par les artistes du Pop Surréalisme, aussi surnommé *Lowbrow Art*, semblent parvenir à réunir *Toy Story* et Edward Hopper tout en multipliant les références culturelles issues du monde entier[7].

Les robots rétrofuturistes ressemblent finalement beaucoup à des boites de conserve auxquelles des membres et un visage sommaires auraient été greffés. Les *Daleks* de la série *Doctor Who*, remise au goût du jour depuis quelques années et rencontrant depuis un succès mondial, sont par exemple clairement rétrofuturistes. Cela s'explique par le fait que leur design n'a (volontairement) pas évolué depuis les débuts du programme dans les années 60 en Angleterre et est devenu mythique.

---

[5] Référence évidente aux soucoupes volantes, pourrait-on croire, mais l'artiste explique la présence de ces pâtisseries multicolores de façon beaucoup plus pragmatique et totale harmonie avec l'ensemble de son œuvre : « Pourquoi [des *donuts*] ? Mais qui n'aime pas les *donuts* ? » (« *Why? Well, who doesn't love donuts?* » peut-on lire en quatrième de couverture de son artbook évidemment intitulé *Robots & Donuts*, Milwaukie, Or., Dark Horse Books, 2008)

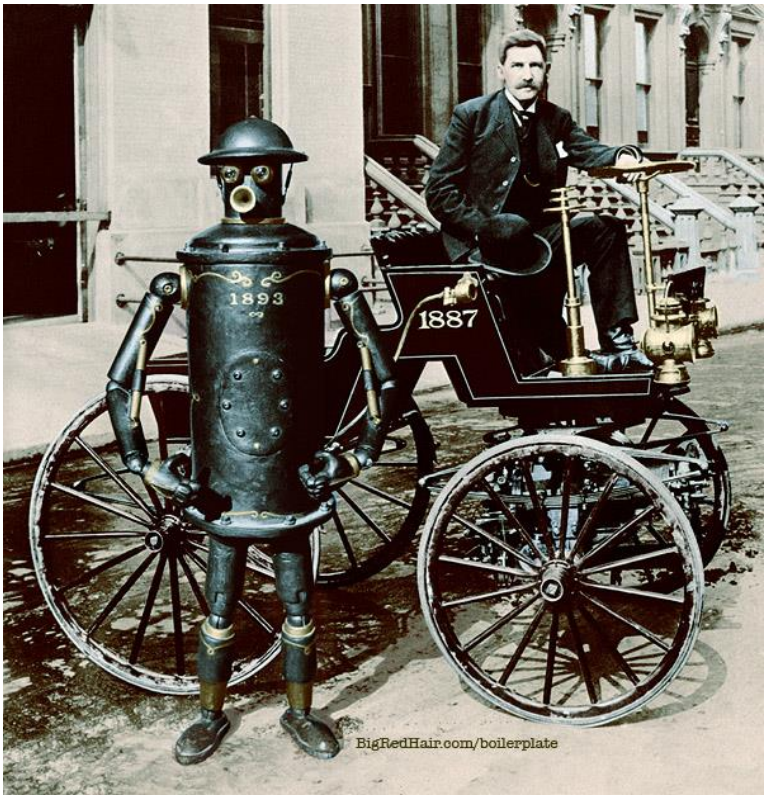
[6] Ses robots ne sont pas sans rappeler certains *Art Toys*, ces personnages simples à personnaliser qui font fureur depuis quelques années et s'inspirent grandement du design simpliste des robots de l'esthétique rétrofuturiste.

[7] Ses robots côtoient Godzilla, Dark Vador ou Tintin quand ils ne sont pas occupés à créer eux-mêmes le monstre de Frankenstein.

Eric Joyner, *On tiger mountain*,
Huile sur panneau, 163 cm x 122 cm, 2011

Eric Joyner, *This Stormtrooper stopped for a cigar before a costume party*,
Huile sur toile, 81 cm x 62 cm, 2012

Une autre « boite de conserve » rétrofuturiste a aussi fait beaucoup parler d'elle sur internet ces dernières années : le robot *Boilerplate*, censé avoir été inventé en 1893 par un certain Archibald Campion, mais en réalité créé par l'artiste américain Paul Guinan en 1999. Celui-ci voulait en faire un héros de *comics* mais, passionné d'histoire, il commença d'abord par réaliser une maquette de son héros robotique qu'il s'amusa à introduire par photomontage dans des clichés datant du XIXe siècle. En créant ensuite un site web racontant les vraies-fausses aventures de son robot, l'artiste déclencha un *hoax*[8] qui se répandit peu à peu sur la toile. Aujourd'hui, le robot est bel et bien le héros d'une bande dessinée : *Boilerplate : History's Mechanical Marvel*.

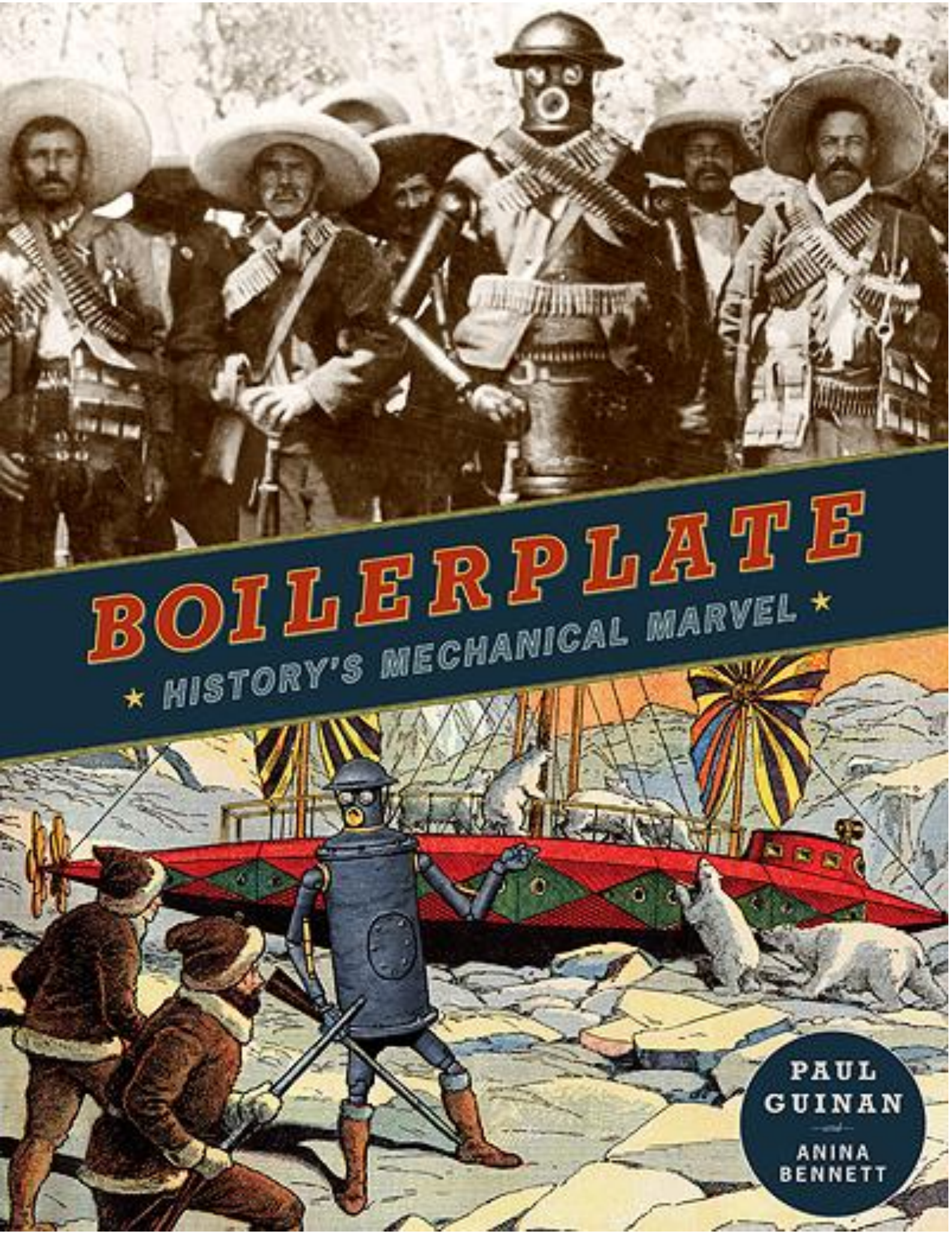


Paul Guinan, *Boilerplate with Archibald Campion*, Photomontage, 2000

Cette bande dessinée est d'ailleurs bien particulière puisqu'elle oscille, de par son sujet, entre le rétrofuturisme et la troisième esthétique dont il nous faut parler ici et sur laquelle nous nous pencherons bientôt : le *steampunk*.

Dans le cas de cette autre mouvance issue de la Science-Fiction, la représentation du robot est encore très différente et nous allons nous y attarder en plongeant dans son imaginaire. Nous verrons alors que le *steampunk* est une esthétique riche qui s'oppose en quelque sorte au *cyberpunk*. Et, nous le verrons, tout en transposant la richesse de ses thématiques et questionnements dans son propre univers. Nous verrons également que ce mouvement appartient au rétrofuturisme, mais est souvent confondu avec lui depuis que beaucoup d'autres sous-esthétiques découlent aujourd'hui des caractéristiques que nombre d'artistes ont su s'approprier.

[8] Il s'agit du mot utilisé sur internet pour parler d'un canular.


BOILERPLATE
★ HISTORY'S MECHANICAL MARVEL ★
PAUL GUINAN
and
ANINA BENNETT

Le *steampunk* : entre rêve et réalité

Pour comprendre ce qu'est le *steampunk*, il faut se plonger dans ce que son univers a de plus ordinaire, de plus habituel, de plus célèbre. Car tel est le paradoxe : « nous connaissons tous le *steampunk*[9] », même sans vraiment le savoir. Le mouvement a déjà presque trente ans et vous l'avez déjà croisé au moins une fois, cela est certain. Peut-être au détour d'un rayon, entre la Science-Fiction et la Fantasy, dans une librairie ou une bibliothèque. Peut-être avez-vous même déjà lu ou vu du *steampunk* sans savoir que cela en était. Si vous surfez sur internet, il devient presque improbable que vous n'ayez jamais croisé, au hasard d'un clic, une création *steampunk* car les réseaux sociaux et d'échanges d'images en sont remplis.

Mais de quoi s'agit-il ? Pour le comprendre, il faut d'abord imaginer :

Au XIXe siècle, les robots auraient pu voir le jour. Ils auraient été d'étranges automates de ferraille, aux rouages apparents ou à peine dissimulés sous une peau de porcelaine blanche. Dans leurs yeux, nous aurions vu leurs engrenages frétiller d'une forme d'intelligence nouvelle, différente de la nôtre. Dès lors, ils auraient été bien plus évolués que nous ne les connaissons véritablement aujourd'hui. Mus par la vapeur ou par des énergies plus abstraites, plus proches de la magie que de la science. Ils auraient été des majordomes ou des assassins, des valets de chambre ou des machines folles. En bref, ils auraient été tout ce que la science-fiction imagine d'eux, à la différence que cela aurait eu lieu bien plus tôt, dans un passé que nous n'avons pas connu mais que nous aurions éventuellement pu connaître : un passé parallèle.

[9] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.14.

Bienvenue dans l'imaginaire *steampunk* !

S'efforçant d'imaginer ce qu'aurait été le passé si le futur était arrivé plus tôt[10], le *steampunk* est un genre littéraire et plastique de l'imaginaire, qui emprunte à la science-fiction et au fantastique. Il nous donne à voir des mondes fabuleux qui s'inspirent de notre passé et le réinventent de façon plus ou moins irréelle. Ces uchronies fantastiques se situent généralement au XIXe siècle[11]. Nous y retrouvons tout ce qui marqua historiquement cette époque – ses modes, ses politiques, ses grandes figures, ses inventions, ses évènements marquants… Mais aussi ses personnages de romans célèbres et d'autres fictions. Car ce qui fait surtout la particularité de ce XIXe siècle, c'est qu'il a évolué différemment du nôtre : un évènement marquant a bien souvent bouleversé le cours normal de l'Histoire. Il peut s'agir de la découverte d'une nouvelle substance capable de merveilles (l'éther, par exemple, dans les *Confessions d'un automate mangeur d'opium*[12]) ou, plus surprenant, d'une invasion extraterrestre (comme dans *La Lune seule le sait*[13]). C'est un mouvement rétrofuturiste, c'est-à-dire qui s'intéresse au passé pour parler du futur, comme le sont également ses principaux dérivés, le *Dieselpunk* et l'*Atompunk*[14].

Dans leur *Guide steampunk*, Etienne Barillier et Arthur Morgan livrent une des très rares sources d'information française de ce mouvement et, pour eux, c'est surtout parce que les combinaisons possibles de ses différentes composantes sont multiples que cette science-fiction est si fascinante[15] :

> *« L'idée [est] que le récit steampunk qui se déroule au XIXe siècle peut aussi bien faire référence à des figures historiques de l'époque qu'à des personnages de fiction. Autrement dit, il est possible de croiser dans un même récit aussi bien Jules Verne que le capitaine Némo, Frankenstein que Mary Shelley, Stevenson que le Dr. Jeckyll ! La métafiction est une*

[10] Douglas Fetherling, cité par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999

[11] Plus exactement, et bien qu'il se passe et/ou se base effectivement le plus souvent au ou sur le XIXe siècle, il arrive aussi que des intrigues puissent se dérouler bien avant et, malgré tout, entrer dans ce genre de la science-fiction et du fantastique. Nous pouvons ainsi citer la trilogie de Pierre Pevel, *Les Lames du Cardinal*, dont l'un des principaux personnages n'est autre que le Cardinal de Richelieu et dont l'histoire débute en 1633. De plus, il s'agit dans ce roman de lutter contre des dragons et non contre, par exemple, des machines ou des automates. Le fait qu'il s'agisse d'une uchronie (de par l'utilisation de personnages historiques ayant réellement existé, comme le Cardinal de Richelieu) qui place ce roman dans le genre *steampunk* et non pas dans la pure *Fantasy*.

[12] Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, 2003.

[13] Johan Héliot, *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011.

[14] Ces termes sont le plus souvent employés sur les forums consacrés à la culture *steampunk* ou au rétrofuturisme en général. Ils sont officiellement reconnus par les auteurs qui tentent de comprendre le mouvement (comme Etienne Barillier et Arthur Morgan, notamment) mais n'ont pas de source explicite. Ces expressions ont été inventées pour distinguer les uchronies se basant au XIXe siècle (*steampunk*), de celles se déroulant au début du XXe et durant les deux Guerres Mondiales (*dieselpunk*) ou après 1945 (*atompunk*).

[15] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.27.

fiction de la fiction qui peut se développer tantôt de manière référentielle et ludique tantôt comme une réflexion autour de la notion même de ce qu'implique l'acte de raconter une histoire[16]. »

Les deux auteurs recensent trois composantes du *steampunk* : l'uchronie, la dimension référentielle (ou métatextuelle) et le contexte dans lequel se déroule le récit, situé au XIXe siècle. « Le *steampunk* est par conséquent une uchronie métatextuelle[17] qui explore la littérature et les arts du XIXe siècle[18] », résument-t-ils, tout en précisant bien qu'il ne s'agit là que d'une définition globale[19] car si le *steampunk* est un imaginaire doté de ses propres codes, ceux-ci tendent à être constamment « transcendés » par les artistes.

De ce fait, s'il s'agit d'abord une littérature que l'on peut situer entre science-fiction et fantastique, le *steampunk* s'est aussi peu à peu étendu aux arts plastiques et visuels ou encore à la musique ou aux arts du spectacle. « Alors que nous écrivons ces lignes, des artistes à travers le monde sont en train de créer *quelque chose* de *steampunk*[20] » témoignent les auteurs du *Guide*, et d'ajouter :

« Le steampunk a désigné des fictions victoriennes pour être ensuite utilisé aussi bien en littérature qu'en musique, mode, arts plastiques, performances artistiques, graphisme. Est-ce que le terme a le même sens pour tout le monde ? Rien n'est moins sûr. Est-ce qu'il désigne encore aujourd'hui une fiction victorienne ? Une esthétique uchronique rétrofuturiste ? Une fascination réactionnaire autour d'un passé rêvé ? Une culture ? Un rejet du monde contemporain ? Une réappropriation de sa culture nationale ? Le steampunk est certainement un peu tout cela à la fois, ce qui le rend insaisissable[21]. »

Les deux hommes réfutent aussi « l'idée que le *steampunk* doit exclusivement être fixé sur le XIXe siècle *victorien*[22]. » Cela réduirait les possibilités d'expansion et de renouvellement du genre. Or, depuis les débuts du mouvement, sur lesquels nous reviendrons, l'époque victorienne est quasiment toujours la toile de fond du *steampunk* : les intrigues se situent le plus souvent à Londres, au XIXe siècle, et évoquent de nombreux évènements et atavofigures de cette période historique. Ce faisant,

[16] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.26.
[17] *Ibidem*.
[18] *Ibidem*.
[19] Etienne Barillier parle de « caractéristiques opératoires qui nous permettent de [reconnaître aisément le *steampunk*] ». *Ibidem*.
[20] *Ibid*. p.19
[21] *Ibid*. p.15
[22] « Il a pu sembler l'être au moment de la parution des premiers romans. Aujourd'hui encore, il peut être victorien, et l'est très souvent. Mais il ne peut pas être que cela. Il est un jeu sur l'espace, le temps, la forme et la culture, à la fois fluide et mobile, ce qui le rend, somme toute, aussi difficilement définissable qu'immédiatement compréhensible. » *Ibid*., p.27

la Reine Victoria revient fréquemment dans ces récits et en est parfois même l'héroïne principale[23]. La branche anglo-saxonne du mouvement est souvent plus fantastique que science-fictive, n'hésitant pas à faire intervenir vampires, loups garous et mêmes zombies dans les ruelles sombres où errent également Jack l'Eventreur ou Sherlock Holmes[24]. A ce titre, elle flirte aussi parfois entre l'horreur et le roman policier. Autant de genres littéraires largement maîtrisés par les auteurs anglais et américains, hérités du romantisme noir.

Mais, depuis quelques années, nous assistons à la naissance d'un *steampunk* français qui sera la base même de ce présent travail de recherches et qui présente nombre de caractéristiques originales que la figure du robot va nous permettre d'appréhender.

Au sein de cette étude, nous retrouverons notamment des artistes comme Didier Graffet, illustrateur des éditions Bragelonne ayant réalisé les couvertures de certaines des parutions françaises des romans anglo-saxons évoqués ci-avant[25]. Des couvertures qui permettent de rendre compte de ce qu'est l'esthétique *steampunk* aujourd'hui et de sa traversée des frontières ; elle est faite de rouages et d'autres mécanismes d'automates, d'embarcations volantes et d'éléments historiques et fictifs issus du XIXe siècle en Europe et non plus seulement en Angleterre[26].

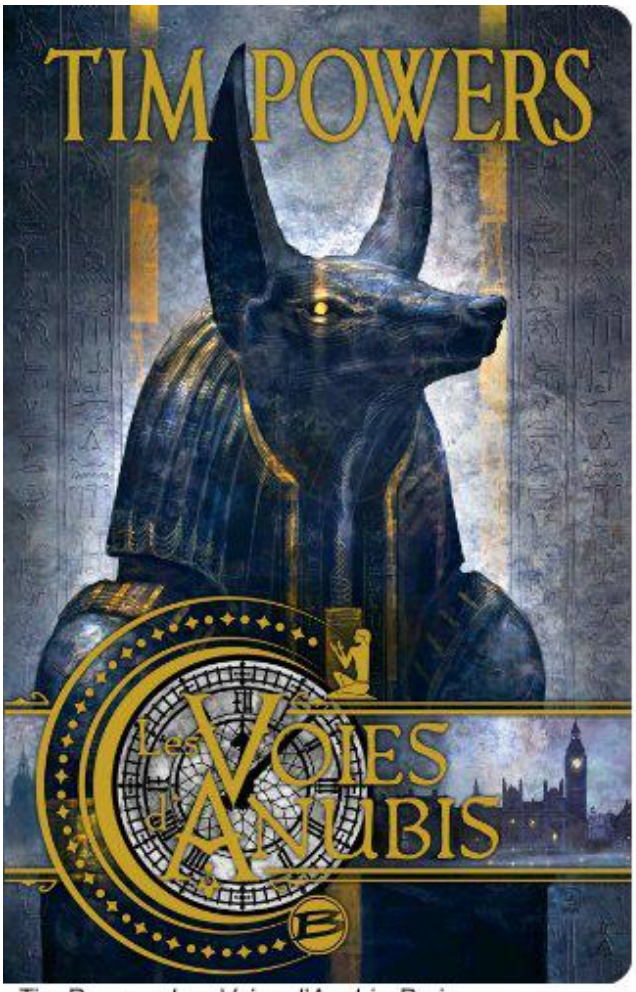
---

[23] Dans *Anno Dracula* de Kim Newman (1992), la Reine Victoria a épousé le Comte Dracula lui-même.

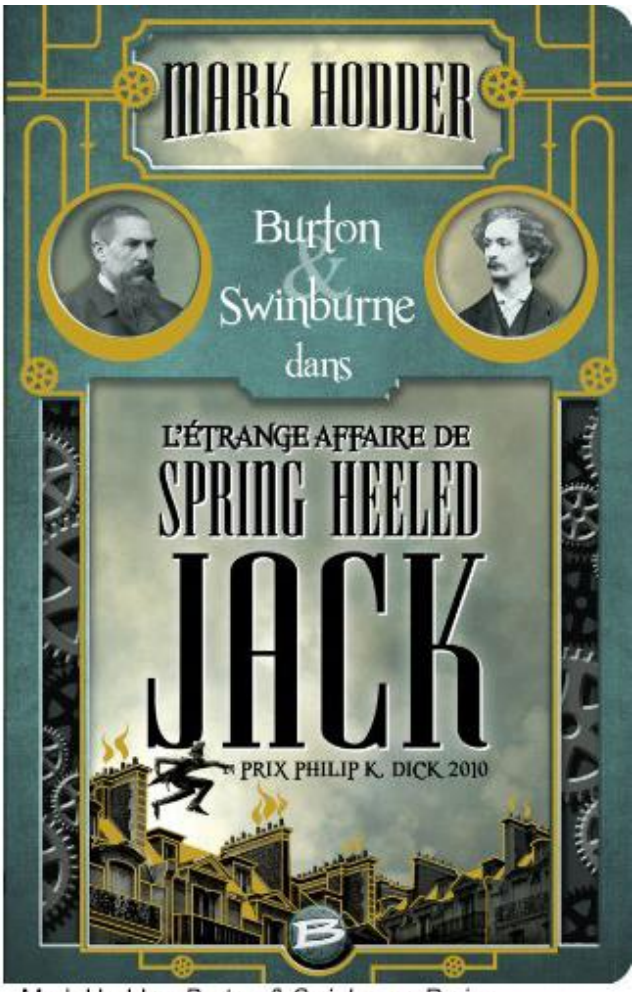
[24] Dans *New Victoria* de Lia Habel (2012), une jeune femme de la haute société lutte contre une invasion de zombies. Dans *Burton & Swinburne : L'Étrange affaire de Spring Heeled Jack* de Mark Hodder (2010), un curieux duo qui n'est pas sans rappeler Sherlock Holmes et le Dr. Watson, doivent faire face à des loups garous et une étrange créature démoniaque du folklore populaire anglais, Jack Talons-à-Ressort (*Spring-Heeled Jack*) qui aurait pu inspirer Jack l'éventreur. Déjà, dans *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers (1983), le personnage principal affronte des magiciens égyptiens bien décidés à ramener les dieux antiques de leur mythologie à la vie.

[25] Cf. images p.20

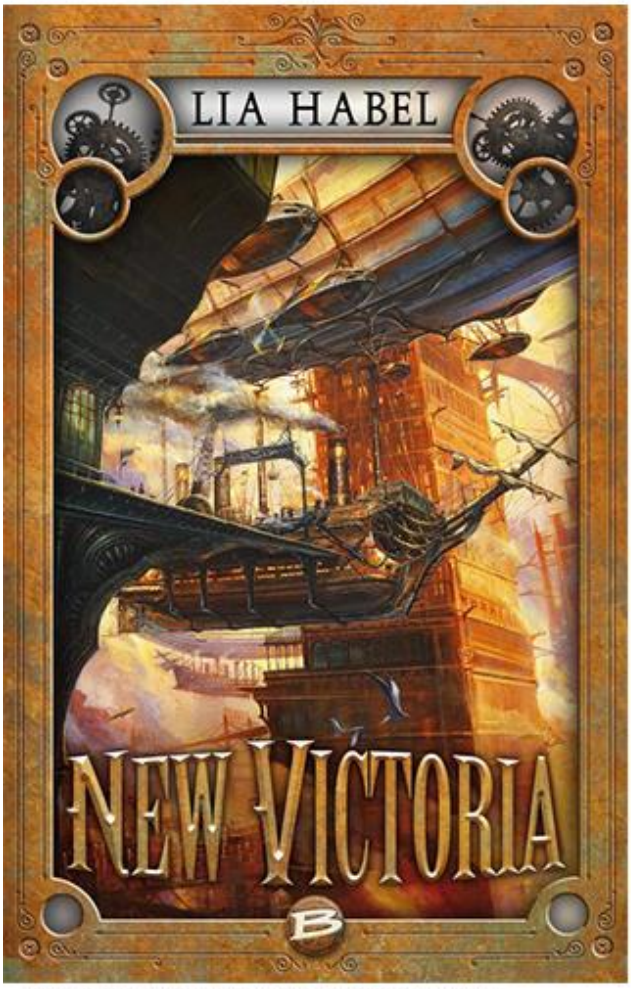
[26] A cette époque naît notamment l'archéologie et les premières histoires de malédictions liées à la découverte de tombeaux. Pour cela, l'Egypte Ancienne passionne comme en témoigne le roman *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers. Le récit n'en est pas moins bourré d'humour et de rebondissements, largement inspirés par les romans-feuilletons. Dans *Burton & Swinburne*, Mark Hodder rend davantage hommage aux histoires de détectives, faites de mystères et d'énigmes.



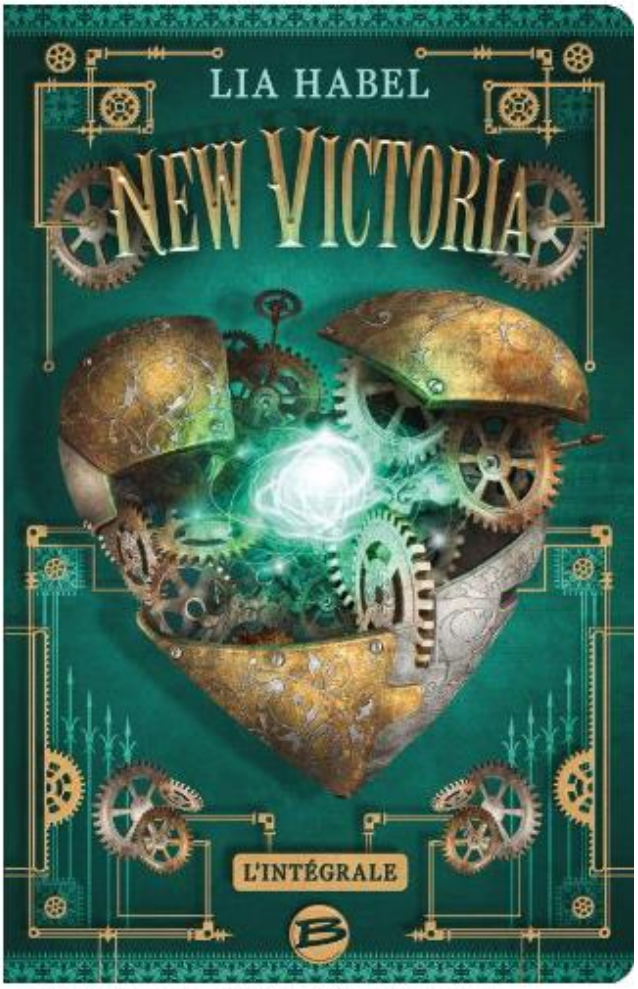
Tim Powers, *Les Voies d'Anubis*, Paris, Bragrelonne, 2013
Couverture de Didier Graffet



Mark Hodder, *Burton & Swinburne*, Paris, Bragrelonne, 2014
Couverture de Noëmie Chevalier



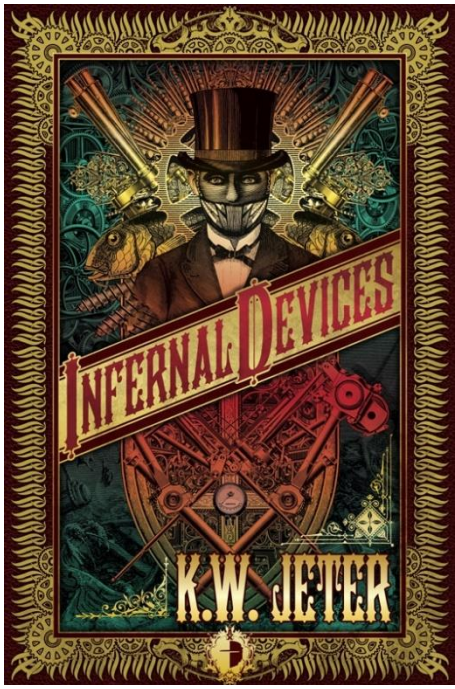
Lia Habel, *New Victoria, L'intégrale*, Paris, Bragrelonne, 2013
Couverture de Didier Graffet



Lia Habel, *New Victoria, L'intégrale*, Paris, Bragrelonne, 2014
Couverture de Noëmie Chevalier

Le Soulèvement des *Machines infernales*

Au moment où paraissent les premières œuvres *steampunk*, c'est une autre mouvance de la science-fiction, plus sombre et nettement plus pessimiste, qui fascine le public, en particulier sur grand-écran : le *cyberpunk*. Les récits *cyberpunks* célèbres alors, comme *Blade Runner* de Philip K. Dick (1968), dépeignent un univers futuriste où l'humain est en guerre contre son ennemi juré : le robot qui cherche à le détruire ou à le surpasser pour prendre le contrôle du monde. Entre dominants et dominés, entre créateurs et créatures, l'attente semble impossible et fataliste. Ce futur que décrivent nombre de récits de science-fiction est souvent celui qui colle désormais au robot : il est le *Replicant*[27] sans émotion, le *Terminator*[28] sans scrupule, c'est-à-dire un monstre à l'intelligence et à la force supérieure qu'il nous faudra un jour combattre afin d'assurer notre survie.



K.W. Jeter, *Infernal Devices*, Couverture de l'édition anglaise, Ed. Angry Robot, 2011

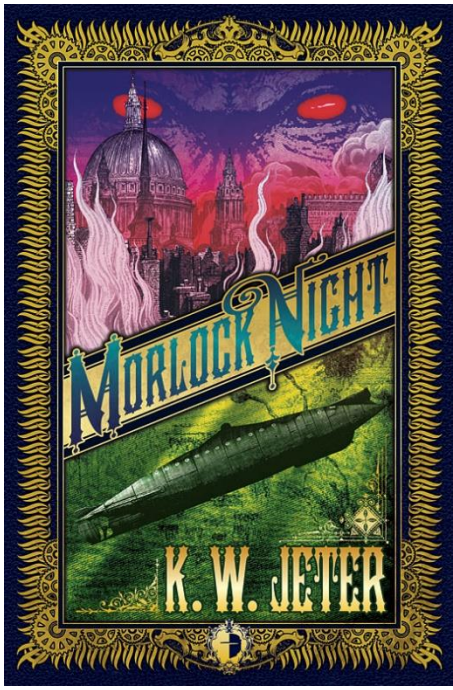
Semblant vouloir s'extraire de cette mouvance, les premiers auteurs *steampunk*, les américains K. W. Jeter, Tim Powers[29] et James Blaylock, vont imaginer *un futur advenu plus tôt*, à une époque où tous les rêves semblaient encore permis. L'atmosphère mais aussi les récits qu'ils écrivent alors sont moins sombres, empreints d'humour et d'aventures rocambolesques. Dans une lettre adressée à la revue *Locus* en avril 1987 et se voulant clairement humoristique, K.W. Jeter offre son nom – à la manière d'une boutade – à cette nouvelle branche de la science-fiction : *steampunk*, un jeu de mots dédié à son concurrent d'alors, le *Cyberpunk*. Voici ses mots :

> *« Cher Locus, Ci-joint un exemplaire de mon roman de 1979,* Morlock Night*. Pourriez-vous avoir l'amabilité de le transmettre [au critique] Farren Miller car c'est une preuve de premier ordre dans le débat devant déterminer qui, du ''triumvirat de l'imaginaire, Powers/Blaylock/jeter'' écrivit le premier d'une ''manière gonzo-historique''.*
> *Personnellement, je pense que les fictions victoriennes vont être le prochain truc à la mode, du moment que nous parvenons à trouver un terme collectif adéquat pour [Tim] Powers, [James] Blaylock et moi-même. Quelque chose basé sur la*

[27] Cf. Ridley Scott, *Blade Runner*, film de science-fiction de 1982, inspiré du roman de Philip K. Dick, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, 1966.
[28] James Cameron, *Terminator*, film de science-fiction de 1982.
[29] Dont on sait qu'il fut un ami intime de Philip K. Dick.

technologie propre à la période, comme ''steampunk'' peut-être… Alors, le prochain truc à la mode[30] ? »

Déjà, dans son roman *Morlock Night*, K. W. Jeter établit les premières règles du *steampunk* en réutilisant les personnages des *Morlocks* issus du roman de H.G. Wells[31]. Dès lors, l'auteur démontre que si le *steampunk* aime à se dérouler au XIXe siècle, c'est parce qu'il puise ses sources à cette époque et les mélange de façon singulière, passant tout naturellement de l'historique à la fiction, n'hésitant pas, dans certains cas, à réutiliser des créations d'auteurs de cette époque.



K.W. Jeter, *Morlock Night*, Couverture de l'édition anglaise, Ed. Angry Robot, 2011

Parmi eux, H.G. Wells est justement l'auteur de langue anglaise le plus fameux, mais Etienne Barillier et Arthur Morgan expliquent que l'influence de son rival de toujours, Jules Verne, est, elle, à tel point considérable qu'il « est parfois considéré à tort comme un auteur *steampunk*[32] ». Dans un ouvrage consacré au cinéma de science-fiction, Éric Dufour rappelle, lui, que les œuvres de Jules Verne et H.G. Wells sont souvent considérées comme les premières œuvres de science-fiction[33]. C'est dire si les deux hommes sont placés sur un pied d'égalité[34] ! Toutefois, il convient de rappeler qu'entre 1850-1914 les *lost-race tales*[35] sont à la mode en Amérique et bon nombre des récits qui vont alors paraître vont « incorporer les éléments usuels du monde de Verne : moyens de locomotion sophistiqués, voyages en *terra incognita*, explorations des ''points sublimes'' (île, volcan, pôle, fond de l'océan ou monde intérieur[36]). » Avant eux, les *dime novels,* à la fois ancêtres des romans de gare et des *comics*, se sont déjà régulièrement inspirés des romans du Nantais le plus célèbre du monde. Au final, la boucle est bouclée : elle revient toujours à son point de départ, Jules Verne.

---

[30] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *op. cit*., p.19.
[31] Cf. H.G. Wells, *La Machine à explorer le temps*, 1895.
[32] Etienne Barillier, Arthur Morgan, op. cit., p.28.
[33] Eric Dufour, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, coll. « Images et Loisirs », 2011, « Introduction », n.p.
[34] Cela n'était pas particulièrement du goût de H.G. Wells qui regrettait d'être surnommé le « Jules Verne anglais ». Encore aujourd'hui, il n'est pas rare de voir opposer le pessimisme de l'auteur anglais à l'optimisme apparent des œuvres de son rival français. D'ailleurs, Jules Verne avait le plus grand respect pour l'œuvre d'H.G. Wells mais considérait que leurs méthodes d'écriture et d'invention étaient très différentes. (cf. Interview donnée au *Temple Bar*, Nº 129, Londres, juin 1904.)
[35] Dans son article (cf. note suivante), Laurie Guillaud parle de « ''monde perdu'' romantique » pour résumer ce que sont alors les *lost-race tales*.
[36] Laurie Guillaud, « L'influence du roman vernien dans les pays anglo-saxons et en union soviétique – 1864/1930, in *Revue jules verne n° 33/34 - Les Arts de la représentation*, Amiens, Centre International Jules Verne, Décembre 2011, p.220.

Il faut cependant attendre la fin des années 1990 pour que naisse un véritable *steampunk* français et l'année 2000, avec le roman de Johan Héliot, *La Lune seule le sait*[37], pour qu'enfin l'époque victorienne, principale toile de fond des romans *steampunks* jusqu'alors, soit un peu laissée de côté au profit d'un univers historique français. Pour Etienne Barillier et Arthur Morgan, ce roman marque un changement important et constitue « presque sans le faire exprès, la synthèse de toutes les tentatives précédentes[38] ». A savoir celles de l'anthologie *Futurs Antérieurs*, dirigé par Daniel Riche[39], ou encore des *Confessions d'un automate mangeur d'opium*[40] qui, malgré tout, se situe déjà à Paris en pleine Exposition Universelle. Ce qui fait cependant la singularité du roman de Johan Héliot c'est que nous y retrouvons tout l'art *steampunk* à la manière des pionniers du genre : c'est une uchronie rocambolesque dans laquelle se croisent des personnages authentiques et fictifs mais dans un univers historique français. « Jules Verne croise Victor Hugo pour aller sauver Louise Michel sur la Lune[41] ! » s'enthousiasment les auteurs du *Guide Steampunk*. « Napoléon III, la Belle Epoque, l'Art Nouveau, sont autant de nouvelles pistes à explorer[42] » qui, jusqu'alors, ne l'étaient pas ou peu. A partir de ce moment, le *steampunk* français voit le jour et se bâtit à la fois sur sa ressemblance et sa complémentarité avec le *steampunk* anglo-saxon, que sur ses différences avec celui-ci.

Marcel Mercado, *H.G. Wells vs Jules Verne*, Digital art, 2012

[37] Johan Héliot, Etienne Barillier (préf.), *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, 2011.
[38] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *op. cit*., p.32.
[39] Daniel Riche (dir.), *Futurs Antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.
[40] Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, 2003.
[41] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *op. cit*., p.32.
[42] *Ibidem*.

Dans cet univers, le robot revient par touches discrètes mais indispensables. De fait, cette création est souvent considérée comme la clé de voûte du progrès, la plus fameuse des machines. Si le *steampunk* se construit en rapport avec le *cyberpunk*, son miroir futuriste, il ne peut faire l'impasse sur le robot qui est partout dans cette science-fiction. De plus, cette machine est des plus particulières puisqu'elle s'affiche dans le même temps comme la personnification des artistes qui la mettent en scène : comme le monstre de Frankenstein, dont le roman qui conte son histoire est le plus souvent considéré comme l'un sinon le premier roman de science-fiction moderne, le robot est à la fois la création et le créateur. La présence du robot souligne toujours une grande interrogation : jusqu'où peut-on aller dans notre progression ? L'une de nos créations finira-t-elle par signer notre fin ? C'est le fait même de *créer*, loin d'être anodin, que le robot nous permet de questionner.

Au sein du *steampunk*, le robot suit la chronologie de la révolution industrielle dont il est particulièrement représentatif : d'abord automate, objet de luxe et de collection fabriqué de façon artisanale, il évolue pour devenir une machine utilisée par la bourgeoisie montante. Dans sa forme, aussi, et selon le moment où se déroule l'intrigue *steampunk*, l'automate est tantôt une poupée de porcelaine qui tient davantage de l'horloge la plus sophistiquée, tantôt un robot conçu grâce à la magie de la « fée électricité ». Parce que cette époque a de nombreux points communs avec notre présent, en usant de la figure du robot, les artistes revisitent le XIXe siècle avec des yeux d'aujourd'hui et y introduisent des questionnements qui nous sont propres sans dénoter historiquement. Le *steampunk* est un regard artistique porté sur un temps passé pour mieux comprendre le présent. C'est a posteriori qu'il peut également servir le futur, à la façon de toute anticipation. Comme le veut le dicton, il faut savoir d'où l'on vient pour savoir où l'on va.

Pour étudier la figure du robot dans l'art au sein du mouvement *steampunk*, il serait bien plus aisé de travailler à partir des œuvres anglo-saxonnes. Mais ce serait alors se plonger dans un océan de sources contre lesquelles le Capitaine Némo lui-même craindrait de se frotter. D'autant plus que le *steampunk* anglo-saxon est déjà particulièrement discuté et disputé de par le monde par les anglais et les américains eux-mêmes. C'est donc d'œuvres d'artistes français et de leurs influences tout aussi hexagonales dont nous traiterons principalement ici. De plus, il n'existe aujourd'hui pas d'étude sur le robot *steampunk*, ni en France, ni en Europe ou ailleurs. Si les livres anglophones sur l'esthétique ou la littérature *steampunk* sont par contre légions – et se consacrent généralement à ce qui se fait dans ce domaine dans les pays anglo-saxons – les sources sur le mouvement restent relativement discrètes,

voire inexistantes dans l'Hexagone[43]. Quant aux artistes plasticiens français, ils ont de la chance quand leur nom apparaît au milieu de centaine d'autres artistes britanniques ou américains dans, par exemple, la fameuse *Steampunk Bible*[44]. Mais les ouvrages comme ce dernier se consacrent toujours essentiellement à la littérature de langue anglaise ou au cinéma et n'utilisent les œuvres plastiques que dans un but illustratif sans leur consacrer d'étude, même minime.

C'est pourquoi il s'agira d'étudier les robots en tant qu'œuvres plastiques – ce qu'elles sont. Nous ne verrons pas ici de véritables automates « construits » car ce travail concernera des sculptures, des dessins, des peintures ou encore des descriptions de machines issues de romans : autrement dit des robots *fictifs*.

Il s'agira de découvrir principalement les œuvres du dessinateur Didier Graffet ou des sculpteurs Pierre Matter et Stéphane Halleux. Mais nous remontrons aussi le temps pour parler des créations d'Albert Robida au XIXe siècle. Nous verrons aussi les liens qui unissent ces plasticiens aux romanciers comme Xavier Mauméjean, Mathieu Gaborit ou encore Justine Niogret et, bien sûr, Jules Verne car le *steampunk* ne saurait être uniquement plastique ou simplement littéraire comme nous allons maintenant y venir.

---

[43] *Le Guide Steampunk* (Etienne Barillier et Arthur Morgan, Paris, Actusf, 2013), un des seuls ouvrages français actuellement disponible, est par exemple un excellent petit ouvrage de vulgarisation sur le *steampunk*. Mais il a pour défaut de ne pas être illustré et il se consacre au mouvement de façon générale ou ne s'arrête que sur quelques auteurs français comme Mathieu Gaborit. Les artistes plasticiens n'y ont pas leur place. L'ouvrage n'en est pas moins intéressant pour découvrir ce qu'est le *steampunk*.
Quant à *Steampunk ! L'Esthétique rétro-futur*, du même Etienne Barillier (Paris, Les Moutons Electriques, 2010), il n'est plus édité et l'a très peu été, il s'avère donc introuvable. Une nouvelle version, qui devrait disposer d'illustrations en couleur, n'est prévue que pour fin 2014.

[44] La *Steampunk Bible* est actuellement considérée comme le principal ouvrage de référence sur le *Steampunk* mondial.

L'imaginaire de *l'homme océan*

« Il y a des hommes océans[45] » écrivait Victor Hugo dans *William Shakespeare* (1864). Avait-il prévu que cette formule collerait un jour particulièrement bien à Jules Verne, son contemporain ? Pour le *steampunk* et pour bon nombre d'autres raisons, Jules Verne est un *homme océan*. Indiquer ici toutes les références qu'il a léguées au mouvement serait d'ailleurs impossible. Il sera donc constamment présent dans ce travail, que nous le soulignions chaque fois clairement ou non.

Bien sûr, Victor Hugo lui-même était un homme océan. Avec Jules Verne, il partageait d'ailleurs la même passion pour la mer, l'une de leurs principales sources d'inspiration. Mais son influence sur le nantais était telle que celui-ci avouera que la pieuvre *de Vingt Mille Lieues sous les Mers* avait été pensée comme une allégorie de l'auteur des *Misérables*, en tant que chef de file du mouvement romantique dont il tentait de s'affranchir pour mieux réaliser son œuvre propre[46].

Quant à Albert Robida, moins connu que ses deux glorieux contemporains mais non moins intéressant, Jules Verne est déjà pour lui une source d'inspiration alors qu'il est son contemporain. Ainsi écrit-il en 1879 sa première œuvre conjecturale en parodiant son ainé : les *Voyages très extraordinaires de Saturnin Farandoul dans les cinq ou six parties du monde et dans tous les pays connus et même inconnus de Monsieur Jules Verne.* Une œuvre évidemment humoristique, comme en témoigne à lui-seul son titre, et où l'auteur réutilise notamment le Capitaine Nemo. Certains aspects du *steampunk,* notamment sa métatextualité*,* se mettent ici naturellement en place. Il faut dire que le talent d'Albert Robida pour l'anticipation tient du génie. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'il ait même, d'une certaine manière, devancé le *steampunk*. Pour Christian Chelebourg l'existence de cette œuvre d'Albert Robida suffit à elle seule « à témoigner de l'extrême popularité de Jules Verne à cette époque[47] ».

Notons quand même qu'aucun de ces trois artistes n'a jamais écrit de *steampunk* à proprement parler car ils sont bien antérieurs au mouvement. Mais nous pouvons considérer que Victor Hugo et ses

---

[45] Victor Hugo, « William Shakespeare », in *Œuvres complètes: Philosophie*, Paris, éd. J. Hetzel & A. Quantin, 1882, p. 14.

[46] Si Jules Verne n'hésite pas à rendre hommage à Victor Hugo à plusieurs reprises, il n'hésite pas non plus à montrer qu'il a choisi d'affirmer ses propres aspirations. Ainsi, dans la préface de *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, Christian Chelebourg met en lumière la symbolique prêtée à la pieuvre géante et constate que c'est pour Verne « une manière de marquer son territoire. » (Christian Chelebourg, « Préface », in Jules Verne, *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 2001, p.16.)

[47] *Ibidem*.

œuvres semblent être les modèles romantiques et idéalistes du mouvement, que Jules Verne est la source d'inspiration principale de cette littérature, et qu'enfin Albert Robida, par ses dessins et gravures, constitue davantage son influence plastique et visuelle. Nous allons le voir au travers de la façon dont s'illustrent les robots dans le *steampunk* français, l'héritage de ces trois artistes est partout présent. Mais pour expliquer la transmission de leur influence, réutilisons la métaphore du poulpe de Verne, devenu un véritable archétype *steampunk*[48].

La pieuvre comme symbole

Victor Hugo, *Les Travailleurs de la mer : La Pieuvre*, Plume, pinceau, encre brune et lavis sur papier crème (357 x 259 mn). Vers 1866.
BnF, Manuscrits, NAF 247452, fol. 382., Paris

« Ce monstre, écrit Victor Hugo dans *Les Travailleurs de la mer*, est celui que les marins appellent poulpe, que la science appelle céphalopode, et que la légende appelle kraken[49] ». Pourtant, nul besoin d'aller jusque-là pour rendre compte du lien unissant cet animal marin aux auteurs et artistes qui vont nous intéresser ici. Loin d'être un « monstre » ainsi que nous pouvons l'entendre aujourd'hui, Victor Hugo l'a plutôt dépeint comme un animal fabuleux à sa manière :

« Orphée, Homère et Hésiode n'ont pu faire que la Chimère ; Dieu a fait la pieuvre. […] La pieuvre n'a pas de masse musculaire, pas de cri menaçant, pas de cuirasse, pas de corne, pas de dard, pas de pince, pas de queue prenante ou contondante, pas d'ailerons tranchants, pas d'ailerons onglés, pas d'épines, pas d'épée, pas de décharge électrique, pas de virus, pas de venin, pas de griffes, pas de bec, pas de dents. La pieuvre est de toutes les bêtes la plus formidablement armée[50]. »

Et malgré les efforts de la science, le poulpe semble rester à la frontière entre le réel et le merveilleux. N'est-ce pas également là que nous embarque le *steampunk* ?

[48] La représentation de la pieuvre est omniprésente dans les œuvres des artistes professionnels ou amateurs du *steampunk*. Certains en ont même fait leur marque de fabrique, comme l'américain Brian Kesinger. Une véritable étude mériterait d'être menée sur ce phénomène.
[49] C'est dans ce même roman de Victor Hugo que le mot « pieuvre » apparaît pour la première fois dans la langue française. Il supplantera rapidement les autres appellations pour devenir la plus populaires. (*Les Travailleurs de la mer*, Paris, Arvensa Editions, 2013, p.344.)
[50] *Ibid*. p.342.

Une pieuvre est solitaire. Elle ne rencontre ses congénères que pour se reproduire, sinon elle les dévore ou est dévorée. Quand Jules Verne convoque les Romantiques, et en particulier Victor Hugo, sous les traits d'une pieuvre géante dans *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, il n'a probablement pas conscience qu'il va à son tour devenir une de ses fabuleuses créatures pour bien des auteurs après lui – parmi eux, Albert Robida est l'un des premiers. C'est avant tout pour montrer à quel point des hommes comme Victor Hugo l'ont influencé mais aussi intimidé que Jules Verne les convertit en cette pieuvre géante qui donnera tant de fil à retordre au Capitaine Némo. Comment s'inspirer de ces *géants* sans troquer sa propre personnalité ?

En revanche, une pieuvre donne sans hésiter sa vie pour sa progéniture. Outre les connexions que nous leur connaissons, notre trio d'artistes français a donc fait d'innombrables petits. Ceux-ci, artistes de tout poil, se sont inlassablement nourris de la nourriture intellectuelle laissée gracieusement derrière eux par leurs pères spirituels, pourrait-on dire. De cette manière, nous l'avons vu, Jules Verne a inspiré les premiers romans de gare et *comics* qui, eux-mêmes, ont fini par donner naissance à la science-fiction et à ses différentes ramifications, jusqu'au *steampunk*. Mais si ce mouvement est aujourd'hui à la fois littéraire et plastique, multipliant les descendances possibles de Jules Verne et ses contemporains, c'est que le XIXe siècle est celui où a commencé à se nouer une véritable relation entre les récits et leurs illustrations, entre texte et image ; si Jules Verne inspira Albert Robida, c'est parce que ses récits étaient finement illustrés[51]. Une pratique qui était alors en train de se trouver un nouvel essor.

Cela, nous le devons en grande partie à l'éditeur Pierre-Jules Hetzel qui agit comme le point central des connexions entre notre trinité d'artistes apparemment si différents. Au XIXe siècle Hetzel est l'éditeur de Victor Hugo et de Jules Verne et il met un point d'honneur à développer la littérature enfantine encore balbutiante[52]. Il fait notamment rééditer les *Contes de Perrault* où les illustrations sont encore « fréquemment réduites à un frontispice et à une vignette par conte » transmettant « une imagerie merveilleuse restreinte[53] ». La nouvelle édition, illustrée par Gustave Doré, est très différente puisqu'elle « ne comporte pas de vignettes mais quarante grandes compositions en pleine page, proposant un regard neuf sur les contes et enrichissant ainsi considérablement l'iconographie de

[51] Albert Rodiba est parfois surnommé « le Jules Verne du crayon » (Voir Daniel Fondanèche, « Albert Robida », in *La littérature d'imagination scientifique*, Amsterdam, Editions Rodopi, 2012, p.218.)
[52] L'école devient gratuite, laïque et l'instruction obligatoire même si elle se fait encore beaucoup à domicile avant que ne se développe vraiment l'école primaire.
[53] Cécile Pichon-Bonin, « L'illustration du livre pour enfants : autour des Contes de Perrault », issu du site *L'histoire par l'image*, URL (consultée le 02/03/2014) : http://www.histoire-image.org/site/etude_comp/etude_comp_detail.php?i=801#sthash.XTz0LXUz.dpuf

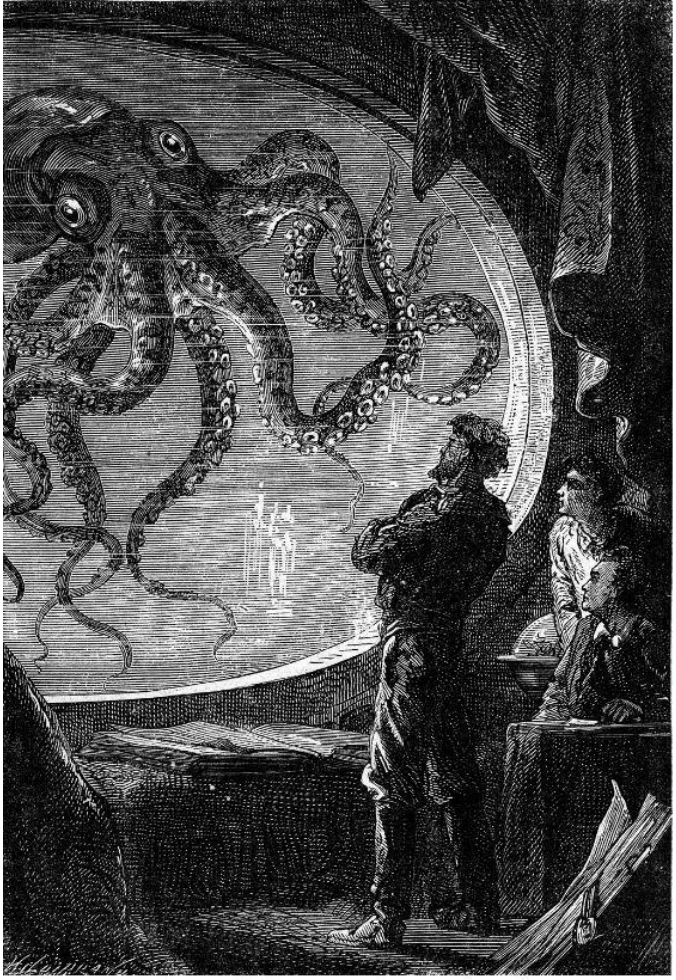
certains textes[54]. » Un nouveau processus est en route : il est désormais possible de découvrir une histoire non seulement par les mots mais aussi par les images.

Mais le lectorat du XIXe siècle ne se compose pas uniquement d'enfants ; l'édition se doit de toucher également un public d'adultes de plus en plus important et à la recherche de lectures divertissantes. La production de livres s'industrialise tandis que le niveau d'alphabétisation augmente. Avec le développement de la presse, les éditeurs comprennent que là va pouvoir être conquise une grande partie de leur audience. Les romans s'affichent alors dans les journaux sous la forme d'épisodes hebdomadaires : les romans-feuilletons. Le livre devient un bien de consommation courante et la littérature populaire ne cesse de gagner du terrain tout au long du siècle. Pour susciter l'intérêt pour ces œuvres, les éditeurs ont également recours à l'illustration afin de composer des affiches publicitaires qui annoncent les futures publications. Ces images ont pour but d'attirer l'œil et d'intriguer le spectateur. Au final, la littérature est de plus en plus imagée, et la pratique illustrative n'est plus marginalisée ; au contraire, elle vient compléter le livre, le rendre plus attrayant mais aussi développer son imaginaire. Comme une pieuvre, pour reprendre encore une fois cette image, l'industrie du livre s'est faite tentaculaire et de multiples espèces.

Le *steampunk* est aujourd'hui un parfait exemple de l'alliance des pratiques artistiques au profit du développement de l'imaginaire. Parmi les artistes qui le pratiquent et qui sont sans conteste les « descendants pieuvres » de Jules Verne, Albert Robida et Victor Hugo, l'artiste français Didier Graffet, dont il sera plusieurs fois question dans cette étude, est un excellent exemple de ce que le mouvement a vu émerger de meilleur. Par exemple, si nous devons à Edouard Riou et Alphonse de Neuville les illustrations du premier tirage de *Vingt Mille Lieues sous les Mers* – des gravures qui ont laissé une trace certaine du récit dans l'imaginaire collectif – c'est un récit qui inspire encore grandement aujourd'hui et qui donne lieu à des créations graphiques dites *steampunks*. Didier Graffet a ainsi notamment illustré une des nombreuses rééditions de ce roman[55] non sans s'inspirer grandement du travail de ses prédécesseurs[56]. Il faut dire que c'est justement une réadaptation de cette œuvre de Jules Verne par Disney (1954), qui constitue l'un des premiers modèles du *steampunks*. Un modèle dont s'inspire clairement Didier Graffet dans ses récentes illustrations : l'ensemble du Nautilus ainsi représenté, de sa coque à son intérieur, est désormais devenu mythique pour le mouvement[57].

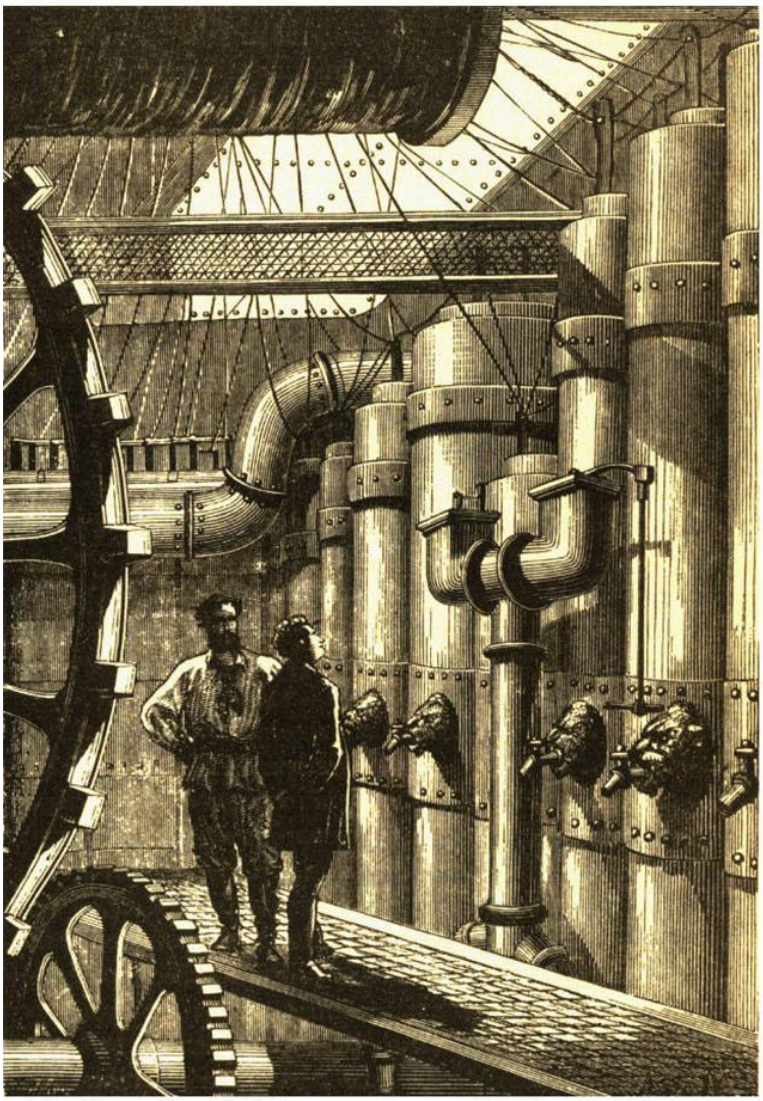
---

[54] Ibidem.
[55] Jules Verne, Illustré par Didier Graffet, *Vingt mille lieues sous les mers*, Paris, Gründ, coll. « Contes et Poème », 2002, 541p.
[56] Cf. images p.30.
[57] Cf. images p.31.

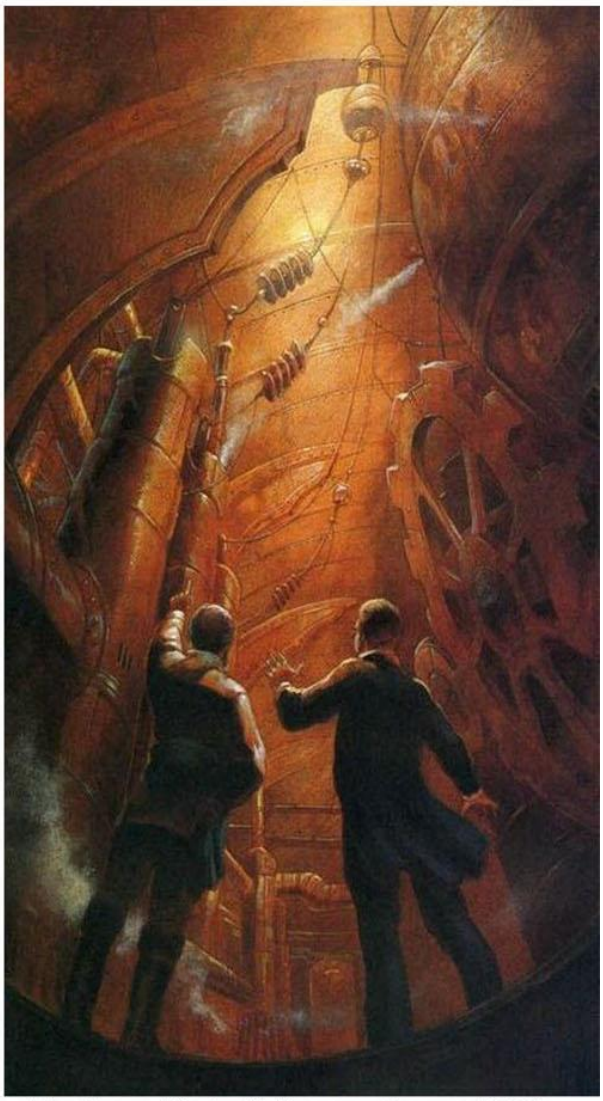


Jules Verne *Vingt mille lieues sous les mers* (1870)
Gravure de Alphonse de Neuville et Edouard Riou

Jules Verne *Vingt mille lieues sous les mers* (réédition de 2002)
Illustration de Didier Graffet



Jules Verne *Vingt mille lieues sous les mers* (1870)
Gravure de Alphonse de Neuville et Edouard Riou



Jules Verne *Vingt mille lieues sous les mers* (1870)
(réédition de 2002)
Illustration de Didier Graffet

Jules Verne, Vingt mille lieues sous les mers (1870)
Gravure de Alphonse de Neuville

Capture d'écran montrant le Nautilus dans *Vingt mille lieues sous les mers*,
Film de 1954 par Richard Fleischer pour *Walt Disney Productions*

Didier Graffet, «Le Nautilus rencontra cette armée de mollusques qui sorn particulièrement nocturnes.» *Vingt Mille Lieues sous les mers*, Acrylique sur carton, Ed. Gründ 2002

Or, si de nombreuses personnes pensent aujourd'hui que Jules Verne était un auteur *steampunk*, ce n'est pas sans raison. En effet, les grands auteurs d'anticipation du XIXe siècle avaient tous pour petit « défaut » - s'il l'on peut appeler ça ainsi – de se projeter dans l'avenir sans se soucier de l'évolution de la mode. Cette sorte d'anachronisme peut s'expliquer par la plausible volonté des artistes de permettre à leur public de s'identifier aux personnages de leurs anticipations. L'ancrage du spectateur se joue ici en trois temps, comme pouvait l'expliquer Roland Barthes dans *La Chambre Claire* : « mon présent, le temps de Jésus et celui du photographe[58] » se transforme ici en présent du spectateur du XIXe siècle, temps fictif décrit par l'artiste et en notre temps, ayant dépassé le temps anticipé et ayant vu, depuis, émergé les esthétiques rétrofuturistes qui se basent sur le même schéma[59]. Le résultat est un art *steampunk* avant l'heure en ce sens où leurs œuvres ressemblent énormément à ce que produisent les artistes contemporains du mouvement : des hauts-de-forme côtoient des automates ultrasophistiqués, faits de porcelaine, de rouages et d'acier et des fiacres volants crapotent de la vapeur au-dessus des rues de Londres ou de Paris. Au final, leurs récits ont beau se dérouler au beau milieu du XXe siècle, leurs protagonistes semblent avoir été propulsés d'une époque à l'autre avec seulement un peu de technologie en plus.

[58] Roland Barthes, *La Chambre Claire. Note sur la photographie*, Paris, Editions de l'Etoile, Gallimard et Editions du Seuil, 1980, p.151.

[59] La seule différence réside dans le temps fictif décrit par l'artiste : dans le cas de l'anticipation, l'artiste vit au XIXe siècle comme ses spectateurs d'alors. Il est donc normal que cette époque lui serve de base esthétique puisque le public doit pouvoir se projeter dans ses récits futuristes. Dans le cas du *steampunk*, l'artiste est notre contemporain mais l'esthétique qu'il emploie est toujours celle du XIXe siècle. L'encrage du spectateur se joue dans l'attrait pour l'époque qui a laissé de nombreuses traces dans notre présent.

Dans ce domaine, si Jules Verne est incontestablement la source d'inspiration littéraire du *steampunk*, Albert Robida est véritablement celui qui contribue à lui offrir son esthétique si particulière. Prenons l'exemple de ses embarcations qui zèbrent le ciel de Paris à l'heure où les gens quittent les théâtres ; elles sont étonnement semblables à celles que réalisent aujourd'hui Didier Graffet et ses contemporains. Et vice versa !

Il est par exemple possible de comparer clairement sa vision de *Paris la nuit*[60], issue de son roman d'anticipation *Le Vingtième Siècle* (1883), avec une œuvre de science-fiction *steampunk* de 2003, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*. En effet, cette illustration typique d'Albert Robida – comme probablement d'autres issues de son même ouvrage – semble avoir grandement inspiré les premières pages du roman de Mathieu Gaborit et Fabrice Colin alors que tout juste cent vingt ans séparent les deux œuvres aux vocations bien différentes. Texte et image pourraient presque se confondre, comme s'ils sortaient d'une seule et même œuvre, tant la scène décrite par l'un et montrée par l'autre semble identique :

> *« Arrivée sous les combles, je poussai la porte de service et m'avançai sur la plate-forme d'embarquement. Mon aérocab était là, comme chaque mardi soir. […] Notre aérocab qui, comme tous les appareils volants, fonctionnait aux cristaux d'éther, était une sorte de barque aérienne. Il était constitué d'une cabine de bois semblable à celle d'un bateau et garnie de deux banquettes de cuir, et d'un énorme ballon qui le maintenait en l'air par une série de filins d'acier fixés aux rebords et à la poupe. […] Survoler Paris un soir d'été, quand les derniers feux du crépuscule achevaient d'embraser l'horizon et que la ville tout entière semblait s'animer d'une vie foisonnante et électrique, faisait partie des choses les plus belles qu'on puisse imaginer. De nos étraves fendant l'air, nous filions dans les brumes du soir et la ville scintillait sous nos pieds comme le plus précieux des trésors. […] Partout autour de nous, bien au-dessus de la ville, aéroscaphes aux longues rangées de fenêtres, fiacres volants munis d'ailes factices, aérocars et aérocabs plus petits, mais plus agiles aussi, orchestraient un magnifique ballet aérien. […] Cà et là, d'immenses coupoles cuivrées s'ouvraient à l'angle des immeubles ou au sommet d'une tour privée pour les laisser partir ou les accueillir en leur sein. […] Dans le lointain s'avançait, émergeant des brumes, un gigantesque aéropaquebot, arrivant probablement d'Amérique[61]. »*

On parle, dans ce cas, d'esthétique rétrofuturiste *steampunk* : les inventions imaginées ressemblent à celles que nous utilisons à ce jour mais le style qu'elles arborent est celui du XIXe siècle.

[60] Cf. image p.33.
[61] Fabrice Colin et Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate Mangeur d'Opium*, *op.cit.*, p.21-25.

Albert Robida, *Paris la nuit*, Illustration issue du roman d'anticipation *Le vingtième siècle,* 1883

Un *jeu de l'esprit*

L'exemple de l'artiste Montpelliérain Sam Van Olffen est tout à fait représentatif des possibilités offertes par le *steampunk*. Il y voit un jeu de jonctions entre époques qui consiste à revisiter un temps en fonction de l'esprit d'un autre. Pour lui, le *steampunk* n'est d'ailleurs qu'une des multiples possibilités de jonctions et il en existe bien d'autres :

> *« Le plus souvent, il [le steampunk] se passe dans le cadre rétro/vintage d'un univers parallèle tout en étant vu et appréhendé à travers le prisme de notre siècle. De ce point de vue, les possibilités et les perspectives deviennent infinies. Par exemple, à quoi notre époque actuelle ressemblerait si elle était adaptée à la lumière de 2100 ? Parce que c'est ce dont il s'agit. Quand Albert Robida imaginait l'avenir, il le faisait à travers la mode et l'architecture de son temps. Maintenant, nous revisitons le passé en utilisant la technologie et de la mentalité de notre époque. Il s'agit d'un jeu fascinant mais le steampunk ne représente qu'une seule des nombreuses jonctions possibles alors que toutes les jonctions, que ce soit entre le XIXe siècle et le XXe siècle ou au XIXe siècle avec le XVIIIe siècle, parmi beaucoup d'autres, sont intéressantes à développer[62]. »*

Il faut dire que Sam van Olffen pousse ce « jeu de l'esprit » très loin et, de ce fait, colle parfaitement à la définition que Daniel Riche donne du *steampunk*[63] : dans son univers imaginaire, le futur semble en effet être advenu plus tôt que dans notre monde réel. C'est pourquoi l'artiste conçoit des compositions plastiques[64] qui se situent entre plusieurs genres rétrofuturistes que sont le *steampunk* (que l'on situe principalement de la Révolution Française à la Première Guerre Mondiale) mais aussi ses extrapolations comme le *dieselpunk* (de la Première Guerre Mondiale aux années 50) ou encore *l'atompunk* (après l'explosion de la bombe atomique et se basant essentiellement dans le contexte de la Guerre Froide). En conséquence, Sam van Olffen produit des illustrations qui nous parlent de

[62] Traduit de l'anglais à partir des propos recueillis par Art Donovan (dir.), *The art of steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement*, Petersburg (PA), Fox Chapel Publishing, 2013, p.64.)

[63] Cf. p.17.

[64] Il décrit ses illustrations comme étant du « graphic sampling » (ou sampling d'image, que l'on peut traduire littéralement par échantillonnage graphique) parce que, tout comme un DJ des images (le terme « sampling » est d'ordinaire propre au travail des *Disc-Jockey* et autres professionnels de la musique. Il désigne le plus souvent le fait d'accoler des extraits musicaux les uns aux autres afin de créer une nouvelle mélodie), il extrait des éléments d'une image et les place hors de leur contexte afin de créer sa propre mélodie visuelle. (Voir : Art Donovan (dir.), *The art of steampunk: extraordinary devices and ingenious contraptions from the leading artists of the steampunk movement*, op.cit., p.64.)

Sam van Olffen, *Bio-Tox Romance : Post-Nuke Restaurant – Just Married – Zyklon Baby*, Sampling d'image, Photomontage numérique

périodes historiques précises qu'il parvient à rendre intemporelles grâce à l'uchronie et à des procédés plastiques qui ne sont pas sans rappeler ses sources d'inspiration.

Parmi elles, Albert Robida. Dans son *Voyage de Fiançailles au XXe siècle*, par exemple, la série d'images intitulée *Bio-Tox Romance*, dans laquelle Sam van Olffen nous montre des scènes emblématiques de la vie d'un couple, n'aurait finalement pas détonné si Robida avait été lui-même vaporiste[65] aujourd'hui. Du premier rendez-vous (*Post-Nuke Restaurant*) au mariage (*Just Married*) jusqu'à la naissance du premier enfant (*Zyklon Baby*), ces évènements se déroulent dans un monde brumeux où les personnages vivent le visage caché sous des masques à gaz et sont en partie robotisés. L'un porte une prothèse de jambe, l'autre de bras, parfois tout semble avoir été remplacé par la machine à tel point qu'on ignore si les masques dissimulent toujours des êtres humains ou s'ils ont finalement laissé place à des robots depuis longtemps. D'ailleurs, dans *Zyklon Baby*, nous pouvons nettement apercevoir que l'enfant n'en est pas vraiment un : il s'agit déjà d'un être robotique dont l'apparence, d'ailleurs, n'est pas des plus attirantes. Sa bouche sphérique ressemble à tel point à une prise d'alimentation qu'on imagine aisément qu'elle servira tôt ou tard à le relier à un masque comme ceux que portent ses « parents ». En outre, rappelons que le Zyklon B, qui est initialement un pesticide, fut utilisé par les nazis dans les chambres à gaz des camps d'extermination durant la Seconde Guerre Mondiale. Avec ce titre, *Zyklon Baby*, Sam van Olffen nous montre un monde fictif où le progrès a viré à la folie.

Sam van Olffen dépeint une sorte d'eugénisme et, par extension, de transhumanisme survenu dans ce qui ressemble, esthétiquement, à notre passé. En ce sens, il ne se montre guère plus optimiste que

[65] Surnom donné aux personnes pratiquant le *steampunk* en France ou dans les pays francophones, de façon professionnelle comme en amateur.

Sam van Olffen, *Zyklon Baby* (détail), Sampling d'image, Photomontage numérique

son mentor, Robida, qui s'attendait lui aussi à des dérives technologiques au cours du XXe siècle[66]. Souhaitons cependant que ce dernier n'ait jamais eu l'intuition des exactions qui se produisirent réellement dans les camps de la mort. Sam Van Olffen, lui, n'hésite pas à user de ces images d'horreur qui hantent désormais notre inconscient collectif : loin du *merveilleux scientifique* chanté au XIXe siècle, il propose de façon acerbe sa propre version de ce qu'auraient pu être les œuvres d'anticipation. Il ne reproche bien sûr pas aux artistes du XIXe siècle de ne pas avoir prédit les détournements aussi dramatiques de la science et de la guerre, mais use du *steampunk* pour rappeler l'horreur. Cela lui permet également d'user d'humour – même s'il s'avère particulièrement acide – car la science-fiction rétrofuturiste se veut souvent débridée, au contraire des très nombreux récits futuristes sombres et fatalistes. « Avec le *steampunk*, nous sommes au moment médian, entre la disparition et l'émergence, entre la décadence et la splendeur, entre les fastes de la monarchie et la plongée dans la mine[67] » expliquent Etienne Barillier et Arthur Morgan. C'est ce moment que Sam van Olffen traduit dans ses œuvres ; cette « étrange contraction, comme l'ajoutent les deux auteurs, qui embrasse l'ensemble d'une époque et de ses aspects sans chercher à les trier ni à les expliquer. Le *steampunk* ne fait jamais office d'historien donneur de leçon[68]. » L'originalité de l'œuvre du montpelliérain est de former un devoir de mémoire tout en semblant illustrer un monde passé *et* imaginaire.

[66] Voir Albert Robida, *La guerre au Vingtième siècle*, 1887.
[67] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le guide steampunk*, *op. cit*., p.17.
[68] *Ibidem*.

Sam van Olffen, *Les vieux amants*, Sampling d'image, Photomontage numérique

Au final, dans leur ville faite de poutrelles soutenant des verrières dont on peine à comprendre sur quel ciel elles peuvent bien s'ouvrir, les personnages semblent continuer naïvement leur vie dans un univers où elle ne semble plus avoir sa place, engloutie par les gaz mortels. Dans ces images, tout semble à tel point apocalyptique et les scènes tellement normales, pourtant, que tout devient aberrant. D'autant plus que Sam van Olffen n'hésite pas à donner des titres vifs à ses créations : « Post-Nuke Restaurant » évoquant par exemple l'idée d'un dîner en amoureux après une explosion nucléaire. Comme si le couple venait fêter l'évènement : « Tu reprendras bien un peu radioactivité, chérie ? » Les deux fleurs rouges, seuls éléments colorés de la composition, ne sont pas sans rappeler les petites images mignonnes que l'on accole à ses photos-souvenirs de béguin d'adolescent. Elles détonnent car elles n'ont rien à faire là mais accentuent l'absurdité de la situation montrée.

Ses *Vieux Amants*[69], bien qu'ils ne fassent pas partie de cette série sur le couple, viennent parfaitement clore l'idée que la vie de ces étranges personnages est réglée comme sur du papier à musique alors que la mélodie sonne faux. Personne ne semble s'en apercevoir pourtant, dans ce monde imaginaire. Reliés à ce qui semble être d'imposants respirateurs, ces gens semblent évoluer dans de petites saynètes post-apocalyptiques et ultra-théâtralisées. Comme si finalement ils ne faisaient que copier d'anciennes coutumes sans vraiment les comprendre.

Par la multiplication des câbles qui relient tous les personnages qu'il met en scène, Sam van Olffen rend ses compositions tentaculaires et tend à nous laisser croire que tout l'univers qu'il dépeint ne forme au final qu'une seule grande machinerie « vivante ». Nous ne sommes pas loin de la Matrice imaginée par les frères Wachowski[70]. Preuve que le français flirte aussi avec le *cyberpunk*[71] et que le *steampunk* sait se faire aussi sombre et apocalyptique que son pendant futuriste. Sam van Olffen semble réconcilier dans ses images le pessimisme de H.G. Wells et l'espoir vernien. Il revisite le passé comme Albert Robida anticipait le futur : il transporte des éléments de notre technologie et les fusionnent avec ceux du passé, là où son ancêtre semblait transporter son époque dans le futur par pressentiment des avancées de la technologie. Au final, les similitudes entre les compositions de l'anticipateur et celles du vaporistes sont troublantes, comme issues d'un même imaginaire, d'un même *non-temps*.

---

[69] Cf. image p.37.

[70] Andy Wachowski, Lana Wachowski, *Matrix*, Film de science-fiction de 1999.

[71] Sam van Olffen est également un grand admirateur de Hans Ruedi Giger, essentiellement connu du grand public pour avoir réalisé les dessins préparatoires de plusieurs des films de la saga *Alien* mais dont l'ensemble de l'œuvre s'intéresse à l'union horrifique de l'homme avec la machine.

C'est probablement en cela que le mouvement *steampunk* est également « punk ». Comme tout mouvement *punk*, il illustre la désillusion dont il souffre. Il souhaiterait que son présent évolue dans le bon sens mais il doute fortement que cela puisse arriver un jour. Toutefois, on peut douter que la signification première du mot *punk*, « voyou » ou « vaurien » en anglais, colle au *steampunk*. Pourtant, au XIXe siècle, les Romantiques n'étaient-ils pas déjà *punks*, aux yeux des Classiques, par exemple ? Quand Victor Hugo écrivait qu'il avait « mis un bonnet rouge au vieux dictionnaire[72] », n'était-il pas provocateur ? N'était-il pas *punk* ? Ne l'était-il pas tout autant dans son exil, refusant le coup d'état de Napoléon III ? Or, l'influence romantique est partout présente dans le *steampunk*. Quant à Jules Verne, dont on ne cesse de vanter l'optimisme et que l'on dit chantre du progrès, Jean-Pierre Picot relève chez lui une « anxiété quant à la relativité et à la fragilité de la société occidentale[73] ». Ça n'est d'ailleurs que bien après sa mort que nous découvrirons sa version de *Paris au XXe siècle*, écrite avant les *Voyages Extraordinaires* mais refusée par Hetzel.

Pour comprendre à quoi est dû ce fatalisme, cette désillusion, et comment mais aussi pourquoi les artistes du *steampunk* s'inscrivent souvent à revers de cette tendance non sans la partager malgré tout, intéressons-nous à une œuvre des plus inclassables : *Memories from Tomorrow*.

[72] Victor Hugo, « Réponse à un acte d'accusation », in *Les Contemplations*, Paris, Editions Hetzel et Houssiaux, 1864, p.32.
[73] Jean-Pierre Picot, « Parodie et tragédie de la régression dans quelques œuvres de Jules Verne », in Romantisme, Vol. 10, n°27, 1980, p.109.

Anonyme, *Memories from tomorrow*, Photomontage numérique, 2009

Le *Complexe de Frankenstein*

Les *souvenirs de demain* d'Isaac Asimov

L'illustration dont nous allons partir est plutôt énigmatique car nous ne disposons que de très peu d'informations à son sujet. A première vue, elle met en scène un robot de style clairement *cyberpunk*. Mais il se tient entre deux enfants à une époque indéterminée qui ne semble pas aussi futuriste. Nous sommes à la fois hier et demain. Un paradoxe clairement rétrofuturiste.

Cette image apparaît en 2009 et est un photomontage anonyme rapidement surnommé *Memories from Tomorrow*. A son arrivée sur le web, il rencontre immédiatement un fort succès. Faisant rapidement le tour des réseaux sociaux, forums et autres sites web, il déclenche des réactions très disparates, allant de la claire fascination à l'inquiétude la plus nette[74]. Certains internautes ne semblent d'ailleurs pas très sûrs qu'il s'agisse d'un photomontage. L'illusion provoque donc parfois des réactions très vives, certains voulant à tout prix savoir où avait été prise la « photo » de ce robot afin de se procurer la machine rêvée, d'autres s'exclamant déjà que la fin du monde est proche.

L'artiste à l'origine de ce photomontage pensait-il générer des réactions si contradictoires ? Elles s'avèrent en tout cas pour le moins intéressantes car curieusement proches de celles décrites par les romans d'Isaac Asimov, le plus célèbre et le plus prolixe des écrivains ayant travaillé sur les robots et d'ailleurs inventeur du mot « robotique ». En effet, dans les commentaires observés après la publication du photomontage et issus de différents sites internet, deux grands groupes se distinguent : l'un rappelle étrangement les fondamentalistes (ou médiévalistes) décrit par Asimov tout au long de son œuvre, et l'autre l'entreprise *U.S. Robots* et ses partisans. Ces deux groupes s'opposent constamment au sujet du robot dans l'œuvre d'Asimov.

[74] Sur l'un des plus importants forums (*imageboard*) mondiaux, *4chan*, une référence en son domaine, cette image fut publiée dans la catégorie « *Weird but fascinating pics* » (« Les images étranges mais fascinantes »).

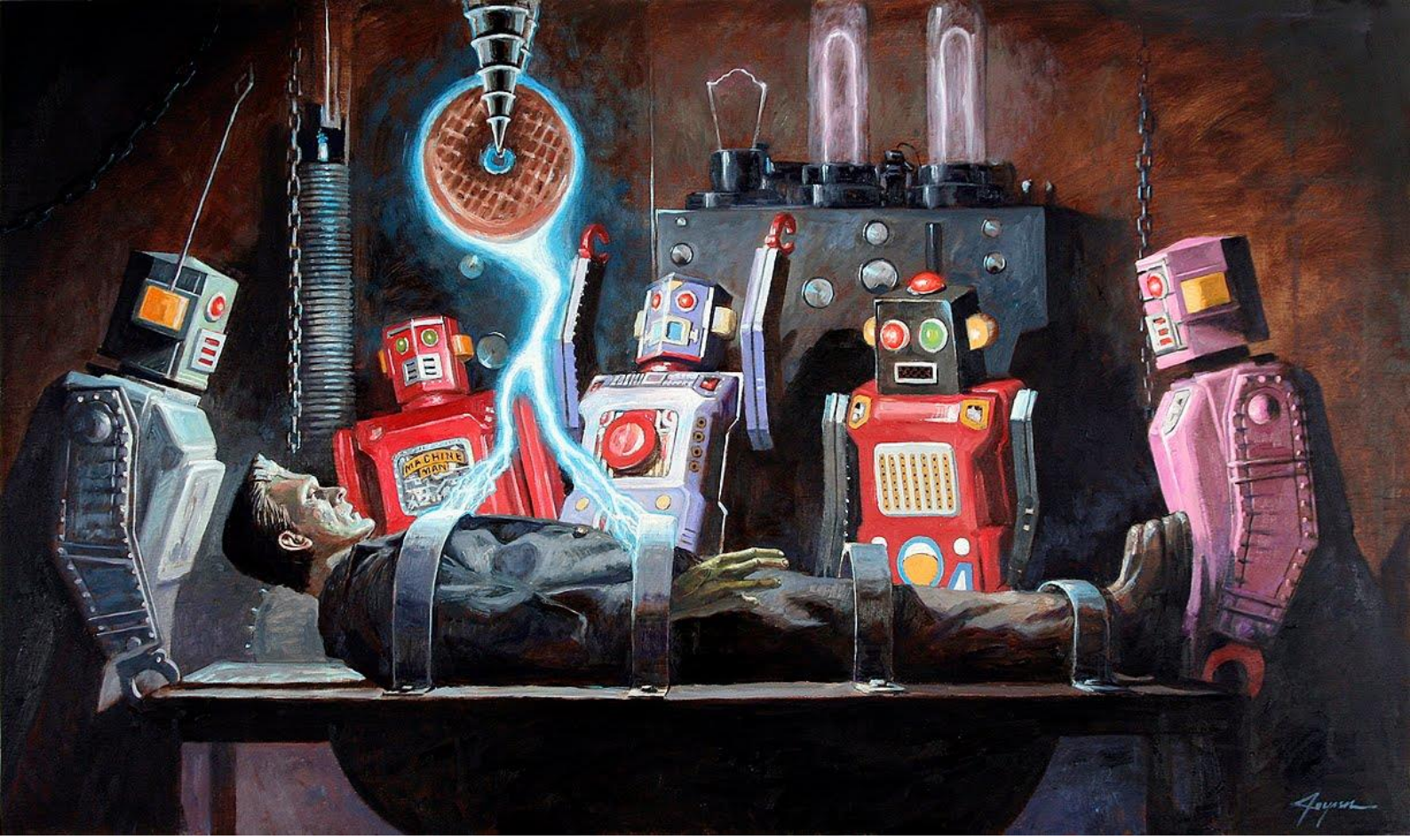
« La position des médiévalistes chez Asimov est pessimiste[75] » explique Jean-Pierre Béland, professeur en Ethique de l'Université du Québec à Chicoutimi, « d'autant plus qu'ils sont sous l'influence d'un très puissant complexe : celui de Frankenstein[76] » sur lequel nous allons revenir. Tandis que « la compagnie *U.S. Robots* ne considère jamais l'acceptation des robots sur terre comme un état de fait. […] Elle met l'accent surtout sur les avantages (impacts positifs) des robots moraux sur l'humain[77]. » Pour lui, l'univers d'Asimov est donc, à première vue, pour le moins manichéen :

> *« La science-fiction d'Asimov évolue dans un décor composé de prises de positions sociales d'acceptation inconditionnelle par la compagnie U.S. Robots et de refus inconditionnel des robots par des fondamentalistes. L'opposition entre les fondamentalistes et l'Industrie U.S. Robots représente cette lutte entre deux groupes sociaux visant à influencer l'acceptation[78]. »*

En réalisant ce photomontage, l'artiste à son origine ravive ce qu'Asimov appelait le « *Complexe de Frankenstein* ». Mais sommes-nous tous sous l'emprise de ce complexe ? Evidemment non, comme le prouve d'ailleurs la présence de l'entreprise *U.S. Robots* et de ses partisans dans l'œuvre du romancier mais aussi les commentaires impatients à la suite de *Memories from Tomorrow*. Certaines œuvres plastiques comme celles d'Eric Joyner, déjà évoquées précédemment, se moquent même ouvertement de ce complexe en proposant un Frankenstein créé par des robots[79]. La scène paraît d'autant plus absurde que les robots sont des jouets. Mais cela pose finalement la question de savoir si toutes nos inventions, nos créations ne sont pas que le résultat d'un grand jeu où nous passons pour des enfants insouciants ; créant pour créer, créant parce qu'ils peuvent créer.

Pourtant, il faut bien constater que le robot est souvent utilisé comme une figure inquiétante dans la science-fiction, au même titre que les invasions extraterrestres. Généralement, face à ces deux types de fléaux typiques de cette littérature, apparaissent les pour et les contre, les bons et les méchants. Cela est d'ailleurs vrai dans les deux camps : un même roman de science-fiction peut confronter à la fois de *bons* robots et de *mauvais* robots. Cela est même courant. Pourtant, que retenons-nous le plus souvent de ce type d'histoire ? Que certains robots avaient voulu anéantir l'humanité. Là se situe le

[75] Jean-Pierre Béland, « Vivre-ensemble avec des robots : Qu'est-ce que la science-fiction d'Asimov nous raconte sur l'acceptabilité des impacts ? », dans Jean-Pierre Béland et Georges A. Legault (dir.), *Asimov et l'acceptabilité des robots*, Laval, Presses de l'Université Laval, coll. « Enjeux éthiques contemporains », 2012, p.20.
[76] *Ibid*. p.21.
[77] *Ibid*. p.24.
[78] *Ibid*. p.17.
[79] Cf. image p.44.



Eric Joyner, *Gangenstein*, Huile sur panneau, 2009

Complexe de Frankenstein : j'ai lu/vu que certains robots pouvaient être parfaitement inoffensifs… oui, mais les autres ? Un doute subsiste.

Dans *Les Cavernes d'Acier*, l'un de ses personnages explique que Frankenstein était le nom « du héros d'un roman de l'époque médiévale, qui construisit un robot, lequel se retourna contre son créateur[80] ». C'est pourquoi ce complexe qui influence ceux qu'Asimov surnomme les « médiévalistes » ne peut engendrer, pour eux, qu'un seul type de scénario : « des robots étaient créés et détruisaient leur créateur ; des robots étaient créés et détruisaient leur créateur, des robots… etc.[81] ». Au sujet de ce scénario qu'il trouve pénible, le romancier écrit :

> *« Dans les années trente, je devins lecteur de science-fiction et je me lassai rapidement de cette histoire inlassablement répétée. Puisque je m'intéressais à la science, je me rebellais contre cette interprétation purement faustienne de la science[82]. »*

[80] Isaac Asimov, *Le cycle des robots 3. Les Cavernes d'Acier*, Paris, Editions J'ai lu, 1975, p.233.
[81] Isaac Asimov, « Préface », *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 1967, p.12.
[82] Ibid. p.13.

Asimov ajoute d'ailleurs, dans la préface d'un autre de ses romans, que ces médiévalistes subissent cette crainte tout en l'alimentant. Cela les pousse à chercher à tout prix la moindre raison d'avoir plus peur encore : ils sont, pour l'auteur, comme « nombre d'adultes – victimes d'un *Complexe de Frankenstein* […] voulant à tout prix considérer ces robots comme des créatures mortellement dangereuses[83]. » Et, si nous n'en sommes pas tous là, nous avons toujours un peu peur des robots pour les mêmes raisons. Ou, plus exactement, nous avons peur de ce qu'ils représentent : le moment où une création humaine tournera mal et où, plutôt que de faire progresser notre monde, elle l'anéantira pour de bon. Dans le roman de Mary Shelley, cette sentence a quelque chose de divin : à avoir voulu défier la mort et se saisir de pouvoirs sur la vie, le Dr. Frankenstein est puni par la rébellion de son monstre et la dangerosité dont il fait montre.

Toutefois Asimov lui-même admet que ses « livres tendent à encenser le triomphe de la technologie plutôt qu'à dénoncer ses effets négatifs[84] ». Jean-Pierre Béland explique que « cela se comprend puisqu'il veut libérer la pensée du scénario pessimiste de l'apocalypse en proposant comme solution le robot moral[85] », c'est-à-dire un robot qui, du fait des Trois Lois de la robotique qui sont au cœur de son programme, est incapable de faire du mal à un être humain. « C'est la réponse progressive et optimiste d'Asimov pour éviter de reculer vers un pessimisme sans fin des fondamentalistes (médiévalistes) face à la science réellement dangereuse, depuis l'éclatement de la bombe atomique[86]. » Car, finalement, l'autre blocage psychologique auquel s'est confronté Isaac Asimov, parce qu'il était une des sources provoquant en nous la crainte du développement des robots, est lié à l'explosion de la bombe nucléaire. Et il semble clair en effet qu'il existe un avant et un après la Bombe.

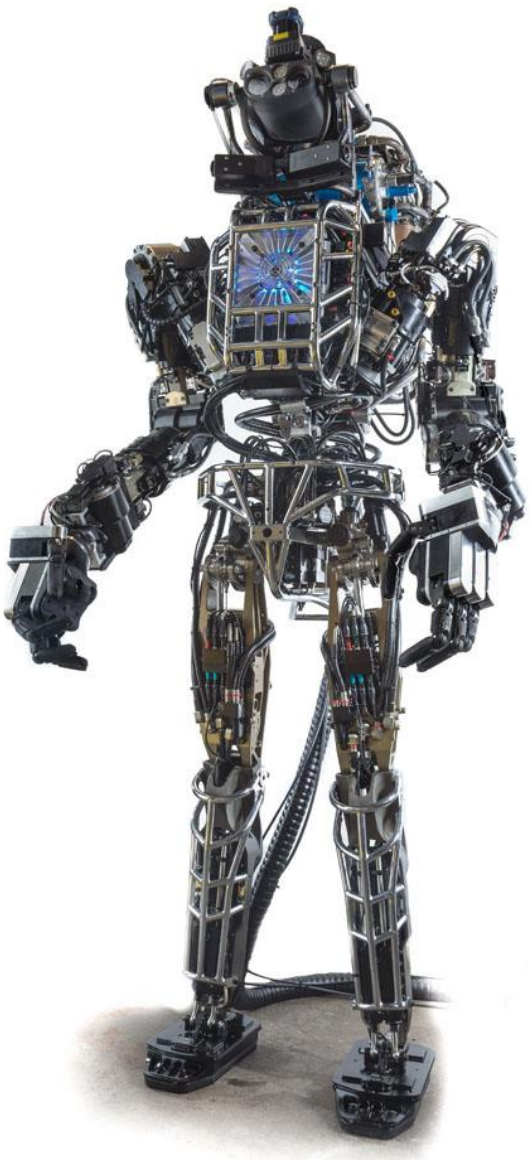
---

[83] *Ibid*. p.14.
[84] Isaac Asimov, *Moi, Asimov*, Paris, Editions Denoël, 1996, p.248.
[85] Jean-Pierre Béland, « Vivre-ensemble avec des robots : Qu'est-ce que la science-fiction d'Asimov nous raconte sur l'acceptabilité des impacts ? », *op. cit.*, p.17.
[86] Jean-Pierre Béland, « Vivre-ensemble avec des robots : Qu'est-ce que la science-fiction d'Asimov nous raconte sur l'acceptabilité des impacts ? », *op. cit.*, p.18.

Retour vers le passé : quand l'imaginaire réinvente l'histoire

Nous avions déjà peur que des robots puissent surgir des mains de l'homme parce Frankenstein et d'autres savants « fous » de fiction avaient contribué à démocratiser cette idée dès le XIXe siècle. Mais nous avons depuis découvert que la science, mal usitée, pouvait effectivement faire des ravages. Derrière notre angoisse du robot se cache désormais le spectre de la bombe nucléaire et des autres exactions commises au nom de la guerre par ce que nous surnommons depuis bientôt un siècle le Complexe Militaro-Industriel. C'est-à-dire des scientifiques et des inventeurs de génie au service de l'armée. C'est également ce que comprend le *Complexe de Frankenstein* d'Asimov.

Ça n'est d'ailleurs pas sans raison si, parmi les robots les plus avancés aujourd'hui, nous trouvons celui que les internautes surnomment déjà le *Terminator*. Développé par la DARPA[87], ce robot militaire, dont le vrai nom n'est ni plus ni moins qu'Atlas, se montre déjà capable de se mouvoir dans des situations complexes même pour l'homme. Et même s'il n'est pas encore prêt à monter au combat, le simple fait d'imaginer qu'il saura l'être un jour et qu'il est conçu dans ce seul but a quelque chose d'inquiétant. D'autant plus que dans cette course à la technologie, il reste difficile de déterminer qui sera le vainqueur et quel trophée il pourra bien remporter.



Le robot *Atlas*

« On a vraiment peur que de ce qu'on ne comprend pas » comme le disait un vieil homme à Maupassant dans *La Peur*[88]. L'écrivain y

[87] La *Defense Advanced Research Projects Agency* (Agence pour les projets de recherche avancée de défense) est une agence du département de la Défense des États-Unis chargée de la recherche et développement des nouvelles technologies destinées à un usage militaire. Nous lui devons notamment la création d'internet. Derrière le robot Atlas se cache également l'entreprise *Boston Dynamics*, rachetée il y a peu par *Google* qui ne cache plus son envie de développer des robots dans un avenir proche. Depuis 2012, le géant américain compte d'ailleurs dans ses rangs Ray Kurzweil, l'un des principaux théoriciens du transhumanisme et de la singularité technologique, mais aussi membre de l'*Army Science Advisory Board*, chargé de conseiller l'armée américaine dans les domaines scientifiques et techniques.

[88] Guy de Maupassant, « La Peur », *Le Figaro*, 25 juillet 1884, Numérisation: Thierry Selva, Suisse, Athena e-text, 2012, URL (consultée le : 10/03/2014) : http://athena.unige.ch/athena/maupassant/maup_peu.rtf

décrivait sa conversation avec l'inconnu qui, face à lui dans un train de nuit, regrettait les temps anciens, fait de légendes, de mythes, d'esprits frappeurs et de monstres merveilleux, de surnaturel avant que la science ne vienne tout expliquer. « On a vraiment peur que de ce qu'on ne comprend pas » répétait-il plusieurs fois, mais nous pourrions aujourd'hui témoigner que nous avons désormais peur de ce que nous pouvons comprendre. « Aujourd'hui, après avoir chassé les terreurs archaïques, c'est bien la science elle-même, une ''science sans conscience'', avec toutes ses dérives possibles, qui fait peur[89] » résume Michel Viegnes qui pense, immanquablement, à la bombe atomique qui a non seulement changé notre perception du progrès scientifique et industriel, en même temps qu'elle a marqué notre mythologie contemporaine en s'inscrivant en toile de fond de nombreux récits de science-fiction. En témoignent les romans d'Asimov qui racontent, ainsi que l'explique Jean-Pierre Béland, que « depuis la catastrophe nucléaire qui aurait été inconcevable sans les développements de la science, il n'y a aucune science pour amener les médiévalistes à conclure que les robots ne sont pas sans danger[90]. » De plus, Michel Viegnes rappelle que « certaines peurs archaïques ont peut-être survécu par le biais d'une mutation culturelle. Les sorciers de jadis sont devenus des savants fous, ou irresponsables, qui jouent avec des forces redoutables en manipulant la génétique : OGM et clones sont les Golems du XXIe siècle[91]. » Les robots également.

Est-ce à dire que la bombe atomique nous a condamnés à une inquiétude constante envers la science et ses avancées ? Comment réapprendre à avoir confiance dans la science et ses créations si nous ne parvenons plus à imaginer qu'un futur apocalyptique à cause de certaines d'entre d'elles ? Ce sont peut-être des œuvres comme *Memories from Tomorrow* qui peuvent apporter une solution à notre problème – ou, en tout cas, un regard nouveau et différent.

La bombe atomique et la méfiance envers certaines avancées scientifiques, quelles qu'en soient les raisons, ne sont pas les seules responsables du *Complexe de Frankenstein*. Pour Arthur Morgan, co-fondateur de la communauté *French-Steampunk*, nous sommes victimes du fameux « bug de l'An 2000 ». Dans un article intitulé *La rétromanie en question* et sous-titré « Vivement demain que tout soit comme hier ! », Arthur Morgan, également à l'origine du *Guide Steampunk*, développe l'idée que notre époque contemporaine, depuis au moins une décennie ou deux, semble avoir de plus en plus besoin de se tourner vers le passé pour se sentir moins mal dans son quotidien. L'auteur se penche notamment sur le phénomène du *rétromarketing*, apparu dans les années 2000 et usant de la nostalgie

[89] Michel Viegnes (dir.), *La peur et ses miroirs*, Paris, Imago, 2009, p.14.
[90] Jean-Pierre Béland, « Vivre-ensemble avec des robots : Qu'est-ce que la science-fiction d'Asimov nous raconte sur l'acceptabilité des impacts ? », *op. cit.*, p.20.
[91] Michel Viegnes (sous la dir.), *La peur et ses miroirs*, Paris, Imago, 2009, p.14.

pour vendre « alors que les consommateurs [sont] à la recherche d'authenticité[92] ». Pour lui, comme pour beaucoup de passionnés du mouvement *steampunk*, c'est notre époque en crise perpétuelle et qui ne semble plus nous laisser aucun espoir en un avenir meilleur, qui est responsable de la recrudescence d'intérêt que nous portons au passé, au « rétro » et, par extension, au rétrofuturisme qui nous intéresse ici. Le mantra de cet engouement pourrait être « C'était mieux avant ! »

Selon ce principe, comme l'An 2000 est « derrière nous », peut-être la solution est-elle là également. De fait, l'An 2000 fait maintenant partie du passé et il n'a pas tenu ses promesses. Ceux qui pensaient qu'il nous apporterait monts et merveilles, que nous y croiserions des voitures volantes, symboles de nos incroyables avancées technologiques, se sont trompés. Tout comme ceux qui idéalisaient le XXe siècle tout entier, imaginant qu'il serait marqué d'incessants progrès non seulement scientifiques et techniques mais aussi politiques et sociaux, sur le modèle de ceux mis en route dès le siècle précédent. Nous savons aujourd'hui qu'il fut l'un des plus sombres de notre histoire, marqué par des guerres d'une violence inouïe, des crises économiques à répétition, l'apparition de maladies nouvelles et dévastatrices, le terrorisme et les extrémismes, et loin d'avoir mis un terme à la misère subie par une énorme part de la population mondiale. A l'aube du XXIe siècle, nous nous engluons donc dans un pessimisme noir qui nous empêche d'imaginer un futur florissant. « Le constat que l'on peut faire, explique l'historien des sciences Hugues Chabot, c'est qu'il est de plus en plus difficile de se projeter dans un avenir lointain[93]. »

Notre présent et son futur ne nous font plus rêver, c'est donc vers notre passé que nous nous tournons de plus en plus. Un passé qui, dans l'imaginaire *steampunk*, en profite pour se dérouler avant l'explosion de la bombe nucléaire et bien souvent avant les deux Guerres Mondiales. Tout se passe juste avant ; au XIXe siècle. Comme si les moments qui avaient à la fois provoqué l'expansion de nos peurs mais auraient aussi pu permettre la réalisation de nos rêves se tenaient là, à cette époque précise. Pour Arthur Morgan toujours, avec son comparse Etienne Barillier dans la préface de leur *Guide*, le *steampunk* est « dans tous les cas […] un retour vers le passé, un passé qui peut sembler pour certains comme étant plus beau, plus simple et moins décevant que notre présent – ou, pire, que notre

[92] « Cette tendance touche tous les secteurs d'activité, de l'automobile qui réinvente ses classiques (Mini-Cooper, Fiat 500, PT Cruiser et autres véhicules au design ''néo-rétro'') aux produits alimentaires qui réutilisent de vieux packaging (Banania) ou leur créent un passé de toutes pièces (La Laitière ou Quezac). En bref, faire du nouveau avec du vieux, et plus souvent l'inverse. » (Arthur Morgan, « La rétromanie en question », in Fiction – Tome 16, Paris, Les Moutons Electriques, Printemps 2013, p.19, Volet Web (consulté le : 12/03/2014) : http://www.moutons-electriques.fr/flash/fiction-16/fiction-16.html

[93] Propos recueillis et synthétisés par Nathalie Fabre pour l'Université de Lyon, « Science-fiction et imaginaires du futur, Rencontre avec l'historien des sciences Hugues Chabot », URL (consultée le : 05/04/2014) : http://www.universite-lyon.fr/science-societe/science-fiction-et-imaginaires-du-futur-183447.kjsp

futur[94]. » Ce non-temps aurait pu se réaliser ou pas, tant il peut aussi être fantastique mais il a sans nul doute autant à nous apprendre, si ce n'est peut-être plus, que tout futur, plus ou moins fantasmé, dont nous ne saurons de toute façon rien avant de l'avoir vécu. Pour entrer dans cet univers encore souvent méconnu ou marginalisé nous nous accrocherons à la figure du robot, omniprésente dans les œuvres de cette mouvance de la science-fiction car elle « constitue l'un des éléments qui rend le mieux compte des avancées technologiques pouvant façonner un passé futuriste alternatif[95]. »

[94] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le guide steampunk*, *op. cit*., p.16.
[95] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, Paris, Les Moutons Electriques, 2012, p.262.

Portrait-robot de l'automate *steampunk*

Des robots à l'apparence familière

En nous arrêtant sur l'œuvre d'Isaac Asimov, nous avons constaté que nous étions tous plus ou moins atteints du *Complexe de Frankenstein*. Mais cette déduction survenait à la suite d'une étude portant sur des robots de la science-fiction plutôt *cyberpunk*[96]. En est-il véritablement de même au sein du *steampunk* ? Les robots issus de ce mouvement sont-ils aussi effrayants ou, tout au moins, aussi inquiétants que leurs homologues ? Finalement, qu'illustre la présence du robot dans ces œuvres rétrofuturistes particulières ?

Le robot *steampunk* est issu d'une science-fiction qui le fait naître au XIXe siècle. Il ressemble donc davantage à un automate, c'est-à-dire à une poupée ou une marionnette animée par des éléments d'horlogerie complexes, qu'au robot tel que nous nous le représentons habituellement. Il est souvent décrit comme doté d'un visage opalin, fait de porcelaine blanche et parfaitement lisse. Dans d'autres cas, il est fait de ferraille plus ou moins rouillée par le temps. Mais la plupart du temps, ses rouages sont visibles car les vaporistes ne considèrent pas qu'il faille cacher le fonctionnement de leurs machines fictives ; au contraire, c'est bien souvent ce qui fait leur beauté et ce qui fascine.

Il ne fait pourtant jamais aucun doute qu'il s'agit d'un robot mais il ne s'agit pas pour autant de laisser en voir trop : l'automate *steampunk* sait en montrer suffisamment sans excès. S'il se fait baroque, c'est souvent par pure coquetterie : on lui ajoute certains accessoires, des éléments décoratifs, quelques roues de plus çà et là, et le voilà prêt à épater la galerie. Il faut dire que ces robots empruntent beaucoup à leurs ancêtres automates qui « au seuil du XIXe siècle [sont des] objets de luxe […] au même titre que les bijoux. Ces chefs-d'œuvre miniatures [sont] faits d'or, d'émail, de perles, de pierres précieuses [et] sont largement diffusés en Europe et en Orient[97]. » Ils sont alors des objets de collection.

---

[96] Isaac Asimov n'est pas un auteur de science-fiction *cyberpunk* mais nous pouvons considérer, a posteriori, que son œuvre porte en elle l'esthétique propre à ce mouvement. Il a d'ailleurs contribué à l'inspirer.
[97] Caroline Junier et al., *Automates et Merveilles : Une Exposition, 3 Villes, 3 Musées, 3 Catalogues*, Neuchâtel, Alphil, coll. « Image et patrimoine », 2012, p.210.

Dans *Le Vingtième Siècle*, satire politique du caricaturiste français Albert Robida, apparaît un président-automate qui a pour fonction principale de « donner à son pays la stabilité qui lui manque[98] ». « Son mécanisme est très compliqué, nous explique Alfred Chapuis, car il comporte trois serrure et trois clefs. Le président du conseil des ministres a une clef, le président de la Chambre en a une autre et le président du Sénat possède la troisième[99]. » Dans cette fiction, le rôle de l'automate est important parce qu'il symbolise l'ordre, l'organisation. Il ne peut agir que si au moins deux des dirigeants les plus importants du pays sont d'accord. Mais c'est une œuvre satirique que nous donne à lire Albert Robida ; avec son président automate, il se moque de l'homme, de la politique, de l'incapacité à trouver des accords sans passer par de grossiers artifices et des négociations incessantes. Tout cela est censé empêcher le retour d'un absolutisme, l'avènement d'une dictature mais s'avère finalement assez imparfait. D'autant plus qu'au XIXe siècle, la France connaît d'incessants changements de régimes politiques.

Il est intéressant de constater que cette histoire est évoquée dans une revue de la *Fédération Horlogère Suisse*. Or, les automates ne sont ni plus ni moins que des horloges très perfectionnées. Plutôt que de donner l'heure cependant, elles effectuent mécaniquement un ensemble de mouvements prédéfinis à l'aide de complexes emboîtements de rouages. La fratrie Jacquet-Droz en Suisse mais aussi le français Jacques Vaucanson marquent indéniablement l'histoire de ces « anatomies mouvantes[100] » dès le XVIIIe siècle. Pour permettre à leurs créations de se mouvoir de façon particulièrement complexe, ils usent de tous les éléments propres à l'horlogerie et les mécanismes qu'ils inventent ont tout de la mystérieuse machine d'Anticythère[101]. De plus, nous n'avons conservé jusqu'à nos jours que très peu d'automates de ces grands créateurs du XVIIIe siècle. L'attrait provoqué par ces machineries n'en est que plus fort.

En outre, un artiste comme Vaucanson est non seulement un concepteur d'automates épatant mais aussi un « remarquable montreur [sachant] l'art d'exhiber ses mécaniques enchantées à la manière d'un bateleur[102]. » Cela n'est pas surprenant car dès l'Antiquité, les machines illusionnistes font fureur, comme l'atteste le succès des *Pneumatiques* de Héron d'Alexandrie, par exemple (Ier siècle av. J.C.).

---

[98] Alfred Chapuis, « Les automates et les œuvres d'imagination », in *La Fédération horlogère suisse, n°2*, Mai 1947, p.3.
[99] *Ibidem*.
[100] Chantal Spillemaecker, Bernard Roukhomovsky (préf.), *Vaucanson & l'homme artificiel : Des automates aux robots*, Grenoble, Presses Universitaires, coll. « HC Histoire », 2010, p.9.
[101] Mécanisme inventé dans l'Antiquité et considéré aujourd'hui comme le premier calculateur analogique jamais créé par l'homme ; en quelque sorte, le premier « ordinateur » au monde.
[102] Collectif, *L'Automate : Modèle Métaphore Machine Merveille*, Bordeaux, Presses Universitaires, coll. « Mirabilia », p.505.

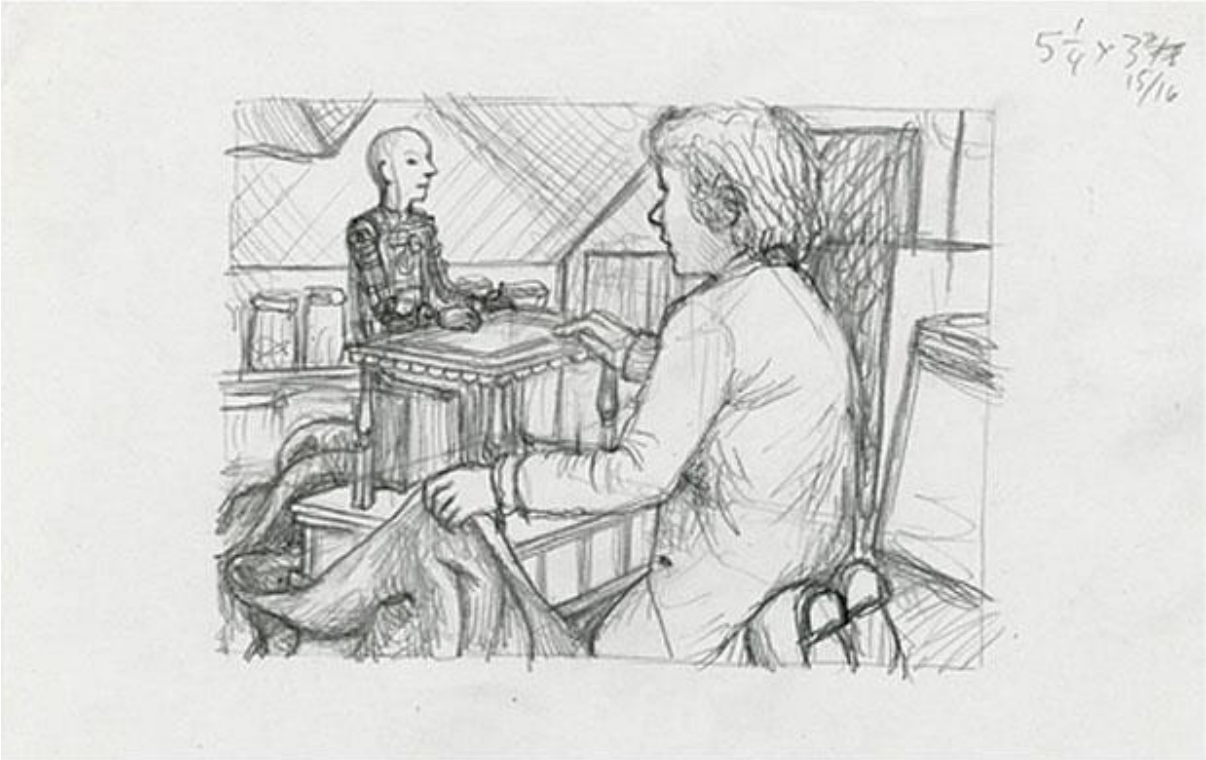
Au XIXe siècle, les inventeurs-prestidigitateurs donnent des spectacles qui trouvent encore un certain écho aujourd'hui[103]. Parmi ces magiciens, Robert-Houdin[104] use de « l'ingéniosité de mécanismes secrets au service de tours de magie[105] ». Science et magie, par le biais de la prestidigitation, se retrouvent régulièrement alliées. Les Jacquet-Droz manquent d'ailleurs de passer sur le bûcher pour sorcellerie tant leurs créations paraissent prodigieuses.

Cette aura de mystère et de légende qui semble planer autour des automates, le roman graphique pour enfants racontant les aventures du jeune orphelin *Hugo Cabret*[106] parvient à s'en emparer. L'histoire d'Hugo s'inspire d'un fait bien réel : George Méliés possédait une collection d'automates appartenant justement au magicien Robert Houdin précédemment évoqué. Mais ceux-ci ont été détruits après que le cinéaste a fait faillite et que le musée auquel il avait confié sa précieuse collection n'a pas pris soin de ces pièces, pourtant uniques et aujourd'hui très rares. Brian Selznick, après avoir découvert cette triste histoire dans le livre *Edison's Eve* de Gaby Wood[107], a imaginé un récit où l'un de ces automates aurait été retrouvé par un orphelin dans les années 1930. Véritable conte *steampunk*, où la magie côtoie l'uchronie dans des dessins en noir et blanc où ombre et lumière surgissent d'un jeu de stries qui ne sont pas sans rappeler les gravures des romans d'anticipation, *L'invention de Hugo Cabret* forme un très bel hommage à l'ingéniosité et à l'imagination : celles de George Méliés et des créateurs d'automates, tous magiciens en leur genre trop peu (re)connus aujourd'hui.

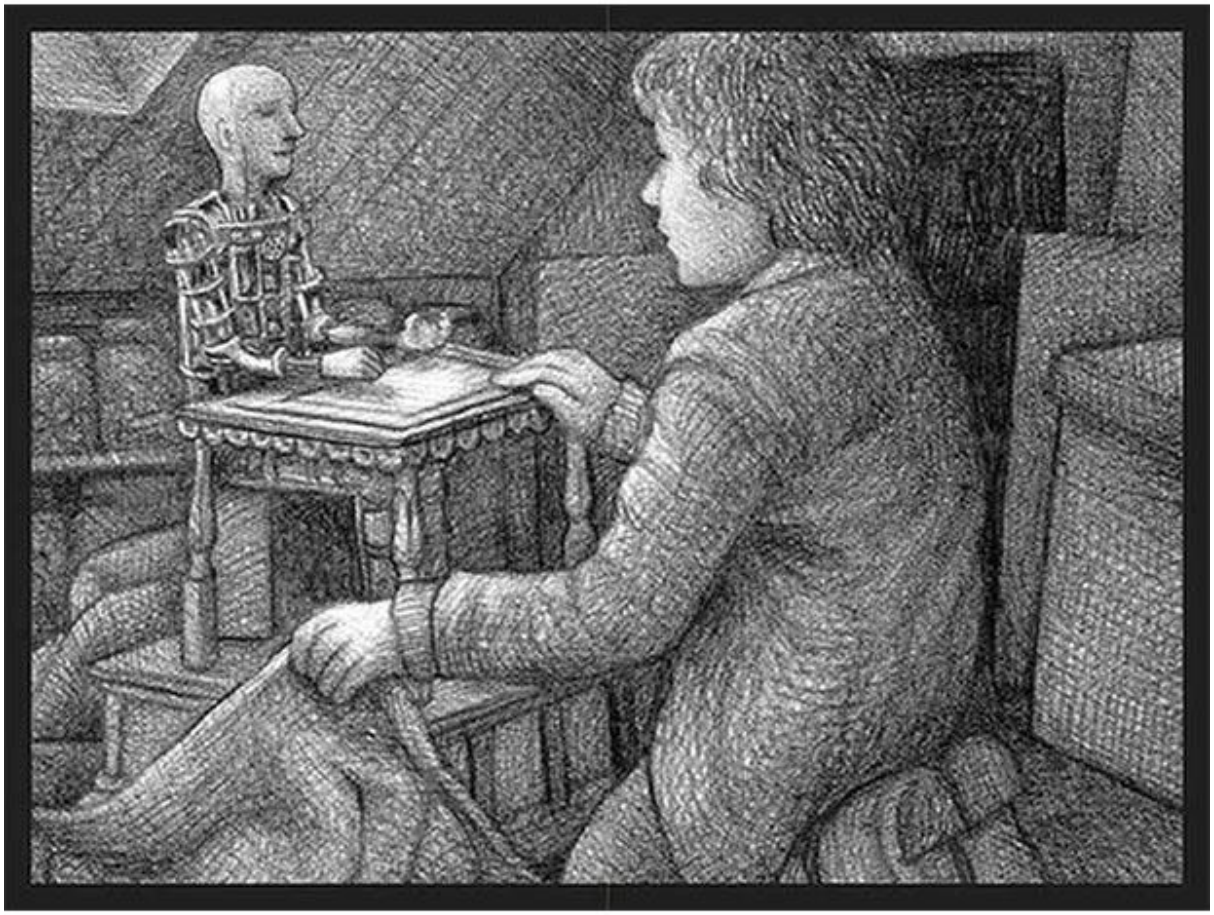
Comme par un heureux coup du sort, l'automate créé spécialement pour l'adaptation cinématographique[108], à partir des dessins originaux de Brian Selznick, est aujourd'hui conservé au Musée de la Cinémathèque de Paris. Il est d'ailleurs étonnant de constater à quel point cette machine ressemble à l'un de ses plus célèbres modèles – un des plus complexes aussi – qu'est *L'écrivain* des Jacquet-Droz. Et, comme le président-automate de Robida, c'est à l'aide d'une clef – unique, ici – à la forme ô combien symbolique de cœur, que la machine s'actionne.

---

[103] En témoigne les spectacles actuels de magie, usant encore de certains tours conçus à l'époque. Certains prestidigitateurs (le plus connu du grand public étant peut-être Dani Lary) usent d'une ambiance *steampunk* pour agrémenter leur prestation et la rendre plus authentique. Le succès des films comme *Le Prestige* ou *L'illusionniste* témoignent aussi de l'engouement du public pour la magie au sein d'univers uchroniques. Dans *L'illusionniste*, par exemple, l'automate appelé *L'Oranger merveilleux* de Robert Houdin est réutilisé.
[104] Harry Houdini empruntera son nom.
[105] Jean-Bruno Renard, « Fantômes et oracles à l'ère de la technologie », in *Politica Hermetica - Deus ex machina*, n°15, Lausanne, L'Age d'Homme, 2001, p.56 (Actes du XVIe colloque international : « Deus ex machina », les 9 et 10 décembre 2000, à la Sorbonne, dans le cadre de l'Ecole pratique des Hautes Etudes et sous la présidence d'Emile Poulat.)
[106] Brian Selznick, *L'Invention de Hugo Cabret*, Paris, Bayard Jeunesse, 2008.
[107] En français, voir Gaby Wood, *Le rêve de l'homme-machine : De l'automate à l'androïde*, Paris, Ed. Autrement, coll. « Passions complices », 2005.
[108] Martin Scorsese, *Hugo Cabret*, Film fantastique de 2011.



Brian Selznick, *Hugo Cabret et l'automate*, Esquisse, Crayon sur papier, Musée de la Cinémathèque, Paris



Brian Selznick, *Hugo Cabret et l'automate*, Dessin issu du roman graphique *L'invention de Hugo Cabret*, Paris, Éd. Bayard Jeunesse, 2008

Pierre Jaquet-Droz, Henri-Louis Jaquet-Droz et Jean-Frédéric Leschot, *L'écrivain*,
Automate conçu entre 1767-1774 en Suisse.

Automate réalisé par David Balfour, pour le film de Martin Scorsese, *Hugo Cabret*, 2011.
Conservé au Musée de la Cinémathèque, Paris.

Dans *Jack et la mécanique du cœur*[109], autre roman adapté au cinéma récemment, mécanisme d'horlogerie et magie se rencontrent à nouveau pour former un conte. Cette fois, nous ne sommes plus à Paris dans les années 1930 mais à Edimbourg en 1874 et un petit garçon naît le jour le plus froid du monde, au point que son cœur en reste gelé. La sage-femme du village le sauve car elle est un peu sorcière : elle remplace son cœur par une horloge à coucou. Jack est sauvé mais doit s'astreindre à plusieurs règles : pas d'émotions fortes, en particulier de colères, et « jamais, au grand jamais » il ne doit tomber amoureux. Règles qu'il ne respectera évidemment pas.

L'un des points communs entre ces deux œuvres se trouve dans la présence d'un *cœur* particulier, source de l'intrigue : dans *Hugo Cabret*, l'automate était remonté à l'aide d'une clef en forme de cœur. Cette fois, c'est le cœur d'un petit garçon qui est remplacé par une horloge. Il s'agit, pour Hugo, de parvenir à activer l'automate pour qu'il lui livre les secrets qui lui offriront finalement une vie nouvelle, et pour Jack de trouver une solution pour vivre avec son cœur particulier et ne pas finir seul au monde. Jack rappelle Pinocchio rêvant de devenir un vrai petit garçon.

Stéphane Berla, Mathias Malzieu, *Jack et la mécanique du cœur*, Capture d'écran du film d'animation, 2014

[109] Mathias Malzieu, *La mécanique du cœur*, Paris, J'ai lu, 2009.

Cette proximité assumée entre ces robots *steampunks* et les véritables automates peut s'avérer rassurant pour le public lecteur ou spectateur de cette science-fiction. La « différence radicale[110] » dont parle Fredric Jameson dans son *Archéologie du futur* n'existe plus vraiment dans la science-fiction – ou utopie – *steampunk* : le temps où se déroule l'intrigue n'est plus inconnu, il n'est plus pure invention de l'auteur ou de l'artiste. Le lecteur ou le spectateur se retrouve plongé dans un univers où il n'a, certes, jamais vécu mais qui ressemble – plus ou moins fortement – à celui de ses aïeux, à celui de ses cours d'Histoire. « Il existe évidemment des cas où le robot se présente comme un ennemi mortel, rappelle Raphaël Colson dans *Rétro-Futur*, […] mais ces exemples restent des exceptions dans le domaine de la fiction rétrofuturiste[111]. »

S'agit-il d'ailleurs encore vraiment de science-fiction ? *Hugo Cabret* ou *Jack et la mécanique du cœur* tiennent davantage du fantastique, du conte. Raphaël Colson préfère parler d' « imaginaire futuriste [pour] un domaine que l'on nomme par convention science-fiction. […] Cette distinction sémantique, explique-t-il, […] apparaît essentielle, car elle a pour effet de mettre en perspective la longue histoire d'un imaginaire dont la fonction consiste à mettre en scène le futur de la civilisation[112]. » Ce qui est le cas du *steampunk*, comme de toutes les formes d'esthétiques rétrofuturistes, même si elles se passent dans un passé plus ou moins fantasmé. « Cette histoire ne date pas du XXe siècle, poursuit-il, car avant d'employer le nom ''science-fiction'', les Européens du XIXe siècle parlaient de ''*scientific romance*'' et de ''merveilleux scientifique'', tandis qu'au XVIIIe siècle, on désignait les récits à caractère futuriste par le terme de ''voyage fantastique[113]''. » S'il ne ressemble pas à notre science-fiction contemporaine, un récit comme celui de *Jack et la mécanique du cœur* est clairement un « voyage fantastique ». En cela, par contre, nous nous rapprochons des utopies de Fredric Jameson.

Quoi qu'il en soit, l'apparence de ces machines fictives n'est pas nouvelle et peut même paraître familière. Ces automates évoquent les œuvres de Vaucanson et d'autres grands automatiers, certes, mais aussi tout ce dont ils découlent ; les boites à musique ou à oiseau chanteur mais aussi les orgues de barbarie, certaines poupées de porcelaine à remontoir ou encore les jacquemarts et autres

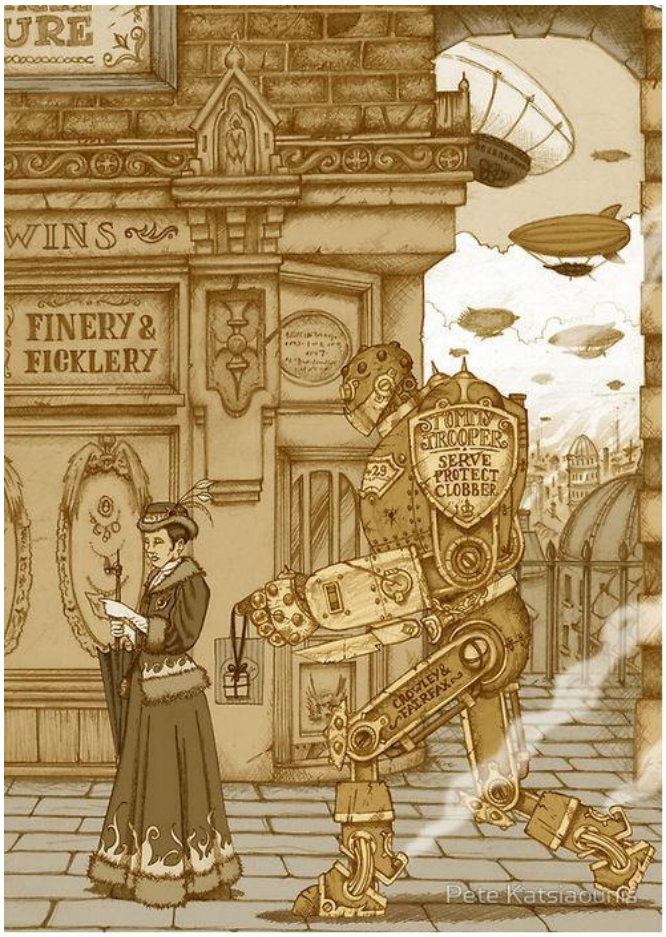
---

[110] Dans son livre, Fredric Jameson explique que la « différence radicale » est une composante de l'utopie et que dans ce type de récit elle prend la forme d'une différence spatiale et une différence temporelle par rapport à notre présent. Par « utopie », l'auteur entend aussi les dystopies. C'est pourquoi il se base également sur la science-fiction ''classique'', notamment *cyberpunk*. Une science-fiction qui se déroule dans le futur, c'est-à-dire dans un temps qui nous est inconnu. (Fredic Jameson, *Archéologies du futur*, *Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnue », 2007.)
[111] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, *op.cit*., p.265.
[112] *Ibid*., p.9.
[113] *Ibidem*.

animations spectaculaires des horloges de ville. Autant de créations que nous avons tous croisées un jour. Jean-Pierre Béland rappelle la façon dont Isaac Asimov faisait justement dire à l'un de ses personnages, travaillant pour l'usine conceptrice de robots *US Robots*, que pour rendre acceptable la présence des robots au quotidien, il commençait par créer de petits animaux comme des oiseaux ou des insectes :

> *« Nous allons vous et moi créer un monde qui va commencer à accepter les robots quels qu'ils soient. L'homme moyen peut avoir peur d'un robot qui ressemble à un homme et qui semble assez intelligent pour le remplacer, mais il n'aura pas peur d'un robot qui ressemble à un oiseau et qui se borne à manger des insectes pour son bien-être à lui. Puis, en fin de compte, quand il aura perdue l'habitude d'avoir peur de certains robots, il n'aura pas peur d'aucun robot. Il aura tellement l'habitude des oiseaux-robots et des abeilles-robots et des vers-robots, qu'un homme-robot ne lui semblera qu'un prolongement des autres[114]. »*

Par conséquent, analyser l'impact de la réunion des automates, anciens objets de luxe et de collection, à la robotique actuelle à la manière du *steampunk*, pourrait permettre de déterminer si un dépassement du *Complexe de Frankenstein* serait envisageable par ce biais. Mais cela serait l'objet d'une étude un peu différente de celle qui nous occupe ici.



Pete Katsiaounis, *Mrs Morgan goes shopping*,
Dessin au crayon colorisé numériquement, Royaume-Uni

The Gorgonist, *Autumn Stroll*,
Dessin au crayon colorisé numériquement, Poland

Cependant, il faut bien constater que les robots mis en scène dans les œuvres *steampunks* semblent bel et bien user de l'aspect objet de collection de leurs ancêtres autant que de leur aura mystérieuse. Quand l'artiste polonaise The Gorgonist présente une femme vêtue à la mode victorienne et promenant son cygne mécanique dans un parc[115], elle nous montre que le robot *steampunk* n'est pas seulement pensé pour être usuel mais beau. De la même manière, quand *Mrs Morgan* va faire son shopping dans le dessin de Pete Katsiaounis, c'est avec l'aide d'un énorme robot qui porte pour elle un tout petit paquet[116] ; la machine n'est là que pour en mettre plein la vue. Il est un signe extérieur de richesse.

Certains artistes comme Stéphane Halleux, Pierre Matter, Futuravapeur, ou encore Edouard Martinet conçoivent, eux, des sculptures qui empruntent leur esthétique aux automates d'antan. Leurs créations s'adjoignent ensuite un aspect baroque des plus fouillé et qui est le propre du *steampunk* contemporain. Il consiste, encore une fois, à en mettre plein la vue et à concevoir des machines fictives qui n'ont pas nécessairement vocation à être utiles mais d'être avant tout belles.

Pour en revenir à *Jack*, le deuxième point commun qu'il entretient avec *Hugo Cabret* réside dans la présence de George Méliés qui apparaît dans les deux récits. Dans *Jack et la mécanique du cœur*, il sauve le garçon et répare son cœur. Une fois encore, son ingéniosité et son talent sont mis en avant. Le cinéaste est clairement une figure du *steampunk* : il représente un certain patrimoine que le mouvement s'échine à remettre au goût du jour. Un processus créatif qui n'est pas sans rappeler celui qui, durant les années 1970-1980 aux Etats-Unis, vit s'opposer la *spéculative fiction*, où « l'entropie et l'avenir incertain de la civilisation [constituaient] les pierres angulaires d'une réflexion critique[117] », à un courant littéraire « nourri par la ''vieille'' science-fiction » qui se refusait « à liquider [son] patrimoine[118] », c'est-à-dire « les formes classiques de la science-fiction américaine[119] » au profit des œuvres post-modernes tendant alors à faire table rase du passé.

Ce sont finalement deux sortes d'histoire d'amour que nous suivons à travers ces automates – ou automatismes. Deux histoires d'orphelins aussi, un thème cher au *steampunk* comme nous aurons l'occasion d'y revenir. Nous sommes loin, à première vue, des récits apocalyptiques du *cyberpunk* mais aussi de ceux de Sam van Olffen. Pourtant, le point commun de ces œuvres est de traiter de sujets graves – la guerre, pour l'un, l'abandon, la solitude pour les autres – avec humour et non sans une

[115] Cf. image p.59.
[116] Cf. image p.59.
[117] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, *op.cit*., p.17.
[118] *Ibid*. p.19.
[119] *Ibidem*.

certaine poésie. C'est « l'oscillation entre l'émerveillement et le recul critique[120] » que Raphaël Colson décrit chez William Gibson dans *The Gernsback Continuum*, l'une des premières œuvres rétrofuturistes. « Nous rejoignons là le lien initial entre *cyberpunk* et rétrofuturisme, poursuit l'auteur, un peu plus loin : le goût de la fusion et du jeu permettent de mélanger sans retenue les imageries, les motifs et les codes. […] Cela explique les passerelles qu'entretient le rétrofuturisme avec d'autres genres de la science-fiction, comme le *post-apocalypse* et le *space opera*, les possibilités s'en retrouvant démultipliées[121]. »

A travers la présence de George Méliés, entre autres, *Jack* et *Hugo Cabret* témoignent aussi que dans le *steampunk*, la machine « est réparable, fabriquée par la main de l'homme et fonctionnelle[122]. » Nous sommes loin, ici, de l'obscure cybernétique maîtrisée uniquement par les spécialistes, les ingénieurs, les cerveaux informaticiens ou les machines elles-mêmes. Il fut un temps où les propriétaires d'automobiles pouvaient réparer eux-mêmes leur bolide ; le *steampunk* est de ce temps-là, où l'industrie était encore humainement compréhensible, proche de l'artisanat. « L'ordinateur y est mécanique ; l'androïde automate[123]. » De plus, le gigantisme *steampunk* « est aux antipodes de ce que la technologie nous offre aujourd'hui, où les écrans et les machines deviennent de plus en plus ténus (et de moins en moins réparables), où la notion d'obsolescence programmée ne choque qu'à peine[124]. » Mais le gigantisme prêté à ces machines n'a-t-il que cette vocation ?

[120] *Ibid*., p.32.
[121] *Ibid*. p.50.
[122] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.37.
[123] Alfred Chapuis, « Les automates et les œuvres d'imagination », *op.cit*., p.3.
[124] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.36.

Le monde des Géants

Les robots *steampunk* sont souvent des géants et les raisons à cela sont multiples. D'abord, il convient de rappeler que le *steampunk* s'est étendu à l'international grâce à l'apparition d'internet. Ce dernier, on le sait, permet d'accéder à la culture de tous les pays du monde. L'internaute est aujourd'hui l'habitant d'un « village global[125] » au sein duquel l'art est d'inspirations multiples. Dans ce contexte, le robot géant, d'abord essentiellement japonais, s'est rapidement fait une place dans la science-fiction occidentale et dans le *steampunk*. Aujourd'hui, cette figure gigantesque produit son effet sur un public toujours plus large. Un public qui ne s'étonne plus du mélange des genres et ne cherche plus à catégoriser les formes : le robot géant n'est ainsi plus uniquement une créature du bestiaire populaire nippon mais un monstre de l'imaginaire-web. Internet annule les frontières.

Par conséquent, les artistes ont commencé à agir dans ce nouveau territoire avec un sens du partage toujours plus large. Des artistes français, par exemple, ont commencé à se demander pourquoi il n'y avait pas de super-héros en France. Serge Lehmann a ainsi inventé *La Brigade Chimérique*[126], racontant comment les super-héros européens avaient existé puis avaient disparu au profit des *supermen* américains. De façon aussi naturelle, les robots géants ont commencé à apparaître partout dans le monde. Y compris dans la mouvance *steampunk*.

La raison de cette appropriation vient de l'aspect spectaculaire de cette figure. Il s'agit du Titan, de Goliath. C'est un monstre qui ferait passer n'importe quel homme pour un lilliputien. Dans certaines histoires, il est créé par les hommes pour combattre un autre géant. Un géant qui peut d'ailleurs être un autre robot aux buts belliqueux. Ces récits s'inscrivent dans une pure tradition de la science-fiction manichéiste où le bon doit triompher du méchant pour sauver l'humanité. Il n'y a d'ailleurs pas de suspense dans ce type d'intrigue, uniquement du grand spectacle. Le robot géant et ses combats doivent en mettre plein les yeux des spectateurs. Le robot géant est une figure du divertissement. Ses aventures, qui se déroulent le plus souvent sur grand-écran ou dans des bandes dessinées sont nos jeux du cirque contemporains. La mise en scène est calculée au millimètre près, les péripéties sont attendues mais peu importe puisque tout ce que le spectateur attend c'est voir des géants se battre. Plus le combat est violent et spectaculaire, plus il est savoureux !

« Etonner son siècle […] puisqu'on ne peut plus le charmer[127] ! » telle est la devise du personnage de Quinsonnas dans *Paris au XXe siècle* de Jules Verne. Ne pourrait-elle pas être aussi celle des artistes *steampunks* ?

---

[125] L'expression « Global Village » est par Marshall McLuhan dans *The Medium is Message* (1967).
[126] Serge Lehman, Gess, et *al*., La Brigade Chimérique, L'intégrale, Paris, L'Atalante, 2012.
[127] Jules Verne, *Paris au XXe siècle*, Paris, Livre de Poche, 2002, p.71.

« Icône steampunk, l'engin à vapeur revêt plusieurs formes. D'une manière générale, il est gigantesque, énorme, monstrueux. La machine steampunk est toujours sidérante, fascinante et par extension un peu inquiétante dans sa démesure[128]. »

Nous nous arrêtons ici sur le cas des robots géants mais c'est le gigantisme en général qui fascine les vaporistes. *Les Voyages de Gulliver* autant que la Pieuvre Géante poursuivant le Capitaine Némo jusque *Vingt Mille Lieues sous les Mers* sont autant d'images qui ont laissé une trace dans l'imaginaire collectif qui berce les artistes du mouvement *steampunk*. D'ailleurs, quand les machines et les robots ne sont pas, à proprement parler, des géants, ce sont leurs pièces, leurs mécanismes qui sont grossis et exagérés afin d'être mis en avant ; une machine est une machine et cela doit se voir. « La technologie *steampunk* est bruyante, gigantesque, transpire la graisse qui protège ses engrenages[129]. »

Il faut se replonger dans le XIXe siècle lui-même pour bien comprendre que la notion de gigantisme y est alors bien différente de notre vision contemporaine. Notons, comme le fait Jacques Béal, que « Jules Verne ne pouvait, dans sa ville, admirer comme témoignage d'une démesure architecturale accomplie que la seule flèche de la cathédrale[130]. » L'auteur avait beau voir grand, on imagine aisément comme la cathédrale pouvait lui sembler immense et superbe. C'était probablement le cas de beaucoup d'autres personnes à l'époque. Aujourd'hui, nous vivons dans un monde de gratte-ciels qui dépassent de loin les plus hautes cathédrales. Pour nous en mettre plein la vue, à nous, spectateurs blasés par la grandeur, il faut user de plus gigantesque encore.

Il n'est pas donc pas étonnant que les artistes du mouvement *steampunk* imaginent des machines immenses et, notamment des robots, aussi grands que ceux qui peuplent les récits japonais du XXe siècle jusqu'au cinéma hollywoodien d'aujourd'hui. Peut-être, d'ailleurs, pouvons-nous voir dans cet étalement une référence ou une inspiration tirée du futurisme. Le *steampunk* est en effet un mouvement rétrofuturiste mais ce dernier ne partage-t-il pas certaines aspirations avec son aïeul italien du début du XXe siècle ? Le gigantisme et le spectaculaire étaient alors partout présents dans les œuvres et manifestes de ces artistes. Un extrait de l'un d'eux, de Filippo Tommaso Marinetti, semble presque avoir été rédigé en pleine période *steampunk* contemporaine :

[128] Jean-Bruno Renard, « Fantômes et oracles à l'ère de la technologie », in Emile Poulat (dir.), *Deus ex machina*, n°15, Lausanne, L'Age d'Homme, 2001, p.56.
[129] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.36.
[130] Jacques Béal, « Le géant d'une ville », *in Revue Jules Verne n°1 - Géant des mers*, p.78.

« Nous chanterons les grandes foules agitées par le travail, le plaisir ou la révolte ; les ressacs multicolores et polyphoniques des révolutions dans les capitales modernes ; la vibration nocturne des arsenaux et des chantiers sous leurs violentes lunes électriques ; les gares gloutonnes avaleuses de serpents qui fument ; les usines suspendues aux nuages par les ficelles de leurs fumées; les ponts aux bonds de gymnastes lancés sur la coutellerie diabolique des fleuves ensoleillés; les paquebots aventureux flairant l'horizon ; les locomotives au grand poitrail, qui piaffent sur les rails, tels d'énormes chevaux d'acier bridés de longs tuyaux, et le vol glissant des aéroplanes, dont l'hélice a des claquements de drapeau et des applaudissements de foule enthousiaste[131]. »

Il faut dire que, comme à la fin du XIXe siècle et au début du XXe, l'agitation politique et sociale est forte aujourd'hui. Les manifestations, et donc les mouvements de foule, sont nombreux. Il ne se passe pas un jour sans agitation ; dans les usines et entreprises, des grèves s'organisent ; dans certains pays, des révolutions se déroulent. « La fin du XIXe siècle, rappellent Etienne Barillier et Arthur Morgan, ressemble beaucoup au nôtre : pollution, travail des enfants, essor de l'information, dégradation des conditions de travail, etc. C'est là que la culture *steampunk* se bâtit[132]. » Car la culture *steampunk* est une culture populaire et, à ce titre, elle n'hésite pas à s'emparer de tous les modèles qui soulèvent les masses par le biais des différents médias du divertissement.

Le gigantisme, c'est l'immensément grand, c'est l'idée d'une force, d'une puissance monumentale. Seuls les héros combattent les géants comme le racontent de nombreuses légendes. Imaginer des robots géants, à l'intérieur desquels l'homme prend la place de pilote tout-puissant, c'est vouloir se doter tout-à-coup de la force du monstre légendaire. « Le rapport entre l'homme et la prothèse de métal prend des allures spectaculaires quand le héros humain devient pilote d'un robot géant qui, tel un exosquelette, est à la fois une extension de son propre corps et un avatar, une identité complémentaire[133]. » Il ne s'agit pas seulement de folie des grandeurs mais bien de l'envie de se grandir, de se donner l'impression de devenir à son tour un Titan de légende.

Nous sommes loin, cette fois, des automates. Loin de ce que Alfred Chapuis rappelle dans la revue de la *Fédération Horlogère Suisse*, et qui est pourtant loin d'être devenu faux, à avoir que « le qualificatif d'automate appliqué aux humains n'a jamais passé pour un compliment[134] » et qu'« au début de la

[131] Cité par Etienne Souriau, « Futuriste », in *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010, p.821.
[132] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le guide steampunk*, *op. cit*., p.18.
[133] Jean-Marc Lainé, *Super héros : la puissance des masques*, Paris, Les Moutons Electriques, 2013, n.p.
[134] Ibidem.

Révolution française M.J. Chénier traitait ''d'automates tremblants'' ceux qui restaient attachés à la monarchie[135]. » Les androïdes Jaquet-Droz firent par exemple l'objet d'une épigramme particulièrement politique ; sorte de supplique adressée aux créateurs d'automates suisses et qui les invitait à tenter de doter d'intelligence non pas leurs habituelles machines mais les ministres et les membres du Parlement :

> *« Quoi, quand tu veux, un automate pense !*
> *La matière en tes mains acquiert de la science,*
> *Elle agit sous tes lois avec discernement.*
> *O Jaquet-Droz, dans ces moments sinistres,*
> *Déploie ton art, fais penser nos ministres*
> *Et la majorité de notre Parlement[136]. »*

Aujourd'hui, le terme « automate » a laissé place à celui de « robot » : agir comme un robot, se sentir comme un robot… Des expressions qui témoignent de l'aliénation imposée par un rythme de vie qui ne correspond plus tout à fait à l'humain. « Je suis un rouage, vous êtes un rouage[137] ! » comme le dit un personnage de Jules Verne dans *Paris au XXe siècle*.

Depuis longtemps au Japon et depuis quelques années dans le cinéma hollywoodien, ce sont les héros eux-mêmes qui pilotent les robots-géants ; David et Goliath sont en quelque sorte réunis en une seule et même entité. Dans la *Fresque steampunk* des français Julien Delval, Yaz et Manchu pour le festival *Geekopolis*[138], on retrouve cette idée de super-héros allié du super-robot. Didier Graffet, avec sa *Sentinelle*[139], nous donne sa version du robot géant télécommandé par l'homme. Ses formes ne sont d'ailleurs pas sans rappeler, une fois encore, le Nautilus. Il faut dire que le robot géant forme, dans ce cas, une sorte de nouveau vaisseau, un moyen d'appréhender le monde autrement. « L'un des grands plaisirs de la création rétrofuturiste réside dans cette possibilité d'animer un monde où formes anciennes, présentes et futures fusionnent et s'entrechoquent. Un tel postulat explique par exemple l'intégration du motif du robot géant japonais et de l'influence du concept récent des *mécha*[140] dans les univers du jeu[141]. »

---

[135] Ibidem.
[136] Ibidem.
[137] Jules Verne, *Paris au XXe siècle*, *op.cit.*, p.72.
[138] Cf. image p.67.
[139] Cf. image p.66.
[140] « Apparu à la toute fin des années 1970, le terme mécha désigne tout ce qui a trait au type de matériel allant de l'exosquelette au cyborg, en passant par l'armure robotisée. » (Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, *op.cit.*, p.50.)
[141] *Ibidem*.

Didier Graffet, *La sentinelle*, Acrylique sur toile 46 x 61 cm
Exposition Daniel Maghen, 2012, « *Steampunk*- De vapeur & d'acier »,
Editions Le pré aux clercs, 2013

Julien Delval, Yaz, Manchu, *Fresque STEAMPUNK*, Acrylique sur toile - 1,90 x 1, 20 m
Peinte les 25 et 26 mai 2013 lors du festival *GEEKOPOLIS*, Palais des Congrès Paris-Est Montreuil

Mais pour Jean-Claude Heudin, il existe trois manières d'expliquer la « vague des robots géants ». Tout d'abord, pour lui « le corps câblé est une métaphore de la réalité sociale où la distance entre l'organique et la technologie se réduit de plus en plus[142]. » Ce qu'expliquaient aussi Etienne Barillier et Arthur Morgan qui considéraient le gigantisme *steampunk* « aux antipodes de ce que la technologie nous offre aujourd'hui, où les écrans et les machines deviennent de plus en plus ténus[143]. » De plus, « la volonté de renforcer et de contrôler le corps traduit un fantasme adolescent de puissance qui masque son anxiété relative à lui-même et à son environnement[144]. » Le robot géant est et reste un personnage du folklore populaire qui touche essentiellement les adolescents ou les *adulescents* qui ont grandi avec ces récits. Ces derniers sont d'ailleurs souvent spécialement pensés pour ce public précis et répondent donc à des règles scénaristiques qui évoluent peu d'une histoire à l'autre. Par exemple, « il y a toujours une relation triangulaire entre le père scientifique, le jeune héros et le superrobot, explique Jean-Claude Heudin, La relation entre le père et le fils est généralement difficile,

[142] Jean-Claude Heudin, *Les créatures artificielles : Des automates aux mondes virtuels*, Paris, Ed. Odile Jacob, 2008, p.340.
[143] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.36.
[144] Jean-Claude Heudin, *Les créatures artificielles : Des automates aux mondes virtuels*, *op.cit.,* p.340.

mais elle est compensée par celle qu'instaure le héros avec sa ''coquille protectrice[145]''. » C'est pourquoi le robot géant peut aussi être perçu comme « ''une forteresse de défense'' dans les relations étrangers-japonais ou modernité-tradition, qui traduit la nécessaire adaptation de la société nippone aux changements[146]. » Cette adaptation nécessaire, les pays européens et les Etats-Unis la connaissent aussi aujourd'hui, en notre époque de grand chambardement des forces Nord-Sud, bouleversant les rôles du marché mondial jusque dans notre façon de vivre. Mais au Japon, la figure du superrobot représente surtout une échappatoire distrayante, délassante, un véritable défouloir fictif au sein d'une société où la pression sociale a toujours été très vive. Cela aussi, nous commençons à le ressentir en Occident. Il n'est donc pas étonnant que ce personnage du folklore nippon soit parvenu à traverser les frontières et les genres narratifs. Il faut dire que dans la science-fiction et donc dans le *steampunk* comme dans le *cyberpunk*, les questionnements politiques et sociaux ne sont jamais loin.

Ainsi, dans sa version du mythe, l'artiste suisse Roger Nobs nous propose de redécouvrir le géant Goliath sous les traits d'une immense mécanique contrôlée par un savant fou[147]. David devient ici un petit garçon qui n'est pas sans rappeler Gavroche, archétype du *gamin*. « La gaminerie parisienne est presque une caste[148] » écrivait Victor Hugo dans *Les Misérables*. Elle représente une partie de la population des villes d'alors, de Paris mais aussi de Londres notamment. Face à la misère inimaginable dans laquelle ils survivent, les enfants comme Gavroche font montre d'un courage exemplaire et d'une vivacité étonnante. Rien d'étonnant, donc, à ce qu'ils puissent aujourd'hui affronter des géants puisqu'ils sont l'image même de la liberté. « Il n'avait pas de gîte, pas de pain, pas de feu, pas d'amour ; mais il était joyeux parce qu'il était libre[149]. » Comme dans *La Liberté guidant le peuple* de Delacroix où un *gamin* est clairement identifiable à droite de la célèbre allégorie.

« Peindre l'enfant, c'est peindre la ville[150] » ajoute l'auteur d'*Hernani*. Ce qui pourrait d'ailleurs être le slogan de ce qui est, à l'heure actuelle, la plus grande œuvre *steampunk* jamais conçue : les colossales Machines de *L'île de Nantes*, des robots géants elles aussi.

---

[145] Ibidem.
[146] Ibid. p.341.
[147] Cf. image p.69.
[148] Victor Hugo, *Les Misérables*, Paris, J. Hetzel et A. Lacroix, Editeur, 1872, p.322.
[149] *op. cit*. p.326-327.
[150] *op. cit*. p.326.

Roger Nobs, *David and Goliath*, Digital Painting, Corseaux, Suisse, 2009

De la désillusion à la grande illusion

Depuis plusieurs années, les robots géants ne font plus seulement partie de l'imaginaire. A Nantes ces machines ont envahi les rues. Elles animent *L'île de Nantes* depuis 2007 et sont d'abord nées de l'envie de concevoir un spectacle qui pourrait émerveiller petits et grands. François Delarozière, principal instigateur du projet, explique dès les premières lignes de la préface de son livre *Carnets de croquis et Réalisations* que « les machines aujourd'hui servent à produire plus et plus vite. Même si l'énergie utilisée pour nos constructions reste commune, la nature de leur production, elle, ne l'est pas. Elles ont pour unique mission de provoquer des émotions et du rêve[151]. »

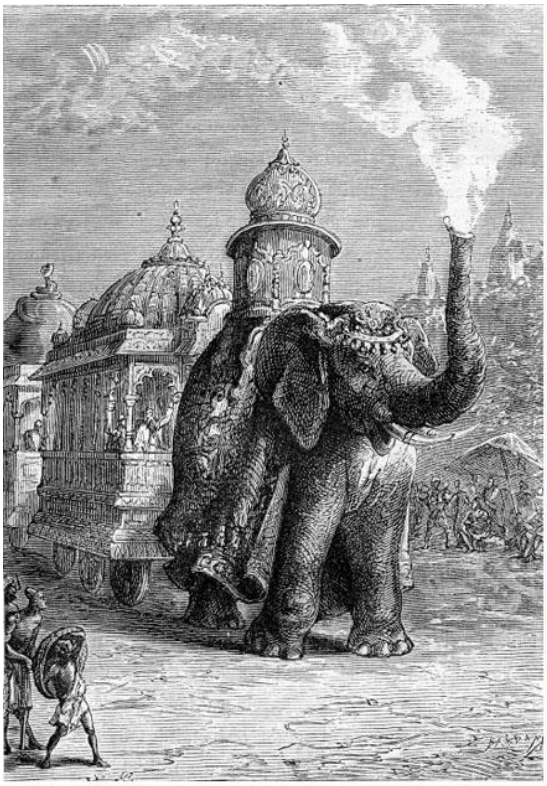
Sur le site officiel du projet artistique, on nous explique que les machines se situent « à la croisée des ''mondes inventés'' de Jules Verne, de l'univers mécanique de Léonard de Vinci et de l'histoire industrielle de Nantes[152]. »

En effet, *le Grand Eléphant* n'est pas sans rappeler celui du roman de Jules Verne, *La Machine à Vapeur*. Une photographie de Jean-Pierre Dalbéra nous montre d'ailleurs à quel point le gigantesque robot nantais ressemble à son homologue fictif, représenté dès 1880 dans une gravure de Léon Benett[153]. Aujourd'hui, *le Grand Eléphant* est une des machines les plus représentatives du spectacle de l'Île et projette non plus de la vapeur mais de l'eau sur les spectateurs qui peuvent suivre son parcours dès que reviennent les beaux jours. En revanche, comme dans la fiction, l'animal mécanique transporte des passagers qui ne se trouvent pas dans un train qu'il tracte mais sur son dos.

Mais les dessins préparatoires de chaque machine évoquent, eux, avec une même finesse et un sens poussé du détail, immédiatement le travail de Léonard de Vinci et les dessins techniques propres à l'industrie. Chaque élément de la future machine y est décomposé patiemment par François Delarozière, principal responsable du projet. Il met l'accent sur le mouvement car il lui importe de retranscrire cette mécanique de la vie. Ses machines s'inspirent de mouvements naturels. Qu'elles soient mues par différents mécanismes ou par les hommes, les marionnettes géantes doivent disposer d'une allure naturelle capable de bluffer le public. « Le mouvement est l'expression de la vie, explique François Delarozière. Par ses cycles et ses rythmes, il peut engendrer et provoquer des émotions. La machine, par ses manœuvres, peut émouvoir au point de nous sembler vivante[154]. »

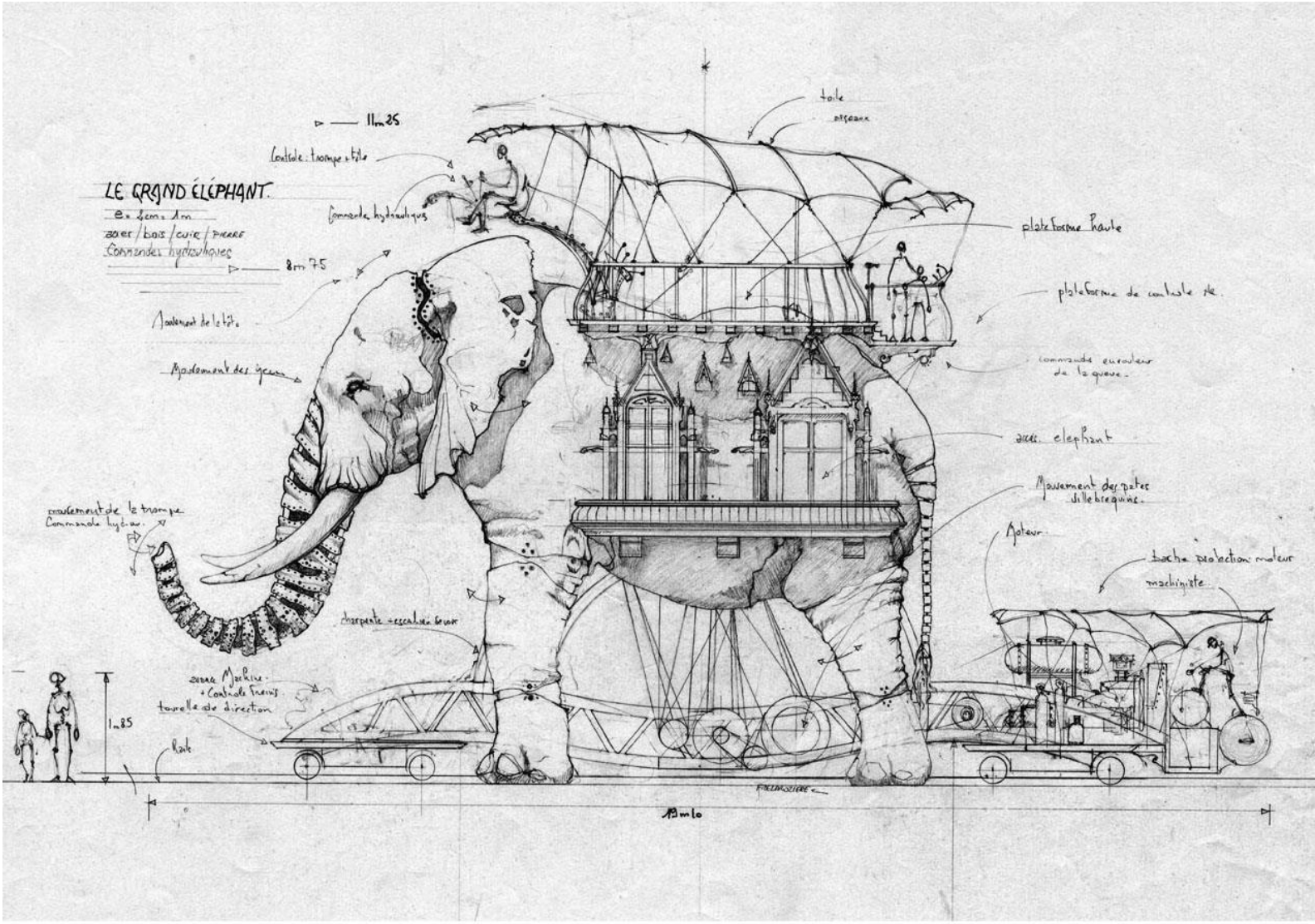
---

[151] François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, Paris, Actes Sud, 2010, p.7.
[152] Voir le site http://www.lesmachines-nantes.fr/ (URL consultée le 05/01/2014)
[153] Cf. image p.71.
[154] François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, *op.cit*., p.7.



Léon Benett, "Tel était donc le train", Gravure, 1880,
in Jules Verne, *La Maison à vapeur*, Paris, Hetzel, 1880

Jean-Pierre Dalbéra, *Le Grand Éléphant en mouvement dans le parc des chantiers*, Photographie, Nantes, 2012



François Delarozière, *Le Grand Eléphant*, Crayon sur papier, 58 x 42 cm

L'aspect de toutes ces réalisations est clairement *steampunk*. Pourtant, il n'est fait mention nulle part d'un lien assumé avec le mouvement qui aurait pu inspirer les créateurs des machines. Mais Jules Verne, le prolifique auteur nantais, est cité comme source d'inspiration et comme il l'est également pour le mouvement *steampunk*, c'est probablement tout naturellement que l'esthétique s'est ainsi reproduite. Il faut dire que le *steampunk* a tendance à s'étendre en rhizomes.

Quoiqu'il en soit, ces machines ont permis de réhabiliter un emplacement de la ville de Nantes sur lequel se trouvaient d'anciens chantiers navals désaffectés. De plus, comme les ateliers sont ouverts au public, celui-ci peut observer le travail de tous les participants qui se cachent derrière l'élaboration des gigantesques machines : ingénieurs, techniciens, chaudronniers, soudeurs, sculpteurs, travailleurs du bois ou du métal, de la mécanique … Auxquels s'ajoutent aussi des artistes plasticiens, graphistes, acteurs, danseurs, musiciens, etc. Dès 2007, année de l'inauguration des machines, le Salon international du tourisme se tenant à Paris, récompense d'un prix spécial du jury ce qui tient à la fois d'un nouveau genre d'art de rue et d'une expérience artistique hors du commun. L'ensemble que forment les Machines de l'Île est une sorte de parc d'attractions à la fois récréatif et culturel, qui permet à un lieu jusqu'alors abandonné de la ville de Nantes de revivre. De plus, le projet se fait véritablement rétrofuturiste et *steampunk* lorsque dans une interview accordée au journal *Ouest-France* en 2010, Pierre Oréfice, directeur des *Machines de L'île*, explique pour quelle raison l'élaboration des différents robots et mécaniques est montrée au public :

> *« Nous avons eu dès le départ l'intuition qu'il ne faut pas laisser aux parcs d'attraction le monopole de l'imaginaire. Nous n'avons pas séparé les adultes des enfants, nous sommes restés en ville au lieu d'aller en périphérie. Enfin, nous faisons rêver en montrant la réalité du travail humain. Dans la galerie des machines, le visiteur voit concrètement comment toutes ces bestioles se soudent et s'usinent. Aujourd'hui, on ne voit plus comment les choses fonctionnent : regardez les ordinateurs, les voitures, tout est caché. Nous, nous ne cachons jamais les mécanismes de l'imaginaire, et c'est ça qui fait rêver[155]. »*

Une nouvelle fois, le robot géant sert d'alternative à la miniaturisation incessante, à l'obscure cybernétique, à l'obsolescence programmée qui nous pousse à jeter toujours plus vite et à toutes ces choses qui nous empêchent de plus en plus de comprendre comment fonctionnent véritablement tous les objets techniques et technologiques qui nous entourent. Les *Machines de L'île de Nantes* sont faites de bois et d'acier. Elles sont articulées à la fois par des mécanismes robotiques et, dans le même temps,

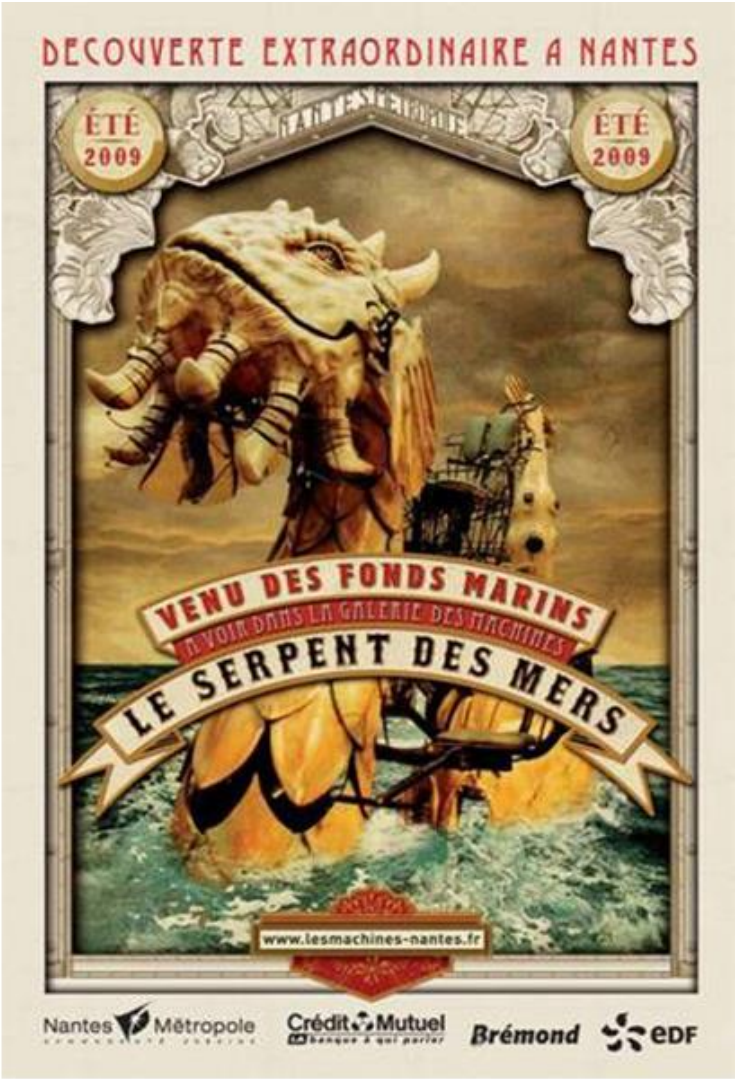
[155] Propos recueillis par Danier Morvan, « Le Carrousel des mondes marins fera rêver petits et grands », *Ouest France*, 22 juin 2010, URL (consultée le 02/04/2014) : http://www.ouest-france.fr/le-carrousel-des-mondes-marins-fera-rever-petits-et-grands-502446

actionnées sans cesse par des hommes, véritables marionnettistes pour géants. La façon dont elles fonctionnent n'est jamais cachée ; elle fait partie du spectacle, elle fait partie de l'intérêt de l'expérience, tant pour les nombreux participants au projet que pour le public.

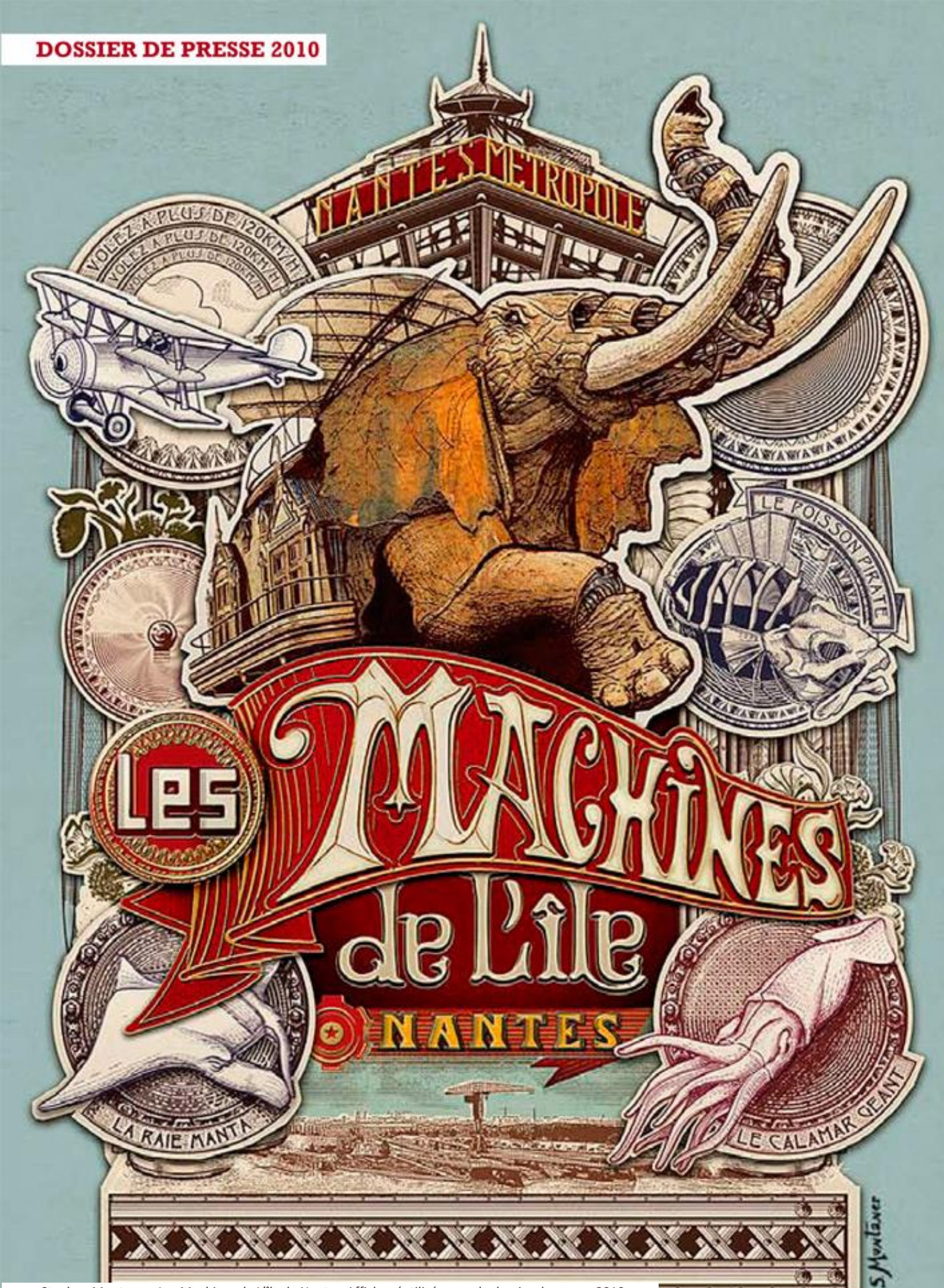
De plus, ces robots n'empruntent pas seulement l'esthétique *steampunk* ; les *Machines de l'Île* témoignent d'un patrimoine qui est à la fois celui laissé par Jules Verne et ses contemporains, par Léonard de Vinci aussi. Il rappelle leur ingéniosité et leur imagination comme d'autres œuvres que nous avons vues le faisaient avec le personnage de George Méliés. Ce patrimoine transparaît aussi dans le choix du lieu où prend place le spectacle. Il s'agit des anciennes halles d'Alstom, entreprise spécialisée dans les secteurs des transports et de la production d'énergie mais aussi des chantiers Dubigeon, entreprise de construction navale fermée en 1987 et pourtant créée en 1760. C'est donc un lieu au passé industriel fort, ayant marqué l'histoire de la ville. Un décor fertile au *steampunk*. Tous ces éléments se retrouvent, se côtoient et forment un ensemble cohérent qui raconte à la fois une seule grande histoire et milles autres, disséminées dans les œuvres et les références qui les ont inspirées.

Stephan Muntaner, Affiche de réouverture, 2011

Stephan Muntaner, affichiste attitré des *Machines de L'île de Nantes*, participe grandement au rappel du patrimoine qu'abrite l'ensemble des éléments du projet. Ses créations graphiques rappellent les couvertures des Editions Hetzel mais se base aussi sur l'esthétique des affiches du XIXe siècle. Alfons Mucha est une de ses sources d'inspiration. Connus de tous, les visuels de cet artiste font partie de l'imaginaire collectif depuis plus d'un siècle. Quand Stephan Muntaner convoque son esthétique si particulière, référence ô combien représentative de la Belle Epoque, il fait appel aux souvenirs des spectateurs. Le rappel des affiches de cette période provoque la sensation d'une certaine authenticité. D'autant plus que le graphiste marseillais n'hésite pas à mêler dessin et peinture mais aussi à emprunter des photographies d'époque qu'il mêle aux visuels des *Machines*. Celles-ci semblent alors tout droit sortir d'un autre monde mais un monde qui n'est finalement pas sans emprunter au nôtre.



Stephan Muntaner, Plusieurs exemples d'affiches réalisées pour les différents évènements liés aux *Machines de L'île de Nantes*



Stephan Muntaner, *Les Machines de L'île de Nantes*, Affiche réutilisée pour le dossier de presse 2010

Tous les créateurs naviguant autour du projet nantais, comme la plupart des vaporistes, semblent vouloir nous rappeler que la machine fut un jour porteuse de rêves. Pour Mathieu Gaborit, auteur des *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, l'attrait et le renouveau de la littérature *steampunk* aujourd'hui s'expliquent justement par « le désenchantement du monde [qui] nous ramène à l'époque de la machine romantique, à un moment où l'homme pouvait encore lui prêter une dimension utopique. » Il n'hésite d'ailleurs pas à dire que « les machines d'aujourd'hui ne [le] font pas rêver » et a le sentiment que « les gens recherchent [dans le *steampunk*] une forme de croyance. » Et de bien préciser que cette croyance est une « foi en l'homme, bien entendu[156]. »

Après nous être concentrés sur la forme des robots *steampunks*, c'est maintenant le fond qui va nous intéresser. Un fond romantique qui renoue avec un certain idéalisme. Pourtant, comme le rappellent Etienne Barillier et Arthur Morgan, l'apparente innocence dont peut parfois faire preuve le *steampunk* « n'est pas naïveté[157]. » Le passé vers lequel il se tourne « est peut-être simplement celui où croire en un futur meilleur n'était ni une position cynique ni une forme d'angélisme béat. […] Ce n'est pas une façon de dire combien c'était mieux avant… A son meilleur, la force du *steampunk* est de poser un dialogue entre le passé et le présent […] autrement dit, d'envisager notre futur[158]. »

[156] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit*., p.150.
[157] *Ibid*. p.17.
[158] *Ibid*. p.17-18.

Reflet de la Création

Des robots romantiques

« À force de vouloir tout comprendre, tout me fait rêver[159] », écrivait Gustave Flaubert dans une lettre à son ami Alfred Le Poittevin. Une phrase pour le moins intéressante puisque nous opposons souvent rêverie et compréhension et qui pourrait résumer à elle seule comment fonctionne réellement le *steampunk*. De fait, nous pensons généralement que le rêve est le propre des artistes, tandis que les scientifiques, eux, sont ceux qui cherchent à comprendre – les lois de la nature, de la vie, de l'univers... Une chose est sûre, en tout cas, nous n'aimons pas ce qui reste hors de notre portée, hors de notre faculté à comprendre. Mais est-il certain que comprendre et rêver soient deux choses si antinomiques ? Prenons Victor Hugo. En France, il est une, sinon la figure représentative du mouvement romantique. Il considère que l'écrivain a comme pour mission d'instruire les hommes. Loin de prendre son rôle à la légère, l'artiste luttera toute sa vie contre les injustices, en particulier sociales, de son époque. Pascal Melka, dans un ouvrage consacré au travail de Victor Hugo en faveur des opprimés constate d'ailleurs que « le génie d'Hugo est bien souvent un persécuté. Ce n'est pas celui qui est obéi aveuglément. C'est l'homme que l'humanité devrait suivre[160]. » Il faut dire que la liberté est primordiale pour Victor Hugo. A ses yeux, et toujours dans l'optique de préserver les droits de l'homme qui lui sont extrêmement précieux, « dans une société libre, seule la gloire littéraire doit être valorisée[161] ». Néanmoins, jamais il ne considère que cette « gloire littéraire » puisse n'être que l'apanage d'un seul homme : « Le génie hugolien peut être individuel ou collectif. Un homme, un peuple ou un siècle peuvent être des génies[162]. » Rêve et comprendre ? L'auteur d'*Hernani* ne semble pas vouloir différencier les deux, lui non plus. Pas davantage que Jules Verne ou Albert Robida.

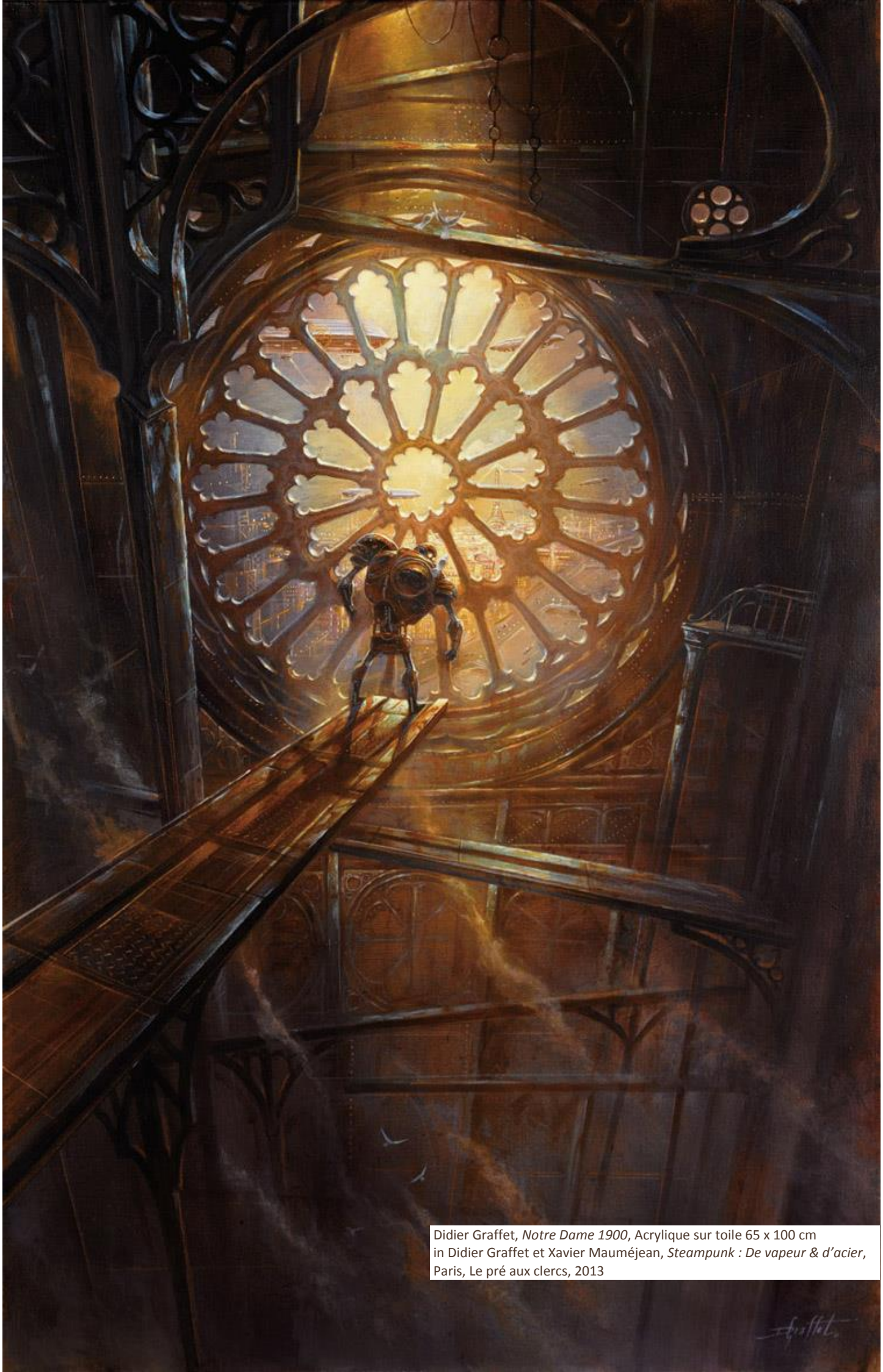
---

[159] Lettres de Flaubert (1830-1880), Édition électronique par Danielle Girard et Yvan Leclerc, URL (consultée le : 02/12/13) : http://flaubert.univ-rouen.fr/correspondance/conard/lettres/45b.html

[160] Pascal Melka, *Victor Hugo : Un combat pour les opprimés - Etude de son évolution politique*, Paris, La Compagnie Littéraire, 2008 P.29.

[161] « Le Victor Hugo républicain en est venu à considérer que le génie littéraire était le seul à mériter d'être valorisé dans une société libre car c'est le seul qui puisse éventuellement s'imposer sans porter atteinte aux droits de l'homme. Et encore, la théorie du rôle missionnaire du génie formulée par le Victor Hugo républicain n'implique pas même la dictature intellectuelle. »

[162] Pascal Melka, *Victor Hugo : Un combat pour les opprimés - Etude de son évolution politique, op.cit.*, p.29-30.



Didier Graffet, *Notre Dame 1900*, Acrylique sur toile 65 x 100 cm
in Didier Graffet et Xavier Mauméjean, *Steampunk : De vapeur & d'acier*, Paris, Le pré aux clercs, 2013

Cette puissante philosophie hugolienne, ô combien idéaliste mais redoutablement efficace, les artistes du *steampunk* français s'en emparent aujourd'hui.

Le romantisme apparaît en France au XIXe siècle, dans des conditions favorables à son expansion que sont ses relations « avec les profondes transformations sociales et politiques articulant le XVIIIe au XIXe siècle, avec la Révolution et l'Empire, avec les possibilités d'actions s'ouvrant ou se fermant, avec des changements dans le rôle de l'individu vis-à-vis de la société[163]. » Alors que se mettent à se succéder les régimes politiques, le pouvoir de l'imaginaire, détenu par les mots, devient alors une façon d'échapper à la désillusion et de poursuivre la Révolution par la survivance de ses idées les plus belles et les plus universelles. Mais il est surtout intéressant de constater que bien souvent, les romantiques se tournent vers le passé – vers le Moyen-Age, en particulier – dans lequel ils trouvent leur inspiration. Mais « ce n'est pas du Moyen-Age en général que se réclame chaque pays, mais de son propre passé médiéval[164]. » Or, de la même façon, aujourd'hui le *steampunk* français se réclame de plus en plus de son propre XIXe siècle, se détachant progressivement de l'époque victorienne pour la laisser aux bons soins des *steamers*[165] anglais, de même qu'aux Etats-Unis, le mouvement réinvente de plus en plus souvent la conquête de l'Ouest ou la Guerre de Sécession.

Sans parler de post-romantisme, il faut avouer que la désillusion politique est grande à l'heure actuelle et il semble logique de croire que les vaporistes recherchent dans l'idéal porté par Hugo et ses contemporains un modèle pour les guider dans un monde à l'avenir brumeux. Plus simplement, les vaporistes se sentent proches des idéaux romantiques et admirent son imaginaire.

Probablement est-ce la raison pour laquelle Didier Graffet revisite le roman *Notre-Dame de Paris* dans une de ses peintures. Naturellement, il intitule cette toile *Notre-Dame 1900*, donnant un temps à l'intrigue peinte différent de celui choisit par Victor Hugo : le Moyen-Age des romantiques du XIXe siècle devient, pour le vaporiste, le XIXe siècle lui-même, ainsi que nous l'avons vu plus avant. Quoi qu'il en soit, l'image est évidemment familière, reconnaissable au premier coup d'œil tant l'histoire de ce bossu amoureux a su rester célèbre jusqu'à nos jours. Cependant, dans l'œuvre de Didier Graffet, Quasimodo est désormais un robot. Le court texte de Xavier Mauméjean qui accompagne la toile s'intitule *Le rêveur de Notre-Dame* et se concentre sur l'idée que ce « robot travailleur » pourrait avoir des sentiments plus humains que lui :

---

[163] Cité par Etienne Souriau, « Futuriste », in *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010, p.1320.
[164] Ibid. p.1324.
[165] Surnom donné aux personnes pratiquant le *steampunk* au Royaume-Uni, aux Etats-Unis et dans les pays anglophones, de façon professionnelle comme en amateur.

« Nous entrons dans le XIXe siècle. La cathédrale se dresse fièrement dans le Paris moderne. Son imposante structure d'acier resplendit aux feux du soleil couchant dont les rayons traversent l'immense rosace. On distingue un robot travailleur, cabossé et rayé, dont la peinture et les marquages sont délavés par les intempéries. Il semble rêver à côté d'une gargouille, peut-être à ses maîtres ou à la liberté des oiseaux. Après quoi il retournera à son œuvre, sonner et entretenir la citadelle de pierre, une tâche dont il s'acquitte parfaitement et qui pourrait le rendre fier, si un être artificiel était capable de sentiments. Et si…[166] »

La formule « et si… » ne laisse pas vraiment de place au doute. Cela n'a rien de très étonnant, si ce robot est bien Quasimodo – ou une sorte de Quasimodo, revisité, comme tout semble nous le laisser croire, alors comme son alter-ego romanesque il est de fait « quasi-humain[167] » et cette « quasi-humanité » lui permet d'avoir des sentiments. Mais il ne s'agit pas de s'arrêter là car la représentation de ce robot, de toute façon fictif, va bien plus loin qu'une simple interrogation sur sa capacité à penser ou non.

Il s'agit d'abord de se rappeler que déjà dans *Notre-Dame de Paris*, « les personnages sont avant tout les éléments d'un ensemble grandiose qui l'emporte sur le souci de la cohérence et de la psychologie individuelle. Les caractères sont sommaires et sans nuance, ce sont des types plus que des êtres de chair et de sang[168]. » Comme eux, le robot est un archétype, représentant à la fois la création et son créateur mais symbolisant aussi et surtout le principe même de création, le dépassant bien largement. Pour cela, revenons un instant sur le *Complexe de Frankenstein*, évidemment lié au roman de Mary Shelley. On retient généralement qu'il anticipait les dérives futures de la science, imaginant que celles-ci surviendraient quand elle s'avérerait capable de franchir les limites de l'humain, c'est-à-dire les limites de la mort. Mais les limites de l'humain ne sont-elles pas plutôt les limites de la pensée ? La portée véritable du roman de Shelley était bien plus profonde, formant un questionnement sur l'acte créatif même et sur le statut de l'objet créé ainsi obtenu[169].

[166] Xavier Mauméjean, Didier Graffet, *Steampunk : De Vapeur et d'Acier*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013, p.60
[167] « Il baptisa son enfant adoptif, et le nomma Quasimodo, soit qu'il voulût marquer par-là le jour où il l'avait trouvé, soit qu'il voulût caractériser par ce nom à quel point la pauvre petite créature était incomplète et à peine ébauchée. En effet, Quasimodo, borgne, bossu, cagneux, n'était qu'un à peu près. » (Victor Hugo, « Notre-Dame de Paris », in *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, Bruxelles, J.P. Meline Libraire-Editeur, 1836, p.364.)
[168] Guy Schoeller (dir.), « Notre-Dame de Paris », in *Le nouveau dictionnaire des œuvres*, Paris, Robert Laffon, 1994, p.4978-4979.
[169] Anne-Gaëlle Robineau-Weber, « Frankenstein », in Pierre Brunel (dir.), Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges (PULIM), 2003, p.139.

Il n'est donc pas étonnant que le robot s'affiche comme un nouveau Quasimodo, à la fois aussi grotesque et sublime que lui. Grandeur et misère de l'homme, personnifiées dans une machine rêvant d'une liberté lointaine et inaccessible. « L'aspiration vers l'absent » une des caractéristiques du romantisme selon Etienne Souriau, « domine dans le *poétique rêveur*, qui fait transparaître au travers du réel un au-delà de grâce et de transcendance souvent éthérée[170]. » Ether dont les vaporistes usent plus que de mesure mais qui est représentatif de leur volonté de s'élever. Contrairement à ce que l'on pourrait croire, les vaporistes ne demandent d'ailleurs qu'à aller de l'avant. Mais écrire ou imaginer le futur leur ferait probablement réaliser des œuvres aussi sombres que celles issues du *cyberpunk* contre le pessimisme duquel ils travaillent depuis les débuts du mouvement[171]. C'est donc vers l'uchronie plutôt que la dystopie qu'ils se tournent. De la désillusion naît l'illusion, naît le rêve. Car le *steampunk* refait de l'imaginaire un monde qui ne rime plus systématiquement avec cauchemar mais avec aventures. D'ailleurs l'aspiration vers l'absent se compose du « besoin d'évasion » (dans le temps et surtout dans le passé mais aussi vers des contrées lointaines et exotiques). En cela, il caractérise d'autant mieux le *steampunk* que le romantisme qui l'inspire. Enfin, Etienne Souriau souligne que le poétique rêveur « est alors voisin du *nostalgique mélancolique* qui fait de cet ailleurs, et peut-être de ce qui est hors de ce monde, notre véritable patrie[172] ». C'est peut-être ce que le robot-Quasimodo de Didier Graffet perçoit inconsciemment à travers la rosace de la cathédrale : sa véritable patrie.

Car c'est le rêveur qu'il s'agit de voir dans Quasimodo. Le rêveur qui, confronté à la dure réalité, va de désillusion en désillusion. Plus encore, c'est un *enfant* rêveur. Qui est plus romantique qu'un enfant qui rêve ? Peut-être pouvons-nous donc voir dans le robot de *Notre-Dame 1900* une représentation de l'enfance, de son innocence, de sa pureté et de son naturel, comme cela était déjà possible dans le personnage de Victor Hugo. Sa « pauvre petite créature incomplète et à peine ébauchée[173] » parvient à aimer et à rêver en dépit de sa triste vie. Pourtant, nombre de fois, il regrette ce fardeau : « Moi, je suis quelque chose d'affreux, ni homme, ni animal […] Mon malheur est que je ressemble encore trop à l'homme. Je voudrais être tout à fait une bête[174] ». Il faut dire, comme le rappelle Etienne Souriau, que « l'enfant est souvent investi d'une fonction dramatique très forte. Il y prête comme étant à la fois un espoir, un être tourné vers l'avenir, une condition du futur, et aussi un être fragile, ayant besoin de

---

[170] Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit*., p.1325.
[171] La boutade de K.W. Jeter, ayant donné son nom au *steampunk*, témoignait déjà de l'omniprésence du *cyberpunk*. Ses œuvres et celles de ses comparses paraissaient alors radicalement différentes, en particulier parce qu'elles étaient pleines d'humour et de fantaisie tout en restant, malgré tout, des œuvres de science-fiction. Cela a presque donné lieu à ce que nous pourrions appeler une marque de fabrique du *steampunk*, ne l'empêchant pas d'être sérieux au besoin, mais ne voulant pas verser dans le pessimisme constant.
[172] Cité par Etienne Souriau, « Futuriste », in *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010, p.1325.
[173] Victor Hugo, « Notre-Dame de Paris », in *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, *op.cit.*, p.364.
[174] Victor Hugo, « Notre-Dame de Paris », in *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, *op.cit.*, p.457-459.

soutien[175] ». Alors, certes, Quasimodo n'est apparemment et probablement pas « celui que l'humanité devrait suivre » ainsi que l'exprime Victor Hugo. D'ailleurs, il ne devient pas Pape des fous par hasard : l'humanité ne peut pas suivre Quasimodo, elle en est incapable. Pourtant au XXe siècle, ce personnage secondaire devient personnage principal de bien des adaptations du roman[176] où sa belle âme est mise en valeur comme le pendant contraire de sa monstruosité. Son courage, surtout, est mis en lumière. Preuve, peut-être, que « pour ce qui est laid, il y a toujours un salut possible[177] » comme le rappelle Michel Ribon, citant l'exemple d'Héphaïstos.

Dans *Notre-Dame 1900*, Didier Graffet use, lui, d'un monstre contemporain auquel il prête les attributs de Quasimodo pour toutes les raisons que nous venons de voir. Il faut dire que le robot est une figure qui respire la soif de liberté, à l'image de son créateur. Au travers du *steampunk*, le romantisme de cette créature transparaît clairement mais il en est ainsi dans la plupart des œuvres de science-fiction où le robot est souvent montré comme cherchant inévitablement à se rebeller, sciemment ou non, contre ses maîtres qui l'exploitent ou le considèrent comme une simple machine – un Quasimodo, quasi-humain, toute l'importance étant finalement donnée à ce seul « quasi » plutôt qu'à l'humain dans cette machine. Comme l'explique Raphael Colson « Alan Moore aborde avec brio le sujet dans *Top Ten the Forty-Niners*[178], en évoquant le racisme qu'éprouvent les citoyens de la ville à l'égard de la communauté des robots, les ''clic-clic'' comme on les surnomme. Représentant un groupe social auquel on dénie tous droits, sinon celui de servir l'homme[179]. »

Mais dans *Notre-Dame 1900*, Didier Graffet ne fait pas que revisiter par l'imagerie et la métatextualité *steampunk* l'un des plus grands drames du XIXe siècle, il use aussi clairement d'une composition plastique tout aussi romantique. Tout d'abord, par une très belle utilisation de la lumière traversant l'immense rosace, il vient mettre en valeur son héros robotique dans un soleil couchant orangeâtre qui réchauffe l'ensemble de l'image. Sous cette couleur, la cathédrale prend des allures de machine géante, chauffée par un feu invisible, dont semblent s'élever des filets de vapeur. Il faut dire que la pierre originelle de la structure de Notre-Dame laisse ici place à de l'acier riveté. Cette matière est omniprésente dans l'esthétique *steampunk*, qui en use pour accentuer le design des diverses machines

[175] Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit*., p.691.
[176] La version proposée par Disney (1997) est probablement la plus célèbre aujourd'hui et son titre à lui seul, *Le Bossu de Notre-Dame*, témoigne du changement de rang du personnage.
[177] Michel Ribon, *Esthétique de l'effacement - Essai sur l'art et l'effacement*, Paris, L'Harmattan, 2005, p.119.
[178] Série dérivée du *comic Top Ten* sortie en 2005. A l'origine, le comic, lancé en 2000, raconte l'histoire d'un commissariat de police pourtant le surnom de Top Ten dans la ville fictive de Neopolis. Une ville particulière dans laquelle tous les habitants, y compris les animaux, possèdent des super-pouvoirs.
[179] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, *op.cit*., p.267.

qu'il met en scène. Si l'acier forme la peau des machines *steampunk*, la vapeur est leur oxygène[180]. Le robot et la bâtisse qui l'abrite forment les rouages indéfectibles d'une seule grande machinerie. Cela nous montre qu'ils ne peuvent fonctionner l'un sans l'autre. Un lien que décrivait Victor Hugo lui-même :

> *« Avec le temps, il s'était formé je ne sais quel lien intime qui unissait le sonneur à l'église. Séparé à jamais du monde par la double fatalité de sa naissance inconnue et de sa nature difforme, emprisonné dès l'enfance dans ce double cercle infranchissable, le pauvre malheureux s'était accoutumé à ne rien voir dans ce monde au-delà des religieuses murailles qui l'avaient recueilli à leur ombre. Notre-Dame avait été successivement pour lui, selon qu'il grandissait et se développait, l'œuf, le nid, la maison, la patrie, l'univers[181]. »*

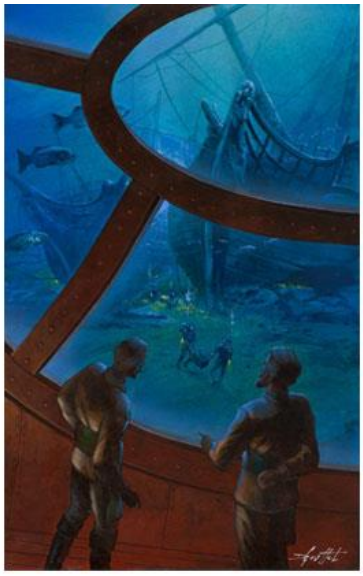
Il faut dire que la cathédrale n'est pas n'importe quel monument. D'abord, elle ne peut être construite que si les hommes unissent leurs forces. Sa monumentalité ne peut être que la somme des savoir-faire. Elle ne peut être la création d'un seul artiste, d'un seul architecte, d'un seul maçon, sculpteur, ébéniste, couvreur, tailleur de pierre, ouvrier... Le roman de Ken Follett fait d'ailleurs de la construction d'une cathédrale – certes, fictive – le fil rouge de son roman *Les Piliers de la Terre* (1989). Il démontre à quel point un tel édifice pouvait être important et porteur d'enjeux divers (politiques, sociaux, *etc.*) Dans *Notre-Dame de Paris*, c'est un véritable plaidoyer en faveur de l'architecture gothique que produit Victor Hugo car à cette époque le « gothique » est encore déprécié[182]. Mais il s'agit également de rappeler que les cathédrales sont bâties sur des principes mathématiques précis, souvent en lien avec le Nombre d'Or. Tout est parfaitement calculé dans l'élaboration d'un tel édifice, rien n'est laissé au hasard. Aujourd'hui, nous pouvons voir que dans ces monuments se mêlent arts et sciences. Dans *Notre-Dame 1900*, il n'est donc pas étonnant que robot et cathédrale ne fassent plus qu'un. Roland Barthes, lui, compare l'automobile à la cathédrale et les décrit toutes deux comme des mythes semblables de leurs époques. « Je crois, dit-il, que l'automobile est aujourd'hui l'équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques : je veux dire une grande création d'époque, conçue passionnément par des artistes inconnus, consommée dans son image, sinon dans son usage, par un peuple entier qui s'approprie en elle un objet parfaitement magique[183] ».

---

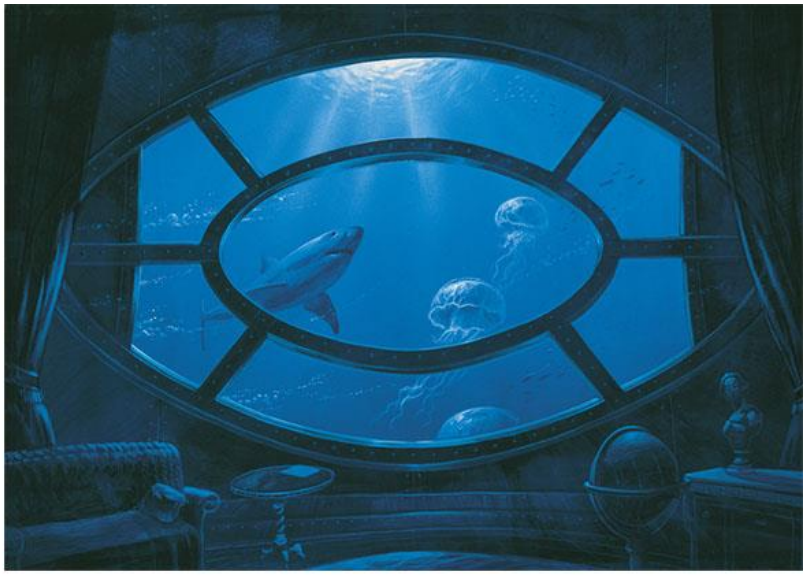
[180] La vapeur n'est pourtant pas présente dans toutes les œuvres *steampunk*. Il s'agit surtout de la considérer comme la représentante de toutes les énergies plus ou moins fantastiques imaginées par les vaporistes. La vapeur se fait sorte de magie et prend la place de l'abstraite cybernétique.
[181] Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Bruxelles, Editeur du Muséum Littéraire, 1840, p.200.
[182] Voir Etienne Souriau « Gothique », in *Vocabulaire d'Esthétique*, op.cit., p.836.
[183] Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970, p.150.

L'immense rosace occupe donc un rôle important pour le robot-Quasimodo puisqu'il observe l'extérieur depuis elle. Nous découvrons aussi grâce à elle que de nombreux dirigeables, archétypes *steampunk* par excellence, survolent la ville dans cet autre Paris de 1900. La rosace prend des allures de hublot ouvert sur un océan céleste dans lequel baignent les navires volants, comme autant d'espèces de poissons inconnus au travers des fenêtres du Nautilus[184].

Didier Graffet, *Notre Dame 1900*, Acrylique sur toile, 65 x 100 cm, 2013



Didier Graffet, *Vingt Mille Lieues sous les mers*, Acrylique sur carton, Ed. Gründ, 2002



Didier Graffet, « Soudain, le jour se fit de chaque côté du salon. », *Vingt Mille Lieues sous les mers*, Acrylique sur carton Ed. Gründ 2002

Il faut dire que la rosace porte en elle une symbolique puissante, joignant celle de la rose à celle de la roue, toutes les deux représentant le cycle de la vie et son recommencement éternel[185]. Est-ce à dire que la machine, et donc le robot qui en serait la finalité suprême, seraient des chaînons de l'évolution ? Il s'agit plutôt de considérer que le robot représente son créateur dans sa nouvelle représentation fictive ou mythique. Comme Frankenstein ne fait plus qu'un avec sa créature, se confondant avec elle dans l'imaginaire collectif ; l'un faisant directement référence à l'autre. Il ne s'agit pas de débattre sur l'existence propre des robots, de savoir si elle sera un jour envisageable ou non, puisque nous n'en sommes technologiquement pas là. Dans l'art, les représentations du robot, qu'elles se situent dans un passé ou un futur fantasmé, introduisent des narrations dont l'humain est le véritable acteur s'interrogeant sur son temps présent.

---

[184] Cf. images p.85.

[185] D'après Jean Chevalier (dir.), Alain Gheerbrant (dir.) et *al.*, *Dictionnaire des Symboles : Mythes, Rêves, Coutumes, Gestes, Formes, Figures, Couleurs, Nombres*, Paris, Robert Laffon / Jupiter, coll. « Bouquins », 1982, articles sur la rose (p.951-952) et sur la roue (p.955-959).

D'ailleurs, sous l'effet de la lumière, l'ombre du robot, projetée au sol, se fait curieusement humaine. Comme si, derrière les murs de la cathédrale qui le cachent aux yeux du reste du monde, Quasimodo devenait « normal ». De plus, si la carrure de cette machine bossue contraste avec la fragilité de l'oiseau blanc posé sur son épaule, celui-ci ne semble pas du tout effrayé par son étrange porteur. S'agit-il d'une colombe, symbole de la liberté ? Quoi qu'il en soit, l'animal qui ne s'étonne pas de la prétendue monstruosité de son hôte, n'est pas sans rappeler que les questionnements portant sur la différence, l'étrangeté, la laideur, la difformité,… ne sont finalement dûs qu'à des questions d'éducation. En cela transparaît plus qu'un romantisme mais un certain rousseauisme comme l'explique Anne-Gaëlle Robineau-Weber dans un article consacré au Frankenstein de Mary Shelley :

> *« Par le regard critique qu'il jette sur la société, le monstre ne nous invite-t-il pas à la modifier, à la recréer ? La créature fait l'expérience de sa monstruosité dans le regard d'autrui : '' Etais-je donc un monstre, une tâche sur la terre que tous les hommes fuyaient et désavouaient ? '' (''Was I then a monster, a blot upon the earth, from whitch all men fled, and whom all men disowned ?''). La créature dénonce ainsi l'exclusion qui préside au contrat social. Elle constitue à elle-seule un exemple du bon sauvage de Rousseau, corrompu par la société*[186]*. »*

[186] Anne-Gaëlle Robineau-Weber, « Frankenstein », in Pierre Brunel (dir.), Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*, op. cit., p.141.

Les *Cœurs de rouille*

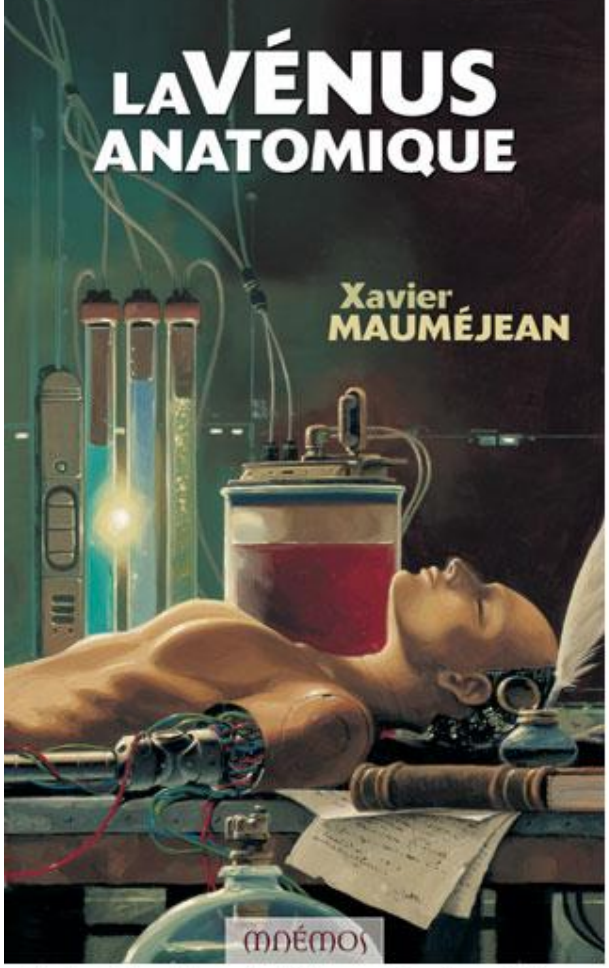
Ce même romantisme prend place dans le roman de Justine Niogret, *Cœurs de Rouille*. L'auteur y met en scène des *Golems*[187]. Il s'agit de robots devenus mythiques après qu'une mystérieuse révolte a poussé les humains à tous les détruire. Après des siècles, la révolte est devenue légendaire et les Golems, ainsi que la façon dont ils étaient fabriqués, ont été oubliés. Toutefois, dans les usines où sont désormais créés les *Agolems*, robots de nouvelle génération bien moins sophistiqués et intelligents que leurs ainés disparus, on raconte à qui veut bien l'entendre que ces créatures existaient bel et bien, il y a fort longtemps, et qu'elles étaient conçues par des artistes qui leur procuraient des capacités exceptionnelles. Ces machines pouvaient « même faire de l'art[188] » et donc créer à leur tour.

Si le conflit qui signa la disparition des Golems reste globalement un mystère, tout au long de son roman Justine Niogret témoigne d'une chose importante : certes, les Golems pouvaient créer à leur tour et l'on devine que c'est probablement cet état de fait, les rendant équivalents aux hommes, qui provoqua la révolte. Cependant, l'auteur insiste davantage sur la beauté de cette création au final : quoi qu'elle ait pu ressentir le besoin de prendre la place de son créateur humain, ce dernier est décrit comme un artiste et son savoir-faire était si habile et si rare qu'il a fini par être oublié sans que personne ne parvienne jamais à le récupérer. Dans ce roman, Justine Niogret met en place un récit où le robot est plus qu'une invention, donc plus qu'une machine, c'est une création.

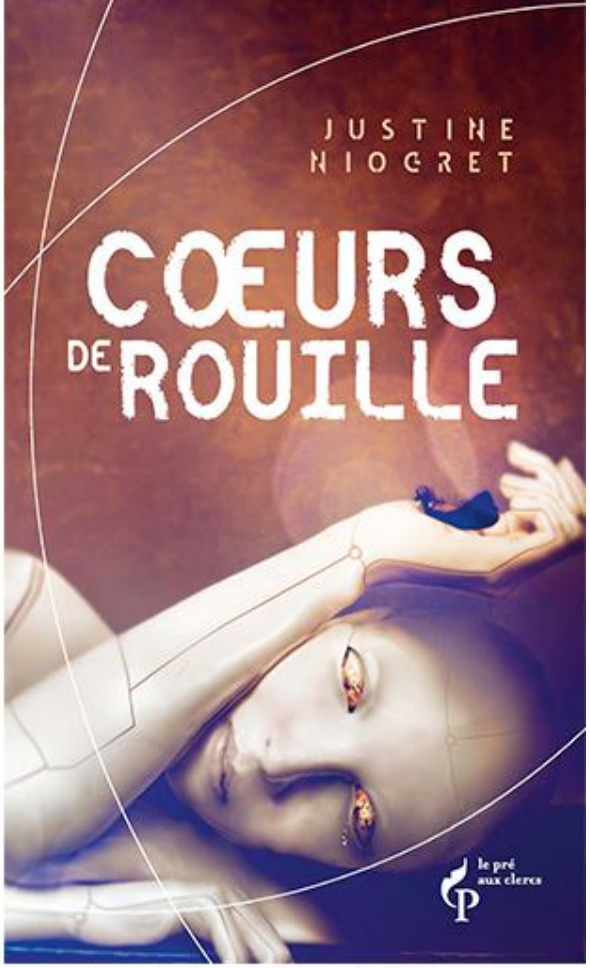
De fait, la figure du robot peut être perçue de façon métaphorique comme image de la Création avec un grand « C ». C'est-à-dire le fait de créer, quelle que soit la forme finale. La personnification du robot, sous les traits d'un androïde, sert à nous faire prendre conscience que toute création porte en elle une sorte d'existence propre qui, une fois sa réalisation achevée par l'artiste, le créateur, l'inventeur…, finit tôt ou tard par s'échapper d'une façon ou d'une autre. De fait, toute création est vouée à être partagée pour ne pas tomber dans l'oubli. A partir de là, le créateur perd une partie de son pouvoir sur sa création et le lègue à l'ensemble des personnes qui seront amenées à la rencontrer. C'est ainsi qu'un savoir se transmet. Dans le cas du robot, nous sommes amenés à nous demander jusqu'où ira le progrès humain et s'il ne sera pas un jour contraint de s'imposer des limites pour survivre. Cependant, le robot nous permet également de nous interroger sur ce qu'est, plus globalement, la création et sur le processus qui précède mais aussi succède à toute réalisation.

---

[187] Ce nom n'est évidemment pas choisi par hasard puisque si l'on dresse une généalogie imaginaire du robot, le Golem, figure fictive issue principalement de religion juive mais dont on trouve la première trace dans la Bible où il désigne Adam, est un ancêtre des automates qui nous intéressent ici.
[188] Justine Niogret, *Cœurs de rouille*, *op.cit.*, p. 36.



Xavier Mauméjean, *La Vénus anatomique*, Paris, Mnémos, 2004
Couverture de Manchu



Justine Niogret, *Cœurs de Rouille*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013
Couverture de David Pairé et Myrtille Vardelle

Il est important de nous arrêter un moment sur ces deux couvertures, imaginées à presque dix ans d'écart, afin de les comparer. Elles montrent toutes les deux des femmes-robots, allongées et nues. Nous avons là deux Vénus ; une figure mythique mêlant en elle autant d'Eros que de Thanatos. L'une vient de (re)naître, l'autre va bientôt s'éteindre. Dans le roman de Xavier Mauméjean, écrivain dont nous avons parlé dans un précédent chapitre[189], il faut que la jeune femme meure pour que son corps soit ramené à la vie et qu'elle devienne une « nouvelle Eve ». Dans *Cœurs de Rouille*, Dresde se sait mourante et découvre que cette inéluctabilité, bien qu'effrayante, peut lui permettre de réaliser les plus belles choses. Xavier Mauméjean est le directeur des éditions Pandore, publiant le roman de Justine Niogret. Ces deux intrigues forment, à la vue de leur couverture, un étrange duo car *Cœurs de rouille* pourrait presque être la suite de *La Vénus anatomique* ; à des siècles d'écart, des débuts de la création d'androïdes dans le XVIIIe siècle uchronique imaginé par Xavier Mauméjean à sa fin, dans la terrible ville volante de Justine Niogret. Pourtant, un autre point commun unit ces deux ouvrages : ils racontent tous deux l'histoire d'artistes qui rêvent de créer la vie. Ce sont Julien Offray de la Mettrie, Jacques de Vaucanson et Honoré Fragonard d'un côté, le jeune Saxe de l'autre.

[189] Cf. « Des robots romantiques », p.78-86.

Dans le récit en huis-clos[190] de Justine Niogret, les descendants des artistes d'antan ont oublié comment créer des Golems. Ils vivent désormais dans un monde fermé qui se meurt et dont ils ignorent tout du passé – leur passé. Pourtant, celui-ci est enfermé près d'eux, dans les sous-sols de la cité : chaque étage est une strate qui embarque alors les héros du roman dans un voyage temporel imprévu qui va les mener à se libérer de la cité mourante. Dès lors, l'intrigue se fait porteuse d'un message paradoxal mais somme toute assez logique : ne plus créer, ne plus innover, c'est mourir, mais aller trop loin dans la création, c'est s'exposer au danger de dépasser certaines limites tout aussi potentiellement mortelles. Toutefois, il ne s'agit pas de voir nécessairement cette mort comme synonyme d'un scénario apocalyptique ou, comme c'est souvent le cas, comme la prise de domination du monde par des robots assoiffés de vengeance et de pouvoir. Dans *Cœurs de Rouille*, les hommes continuent de vivre dans la cité, ils ne sont pas morts. Pourtant, ils semblent avoir atteint une sorte de mort, de fin, en ce sens où ils ne sont plus capables de progresser. Ils régressent même, d'une certaine façon, en créant des machines moins performantes que leurs ancêtres.

Dans ce que l'on découvre finalement être une cité volante, flottant au-dessus d'une terre loin d'être inhospitalière mais vraisemblablement abandonnée par l'homme depuis longtemps, c'est l'histoire de deux personnages à la fois totalement différents et intimement liés qui se dessine au travers d'une quête de liberté qu'ils partagent chacun à leur façon. C'est l'histoire de Saxe, d'abord, jeune humain à la recherche de ses racines et rêvant depuis toujours d'être un artiste comme ceux oubliés par son peuple. Puis celle de Dresde, un robot, un Golem, dernier rescapé de son espèce, abandonné par son maître des siècles plus tôt, et qui ignore tout de ce qui est advenu depuis en dehors des murs de la maison où elle (sur)vivait recluse.

Des histoires de robots abandonnés, d'autres artistes du mouvement *steampunk*, et plus largement rétrofuturiste, en ont imaginé. Parmi eux, ceux qu'imaginent Brian Despain font écho au récit de Justine Niogret. A leur sujet, l'artiste explique qu'à la source du monde imaginaire qu'il s'est inventé et qu'il peint, il aime à penser que se trouve une usine oubliée qui fut un jour chargée de créer les

[190] L'ensemble du récit se déroule en effet dans la ville ou ses profondeurs. Les personnages ne parviennent à s'échapper qu'à la toute fin du récit, après avoir été mis à rude épreuve dans leur quête de liberté. De plus, le thème de l'enfermement est cher à l'auteure. Dans une interview donnée au site *Blue Moon*, elle explique : « Quand j'étais plus jeune, j'ai beaucoup, beaucoup lu sur les camps de concentration. Il y a beaucoup de cela [dans *Cœurs de Rouille*]. Personnellement, je me sens assez enfermée dans la société actuelle où l'on doit correspondre à quelque chose et ne surtout pas trop dépasser les normes. Adolescente, j'ai mal vécu le poids d'être une fille, d'être ceci, d'être cela. Bien évidemment, cela n'a rien à voir avec les camps de concentration mais quelque part, c'est une appartenance forcée à quelque chose, quelque chose de fermé. Je suis passionnée en fait par tout ce qui est huis-clos. Quand j'écris, je suis rarement dans la comédie, donc huis-clos, plus tristesse, plus horreur, c'est cela qui correspond à mon univers. » URL (consultée le 15/03/2014) : http://blue-moon.fr/spip.php?article9474

robots qu'il met en scène et qui ont, un jour, été abandonnés, livrés à eux-mêmes pour une mystérieuse raison :

J'ai toujours aimé l'idée que les robots que je peins font tous partie d'une série. Pas une série en termes de peinture (bon, c'est également le cas, mais ce n'est pas ce dont je suis en train de parler), mais une série de robots construits dans une quelconque usine depuis longtemps oubliée. Dans le cadre de la réalisation de ce mythe j'utilise des modèles et des éléments de conception très similaires à plusieurs reprises. Par exemple ce robot [The Haunting] *particulier est assez semblable à celui que j'ai peint dans "La* Découverte*". Bien qu'ils ne soient pas identiques, on peut voir très clairement que la conception du premier inspire la conception du deuxième*[191].

Brian Despain, *The Discovery*, Huile sur panneau, 2007

Cette récurrence de l'abandon dans les œuvres rétrofuturistes est curieuse. Ce scénario est pour le moins différent de celui, plus répandu, au sein duquel le robot se révolte et cherche à mettre fin à la vie de ses créateurs. L'abandon du robot par l'homme s'inscrit en miroir par rapport à l'intrigue *cyberpunk* du robot-révolté, en quête de revanche et de prise de pouvoir sur l'humanité. Comme nous l'avons vu, le robot insurgé est rare dans le *steampunk*. Il l'est dans l'ensemble des œuvres rétrofuturistes, comme l'explique Raphaël Colson qui constate que « dans bien des récits, le robot est […] considéré comme un individu à part entière. […] A quelques exceptions près, la machine n'est pas source de menace, puisque son statut social se résume bien souvent au rôle de domestique ou d'assistant. On peut donc lui accorder une place de partenaire, d'autant plus que l'on souhaite généralement l'humaniser pour qu'il puisse devenir notre égal – ce processus a aussi pour vertu d'éviter que le robot n'échappe à notre contrôle[192]. » Rendre un robot orphelin permet aussi de réfléchir à la façon dont il va pouvoir s'humaniser. L'optique est différente, cependant, car l'intrigue se déroule alors « hors de notre contrôle » supposé. Seul l'artiste garde le contrôle et le robot devient alors le reflet de son cheminement de pensée ; créateur et créature se confondent car l'artiste ne peut se départir de sa subjectivité et la transmet à son personnage robotique qui, dès lors, s'humanise.

[191] *« I've always enjoyed the idea that the robots I paint are all part of a series. Not a series in terms of painting, (Okay, they are indeed that, but that's not what I'm on about.) but a series of robots constructed on some long forgotten factory floor. As part of the realization of that mythos I use very similar designs and design elements over and over. For instance this particular robot is quite similar to the one I painted in "The Discovery". Though they aren't identical one can see very clearly that the design of the first informed the design of the second. »* Propos de l'artiste Brian Despain, issus de son site officiel, URL (consultée le 22/03/2014) : http://despainart.com/index.php/site/gallery/the-haunting/2008

[192] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, *op.cit*., p.266.

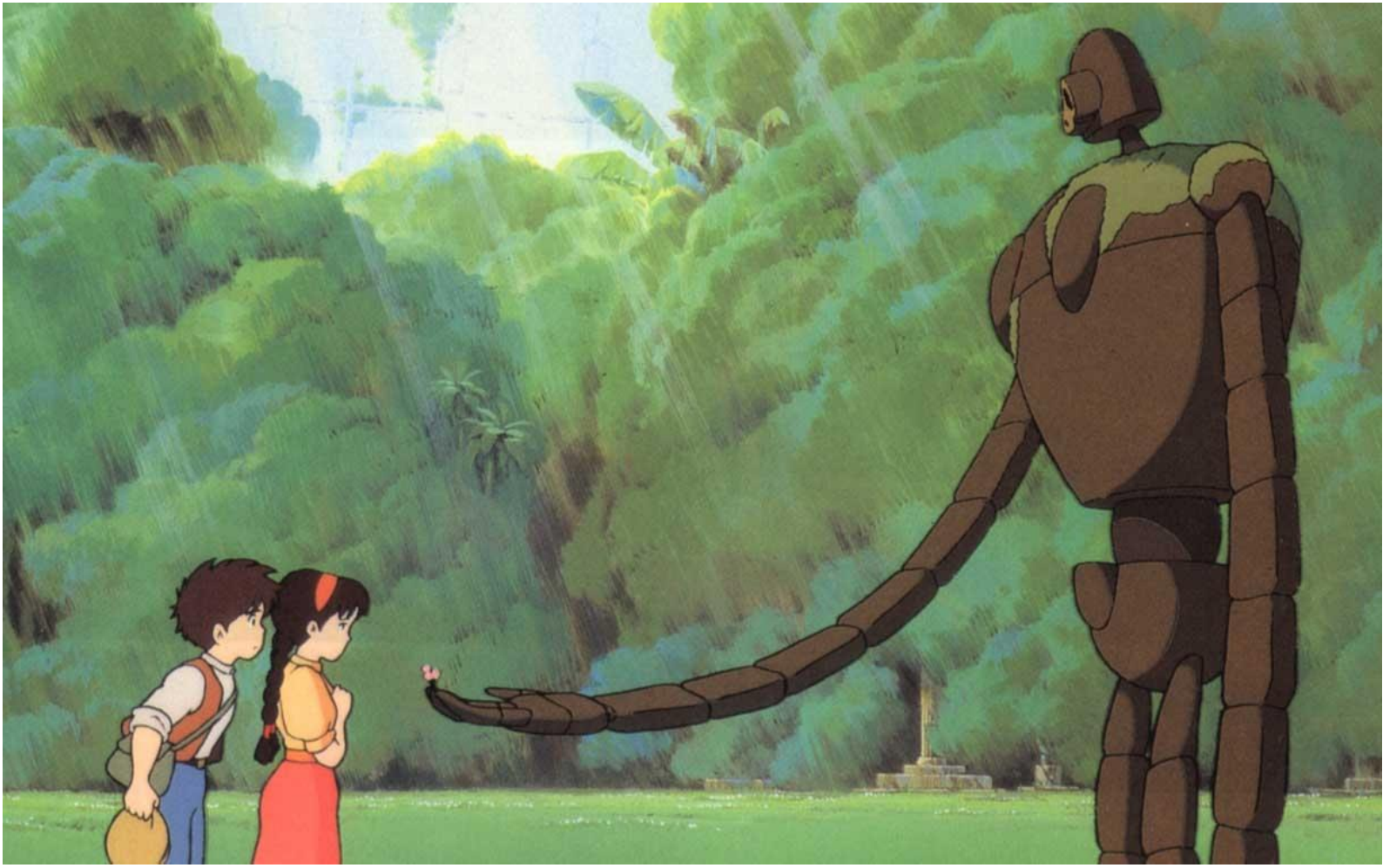
Brian Despain, *The Haunting*, Huile sur panneau, 18 cm x 18 cm, 2008

A la question « Où puisez-vous votre inspiration[193] ? » Brian Despain répond sur le ton de l'humour « Je vole les rêves des orphelins endormis. » L'artiste n'établit jamais aucun lien direct avec l'œuvre de J.M. Barry, *Peter Pan*, toutefois ne doit-on pas voir dans cette réponse une référence aux enfants perdus ? Tacitement, un lien semble exister entre les deux œuvres puisque ses robots abandonnés sont comme les orphelins dans *Neverland*. Le nom originel du *Pays Imaginaire* se prête à merveille à ce « non-temps » dans lequel s'inscrit non seulement l'œuvre de Brian Despain mais également celle de Justine Niogret. En effet, dans aucune de ces deux œuvres nous ne savons quand se déroule l'histoire par rapport à notre présent. Tout se passe comme dans un monde parallèle – un monde imaginaire. De plus, certains éléments des peintures de Brian Despain semblent directement empruntés à l'univers des contes : la couronne est par exemple un archétype qui revient souvent dans ses compositions. Elle orne parfois la tête d'un oiseau parlant ou, plus étonnant, un cœur.

Brian Despain, *The Difference Engine*, Huile sur panneau, 2011

Mais à bien y regarder, les travaux de Brian Despain et de Justine Niogret nous entrainent tout naturellement vers des contes bien plus contemporains, au cœur de l'œuvre de Hayao Miyazaki. L'un d'eux, en particulier, regroupe à lui-seul toutes les caractéristiques précédemment évoquées : *Le Château dans le Ciel* nous présente à la fois un univers perdu dans un non-temps, un monde parallèle empreint de magie, une ville volante où des robots ont été abandonnés depuis longtemps, tout cela réuni dans un univers de conte moderne à l'esthétique fouillée clairement *steampunk*, inspirée par le XIXe siècle européen, Jules Verne et ses *Voyages Extraordinaires*, le Romantisme.

[193] Dans une interview accordée au site *Notes on the Road*, URL (consultée le 12/03/2014) : http://notesontheroad.com/Brian-Despain-Interview-illustrator-graphic-designer-digital-artist-robots.html



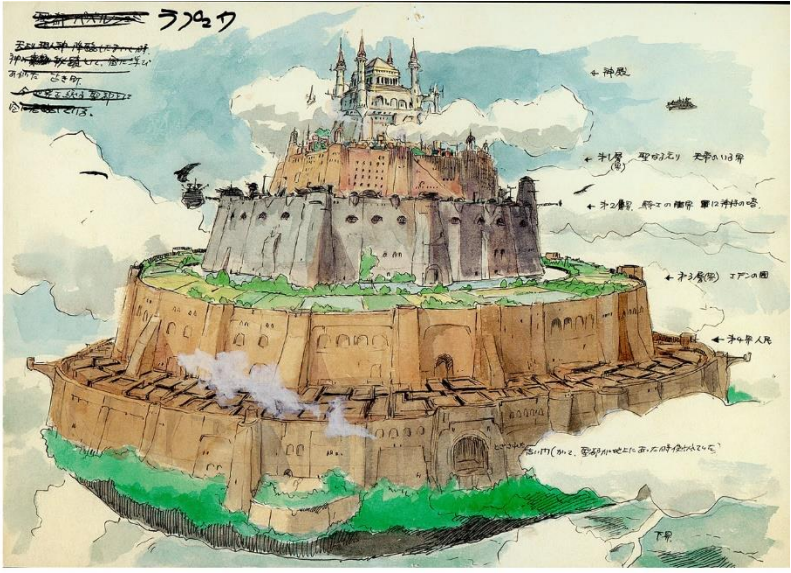
Capture d'écran du film d'animation *Tenku No Shiro No Laputa* (*Laputa : Le Château dans le ciel*), Japon, Studio Ghibli, 1986

Les enfants perdus du Pays Imaginaire

Le titre originel de cette œuvre des Studios Ghibli (*Tenku no Shiro no Laputa*) fait directement référence au roman de Jonathan Swift, *Les Voyages de Gulliver*. Dans ce roman de 1721, Gulliver est sauvé lors d'un de ses voyages par les habitants d'une étonnante ville volante nommée *Laputa*. Il y séjourne un moment et juge l'île magnifique sans parvenir, cependant, à comprendre les habitants qui y résident et que la pratique trop excessive des sciences a rendus inaptes à tenir une simple conversation. Un peu plus d'un siècle plus tard, le journaliste et essayiste français Lucien-Anatole Prévost-Paradol écrit que « Laputa est le théâtre décourageant et ridicule de nos sciences, de nos inventions, de nos efforts pour rendre le séjour de la terre plus supportable, et abaisse les plus nobles occupations de l'esprit humain[194]. » Il rappelle également que l'ensemble des *Voyages de Gulliver* forme une sévère critique de l'homme et que le passage sur Laputa n'est que l'une d'entre elles[195].

[194] Lucien-Anatole Prévost-Paradol, *Jonathan Swift: sa vie et ses œuvres*, Paris, A. Durand, 1856, p.55.
[195] Peu après son escale à Laputa, Gulliver découvre notamment l'*Académie des* Systèmes. Les inventions que lui décrivent alors les prétendus « savants » qu'il y rencontre ne sont pas sans rappeler celles que Gaston de Pawlowski présentera, avec non moins d'humour, dans *Inventions nouvelles et dernières nouveautés* (1916). Mais déjà dans *Voyage au pays de la quatrième dimension*, l'auteur se heurtait au scientisme auquel Jonathan Swift s'opposait également sans le nommer.

Pieter Bruegel l'Ancien, *La Construction de la Tour de Babel*, 1563,
Huile sur panneau, 114 x 155cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum



Hayao Miyazaki, *Esquisse de Laputa*, Aquarelle, s.l., s.d.

Plus de deux cent cinquante ans plus tard, en 1986, l'île volante trouve naturellement sa place dans le film d'animation japonaise des Studios Ghibli parce que son histoire reste fascinante de modernité.

Dans la version de Hayao Miyazaki, largement adaptée, le peuple de l'île a néanmoins disparu depuis très longtemps et, avant cela, semblait fort différent de celui dépeint par Jonathan Swift. D'abord, notons que dans les mondes imaginés par Hayao Miyazaki, les véhicules volants comptent parmi les machines les plus évoluées des hommes. Ils leur permettent de voyager, de conquérir mais aussi de détruire, le cas échéant. Dans le *Château dans le Ciel*, le peuple de Laputa avait, lui, non seulement réussi à créer la machine volante la plus technologiquement avancée mais l'avait fait dans un but pacifique puisqu'il s'agissait pour eux d'échapper justement à la guerre. Toutefois, l'île avait fini par prendre trop de hauteur : à force de développer leur technologie et du fait que l'île se trouvait dans les cieux, son peuple mystérieux avait fini par concevoir des armes d'une puissance telle qu'elles pouvaient détruire des villes entières[196]. Le récit nous laisse deviner, cependant, qu'un conflit éclata entre les habitants de l'île, dont certains ne pouvaient supporter la volonté de toute-puissance et les penchants destructeurs des autres[197]. L'île finit par être abandonnée. Les anciens habitants de Laputa

[196] L'arme dont dispose l'île fictive rappelle sans conteste l'arme nucléaire. Au moment d'utiliser l'arme, Muska, le « méchant » personnage du film, s'exclame : « Laissez-moi vous montrer la puissance de Laputa : Le feu sacré qui a détruit Sodome et Gomorrhe dans l'Ancien Testament. Mais aussi les flèches du paradis, qui ont rasées Ramayana, Indora et Atlantis. Le monde est à nouveau sous le contrôle de Laputa ! » Il faut dire que *le Château dans le Ciel* a pour vocation d'être universel. Les récits bibliques mais aussi les histoires plus anciennes ou plus récentes, théologiques ou non, sont autant de références qui permettent au réalisateur de parvenir à ses fins.

[197] Ce récit n'est pas sans rappeler le mythe de la Tour de Babel. « L'épisode de la tour est significativement placé à la suite d'une série de fautes humaines punies par Dieu : l'expulsion d'Adam et Eve hors du Paradis, le bannissement de Caïn meurtrier de son frère, le Déluge. Après le déluge, les hommes se réunissent tous dans le même lieu, alors que Yahvé leur a demandé de remplir la terre (Genèse, 9). Dieu intervient donc pour rappeler que sa puissance est supérieure à celle des hommes. » (Marie-José Parisseaux, « Sur quels textes sacrés repose le mythe de Babel ? », in *Babel - Cahier Pédagogique*, Lille, Palais des Beaux Arts, 2012, p.3) Hayao Miyazaki avoue s'être d'ailleurs inspiré de l'œuvre de Pieter Bruegel l'Ancien pour réaliser sa version de Laputa.

ne laissent derrière eux que des robots géants qui deviennent les gardiens d'un sanctuaire à la fois merveilleux et maudit.

L'un de ces robots apparait comme le dernier survivant de son espèce. Laissé sur l'île dans le but de veiller sur la nature qu'elle abrite, il a été doté d'une puissante artillerie dont le pouvoir destructeur va s'avérer dévastateur lorsque Laputa sera attaquée. Toutefois, cette machine fabuleuse se montre pleine de paradoxes : elle sait faire montre d'une tranquillité totalement inverse à la fureur qu'elle déclenchera par la suite quand les deux jeunes héros du film arrivent enfin sur l'île. Toutefois, si ce géant d'acier reste fidèle à son poste, c'est parce qu'il n'est d'abord qu'une machine programmée pour agir de la sorte[198]. Il s'agit de montrer que la science n'est pas dangereuse en soi ou, inversement, qu'elle n'apporte pas à elle-seule monts et merveilles mais que c'est bien l'utilisation que fait l'homme de ses inventions qui déclenche ou non des évènements dramatiques ou bienfaiteurs. Comme le seul responsable des actes d'un robot n'est en définitive que celui qui en tient les commandes ou qui le programme[199].

C'est le même type d'île volante que Justine Niogret nous décrit dans *Cœurs de Rouille*. Dans sa version, bien plus sombre mais, à sa façon, aussi poétique, la ville n'a pas été totalement abandonnée mais ses habitants régressent inévitablement depuis qu'ils ont oublié leurs racines. Dans son récit, les robots, ou Golems, sont également primordiaux car ils sont les seuls restes du passé de la cité. En cela, ils sont les seuls témoignages restants permettant de comprendre pourquoi certaines inventions ne peuvent pas fonctionner sans une rigoureuse connaissance du passé et non pas seulement une certaine éthique ou déontologie qui sont sans cesse détournées par la vanité de l'homme. Il ne s'agit donc pas de considérer la présence du robot dans l'art comme la simple représentation d'une construction technique et scientifique mais comme un symbole interrogeant le principe même de création. C'est ainsi, également, que le mythe de Laputa ne cesse d'être réinventé au sein du *steampunk* comme l'image d'un songe[200] et de sa décadence mêlés.

---

[198] Toutefois, certaines scènes nous laissent clairement croire que durant ses longues années de solitude, à force de veiller sur la faune et la flore, une sorte de lien s'est créé entre le gardien et son trésor, en dépit des différences et l'apparente impossibilité de la chose. C'est en cela que réside également la poésie du film d'Hayao Miyazaki. Ainsi, le robot sert de nichoir à quelques oiseaux, loin de s'effrayer de lui, et la mousse recouvre peu à peu son corps sans que cela semble le déranger. S'il n'est pas doté d'intelligence, il semble que l'automate géant dispose donc d'un instinct protecteur : il veille sur un lieu sacré, un sanctuaire où la nature prévôt sur tout, y compris sur lui-même, extraordinaire mais artificielle création humaine.

[199] Le roi l'apprend à ses détends dans *Le Roi et l'Oiseau* (film d'animation de Paul Grimault et Jacques Prévert, 1980), l'une des sources d'inspiration principales d'Hayao Miyazaki qui avoue volontiers s'être inspiré du robot géant final du film français pour créer ceux du *Château dans le ciel*. D'ailleurs, ce robot finit par sauver un petit oiseau puis écrase la cage dans laquelle il était jusqu'alors prisonnier, ce qui donne lieu à long plan insistant sur cette scène finale. Comme dans *Le Château dans le ciel*, on peut alors douter que l'instinct protecteur de la machine envers la nature soit ici uniquement le fait de la programmation installée en lui par l'homme.

[200] Celui de pouvoir quitter le sol pour le ciel, de pouvoir voler parce que le vol est bien souvent synonyme de liberté.

Jean-Jacques Grandville, *Laputa*, Gravure, 1856

Capture d'écran du film d'animation *Tenku No Shiro No Laputa* (*Laputa : Le Château dans le ciel*) montrant l'île volante de *Laputa*, Japon, Studio Ghibli, 1986

Sur cette île à degrés qu'imagine l'auteur, il n'est pas étonnant que l'« art » du robot ait disparu au profit de la construction industrielle des Agolems : ces derniers ne sont plus du tout dangereux comme pouvaient l'être leurs ancêtres mais ils ne sont finalement plus que des machines sans grand intérêt, remplaçables à volonté, et dont le seul rôle consiste à se charger des tâches quotidiennes qui ennuient les humains ou à les distraire[201]. Les Golems, eux, se présentaient au contraire comme égaux aux hommes car capables de créer à leur tour, capables de penser, d'imaginer et donc tout aussi aptes à détruire. Les yeux de Dresde, principal robot du récit, sont d'ailleurs comparés à un « viseur de pistolet[202] ».

Pourtant, très vite, cette machine apparaît différente aux yeux de Saxe, autre héros de l'histoire. Elle est finalement très peu différente des robots d'Hayao Miyazaki puisqu'elle a été abandonnée « pendant longtemps » et chargée de « garder la maison » jusqu'au retour de son « maître[203] ». Le

[201] Saxe, le jeune héros qui travaille dans une usine de fabrication d'Agolems, au début du récit, ne cesse de critiquer ces machines sans intérêt, fades pantins articulés. « Les gens se vantaient d'être nos clients. C'état d'un grotesque. Nous savions faire de petites créatures sans aucun esprit. […] Nous faisions des marionnettes imbéciles pour des petites filles riches, qui ne servaient à rien ni les unes ni les autres » raconte-t-il, aigri, lui qui rêvait d'être artiste. (Justine Niogret, *Cœurs de rouille*, *op.cit.*, p.145-146.)

[202] « Une seule chose était terrible [en Dresde], choc et angoisse ; deux yeux d'abeille qui donnaient une impression de douleur, deux billes faites de cercles imbriqués les uns aux autres, du bronze gravé, des engrenages. Et tout cela tournait dans les orbites lisses de la créature. Un regard de machine, d'insecte, fait pour compter et choisir. Saxe avait déjà regardé par le viseur d'un pistolet. […] C'était cela, le regard de Dresde, une visée métalliques. Faite pour tuer et blesser. Un regard d'aiguille. » (Justine Niogret, *Cœurs de rouille*, *op.cit.*, p. 28.)

[203] « -Je… je n'ai vu personne pendant longtemps.
Le son de ce ''longtemps'' était très particulier. Saxe comprit que dans ces quelques sons se cachait un nombre d'années terrible. Plus que lui-même n'aurait su en compter, ou même l'entendre. Cette vérité le frappa et ne le quitta plus.
-Mon maître m'avait demandé de garder la maison jusqu'à son retour. » (*Ibid.*, p.29.)

même paradoxe s'installe : Dresde est à la fois une machine potentiellement très dangereuse pourtant, dans le même temps, sa fidélité à son maître et, bien vite, la sorte d'amour qu'elle lui porte et que nous lui découvrons en dépit des années, s'avèrent plus présents que toute sorte de pulsion de violence qu'elle aurait pu développer du fait de son absence.

Au contraire, l'autre seul Golem survivant de cette histoire va s'engager dans une chasse contre Dresde et Saxe. Réagissant de façon totalement différente à la mort de son maître, il s'est surnommé Pue-la-Viande depuis qu'il est devenu un véritable tueur en série. Couvert d'une peau de chien mort, il se nourrit des perles permettant aux robots de fonctionner pour ne pas mourir. Bien vite, pourtant, elles apparaissent comme une drogue ; une drogue de mémoire dont il s'enivre de la puissance des souvenirs. Pulsion de vie et pulsion de mort, comme pouvaient les décrire Freud, semblent être figurées sous les traits des deux Golems. « La question du sort de l'espèce humaine me semble se poser ainsi : le progrès de la civilisation saura-t-il, et dans quelle mesure, dominer les perturbations apportées à la vie en commun par les pulsions humaines d'agression et d'autodestruction[204] ? » s'interroge Freud dans *Malaise dans la civilisation*. Nous sommes en 1929, après la Première Guerre Mondiale qui a profondément choqué et marqué la société. Aujourd'hui, le débat n'est toujours pas clos et continue d'exister dans une figure comme celle du robot. Aux yeux du psychanalyste, le monde est alors dominé par la pulsion de mort, Thanatos. « Les hommes d'aujourd'hui, poursuit-il, ont poussé si loin la maîtrise des forces de la nature qu'avec leur aide il leur est devenu facile de s'exterminer mutuellement jusqu'au dernier. Ils le savent bien, et c'est ce qui explique une bonne part de leur agitation présente, de leur malheur et de leur angoisse[205]. » Nous pouvons déjà voir en ces mots que le *Complexe de Frankenstein* prend forme, se nourrissant déjà de la dualité des sentiments éprouvés à l'époque. Mais les technologies, comme représentantes du progrès, sont doubles des pulsions contraires qui nous agitent ; Thanatos mais aussi Eros, pulsion de vie. Deux « puissances célestes » en perpétuel combat. Comme Dresde et Pue-la-Viande, d'une certaine manière. Toutefois, au moment où il écrit cet essai, Freud est dans l'attente de cet Eros providentiel : « Et maintenant, il y a lieu d'attendre que l'autre des deux ''puissances célestes'', l'Eros éternel, tente un effort afin de s'affirmer dans la lutte qu'il mène contre son adversaire non moins immortel[206]. »

[204] Sigmund Freud, *Malaise dans la civilisation*, Version numérisée, Paris, Presses Universitaires de France, 1989, p.61.
[205] *Ibidem*.
[206] *Ibidem*.

En volant les perles des autres machines, Pue-la-Viande pense maintenir en vie la ville entière dont, paradoxalement, les habitants humains vivent dans l'oubli :

> *« Elles portent toutes leurs souvenirs, des scènes, des noms, des couleurs. Chacune a son goût – sa multitude de goût. Je les sens encore après des jours ; les échos qui durent des semaines. Je me le suis avoué : c'était cela, le meilleur. Pas les coups, la destruction, pas ma force ni les perles pour être puissant. Juste goûter leurs pensées et les manger. Les enfouir dans ma tête, les garder comme si c'étaient les miennes. […] Je les bois, ces perles et ces mémoires. Je m'en nourris. Et par ma force je tiens la cité éveillée, au bord du sommeil, au bord du rêve*[207]*. »*

La cité volante apparaît bien, ici, comme une sorte de *Neverland*, « au bord du rêve », au bord de nulle-part. C'est un non-temps, un non-espace. L'homme ne peut y vivre éternellement. Tout comme les enfants perdus finissent par quitter le Pays Imaginaire quand ils grandissent, sauf à être tuer par Peter Pan lui-même.

Et, en effet, arrivés dans les fondations de la ville volante, Dresde et Saxe découvrent finalement que la ville se nourrit depuis longtemps des Golems pour survivre[208]. A chaque étage, la technologie s'affaiblit parce que la précédente série sert à ''nourrir'' la suivante. L'énergie s'amenuise donc comme peau de chagrin. Au sommet, là où vivait Saxe, il ne reste que de lointains vestiges de ce passé technologique glorieux. Le robot apparaît une fois encore comme une métaphore de l'homme qui dévore inlassablement la nature qui est la source de toute vie. Dresde et Pue-la-Viande sont comme les deux faces d'une même pièce ; indissociables mais radicalement différents. Leurs caractères très tranchés sont comme ceux des jeunes enfants. Leurs réactions sont sans nuances et surprennent bien souvent le jeune humain, Saxe, qui ne les comprend pas toujours. Malgré leurs choix de vie totalement contraires, les deux machines semblent se comprendre naturellement.

Dresde et Pue-la-Viande sont comme les enfants perdus du Pays Imaginaire ; ils se trouvent unis parce qu'ils partagent la même envie de liberté et, dans le même temps, rêvent de retrouver leur famille. Ces sentiments, parfois antinomiques, provoquent des réactions différentes chez les deux robots mais leur quête est globalement la même : ils ne veulent plus être seuls. Finalement, il nous est impossible de détester parfaitement Pue-la-Viande et, à l'inverse, de nous attacher totalement à Dresde. Par contre, nous compatissons à leur sort.

---

[207] Justine Niogret, *Cœurs de rouille*, *op.cit.*, p.112-113.

[208] « Saxe devina ce qu'elle avait senti à l'intérieur. Des câbles, des rouages, toute la machinerie des automates qui leur donnait vie. Pas de statue, ici, aucune. Des golems, si vieux que tout le monde en avait perdu le souvenir. Gigantesque. Et abandonnés. La cité les avait pris pour se nourrir elle-même, leur avait enfoncé des tubes dans la bouche pour sucer leur perle jusqu'à les en faire mourir. » (*Ibid.*, p.186.)

Goro Fujita, *Lunch*, Digital drawing, 2010

L'artiste Goro Fujita, d'origine japonaise mais vivant en Allemagne depuis l'enfance, semble nourrir une certaine compassion pour ces machines fictives, souvent utilisées dans leur seul but d'inquiéter ou d'effrayer le public. Lui préfère voir les robots « comme nos amis plutôt que comme des machines meurtrières ». En cela, il se place dans la droite lignée de Hayao Miyazaki. D'autant plus que l'aspect de ses machines ressemble beaucoup à celui des robots du *Château dans le Ciel*. Il partage également avec le maître de l'animation japonaise la même poésie, où transparaît une touchante innocence. Ces robots semblent être de grands bonshommes de ferraille, inachevés ou grossièrement conçus. « J'aime leur donner une personnalité en les faisant interagir avec des animaux ou des enfants, explique l'artiste, Contrairement aux adultes, les enfants et les animaux n'ont pas de préjugés et les robots se sentent bien avec eux. J'aime l'idée que les robots puissent avoir une âme et vivre indépendamment des humains[209]. » Le *Complexe de Frankenstein* s'inverse dans des œuvres comme celles de Goro Fujita : c'est le robot qui a le plus à craindre de l'homme, ce qui n'est pas dépourvu de sens. Nous retrouvons dans son cheminement de pensée un certain rousseauisme, l'exemple de l'homme naturel personnifié sous les traits d'enfants ou d'animaux avec lesquels interagissent les machines.

Goro Fujita, *Fireworks*, Digital drawing, nd.

[209] « These days I like to see them as our friends rather than killing machines. I love to give them personality by letting them interact with animals and kids. Contrary to adults, kids and animals have no prejudices and the robots feel comfortable around them. I just love the idea that robots have a soul and can live independently from humans. » Interview accordée au site Character Design, URL (consultée le 12/01/2014) : http://goro-fujita-interview.blogspot.fr/

Goro Fujita, *Holomouse*, Digital drawing, 2007

En définitive, comme dans *Le Château dans le Ciel*, nous apprenons qu'un conflit a eu lieu dans *Cœurs de Rouille* ; une guerre civile opposant les humains qui désiraient quitter la cité, retourner sur terre, et ceux qui préféraient rester dans leur ville utopique mais vouée à s'éteindre dramatiquement[210]. Nous retrouvons là l'idée de la « terre nourricière » indispensable à Hayao Miyazaki. La ville volante, loin de cette terre, ne peut survivre. Elle n'est qu'un rêve à jamais inaccessible, tant l'expérience humaine sur ces îles fictives est vouée à l'échec.

Symboliquement, bien sûr, ces récits ont pour but de démontrer qu'il vaut mieux garder les pieds sur terre et prendre garde à la vanité que nous pouvons nourrir vis-à-vis du progrès. Cela ne signifie pas qu'il ne faut plus rêver, ne plus chercher à progresser et à inventer[211]. « Pour s'arracher à l'inertie du sol, il faut la conjonction de plusieurs éléments décisifs, dont le moindre n'est pas la faculté de rêver[212] » formule, de façon très à propos, un personnage de Johan Héliot dans *La Lune seule le sait*. Ces récits d'îles volantes ont pour vocations de nous inciter à voir et à prendre en considération la vanité – misère de l'homme, disait le poète – derrière le rêve du progrès : aujourd'hui, à quoi nous servent bien souvent nos technologies, même les plus avancées ? A quoi nous servirons les robots de demain ? A assurer notre confort de vie.

---

[210] Le Golem Pue-la-Viande raconte : « Et puis ils nous ont tués. Ensuite. Parce qu'ils voulaient sortir, et fuir, et aller vivre leur ancienne vie de viande dans un monde devenu sauvage, au lieu de rester ici, dans le nid des machines, dans les brindilles de fer qu'ils avaient eux-mêmes créées. » (*Ibid.*, p.143.)

[211] Les villes volantes sont aussi des symboles de la force créatrice des hommes et comme nous l'avons vu avec le roman de Justine Niogret, ne plus créer, c'est également mourir.

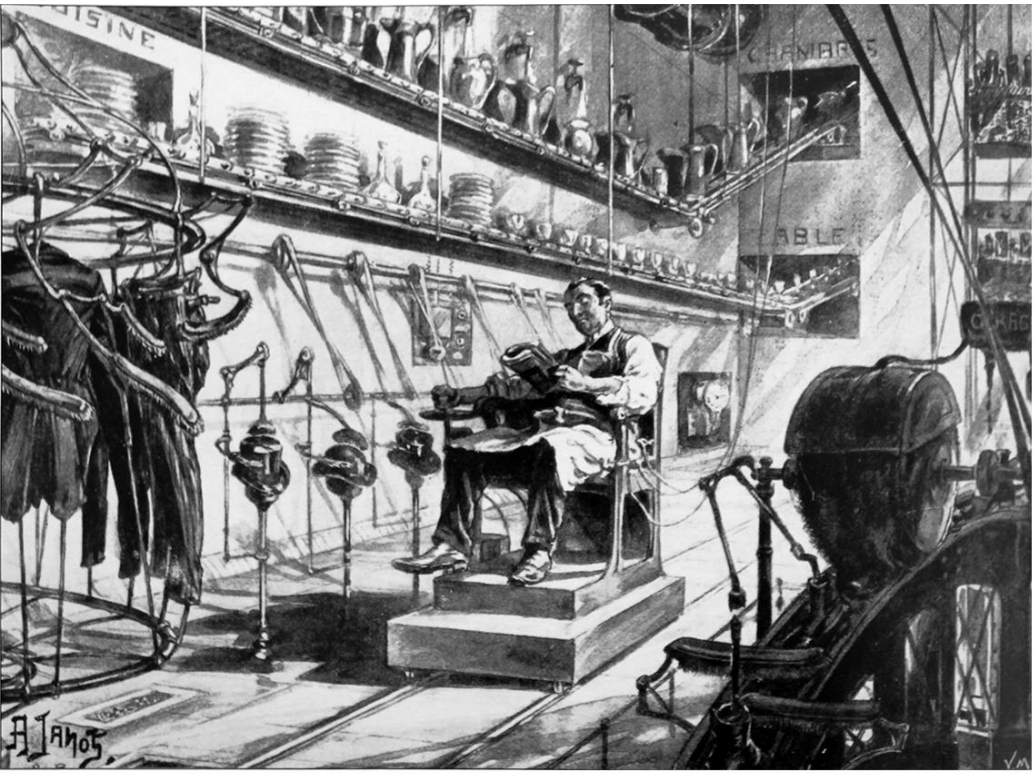
[212] Johan Héliot, *La Trilogie de la Lune, Edition intégrale*, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011, p.13.

Déjà, Emile Souvestre, en 1846, imaginaient les « maisons gadgets de l'an 3000 » et expliquait « par quelles séries d'ingénieuses inventions on avait pu substituer aux machines humaines des machines plus parfaites[213] » ; des robots travailleurs. De même qu'Henri Lanos qui imaginait avec beaucoup d'humour que les robots et autres mécanismes automatisés permettraient aux domestiques de se reposer puisqu'ils n'auraient plus qu'à appuyer sur quelques boutons pour que tout travail ménager s'effectue[214]. Comme le faisait dire Emile Souvestre à l'un de ses personnages, le bien nommé M. Atout, « le progrès doit avoir pour but de tout simplifier, de faire que chacun vive pour soi et avec soi » :

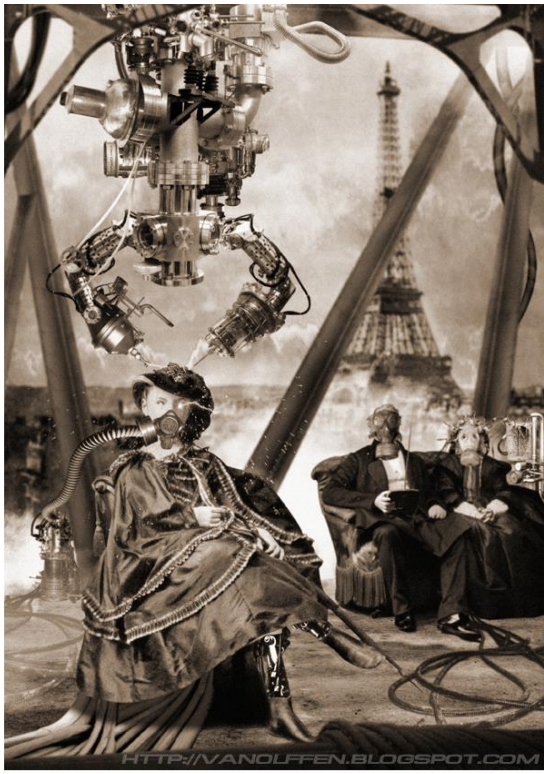
> *« Dans une maison bien machinée comme celle-ci, personne n'a besoin de personne… ce qui ajoute un charme singulier à l'intimité. Le progrès doit avoir pour but de tout simplifier, de faire que chacun vive pour soi et avec soi. […] Au lieu de domestiques soumis à mille infirmités, à mille passions, nous avons des serviteurs de fer et de cuivre, toujours également robustes, également sûrs, également exacts. Encore quelques efforts, et la civilisation aura conquis à l'homme l'isolement, c'est-à-dire la liberté, car chacun pourra se passer complètement des services de son semblable[215]. »*

Un tel récit est caricatural. Il décrit cependant la vanité de l'homme. Car, si un jour, personne n'a plus besoin de personne, que ferons-nous ? A quoi occuperons-nous notre temps ? A nous instruire ou à nous divertir ? Ne serait-il pas naïf de croire que la majorité d'entre nous opterait pour le premier choix ? Mais après les avoir tant imaginées, tant désirées, peut-être parviendrait-on à vivre dans ces « maisons-gadgets ». Peut-être même en serions-nous heureux, libérés des contraintes matérielles et disposant de plus de temps-libre. Jusqu'à ce que trop de gadgets tuent les gadgets ? Notre maison de demain sera peut-être toute équipée, prête à nous rendre mille services, du plus essentiel au plus inutile. En attendant, quelle énergie ne dépensons-nous pas à rendre notre « maison » (la Terre) inhabitable.

[213] Voir Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1991, p.59.
[214] « Confortablement installé dans un large fauteuil avec, à portée de la main, toute une série de boutons électriques, le domestique de l'avenir se prélasse ; de temps à autre, il presse un bouton qui met en marche une machine qui frotte les chaussures, emplit les brocs d'eau, etc. Evitant à l'homme toute fatigue… même légère. » (Henri Lanos, *Revue Je sais tout*, N° 21, 15 Octobre 1906, n.p.)
[215] Voir Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, *op.cit.*, p.59.



Henri Lanos, *Le Domestique de l'avenir*,
Reproduction issue de Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*,
Paris, Nathan, coll. «Patrimoine», 1995, p.62



Sam van Olffen, *Steampunk family*, Photomontage, 2008

Conclusion

Pour un plasticien, voire un historien de l'art, les rapports entre l'artiste et son modèle sont des plus captivants. Portant sur le robot, mon sujet permet d'envisager cette perspective au cœur de la rencontre entre arts et sciences. Le fait que, ce faisant, l'artiste puisse refuser tout « classicisme » semble secondaire et il est plus important d'envisager la création en termes de progrès et appréhender la figure du robot comme le modèle d'avant-garde par excellence. Toutefois, parce qu'il est intimement lié au futur que l'on ne connaît pas encore, le robot s'inscrit dans un temps rêvé. Paradoxe troublant, il trouve donc sa véritable place entre sciences rationnelles et imaginaires, et, ce faisant, s'inscrit au sein d'un monde plus narratif que visuel. Depuis le début de mon travail de recherche, j'ai été gênée par ce qui s'imposait à moi : étudier le robot dans le texte plutôt que par l'image. J'aurais certes pu concentrer mon étude sur les œuvres d'art contemporain, mais cela aurait caché une évidence.

Rationnellement, un constat s'est très rapidement imposé à moi : l'univers du *steampunk*, à savoir le monde narratif dans lequel le robot a le premier rôle, est avant tout un modèle philosophique, une manière concrète de penser la création, l'art... Il y a 200 ans, par exemple, un auteur crée une histoire dans laquelle prend place un robot. Il donne à ce robot une forme, des fonctions qui reflètent comment cet auteur a « vu » le futur, l'a pensé. Il est très curieux de constater que dans ce processus, ce futur est aujourd'hui notre présent. D'où différents constats. Entre arts et sciences, le robot, modèle littéraire et par extension modèle plastique, n'est qu'une métaphore temporelle des rapports entre art et industrie. On comprend cela quand on s'intéresse aux fondements même du *steampunk*. Ce qu'a permis la présente étude augure de mes prochaines recherches tout en dessinant certaines perspectives sur lesquelles nous reviendrons. Car, finalement, qu'avons-nous pu extirper jusqu'à maintenant ?

Il reste beaucoup à dire sur le robot et plus encore sur l'univers *steampunk*. Nous n'avons pas parlé ici des machines volantes, pourtant nombreuses dans cet imaginaire. Nous n'avons qu'effleuré la figure de la pieuvre géante, autre archétype majeur. De même que les villes volantes auraient mérité d'être analysées plus en profondeur tant la lecture de l'imaginaire de la ville est important pour le rétrofuturisme. Mais nous nous serions, chaque fois, éloignés de l'optique de ce présent travail : la façon dont s'illustre le robot dans le *steampunk* français.

Bien que portant sur les arts plastiques, notre sujet se devait d'étudier certaines frontières de l'imaginaire littéraire, lesquelles ont été délimitées par l'influence des œuvres d'un trio d'artistes du XIXe siècle : Albert Robida, Jules Verne et Victor Hugo. Nous avons ainsi pu nous intéresser à certains points de rencontre particuliers entre texte et image, et nous arrêter – sans doute trop rapidement encore – sur le cheminement par lequel le *steampunk* français a pris forme. Tout l'intérêt de ce mémoire réside désormais dans cette lecture rétrospective d'une histoire littéraire, et de l'Histoire, qu'il s'agisse des relations entre art et industrie, art et révolution, et bien plus encore.

Dans un premier temps, appréhender théoriquement l'univers du *steampunk* revient donc à étudier comment un créateur, qu'il soit écrivain ou plasticien, a pensé le futur et comment des artistes contemporains s'emparent de cette vision de l'esprit pour parler de notre présent et de notre futur.

Et si au sein du *steampunk*, les arts plastiques peuvent sembler cantonnés à un rôle d'illustration, tout l'intérêt de notre mémoire est de comprendre comment ce genre continue d'évoluer et se développe aujourd'hui avec leur aide.

L'image du robot dans l'art est– et l'a toujours été – le reflet de nombreux questionnement sur notre époque. Il est presque impossible de distinguer cet être fictif des questions concrètes qui s'imposent au sein de notre société. Il nous représente, il est à notre image : il s'interroge sur ce qu'il est, sur ce qu'il va devenir, sur sa place en ce monde et, plus que sur le comment, sur les raisons de sa création. Il doute, il a peur mais il s'émerveille aussi parfois. Surtout, il a soif de liberté. Il est le révolté de Hugo mais ne le sommes-nous pas tous un peu ?

Quand le robot s'illustre dans le *steampunk*, il prend tantôt des allures d'automates animés par une horlogerie complexe – auquel cas, il a parfois du mal à se défaire de la régularité que lui impose son mécanisme – tantôt par une énergie plus ou moins abstraite (éther, électricité naissante, vapeur…) qui fait de lui une entité pensante coincée dans un corps d'acier ou de porcelaine. Le robot retrouve alors ses racines et redevient l'image de l'ouvrier abattu par son rythme de vie.

S'intéresser au robot dans l'art, c'est s'arrêter sur la représentation récurrente d'une forme anthropomorphique qui en dit beaucoup sur nous ; sur notre façon de vivre, sur nos interrogations mais aussi nos aspirations. Le robot est notre reflet, il nous renvoie l'image que nous avons de nous. Il

est également, comme nous l'avons vu, un questionnement sur la création : pourquoi créons-nous ? Dans quel but ? Que deviennent nos créations ? Il y a dans ce processus plus que l'envie d'agrémenter notre quotidien, plus qu'une simple vanité concernant notre confort de vie : nous ne voulons pas disparaître. Les sciences, les technologies, les techniques… Tout ce que nous mettons en place a aussi pour but d'assurer notre pérennité. A ce titre, il est parfois difficile de ne pas considérer certaines de nos créations comme nos « enfants ». Plus encore quand, comme le robot, elles prennent des allures humaines.

S'il est le plus souvent étudié du point de vue de la science-fiction *cyberpunk*, se situant dans un futur plus ou moins lointain, le robot gagne clairement à être étudié du point de vue du *steampunk*, comme nous l'avons vu. Celui-ci peut clairement aider à avancer dans une réflexion sur le robot dans l'art car elle diffère par certains aspects de l'angle généralement pris pour dépeindre cette créature. Alors, placé dans un monde qui n'est pas encore totalement dominé par la science omnisciente et encore confronté aux mythes, aux légendes et aux histoires ancestrales qui exercent une certaine emprise sur la population, le robot devient une figure romantique, plus fantastique que cybernétique, autour de laquelle flotte une aura magique. Le *steampunk* n'est pas un sous-genre de la science-fiction mais un atout pour elle et un renouvellement de l'imaginaire collectif qui s'adjoint souvent les précieux résonnements apportés par les grandes œuvres de *l'imaginaire futuriste*, celles d'Isaac Asimov, Philip K.Dick, et bien d'autres, mais aussi l'anticipation de Jules Verne ou d'H.G. Wells. Le *steampunk* est un « jeu de l'esprit » mais comme tous les jeux il est porteur d'enseignement pour tous les acteurs qui participent à son processus. « Le jeu est la forme la plus élevée de la recherche » aurait dit Albert Einstein.

Des machines que nous croiserons dans nos vies ou dans nos imaginaires, le robot est l'image suprême, la machine ultime : la plus performante, la plus intelligente, la plus belle aussi, sans doute, car la plus humaine. Cette image romantique que nous avons conçue autour de cette machine mythique est à la fois la source de notre fascination pour elle et de la crainte qu'elle nous inspire. Nous sommes conscients que si la créature est conçue à l'image de son créateur elle pourrait en venir un jour à partager, non seulement, ses qualités les plus belles mais aussi ses défauts, ses vices, ses imperfections. Tout ce qui finalement le pousse parfois au pire, à l'inimaginable ; la pulsion de vie engendrant la pulsion de mort.

Toute étude sur le robot dans l'art *steampunk* mène invariablement à des interrogations et des idées sur l'acceptabilité du robot dans nos vies futures et, plus largement encore, à une observation de la présence des machines actuellement autour de nous et en perpétuel développement. Au-delà du confort qu'elles sont censées apporter à notre quotidien, à quoi nous servent véritablement toutes ces inventions de plus en plus sophistiqués ? Pourquoi, par exemple, ai-je besoin d'avoir un téléphone qui, la plupart du temps, ne me sert plus à téléphoner ?

En somme, l'art des vaporistes et des steamers du monde entier nous montre que « faire du neuf avec du vieux » est bien plus qu'une mode mais une façon de penser notre temps et de réfléchir à notre avenir. Cela sonne à la fois comme un devoir de mémoire, un témoignage des richesses de notre Histoire, qui rassurent parce qu'elles convoquent des figures qui ne nous sont pas inconnues. Ce procédé métafictionnel permet de renouer avec le conte ou la fable, eux-mêmes héritiers des légendes et des mythes. Le *steampunk* emprunte sa magie à cet héritage et la mêle à la science, aux techniques, aux technologies comme pour montrer que pour penser son temps, il s'agit de ne rien oublier des sentiments qui l'habitent, aussi inexplicables puissent-ils paraître, d'aussi loin puissent-ils provenir. Cela n'est pas sans rappeler la pensée d'un homme du XIXe siècle, justement, celle de Ferdinand Foch qui disait : « un homme sans mémoire est un homme sans vie, un peuple sans mémoire est un peuple sans avenir… »

Bibliographie

Documents

Isaac Asimov, *Moi, Asimov*, Paris, Folio, coll. « Folio SF », 2004

Stéphane Audeguy, *Les Monstres : Si loin et si proches*, Paris, Découvertes Gallimard, coll. « Culture et société », 2007

Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, Paris, ActuSF, coll. « Les trois souhaits », 2013

Jean-Pierre Béland, Georges-A Legault, et al., *Asimov et l'acceptabilité des robots*, Laval, Presses de l'Université Laval, coll. « Enjeux éthiques contemporains », 2012

Enki Bilal, *Mécanhumanimal : Au Musée des arts et métiers*, Paris, Casterman, coll. « Bilal », 2013

Philippe Brun, *Albert Robida : Sa vie*, son oeuvre, Paris, Promodis, 1984

S.J. Chambers, Jeff VanderMeer, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New-York, Abrams, 2011

Raphaël Colson, *Rétro-futur*, Paris, Moutons Electriques, coll. « Bibliothèque des miroirs », 2012

François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, Paris, Actes Sud, coll. « Textes de Theat », 2010

Fred Dervin, Yasmine Abbas, Collectif, *Technologies numériques du Soi et (co)constructions identitaires*, Paris, L'Harmattan, coll. « Questions contemporaines », 2009

Serge Fauchereau, Joëlle Pijaudier-Cabot, Collectif, *L'Europe des esprits : Ou la fascination pour l'occultes, 1750-1950*, Strasbourg, Editions des Musées de Strasbourg, 2011

Fredic Jameson, *Archéologies du futur, Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnue », 2007

Fredric Jameson, *Penser la science-fiction*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnu », 2008

Caroline Junier et al., *Automates et Merveilles : Une Exposition, 3 Villes, 3 Musées, 3 Catalogues*, Neuchâtel, Alphil, coll. « Image et patrimoine », 2012

Martine Laffon, Caroline Laffon, *Les Monstres : L'imaginaire de la peur à travers les cultures*, Paris, Editions de la Martinière, coll. « Patrimoine », 2004

Gilbert Lascault, *Le monstre dans l'art occidental : Un problème esthétique*, Paris, Klincksieck, coll. « Esthétique », 2004

Jacques Noiray, *Le Romancier et la Machine, L'image de la machine dans le roman français (1850-1900) II : Jules Verne – Villiers de L'Isle-Adam*, Paris, José Corti, coll. « J. Corti Ess. », 1989

Odile Quirot et Jean-Luc Courcoult, *Royal de Luxe : 2001-2011*, Paris, Actes Sud, coll. « Beaux Livres », 2011

Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1991

Chantal Spillemaecker, Bernard Roukhomovsky (préf.), *Vaucanson & l'homme artificiel : Des automates aux robots*, Grenoble, Presses Universitaires de Grenoble, coll. « HC Histoire », 2010

Michel Viegnes (sous la dir.), *La peur et ses miroirs*, Paris, Imago, 2009

Romans, Romans graphiques, Romans illustrés, Bandes dessinées

Raphaël Albert, Jeanne-A Debats, Johan Heliot, Raphaël Granier de Cassagnac, Nicolas Fructus, *Un an dans les airs : Voyage extraordinaire dans la cité volante d'après l'oeuvre de Jules Verne*, Paris, Editions Mnémos, coll. « Ourobores », 2013

Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, coll. « Motifs », 2003

Thomas Day, *L'automate de Nuremberg*, Paris, Folio, 2008

Fred Duval, Thierry Gioux, *Hauteville House : Zelda (tome 1)*, Paris, Delcourt, coll. « Conquistador », 2004

Mathieu Gabella, Anthony Jean, *La Licorne : Le Dernier Temple d'Asclépios (Tome 1)*, Paris, Delcourt, 2006

Johan Héliot, Etienne Barillier (préf.), *La Trilogie de la Lune, Edition intégrale*, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011

Bastien Lecouffe Deharme, *Memories of Retrocity*, Paris, Editions du Riez, 2011

Serge Lehman, Fabrice Colin, Gess, Céline Bessonneau, *La Brigade Chimérique*, L'intégrale, Paris, L'Atalante, coll. « Bandes dessinées », 2012

Xavier Mauméjean, *La Vénus Anatomique*, Paris, Le Livre de Poche, coll. « Science-Fiction », 2006

Xavier Mauméjean, Didier Graffet, *Steampunk : De Vapeur et d'Acier*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013

Justine Niogret, *Cœurs de Rouille*, Paris, Le Pré aux Clercs, coll. "Pandore", 2013

Jérôme Noirez, Aurélien Police, *Europole : Guide de Résistance dans la Titanopole Rétrofuturiste*, Paris, Mnémos, coll. « Ourobores », 2013

Tim Powers, Les Voies d'Anubis, Paris, Bragelonne, coll. « *Steampunk* », 2013

Albert Robida, *Voyage de Fiançailles au XXe siècle*, Paris, Librairie L. Conquet, 1892

Rod Rees, *Le demi-monde : Hiver*, Paris, J'ai lu : Librio, coll. « Nouveaux Millénaires », 2013

Brian Selznick, *L'Invention de Hugo Cabret*, Paris, Bayard Jeunesse, 2008

Jules Verne, *Paris au XXe siècle*, Paris, Livre de Poche, 2002

Jules Verne, *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, Paris, Librairie Générale Française, coll. « Le Livre de Poche », 2001

Filmographie

Shane Acker, *Numéro 9*, Film d'animation, Etats-Unis, 2009

Stéphane Berla et Mathias Malzieu, *Jack et la mécanique du Cœur*, Film d'animation, France, 2014

Kerry Conran, *Capitaine Sky et le monde de demain*, Film de science-fiction, Angleterre, Etats-Unis, Italie, 2004

Hayao Miyazaki, *Le Château Ambulant*, Film d'animation, Japon, 2004

Hayao Miyazaki, *Le Château dans le ciel*, Film d'animation, Japon, 1986

Hayao Miyazaki, *Nausicaa et la Vallée du Vent*, Film d'animation, Japon, 1984

Katsuhiro Ōtomo, *Steamboy*, Film d'animation, Japon, 2004

Martin Scorsese, *Hugo Cabret*, Film d'aventure fantastique, Etats-Unis, 2011

Andrew Stanton, *Wall-E*, Film d'animation, Etats-Unis, 2008

Laurent Witz, Alexandre Espigares, *Mr Hublot*, Film d'animation, France, Luxembourg, 2013

Table des illustrations

Page de garde : Didier Graffet, *Notre Dame 1900*, Acrylique sur toile 65 x 100 cm, 2013

Capture d'écran issue du moteur de recherche Google Images pour le mot-clef « robot ». Prise le 27/01/2014 …… p.9.

Eric Joyner, *On tiger mountain*, Huile sur panneau, 163 cm x 122 cm, 2011 …… p.11.

Eric Joyner, *This Stormtrooper stopped for a cigar before a costume party*, Huile sur toile, 81 cm x 62 cm, 2012 …… p.12.

Paul Guinan, *Boilerplate with Archibald Campion*, Photomontage, 2000 …… p.13.

Paul Guinan et Anina Bennett, Couverture du comic *Boilerplate : History's Mechanical Marvel*, 2009 …… p.14.

Didier Graffet et Noëmie Chevalier, Couvertures des romans *Les Voies d'Anubis*, *Burton & Swinburne* et *New Victoria* pour les Editions Bragelonne … p.20.

K.W. Jeter, *Infernal Devices*, Couverture de l'édition anglaise, Ed. Angry Robot, 2011 …… p.21.

K.W. Jeter, *Morlock Night*, Couverture de l'édition anglaise, Ed. Angry Robot, 2011 …… p.22.

Marcel Mercado, *H.G. Wells vs Jules Verne*, Digital art, 2012 …… p.23.

Victor Hugo, *Les Travailleurs de la mer : La Pieuvre*, Plume, pinceau, encre brune et lavis sur papier crème (357 x 259 mn). Vers 1866., BnF, Manuscrits, NAF 247452, fol. 382., Paris …… p.27.

Alphonse de Neuville et Edouard Riou, Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, Deux gravures issues du roman, 1870 …… p.30.

Didier Graffet, Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, Deux illustrations issues du roman, 2002 …… p.30.

Alphonse de Neuville et Edouard Riou, Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, Gravure, 1870 …… p.31.

Richard Fleischer, *Vingt mille lieues sous les mers*, Capture d'écran du film, 1954 …… p.31.

Didier Graffet, "Le Nautilus rencontra cette armée de mollusques qui sont particulièrement nocturnes.", Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, 2002 …… p.31.

Albert Robida, Paris la nuit, Illustration issue du roman d'anticipation *Le vingtième siècle*, 1883 …… p.33.

Sam van Olffen, *Bio-Tox Romance : Post-Nuke Restaurant – Just Married – Zyklon Baby*, Sampling d'image, Photomontage numérique …… p.35.

Sam van Olffen, *Zyklon Baby* (détail), Sampling d'image, Photomontage numérique …… p.36.

Sam van Olffen, *Les vieux amants*, Sampling d'image, Photomontage numérique …… p.37.

Anonyme, *Memories from tomorrow*, Photomontage numérique, 2009 …… p.41.

Eric Joyner, *Gangenstein*, Huile sur panneau, 2009 …… p.44.

Le robot *Atlas* …… p.46.

Brian Selznick, *Hugo Cabret et l'automate*, Esquisse, Crayon sur papier, Musée de la Cinémathèque, Paris …… p.54.

Brian Selznick, *Hugo Cabret et l'automate*, Dessin issu du roman graphique L'invention de Hugo Cabret, Ed. Bayard Jeunesse, 2008 …… p.54.

Pierre Jaquet-Droz, Henri-Louis Jaquet-Droz et Jean-Frédéric Leschot, *L'écrivain*, Automate conçu entre 1767-1774 en Suisse …… p.55.

David Balfour, Automate réalisé pour le film de Martin Scorsese, *Hugo Cabret*, 2011. Conservé au Musée de la Cinémathèque, Paris …… p.56.

Stéphane Berla, Mathias Malzieu, *Jack et la mécanique du cœur*, Capture d'écran du film d'animation, 2014 …… p.57.

Pete Katsiaounis, *Mrs Morgan goes shopping*, Dessin au crayon colorisé numériquement, n.d. …… p.59.

The Gorgonist, *Autumn Stroll*, Dessin au crayon colorisé numériquement, n.d. ……. p.59.

Didier Graffet, *La sentinelle*, Acrylique sur toile 46 x 61 cm, Exposition Daniel Maghen, 2012, « *Steampunk*- De vapeur & d'acier », Editions Le pré aux clercs, 2013 …….. p.66.

Julien Delval, Yaz, Manchu, *Fresque STEAMPUNK*, Acrylique sur toile - 1,90 x 1, 20 m. Peinte les 25 et 26 mai 2013 lors du festival GEEKOPOLIS, Palais des Congrès Paris-Est Montreuil ……. p.67.

Roger Nobs, *David and Goliath*, Digital Painting, Corseaux, Suisse, 2009 …….. p.69.

Léon Benett, "Tel était donc le train", Gravure, 1880, in Jules Verne, *La Maison à vapeur*, Paris, Hetzel, 1880 ……. p.71.

Jean-Pierre Dalbéra, *Le Grand Elephant en mouvement dans le parc des chantiers*, Photographie, Nantes, 2012 ……. p.71.

François Delarozière, *Le Grand Elephant*, Crayon sur papier, 58 x 42 cm, n.d. ……. p.71.

Stephan Muntaner, Affiche de réouverture, 2011 …… p.73.

Stephan Muntaner, Plusieurs exemples d'affiches réalisées pour les différents évènements liés aux *Machines* de *L'île de Nantes* ……. p.74.

Stephan Muntaner, *Les Machines de L'île de Nantes*, Affiche réutilisée pour le dossier de presse 2010 …….. p.75.

Didier Graffet, *Notre Dame 1900*, Acrylique sur toile 65 x 100 cm, in Didier Graffet et Xavier Mauméjean, *Steampunk* : De vapeur & d'acier, Paris, Le pré aux clercs, 2013 …… p.79.

Didier Graffet, *Vingt mille lieues sous les mers*, Acrylique sur carton, Ed. Gründ, 2002 …… p.85.

Didier Graffet, "Soudain, le jour se fit de chaque côté du salon", *Vingt mille lieues sous les mers*, Acrylique sur carton, Ed. Gründ, 2002 …… p.85.

Couverture de Manchu, Xavier Mauméjean, *La Vénus Anatomique*, Paris, Mnémos, 2004 …….. p.88.

Couverture de David Pairé et Myrtille Vardelle, Justine Niogret, *Coeurs de rouille*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013 …….. p.88.

Brian Despain, *The Discovery*, Huile sur panneau, 2007 …….. p.90.

Brian Despain, *The Haunting*, Huile sur panneau, 18 cm x 18 cm, 2008 …… p.91.

Brian Despain, *The Difference Engine*, Huile sur panneau, 2011 …… p.92.

Hayao Miyazaki, *Tenku No Shiro No Laputa* (*Laputa : Le Château dans le ciel*), Capture d'écran du film d'animation, Japon, Studio Ghibli, 1986 …….. p.93.

Pieter Bruegel l'Ancien, *La Construction de la Tour de Babel*, 1563, Huile sur panneau, 114 x 155 cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum …… p.94.

Hayao Miyazaki, *Esquisse de Laputa*, Aquarelle, n.d. …… p.94.

Jean-Jacques Grandville, *Laputa*, Gravure, 1856 …… p.96.

Hayao Miyazaki, *Tenku No Shiro No Laputa* (*Laputa : Le Château dans le ciel*), Capture d'écran du film, Japon, Studio Ghibli, 1986 …….. p.96.

Goro Fujita, *Lunch*, Digital drawing, 2010 ……. p.99.

Goro Fujita, *Fireworks*, Digital drawing, nd. … p.99.

Goro Fujita, *Holomouse*, Digital drawing, 2007 …….. p.100.

Henri Lanos, *Le Domestique de l'avenir*, Reproduction issue de Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1995, p.62 …….…… p.102.

Sam van Olffen, *Steampunk family*, Photomontage, 2008 …….. p.102.