Thèse de doctorat

En vue de l'obtention du titre de

DOCTEUR
en sciences de l'information et de la communication

délivré par

l'Université de Cergy-Paris

École Doctorale n°405 : Economie, Management, Mathématiques, Physique et Sciences Informatiques (EM2PSI) - Sciences et Technologies de l'Information et de la Communication (STIC)

La création steampunk comme médiation renouvelée du patrimoine industriel du Bassin Minier en Hauts-de-France

Revitaliser la mémoire et réimaginer la médiation du patrimoine industriel du Bassin Minier en Hauts-de-France par la création steampunk

---

TOME II : Première œuvre en appui de la recherche-création

présentée et soutenue publiquement par

Caroline SOREAU

le 13 octobre 2025

devant le jury composé de :

Serge BOUCHARDON	Professeur, Université de technologie de Compiègne (UTC)	*Examinateur*
Renée BOURASSA	Professeure, Université Laval, Québec	*Rapporteuse*
Everardo REYES-GARCIA	Professeur, Université Paris 8	*Rapporteur*
Annie GENTES	Professeur, Université de Cergy-Paris (CYU)	*Directrice*
Fanny BOUGENIES	MCF, Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF)	*Co-directrice*
Sylvie LELEU-MERVIEL	Professeure, Université de Toulon	*Co-directrice*

L'EPOPEE STEAMPUNK

Des héritiers de Jules Verne, faire advenir les ancêtres de demain

SOMMAIRE

SOMMAIRE 5

CHAPITRE 1 : LE *STEAMPUNK* : VOYAGE EXTRAORDINAIRE AU PAYS DES HERITIERS DE JULES VERNE 11

1.1 SOURCES DU *STEAMPUNK* 11

1.1.1 Introduction 11

1.1.2 Balbutiements au cœur d'une Amérique en crise : du *Cyberpunk* au *rétrofuturisme* jusqu'au *Steampunk* 13

1.1.2.1 Les années 1960 : les prémices du changement 14

1.1.2.2 Les années 1970 : une période de transition et de turbulences 17

1.1.2.3 Les années 1980 : l'ère de l'« *Happy Days* » et l'apparition du *Cyberpunk* 19

1.1.2.4 Naissance du rétrofuturisme : le bon vieux temps futur qui ne sera jamais ce qu'il aurait pu être de William Gibson 21

1.1.2.4.1 Point sur l'apparition du rétrofuturisme 31

1.1.2.4.2 Décadence du Cyberpunk : du futurisme vers un futur à rebours rétrofuturiste 33

1.1.2.5 Des années 1980 aux années 1990 : l'inscription dans le temps des changements de la science-fiction et de la culture de masse 35

1.1.2.6 Reflet des tensions et préoccupations sociétales dans les premières œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* des années 1980 et 1990 37

1.1.2.7 *Cyberpunk* contre *Steampunk* : combat du siècle ou faces assemblées d'une même pièce ? 40

1.1.2.7.1 Le Cyberpunk : l'ère du contrôle 40

1.1.2.7.2 Le Complexe de Frankenstein dans le Cyberpunk et le *Steampunk* 41

1.1.2.7.3 Variation dans la matrice du Cyberpunk : le cas *Mad Max* 48

1.1.2.7.4 Le concurrent *Steampunk* 51

1.1.2.7.5 *Steampunk* et Cyberpunk : deux genres miroir 54

1.1.2.7.6 Bilan 56

1.1.3 Bilan global 57

1.2 NAISSANCE : UNE BLAGUE DE TROIS AUTEURS AMERICAINS NOMMEE « *STEAMPUNK* » 58

1.2.1 Introduction 58

1.2.2 Aux origines : une blague de trois auteurs américains 60

1.2.3 Les œuvres fondatrices : les bases de l'insaisissable *Steampunk* 62

1.2.4 Trois auteurs, trois œuvres, trois visions interreliées du *Steampunk* 67

1.2.5 Une appellation riche de sens 74

1.2.5.1 Steamer, Vaporiste ou *Steampunk* : qui sont ceux qui font du ou le *Steampunk* ? 75

1.2.5.2 Le *Steampunk* n'est pas toujours « steam » : les énergies qui animent le *Steampunk* 78

1.2.5.3 La technofantaisie ou l'énergie comme magie déguisée 84

1.2.5.4 Un sous-genre de la littérature de science-fiction en perpétuelle mutation 87
1.2.5.5 Est-il vraiment possible de définir le *Steampunk* ? 91
1.2.5.6 Bilan 94
1.2.6 Un intérêt tout particulier pour le XIX^{ème} siècle et la première Révolution Industrielle 95
1.2.7 Évolution des rétrofuturismes : *Dieselpunk*, *Atompunk*, *Clockpunk*, etc. 102
1.2.7.1 Quand le rétrofuturisme traverse les frontières : au-delà de l'Europe et de l'Occident 104
1.2.7.2 Les femmes et les figures féminines : au-delà des identités de genre 110
1.2.7.2.1 Des figures féminines et des identités de genres transgressives 112
1.2.7.2.2 Mary Shelley et l'héritage de Frankenstein : au pays des anti-héroïnes 116
1.2.7.3 Au-delà du progrès : quand la technologie conditionne l'humanité 125
1.2.7.4 Le *Silkpunk* : Une fusion des temporalités et des cultures 136
1.2.7.5 Bilan 150
1.2.8 Bilan global 153
1.3 CONCLUSION DU CHAPITRE 156

CHAPITRE 2 : LES LIMITES DU *STEAMPUNK* : NO FUTURE OR (STEAM)PUNK'S NOT DEAD ? 159

2.1 INTRODUCTION 159
2.2 LE *STEAMPUNK* COMME MOUVEMENT CONTRE-CULTUREL ISSU DU PUNK 160
2.2.1 Le Punk : Un mouvement d'abord américain, comme le *Steampunk* 162
2.2.2 Le développement du Punk anglais 165
2.2.3 Le vêtement revendicateur 167
2.2.3.1 Le cas de Vivienne Westwood : reine du Punk 171
2.2.3.1.1 *Steampunk* et corset : le genre s'érotise ou se sexualise-t-il ? 178
2.2.3.1.2 Vivienne Westwood, le DIY et l'esprit rebelle du Punk et du *Steampunk* 183
2.2.4 Le rôle de la musique dans le Punk et le *Steampunk* 185
2.2.5 Rebelles d'hier et d'aujourd'hui : l'évolution et l'héritage du Punk dans le *Steampunk* 199
2.2.6 Punk and *Steampunk* : entre « no future » et « not dead » ? 202
2.2.7 Le *Steampunk* est-il déjà mort ? 205
2.2.7.1 L'ère du présent perpétuel : quand l'immédiat dissout le passé et le futur, tue-t-il le *Steampunk* ? 208
2.2.7.2 C'était mieux avant : la nostalgie aura-t-elle la peau du *Steampunk* ? 213
2.2.7.3 Politique ou apolitique, réactionnaire ou progressiste : des visions et pratiques différentes du *Steampunk* qui cohabitent ou qui s'annulent ? 216
2.2.7.4 L'âge baroque du *Steampunk* sonne-t-il le glas ? 222
2.2.7.5 Bilan 226
2.3 PUNK ET DANDYSME : QUAND LE *STEAMPUNK* SE FAIT DOUBLEMENT CRITIQUE ET SUBVERSIF 227

2.3.1 Mise en contexte : les 7 profils *steampunks* 229
2.3.2 *Steampunk* : son impact idéologique et sa réinvention culturelle constante inspirés du Dandysme 234
2.3.3 *Steampunk* et Dandysme : forme sans fond ? 238
2.3.4 Vernon Lee, femme au pays des Dandys : une esthète critique 242
2.3.5 Influence du Dandysme sur le *Steampunk* 245
2.3.6 Bilan 246
2.4 BILAN GLOBAL 247
2.5 *ARTS AND CRAFT, DO IT YOURSELF* ET CULTURE *MAKER* : LE *STEAMPUNK* OU L'ART DE FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX 249
2.5.1 Introduction 249
2.5.2 Le *Steampunk* est-il le nouveau *Arts and Craft* ? 249
2.5.2.1 Entre le *Steampunk* et *Arts and Craft*, des affinités mais aussi des différences 254
2.5.2.2 La politique *steampunk* ou le *Steampunk* politique : *love the machine, hate the factory* 259
2.5.2.3 Bilan 264
2.5.3 Le *Steampunk* et la culture *Maker* du faire soi-même et avec les autres 265
2.5.3.1 De l'artisanat néo-victorien à l'innovation contemporaine : le *Steampunk* au cœur de la culture *Maker* 265
2.5.3.2 Réinventer la technologie d'aujourd'hui à la mode *steampunk* : une esthétique réinventée dans la culture *Maker* 269
2.5.3.3 Conventions *steampunks* et événements *Maker* : une convergence créative 276
2.5.3.4 Le *Steampunk* : entre créations tangibles et imaginaires, réalistes et fictives, passées et futures 282
2.5.3.5 Des œuvres monumentales aux innovations artisanales : *Steampunk*, *Burning Man* et *Maker Faires* 289
2.5.3.6 Bilan 299
2.5.4 Redécouverte des technologies oubliées : un héritage *steampunk* pour le futur ? 300
2.5.5 Bilan global 316
2.6 CONCLUSION DU CHAPITRE 317

CHAPITRE 3 : LE FONCTIONNEMENT DU *STEAMPUNK* : DES ŒUVRES UCHRONIQUES, METATEXTUELLES ET MULTIMEDIAS 321

3.1 INTRODUCTION 321
3.2 DIMENSIONS REFERENTIELLE, METATEXTUALITE ET INTERTEXTUALITE DANS LE *STEAMPUNK* 322
3.2.1 Analyse basée sur les inspirations provoquées par les œuvres de Jules Verne et Albert Robida 323
3.2.2 Le *Steampunk* : pop ou élitiste ? 338
3.2.3 La Machine à différences face à la Lune seule le sait 342
3.2.4 Bilan 346

3.3 UCHRONIE *STEAMPUNK* : L'ART DE RACONTER LES H/HISTOIRES 348

3.3.1 Définition de l'uchronie 348

3.3.2 L'uchronie dans le *Steampunk* : comme des *uchronautes* dans des *univernes* 349

3.3.3 *Carnival Row* : une uchronie au croisement des mémoires et des héritages 350

3.3.3.1 Notion de mémoires et enjeux de leur réactivation et de leur effacement 353

3.3.3.2 Héritage culturel et transmission mémorielle : entre rupture et continuité 358

3.3.4 La rétrocipation au cœur du *Steampunk* 363

3.3.5 De la transmission à la médiation mémorielle 373

3.3.5.1 Média et médiation : de l'artefact à l'expérience partagée 374

3.3.5.2 La médiation mémorielle : dispositifs, appropriation et enjeux sociopolitiques 378

3.3.6 Monstres et mémoires : les enjeux de la transmission et de la médiation mémorielles dans *Carnival Row* 385

3.3.6.1 Lutte mémorielle et résistance culturelle dans *Carnival Row* : récits, héritages et marges 387

3.3.6.1.1 Résistance et mémoire collective chez les Faës dans *Carnival Row* 388

3.3.6.1.2 *Carnival Row, Doctor Who* et la transmission intergénérationnelle 394

3.3.6.1.3 La fragilité des supports mémoriels : le *Capitaine Mémo* 396

3.3.6.2 Uchronie et dimensions référentielles dans *Carnival Row* : laboratoire des narrations mémorielles 398

3.3.6.3 Les monstres comme vecteurs d'émotions dans *Carnival Row* 405

3.3.6.4 Bilan 411

3.3.7 Tissage ou palimpseste : deux façons d'appréhender les H/histoires 412

3.3.8 Liens entre utopie, dystopie et uchronie 425

3.3.8.1 L'exemple concret de *Neom* : une contre-utopie qui ne dit pas son nom ? 429

3.3.8.2 L'utopie est-elle vraiment impossible à atteindre ? 433

3.3.8.2.1 L'utopie romantique : résonances dans le *Steampunk* 433

3.3.8.2.2 Analyse de l'œuvre *Notre-Dame 1900* de Didier Graffet 440

3.3.8.2.3 Le retour de l'utopie dans la science-fiction contemporaine 447

3.3.8.2.4 Le cas du *Château dans le Ciel* 452

3.3.8.2.5 Optimisme dans le *Steampunk* : différence entre uchronie et utopie 457

3.3.8.2.6 L'utopisme pragmatique du *Steampunk* 461

3.3.8.2.7 Bilan 473

3.3.8.3 Le *Steampunk* : et si le futur était advenu *plutôt* pour changer l'avenir ? 475

3.3.8.3.1 *Steampunk*s : des héritiers de Jules Verne aux ancêtres de demain ? 477

3.3.8.3.2 La démarche de réimagination *Steampunk* : quand les futurs se conjuguent aux passés 484

3.3.8.3.2.1 La démarche de réimagination *steampunk* : entre familiarité et spéculation 486

3.3.8.3.2.2 La madeleine *Steampunk* : la réimagination par réminiscence visuelle 489

3.3.8.4 « Et si… » : un nouveau « il était une fois… » pour des contes *Steampunk*s 497

3.3.8.5 Bilan 507

3.3.9 Bilan global 510

3.4 DU MULTIMEDIA AU TRANSMEDIA 513

3.4.1 Introduction 513

3.4.2 L'inter-iconicité dans le *Steampunk* 515

3.4.2.1 Une religion fictive qui vient perturber le regard : la foi du Martyr dans *Carnival Row* 523

3.4.2.2 Inter-iconicité et électracie au service du développement du *Steampunk* : le *Steampunk* comme cabinet de curiosité en constante mutation 530

3.4.3 Le *steampunk* comme phénomène transmédia : un potentiel en expansion 536

3.4.3.1 Le *Steampunk* comme structure idéale pour une expérience transmédia 536

3.4.3.2 Le potentiel de l'interconnexion des supports dans le *Steampunk* : un récit global enrichi par la diversité des supports 540

3.4.3.3 Bilan 544

3.4.4 Bilan global 546

3.5 CONCLUSION DU CHAPITRE 548

TABLE DES ILLUSTRATIONS 553

ANNEXES 559

ANALYSE DE LA POPULARITE DU *STEAMPUNK* EN FRANCE ET DANS LE MONDE 559

Analyse des requêtes associées en France 566

Analyse des requêtes associées du Royaume-Uni 567

Analyse des requêtes associées des États-Unis 568

Bilan 568

TEST DE PERSONNALITE : LES 7 PERSONNALITES *STEAMPUNKS* 569

Artiste Bohème 569

Le· la Savant· e Fou· le 572

L'Explorateur· rice Temporel 575

Le·la Syndicaliste Révolutionnaire 578

L'Aristocrate Dandy ou Aristocrate Lady 582

Le·la Pirate des Airs 585

L'Anarcho-Punk 588

Chapitre 1 : LE *STEAMPUNK* : VOYAGE EXTRAORDINAIRE AU PAYS DES HERITIERS DE JULES VERNE

1.1 SOURCES DU *STEAMPUNK*

1.1.1 INTRODUCTION

« Le steampunk, c'est prévoir le passé. »

Xavier Mauméjean

S'efforçant d'imaginer ce qu'aurait été le passé « si le futur était advenu plus tôt[1] », le *Steampunk* est d'abord apparu sous la forme de romans dans les années 1980. Aujourd'hui, pourtant, le *Steampunk* n'est pas vraiment un genre de la littérature de l'imaginaire et il n'existe pas d'écriture formellement s*teampunk*. Ce n'est pas non plus qu'une esthétique ou un style (vestimentaire ou décoratif) car si nous pouvons le reconnaître à certaines de ses occurrences spécifiques (rouages, vapeur, *goggles*[2], hauts-de-forme et casquettes, corsets et jupons, automates, dirigeables, rouille, acier…), leur présence ne suffit pas – ou plus – à rendre une œuvre s*teampunk*. Il semble en effet qu'un *esprit steampunk* puisse être désormais observé ou perçu même au sein d'œuvres pauvres en tropes s*teampunks*. De ce fait, il n'est pas rare que des œuvres soient qualifiées de s*teampunks* par les uns et disqualifiées par les autres. D'ailleurs, si le *Steampunk* a d'abord été considéré comme un sous-genre de la science-fiction qui, la prenant à contrepied, se proposait d'aller explorer le passé plutôt que le futur, il paraît de plus en plus évident aujourd'hui que le *Steampunk* emprunte autant au fantastique, à la fantasy et même à d'autres genres littéraires. Enfin, s'il peut avoir des airs de mouvement artistique, il n'existe pas (encore ?) de manifeste pour cadrer sa pratique. En bref, comme l'écrit Camille Ragot dans chaque préface des *Anthologies de nouvelles steampunks* des éditions Oneiroi :

[1] Douglas Fetherling, cité par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.
[2] Les *goggles*, ou lunettes de protection en français, sont des lunettes spéciales qui s'ajustent au plus près du visage pour protéger les yeux. Dans le *Steampunk*, le terme « *goggles* » renvoie le plus souvent à deux types de lunettes : les lunettes d'aviateur ou de scientifiques, deux archétypes de personnages fortement présents dans cet imaginaire. D'autres sortes de lunettes ont toutefois su se faire une place dans les représentations et costumes *Steampunks* au fil du temps ; le monocle rappelant la mode du XIX^{ème} siècle ; les lunettes de soleil pouvant rappeler celles du Dracula de Francis Ford Coppola (1992) ; les *goggles* et autres lunettes à plusieurs lentilles, croisement entre les dispositifs utilisés par les ophtalmologistes et les lunettes loupes de joaillers, voire de détournements du principe du microscope ou, à l'inverse, de la longue vue, voire du télescope. Le terme « goggles » tend à regrouper l'ensemble de ces orthèses.

> « En général, la première chose que l'on me demande quand je parle de la ligne éditoriale d'Oneiroi, c'est "le steam… quoi ?" Très bonne question ! On reconnaît là les curieux philologues[3]. »

David Peyron, quant à lui, explique que le Steampunk n'a pas encore eu son Star Wars ou son Seigneur des Anneaux, qui permettrait d'expliquer facilement, à quelqu'un qui ne connaît pas cet imaginaire, de quoi il s'agit exactement :

> « Quand je pense steampunk (et j'ai fait l'expérience avec d'autres, cela fonctionne) je ne pense pas tout de suite à une œuvre comme cela pourrait être le cas pour un autre genre, ni à un courant spécifique, mais bien à l'esthétique du genre, à des zeppelins à des sous-marins cuivrés, à des héros portant des chapeaux coloniaux, etc. Pas d'univers précis, pas d'œuvres fondatrices, pas de film qui me vient immédiatement à l'esprit. Le steampunk n'a pas eu son *Star Wars*, ni son *Seigneur des anneaux*, des œuvres à la fois révérées par les fans, mais aussi qui suggèrent immédiatement les thématiques et l'esthétique d'un genre pour un public large ou intéressé sans être très expert. C'est un inconvénient pour décrire le genre à des non-connaisseurs mais […] cela procure une grande liberté créative[4]. »

Avant de pouvoir définir ce qu'est véritablement le *Steampunk*, il est essentiel de comprendre le terreau culturel, historique et esthétique dans lequel il a vu le jour. Il s'agira donc, dans un premier temps, de retracer les courants qui ont progressivement préparé l'émergence du *Steampunk*, en remontant aux mouvements littéraires et artistiques des années 1960, principalement aux États-Unis.

Il sera vu comment, dans une société traversée par de nombreuses crises – sociales, politiques, économiques, écologiques –, la science-fiction a peu à peu muté, ouvrant la voie à des formes artistiques rétrofuturistes telles que le *Cyberpunk*, puis le *Steampunk*.

À travers cette plongée dans les décennies précédant sa naissance officielle, il sera démontré comment le *Steampunk* n'est pas sorti de nulle part, mais s'est tissé au fil des imaginaires, entre fascination pour le progrès technique et nostalgie d'un passé qui n'a pas été mais aurait pu être.

Ce chapitre débute donc par une mise en contexte, afin de comprendre d'où vient le *Steampunk* avant d'en analyser plus précisément les contours, les enjeux et les évolutions.

[3] Camille Ragot (pref.), *Ecologie et folie technologique, Anthologie de nouvelles Steampunk, Vol.1*, Gingamp, Oneiroi, 2019, p.7.
[4] David Peyron, *La culture steampunk : quand le genre est le monde*, publié sur le blog de David Peyron. (URL consultée le 25/04/2023 : https://davidpeyron.wordpress.com/2014/11/05/la-culture-steampunk-partie-2/)

1.1.2 BALBUTIEMENTS AU CŒUR D'UNE AMERIQUE EN CRISE : DU *CYBERPUNK* AU *RETROFUTURISME* JUSQU'AU *STEAMPUNK*

Le rétrofuturisme, mouvement esthétique et culturel, émerge aux États-Unis dans un contexte de transformations rapides et profondes qui marquent la société américaine entre les années 1960 et 1990. Cette période est caractérisée par des bouleversements sociétaux, politiques et culturels qui façonnent les productions culturelles et influencent l'ensemble des œuvres culturelles, parmi lesquelles les œuvres de science-fiction. Etats-Unis oblige, les changements majeurs se produisent également à *Hollywood*. Les différentes vagues créatives que va connaître le pays vont transformer la culture de masse jusqu'à nos jours mais aussi permettre l'émergence de formes telles que le *rétrofuturisme*.

Les années 1960 et 1970 furent une période de bouleversements sociaux, économiques et culturels aux États-Unis. Au milieu de cette crise, un nouveau courant littéraire émerge, profondément influencé par les incertitudes et les transformations de l'époque : le rétrofuturisme. Ce mouvement, étrange science-fiction qui regarde vers le passé plutôt que le futur, va donner naissance à un sous-genre de la science-fiction qui est le cœur battant du présent travail : le *Steampunk*.

Seront explorés ici les débuts de ce genre, ancrés dans un contexte de crises américaines successives, des années 1960 jusqu'aux années 1990, et où les promesses de progrès technologique et les réalités de la guerre froide, de la désindustrialisation et des mouvements sociaux ont façonné une nouvelle vision de l'avenir, sombre et fataliste. Le rétrofuturisme se nourrit des peurs et des espoirs de cette période pour proposer des imaginaires se situant dans des passés alternatifs qui reflètent les tensions et les rêves de la société de son temps.

Sera analysé comment le *Cyberpunk* et le *Steampunk* ont émergé de ce terreau fertile, chacun proposant une interprétation à la fois distincte et intimement liée mais aussi critique des progrès scientifiques et technologiques, ainsi que des changements sociétaux dans lesquels ils voient le jour. Le *Cyberpunk*, avec ses villes dystopiques et ses héros non-conformistes ou marginaux, projette un futur sombre dominé par les corporations et les technologies incontrôlables. En contraste, le *Steampunk* revisite un passé victorien idéalisé, rempli de machines à vapeur et d'inventions fantastiques[5], tout en questionnant les impacts de la révolution industrielle sur le futur et donc le présent de son écriture.

[5] Le mot « fantastique » ne fait pas nécessairement référence au genre littéraire, ici. Comme l'explique Patricia Lavelle, « *Les forces anticipatrices de l'œuvre littéraire : sur l'espoir dans le passé* » dans *Revue germanique internationale*, vol. 17, 2013, pp. 115-132 : « Les récits d'anticipation, d'utopies et d'uchronies entretiennent un rapport privilégié avec le fantastique. Ils génèrent en tout cas une perception fantastique par le lecteur même

Par l'examen d'œuvres fondatrices, des influences culturelles et des contextes historiques qui ont vu naître ces sous-genres de la science-fiction, ce chapitre offre une perspective approfondie sur les origines et les premières évolutions du rétrofuturisme. Il met en lumière comment, en plein cœur d'une Amérique en crise, ces genres ont su capter l'imaginaire collectif et proposer un large éventail de visions de notre avenir technologique, social et sociétal.

1.1.2.1 Les années 1960 : les prémices du changement

Les années 1960 furent une décennie de profondes transformations sociales, politiques et culturelles aux États-Unis et dans le monde. Marquée par la lutte pour les droits civiques, les mouvements anti-guerre du Vietnam, l'essor du féminisme et une jeunesse en quête de nouveaux idéaux, cette période fut également le théâtre d'innovations technologiques et scientifiques spectaculaires. C'est dans ce contexte de changement et de contestation que les prémices du *Cyberpunk* et du *Steampunk* commencèrent à prendre forme.

Durant cette décennie, la science-fiction a connu une évolution significative. Les écrivains de cette époque ont commencé à explorer des thèmes plus complexes et plus critiques, réfléchissant aux implications sociétales, sociales et éthiques des avancées scientifiques, techniques et technologiques. La fascination pour l'espace, alimentée par la course à la conquête spatiale, coexista avec une prise de conscience accrue des risques liés à la technologie, tels que l'armement nucléaire et le développement d'une surveillance accrue.

Des auteurs comme Philip K. Dick (1928-1982), avec ses récits paranoïaques sur la réalité et l'identité, et J.G. Ballard (1930-2009), avec ses visions dystopiques des environnements urbains, commencent à esquisser les contours d'un nouveau type de science-fiction. Cette littérature, loin des héros classiques et des aventures spatiales (*space opera*) idéalistes qui étaient à la mode au cours des décennies précédentes, plonge dans les aspects sombres et complexes de la modernité.

Philip K. Dick publie ainsi *The Man in the High Castle* (*Le Maître du Haut Château*, 1962), une œuvre de science-fiction uchronique dans laquelle Hitler et ses alliés, notamment le Japon, ont gagné la Seconde Guerre Mondiale, et *Ubik* (1969), un roman qui amène à remettre en question notre vision de la réalité[6]. En outre, Dick publie également *Do Androids Dream of Electric Sheep ?* (*Les androïdes*

s'il ne se passe aucun événement spécifiquement fantastique. » C'est généralement sous cet angle que ce terme sera utilisé dans le présent travail, sauf mention contraire.

[6] Ubik de Philip K. Dick est un roman de science-fiction qui se déroule dans un futur où les entreprises de sécurité mentale emploient des "inertials" pour neutraliser les pouvoirs psychiques. Le protagoniste, Joe Chip,

rêvent-ils de moutons électriques ? 1968), mieux connu sous le titre de *Blade Runner*, un roman de science-fiction qui explore des thèmes de l'identité, de l'intelligence artificielle et de la moralité dans un futur dystopique, et dont l'adaptation au cinéma par Ridley Scott en 1982 connaîtra un immense succès, donnant lieu à l'apparition du mouvement *Cyberpunk* qui sera étudié plus après.

De son côté, J.G. Ballard écrit *The Drowned World* (*Le Monde englouti*, 1962), une œuvre post-apocalyptique qui avertit, des décennies avant que la question n'atteigne véritablement le grand public, sur les conséquences possibles du réchauffement climatique[7].

Enfin, impossible d'évoquer les années 1960 aux Etats-Unis sans parler également de *Dune* de Frank Herbert (1965), qui explore les thèmes de l'écologie, de la politique et du pouvoir ; *Flowers for Algernon* (*Des fleurs pour Algernon*, 1966) de Daniel Keyes, qui traite des expériences scientifiques et de leurs conséquences éthiques ; *A Clockwork Orange* (L'*Orange mécanique*, 1962) d'Anthony Burgess, qui dépeint un futur dystopique marqué par la violence juvénile et le contrôle social ; *The Left Hand of Darkness* (*La Main gauche de la nuit*, 1969) d'Ursula K. Le Guin, rare figure féminine de la science-fiction, qui explore les thèmes du genre et de la sexualité dans une société extraterrestre.

Ces récits concordent avec les idées et les revendications qui émergent de mouvements contre-culturels d'alors. Ceux-ci remettent en question les valeurs traditionnelles établies et cherchent à imaginer des alternatives radicales qui remettent en question le *statu quo* qui, d'après eux, existe alors et qui ne les satisfait plus.

Parmi les mouvements les plus influents, se trouve le mouvement des droits civiques, qui luttait contre la ségrégation alors toujours en vigueur aux Etats-Unis, et les mouvements anti-guerres, particulièrement contre la guerre du Vietnam, qui mobilise des millions de personnes pour la paix. Le féminisme de la seconde vague, avec des figures emblématiques comme Betty Friedan, revendique l'égalité des droits pour les femmes, tandis que le mouvement hippie prône la paix, l'amour et une vie communautaire en rupture avec le matérialisme. C'est en fait la jeunesse qui, globalement, incarne ces mouvements revendicatifs. Des manifestations comme le *Summer of Love* en 1967 et le festival de

---

travaille pour une telle entreprise dirigée par Glen Runciter. Après une mission sur la Lune qui tourne mal et semble coûter la vie à Runciter, Joe et ses collègues commencent à vivre des distorsions de la réalité et des dégradations temporelles. Ils découvrent que leur monde pourrait être une illusion maintenue par une forme d'existence post-mortem, et le mystérieux produit Ubik semble être la clé pour se sauver. Le roman explore des thèmes de la perception de la réalité, de la vie après la mort et de l'entropie.

[7] *Le Monde englouti* de J.G. Ballard est un roman de science-fiction qui se déroule dans un futur post-apocalyptique où les calottes polaires ont fondu, submergeant les villes et créant des jungles tropicales. Le récit suit le biologiste Kerans et son équipe alors qu'ils explorent une Londres noyée et surchauffée. En luttant contre les mutations et les dangers de cet environnement hostile, Kerans est confronté à des instincts primitifs et une régression mentale qui symbolisent la dévolution de l'humanité. Le roman explore les thèmes de la survie, de l'adaptation humaine à des conditions extrêmes, et de la résurgence des instincts archaïques dans un monde en plein effondrement.

Woodstock en 1969 illustrent une quête de liberté individuelle et d'exploration spirituelle mais aussi la volonté de voir le monde changer pour ce qui leur semble alors être le meilleur.

Ces mouvements vont provoquer des changements de société majeurs mais aussi influencer non seulement la littérature, mais aussi le cinéma, la musique et les arts visuels jusqu'à créer un terreau fertile pour les expérimentations narratives, artistiques et esthétiques de toutes sortes des décennies suivantes.

Cette période voit l'émergence du *New Hollywood*, inspiré notamment par la *Nouvelle Vague* française, où de jeunes réalisateurs comme Martin Scorsese, Francis Ford Coppola et Steven Spielberg redéfinissent le cinéma américain avec des œuvres plus personnelles et audacieuses, s'intéressant au « réel ». Le *New Hollywood* se distingue par sa volonté de refléter la complexité et les tensions de la société américaine contemporaine, en explorant des thèmes sociaux, politiques et psychologiques de manière directe et souvent brute. « Ces cinéastes, expliquent Etienne Barillier et Raphaël Colson (2014) dans *Tout le Steampunk !*, privilégient une mise en scène sans concessions de la violence sociale et politique, tout en bousculant les valeurs traditionnelles, au profit d'une mise en image des tabous de la société bien-pensante (en particulier le sexe[8]) ».

La courte présidence de John F. Kennedy (1961-1963) a toutefois des répercussions significatives sur l'optimisme national et la vision progressiste des États-Unis. Sa vision d'un « nouvel Âge d'Or[9] » pour l'Amérique a stimulé des aspirations culturelles et technologiques, y compris la course à l'espace. Cependant, son assassinat marque la fin tragique de cette courte période et laisse un sentiment de perte et de désillusion profond.

> Les années 1960 ont donc été marquées par des bouleversements sociaux, politiques et culturels profonds aux États-Unis. Cette période a vu émerger des mouvements comme les droits civiques, le féminisme et la contestation contre la guerre du Vietnam qui ont contribué à la redéfinition des valeurs de la société américaine. Le *New Hollywood*, avec des réalisateurs comme Martin Scorsese, Francis Ford Coppola et Steven Spielberg, a redéfini les normes cinématographiques, tandis que la science-fiction a commencé à explorer des thèmes plus sombres et introspectifs.
>
> Dans les années 1970, une période de turbulences va suivre. Cette décennie verra l'émergence de nouvelles formes de la science-fiction, influencées par les crises politiques et économiques comme

[8] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, Montélimar, Les Moutons Electriques, 2014, p.8.
[9] Par le « nouvel Âge d'Or », J.F. Kennedy entendait mener les Etats-Unis dans une nouvelle période de prospérité, de progrès technologique et social, et de *leadership* moral, économique, culturel et scientifique sur le monde. Il visait notamment la conquête de l'espace, l'amélioration des droits civiques et le redressement économique. Il proposait une vision optimiste et ambitieuse de l'avenir pour son pays.

le scandale du *Watergate* et la crise qui va marquer le pays. Ces événements vont amener des récits plus pessimistes et dystopiques encore qui auront tendance à prédire des défis futurs pour l'humanité de façon beaucoup plus funeste.

1.1.2.2 Les années 1970 : une période de transition et de turbulences

Les années 1970 vont être marquées par des crises profondes aux États-Unis, telles que le scandale du *Watergate*, la guerre du Vietnam et la crise pétrolière. Ces événements vont engendrer une méfiance accrue envers les institutions et un sentiment général de désillusion. En réponse à cette atmosphère troublée, la science-fiction va également évoluer vers des récits plus sombres et dystopiques. Ainsi, les auteurs et cinéastes de cette décennie vont explorer les conséquences des avancées technologiques et les tensions sociopolitiques et jeter les bases pour l'émergence de nouvelles formes de la science-fiction.

Au cours de la décennie 1970, les Etats-Unis continuent donc leur mue. Le pays est secoué par le scandale du *Watergate* (qui aboutit à la démission du président Richard Nixon, en 1974) et la crise économique, provoquée par le choc pétrolier en 1973, ce qui entraîne une méfiance croissante envers les institutions politiques.

En parallèle, la culture populaire explore des thèmes plus sombres et complexes. La science-fiction de cette époque, alors à son apogée en matière littéraire, est influencée par ces changements et profondes incertitudes et commence à se diversifier. C'est durant cette période que la « *speculative-fiction*[10] » (ou « fiction spéculative ») gagne en popularité. Ce genre n'explore pas tant les futurs possibles de l'humanité qu'elle s'empare des problématiques liées à la surconsommation et à l'entropie. Pessimiste, elle explore l'avenir incertain d'un monde où l'humain est son pire ennemi, en mettant en scène les conséquences sociales et politiques des choix d'alors dans ces futurs hypothétiques. Cette nouvelle forme de science-fiction dystopique va bien sûr également gagner les écrans d'Hollywood.

> « Profitant du succès rencontré en 1968 par *2001 l'Odyssée de l'espace* et *La Planète des singes*, deux films au discours ambitieux, la science-fiction

[10] La « *speculative fiction* » est un genre littéraire qui englobe des histoires basées sur des hypothèses imaginaires, incluant la science-fiction, la *fantasy*, et les récits dystopiques. Le terme a été inventé par l'auteur américain Robert A. Heinlein en 1947. Parmi les œuvres qui peuvent être associées à ce genre, il est possible de citer *Ringworld* (*L'Anneau-Monde*, 1970) de Larry Niven, *Rendez-vous with Rama* (*Rendez-vous avec Rama*, 1973) d'Arthur C. Clarke, *The Dispossessed* (*Les Dépossédés*, 1974) d'Ursula K. Le Guin et, vu son succès et bien que son autrice soit canadienne et que le roman ait été publié en 1985, *The Handmaid's Tale* (*La Servante écarlate*).

> cinématographique s'empare du discours pessimiste propre à la "*speculative-fiction*", afin de rompre avec la tradition d'antan. Entre 1968 et 1977, le cinéma ne s'intéresse plus qu'au devenir immédiat de l'humanité. Le temps où la société faisait front à la menace extérieure est provisoirement clos (le film d'invasion), de même que le *space opera* disparaît des écrans, à quelques exceptions près[11]. »

L'humanité ne fait plus front commun car ces récits dépeignent l'humain comme le plus grand danger pour sa propre survie. Le cinéma fait également ses adieux provisoires aux *space opera* qui sous-tendaient la conquête de l'espace et un avenir fait de grandes découvertes, tant scientifiques, techniques que technologiques, bien au-delà des limites de notre monde – et donc du possible. Même la course à l'espace, qui se conclut par les premiers pas sur la Lune de Neil Armstrong en 1969, ne suffit pas à sauver le *space opera*. Il faut dire que les préoccupations des auteurs n'en sont même plus à la question de la survie de notre espèce mais sont bien plus pessimistes : ils imaginent plutôt *comment* finira le monde, car c'est dans cette voie que semble s'être engouffré l'humanité, selon eux.

Ainsi, les années 1970 ont été marquées par des crises profondes et des transformations sociopolitiques majeures aux États-Unis. La désillusion engendrée par le scandale du *Watergate*, la guerre du Vietnam et la crise pétrolière a conduit à une méfiance croissante envers les institutions et a nourri un sentiment de malaise généralisé. Dans ce contexte, la science-fiction a évolué vers des récits plus sombres et dystopiques, reflétant les inquiétudes et les questionnements de l'époque. Des œuvres comme *Ringworld* (*L'Anneau-Monde*, 1970) de Larry Niven, *Rendezvous with Rama* (*Rendez-vous avec Rama*, 1973) d'Arthur C. Clarke et *The Dispossessed* (*Les Dépossédés*, 1974) d'Ursula K. Le Guin ont exploré des thèmes complexes liés au contexte de leur époque et des changements qu'elle a connus.

Cette période a jeté les bases pour l'émergence de nouvelles formes de science-fiction dans les décennies suivantes. Alors que les années 1980 approchaient, une nouvelle ère de prospérité et de confiance semblait se dessiner à l'horizon. Cependant, cette période va également voir apparaître une science-fiction renouvelée qui va révolutionner la science-fiction jusqu'à nos jours, en explorant notamment les relations entre l'homme et les nouvelles technologies dans des futurs dystopiques hyperconnectés, marqués par le développement de la cybernétique[12].

[11] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.9.

[12] La cybernétique est l'étude des systèmes de contrôle et de communication dans les machines et les êtres vivants. Elle examine comment les systèmes, qu'ils soient biologiques (comme les animaux et les humains) ou artificiels (les machines, les ordinateurs), traitent l'information, prennent des décisions et s'auto-régulent. Pour le dire autrement, les systèmes de contrôle sont des mécanismes qui permettent à un organisme ou une machine de réguler ses actions, par exemple en maintenant une température stable. Les systèmes de communication, eux, sont les façons dont les informations sont échangées et traitées au sein de ces systèmes pour permettre cette régulation. Norbert Wiener, mathématicien américain, est considéré comme le père de la

1.1.2.3 Les années 1980 : l'ère de l'« *Happy Days* » et l'apparition du *Cyberpunk*

Les années 1980 vont représenter une période charnière dans la culture populaire et l'évolution de la science-fiction, marquée par une reprise économique et un sentiment de renouveau. C'est durant cette décennie que va naître un nouveau sous-genre de la science-fiction qui sera surnommé le *Cyberpunk*. Un sous-genre caractérisé par des visions dystopiques de futurs technologiquement avancés et hyperconnectés, explorant les effets de la domination des grandes corporations, des avancées technologiques incontrôlées et des réalités virtuelles. La cybernétique, une science interdisciplinaire étudiant les systèmes de contrôle et de communication chez les machines et les êtres vivants, jouera un rôle central dans le *Cyberpunk*, permettant d'explorer les interactions complexes entre l'homme et les machines. Cette période verra par conséquent l'émergence d'œuvres majeures qui redéfiniront la science-fiction et laisseront une empreinte durable sur la culture populaire.

Les années 1980 voient un tournant marqué par une certaine nostalgie et un retour à des valeurs plus conservatrices sous l'administration de Ronald Reagan (1981-1989). C'est dans ce contexte que sort le premier opus de *Star Wars*, en 1977. Il marque un changement radical dans le paysage cinématographique. Pour Barillier et Colson (2014), « avec la sortie en salle du film Star Wars, George Lucas fait plus que ressusciter un *space opera* alors moribond : il confirme la réintroduction au cœur des intérêts du cinéma hollywoodien des principes du divertissement et de l'optimisme[13]. »

Le film de George Lucas, avec son mélange d'effets spéciaux révolutionnaires et qui repose sur la réactivation du récit mythologique épique, fait de chevaliers et de princesses à secourir, ainsi que d'une lutte très manichéenne mais diablement efficace du Bien contre le Mal, inaugure une nouvelle ère de *blockbusters* qui privilégient le divertissement spectaculaire et une forme d'optimisme presqu'enfantin envers le futur. Le succès du film repose aussi sur son esthétique, insistent Barillier et Colson, qui notent que Lucas « dépoussière l'imagerie baroque et désuète de sa source d'inspiration, le *space opera* des années 1930 et 1940[14] ».

---

cybernétique pour ses travaux pionniers dans ce domaine (voir *Cybernetics: Or Control and Communication in the Animal and the Machine*, 1948). Ses travaux ont introduit des concepts tels que la rétroaction, essentiels au développement des premières machines intelligentes. Cette discipline interdisciplinaire a influencé de nombreux domaines, notamment l'ingénierie, la biologie, les sciences sociales et l'informatique. Entre 1970 et 1973, sous la présidence de Salvador Allende, la ville de Santiago au Chili, va par exemple voir le développement d'une planification informatisée, ancêtre des *Smart Cities* qui seront évoquées plus après. Ce projet sera nommé « Cybersen » par l'ingénieur en charge de le mettre en place, le britannique Stafford Beer.

[13] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.11.

[14] *Ibidem*.

Ce succès influence Hollywood, qui passe du *New Hollywood* à la génération surnommée *Happy Days*, du nom d'une célèbre série des années 1970[15]. Elle se caractérise par des productions plus commerciales et moins expérimentales. Des films comme *Indiana Jones* (Spielberg, 1981), *E.T.* (Spielberg, 1982), ou *American Graffiti* (Lucas, 1973) réactualisent des éléments issus du passé, d'une forme « d'Âge d'Or », plus ou moins imaginé par leurs auteurs qui étaient alors enfants ou jeunes adolescents, créant et surfant sur un sentiment de nostalgie et un retour à des récits plus simples et un passé idéalisé (au moins dans sa vision des Etats-Unis).

> « Avec Steven Spielberg et George Lucas pour chefs de file, bon nombre de ces futurs grands réalisateurs (John Landis, Joe Dante, Robert Zemeckis et bien d'autres) conçoivent leur posture de cinéastes "post-modernes" comme un moyen de renouer avec la culture populaire d'antan, le travail de réactualisation leur permettant d'afficher un regard à la fois distancié et nostalgique[16]. »

Parallèlement à cette tendance et malgré son succès colossal, un nouveau sous-genre de science-fiction, *a priori* totalement différent de la proposition faite par Lucas avec la saga *Star Wars*, va néanmoins réussir à voir le jour : le *Cyberpunk*. Il émerge également dans les années 1980 avec, en 1981, la sortie du film *Tron* (Lisberger) ou des œuvres littéraires comme *Johnny Mnemonic* (1982) et *Neuromancer* (1984) de William Gibson.

Le terme « *Cyberpunk* » est popularisé par l'éditeur *du Asimov's Science Fiction Magazine*, Gardner R. Dozois, dans un article du *Washington Post* le 30 décembre 1984 où il décrit le style de William Gibson, notamment dans *Neuromancer*[17]. Il mentionnait aussi des auteurs comme Bruce Sterling ou Pat Cadigan, publiés dans *Cheap Truth*. Il est toutefois à noter que le terme avait déjà été utilisé par l'écrivain américain Bruce Bethke, en novembre 1983, comme titre d'une nouvelle dans *Amazing Science Fiction Stories*[18].

> Les années 1980 auront marqué un tournant décisif pour la science-fiction, avec l'essor du *Cyberpunk* qui explore encore aujourd'hui les interactions complexes entre l'homme et la technologie dans des futurs dystopiques. L'intégration de la cybernétique et l'influence des grandes corporations ont transformé les récits de cette époque en critiques acerbes de la société de la consommation et offert au public la possibilité de s'interroger sur des questions complexes telles que l'identité individuelle et collective, les effets du totalitarisme qui ne dit pas son nom à travers une société de

[15] *Happy Days*, ou *Les Jours Heureux* en français, est une série télévisée qui fut diffusée durant dix ans, de 1974 à 1984. Elle se concentrait sur la vie de la famille Cunningham et leurs amis, capturant les aventures et les défis quotidiens de l'adolescence dans une Amérique idéalisée des années 1950 et du début des années 1960.
[16] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.12.
[17] Gardner R. Dozois, « *SF in the Eighties* », dans *Washington Post*, 30 décembre 1984.
[18] Bruce Bethke, « *Cyberpunk* », dans *Amazing Science Fiction* Stories, novembre 1983. Bethke fait également part de ses réflexions sur la sous-culture *Cyberpunk* sur son site web, dans un essai intitulé *The Etymology of Cyberpunk* : http://www.brucebethke.com (URL consultée le 02/07/2023).

plus en plus surveillée via son hyperconnexion grandissante. Cela a laissé une empreinte indélébile sur la culture populaire et la culture de masse qui perdure aujourd'hui.

Mais alors que le *Cyberpunk* prend son essor, un autre sous-genre va prendre la science-fiction à contre-courant et émerger en parallèle. Ce mouvement cherchera non plus à imaginer le futur mais à réimaginer le passé en y introduisant des éléments technologiques contemporains, voire futuristes, comme si « le futur était advenu plus tôt[19] ».

1.1.2.4 Naissance du rétrofuturisme : le bon vieux temps futur qui ne sera jamais ce qu'il aurait pu être de William Gibson

Alors que les années 1980 vont être clairement dominées par l'essor du *Cyberpunk*, un autre courant fascinant de la science-fiction va malgré tout, et contre toute attente, commencer à émerger : le rétrofuturisme. Ce mouvement, influencé à la fois par une certaine forme de nostalgie du passé et une fascination pour les avancées technologiques, cherchera à réimaginer des époques révolues avec des éléments futuristes. Sera examiné comment le rétrofuturisme naîtra de cette intersection entre nostalgie et goût pour l'innovation, et comment il parviendra à captiver l'imaginaire collectif avec ses visions du bon vieux temps futur qui ne sera jamais ce qu'il aurait pu être.

A la fois dans la lignée de la *speculative-fiction* et des propositions créatives de la génération *Happy Days* d'Hollywood, le *Cyberpunk* va s'inscrire dans une démarche dite *rétrofuturiste* qui ne saute, *a priori*, pas aux yeux. Les récits *Cyberpunks* voient en effet le jour « dans le sillon tracé par le travail de réalisateurs comme Spielberg et Lucas… à ceci près qu'on ne se contente plus de faire du neuf en réactualisant de vieilles recettes[20] », expliquent Etienne Barillier et Raphaël Colson dans *Tout le Steampunk !* En effet, comme il sera détaillé plus après, les œuvres cinématographiques de ces deux réalisateurs, notamment, et tout particulièrement *Star Wars* (dont le premier *opus* sort en 1977), ont alors déjà permis au cinéma Hollywoodien de s'inscrire dans une forme de création rétrofuturiste[21], au sens où leurs films tendent à réactualiser le patrimoine populaire de leur enfance[22] ou des formes

[19] Douglas Fetherling, cité par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999, n.p.
[20] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.15.
[21] « *Star Wars* apparaît en effet comme le fer de lance d'une démarche cinématographique défendue par ce que l'on nommera ici la génération "*Happy Days*", groupement informel de jeunes auteurs nourris par la culture de masse des années 1940, 1950 et 1960 », expliquent Barillier et Colson (*op.cit.*, p.12).
[22] Dans le cas de *Star Wars*, le *space opera* des années 1930-40 trouve un nouveau souffle et séduit même le monde entier alors qu'il était complètement passé en désuétude.

de récits classiques comme celui du conte, s'inscrivant ainsi en contre de la révolution progressiste qui avait été amenée par le *New Hollywood* des années 1960-1970.

En effet, le *Cyberpunk* va dépeindre des futurs dystopiques où existent des technologies très avancées alors que, paradoxalement, règnent décadences politico-sociales, morales et économiques. Les univers *Cyberpunks* vont souvent mettre en scène des mondes dominés par des mégacorporations oppressives et prendre place dans une ambiance urbaine sombre et futuriste. A ce titre, le film *Blade Runner* (1982) de Ridley Scott, adaptation du roman de Philip K. Dick, *Do androids dream of electric sheep ?* (*Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*), datant de 1968, va devenir emblématique du genre et influencer profondément la culture populaire et la culture de masse. Mais, et c'est en cela que le *Cyberpunk* va s'inscrire dans une démarche rétrofuturiste, justement, Ridley Scott va s'inspirer d'un roman de 1968 pour créer son film et celui-ci aura de nombreux points communs avec le film noir. Quant à son esthétique, elle sera marquée, comme d'autres œuvres, « par l'omniprésence d'hyper-mégalopoles dont les tours vertigineuses doivent pour beaucoup aux gratte-ciels de l'architecte utopique Hugh Ferris et à la Métropolis de Fritz Lang[23]. » Barillier et Colson s'appuient sur les propos de l'essayiste Mike Davis pour résumer le processus de « fusion architecturale » retrouvée dans *Blade Runner* et qui « prolonge tout bonnement les vieux rêves architecturaux de l'imaginaire futuriste[24] » :

> « La vision du futur que propose le film est curieusement anachronique [...] Si l'on soulève les couches superposées [...] ne restent qu'un tableau, identique à celui peint par Fritz Lang dans *Metropolis*, du gigantisme urbain et d'une humanité en mutation. [...] Et Lang déjà ne faisait que plagier les futuristes américains, ses contemporains : au premier chef, l'architecte artiste Hugh Feriss qui, avec Raymond Hood, le concepteur du Chrysler Building, et Francisco Mujica, archéo-architecte visionnaire dont les pyramides urbaines sont identiques à la tour Tyrell [dans *Blade Runner*], ont popularisé l'avènement de la "cité-titan", avec ses gratte-ciels de centaines d'étages, ses autoroutes suspendues et ses aéroports sur les toits. [...] En d'autres termes, *Blade Runner* reste une énième version du fantasme moderniste qui fait d'un Manhattan monstrueux la métropole du futur par excellence – qu'elle soit utopie ou dystopie, *ville radieuse* ou Gotham City. Le nom le plus approprié de cette imagerie serait sans doute "wellsienne[25]" [...] ».

[23] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.17. Ajoutons que ce genre de ville et d'architecture rappelle aussi ce qui sera proposé dans le film *Le Cinquième Élément* (1997), réalisé par Luc Besson. Ce film d'origine française présente une vision futuriste où les mégalopoles sont caractérisées par des gratte-ciels vertigineux et des véhicules volants, rappelant l'esthétique *Cyberpunk* de *Blade Runner*. *Le Cinquième Élément* se différenciera néanmoins par une dimension visuelle colorée et exubérante, ce qui ne l'empêchera pas d'explorer les thèmes de la survie et de la lutte contre des forces oppressives.
[24] *Ibidem*.
[25] Mike Davis, Au-delà de *Blade Runner*, *Los Angeles et l'imagination du désastre*, Paris, Editions Allia, 2006, pp. 9-11. (Edition originale : 1998). Cité dans Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, pp.17-20.

La référence est lâchée : « wellsienne », pour H.G. Wells (1866-1946), écrivain de science-fiction britannique qui deviendra, au même titre que Jules Verne, l'une des principales sources d'inspiration du *Steampunk*.

Il faut dire que, et comme le soulignent Barillier et Colson, « curieusement, derrière cette première esquisse du *Cyberpunk*, s'ébauche dans le même temps un *autre* courant esthétique, qui sera au fil de temps qualifié de "rétro-futuriste[26]". » En effet, William Gibson, dont il a déjà été question plus avant, publie, en 1981, sa première nouvelle *The Gernback Continuum*[27], « une fiction explorant le passé et l'imaginaire science-fictif américain[28]. »

> « Ainsi, en ce début des années 1980, alors que la science-fiction américaine imagine le monde demain, d'autres domaines culturels se penchent sur les visions futures élaborées autrefois par cet imaginaire. Une démarche qui s'inscrit dans le sillon tracé par le travail de réalisateurs comme Spielberg et Lucas… à ceci près qu'on ne se contente plus de faire du neuf en réactualisant de vieilles recettes. Nous allons désormais avoir affaire à une véritable réflexion sur le patrimoine de l'imaginaire science-fictif de l'âge d'or américain (les années 1930, 1940 et 1950), s'exprimant tout autant par le biais d'un travail d'exhumation historique que par une relecture fictionnelle, reproduisant sciemment l'esthétique du modèle original[29]. »

La nouvelle de Gibson se propose d'explorer des visions du futur telles qu'elles ont déjà été imaginées dans le passé, car elles sont celles des années 1930 à 1950. Il exhume ici ce qui les caractérisait souvent, comme leur optimisme envers le progrès scientifique et technologique et leur goût pour les propositions architecturales démesurées. Le terme de « rétrofuturisme » se réfère à cette démarche, sur laquelle nous reviendrons plus en détails, qui réactualise des visions passées du futur mais tout en les mettant en contraste avec la réalité présente – celle relative à l'auteur.

La science-fiction de Gibson est indéniablement en phase avec son époque. Le début des années 80 semble être, si l'on en croit sa nouvelle, une version cauchemardesque de l'avenir éclatant des années 50. En effet, les formes douces et rassurantes du progrès ont disparu, remplacées par une technologie de pointe hostile, incompréhensible et envahissante, mais qui devient rapidement indispensable. Le futur, soudainement, se mue en une nouvelle forme de servitude, annonçant des jours difficiles à venir.

[26] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.15.
[27] William Gibson, « *Le continuum Gernback* » dans l'anthologie de Bruce Sterling (dir.), *Mozart en verres miroirs*, Paris, Folio-SF, 2001, n.p. (Edition originale : 1986)
[28] *Ibidem*.
[29] *Ibidem*.

En rendant la technologie de plus en plus invisible et « magique[30] », le risque est d'entraîner une perte de compréhension et de contrôle, et des objets, bien que conçus pour être utiles, peuvent devenir intrusifs et malveillants. Le futur « qui [devait] chanter[31] » se mue peu à peu en une nouvelle forme d'asservissement – envers la technologie ou, plus exactement, ceux qui l'utilisent pour parvenir leurs fins – qui annoncent des jours difficiles à venir. Le personnage principal de l'intrigue se demande d'ailleurs : « Et pendant que j'avançais au beau milieu de ces ruines secrètes, je m'interrogeais sur les habitants de ce futur évanoui : qu'auraient-ils pensé du monde où je vivais[32] ? »

Pour illustrer ces sentiments quant à son temps, dans *The Gernsback Continuum*, Gibson raconte l'histoire d'un photographe, Parker, engagé pour documenter les ruines architecturales des années 1930 et 1940 dans le cadre d'un projet intitulé *The Airstream Futuropolis : The Tomorrow That Never Was* (« Le Courant Futuropolis : les lendemains qui devaient chanter » en français). Ces structures, autrefois symboles d'un avenir radieux, sont maintenant moribondes et abandonnées. Cependant, au fur et à mesure de sa mission, le photographe commence à avoir des visions d'une réalité alternative, le « continuum », où ces rêves futuristes se seraient bel et bien été concrétisés et auraient perduré dans le temps, jusqu'à son propre présent. Ces visions deviennent de plus en plus intrusives, le plongeant dans une sorte d'entre-deux, entre le passé à la vision grandiose du futur et le présent où règne désillusion et fatalisme. La nouvelle soulève des questions sur la nostalgie, les échecs des utopies scientifiques et technologiques passées et l'impact que ses visions d'un avenir idéal ont malgré tout toujours sur la réalité et dans l'imaginaire collectif.

> « Je regardais par-dessus mon épaule et c'est alors que je vis la ville [...] Des tours en forme de pyramides tronquées se superposaient comme autant d'étages d'une ziggourat étincelante menant au temple d'or central bagué des fameuses ailettes de radiateurs caractéristiques des stations-service de Mongo. On aurait pu dissimuler l'Empire State Building dans le plus modeste de ces édifices reliés entre eux par des routes de cristal sur lesquelles circulaient des formes lisses et argentées comme des gouttes de mercure. Dans les airs, une armada de vaisseaux : paquebots volants, minuscules flèches d'argent (dont l'une, parfois, quittait un pont aérien pour s'en aller gracieusement rejoindre le ballet), dirigeables d'un kilomètre de long, vagues libellules en suspension dans le ciel qui n'étaient autres que des autogires[33]... »

[30] Le terme « magique » est à entendre ici dans le sens de la troisième loi proposée par Arthur C. Clarke dans son essai *Hazards of Prophecy: The Failure of Imagination, dans Profiles of the Future* (1962) : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. »
[31] *Ibidem*.
[32] *Ibidem*.
[33] William Gibson, « *Le continuum Gernback* » dans l'anthologie de Bruce Sterling (dir.), *Mozart en verres miroirs*, Paris, Folio-SF, 2001. (Edition originale : 1986), cité dans Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.16.

Cette description rappelle celle faite par Davis de l'architecture dans le film *Blade Runner*, vue plus tôt. Néanmoins, on ressent ici l'admiration et l'appréciation du personnage face à la vue et au spectacle rétrofuturistes qui s'offrent à lui, là où l'ensemble de *Blade Runner* se déroule dans une nuit constante et sous une pluie battante qui symbolisent l'ambiance mais aussi la diégèse plus sombre de ce film *Cyberpunk*.

Il faut dire que le titre de la nouvelle fait référence à Hugo Gernsback, éditeur parfois considéré comme le père de la science-fiction[34], qui a influencé le genre par ses magazines comme *Amazing Stories* (1926-1953[35]) et dont le nom fut donné au prestigieux *prix Hugo*[36].

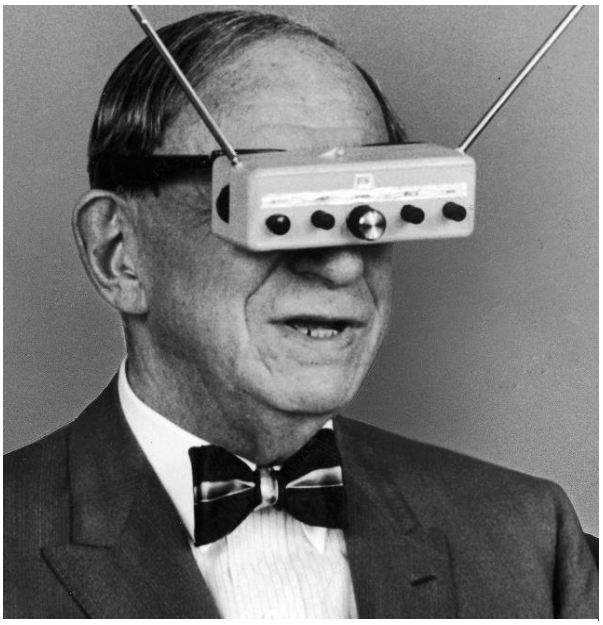


Figure 1 Hugo Gernsback et le casque de télévision portable qu'il a inventé et qui est considéré comme un précurseur des casques de réalité virtuelle (VR) modernes.

William Gibson, dans *Le Continuum Gernsback*, explore cette référence en imaginant un futur alternatif – ou, plus exactement, un futur qui aurait pu être mais qui n'a pas été – inspiré par des visions très gernsbackiennes. C'est-à-dire des futurs désirables ou qui, en tout cas, faisaient rêver les lecteurs des revues comme celles de Gernsback. L'avenir rimait, dans les histoires qui y étaient présentées, généralement avec progrès scientifique, technique et technologique. Ce lien souligne également l'impact durable de Gernsback avec et sur la science-fiction ainsi que la réflexion

[34] On lui doit également l'invention du terme « science-fiction » comme l'indique Jacques Sadoul (dir.), *Les Meilleurs Récits de Wonder Stories*, Paris, J'ai lu, coll. « *Science-fiction et Fantastique* », (n°663), 1976, p.5. : « L'éditorial du premier numéro est justement célèbre dans l'histoire de la science-fiction car c'est précisément dans ce texte que cette appellation fut employée pour la première fois, on parlait jusqu'alors de "scientifiction".»

[35] En plus d'être éditeur et écrivain, Gernsback était inventeur. On lui doit des inventions comme le « radio audion » (qui améliorait la réception radio), le « Cyclops » ou « *teleyeglasses* » (un casque de télévision portable, considéré comme un précurseur des casques VR modernes, voir Figure 1, p.23) ou encore l'« Osophone » (un appareil auditif qui utilisait la conduction osseuse pour transmettre le son et qui n'est pas sans rappeler certains modèles d'écouteurs qui existent aujourd'hui sur le marché). À sa mort en 1967, Hugo Gernsback avait déposé plus de 80 brevets en tant qu'inventeur.

[36] Initialement nommé *Science Fiction Achievement Award*, ce prix littéraire américain existe depuis 1953 et récompense désormais chaque année les meilleures œuvres de science-fiction ou de *fantasy*. Le nombre de catégories s'est élargi au fil du temps et permet aujourd'hui de décerner des prix pour des œuvres cinématographiques ou télévisuelles.

critique de Gibson sur le rétrofuturisme, apportant un caractère métatextuel[37] indéniable à sa nouvelle.

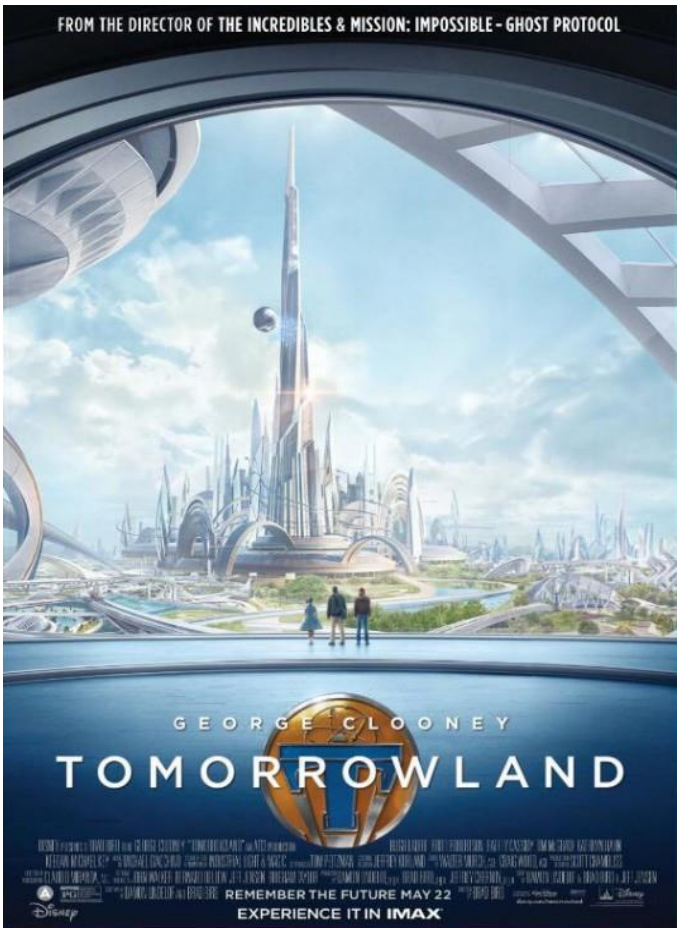


Figure 2 Affiche promotionnelle du film *Tomorrowland : A la poursuite de demain*, Brad Bird, 2015, montrant la ville rétrofuturiste éponyme qui se trouve au cœur du récit.

Il est d'ailleurs à noter que, dans le film *Tomorrowland* (*A la poursuite de demain*, Brad Bird, 2015), le personnage de Casey Newton vit une expérience semblable à celle du photographe de Gibson. L'adolescente, qui aime particulièrement les sciences, découvre un jour par hasard un *pin's* mystérieux qui la transporte dans une réalité alternative futuriste. Cette expérience est similaire à celle du personnage de Gibson dans *Le Continuum Gernsback*, où Parker tombe lui aussi dans un futur alternatif inspiré des visions idéalisées du passé des années 1950-1960. Les deux personnages vivent des réalités où les rêves utopiques du futur de cette période se confrontent aux désillusions du présent. Mais ils explorent également les conséquences inattendues des technologies et des idées autrefois jugées prometteuses.

Des conséquences qui varient nécessairement entre ces deux œuvres car elles ont été réalisées à des époques différentes : les années 1980, pour la nouvelle de Gibson et les années 2010 pour *Tomorrowland*[38]. De

[37] Désigne un niveau de texte dont le contenu fait référence à lui-même ou à d'autres textes.

[38] Est précisé ici que l'analyse porte sur le film car *Tomorrowland* est aussi le nom d'un célèbre festival de musique électronique, lancé en 2005 et qui se tient chaque année à Boom, en Belgique. Il est réputé pour ses scénographies extravagantes et ses décors thématiques qui créent une expérience immersive pour les festivaliers. Bien que principalement consacré à la musique électronique ou EDM (Electronic dance music), contemporaine, *Tomorrowland* peut être considéré comme un festival aux accents rétrofuturistes grâce à ses thèmes inspirés des visions du futur imaginées dans le passé. Il peut aussi parfois évoquer le style *steampunk* avec des décors qui incluent des éléments tels que des rouages et engrenages ou des machines à vapeur. Par exemple, certaines installations artistiques et structures métalliques complexes rappellent l'esthétique *steampunk*, tandis que les effets lumineux et les designs futuristes de certains thèmes résonnent avec d'autres formes de rétrofuturismes. Les costumes des festivaliers et les thèmes visuels dans lesquels baigne le festival renforcent l'idée que la démarche rétrofuturiste occupe bel et bien une place dans cet évènement. Malgré son nom, ce festival n'a pas de lien direct avec *Tomorrowland* ou le projet EPCOT de Disney.

ce fait, le monde a changé ; ses aspirations et ses craintes aussi – même si certaines restent les mêmes, comme intemporelles. Dans *Tomorrowland*, le futur idéalisé dans le film n'advient pas avant un long moment – un film des studios Disney, destiné à un jeune public, se devant de se terminer sur une note optimiste – car le projet est mis à mal pour plusieurs raisons : par manque de volonté collective pour faire advenir des changements positifs dans la société ; par pessimisme et fatalisme, qui mènent à un phénomène de prophétie auto-réalisatrice ; et à cause de l'influence négative d'une élite qui souhaite s'accaparer ce paradis terrestre, non sans un certain cynisme (le « méchant » de l'histoire, Nix, croyant que l'humanité doit résoudre ses problèmes par elle-même, s'octroyant *de facto* la place d'un démiurge tout-puissant, seul à pouvoir décider de ce qui est bon ou non pour le reste de la planète).



Figure 3 *Concept arts*, vues de EPCOT.

Si le film *Tomorrowland* s'inspire largement de l'attraction éponyme des parcs Disney, elle l'est aussi par les concepts de la ville « idéale » que Walt Disney voulait créer. En effet, celui-ci avait pour ambition de créer une communauté expérimentale nommée *EPCOT* (pour *Experimental Prototype Community of Tomorrow* ou *Prototype de Communauté Expérimental pour Demain* en français, voir Figure 3, p.27). Le créateur des fameux studios d'animation et parcs d'attraction éponymes avait imaginé une ville où les nouvelles technologies et les innovations de planification urbaine pourraient être testées et mises en œuvre pour améliorer la vie des résidents en continu et sur le temps long. EPCOT devait être une ville dynamique et fonctionnelle, avec des infrastructures modernes, des transports avancés et une organisation sociale optimisée. Bien que cette vision ne se soit jamais réalisée exactement comme Disney l'avait imaginée, elle a fortement influencé la conception de *Tomorrowland* dans le film, où l'on voit une ville futuriste qui incarne les idéaux de progrès, de technologie et d'optimisme pour l'avenir (voir Figure 2, p.26). Et à la lecture de la nouvelle de Gibson, il semble que ce soit également une ville de ce genre qui apparaisse au photographe Parker.



Figure 4 Robert McCall et Louise McCall, The Prologue and the Promise (Le Prologue et la Promesse), peinture murale sur toile, env. 579 cm x 1829 cm, 1983. Initialement commandée par le Centre EPCOT de Walt Disney, la peinture a disparu suite à la fermeture du pavillon Horizons du parc Disneyland d'Orlando (Floride) et alors qu'elle devait retourner en Californie, dans les studios Disney où elle avait été peinte.

Il est alors possible de penser aux œuvres de l'artiste Robert McCall, et tout particulièrement *The Prologue and the Promise* (*Le Prologue et la Promesse*, 1983, voir Figure 4, p.28) pour se figurer cette ville du futur qui se voulait idéale.

Réalisée avec l'aide de son épouse, cette immense toile avait été commandée par le *Centre EPCOT* de Walt Disney et devait représenter la vision de celui-ci pour sa ville idéale du futur. Elle fut exposée dans *Horizons*, une attraction *Omnimover*[39] située dans *Future World* à *Epcot*[40], conçue pour transporter les visiteurs vers une vision future du monde, basée sur les avancées scientifiques. Inaugurée le 1er octobre 1983, à l'occasion du premier anniversaire de l'ouverture du *Centre EPCOT*,

[39] Une attraction *Omnimover* est un type de manège inventé en 1967 où les visiteurs sont transportés dans des véhicules en mouvement continu sur un tapis roulant. Ce système permet un flux constant de personnes, réduisant les temps d'attente et offrant une vue immersive et contrôlée des scènes de l'attraction. Il est couramment utilisé dans les parcs à thème Disney, qui ont créé ce système, pour des attractions comme *The Haunted Mansion* et *Buzz Lightyear's Space Ranger Spin* du parc *Walt Disney World Resort* en Floride.
[40] EPCOT se trouve au *Walt Disney World Resort* à Bay Lake, près d'Orlando (Floride), aux États-Unis.

cette attraction a fermé ses portes définitivement le 9 janvier 1999, suite à l'apparition d'un gouffre sous le bâtiment. Suite à cela, la gigantesque toile de McCall devait être ramenée en Californie, au sein des studios Disney où elle avait été peinte, mais elle n'est jamais arrivée sur place. A ce jour, elle n'a toujours pas été retrouvée.



Figure 5 Affiche promotionnelle du film *Tomorrowland : A la poursuite de demain*, Brad Bird, 2015.

Quoi qu'il en soit, toutes ces visions incarnaient l'optimisme et la foi dans le progrès technologique et scientifique des années 1930 à 1950. Elles promettaient des solutions aux problèmes de l'humanité, des villes idéales – en tout cas, idéalistes, voire idéalisées, des moyens de transport révolutionnaires et des innovations qui devaient améliorer la qualité de vie de tous ses citoyens. D'ailleurs, le film *Tomorrowland* porte en lui cet appel à l'optimisme et il sera vu plus tard dans cette analyse que le *Steampunk*, par un procédé de réimagination qui sera détaillé, tente de répondre ou, plus encore, de proposer des réponses à cet appel. Le film comprend d'ailleurs une scène qui pourrait être qualifiée de *steampunk*, où la Tour Eiffel mais aussi Jules Verne et son *Voyage dans la Lune*[41], se révèlent être la clef du problème : retrouver la capacité à rêver d'un monde meilleur pour que celui-ci puisse voir le jour, sur le principe de la prophétie auto-réalisatrice qui est au cœur de l'intrigue.

Cependant, plusieurs hypothèses expliquent pourquoi ces idées n'ont pas vu le jour. D'une part, les contraintes économiques et politiques ont souvent entravé la réalisation de ces projets ambitieux. D'autre part, les progrès technologiques n'ont pas toujours suivi les prévisions optimistes (par exemple, les voitures volantes prévues pour l'an 2000 ne sont toujours pas une réalité). De plus, certains risques ou effets secondaires n'avaient pas été anticipés (comme la pollution générée par les premières phases d'industrialisation et l'impact environnemental des technologies[42]). Enfin, les priorités et les valeurs de la société ont évolué (par exemple, l'accent mis sur la durabilité des

[41] Titre de l'adaptation du roman de Jules Verne, *De la Terre à la Lune* (1865) par le réalisateur Georges Méliès (1902). Ce dernier, pionnier des effets spéciaux, est d'ailleurs une figure qui inspire le *Steampunk*. Ses œuvres et lui apparaissent notamment très directement dans *Hugo Cabret* de Martin Scorsese (2011), qui lui rend un vibrant hommage (*steampunk*, bien sûr). Le film de Scorsese est d'ailleurs une adaptation du livre pour enfants, *L'Invention de Hugo Cabret* de Brian Selznick (2007), qui remplissait déjà ce rôle. Or, dans *Tomorrowland*, si elle n'est pas directement notifiée, la référence à son adaptation de Jules Verne, elle, ne fait aucun doute : la Tour Eiffel se révèle dissimuler une fusée qui est empruntée par les protagonistes (voir Figure 5, p.27). Cela donne lieu à une scène de décollage où la célèbre tour s'avère être une plateforme de lancement. Quant à la capsule dans laquelle prennent place les personnages, de par son esthétique, elle semble tout droit sortie d'un roman de Jules Verne et n'est pas sans rappeler l'intérieur du Nautilus, déjà *designé* par les studios Disney dans son adaptation de *20 000 lieues sous les mers* (Richard Fleischer, 1954).

[42] Les futurs qui n'ont jamais été ce qu'ils auraient pu être de Gibson sont remplacés, comme dans *Les Solastalgiques* de Martin Hirsch (2023), à une « nostalgie d'un futur idéalisé qui n'arrivera jamais, détruit par l'inaction climatique » explique Julien Amic, dans « *Recycler le futur : l'avenir évolutif des fictions* », in *FLAASH, La revue culturelle et technique d'anticipation*, n°2, Printemps 2024, p.66.

technologies et l'importance qu'a prise la protection de l'environnement dans les décisions politiques modernes, mais aussi l'importance prise par la notion de protection des données personnelles, dont la récupération massive depuis les débuts de la démocratisation d'internet, a fini par être considérée comme du vol et de l'immixtion dans la sphère privée des individus[43]). Il sera vu plus après que ce solutionnisme technologique et technocratique pourrait également avoir échoué car il ne prenait pas suffisamment en considération une donnée pourtant primordiale : la problématique de l'émotionnel[44].

D'ailleurs, le récit de Gibson critique aussi la nostalgie pour ces futurs idéalisés. Il montre comment ils contrastent avec les réalités modernes plus sombres et complexes. Gibson baptise cette vision rétrofuturiste qu'il a ici retranscrite à sa façon : *Raygun Gothic*. Et comme le notent Barillier et Colson (2014), « son objectif, il l'exprime par la voix de ses personnages[45] » :

> « Essayer de voir dans tout ça [...] une espèce d'Amérique parallèle : des années quatre-vingt n'ayant jamais existé. Une architecture de rêves brisés. [...] Les années trente rêvaient marbre blanc et chrome satiné, cristal impérissable et bronze poli, mais les fusées ornant les couvertures des revues Gernback étaient tombées sur Londres, en pleine nuit et dans un bruit d'enfer. Après la guerre, tout le monde eut sa voiture – sans ailes – et les autoroutes promises à cet effet, de sorte que le ciel lui-même en vint à s'assombrir, que les gaz d'échappement rongèrent le marbre et attaquèrent le cristal miraculeux[46]... »

Ce rétrofuturisme que propose ici Gibson n'est donc pas candide mais s'inscrit parfaitement dans l'air du temps de l'auteur, empreint de désillusion, comme dans le courant *Cyberpunk* qui se développe parallèlement et auquel il contribue également, comme cela a été vu. D'ailleurs, « Gibson esquisse en creux l'une des caractéristiques du rétrofuturisme : l'oscillation entre l'émerveillement et le recul critique[47]. » Il ne tombe pas dans la nostalgie du passé futuriste, expliquent encore Barillier et Colson ; au contraire, il critique vertement l'idéalisme mais aussi et surtout les idéologies d'antan, celles qui imprégnaient l'époque de l'entre-deux-guerres dont il est question dans son texte. Cela se manifeste clairement dans sa description des habitants du « continuum », qu'il critique avec vigueur : « Ils étaient

[43] En cela, des villes concepts comme EPCOT, et bien d'autres qui ont existé ou continuent de voir le jour, peuvent être rapprochées de ce qui est aujourd'hui surnommé les *Smart Cities* (voir Antoine Picon, *Smart Cities, Théorie et critique d'un idéal autoréalisateur*, 2013). Ces *Smart Cities* sont censées être contrôlables à distance, par exemple dans le domaine du trafic routier, la gestion des transports en commun et même la circulation des piétons, comme dans le quartier de Shibuya à Tokyo, ou encore, plus récemment, pour des raisons d'économie d'énergie.
[44] *Ibidem*.
[45] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.16.
[46] William Gibson, « *Le continuum Gernback* » dans l'anthologie de Bruce Sterling (dir.), *Mozart en verres miroirs*, Paris, Folio-SF, 2001. (Edition originale : 1986), cité dans Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.16.
[47] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.16.

béats, joyeux, et complètement satisfaits d'eux-mêmes dans leur monde. Et dans le Rêve, c'était leur monde… Tout y avait l'arôme sinistre de la propagande de la jeunesse hitlérienne[48]. »

1.1.2.4.1 Point sur l'apparition du rétrofuturisme

Il faut souligner ici que le terme « *retrofuturism* » (rétrofuturisme en français) apparaît en 1983, créé par Lloyd Dunn[49], artiste et éditeur, désireux de formuler une critique sur un post-modernisme[50] du « tout nouveau », de la table rase et de l'originalité à tout prix. Pour lui, il n'est pas nécessaire, voire il est important de ne pas oublier le passé et, au contraire, de non seulement le conserver mais de s'en inspirer, voire de le récupérer pour créer de nouvelles choses ou améliorer l'existant. A tel point qu'il invente ce terme pour son magazine artistique[51], axé sur l'art du plagiat et de la récupération. Il critique l'art post-moderne qui prétend être « intemporel » alors que, comme tout autre, il passe, vieillit – parfois mal, à l'image des *Espaces d'Abraxas* de Noisy-le-Grand, imaginés par Ricardo Boffill en 1983[52], pour ne citer que cet exemple. Surtout, il considère qu'aucune création ne surgit *ex nihilo*.

D'ailleurs, le rétrofuturisme fait lui-même référence à un mouvement artistique européen et, tout particulièrement, italien[53] du début du XX^{ème} siècle, le futurisme. Ce dernier imaginait avec optimisme ce qu'il adviendrait du futur grâce aux progrès techniques, technologiques et scientifiques. Mais une fois passé le premier pas de l'Homme sur la Lune[54], le soufflé semble être comme retombé. D'autant plus que les deux Guerres Mondiales[55], la création et surtout l'utilisation de la bombe atomique sont passées par-là, anéantissant au passage l'espoir de nombre de personnes de vivre un avenir meilleur. Ce que le contexte de Guerre Froide et les autres conflits, les crises politiques, économiques et

[48] William Gibson, « *Le continuum Gernback* » dans l'anthologie de Bruce Sterling (dir.), *Mozart en verres miroirs*, Paris, Folio-SF, 2001. (Edition originale : 1986), cité dans Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.16.
[49] D'autres sources indiquent que le terme est plus ancien car un certain T.R Hinchcliffe aurait intitulé un ouvrage *Retro-futurism* dès 1967. Mais il n'existe aucune preuve de l'existence de cet ouvrage alors que l'information circule sur internet, de sites en forum, quand il s'agit d'expliquer l'origine du rétrofuturisme.
[50] Bien que rétrofuturisme, le *Steampunk* ira parfois bien plus loin, comme cela sera vu, en critiquant non pas le post-modernisme mais en se positionnant parfois comme antimoderniste, voire clairement anticapitaliste et, en tout cas, s'opposant à l'industrialisation massive et de plus en plus déshumanisante et déshumanisée.
[51] Intitulé *Retrofuturim* et publié entre 1988 et 1993 (17 numéros).
[52] A tel point que les espaces avaient déjà servi de décors au film dystopique *Brazil* de Terry Gilliam, en 1985, et seulement deux ans après l'inauguration, en 1983. Plus récemment, ils ont aussi servi de décor à la saga *Hunger Games* en 2014.
[53] Le poète Filippo Tommaso Marinetti signe le *Manifeste du Futurisme* en 1909. Il sera suivi de deux autres, ceux-là rédigés par les artistes Giacomo Balla, Umberto Boccioni, Carlo Carrà, Gino Severini, Luigi Russolo.
[54] Neil Armstrong, le 21 juillet 1969, est le premier être humain de l'Histoire à poser le pied sur la Lune au cours de la mission *Apollo 11* commanditée par les Etats-Unis via la NASA.
[55] Et, plus globalement, la montée du fascisme en Europe et, notamment, en Italie où le mouvement bat son plein mais tend à se rapprocher un temps du régime de Mussolini par le biais d'une poignée de ses représentants.

financières ainsi que l'essor de la cybernétique et d'autres technologies de plus en plus énigmatiques dans leur fonctionnement exact comme dans leur fabrication et leur réparabilité, n'amélioreront pas.

Bref, ce qui pourrait être surnommé le futurisme du premier âge disparait donc dans les années 1920. Il se prolonge néanmoins jusque dans les années 1960. Enzo Benedetto publie ainsi en 1971 un autre manifeste : Futurismo-oggi, qui propose de passer à la Troisième étape du mouvement. Il écrit : « La première était la vitesse, la deuxième la course au ciel, la Troisième sera la course à l'espace. » Mais une fois l'être humain devenu capable de voler et même d'aller sur notre satellite naturel, ce dont nos ancêtres avaient rêvé depuis bien longtemps, le mouvement périclite.

Dans les années 1970 à 1980, il laisse place au rétrofuturisme qui, d'une certaine manière, le redécouvre et le réimagine. Rétrofuturisme toujours en vogue sous diverses formes – parmi lesquelles, le *Steampunk* – aujourd'hui. D'ailleurs, cet extrait du *Manifeste du Futurisme* de 1909 semble presque avoir été rédigé en pleine période *steampunk* contemporaine tant les thèmes qu'il évoque sont proches, voire parfaitement similaires, de ceux appréciés par cet imaginaire :

> « 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[56]. »

Dans le futurisme, tout est vitesse, bruit – notion qui sera d'ailleurs étudiée par certains de ses représentants pour le différencier d'autres sons, couleurs et lumières exacerbées par rapport à ce qui était alors connu. Tout simplement parce que la Première Révolution Industrielle a rebattu les cartes et changé la face du monde : tout est effectivement plus grand, plus puissant, plus rapide, plus sonore, coloré et lumineux. Cela exacerbe aussi nécessairement les émotions et les sensations, quelles qu'elles soient. Ce qui explique l'intérêt immense porté sur le futur, qui promet alors tant de choses – bonnes ou mauvaises.

Il faut en effet se replonger dans le XIX^{ème} siècle et le début du XX^{ème} pour bien comprendre que la notion de gigantisme qui, finalement, recouvre tout le reste par le caractère de démesure qu'elle sous-tend, y est alors bien différente de celle d'aujourd'hui. Il faut noter, comme le fait Jacques Béal, que « Jules Verne ne pouvait, dans sa ville, admirer comme témoignage d'une démesure architecturale

[56] Cité par Etienne Souriau, « *Futuriste* », dans *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010, p.821

accomplie que la seule flèche de la cathédrale[57]. » L'auteur des *Voyages Extraordinaires* 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. Béal note aussi que Verne n'imagina pas d'immeuble, de tour, de *building* et autres gratte-ciels, dans son discours sur *Amiens en l'an 2000*[58]. Aujourd'hui, le monde en est pourtant couvert, dont certains qui dépassent de loin les plus hautes cathédrales. Pour en mettre plein la vue aux spectateurs actuels, blasés par la grandeur et la démesure, il faut donc user de plus gigantesque encore.

Or, si Verne n'a pas imaginé d'immeubles gigantesques à Amiens, il « a volontiers parsemé son *immense* œuvre [...] de ces êtres humains d'une taille dépassant la normale que nous appelons des "géants", soit d'éléments que nous pouvons qualifier de "gigantesques", ou de "colossaux" : animaux, végétaux, sites, constructions, engins[59]... », comme le note Jean-Jacques Nasoni. De quoi largement inspirer les adeptes du *Steampunk*, comme cela sera vu plus après.

1.1.2.4.2 Décadence du Cyberpunk : du futurisme vers un futur à rebours rétrofuturiste

Le mouvement *Cyberpunk* va lui aussi finir par décliner. Il est difficile de dater le début de cette disgrâce – relative vu l'intérêt que suscite encore aujourd'hui le genre – mais cela commence probablement en 1984, au moment où le roman *1984*, justement, de George Orwell[60], ou plus exactement son adaptation cinématographique[61] qui sort cette année-là, est réutilisée dans une publicité de la marque *Apple* diffusée lors du 18ème *Super Bowl*.

Cette référence à l'œuvre d'Orwell, dans ce contexte, résulte d'une mésinterprétation aux États-Unis, et vient totalement déformer le message porté initialement par le récit. Cette publicité de *Apple* qui pour objectif de présenter et pousser à l'achat du premier *Macintosh*[62], présente la marque comme le parangon de la liberté face à *Big Brother*[63] en personne. Selon Barillier et Colson, cela ne doit rien au hasard :

---

[57] Jacques Béal, « *Le géant d'une ville* », dans *Revue Jules Verne*, n°1 : *Géant des mers*, p.78
[58] *Une Ville idéale : Amiens en l'an 2000*, discours prononcé par Jules Verne à l'Académie des sciences, belles-lettres et arts d'Amiens, le 12 décembre 1875.
[59] Jean-Jacques Nasoni, « *Quelques exemples de géants dans l'univers vernien* », dans *Revue Jules Verne*, n°1 : *Géant des mers*, p.72.
[60] George Orwell, *1984*, est sorti en 1949.
[61] Par Michael Radford.
[62] Le Macintosh 128K est le premier ordinateur personnel de la marque. Il est sorti le 24 janvier 1984.
[63] Dans *1984*, le système oppressif gouverné par l'entité *Big Brother* répand essentiellement sa propagande manichéenne par le biais des médias, comme la télévision. L'objectif est d'appauvrir la pensée en la « piratant », d'une certaine façon, grâce à la création de la *Novlangue* (*Newspeak* ou *Néoparler*) ; un nouveau langage, très appauvri, qui ne permet plus la moindre subtilité ou nuance de la pensée, ni une réflexion

> « Outre-Atlantique, on considère à tort George Orwell comme un simple auteur anticommuniste et son roman *1984* comme une simple dénonciation du système totalitaire. À cette analyse biaisée et partisane, s'ajoute une autre simplification, faisant de *1984* un livre prophétique. On prétend alors démontrer qu'en cette année 1984, le cauchemar totalitaire imaginé par Orwell se trouve voué à l'échec, et de pointer du doigt le système soviétique[64]. »

Sera analysé plus après comment le rétrofuturisme peut, en effet, être utilisé de façon détournée, à des fins de propagande commerciale ou, pis, politique. En attendant, c'est à nouveau William Gibson qui, avec Bruce Sterling, va venir offrir en 1990 à une nouvelle branche du rétrofuturisme, le *Steampunk*[65], une de ses premières œuvres majeures : *La Machine à différence*[66] dont il sera question à de multiples reprises dans le présent travail.

La naissance du rétrofuturisme marque donc une étape clé dans l'évolution de la science-fiction, par la réimagination du passé qu'elle permet, qui nécessite, notamment, son exhumation et sa redécouverte, avec des éléments technologiques contemporains. Ce mouvement de va et vient entre passé et présent, influencé à la fois par une forme de nostalgie du passé et une fascination pour les avancées technologiques, est aussi permise par le recours à l'imaginaire collectif qui a emmagasiné les visions passées d'un futur idéal généralement mis en parallèle avec la réalité de son temps. L'exploration de ces anciens futurs alternatifs, de ces futurs antérieurs qui auraient pu être mais n'ont jamais été, met en lumière tout à la fois les espoirs et les craintes liés aux technologies et offrent une réflexion critique sur notre rapport à l'innovation et à l'avenir.

En revisitant des époques révolues avec une perspective rétrofuturisme, les auteurs comme Gibson ne se contentent pas de rêver à ce qui aurait pu être, mais posent aussi des questions sur les directions que notre société pourrait prendre. Cette capacité à fusionner le passé et le futur permet de créer des récits riches en significations qui interpellent sur les choix technologiques mais aussi sociétaux de leur époque.

profonde et poussée. Pire, elle rend impossible la distinction de concepts pourtant diamétralement opposés. Par exemple : « La guerre c'est la paix, la liberté c'est l'esclavage, l'ignorance c'est la force. »

[64] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, pp.22-23.

[65] L'origine et la signification de ce nom seront expliquées et détaillées plus après.

[66] William Gibson et Bruce Sterling, *La Machine à Différences*, Paris, Livre de Poche, 2001. (première édition : 1990).

1.1.2.5 Des années 1980 aux années 1990 : l'inscription dans le temps des changements de la science-fiction et de la culture de masse

Dans les années 1980 et 1990, la culture de masse américaine est devenue omniprésente grâce à une combinaison de facteurs économiques, technologiques et politiques, ainsi qu'à l'exportation agressive de ses produits culturels. Plusieurs chercheurs, dont Henry Jenkins[67] (2006), ont étudié comment ces dynamiques ont façonné le paysage médiatique mondial.

Henry Jenkins, dans ses travaux sur la culture de la convergence, explique comment la déréglementation des médias aux États-Unis, notamment sous l'administration Reagan, a favorisé la concentration des médias et la création de conglomérats puissants capables de produire et distribuer des contenus à grande échelle. Parallèlement, la mondialisation économique a permis une diffusion rapide et large des produits culturels américains, facilitée par les accords commerciaux internationaux et la libéralisation des marchés. Jenkins souligne que cette concentration médiatique a permis à quelques grandes entreprises de dominer la production et la distribution de contenus culturels, accentuant leur portée mondiale.

Les progrès et le développement des technologies de l'information et la communication ont également joué un rôle crucial. L'essor de la télévision par câble et satellite, puis l'émergence d'internet, ont facilité la distribution globale des contenus américains. Hollywood est resté un centre de production cinématographique mondial, avec des films comme *E.T.* (1982), *Star Wars* (1977, 1980, 1983), *Jurassic Park* (1993), *Terminator* (1984), *Aliens* (1986) ou encore *Titanic* (1997) et bien d'autres, qui connaissent un succès international colossal. Les séries télévisées américaines comme *Dallas* (diffusée de 1978 à 1991) et *Friends* (diffusée de 1994 à 2004) ont également capté des audiences mondiales et marqué les esprits de plusieurs générations de téléspectateurs. Jenkins observe que ces avancées technologiques ont donc permis une plus grande accessibilité et une circulation plus rapide des médias américains.

Les sociétés américaines ont appris à maîtriser l'art du *marketing global*, et leurs stratégies publicitaires agressives ont su imposer leurs marques sur le marché international. L'exploitation des produits dérivés, tels que les figurines et accessoires de franchises comme *Star Wars*, a renforcé la présence de la culture américaine partout dans le monde. Jenkins note que les produits dérivés et le *merchandising* sont des éléments clés de cette stratégie de convergence, augmentant l'engagement des consommateurs et étendant l'influence culturelle. En utilisant leur culture populaire comme un

[67] Henry Jenkins, *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, Paris, Armand Collin, 2013. (Ed. originale : 2006).

outil de *soft power*[68], les États-Unis sont parvenus à influencer l'opinion publique mondiale et à véhiculer des valeurs et des modes de vie – les leurs – qui ont façonné les perceptions et les us et coutumes internationales.

Les jeux vidéo américains, comme *Doom* (1993) et *Quake* (1996), ont aussi établi des normes pour l'industrie mondiale dans ce domaine et influencé les tendances et les styles de jeu. L'industrie musicale américaine, avec des artistes comme Michael Jackson, Madonna et les groupes de *grunge*, a dominé les *charts* mondiaux durant ces deux décennies, diffusant largement la musique *pop* et *rock* américaine.

Il faut dire que les thèmes abordés dans les films, séries, et autres produits culturels américains sont généralement universels et permettent une large identification de la part des audiences internationales. Ils trouvent ainsi un écho dans différentes cultures. Jenkins argumente que cette universalité des thèmes et la capacité à créer des histoires engageantes sont des facteurs essentiels de la dominance culturelle américaine d'alors.

L'omniprésence de la culture de masse américaine dans les années 1980 et 1990 résulte d'une combinaison de facteurs : puissance économique, innovation technologique, stratégies *marketing* efficaces et politiques favorisant la diffusion culturelle. Ce phénomène a profondément influencé les cultures à travers le monde qui intègrent aujourd'hui des éléments de la culture américaine dans leur mode de vie, médias et *pop culture*, etc. Selon Jenkins, cela a non seulement transformé l'industrie culturelle mais aussi redéfini la manière dont les consommateurs interagissent avec les médias, renforçant ainsi l'influence globale de la culture de masse. En outre, des chercheurs comme Arjun Appadurai[69] (1996) ont exploré les dimensions transnationales de la culture de masse, montrant comment les flux culturels globaux influencent les identités locales et mondiales.

Il est donc possible de dire que les décennies des années 1980 et 1990 ont été marquées par des évolutions profondes dans la science-fiction et la culture de masse et ont consolidé les transformations initiées par le *Cyberpunk* tout en permettant l'émergence du rétrofuturisme. Cette période a vu le *Cyberpunk* s'enraciner durablement, influençant non seulement la littérature, mais aussi le cinéma, la télévision et d'autres formes d'art. Une tendance qui perdure jusqu'à aujourd'hui – pour le meilleur comme pour le pire.

[68] Joseph Nye a développé le concept de « *soft power* » dans son ouvrage *Soft Power : The Means to Success in World Politics* (2004), expliquant comment les États-Unis utilisent leur culture populaire pour exercer une influence mondiale. Nye argue que les films, la musique et les produits culturels américains véhiculent des valeurs démocratiques et un mode de vie attrayant qui renforcent l'influence américaine à travers le monde.
[69] *Modernity at Large: Cultural Dimensions of Globalization*, 1996.

En examinant cette inscription durable des changements, il devient essentiel de comprendre comment les œuvres *Cyberpunk*s mais aussi *Steampunk*s de cette époque reflétaient en réalité les tensions et préoccupations sociétales de leur temps. Ces genres, avec leurs visions contrastées du futur et leurs démarches contraires, ont servi de miroir aux anxiétés et espoirs de la société d'alors, offrant des commentaires critiques sur les enjeux technologiques, politiques et culturels qui leur étaient contemporains. Il s'agira donc d'explorer plus en détail comment ces œuvres ont capturé l'esprit de leur temps, en s'intéressant aux thèmes récurrents et aux questionnements qui traversent ces récits. Cette exploration permettra de mieux comprendre l'impact de la science-fiction sur notre perception du monde et les dynamiques socioculturelles et sociétales de ces décennies cruciales par l'impact qu'elles ont toujours aujourd'hui.

1.1.2.6 Reflet des tensions et préoccupations sociétales dans les premières œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* des années 1980 et 1990

Les années 1980 et 1990 ont vu l'essor des genres *Cyberpunk* et *Steampunk*, qui ont servi de miroirs aux tensions et préoccupations sociétales de l'époque. Le *Steampunk*, en revisitant le passé industriel au travers de récits néo-victoriens, et le *Cyberpunk*, en dépeignant des futurs dystopiques technologiquement avancés, ont chacun abordé des problématiques similaires : l'aliénation face à la technologie devenue sinon indispensable, tout au moins omniprésente ; le pouvoir grandissant des grands groupes industriels et économiques, ainsi que leur tendance à se regrouper en conglomérats de plus en plus impénétrables ; les questions d'identité individuelle et collective ainsi que de liberté, de surveillance et de contrôle des populations, etc. Ces œuvres ont capturé l'esprit de leur temps, reflétant les anxiétés liées aux avancées technologiques rapides, aux bouleversements économiques et aux changements sociopolitiques, tout en engageant des réflexions profondes sur la société et son avenir, de façon plus ou moins pessimiste ou optimiste selon les œuvres.

Les œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* des années 1980 et 1990 reflètent de manière saisissante les tensions et les préoccupations sociétales de leur époque, chacune à leur manière. Le *Steampunk*, enraciné dans la Première Révolution Industrielle[70] et les innovations scientifiques, techniques et technologiques du XIX^{ème} siècle ainsi que les visions du futur de cette époque, exprime souvent une forme de nostalgie pour une époque perçue comme plus simple, tout en explorant les dangers et les promesses du « progrès ». Le *Steampunk* interroge notamment l'impact de l'industrialisation et de la

[70] Il sera vu par la suite que le *Steampunk* peut largement dépasser ce cadre historique car les références qu'il convoque et sur lesquelles il se bâtit sont en grande partie héritées de cette période.

mécanisation du travail, une réflexion particulièrement pertinente à une époque où les sociétés commencent à ressentir les effets de l'automatisation des tâches ou celles des technologies de la communication et de l'information. En outre, le *Steampunk* explore souvent les thèmes des inégalités sociales et de la lutte des classes, reflétant les préoccupations contemporaines liées à la montée des inégalités économiques et à l'impact de la mondialisation. Les décors dans lesquels se déroulent les récits néo-victoriens, avec leur contraste entre opulence et misère, peuvent en effet servir à pointer du doigt les disparités croissantes de la fin du XX^{ème} siècle.

The Difference Engine (*La Machine à différences*, 1990) de William Gibson et Bruce Sterling, considéré comme l'un des premiers romans *steampunk*, se situe dans une version alternative de l'Angleterre victorienne où Charles Babbage a réussi à construire sa machine analytique ce qui a entrainé une révolution technologique précoce. Ce roman explore le pouvoir de l'information et le rôle de la technologie dans la société, tout en révélant les inégalités sociales et les conflits politiques exacerbés par une industrialisation soudain accélérée.

De manière similaire, *Morlock Night* (1979) de K.W. Jeter, l'un des romans fondateurs du *steampunk*, offre une suite imaginative au classique de H.G. Wells, *The Time Machine* (*La Machine à explorer le temps*, souvent considéré à tort comme un roman *steampunk* alors qu'il est, en réalité, une source d'inspiration à celui-ci). En transposant les créatures Morlocks dans un Londres victorien, Jeter aborde des thèmes tels que la xénophobie, la dystopie industrielle et les conséquences non intentionnelles des avancées scientifiques. *Homunculus* (1986) de James P. Blaylock, un autre classique du *Steampunk*, combine aventures néo-victoriennes et éléments de science-fiction pour explorer les dangers de la curiosité scientifique et les questionnements éthiques de la manipulation technologique.

Par contraste, le *Cyberpunk* offre une vision dystopique d'un futur proche, au sein duquel il met en lumière les tensions sociétales et les préoccupations du présent, notamment en matière de progrès scientifiques, techniques et technologiques. Les œuvres *Cyberpunk*s, comme celles de William Gibson (notamment *Neuromancer* ou, en français, *Neuromancien*, 1984), explorent des mondes dominés par des corporations puissantes et où la surveillance est omniprésente. Ces thèmes reflètent des craintes qui sont celles de la fin du XX^{ème} siècle : les privatisations, la « perte » de la vie privée et le pouvoir excessif des entreprises, le tout exacerbé par l'essor des multinationales et des technologies de surveillance dans les années 1980 et 1990, comme l'explique Jenkins.

Snow Crash (*Le Samouraï virtuel*, 1992) de Neal Stephenson, un autre roman emblématique du *Cyberpunk*, explore des questions de réalité virtuelle, de linguistique et de politique dans un futur dystopique. Les thèmes incluent la corporisation de la société, la manipulation de l'information et les dangers d'un contrôle technologique excessif. *Hardwired* (1986) de Walter Jon Williams, aborde les

thèmes de la lutte contre les corporations et de la modification du corps humain à travers la technologie. Suivant les aventures de cowboys modernes dans un futur dystopique, Williams examine les répercussions sociales et éthiques des avancées technologiques et la tension entre individualisme et contrôle corporatif.

Le *Cyberpunk* met en scène des individus souvent marginaux dans des environnements urbains oppressants, luttant pour leur identité et leur humanité face à des technologies de plus en plus envahissantes et le contrôle des masses par leur biais. Ces récits reflètent les inquiétudes concernant la déshumanisation des individus dans un monde de plus en plus technologique, ainsi que les questions d'identité et d'intégrité personnelle à l'ère du développement de l'omniprésence des médias informationnels. De plus, le *Cyberpunk* anticipe un monde hyperconnecté, où les frontières physiques et sociales deviendront floues. Cette vision est en résonance avec les débuts d'internet et de la progression de la mondialisation, qui, comme l'explique Jenkins, commencent alors à transformer la manière dont les individus communiquent et se connectent à l'échelle mondiale.

En comparant ces œuvres, on observe que tant le *Steampunk* que le *Cyberpunk* critiquent les excès du progrès technologique et industriel, mais à travers des prismes temporels différents. Le *Steampunk* revisite le passé victorien avec une touche de science-fiction pour questionner les conséquences sociales et éthiques de l'industrialisation, tandis que le *Cyberpunk* projette ces préoccupations dans un futur dystopique marqué par l'aliénation technologique et le pouvoir des multinationales. Les deux genres mettent en lumière la fragilité de l'ordre social face à l'innovation, tout en proposant des réflexions profondes sur les choix technologiques et sociétaux de leur temps.

Cette analyse comparative permet de mieux comprendre comment les œuvres *Steampunk*s et *Cyberpunk*s ont capturé l'esprit de leur époque, révélant les anxiétés liées aux avancées technologiques rapides, aux bouleversements économiques et aux changements sociopolitiques. En examinant ces œuvres, nous découvrons comment ces genres ont non seulement diverti, mais aussi engagé des réflexions profondes sur la société et son avenir.

En somme, les œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* des années 1980 et 1990 ne se contentent pas de divertir ; elles offrent des réflexions profondes sur les tensions et les préoccupations de leur époque, tout en anticipant des questions qui continuent de résonner aujourd'hui. Ces genres littéraires et artistiques servent de miroirs aux préoccupations du présent et peuvent avoir des allures prophétiques : si elles semblent parfois prédire les défis technologiques, économiques et sociaux du futur, elles permettent à coup sûr d'y réfléchir. En ce sens, les œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* ne

sont pas si différentes et « constituent deux faces d'un même imaginaire : jouant au grand écart entre passé et futur[71] ».

1.1.2.7 *Cyberpunk* contre *Steampunk* : combat du siècle ou faces assemblées d'une même pièce ?

La science-fiction des années 1980 et 1990 reflète les tensions mais aussi les espoirs de cette époque. Peut-être trop sombre, sans doute trop pessimiste, la *speculative-fiction* n'y survit pas – en tout cas, pour le grand public, et ce bien qu'« avec le recul, il apparaît évident que [son] bouillonnement critique provoqua une rupture dans l'histoire de l'imaginaire science-fictif, (…) il s'avéra vite que, passé un premier engouement, [cette science-fiction] n'était pas commercialement porteuse[72]. »

Ainsi, par un processus d'amalgame des changements opérés au cours des décennies précédentes, et sans renier totalement l'apport de la vision dystopique de l'avenir apporté par la *speculative-fiction*, les films et les séries télévisées de cette période vont se mettre à explorer des thèmes liés aux avancées scientifiques et technologiques dans des visions du futur moins fatalistes. Le rétrofuturisme, lui, avec ses visions nostalgiques du futur, inspirées par les décennies précédentes, gagne en popularité et se scinde en plusieurs branches – le *Steampunk* étant la première à apparaître – qui usent d'une démarche artistique et créative similaire. Si d'abord, le rétrofuturisme joue avec les contrastes entre passé et futur, mettant en scène des technologies futuristes dans des cadres rappelant les années 1950 ou 1960, le *Steampunk* va, lui, aller chercher ses références dans une époque plus lointaine : le XIX^{ème} siècle, marqué par la Première Révolution Industrielle.

1.1.2.7.1 Le Cyberpunk : l'ère du contrôle

Cela a été vu, l'émergence du *Cyberpunk* offre un contraste net avec l'optimisme de *Star Wars* (1977) et il connaît, durant un moment, une période de creux. Ce sous-genre continue néanmoins de se développer, en abordant des questions éthiques et philosophiques sur l'humanité, en explorant des problématiques liées aux choix socio-politiques de son temps et en interrogeant les développements scientifiques, techniques, technologiques, comme en témoignent les œuvres vues plus avant. Mais le

[71] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.24.
[72] *Ibid.*, p.9.

Cyberpunk va aussi influencer d'autres médias, parmi lesquels les jeux vidéo, de rôle ou de plateau ou la bande dessinée (*comics*, *manga* et autres romans graphiques), et rester une composante majeure de la science-fiction. La sortie du premier opus de la saga *Matrix* des frères Wachowski (1999) va donner un nouveau souffle clair au genre. Son intrigue, à l'heure du développement mondial d'internet, va fortement marquer les esprits par sa proposition aux thèmes métaphysiques forts.

Le choix du nom *Cyberpunk* pour désigner cette science-fiction, et surtout le préfixe « cyber », contraction du mot « cybernétique », devient alors limpide : le *Cyberpunk* propose des récits qui s'interrogent sur l'âge de la cybernétique et ses répercutions potentielles les plus problématiques, à savoir les façons dont il serait possible de contrôler des machines comme des ordinateurs ou des robots, mais aussi des êtres vivants, et notamment les humains eux-mêmes.

Pour cette raison, les récits *Cyberpunks* qui vont se développer dans la lignée de *Blade Runner*, comme *Terminator* (1984, James Cameron), *Robocop* (1987, Paul Verhoeven) *A.I. Intelligence Artificielle* (2001, Steven Spielberg) ou *I, Robot* (2004, Alex Proyas) 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'entente semble impossible et l'issue fatale. Comme cela a déjà été expliqué, il faut voir dans ces récits une lutte de l'homme contre lui-même – le robot devenu aussi, sinon plus intelligent que l'homme, n'en restant pas moins la création de l'homme à partir de son propre modèle – car il est alors considéré, dans la science-fiction, comme son pire ennemi. Ce futur que décrivent nombre de récits de science-fiction est souvent celui qui colle désormais à la figure du robot : il est le *Replicant* de *Blade Runner*, sans émotion, le *Terminator* (dans le film éponyme) sans scrupule ; un monstre à l'intelligence et à la force bien supérieures que l'homme est destiné à combattre afin d'assurer sa survie. Or, l'issue du combat reste en suspens dans la plupart des œuvres *Cyberpunks* citées.

1.1.2.7.2 Le Complexe de Frankenstein dans le Cyberpunk et le *Steampunk*

Dans ce contexte, il nous paraît pertinent de faire un aparté sur le concept du *Complexe de Frankenstein* et de revenir sur la figure du monstre de Frankenstein, centrale à la fois dans l'histoire de la science-fiction, et de ce fait du *Cyberpunk* comme du *Steampunk*. L'expression « Complexe de Frankenstein » est inventée par l'écrivain de science-fiction Isaac Asimov en 1950. Il décrit une peur récurrente et profondément enracinée dans la culture humaine : celle que nos créations technologiques, en particulier les robots ou autres formes d'intelligences artificielles, finissent par se retourner contre nous. Ce concept tire son nom du roman *Frankenstein, ou le Prométhée moderne* de

Mary Shelley (1818), où un scientifique crée une forme de vie qui finit par lui échapper et causer sa perte.

La figure du monstre de Frankenstein, créée par Mary Shelley, occupe une place centrale dans l'histoire de la science-fiction et du *Steampunk*. Son importance réside dans plusieurs aspects.

Tout d'abord, Mary Shelley est souvent créditée comme l'une des pionnières de la science-fiction moderne grâce à ce roman. Ce dernier explore en effet des thèmes profonds et complexes qui sont devenus des piliers du genre :

- *La création de la vie par des moyens artificiels :* Le Dr. Victor Frankenstein utilise en effet la science pour créer la vie (même si la façon dont il s'y prend paraît aujourd'hui totalement improbable et fantaisiste). En cela, le récit anticipe les futures préoccupations de la science-fiction sur les développements de la science, de la technique et de la technologie, et plus particulièrement, la création d'être « intelligent », et donc l'intelligence artificielle ou encore la bio-ingénierie.
- *Les conséquences éthiques de la science :* Le roman examine quelles pourraient être les responsabilités et les dangers associés à l'usage de la science et de la technologie dans le futur. Cela deviendra un thème central dans de nombreuses œuvres de science-fiction.
- *La relation créateur-créature :* La dynamique entre le Dr. Frankenstein et sa créature a influencé de nombreuses œuvres, de *Blade Runner* à *Terminator*, en passant par les œuvres d'Isaac Asimov, où des robots, créations humaines qui peuvent être comparées au monstre de Frankenstein, se retournent contre leurs créateurs.

Dans le *Steampunk*, qui incorpore et mélange des éléments de l'ère victorienne et des technologies actuelles, le *Frankenstein* de Mary Shelley[73] est aussi une source d'inspiration majeure. Le récit se prête naturellement à une réinterprétation *Steampunk* en raison de l'époque à laquelle il a été écrit (le XIX^{ème} siècle) et de ses thèmes. Le monstre de Frankenstein a déjà pu donner lieu, notamment, à des créations de costumes *steampunk*s. A ce titre celui de Rick Baker, maquilleur et spécialiste des effets spéciaux reconnu pour son travail sur des films comme *Star Wars* et *Men in Black* (1997), est riche de sens : il revisite le monstre dans un style *Steampunk*, où les rouages en laiton de la mécanique, fusionnée avec l'organique, qui semble composer l'être artificiel sont bien visibles (voir Figure 6, p.43). Surtout, il boucle la boucle car il fait ici référence avec humour – car il s'agit d'un

[73] Est utilisé ici le nom de Frankenstein comme il l'est souvent de nos jours, à savoir pour parler de la créature plutôt que son créateur. Comme Ann Daphné Grieve l'explique, par un déplacement dans la nomination, devenu courant, nous confondons souvent aujourd'hui le monstre et son créateur : « Le savant Frankenstein tente de créer un homme, mais cette créature lui fait bien vite horreur et le monstre sans nom est condamné à la solitude, à la vengeance et à l'anéantissement final dans les glaces. Le passage, à partir de 1931, à un langage cinématographique, fait constitutif du mythe, accentue et précipite les distorsions apportées à l'histoire. N'en est-on pas venu progressivement, par un étrange déplacement dans la nomination, à confondre le savant et le monstre, le créateur et sa créature ? C'est que l'"humain" n'est pas si aisé à circonscrire. Déjà, dans l'histoire présentée par Mary Shelley, le mythe prométhéen peut se lire à un double niveau : celui du savant, dans son désir d'égaler un dieu créateur, et, d'une certaine façon, celui du monstre, dans son désir d'égaler l'homme. » (Ann Daphné Grieve,, « *SHELLEY MARY GODWIN épouse (1797-1851)* », dans *Encyclopædia Universalis* [en ligne], URL consultée le : 20/12/12 : http://www.universalis-edu.com/encyclopedie/mary-shelley/)

« simple » costume d'Halloween – à son surnom de « créateur de monstres » comme le surnomme le documentaire justement intitulé : *Complexe de Frankenstein*[74].



Figure 6 Rick Baker dans son costume de monstre de Frankenstein.

Mais qu'est-ce que le « Complexe de Frankenstein » ? Il s'agit d'une expression inventée par l'écrivain de science-fiction Isaac Asimov[75]. Il décrit une peur récurrente et profondément enracinée dans l'imaginaire collectif : celle que nos créations technologiques, en particulier les robots ou autres

[74] Gilles Ponso et Alexandre Poncet, *Le Complexe de Frankenstein*, France, 2015. Le documentaire explore l'histoire des effets spéciaux au cinéma, et tout particulièrement, celui de science-fiction et fantastique, en mettant en avant le travail de « créateurs de monstres » célèbres. À travers des interviews de personnalités emblématiques du cinéma comme Guillermo del Toro (réalisateur notamment du *Le Labyrinthe de Pan*, 2006), Rick Baker (maquilleur, notamment pour *Men in Black*, 1997), et John Landis (réalisateur d'*Un loup-garou américain à Londres*, 1981, par exemple), le film examine plus d'un siècle de techniques d'animation, de maquillage, de marionnettes, d'*animatronics* et d'effets spéciaux. Le documentaire montre comment ces techniques ont évolué et ont façonné le cinéma fantastique et de science-fiction, tout en insistant, non sans une certaine nostalgie, sur la magie des effets spéciaux traditionnels, même combinés aux technologies modernes. Son titre est une évidente référence au concept développé par Asimov car les réalisateurs du documentaire prennent le parti de parler ici de « créateurs de monstres » pour définir les personnes interviewées.

[75] Isaac Asimov, « *Préface* », dans *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012, p.14. (Première édition : 1967).

formes d'intelligence artificielle, pourraient finir par se retourner contre nous. Ce concept tire son nom du roman de Mary Shelley car, dans celui-ci, le Dr Frankenstein crée une forme de vie qui finit par lui échapper et causer sa perte. 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[76], qui construisit un robot, lequel se retourna contre son créateur[77] ». C'est pourquoi ce complexe qui influence ceux qu'Asimov surnomme les « médiévalistes[78] » 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[79]. ».

Asimov introduit, à travers la description de ce « complexe », l'idée qu'une partie des humains craignent instinctivement leurs créations intelligentes. Cette peur est une réponse à la possibilité que ces créations dépassent leurs créateurs en intelligence et en force, et finalement les détruisent. Pourtant, Asimov insiste bien sur le fait que ce n'est pas une idée reçue partagée par l'ensemble des gens. Lui-même a rapidement trouvé ce scénario pénible et c'est pourquoi il proposera d'autres rapports humain-robot dans ses romans[80]. Asimov lui-même admet que ses « livres tendent à encenser le triomphe de la technologie plutôt qu'à dénoncer ses effets négatifs[81]. » 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[82] », c'est-à-dire un robot qui, du fait des *Trois Lois de la*

[76] Dans ce roman, « l'époque médiévale » correspond à notre futur – il est laissé à nos soins d'imaginer s'il est plus ou moins proche – et non pas au Moyen-Âge. C'est l'époque où seront créés les premiers robots intelligents, dans l'univers d'Asimov.
[77] Isaac Asimov, *Le cycle des robots 3. Les Cavernes d'Acier*, Paris, Editions J'ai lu, 2012, p.233. (Première édition : 1954)
[78] Asimov décrit les « médiévalistes » comme un groupe conservateur vivant sur Terre et qui s'oppose aux avancées technologiques et à l'influence des « spaciens », préférant revenir à des modes de vie plus simples et traditionnels. Contrairement aux médiévalistes, qui ont une peur irrationnelle des robots et s'opposent à leur utilisation, les spaciens ont intégré les robots dans leur vie quotidienne et les voient comme des alliés précieux. Cette utilisation intensive des robots est un point de tension majeur entre les deux groupes, les spaciens représentant une vision futuriste et technologiquement avancée, tandis que les médiévalistes incarnent une résistance à ces changements technologiques. Asimov explique ainsi ce que ressentent ses « médiévalistes » : « nombre d'adultes – victimes d'un Complexe de Frankenstein [...] voulant à tout prix considérer ces robots comme des créatures mortellement dangereuses. » (Isaac Asimov, « *Préface* », dans *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012, p.21. (Première édition : 1950).)
[79] Isaac Asimov, « *Préface* », dans *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012, p.12. (Première édition : 1950).
[80] « 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. » Isaac Asimov, « *Préface* », dans *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012, p.13. (Première édition : 1950).
[81] Isaac Asimov, *Moi, Asimov*, Paris, Editions Denoël, 1996, p.248.
[82] 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.17.

robotique[83] 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[84]. »

Le « Complexe de Frankenstein » n'est pas seulement un thème littéraire ; il a des répercussions réelles dans la manière dont la société perçoit et interagit avec la technologie avancée. La crainte que les intelligences artificielles ou les robots pourraient devenir incontrôlables est sous-jacente, voire au cœur dans de nombreux débats contemporains sur l'éthique de l'intelligence artificielle. Et avec les avancées technologiques, le « Complexe de Frankenstein » a et va certainement continuer à évoluer pour inclure des craintes liées aux biotechnologies, aux nanotechnologies, aux thérapies ou modifications géniques et à d'autres domaines de recherche de pointe.

La figure du monstre de Frankenstein est donc riche en symbolisme, ce qui en fait un sujet de réflexion continu et une figure emblématique dans les sciences-fictions et, notamment, le *Steampunk*. Des films comme *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton (1990) ou des romans comme *Frankenstein 1918* de Johan Heliot (2018) montrent comment la figure de Frankenstein peut être remodelée de façons très diverses et même explorer de nouveaux contextes historiques ou des problématiques qui sortent de l'ordinaire.

D'ailleurs, parmi les précurseurs du *Steampunk* et les romans dans lesquels il était possible de sentir la vague approcher sans qu'on puisse la nommer, figure celui de Brian W. Aldiss, sorti en 1973 : *Frankenstein délivré ou le Nouveau Prométhée déchainé* (une référence au *Prométhée Déchainé* de l'époux de Mary Shelley, écrit après *Frankenstein ou le Prométhée moderne*). C'est un roman d'un avant-gardisme désarmant. Pourtant, tout part d'un constat pour le moins classique : pour Aldiss, et comme cela a été vu, le roman de Mary Shelley se trouve aux origines de la science-fiction moderne. Il va donc jouer avec cette idée dans son roman où la fiction rejoint la réalité, au point de nous faire nous demander si ce n'est pas finalement nous qui sommes dans une fiction nous-mêmes. Et c'est en

---

[83] Asimov a cherché à contrer cette peur irrationnelle en imaginant des règles de sécurité pour la robotique, connues sous le nom des *Trois Lois de la Robotique*, formulées dans son recueil de nouvelles *I, Robot* (Isaac Asimov, *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012, Première édition : 1950.) :

> 1. Un robot ne peut porter atteinte à un être humain ni, par son inaction, permettre qu'un être humain soit exposé au danger.
> 2. Un robot doit obéir aux ordres donnés par les êtres humains, sauf si de tels ordres entrent en conflit avec la Première Loi.
> 3. Un robot doit protéger sa propre existence tant que cette protection n'entre pas en conflit avec la Première ou la Deuxième Loi.

[84] 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.

cela que réside toute l'ingéniosité de ce roman dont le thème n'est finalement pas si éloigné de celui d'un film comme *Matrix*.

Ainsi, au début, le roman se passe dans un futur proche. Mais suite à une guerre, le temps et la réalité se disloquent et Joseph Bodenland glisse jusqu'en 1816 à Genève, au moment clé où, à la Villa Diodati, les poètes lord Byron et Percy Shelley inventent la littérature fantastique moderne. Il fait la connaissance de Mary Shelley, la jeune épouse de Percy, et découvre que son Frankenstein est bien plus qu'une simple œuvre de l'imagination… II se lie alors d'amitié avec le fameux trio, sans s'apercevoir que le piège d'une fiction plus forte que la réalité se referme sur lui. Englué dans ce passé de plus en plus déviant, doit-il influencer Mary Shelley pour changer l'histoire de Frankenstein et préserver sa postérité philosophique ? Ou doit-il agir dans cette réalité pour tenter d'épargner aux hommes le futur qu'il connaît ? Avec ce roman aux multiples facettes (voyage dans le temps, uchronie, *steampunk*, fantastique, horreur), Brian Aldiss nous offre une des grandes réécritures d'un grand classique de la littérature, Frankenstein, considéré comme le premier texte de la science-fiction moderne.

C'est un roman qui annonce ce que sera le *Steampunk* (aujourd'hui on le qualifie d'ailleurs parfois de roman *steampunk* à tort car le *Steampunk* n'existait pas encore à l'époque, même de nom[85]). On y retrouve le principe de l'uchronie, du voyage temporel et bien d'autres caractéristiques du *Steampunk* qui seront détaillées plus après. On y voit Mary Shelley rencontrer sa propre créature. Brian Aldiss revisite brillamment le mythe de Frankenstein. Il interroge notre rapport même à ce mythe et la façon dont il nous définit en tant qu'héritiers de ce pauvre docteur.

L'épisode 8 de la saison 12 de la série *Doctor Who*, intitulé *The Haunting of Villa Diodati* (2020), se déroule également en 1816 à la Villa Diodati près du lac Léman, en Suisse. On y retrouve Mary Shelley, Lord Byron, Percy Shelley, Claire Clairmont, et John Polidori réunis pour une nuit qui deviendra célèbre pour avoir donné naissance à certains des récits les plus emblématiques de la littérature dite *gothique*. La Docteure[86] et ses compagnons vont, eux aussi, rencontrer ces figures littéraires et découvrir l'inspiration derrière le roman *Frankenstein* de Mary Shelley. Confrontés à des événements étranges et effrayants dans la villa, ils découvrent que la maison est hantée par des apparitions mystérieuses et des phénomènes inexplicables. Rapidement, ils réalisent que Percy Shelley est possédé par un *Cyberium*, une substance technologique avancée appartenant aux *Cybermen*, des

[85] Sur la page Wikipédia dédiée au *Steampunk*, on parle plus volontiers de « proto-*steampunk* », au même titre qu'on pourrait le faire pour des séries comme *Wild Wild West* (*Les Mystères de l'Ouest*, 1965), *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-Sec* de Jacques Tardi (bande dessinée de 1976) ou encore le film d'animation des studios Ghibli, *Le Château Ambulant* (1986). (URL consultée le 07/08/2023 : https://fr.wikipedia.org/wiki/*Steampunk*)

[86] Dans cette saison, le Docteur est interprété par une femme.

ennemis récurrents dans l'univers de *Doctor Who*. Le *Cyberium* est en fait la clé pour ressusciter les *Cybermen* et donner lieu à une nouvelle menace pour l'humanité. La Docteure doit alors décider comment protéger Percy Shelley tout en empêchant les *Cybermen* de renaître et de menacer l'avenir. L'épisode, tout en rendant hommage à la nuit légendaire qui a inspiré *Frankenstein*, explore les dilemmes moraux et les choix difficiles : même si elle en a la possibilité, la Docteure doit-elle ou non changer le cours du temps ? Cela amène le spectateur à se poser la question de ce qu'il aurait fait à sa place, tout en le plaçant devant l'ensemble des répercussions qu'un tel choix engendrerait. Quant à la Docteure, pour une rare fois dans l'ensemble de la série, elle perd son sang-froid et crie à ses compagnons de voyage :

> « Les mots sont importants ! Une mort, une vaguelette, et l'histoire changera en un clin d'œil. Le futur sera différent. Le monde d'où tu viens, où tu as été créé, n'existera plus, tout comme toi. Il n'y a pas que sa vie dans la balance, la tienne l'est aussi. Tu veux te sacrifier ? Tu veux que je te sacrifie ? Tu veux décider ? C'est le moment. Ça vaut pour vous tous. Parfois notre structure n'est pas horizontale. C'est une pyramide, et je suis au sommet, dans la stratosphère. Seule. Obligée de choisir. Sauver le poète, sauver l'univers. Voir des gens mourir aujourd'hui, ou demain. Parfois, moi aussi je dois m'avouer vaincue[87]. »

Aldiss explore comment les créations humaines (comme le monstre de Frankenstein) peuvent échapper à leur créateur et causer des ravages. Cet épisode de *Doctor Who* examine un thème similaire[88] avec les *Cybermen*, des créations technologiques qui deviennent incontrôlables. Et un choix cornélien doit être fait ou une solution trouvée afin de sauver le monde.

Bien d'autres œuvres ont traité de thèmes similaires par l'intégration du personnage de la créature de Frankenstein ou de son créateur. Peuvent être citées, pêle-mêle : *The League of Extraordinary Gentlemen* (*La Ligue des Gentlemen Extraordinaire*) de Alan Moore et Kevin O'Neill (depuis 1999), qui propose un large panel de personnages issus de la littérature du XIX^{ème} siècle (le monstre de Frankenstein qui est un antagoniste face à une équipe notamment composée du capitaine Nemo, du Dr. Jekyll et de son pendant maléfique, Mr. Hyde ou encore de l'Homme Invisible) ; *Anno Dracula : The Bloody Red Baron* (*Anno Dracula : Le Baron rouge sang*) de Kim Newman (1995) fait référence à Frankenstein dans un monde où, par ailleurs, la reine Victoria a épousé le comte Dracula ; *The Strange Case of the Alchemist's Daughter* de Theodora Goss (2017) ne fait pas qu'offrir une œuvre qui fait la part belle aux figures féminines et au principe de sororité à travers des personnages principaux qui ne sont autres que Mary Jekyll, fille du docteur du même nom, et sa demi-sœur Diana

[87] Doctor Who, *The Haunting of Villa Diodati* (*La possession de la Villa Diodati*), S12E08, 2020.
[88] Pour être tout à fait exacte, dans cet épisode de *Doctor Who*, le roman de Mary Shelley est inspiré par sa rencontre avec les *Cybermen* et la Docteure. Aussi, la créature n'échappe pas réellement à sa créatrice.

Hyde. Toutes deux rencontrent Justine Frankenstein et d'autres filles de scientifiques « fous » afin de résoudre divers mystères.

Le *Complexe de Frankenstein* constitue donc une thématique centrale et récurrente tant dans le *Cyberpunk* que dans le *Steampunk* qui vient illustrer les angoisses et les espoirs associés à la création de « vie artificielle » – ou, tout au moins, de l'intelligence artificielle – et aux avancées scientifiques, techniques et technologiques. Dans le *Cyberpunk*, cette peur se manifeste au travers de récits où les intelligences artificielles et les machines échappent au contrôle humain. Elles reflètent des préoccupations contemporaines sur le développement de la cybernétique, les atteintes à la liberté individuelle ou encore à la déshumanisation. À l'inverse, le *Steampunk*, qui s'inspire de la littérature du XIX^{ème} siècle, de ses thèmes et idées mais aussi des innovations scientifiques de l'époque, revisite ces sujets sous un angle rétrofuturiste qui exprime, en plus de problématiques similaires à celles du *Cyberpunk*, une certaine forme de nostalgie pour un passé idéalisé tout en critiquant les excès de l'industrialisation et de la mécanisation.

Pour approfondir cette réflexion sur les différentes facettes du *Cyberpunk* et du *Steampunk*, il est maintenant essentiel d'examiner comment ces genres varient dans leur représentation de la matrice technologique et sociale.

1.1.2.7.3 Variation dans la matrice du Cyberpunk : le cas *Mad Max*

L'exploration des thématiques centrales du *Cyberpunk* ne saurait être complète sans une analyse approfondie de la variation dans la matrice de ce genre littéraire et culturel. Le *Cyberpunk*, en tant que reflet de la société contemporaine et de ses préoccupations face à la technologie et ses développements, se décline en une multitude de variations narratives et esthétiques. Ces variations, souvent marquées par une combinaison de dystopie urbaine, de cybernétique et de critique sociale, permettent d'examiner les différentes manières dont le genre traite des questions de contrôle, de surveillance, d'identité et de résistance face à des systèmes aux penchants totalitaires. En analysant des œuvres clés et des motifs récurrents, il s'agira de comprendre comment le *Cyberpunk* continue d'évoluer et de s'adapter aux changements technologiques, sociétaux et sociaux afin d'offrir un miroir critique de la réalité de son époque.

Un cas particulier à considérer est celui de *Mad Max*, une série de films réalisée par George Miller, dont le premier opus est sorti en 1979. Contrairement aux films *Cyberpunks* qui se focalisent sur les avancées technologiques et les luttes entre humains et machines dans des environnements urbains futuristes dystopiques, *Mad Max* présente un monde post-apocalyptique désertique où la société s'est

effondrée en raison de crises énergétiques et de guerres. L'univers de *Mad Max* est caractérisé par des paysages désolés, des gangs motorisés et une lutte brutale pour les ressources limitées. Ce cadre permet de sonder les comportements humains en situation de survie extrême et de critiquer la dépendance excessive aux ressources fossiles. Les éléments rétrofuturistes sont ici intégrés par le biais de véhicules bricolés et de technologies rudimentaires, contrastant fortement avec la *high-tech* du *Cyberpunk*.

Le fait que *Mad Max* n'ait pas été réalisé aux États-Unis peut également expliquer son originalité. Réalisé en Australie, le film reflète les préoccupations de ce pays tout en se déroulant dans ses paysages uniques. L'Australie, avec ses vastes étendues désertiques et de par son isolement géographique, offre en effet un cadre naturel idéal pour mettre en scène une vision post-apocalyptique différente de celle des environnements urbains hyper-technologiques souvent dépeints dans les films américains *Cyberpunks*. De plus, les sensibilités culturelles et les expériences historiques de l'Australie, telles que les préoccupations environnementales et les récits de survie en milieu hostile, influencent grandement la narration et l'esthétique de *Mad Max*. Cette perspective différente enrichit le panorama de la science-fiction en proposant une autre vision de la décadence de la société moderne et le retour à une forme de survie primitive, qui complètent les préoccupations du *Cyberpunk*.

Effectivement, le *Cyberpunk* dépeint généralement des mondes dirigés par des conglomérats d'entreprises surpuissantes, contre lesquels les Etats – quand ils existent encore – ne peuvent plus lutter. Ce sont les dirigeants de ces groupes qui gèrent la politique mondiale, voire interplanétaire. Dans *Blade Runner* comme dans la série *Altered Carbon* (2018-2020), adaptation du roman éponyme, dont l'esthétique est très semblable, il n'est plus possible de faire la distinction entre le réel et le virtuel ; entre l'humain et la machine. La série offre, par le biais de son personnage principal, des déambulations intoxiquées entre les immeubles gigantesques recouverts de publicités animées, outrageusement lumineuses et démesurément grandes, envahissantes, parasitantes. Sur la planète *Coruscant* de *Star Wars* (apparue pour la première fois dans *Star Wars : Episode I - The Phantom Menace*, 1999), « planète entière [qui] est une immense ville[89] », il n'est plus même possible de voir la lumière du jour depuis le bas des immeubles où s'entassent les classes les moins aisées ou celles et ceux que le système a laissé à la marge – ou qui ont choisi d'y rester, pour diverses raisons plus ou moins légales ou morales. Sur cette planète, et comme dans la ville futuriste de *Bay City* d'*Altered Carbon*, seuls les plus riches ont accès aux étages les plus hauts où tout est plus propre, plus lumineux,

[89] Le personnage du pilote Ric Olié à propos de *Coruscant* dans *Star Wars épisode I : La Menace Fantôme* (1999).

plus calme et, théoriquement, plus sûr. Et voilà que *Matrix* (1999) enfonce le clou : sommes-nous seulement sûrs de vivre dans la réalité ou sommes-nous déjà dans un programme informatique ?

Il nous paraît alors intéressant de convoquer le roman *Neverwhere* de Neil Gaiman (1996) où coexistent deux Londres qui peuvent être comparées aux villes de *Coruscant* dans *Star Wars* ou de *Bay City* d'*Altered Carbon* par bien des aspects. En effet, le roman raconte l'histoire de Richard Mayhew, un homme ordinaire, qui voit sa vie basculer lorsqu'il aide Porte (*Door*, en anglais), une jeune femme blessée ; cette rencontre va l'amener à découvrir un monde parallèle peuplé de personnages étranges et de dangers : *Londre d'En Bas*. *Neverwhere* dépeint *Londres d'En Bas* comme un monde souterrain et mystérieux, un lieu où des personnages singuliers et des lieux fantastiques s'entrecroisent. Le protagoniste découvre que cet univers caché sous la ville de Londres est peuplé de créatures étranges et de figures mythiques[90]. Ce monde parallèle est rempli de tunnels sombres, de passages secrets et de marchés flottants et baigne dans une atmosphère tantôt rétrofuturiste, tantôt clairement *Steampunk*. Cette juxtaposition d'éléments modernes et anciens, comme les stations de métro désaffectées et les architectures victoriennes mêlées à des technologies obsolètes, accentue le caractère unique de Londres d'En Bas.

Ainsi, si le personnage de Richard, après avoir vécu trois ans à Londres, perçoit désormais la ville comme « pleine de couleurs […] une ville de briques rouges et de pierre blanche, d'autobus rouges et de grands taxis noirs (qui étaient souvent, à [son] étonnement, verts, or ou bordeaux), de boîtes aux lettres rouge vif et de parcs et cimetières verts et herbus[91] », lorsqu'il bascule dans Londres d'En Bas, il découvre une réalité bien plus sombre et complexe, où les monuments ignorés et les palais non palatiaux deviennent des repères de ce monde à la fois souterrain et reflet fantastique de son cousin d'en haut.

Le roman aborde des problématiques comme « l'invisibilité sociale[92] » et les questions d'identité. Cette œuvre sera analysée plus en détail dans la suite de l'analyse mais elle nous permet de montrer que le *Cyberpunk* n'a pas l'apanage des villes où richesse et pauvreté extrêmes cohabitent sans jamais

[90] Parmi lesquelles le Marquis de Carabas, issu originellement du conte *Le Chat botté* de Charles Perrault, 1697, ou encore un ange déchu, l'Ange Islington, qui fait directement référence à *The Angel, Islington*, une célèbre zone et station de métro de Londres. Le nom du personnage est donc à la fois un jeu de mots et permet de faire référence à un lieu réel pour le réifier en une entité mythique.
[91] P.16
[92] L'invisibilité sociale est un concept sociologique qui décrit comment certains individus ou groupes d'individus sont ignorés ou négligés par la société en étudiant la place que l'espace public et médiatique réserve aux différents groupes sociaux. Cette invisibilité résulte souvent de la marginalisation due à des facteurs tels que la pauvreté, l'origine ethnique, le genre ou le handicap, et se manifeste par une absence de reconnaissance ou de représentation dans les institutions et les politiques publiques (Snow et Anderson, 1993 ; Gubrium, 1997 ; Holmes, 2013).

se croiser, ni des œuvres où les inégalités sont représentées et au centre des réflexions. D'autres exemples de ce type dans le *Steampunk* seront d'ailleurs évoqués plus après.

1.1.2.7.4 Le concurrent *Steampunk*

En parallèle du *Cyberpunk*, le *Steampunk* commence donc à se développer, enrichissant rapidement l'univers du rétrofuturisme. Ce qui est alors une branche du rétrofuturisme, alors néo-victorienne, puise ses inspirations dans la Première Révolution Industrielle et, plus que dans les innovations technologiques du XIX^{ème} siècle, dans ce que les auteurs et artistes d'alors imaginaient pour le futur. Il devient vite un terrain fertile pour les explorations créatives, aussi fantasques que fantastiques. Comme le soulignent Étienne Barillier et Raphaël Colson :

> « Si les termes "rétro-futurisme", "*Steampunk*" et "dieselpunk" sont nés en Amérique, la vieille Europe peut se targuer d'avoir grandement contribué à l'épanouissement de ces courants. Cela est particulièrement vrai pour le *Steampunk* car, une fois délaissé par les auteurs américains, ce courant trouvera refuge de l'autre côté de l'Atlantique durant les années 1990[93]. »

Ce mouvement d'abord littéraire puis artistique (cette évolution sera détaillée plus après et le terme de « mouvement » sera discuté), qui imagine des mondes où les visions du passé pour le futur et le présent se rencontrent, redéfinit les lignes du temps : il donne un rôle central à l'Histoire, au patrimoine culturel mais aussi scientifique, technique et technologique du XIX^{ème} siècle. Un patrimoine qu'il s'agit souvent d'exhumer car, en Europe, une part non négligeable des œuvres qui le constituent est tombée dans un relatif oubli, comme cela sera expliqué.

Les contributions littéraires de K.W. Jeter, James Blaylock et Tim Powers seront étudiées plus en détails plus loin dans ce travail, mais il est pertinent de mentionner dès à présent qu'ils écriront les premiers romans « officiellement » *Steampunks* car ce sont eux qui donneront son nom à cette branche du rétrofuturiste : *Morlock Night* de K.W. Jeter (1979), *Homunculus* de James Blaylock (1986), et *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers (1983). Ces œuvres ont jeté les bases du genre et exploré des thèmes qui continuent d'influencer la littérature *Steampunk* aujourd'hui.

Le *Steampunk* explore des réalités alternatives en réinventant l'histoire de manière inventive, souvent avec une esthétique néo-victorienne qui se compose de technologies à rouages, est faite de mécanismes d'horlogerie et, surtout, de machines à vapeur toutes de cuivre et d'acier et plus ou moins complexes.

[93] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.31.

Le roman *La Machine à différences* de Gibson et Sterling, déjà évoqué, en devient l'un des premiers ersatz et reste aujourd'hui un incontournable de la littérature *Steampunk* car il s'agit d'une uchronie néo-victorienne où les innovations technologiques de l'époque (tout particulièrement la machine de Charles Babbage[94]) sont véritablement développées et, en conséquence, modifient le cours du temps[95] :

> « Derrière cette paroi surgissait une vaste salle pleine d'imposantes machines, si nombreuses que Mallory crut d'abord que les murs étaient couverts de miroirs comme dans une salle de danse à la mode. On eût dit une sorte d'illusion de fête foraine conçue pour tromper le regard : des machines géantes, toutes identiques, mécaniques d'horlogerie constituées d'un enchevêtrement de rouages en cuivre, aussi hautes que des wagons de chemin de fer dressés à la verticale, reposant chacune sur des cales en caoutchouc d'un pied d'épaisseur. Le plafond blanchi à la chaux, trente pieds plus haut, vibrait de poulies et de courroies ; les roues dentées de petit diamètre étaient entrainées par de gigantesques volants à rayons tournant sur des pivots montés sur des colonnes en acier. Des pointeurs en blouse blanche, minuscules à côté de leurs machines, arpentaient les allées immaculées. Leurs cheveux étaient emmaillotés dans des calots blancs fripés, leur bouche et leur nez dissimulés sous des carrés de gaze blanche[96]. »

Comme l'explique Etienne Barillier, à partir de *La Machine à Différence*, le *Steampunk* va peu à peu développer des tropes, des récurrences, des archétypes qui vont peu à peu gagner en popularité (même s'il sera vu que cela ne durera pas et sera même source de quelques querelles dans la communauté *Steampunk*) :

> « L'image [de la *Machine à Différences*] va devenir rapidement un cliché *Steampunk* : la machine gigantesque, qui bien souvent sort de la salle qui lui est réservée pour contaminer progressivement la ville. Boulons, rouages, vapeur. Les tuyaux parcourent les rues, les valves sont omniprésentes, bruit de la machine constant. (…) [Karl] Marx dénonçait la situation des ouvriers qui ne devenaient plus que des "appendices de la machine". Le *Steampunk* va imaginer des sociétés simples extensions de la machine. (…) Une machine qui condense en son sein à la fois le progrès et la science-fiction, les dangers de la technologie et les mondes extraordinaires qu'elle offre[97]. »

[94] La machine analytique de Charles Babbage, conçue dans les années 1830 au Royaume-Uni, est un précurseur de l'ordinateur moderne. Utilisant des cartes perforées (similaires à celles des métiers à tisser Jacquard) pour programmer des calculs et instructions, elle comprenait des composants pour effectuer des opérations arithmétiques, une mémoire pour stocker les résultats, un système de contrôle pour diriger les opérations et un dispositif de sortie pouvant s'apparenter à l'ancêtre de l'imprimante. Bien que jamais construite de son vivant, elle a introduit des concepts fondamentaux pour l'informatique.

[95] Dans le roman, la machine de Babbage est construite avec succès, entraînant une révolution industrielle précoce basée sur l'informatique mécanique. Elle centralise le traitement de l'information et transforme radicalement la société, créant des avancées technologiques mais aussi des conflits pour son contrôle qui pourraient changer l'avenir de l'humanité.

[96] Extrait de *La Machine à Différences* (William Gibson et Bruce Sterling, 1990) citée par *Etienne Barillier, Steampunk ! L'Esthétique Rétro-Futur*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2010, p.112-113.

[97] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'Esthétique Rétro-Futur*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2010, p.112-113.

L'hypothèse possible, derrière l'attrait du *Steampunk* pour les machines (et pour les machines gigantesques et spectaculaires en particulier) c'est peut-être l'idée qu'il a aussi exhumé les idées du Futurisme, mouvement artistique italien du début du XX^{ème} siècle. Et le premier lien qu'il est possible de faire tient dans la dénomination du mouvement et le fait que le *Steampunk* soit, lui, un mouvement rétrofuturiste. La boucle semble se boucler. En effet, le gigantisme et le spectaculaire étaient partout présents dans les œuvres et manifestes des artistes Futuristes, comme cela a été déjà évoqué plus avant.

Effectivement, comme l'écrivent Etienne Barillier et Arthur Morgan dans leur *Guide Steampunk* : « La technologie *Steampunk* est bruyante, gigantesque, transpire la graisse qui protège ses engrenages[98]. » Peut-être parce que, comme l'écrivait Jules Verne dans *Paris au XX^{ème} siècle*, il s'agit désormais d'« étonner son siècle [...] puisqu'on ne peut plus le charmer[99] ! »

Des œuvres cinématographiques comme *Retour vers le futur III* de Robert Zemeckis (1990), *Edward aux mains d'argent* (1990) de Tim Burton ou *Wild Wild West* (*Les Mystères de l'Ouest*, 1999) de Barry Sonnenfeld[100] contribuent à populariser le *Steampunk* aux yeux du grand public. A l'époque, toutefois, le terme n'est encore connu que d'une poignée d'initiés.

Les jeux vidéo et les jeux de rôle ou de plateau des années 1980 et 1990 ont aussi contribué à l'essor du rétrofuturisme puis du *Steampunk*. Par exemple, *Rocket Ranger* (1988), développé par Cinemaware, plonge les joueurs dans un univers rétrofuturiste avec des éléments inspirés des *serials*[101] des années 1930 et 1940. *Warhammer 40 000*, lancé par Games Workshop en 1987, s'ouvre également à des univers « rétrotech », qui proposent des éléments de haute technologie dont le design est revisité dans des styles esthétiques du passé.

---

[98] Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, Chambéry, ActuSF, coll. « Les Trois Souhaits », 2013, p.14.

[99] Jules Verne, *Paris au XX^{ème} siècle*, Paris, Poche, 2002, n.p.

[100] Le film de Barry Sonnenfeld, sorti en 1999, est une réadaptation de la série télévisée du même nom, diffusée de 1965 à 1969 aux Etats-Unis, et à partir de 1967 en France où elle connaît également le succès. La série, créée par Michael Garrison, mélangeait les genres du western et de l'espionnage, en suivant les aventures des agents secrets James West et Artemus Gordon sous la présidence de Grant (18ème président des Etats-Unis, de 1869 à 1877). Il peut être considéré comme *Steampunk* avant l'heure car la série présentait des éléments caractéristiques du genre tels que des gadgets anachroniques, des inventions extravagantes et des technologies futuristes qui n'existaient pas à l'époque où se déroule l'intrigue. La série intégrait aussi une esthétique rétrofuturiste avant même l'apparition du terme.

[101] Les *serials* étaient des séries de films ou de récits publiés en plusieurs épisodes, très populaires dans les années 1930 et 1940. Souvent diffusés au cinéma ou sous forme de bandes dessinées, ils racontaient des histoires d'aventure, de science-fiction ou de mystère, avec des *cliffhangers* à la fin de chaque épisode, incitant le public à revenir pour découvrir la suite. Ces récits étaient généralement caractérisés par des personnages récurrents et des intrigues palpitantes.

Les *comics* ne sont pas en reste et l'on peut citer l'exemple de *Gotham by Gaslight* (1989), une bande dessinée écrite par Brian Augustyn et illustrée par Mike Mignola, qui place Batman dans une Gotham City victorienne où il affronte Jack l'Éventreur. Cette œuvre est souvent considérée comme une pierre angulaire du *Steampunk* dans les *comics*.

Le *Steampunk* va également développer une esthétique forte, qui va se manifester de manière significative dans les arts visuels, donner naissance à une mode et influencer le développement d'un style *design* immédiatement reconnaissable. Les créations *Steampunks*, qu'il s'agisse de vêtements inspirés du XIX^{ème} siècle mais intégrant des éléments futuristes ou rétrofuturistes, ou de meubles et objets décoratifs mêlant bois, métal et engrenages, illustrent cette esthétique hybride et riche en détails qui, comme cela sera montré, sont aussi signifiants.

Ainsi, la variation dans la matrice du *Cyberpunk* révèle une richesse et une diversité qui témoignent de la flexibilité et de la profondeur de ce genre littéraire et culturel – même si le genre connait aujourd'hui une certaine stagnation qui est parfois source de critiques. À travers ses multiples déclinaisons, le *Cyberpunk* explore des thèmes universels tels que la surveillance, le contrôle, l'identité et la résistance, tout en s'adaptant aux évolutions technologiques et sociales de son époque. Les récits cyberpunks, avec leurs dystopies urbaines et leurs protagonistes souvent marginaux, offrent une critique incisive de notre monde, mettant en lumière les tensions et les paradoxes de la société moderne.

Cependant, il est crucial de comparer plus finement le *Cyberpunk* avec son « concurrent » *Steampunk*. Alors que le *Cyberpunk* projette ses inquiétudes dans un futur technologique sombre et hyperconnecté, le *Steampunk* revisite un passé alternatif, souvent teinté de nostalgie et de critiques des excès de l'industrialisation, qui tendent à souffler à notre oreille de faire plus attention à la portée de nos choix individuels et collectifs. La question est de savoir comment le *Steampunk* se positionne par rapport au *Cyberpunk* et quels thèmes et préoccupations il met en avant. Seront observés les complémentarités et les oppositions entre ces deux genres, et comment ils proposent chacun une perspective unique sur la relation entre technologie, société et avenir de l'humanité.

1.1.2.7.5 *Steampunk* et Cyberpunk : deux genres miroir

Le *Steampunk* est souvent perçu comme le pendant rétrofuturiste du *Cyberpunk*. Pourtant, en apportant une attention particulière à ces deux sous-genres de la science-fiction, il est possible de

comprendre à la fois sa position unique et complémentaire au sein des genres littéraires et culturels, depuis son apparition, et notamment vis-à-vis de son « concurrent » *Cyberpunk*.

Le *Steampunk* se distingue par une esthétique unique qui mêle des éléments néo-victoriens – ou plus largement empruntés au XIX^{ème} siècle – à des inventions imaginaires et souvent extravagantes. Il explore des thèmes variés qui vont de la réinvention de l'histoire à la célébration de l'artisanat et de la créativité humaine. L'analyse des caractéristiques du *Steampunk*, ses origines, ses motifs récurrents et la manière dont il se déploie peuvent permettre de voir de quelle façon il se positionne par rapport au *Cyberpunk*.

Premièrement, les œuvres *Steampunks* et *Cyberpunks* des années 1980 et 1990, bien que distinctes dans leur approche esthétique et temporelle, partagent une fonction similaire : elles servent de miroir aux préoccupations de leur temps et offrent des réflexions profondes sur les tensions de leur époque et cherchent à anticiper les défis futurs à travers une approche prospective. Les deux genres explorent des questionnements liés aux développements technologiques, économiques et sociaux et créent des récits qui permettent de réfléchir aux enjeux du futur tout en étant ancrés dans les préoccupations du présent. Le *Steampunk*, avec sa démarche rétrofuturiste assumée, tournée vers le passé, et le *Cyberpunk*, orienté vers un futur dystopique, constituent ainsi deux faces d'une même pièce : ce sont en réalité deux imaginaires aux projections temporelles opposées (voir Figure 7, p.55).

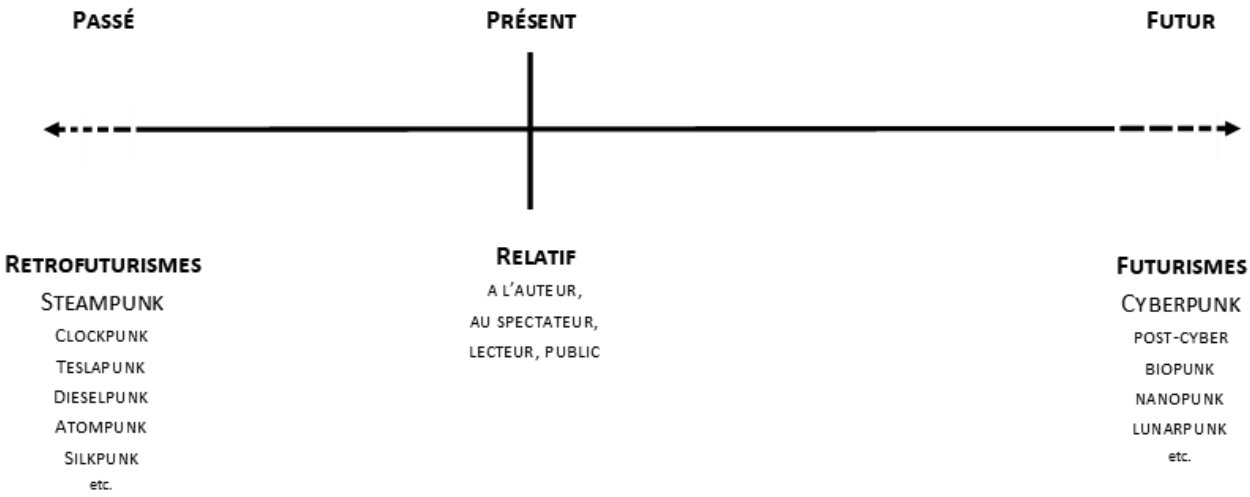


Figure 7 Représentation permettant de visualiser en quoi les processus créatifs du *Cyberpunk* et du *Steampunk*s sont à la fois contradictoires et semblables. Intègre également les différents sous-genres « -punk » de ces deux imaginaires.

Tous deux illustrent et interrogent néanmoins des problématiques similaires, comme les inégalités socio-culturelles dans des imaginaires urbains. Ces genres littéraires dépeignent les préoccupations sur l'invisibilité sociale et les inégalités, les questions de marginalité, les questionnements sur l'avenir, liés aux choix effectués dans le présent de leurs auteurs. Comme l'expliquent Barillier et Colson, depuis « *La Machine à Différence* où Gibson et Sterling fusionnent les

problématiques du cyberpunk avec un environnement esthétique victorien, les deux esthétiques [cyberpunk et *steampunk*] partagent une destinée commune[102]. » Eux aussi estiment qu'« en réalité, cyberpunk et rétro-futurisme constituent les deux faces d'un même imaginaire : jouant le grand écart entre passé et futur[103]. » Il sera vu plus après en quoi cela fait d'eux des imaginaires foncièrement contre-culturels, à travers l'analyse détaillée d'autres exemples de ces thèmes dans le *Steampunk* qui seront abordés plus en détail dans la suite du présent travail.

1.1.2.7.6 Bilan

> En somme, le *Steampunk* et le *Cyberpunk*, bien qu'*a priori* complètements différents, se révèlent être des genres miroirs l'un de l'autre. Le *Cyberpunk* projette une vision dystopique d'un futur proche où la surabondance de technologie conduit à une certaine déshumanisation et à la perte de contrôle des individus sur leur vie au profit de forces qui les dépassent via le développement d'une cybernétique toute puissante. À l'inverse, le *Steampunk* invente des passés alternatifs où la technologie est encore synonyme de découverte et d'émerveillement, mais aussi de défis éthiques et sociaux.

Ces deux genres, tout en se déroulant dans des temporalités opposées – le futur pour le *Cyberpunk* et le passé pour le *Steampunk* – explorent néanmoins des thèmes communs tels que le contrôle des individus, les questions de liberté individuelle et collective, l'impact de technologies toujours plus présentes et complexes sur la société mais aussi sur les relations humaines et le rôle de chacun dans des sociétés où l'humain est peu à peu remplacé par la mécanisation et l'automatisation des tâches. Ils offrent ainsi des critiques complémentaires de notre rapport à l'innovation et à la modernité, tout en mettant en lumière les conséquences possibles de nos choix actuels.

La juxtaposition de ces deux genres permet une réflexion riche et nuancée sur les potentiels et les périls des avancées technologiques. Alors que le *Cyberpunk* nous met en garde contre les excès d'un futur hyper-technologique, le *Steampunk* nous invite à revisiter notre passé industriel avec un regard critique et imaginatif. Cette dualité enrichit notre compréhension des défis contemporains et futurs liés à la technologie.

[102] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.24.
[103] *Ibidem*.

1.1.3 BILAN GLOBAL

En somme, la période allant des années 1960 aux années 1990 est une époque de transformations profondes aux États-Unis. Les changements sociétaux induisent des évolutions politiques qui, à leur tour, influencent la culture populaire et le paysage culturel, particulièrement à Hollywood, avant de s'étendre au reste du monde, via la culture de masse propulsée par la politique de *soft power* américaine. La science-fiction évolue en réponse à ces dynamiques, oscillant entre optimisme et pessimisme, et donnant naissance à des sous-genres comme la fiction spéculative, le rétrofuturisme, et le *Cyberpunk*.

Durant les années 1960, on observe les prémices du changement avec des œuvres qui commencent à remettre en question les normes établies. La décennie suivante, les années 1970, est marquée par une période de transition et de turbulences, où la science-fiction explore de nouveaux territoires narratifs. Les années 1980, quant à elles, voient l'essor du *Cyberpunk* avec des thèmes centrés sur la technologie dans des univers dystopiques, reflétant les préoccupations contemporaines sur l'avènement de l'ère informatique et les inégalités sociales grandissantes.

Le rétrofuturisme, qui prend son essor parallèlement, est particulièrement intéressant pour sa capacité à réimaginer le passé en dépeignant une vision du futur qui ne s'est jamais réalisée, tout en n'excluant pas les problématiques de son temps. Des auteurs comme William Gibson jouent un rôle crucial dans l'émergence de cette démarche artistique, proposant des visions d'un « bon vieux temps futur qui ne sera jamais ce qu'il aurait pu être » et qui fascinent et inquiètent à la fois. Ce mouvement se poursuit dans les années 1990, où les changements initiés dans la décennie précédente se consolident et s'inscrivent durablement dans la culture populaire, mais aussi dans la culture de masse.

Enfin, la dualité entre *Cyberpunk* et *Steampunk* illustre deux visions opposées mais complémentaires de ces sciences-fictions. Le *Cyberpunk*, avec ses propositions de futurs dystopiques inspirées du contexte de leur temps et le *Steampunk*, avec ses passés uchroniques réinventés à partir des visions du futur imaginées au XIX^{ème} siècle mis en scène relativement à l'époque de leur écriture, offrent des perspectives croisées sur les préoccupations et les espoirs de leur présent. Ces deux imaginaires hybrides, *a priori* si différents et finalement si proches, servent de miroirs aux préoccupations qui leur sont contemporaines et offrent des réflexions profondes sur les tensions de leur temps, tout en proposant des réflexions prospectives sur les défis futurs.

1.2 NAISSANCE : UNE BLAGUE DE TROIS AUTEURS AMERICAINS NOMMEE « *STEAMPUNK* »

1.2.1 INTRODUCTION

Le voyage à travers les premiers balbutiements du rétrofuturisme, du *Cyberpunk* jusqu'au *Steampunk*, nous a permis de mieux comprendre les racines et les évolutions de ces genres qui questionnent notre rapport à la technologie, au progrès et à l'histoire. Après avoir exploré les prémices et les influences qui ont façonné ces mouvements littéraires et culturels, il est essentiel de se pencher sur la naissance officielle du *Steampunk* et, tout particulièrement, l'apparition du mot lui-même.

Le *Steampunk* est en effet un terme inventé à la fin des années 1980. Il émerge comme une véritable curiosité dans le paysage littéraire, né de l'imagination fertile de trois auteurs américains : K. W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock. Sera retracée ici l'origine du mot « *Steampunk* » afin de comprendre comment une blague entre écrivains s'est transformée en un genre à part entière, avec ses codes et ses fans dévoués.

Le contexte de cette naissance, l'analyse des œuvres fondatrices, celles qui leur succéderont et l'impact initial de ce nouveau courant sur la science-fiction et la culture populaire seront au cœur des questionnements traités ici.

En revenant sur cet épisode clé, c'est aussi saisir l'esprit de l'époque qui occupera cette analyse afin de comprendre pourquoi et comment le *Steampunk* a réussi à s'imposer comme un genre singulier, de quelles façons il continue d'évoluer et d'influencer divers domaines artistiques et culturels. Cette exploration permettra également de prolonger les questionnements sur les interactions et les distinctions entre le *Steampunk* et le *Cyberpunk* afin de révéler la richesse et la diversité de la démarche rétrofuturiste, au croisement de l'uchronie, de la dystopie, voire de l'utopie. D'autant plus que, comme cela sera vu, elle ne cesse d'évoluer avec le temps, montrant une rafraichissante capacité d'adaptation, sans cesse renouvelée par de nouveaux imaginaires.



Figure 8 Albert Robida, *L'Electricité : la grande esclave*, Gravure, Paris, Héliog. & Imp. Lemercier, 1893.

1.2.2 AUX ORIGINES : UNE BLAGUE DE TROIS AUTEURS AMERICAINS

Pour comprendre l'émergence et l'évolution du *Steampunk*, il est essentiel de revenir à ses racines. Ce genre littéraire trouve son origine dans les années 1980, grâce à l'imagination de trois auteurs américains : K. W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock. Ils cherchent à se démarquer des tendances dystopiques et pessimistes du genre de la science-fiction d'alors, comme le *Cyberpunk*. Pour ce faire, ces écrivains vont créer une nouvelle forme de science-fiction rétrofuturiste, où la technologie moderne sera transposée dans un passé victorien. Leurs récits seront des aventures rocambolesques où tout semblera possible.

Semblant vouloir s'extraire de cette mouvance plutôt pessimiste quant à l'avenir de notre monde, les premiers auteurs *Steampunks*, trois jeunes auteurs californiens, K. W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock, vont imaginer « un futur advenu plus tôt », à une époque où tous les rêves semblaient encore permis : une époque qui n'avait pas encore connu les deux Guerres Mondiales, ni l'arme la plus destructrice jamais imaginée par l'homme, la bombe atomique ; où la science était encore merveilleuse[104], pleine de promesses et synonyme de progrès ; une époque où, si nous rêvions déjà de voitures volantes, celles-ci survolaient *Paris la nuit*[105], éclairée par la *Fée Electricité*[106], et permettaient aux belles dames et à leur cavalier en haut-de-forme et queue-de-pie d'aller au théâtre par les airs.

L'atmosphère des récits qu'ils vont écrire alors seront moins sombre – mais pas toujours moins inquiétante, bien que généralement empreinte d'humour et prétexte à des aventures rocambolesques[107].

---

[104] Il sera vu que le *Steampunk* réactualise des idées qui virent le jour au XIX^{ème} siècle et, notamment, dans des fictions et non-fictions qui peuvent être considérées comme les ancêtres de la science-fiction telle qu'elle est aujourd'hui connue. Le *Merveilleux-Scientifique* sera notamment évoqué et appuiera le choix d'utiliser cet adjectif ici, tant il reflète une des caractéristiques du *Steampunk*, consistant à redécouvrir de quelles façons le futur était imaginé par le passé.

[105] Il s'agit ici d'une référence à une œuvre de Albert Robida, *Paris la nuit*, illustration issue du roman d'anticipation *Le vingtième siècle*, 1883. (Voir Figure 67, p.319.)

[106] Expression attribuée à Charles Baudelaire dans *Le peintre de la vie moderne*, 1863. Il employait cette expression pour décrire l'impact et la fascination de l'électricité, alors naissante, sur la société de son temps, la comparant à une fée magique capable de transformer le quotidien et de moderniser la vie urbaine. L'expression a été popularisée après l'achèvement de la fresque monumentale (environ 600 mètres carrés) éponyme de Raoul Dufy, inaugurée en 1937 et exposée au Musée d'Art Moderne de Paris. Elle célèbre les avancées scientifiques et techniques liées à l'électricité. Albert Robida, dans *Le Vingtième Siècle : La Vie Electrique* (1891-1892), la représentera plutôt comme une esclave (voir Figure 8, p.58)

[107] Le choix de cet adjectif ne tient pas non plus du hasard car il évoque un personnage, Rocambole, créé par Pierre Ponson du Terrail et qui apparaîtra dans des romans-feuilletons de 1857 à 1870. Sa popularité s'inscrira ensuite dans le temps, donnant notamment lieu à des adaptations diverses (série télévisée, films, pièce de théâtre ou encore bandes dessinées). Elle s'inscrira même dans la langue française en devenant un adjectif, dont la définition (invraisemblable, plein de péripéties extraordinaires : CNRTL) fait directement référence à l'œuvre et aux aventures rythmées et pleines de rebondissements vécues par son personnage. Le terme de

C'est dans une lettre adressée à la revue *Locus* en avril 1987, et se voulant clairement humoristique, que 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[108] » 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 technologie propre à la période, comme "*Steampunk*" peut-être… Alors, le prochain truc à la mode[109] ? »

Cette lettre marque les débuts officiels du *Steampunk* et même si celui-ci va énormément évoluer avec le temps, il s'avèrera être suffisamment bien trouvé pour perdurer dans le temps et donner naissance à l'ensemble des créations et des univers qu'il recoupe désormais. En effet, comme cela va être détaillé par la suite, étymologiquement, le nom « *Steampunk* » va s'avérer particulièrement approprié pour décrire ce qu'est le *Steampunk* aujourd'hui car il combine deux éléments clés qui en capturent l'essence. En attendant, comme le raconte Barillier :

> « Le *steampunk* est né par la rencontre qui a donné naissance à une amitié entre trois débutants : trois amis californiens qui veulent devenir des écrivains professionnels : K.W. Jeter, Tim Powers et James Blaylock. Ils échangent des textes, confrontent leurs idées et discutent tard dans la nuit de leurs projets respectifs. Le trio est un brouillement créatif, chacun étant à l'écoute des autres dans leurs envies, leurs recherches communes, leurs discussions autour d'idée de textes, de relectures et de trouvailles. Il y a certes une petite rivalité entre eux, mais le trio fonctionne particulièrement bien ; ils sont amis, débordent d'idées et de projets[110]. »

Le français explique aussi que Philip K. Dick les accueille régulièrement et les lit ou les conseille. Et d'ajouter qu'il « fera même la préface, outragement élogieuse, du roman de K.W. Jeter, *Dr. Adder*[111]. »

« rocambolade » apparaît déjà chez Delvau (1867) comme une « farce littéraire dans le goût des *Exploits de Rocambole* de Ponson du Terrail » (CNRTL) et témoigne du succès rencontré par l'œuvre dès sa publication.

[108] Il sera vu plus après que le *Cyberpunk* partage bien plus de liens avec le *Steampunk* qu'on ne pourrait le croire de prime abord.

[109] Cité dans Etienne Barillier, Arthur Morgan, *op. cit.*, p.19.

[110] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica, Spécial Steampunk*, n°3, Montrouge, 2014, p.117.

[111] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », *op.cit.*, p.117.

En somme, les débuts du *Steampunk* sont intimement liés à la créativité et à l'esprit pionnier, voire frondeur de trois jeunes apprentis écrivains américains des années 1980 : K.W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock. Cherchant à se démarquer des tendances dystopiques du *Cyberpunk*, il s'agira de voir comment ces auteurs ont su insuffler une nouvelle forme de vie à la science-fiction en transposant des technologies modernes, voire futuriste, dans un cadre victorien. Ce faisant, ils ont non seulement créé mais surtout réinventé ou, plus exactement, réimaginé les récits d'aventures rocambolesques, mais ont également posé les fondations d'un genre littéraire et artistique riche et diversifié. Leur proposition, sans « grandes proclamations, [sans] projets artistiques révolutionnaires, ni même de projet tout court […) est apparu ainsi, d'une boutade dans le courrier des lecteurs[112] » et continue pourtant d'influencer et d'inspirer des générations de créateurs en tout genre.

Après avoir examiné les origines fortuites et collaboratives du *Steampunk*, il est pertinent de se tourner vers les œuvres fondatrices qui ont véritablement structuré ce genre. L'étude se concentrera sur des romans fondateurs du *Steampunk*, analysant comment ils ont consolidé les thèmes et l'esthétique du *Steampunk*, établissant ainsi les fondements de ce mouvement avant de lui laisser le champ libre pour évoluer librement, au gré des inventions d'autres auteurs et artistes.

1.2.3 LES ŒUVRES FONDATRICES : LES BASES DE L'INSAISISSABLE *STEAMPUNK*

Tout porte à croire que le trio s'est donc trouvé au bon endroit, au bon moment, en plus d'être particulièrement bien disposés à nommer les œuvres qu'ils produisaient alors. Sans quoi, il semble clair que le *Steampunk* aurait pu être inventé plus tôt – car un proto-*steampunk* existait déjà, comme cela a été vu – ou ailleurs dans le monde – notamment au Royaume-Uni, dont le passé victorien reste une clef de voûte pour bien des œuvres encore aujourd'hui.

Pourtant, ce sont bien trois jeunes auteurs californiens qui vont créer, non sans grâce aux liens d'amitié qu'ils vont tisser entre eux mais aussi leurs intérêts communs, qui vont inventer le *Steampunk* ou, en tout cas, le nommer. Powers explique ainsi :

> « Il devient rapidement clair que, bien que par nombre d'aspects nous écrivions les mêmes sortes d'aventures-et-grotesqueries, nous approchions nos histoires depuis des points très différents du compas littéraire. J'avais grandi avec des auteurs comme Fritz Leiber et Theodore Sturgeon, Henry Kuttner et Leigh Brackett, tandis que Blaylock opérait depuis une fondation de Robert Louis Stevenson, Mark Twain et P.G. Wodehouse. Et Lawrence Sterne. De nombreuses

[112] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », *op.cit.*, p.120.

> personnes aiment *Tristram Shandy*, mais je crois que personne depuis Sterne lui-même n'a jamais été aussi compatible avec ce livre que Blaylock peut l'être[113]. »

Quoiqu'il en soit, le plus étonnant reste leurs romans qui sont souvent loin de ressembler à ceux que le *Steampunk* que nous appellerons « classique » propose aujourd'hui. Certes, ils portent en germe ce qu'il deviendra – y compris, comme cela sera vu, toutes les difficultés à définir ce qu'il est et à le circonscrire – mais ils sont aussi assez différents, détonnant presque dans le paysage de ce rétrofuturisme. « Pas de machines gigantesques ! Pas de corsets ni de *goggles* ! s'exclame Barillier, Eh oui, le *steampunk* des origines ne ressemble pas à ce qu'il est devenu quelques années plus tard[114]. »

Parmi ces œuvres, *Morlock Night* est publié en 1979, presque dix ans avant que son auteur, K.W. Jeter, propose le nom de « *steampunk* » dans le magazine *Locus*. Hommage direct au classique d'H.G. Wells, *La Machine à explorer dans le temps* (1895), ces deux œuvres sont aujourd'hui considérées comme des incontournables du *Steampunk* (celle de Wells parce qu'elle sert encore aujourd'hui de source d'inspiration, comme d'autres de ses romans, et celle de Jeter qui est connue être l'une de celles ayant fondé le mouvement). A propos du roman de son ami, Powers explique dans une interview de 2008 :

> « Pour écrire le roman *Morlock Night*, situé dans l'Angleterre victorienne, [...] [K.W. Jeter] a déniché des livres de Henry Mayhew sur les bas-fonds de Londres au XIX^{ème} siècle et nous en a parlé, à Blaylock et à moi-même. Nous étions déjà fans de Dickens et les livres de Mayhew nous ont fourni les détails, les décors et les personnages dont nous avions besoin pour commencer à imaginer nos propres livres situés dans le Londres du XIX^{ème} siècle[115]. »

Les deux romans sont intimement liés car celui de Jeter se propose d'être ni plus ni moins que la suite de celui de Wells. Une reprise, ou ce qui serait aujourd'hui appelé un *sequel* comme l'on en a pris l'habitude d'en voir au cinéma, mais qui existait déjà à l'heure des romans-feuilletons[116] et autres *pulps*[117].

---

[113] Tim Powers, préface à *The Adventures of Langdon St. Ives*, Subterranean Press, 2008, cité par Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, pp.57-58.
[114] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », *op.cit.*, p.119.
[115] Interview de Tim Powers parue dans *Bifrost*, n°50, mai 2008, citée par Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.58.
[116] Les romans-feuilletons désignent des récits publiés par épisodes dans la presse quotidienne ou hebdomadaire au XIX^{ème} siècle, destinés à fidéliser les lecteurs. Ce format populaire a contribué à la diffusion massive de la littérature, notamment avec des auteurs comme Eugène Sue (*Les Mystères de Paris*) ou Alexandre Dumas (*Les Trois Mousquetaires*, *Le Comte de Monte Cristo*).
[117] Les *pulps* étaient des magazines populaires bon marché, imprimés sur du papier de mauvaise qualité (*pulp paper*), qui ont fleuri aux États-Unis du début du XX^{ème} siècle jusqu'aux années 1950. Ils publiaient des récits de genre (science-fiction, aventure, fantastique, polar) et ont contribué à la naissance de nombreuses figures de la culture populaire.

Mais le personnage principal du roman de Jeter n'est pas celui de Wells : il s'agit d'Edwin Hocker, un personnage extrêmement secondaire de l'histoire originelle de Wells et que son voyageur temporel ne rencontre qu'alors qu'il fait le récit de ses aventures après son retour à Londres, au XIX^{ème} siècle[118]. Il n'est toutefois pas le seul à être de retour du futur : les créatures imaginées par Wells, les Morlocks, sont parvenues, elles aussi, à retourner à cette époque. Ceux-ci ont envahi la ville et ont bien l'intention de conquérir le monde avec leur technologie avancée.

Le roman est plein de péripéties. L'aventure et l'action rythment clairement le récit. Il permet de croiser des figures comme le roi Arthur ou Merlin l'enchanteur qui ne seront pas de trop pour lutter contre les Morlocks. Un jeu de références intertextuelles se met donc en place, principe qui, cela sera vu, deviendra une véritable pierre angulaire du *Steampunk*. C'est aussi l'occasion de poser, en sous-texte, le problème de la création de la machine à voyager dans le temps qui, même à la fin du récit, reste un problème du simple fait de son existence et des potentiels futurs problèmes qu'elle pourrait encore créer si elle venait à tomber à nouveau entre de mauvaises mains.

Il est intéressant de noter que même si Jeter rédige ici une suite au roman de Wells, *La machine à explorer le temps*, il envisage ce voyage temporel davantage comme Enrique Gaspar, actuellement connu pour être le premier à avoir imaginé une machine à voyager dans le temps ou, plus exactement, à le *remonter*. En effet, l'auteur espagnol Gaspar[119] a publié en 1887, soit huit ans avant son comparse britannique, *L'Anachronopète* (*El anacronópete*). Mais si Wells choisit de faire explorer le futur à son héros, c'est au contraire vers le passé que se tourne Gaspar, « à une époque où tous les regards se tournent vers un futur idéalisé et où l'on considère qu'"en avant !" est la devise du progrès[120] ». L'auteur explique cela de différentes manières, dans son récit. Par exemple, par le fait qu'à l'époque où se déroule l'intrigue (qui commence en 1878 à Paris), « le passé nous est totalement inconnu[121] ». Il critique ainsi la discipline historique et, plus encore, l'archéologie encore balbutiante et qui ne bénéficie pas encore des moyens technologiques actuels : « Les sciences rétrospectives, quand elles l'étudient [ndlr : le passé], procèdent presque par induction[122]. » Or, pour lui, « tant que nous n'aurons pas la connaissance du passé, il est inutile de se perdre en considération quant au futur[123]. » D'une certaine façon, Jeter, en rédigeant une suite à *La Machine à explorer le tem*ps de Wells, adopte une

[118] Barillier et Colson expliquent que Wells n'écrit qu'une phrase à son sujet : « Un autre personnage – tranquille, timide et barbu – que je ne connaissais pas et qui, autant que je pus l'observer, ne desserra pas les dents de toute la soirée. » Et d'en conclure : « H.G. Wells l'évoque d'une phrase, Jeter en fait un roman. » (*Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.59.)
[119] Dont le vrai nom est Enrique Gaspar y Rimbau.
[120] Enrique Gaspar, *L'Anachronopète*, Bruxelles, Editions Musidora, 2022, p.20. (Première édition : Barcelone, 1887.)
[121] *Ibid*., p.17.
[122] *Ibidem*.
[123] *Ibidem*.

approche du voyage temporel plus proche de celle de Gaspar. Cette approche peut être définie comme rétrospective plutôt qu'anticipative car elle se concentre sur la compréhension et l'exploration du passé plutôt que sur la spéculation sur l'avenir. Gaspar critique en effet les sciences historiques et archéologiques de son époque, soulignant leur manque de précision et leur dépendance à l'induction. Il estime, par ailleurs, que sans une connaissance solide et approfondie du passé, toute spéculation sur le futur est futile. Toutefois, si en envoyant ses personnages dans le passé, Gaspar cherche à montrer qu'ils ont pour ambition de comprendre l'histoire et les origines du monde, c'est bel et bien un roman de proto-science-fiction qu'il propose. Cela nécessite donc d'imaginer ce qu'il se serait passé « si » les choses s'étaient déroulées autrement – dans le cas présent, en fonction des faits et gestes de ses personnages dans le passé. Il valorise néanmoins la connaissance historique comme une base essentielle pour toute réflexion futuriste. Cette démarche contraste avec l'approche anticipative qui privilégie la prévision et l'innovation, indépendamment ou non de la compréhension historique. Pour Xavier Mauméjean qui signe la postface de la réédition française du roman de Gaspar en 2022, Wells et lui « envisagent […] le voyage dans le temps selon deux directions diamétralement opposées[124]. » Surtout, Gaspar se heurte au problème des paradoxes temporels car, en modifiant certains évènements historiques, ses personnages réécrivent la trame du temps ce qui, par effet papillon, génère des uchronies en pagaille. Ce concept, comme d'autres, sera repris par de nombreuses œuvres après celle-ci, tout au long de l'histoire de la science-fiction, de l'époque de Gaspar à nos jours.

Après *Morlock Night* de Jeter, viennent ensuite *Les Voies d'Anubis* (*The Anubis Gates*, 1983) de Tim Powers qui vont, à leur tour, proposer une autre version d'un voyage temporel. Comme chez Gaspar, il est question de tourisme temporel car l'ouvrage débute en 1983 (année de sa publication) et va d'abord consister à aller assister à une conférence du poète britannique Samuel Taylor Coleridge (1772-1834), en 1810. Cette fois, néanmoins, le héros de l'histoire – le bien nommé Brendan Doyle, bien que l'intrigue n'établisse pas de lien direct avec le célèbre auteur des *Sherlock Holmes* – se retrouve coincé dans le temps sans possibilité de revenir au présent. Point de machine à voyager dans le temps ici, néanmoins, mais les fameuses « voies d'Anubis » qui donnent leur titre à l'ouvrage. La boucle temporelle proposé par Powers est « assez astucieuse [et] […] magnifiquement transposée par le sens du récit et de l'intrigue[125] » de l'auteur d'après Barillier, qui poursuit :

> « Là où d'autres se seraient limités à raconter comment notre voyageur imprudent devrait survivre dans une époque sauvage, Powers, lui, fait au contraire affronter des loups-garous, des sorciers égyptiens, des gitans mystérieux, un complot qui met en danger l'Empire britannique et une histoire d'amour ! Ajouter à cela un clown fou tapi dans les égouts dirigeant les bas-fonds, et vous comprendrez pourquoi un lecteur actuel peut être étonné en découvrant un tel

[124] Xavier Mauméjean, « *Postface* », dans Enrique Gaspar, *L'Anachronopète*, *op.cit.*, p.357.
[125] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », *op.cit.*, p.118.

> patchwork. […] ce qui explique l'embarras de l'auteur, il y a quelques années, devant expliquer lors d'une interview ce qu'était le *steampunk*[126] ! »

Enfin, qui dit trio d'auteurs, dit trio d'œuvres emblématiques[127]. C'est en 1986 que James Blaylock achève le triptyque fondateur du *Steampunk* avec *Homunculus*. L'intrigue se déroule principalement dans les années 1870, toujours dans un Londres victorien alternatif. Dans ce passé parallèle imaginaire, un vaisseau spatial, le « vaisseau de la Reine Victoria », orbite autour de la Terre depuis plus d'un siècle. Ce mystérieux objet céleste attire l'attention de diverses factions, dont celle du protagoniste principal, Langdon St. Ives[128], un savant et aventurier, un brin agent secret, ainsi que son principal antagoniste, le sinistre Dr. Ignacio Narbondo. Ce dernier est un alchimiste maléfique déterminé à utiliser le vaisseau pour ses sombres desseins : créer un homunculus[129], une créature artificielle dotée de vie. Dans la même interview de 2008, Powers témoigne encore :

> « J'ai rapidement écrit *les Voies d'Anubis* et Blaylock *Homunculus* (que j'ai vraiment tenté de lui faire intituler "*Rentre chez toi, Homunculus*" ; je trouve toujours que c'est un meilleur titre !). Nous avons jugé que nous venions de créer une sorte de mini-genre, mais c'est Jeter qui a imaginé le terme "*steampunk*" – une allusion ironique au genre cyberpunk[130]. »

Cette quête pour maîtriser des forces occultes et créer la vie de manière artificielle est un thème central du roman, ce qui ajoute un aspect que le lecteur d'aujourd'hui pourrait qualifier de surnaturel à l'intrigue. L'histoire suit St. Ives et ses alliés dans une série d'aventures périlleuses et de confrontations avec Narbondo, tout en explorant les dangers de la technologie et de la science mal contrôlées.

Après avoir examiné les œuvres fondatrices qui ont établi les bases du *Steampunk*, il est temps de se concentrer sur les contributions spécifiques de K.W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock à ce « mini-genre » qu'ils viennent d'inventer, à la fois chacun à leur manière mais aussi de façon interreliée. Car ces trois auteurs, avec leurs œuvres distinctes mais complémentaires, ont non

---

[126] *Ibid.*, pp.118-119.

[127] Il faut noter que K.W. Jeter sort tout de même *Machines Infernales* (*Infernal Devices*) en 1987 qui, *comme Les Voies d'Anubis* de son comparse, Powers, est un *patchwork* pour le moins étonnant qui propose de plonger dans un Londres victorien où des cultes mystérieux et des sociétés secrètes s'affrontent pour le contrôle de machines qui pourraient bien jouer un rôle dévastateur pour le monde. La morale est également proche de celle de son premier roman, *Morlock Night*, car il s'agit à nouveau d'éviter que des technologies tombent entre de mauvaises mains afin qu'elles ne soient pas utilisées à mauvais escient.

[128] James Blaylock fera apparaître ce personnage dans d'autres de ses œuvres durant sa carrière.

[129] Pour les alchimistes, un homunculus était une petite créature humanoïde créée artificiellement à partir de substances alchimiques. Ce processus impliquait souvent des recettes ésotériques et des rituels mystiques, visant à créer une forme de vie humaine en miniature. L'homunculus symbolisait l'aspiration des alchimistes à maîtriser la nature et à reproduire les processus de la vie, souvent associée à des connaissances secrètes et à la quête de l'immortalité ou de la perfection spirituelle.

[130] Interview de Tim Powers parue dans *Bifrost*, n°50, mai 2008, citée par Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.58.

seulement défini le *Steampunk* mais l'ont également enrichi par leurs visions et propositions uniques. Après avoir exploré leurs créations, il s'agira maintenant de mieux comprendre comment chacun a

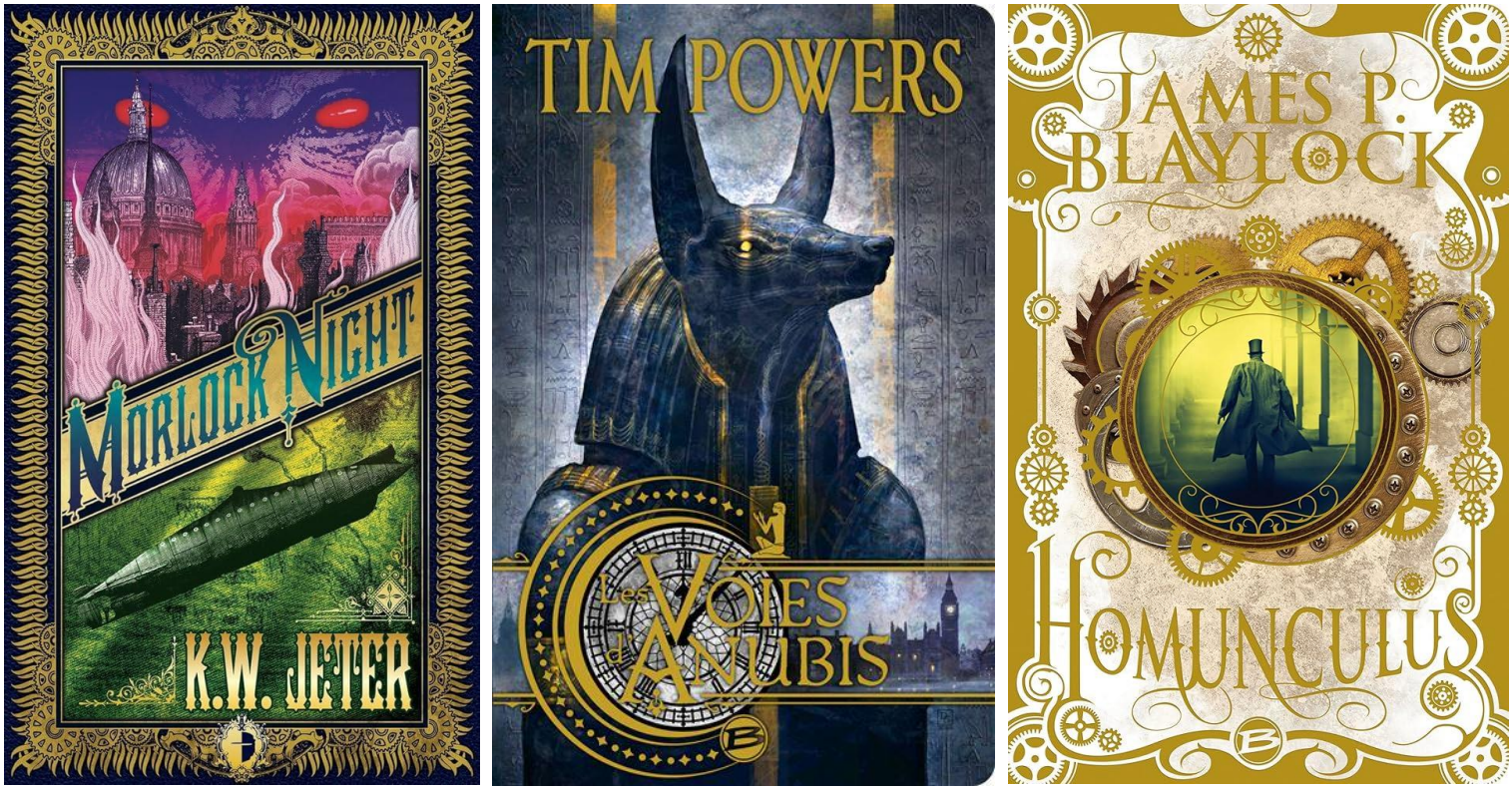


Figure 9 Ces trois couvertures des livres du trio Jeter-Powers-Blaylock montrent l'accent mis, à l'époque de leur réédition, sur l'aspect *steampunk* de ces romans. (1) K.W. Jeter, *Morlock Night*, Londres, Watkins Media, 2011. (Toujours inédit en France). (2) Tim Powers, *Les Voies d'Anubis*, Paris, Bragelonne, 2017. (3) James Blaylock, *Homunculus*, Paris, Bragelonne, 2013.

influencé l'évolution du *Steampunk*, apportant des perspectives variées qui ont façonné ce genre littéraire de manière profonde et durable.

1.2.4 TROIS AUTEURS, TROIS ŒUVRES, TROIS VISIONS INTERRELIEES DU *STEAMPUNK*

Les contributions de K.W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock ne se limitent pas à la simple création de récits rétrofuturistes ; elles établissent des bases thématiques et esthétiques cruciales pour le *Steampunk*. Leurs œuvres, bien que distinctes, partagent des points communs significatifs : elles se déroulent toutes à Londres au XIX^{ème} siècle, intègrent des éléments de technologie *steampunk*, et proposent des formes et des thèmes similaires tels que des aventures rocambolesques et des mystères à résoudre. Ces romans incluent également des références subtiles à la littérature et à la culture de l'époque dont ils s'inspirent, enrichissant ainsi leur dimension intertextuelle. En combinant science et magie, ces œuvres posent également et entre autres des questions sur les dangers potentiels de la technologie non ou mal contrôlée. Comment ces trois

auteurs, à travers leurs visions respectives, ont-ils contribué à la formation et à l'évolution du *Steampunk*, en créant un cadre référentiel et esthétique qui continue d'influencer le genre aujourd'hui ?

Bien qu'il s'agisse de trois œuvres distinctes, non reliées entre elles, les œuvres de K.W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock possèdent des points communs qui vont contribuer à poser les bases du *Steampunk* tel qu'il est encore connu aujourd'hui. Parmi eux :

- *Le cadre :* Chacun des trois romans se déroule, pour une raison ou une autre, à Londres, au XIX^{ème} siècle et sont des uchronies fantastiques.
- *Technologies steampunks :* Les trois romans intègrent des éléments de technologie *steampunk*, tels que des machines complexes, des gadgets mécaniques et des inventions fantastiques qui dépassent les capacités technologiques de l'époque victorienne réelle.
- *La dimension référentielle :* Si elle peut être considérée comme moins présente que dans des œuvres plus récentes, elle n'en reste pas moins existante, de façon subtile. Si l'intertextualité de l'œuvre de Jeter n'est pas à démontrer, elle est moins évidente mais non moins présente chez Powers et Blaylock. Leurs œuvres contiennent néanmoins des références à la littérature et à la culture de l'époque, ainsi qu'à des thèmes et des motifs classiques de la science-fiction et de la fantasy victoriennes. Il sera toutefois vu que cette dimension du *Steampunk* prendra une autre ampleur avec le temps, plus proche de la proposition de Jeter.
- *Des thèmes et des formes de récits similaires :* Des aventures pleines d'action, de péripéties et de rebondissement sont ce qui caractérise ces trois romans. A cela s'ajoutent des thèmes semblables, comme un mystère qui plane sur l'intrigue et qu'il va falloir résoudre. La présence d'antagonistes parfois caricaturaux (parmi lesquels, des savants fous comme les docteurs Ignacio Narbondo ou Romany), voire des sociétés secrètes ou occultes, et d'autres figures aux profils hétéroclites complètent le tableau.
- *Mythologie et éléments surnaturels :* Les trois œuvres intègrent des éléments de mythologie et de folklore. Dans *Morlock Night*, on trouve des références au roi Arthur et à Merlin. *Les Voies d'Anubis* exploite la mythologie égyptienne, notamment avec la figure d'Anubis[131]. *Homunculus* inclut des éléments de l'alchimie et des créatures artificielles, comme l'homunculus. En fait, chacun des romans mélange la science et la magie, créant un monde où la technologie avancée coexiste avec des pratiques occultes et des forces surnaturelles[132].

[131] Anubis est une divinité de l'Égypte antique, souvent représentée sous la forme d'un homme à tête de chacal. Il est le dieu des morts et des embaumeurs, jouant un rôle crucial dans les rituels funéraires et la protection des tombes. Anubis est également associé à la pesée du cœur lors du jugement des âmes dans l'au-delà, guidant les défunts dans leur voyage vers l'après-vie et assurant leur passage sécurisé dans le royaume des morts.

[132] Barillier et Colson s'interrogent donc : « sommes-nous dans un espace totalement fictionnel, avec une magie utilisée seulement pour développer l'intrigue, ou le récit justifie-t-il la disparition de la magie par l'apparition de la science ? Dans ce dernier cas, qui a notre préférence, cette dialectique questionne discrètement notre relation à la technologie et à l'imaginaire. » (*Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.60.) Cette recherche se penchera justement également sur le lien entre le *Steampunk* et les contes, en s'intéressant à la façon dont ce genre réinvente cette forme de récit traditionnelle. L'hypothèse de Barillier et Colson sera aussi primordiale pour comprendre comment le *Steampunk* manipule les notions de magie et de technologie pour refléter et commenter notre propre perte de foi, non seulement en des croyances traditionnelles mais aussi en l'avenir. En explorant les liens entre la magie et la science dans les récits *steampunk*s, il s'agira de mettre en lumière la dialectique entre passé et futur, tradition et innovation, science et croyance. La perte de foi en la magie, remplacée par une foi parfois aveugle en la technologie, reflète une évolution sociétale où les certitudes d'autrefois sont remplacées par des doutes et des questionnements sur notre capacité à contrôler le progrès technologique et ses implications. Elle est aussi source de nouvelles « croyances » (souvent issues du courant

- *Dangers de la technologie non contrôlée :* Les trois romans posent la question des conséquences de la science et de la technologie non contrôlées. Que ce soit par le biais des Morlocks utilisant des technologies futures, des manipulations temporelles dans *Les Voies d'Anubis*, ou des créations alchimiques et mécaniques dans *Homunculus*, il y a une réflexion sur les dangers potentiels de ces avancées. Les œuvres explorent également des questions d'éthique et de responsabilité, tant dans le domaine de la science que dans celui de la magie. Les personnages doivent souvent faire face aux conséquences de leurs actions et des inventions de leurs prédécesseurs.

Après analyse de ces œuvres, comprendre pourquoi Jeter, Powers et Blaylock lui ont donné ce nom, en référence au *Cyberpunk* alors à la mode, pendant qu'eux-mêmes écrivaient une science-fiction très différente, est plus compréhensible. Pourtant, cette *origine story* ne sera pas sans poser des problèmes, comme cela sera vu par la suite, car elle rendra difficile la définition de ce qui retourne ou non du *Steampunk*. Déjà Barillier et Colson précisent :

> « Soyons clairs : le *steampunk* n'est pas une addition de genres différents, une espèce de créature de Frankenstein narrative[133]. Il crée un espace fictionnel uchronique à partir de multiples fictions, quels que soient leurs genres d'origine, *en les absorbant*. Le *steampunk* n'est pas une écriture du collage, mais une *réécriture*, une réinvention[134]. »

New Age), parfois radicalement anti-science (comme certaines théories complotistes), et dénote aussi d'une dissolution du sacré au profit du profane dans la société actuelle, où les anciennes croyances et pratiques religieuses cèdent la place à une vision plus matérialiste et désenchantée du monde.

[133] Ce qui sera contesté ici par la suite, au sens où le *Steampunk* finira par échapper à ses créateurs, comme la créature au Dr. Frankenstein.

[134] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.62.

En tout cas, les trois californiens démontrent également dans ces trois romans que si le *Steampunk* aime à se dérouler au XIX[ème] 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, et n'hésitant pas, dans certains cas, à réutiliser des créations d'auteurs de cette époque. Parmi eux, H.G. Wells est 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*[135]. » Toutefois, 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[136]. C'est dire si les deux hommes sont placés sur un pied d'égalité[137] ! Toutefois, il convient de rappeler qu'entre 1850-1914 les *lost-race tales*[138] 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[139]). » Avant eux, les *dime novels*[140], à la fois ancêtres des romans de gare et des *comics*, se



Figure 10 Marcel Mercado, *H.G. Wells vs Jules Verne*, *Digital art*, 2012.

[135] Etienne Barillier et Arthur Morgan, *op. cit.*, p.28.
[136] Eric Dufour, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011, n.p.
[137] Cela n'était pas particulièrement du goût de H.G. Wells qui regrettait d'être surnommé le « Jules Verne anglais » (interview donnée au *Temple Bar*, n°129, Londres, juin 1904.), comme l'illustre de façon *steampunk* Marcel Mercado dans une de ses œuvres numérique (voir Figure 10, p.68). 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.
[138] Dans son article Laurie Guillaud parle de « ''monde perdu'' romantique » pour résumer ce que sont alors les *lost-race tales* (Laurie Guillaud, « *L'influence du roman vernien dans les pays anglo-saxons et en union soviétique – 1864/1930*, dans *Revue Jules Verne, Les Arts de la représentation*, n°33/34, Amiens, Centre International Jules Verne, Décembre 2011, p.220.)
[139] *Ibidem*.
[140] Les *dime novels* étaient des livres de poche bon marché (ils étaient généralement vendus pour dix *cents*, d'où leur nom), populaires aux États-Unis du milieu du XIX[ème] au début du XX[ème] siècles. Ils offraient des histoires sensationnelles et accessibles, souvent axées sur l'aventure, le western, le crime et la romance.

sont déjà régulièrement inspirés des romans du Nantais le plus célèbre du monde. Au final, la boucle est bouclée et elle revient toujours à son point de départ : Jules Verne.

Mais s'ils sont bien « steam », ces romans sont-ils bien « punk » ? Oui, si l'on en croit l'amusement que semblent prendre les trois auteurs, à l'idée de toucher leurs lecteurs chacun à leur manière. Ainsi, « Jeter se plaît à tester avec plus ou moins de bonheur les limites de la crédulité de ses lecteurs[141] », par l'intégration d'éléments fantastiques empruntés, notamment, aux légendes arthuriennes – loin d'être intouchables mais qui disposent d'une certaine aura, tout particulièrement dans les pays anglo-saxons et, plus encore, au Royaume-Uni où se déroule l'intrigue – et des situations improbables qui défient les attentes. Cette approche subversive, qui mélange sans vergogne mythes anciens à un récit anachronique qui est, en plus, la suite d'un roman fondateur de la science-fiction moderne, incarne l'essence du « punk » dans le sens où il remet en question les normes établies et pousse les lecteurs à accepter ces propositions chamarrées qui se succèdent à un rythme effréné, comme un bon morceau de punk rock endiablé.

Tandis que « la grande réussite de Powers tient justement dans le maintien du rythme de son récit sans cesser d'amuser son lecteur par le foisonnement picaresque de ses inventions[142]. » Ses intrigues dynamiques et riches en rebondissements gardent le lecteur captivé tout en offrant une dose constante de divertissement. Powers mêle habilement des éléments historiques et fantastiques, créant des récits à la fois érudits et divertissants. Cette fusion incessante entre réalité et fiction, où chaque page révèle une nouvelle surprise ou un retournement de situation, reflète une approche « punk » de la narration qui rejette la linéarité – tant du récit que du temps – et l'anticipation. A la place, Powers emmène ses lecteurs dans un voyage imaginaire audacieux et l'oblige à suivre sa propre trame des évènements, sa propre *timeline*.

Enfin, « Blaylock s'amuse manifestement à multiplier les stéréotypes tout en jouant avec les limites de la patience du lecteur[143]. » Son style alambiqué et ses personnages exagérément archétypaux participent du plaisir punk de l'assemblage outrageusement hétéroclites d'éléments que personne n'aurait imaginé voir un jour être associés. En jouant avec ces conventions et en les poussant à l'extrême, Blaylock incite ses lecteurs à réfléchir, d'une certaine manière, sur les clichés et les tropes, tout en les leur servant sur un plateau jusqu'à ce qu'ils soient non seulement rassasiés mais presque pris de vertiges.

[141] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.59.
[142] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.61.
[143] *Ibid.*, p.64.

Cette approche radicale et provocatrice, qui frôle parfois la parodie, démontre une volonté « punk » de déconstruire les attentes et de subvertir les normes narratives traditionnelles. Barillier et Colson résument : « K.W. Jeter a posé le cadre uchronique, Tim Powers l'a ouvert à toutes les formes de l'imaginaire, James Blaylock a imposé la fantaisie victorienne[144]. » Et de préciser :

> « Ce jeu prend une dimension supplémentaire grâce à la complicité entre les trois hommes et touche constamment à la *private joke* : Tim Powers est un des personnages d'*Homunculus*, James Blaylock donne son nom à un bateau dans *Les Voies d'Anubis*, quant au mythique poète William Ashbless[145], il apparaît dans ces romans au fil d'une improbable biographie ; K.W. Jeter dédicace Machine Infernales à "James Blaylock et Tim Powers, maître de l'absurdité !". En somme, trois écrivains qui s'amusent très sérieusement à être de mauvais garçons[146]. »

Nonobstant, Jeter se trompait sur un point dans son courrier adressé à la revue *Locus* : le *Steampunk* allait mettre quelques décennies à devenir le « prochain truc à la mode ». Barillier note d'ailleurs à ce propos que cela se produira « au moment où le mot, s'appuyant sur plus de textes, d'images et d'idées commencera à prendre corps et à faire de plus en plus sens : encore une fois, avec le *steampunk*, nous sommes allés à rebours[147]. » Et d'ajouter à propos du trio d'auteurs californiens :

> « La publication groupée de ces romans sur quelques années a pu donner l'impression qu'un mouvement littéraire se dessinait autour de ces auteurs-là. Chacun semblait explorer une facette différente de la fiction victorienne, entre humour, référence et uchronie. Impression renforcée pendant un temps avec la publication de quelques romans : *Le Temps fugitif* (1992), de James Blaylock, ou encore le très sombre *Poids de son regard* (1989), de Tim Powers. Ce sont plutôt des adieux à la fiction victorienne, et le trio va suivre des voies différentes, chacun bâtissant sa propre carrière.
>
> La lente naissance du *steampunk* pouvait commencer. […]
>
> Paradoxalement, le *steampunk* est véritablement né une fois que les auteurs qui lui avaient donné naissance l'ont abandonné. Cela constitue une des caractéristiques principales du *steampunk* : il n'appartient à personne. Nul ne peut affirmer que son *steampunk* est le meilleur : il n'appartient à personne[148]. »

L'auteur explique que bien que les publications de romans *steampunk* par Jeter, Powers, et Blaylock dans les années 1980 aient donné l'impression de l'émergence d'un mouvement littéraire

---

[144] *Ibid*., p.67.
[145] William Ashbless a été inventé par Tim Powers et James P. Blaylock lors de leurs études universitaires. Ils ont créé des poèmes et des histoires attribués à Ashbless, le présentant comme un poète romantique du XIX^{ème} siècle. Il apparait dans leurs romans pour enrichir leurs récits de *steampunk*s et ajouter une interconnexion littéraire entre eux à travers leurs œuvres. Il est ainsi central dans *Les Voies d'Anubis* de Powers et référencé dans les œuvres de Blaylock, entre hommage et parodie. Bien que fictif, Ashbless a été intégré de manière si convaincante dans leurs romans que certains lecteurs ont pu croire à son existence réelle, ce qui ajoute une couche supplémentaire de mystification et de plaisir littéraire, à la fois pour eux et pour leurs plus fidèles lecteurs.
[146] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.67.
[147] Etienne Barillier, « *Histoire d'un genre : le passé qui n'existe pas* », *op.cit.*, p.120.
[148] *Ibid*., pp.120-121.

cohérent, chacun explorait des aspects distincts de la fiction victorienne, allant de l'humour à la référence en passant par l'uchronie. C'est paradoxalement après leur départ que le *steampunk* a véritablement pris son essor, ce qui vient montrer l'indépendance, l'autonomie, l'indéterminisme du *steampunk*. Aucun auteur ou créateur ne peut prétendre détenir la meilleure version du *steampunk*, car c'est un mouvement fondamentalement libre, ouvert et collectif par essence. En cela, la créature « *steampunk* » semble, à la manière du monstre de Frankenstein, avoir fini par échapper à ses créateurs.

Cette liberté et cette diversité se reflètent également dans la terminologie même du genre. Si le « steam » reflète le lien historique avec l'ère industrielle du XIX^{ème} siècle, une époque où la vapeur était une force dominante motrice de l'innovation et façonnant la société, le « punk », lui, fait allusion à la nature contre-culturelle et rebelle du mouvement, qui remet souvent en question les normes et les attentes conventionnelles.

Ainsi, la fusion de ces deux mots, « steam » et « punk », dans « *Steampunk* » résume le concept principal du genre, à savoir réinventer l'histoire de façon uchronique, créative et souvent subversive. Il rend non seulement hommage au passé, mais insuffle également un sentiment de défi et forge une vision, paradoxalement futuriste, unique. En effet, comme cela sera vu par la suite, le *Steampunk* est une science-fiction qui s'inscrit dans son époque et la questionne pour mieux la remettre en question, la triturer, la démonter comme une horloge pour mieux la remonter ensuite, sous une forme généralement inattendue – ne serait-ce que par le fait qu'au lieu de se dérouler dans un avenir plus ou moins lointain, il prenne place à l'époque victorienne, ère qu'il dépassera d'ailleurs de plus en plus souvent, en temporalité et en frontière par la suite, comme cela sera également expliqué plus après[149].

En conséquence, le nom « *Steampunk* » capture avec justesse le mélange d'inspiration historique, d'innovation imaginative et de commentaire socio-culturel qui définit le genre aujourd'hui. Pourtant, contrairement à ce qui pourrait être laissé entendu ici, cela n'a rien d'aussi simple car des débats

[149] Le fait que les premiers romans dits *Steampunks* et de nombreux autres, par la suite, aient pour cadre le Royaume-Uni et, tout particulièrement, l'époque victorienne, soulève encore aujourd'hui des débats sur ce qui relève du *Steampunk*, des récits néo-Victoriens ou encore de la *Gaslight* (ou *Gaslamp*) *Fantasy*. D'après la thèse de Mike Dieter Perschon (*The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, University of Alberta, 2012), le *Steampunk* se différencierait par la popularité et le déploiement de son esthétique, immédiatement reconnaissable, et ne se limitant pas à la littérature : « *Steampunk might be considered an expression of features, which whencombined, constitute a style or aesthetic surface.* » (« le *Steampunk* pourrait être considéré comme une expression de caractéristiques qui, lorsque combinées, constituent un style ou un champ esthétique. » p.3). Pour lui, cela viendrait du fait que les auteurs et artistes *Steampunks* auraient été davantage inspirés par les adaptations cinématographiques des romans de Jules Verne (il cite notamment l'adaptation par les studios Disney de *20 000 lieues sous les mers*, en 1954) et d'H.G. Wells (avec l'adaptation, en 1960, de *La Machine à explorer le temps*, par George Pal), à l'esthétique très particulièrement ressemblante à celle du *Steampunk* actuel, que par leurs seuls romans.

secouent encore aujourd'hui le monde du *Steampunk* pour déterminer ce qui répond ou non à cette classification. Seront d'abord analysées en profondeur les significations du terme « *Steampunk* », mettant en lumière comment ses deux facettes, « steam » et « punk », se conjuguent pour essayer de parvenir à une définition.

1.2.5 UNE APPELLATION RICHE DE SENS

L'appellation « *Steampunk* » est une combinaison riche de significations, issue de deux termes *a priori* distincts mais complémentaires : « *steam* » et « *punk* ». Dans ce chapitre, seront explorées les origines et les implications de cette appellation. Le terme « steam » renvoie directement à l'ère industrielle du XIX^{ème} siècle, marquée par l'utilisation prédominante de la vapeur comme source d'énergie. Quant au terme « *punk* », il évoque à la fois une rébellion contre les normes établies, renvoyant donc au mouvement *Punk*, et une référence au *Cyberpunk*. Cette section analysera en détail ces deux composantes pour mieux comprendre leur impact, conscient ou inconscient, sur les créateurs et les amateurs de *Steampunk*.

Le mot *Steampunk* est donc composé du mot « *steam* » signifiant « vapeur » en anglais et du mot « *punk* », qu'il est possible de traduire par « voyou » ou « marginal », mais qui se rapporte également au mouvement Punk. Seront analysées ici les deux parties de ce mot, « *Steampunk* », afin d'appréhender au mieux sa signification et l'impact, conscient ou non, de celle-ci sur les créateurs et amateurs de *Steampunk*.

La vapeur fait référence à l'ère de la vapeur ; le XIX^{ème} siècle. C'est aussi une façon de marquer une certaine attirance pour les machines à vapeur. En effet, véritable « icône *Steampunk*, explique Jean-Bruno Renard, 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[150]. » Le *punk*, lui, est d'abord là en rappel au mot « *Cyberpunk* », comme évoqué précédemment – et il sera vu que ce lien est bien plus profond qu'il peut sembler l'être de prime abord. Mais le suffixe « *-punk* » est aussi une référence au mouvement *Punk* et tout ce qu'il recouvre, tant en termes d'esthétique que de symbolique ou de posture, d'idéaux et de revendications politiques.

[150] 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.

Le terme « *Steampunk* » est ainsi porteur d'une richesse sémantique mais aussi sémiotique qui reflète à la fois un attachement – nostalgique[151] ? – envers l'ère de la Première Révolution Industrielle et une critique moderne, notamment des avancées scientifiques et technologiques. Cette appellation, née d'une blague entre auteurs, a évolué pour devenir un label aux multiples facettes, qui englobe des aspects littéraires, artistiques, et même socioculturels. Mais qui sont véritablement les artisans de cet univers *steampunk* ? Quels sont les profils et les motivations de ceux qui se définissent comme *Steamer*, *Vaporiste* ou *Steampunk* ?

1.2.5.1 Steamer, Vaporiste ou *Steampunk* : qui sont ceux qui font du ou le *Steampunk* ?

Le *Steampunk*, avec sa richesse sémantique et ses multiples facettes, attire une diversité d'individus qui se retrouvent sous les appellations de *Steamer*, *Vaporiste* ou *Steampunk*. Chacun de ces termes reflète des nuances dans l'engagement et la manière d'interpréter ou d'appréhender cet univers rétrofuturiste. Les profils de ceux qui s'identifient à ce mouvement, leurs motivations, leurs pratiques et leur contribution à l'expansion du *Steampunk* seront explorés ici, par examen de ce qui les distingue et de leurs points communs. Entre ces différentes identités, il s'agira de mieux comprendre la dynamique interne de cette communauté hétérogène et en constante évolution.

Punk à vapeur, donc, le fan de *Steampunk* ? Cela peut arriver. C'est en tout cas la définition la plus littérale de « *Steampunk* ». Mais il est souvent bien plus sage ou, en tout cas, bien moins *punk*. Dans les pays anglosaxons, les personnes pratiquant le *Steampunk* – c'est-à-dire se costumant ou créant des objets *Steampunks*[152] – sont surnommés les *Steamers*, tandis qu'en France, où le genre se développe

[151] La notion de nostalgie dans le *Steampunk* sera discutée en détail plus après. En tout cas, elle n'est pas nécessairement à entendre d'un point de vue péjoratif, comme semblant vouloir signifier que « c'était mieux avant ».

[152] L'analyse reviendra plus après sur la création du costume *Steampunk*, généralement appelé « *steamsona* ». Il est parfois fait référence au « *steampunkage* », en France, pour parler du *relooking* ou du détournement d'un objet pour lui donner un style ou une fonction *steampunk*. Il est à noter, néanmoins, comme le fait David Peyron (« La culture steampunk : quand le genre est le monde », publié sur le blog de David Peyron. (URL consultée le 25/04/2023 : https://davidpeyron.wordpress.com/2014/11/05/la-culture-steampunk-partie-2/) qu'à la différence d'autres genres où l'on incarne des personnages précis (de *Star Wars*, *Le Seigneur des Anneaux*, etc.), le Steampunk encourage la création de figures inédites. On ne « joue » pas un rôle préexistant, on invente un être steampunk (un « steamsona »). Ce n'est pas pour autant un univers fermé, mais une esthétique modulable, souvent appliquée à d'autres mondes comme une surcouche visuelle. C'est ce que Henry Jenkins appelle « *multiplicity* » : la capacité d'un imaginaire à être rejoué dans divers contextes. Le *Steampunk*, plus qu'un genre, devient ainsi un décor mobile, un langage à part entière.

essentiellement depuis le début des années 2000, ils sont plus volontiers des *Vaporistes*. Le terme « *punk* » disparaît pour laisser plus de place à la vapeur.

Il faut dire, comme le souligne Mike Dieter Perschon dans sa thèse, que le suffixe « -punk » peut poser problème, tout autant à ceux qui apprécient le *Steampunk* comme une distraction et préfèrent le considérer comme apolitique, qu'à ceux qui, au contraire, souhaiteraient le voir prendre position, voire se radicaliser davantage :

> « *It would be best to understand Steampunk as using elements from all manifestations of speculative literature: SF, fantasy, and horror. It is most decidedly not Victorian SF, as many Steampunk adherents claim, most likely out of a desire for a simple definition rather than any critical rigour. Steampunk is a postmodern, postcolonial phenomenon. Victorian SF is a modern, Colonial one. The aesthetic of Steampunk gazes backward, looking at a fanastic past that never was. Defining Steampunk is also complicated by the appropriation of the term by people wanting to make more of the –punk suffix than was ever intended. They conflate Steampunk with radical political positions, such as anarchy, and have attempted to define "real Steampunk" with these radical ideologies in mind*[153]. »

C'est pourquoi des personnes comme Jeff Mach, créateur de la *Steampunk World's Fair*[154], revendiquent davantage la part de « punk » en eux. Celui-ci déclare notamment :

> « *I am a Steampunk. What I do is based on imagination, whimsy, and creating both the ridiculous and the sublime. I don't have the tools to destroy the horrors of the world. But I sure as hell have the tools to try to lift the spirits of those around me. I am a Steampunk, and if my silly cogs and gears can make one person laugh or smile today, the this whole 'Steampunk' thing is worthwhile*[155]. »

[153] « Il serait préférable de comprendre le *Steampunk* comme utilisant des éléments de toutes les manifestations de la littérature spéculative : SF, fantastique et horreur. Il ne s'agit certainement pas de SF victorienne, comme le prétendent de nombreux adeptes du *Steampunk*, probablement par désir d'une définition simple plutôt que par rigueur critique. Le *Steampunk* est un phénomène postmoderne et postcolonial. La SF victorienne est une SF coloniale moderne. L'esthétique du *Steampunk* regarde en arrière, vers un passé fanatique qui n'a jamais existé. La définition du *Steampunk* est également compliquée par l'appropriation du terme par des personnes souhaitant utiliser davantage le suffixe -punk que prévu. Ils confondent le *Steampunk* avec des positions politiques radicales, telles que l'anarchie, et ont tenté de définir le "vrai *Steampunk*" en gardant ces idéologies radicales à l'esprit. » (*op. cit*. p.9.)

[154] *The Steampunk World's Fair* ou la Foire Mondiale du *Steampunk* en français, était le plus grand festival annuel *Steampunk* de la côte Est des Etats-Unis et l'un des plus grands évènements *Steampunks* mondiaux de 2010 à 2017. Elle se déroulait généralement au mois de mai à Piscataway ou à Somerset dans le New Jersey. Suite à différentes controverses et accusations portées à l'encontre de Jeff Mach, son fondateur, cette foire n'existe plus en tant que telle aujourd'hui.

[155] Citation de Jeff Mach, postée sur le site https://*Steampunk*hub.uk/ (URL consultée le 25/04/2024). « Je suis un *Steampunk*. Ce que je fais est basé sur l'imagination, la fantaisie et la création à la fois du ridicule et du sublime. Je n'ai pas les outils pour détruire les horreurs du monde. Mais j'ai certainement les outils nécessaires pour essayer de remonter le moral de ceux qui m'entourent. Je suis un *Steampunk*, et si mes rouages et engrenages idiots peuvent faire rire ou sourire une personne aujourd'hui, tout ce truc "*Steampunk*" en vaut la peine. »

Pour Frédéric Humbel, organisateur de la convention *Anno 1900*[156], en revanche, « être *Steampunk*, c'est vivre les aventures de Jules Verne en trois dimensions[157]. » Il concède néanmoins que le concept a d'abord suscité des craintes : « Lorsque j'ai parlé de mon idée de festival au conseil d'administration du site, mes interlocuteurs n'étaient pas rassurés : ils n'ont pas compris le "*steam*" et ont pris peur du "*punk*[158]". » Mais il est alors chargé de « rendre attractif le patrimoine du parc [et] le Ministère de la Culture luxembourgeois et les deux communes finançant le Fond-de-Gras finissent par lui faire confiance[159]. »

> « Pour ceux qui le pratiquent, le *steampunk* [...] ne se réduit pas à l'application de rouages et de mécanismes d'horlogerie à des objets préexistants. Les participants à la culture *steampunk* croient qu'ils sont *steampunk* de fond en comble – le cœur de leurs idées, le cœur de leurs créations, le cœur d'au moins certaines de leurs valeurs, peuvent être compris en termes de *steampunk*[160]. »

Après avoir examiné les différentes identités et les motivations de ceux qui font du *Steampunk*, il est crucial de comprendre ce qui anime cet univers. Le *Steampunk*, bien que profondément ancré dans l'imaginaire de la vapeur, ne se limite en effet pas à cette seule source d'énergie. Il s'agira donc d'explorer les diverses alternatives énergétiques et technologiques dépeintes dans ce genre. En élargissant notre perspective au-delà de la vapeur, il deviendra possible de saisir la diversité des approches et le caractère innovant qui caractérisent le *Steampunk*, tout en analysant comment ces énergies influencent notamment la narration mais aussi l'esthétique du mouvement.

---

[156] *Anno 1900* se déroule sur le site de Fond-de-Gras, au Luxembourg, depuis 2010. Fond-de-Gras est un lieu-dit de la commune de Differdange qui fut l'un des plus importants centres d'exploitation minière du pays. Les extractions ont cessé en 1955. S'y trouve désormais un musée à ciel ouvert dont le fil rouge est le minerai de fer et où il est notamment possible de visiter une ancienne mine grâce à un train minier rénové. D'abord annuel avant l'épidémie de Covid, *Anno 1900* a d'abord accueilli environ 500 visiteurs lors de sa première édition et jusqu'à 10 000 en 2017 d'après Frédéric Humbel, son créateur (source : note suivante, p.68). Des français, des belges, des hollandais, des allemands et, bien sûr, des luxembourgeois se retrouvent lors de cette convention idéalement située aux frontières de la France, de la Belgique et de l'Allemagne. Cela en fait l'un des plus grands rassemblement *Steampunk* d'Europe.

[157] Propos recueillis par Lambert Stroh pour la revue *Hobbies*, n°6, Automne-hiver 2018-19, p.67.

[158] *Ibid*. p.68.

[159] *Ibidem*.

[160] David Beard, « Introduction: A Rethoric of Steam », dans *Clockwork Rhetoric: The History and Practice of a Rhetorical Genre*, New York, Peter Lang Publishing, 2015, p.15. « *To its practitioners, steampunk […] is not reducible to the application of gears and clockwork to preexisting objects. Participants in steampunk culture believe that they are steampunk from the ground up—the core of their ideas, the core of their creations, the core of at least some of their values, can be understood in terms of steampunk.* »

1.2.5.2 Le *Steampunk* n'est pas toujours « steam » : les énergies qui animent le *Steampunk*

Bien que le *Steampunk* évoque immédiatement l'image romantique de machines à vapeur et de technologies néo-victoriennes, il ne se limite pas exclusivement à l'énergie de la vapeur, tout comme il ne prend pas systématiquement place au Royaume-Uni. En réalité, ce genre rétrofuturiste intègre une variété de sources d'énergie et de technologies qui enrichissent son univers narratif et esthétique. Ces différentes énergies qui animent le *Steampunk* seront ici étudiées, allant des alternatives historiques comme l'électricité et le charbon, à des concepts plus fantastiques comme l'éther ou les cristaux magiques. En examinant ces diverses influences énergétiques, il sera montré comment elles contribuent, à la fois, à rendre la définition du *Steampunk* complexe tout en expliquant son originalité ainsi que ses constantes mutations et son caractère protéiforme.

En réalité, même le « *steam* » peut poser problème car toutes les œuvres *Steampunks* ne mettent pas en scène des technologies futuristes mécaniques qui seraient mues par la vapeur.

Beaucoup d'œuvres *steampunk*s reposent bien sur l'énergie de la vapeur qui vient actionner des machines mécaniques plus ou moins complexes, comme dans *Boneshaker* de Cherie Priest[161], dans la série de bandes dessinées *Univerne* de Jean-David Morvan et Nesmo[162], dans les romans des pères du *Steampunk* comme *Homunculus* de James Blaylock[163] ou *Infernal Devices* de K.W. Jeter[164], ou encore comme dans des romans déjà cités comme *La Machine à Différences*[165]. Mais d'autres se basent sur des énergies et des technologies *steampunk*s avancées, difficilement discernables d'autres énergies développées entre le XVIII^{ème} et le XIX^{ème} siècle, comme *La ligue des héros*[166] ou *la Vénus Anatomique*[167] de Xavier Mauméjean.

En effet, de nombreux romans convoquent également des énergies qui se sont développées au cours du XIX^{ème} siècle, comme l'électricité ou le pétrole, voire avant ou après ce siècle[168], et bien que cela suscite des débats dont il sera question plus après.

[161] Cherie Priest, *Boneshaker, Le siècle mécanique*, Paris, Le Pré aux clercs, 2011.
[162] Jean-David Morvan et Nesmo. *Univerne*, Toulon, Soleil, 2011.
[163] James P. Blaylock, *Homunculus*, Paris, Denoël, 2001.
[164] K.W. *Infernal Devices*, Paris, Le Bélial', 2012.
[165] William Gibson et Bruce Sterling, *La Machine à Différences*, *op.cit.*
[166] Xavier Mauméjean, *La ligue des héros*, Paris, Mnémos, 2015.
[167] Xavier Mauméjean, *La Vénus anatomique*, Paris, Le Livre de Poche, 2006.
[168] Comme Jacques Martel qui, dans *La voie Verne*, Paris, Mnémos, 2019, qui intègre à la fois les inventions des romans de Jules Verne et les technologies connectées actuelles, comme les ordinateurs, tablettes et autres enceintes.

D'autres leur préfèrent des énergies dont on a pu supposer un temps l'existence à l'époque, comme l'éther[169] et bien que cela puisse paraître « absurde[170] » :

> « Descartes explique que le mouvement des planètes est dû à de grands tourbillons d'éther. Newton réfute, mais a recours à la notion d'éther pour expliquer sa théorie de la force gravitationnelle dans le vide. En fait, ce n'est qu'avec la théorie de la relativité restreinte qu'il fut démontré que l'éther n'existait pas, mais il a tellement marqué l'imaginaire scientifique pré-einsteinien que les narrations rétro-futuristes aiment à s'emparer de ce fluide hypothétique, sans masse, élastique. Le *Steampunk* fait souvent appel de cette manière à des notions victimes de dépertinence scientifique : elles deviennent un matériau fictionnel, au même titre que la *cavorite* inventée par Wells[171]. »

On retrouve ainsi l'éther dans la bande dessinée *Le Château des Etoiles* d'Alex Alice[172]. Mais il est aussi possible de penser à la présence récurrente de l'alchimie, qui apparaît dans un certain nombre d'œuvres *steampunk*s, comme à la fois une pratique magique et scientifique. C'est par exemple le cas dans *L'alchimie de la pierre* de Ekaterina Sedia[173]. A noter également les pratiques du spiritisme ou des arts occultes, comme dans *Les Portes d'Ys* d'Alwine[174] qui, s'ils jouent rarement un rôle moteur dans l'animation des machines *steampunk*s qui peuplent les intrigues, sont récurrentes dans le genre.

D'autres énergies existent bel et bien mais nous n'avons pas pu ou su les perfectionner (parce que cela aurait été trop complexe, coûteux ou simplement impossible) comme dans les œuvres *Steampunks* où elles ont pris d'autres formes aujourd'hui. Par exemple, les mécanismes d'horlogerie mus par une forme d'énergie qui rappelle différentes machines fonctionnant en fait grâce à l'électricité. Ainsi, le roman de James P. Blaylock, *Humunculus*, déjà présenté ici, évoque par exemple directement le mouvement perpétuel[175] qui, dans son univers, aurait finalement fini par être inventé.

---

[169] Jusqu'en 1905, les physiciens et astronomes pensaient que cette substance composait l'univers.
[170] « Il est absurde d'utiliser le phlogiston ou l'éther comme source d'énergie dans le *world-building* et de prétendre à la science-fiction sous prétexte que ces éléments alchimiques étaient, à un moment donné, considérés comme réels » affirme ainsi Caroline Duvezin-Caubet, *Dragons à vapeur : vers une poétique de la fantasy néo-victorienne contemporaine*, thèse de doctorat, Université Côte d'Azur, 2017, p.256.
[171] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.257.
[172] Alex Alice, *Le Château des étoiles*, Paris, Rue de Sèvres, 2014.
[173] Ekaterina Sedia, *L'alchimie de la pierre*, Paris, Le Bélial', 2017.
[174] Alwine, *Les portes d'Ys*, France, auto-édition, 2023.
[175] Le mouvement perpétuel est resté au stade d'hypothèse jusqu'à aujourd'hui et tout porte à croire qu'il le restera. En effet, il désigne une machine hypothétique qui, une fois mise en mouvement, continuerait à fonctionner indéfiniment sans besoin d'apport d'énergie supplémentaire. En théorie, cette machine produirait plus d'énergie qu'elle n'en consomme, violant ainsi les lois de la thermodynamique, notamment la conservation de l'énergie et l'entropie. En pratique, le mouvement perpétuel est considéré impossible à réaliser en raison de ces contraintes physiques fondamentales.

L'énergie « voltaïque » du roman de Victor Fleury, *L'Empire électrique*[176], est, elle, dérivée des travaux du physicien Alessandro Volta[177]. Pour Etienne Barillier :

> « En effet, pour que cette fiction *Steampunk* puisse être mise en place, son "point de divergence" historique exige le développement d'une révolution industrielle précoce, alimentée par une technologie basée sur l'énergie de la vapeur. Les innovations générées par le couple électricité-pétrole se trouvent ainsi précédées par d'autres solutions technologiques, et si le *Steampunk* n'exclut pas l'apparition de l'informatique, il l'expliquera autrement que par la miniaturisation du circuit imprimé et l'invention de l'électricité : nous resterons au niveau de l'engrenage et de la carte perforée ; l'ordinateur demeurera, au sens propre, une mécanique[178]. »

Dans le jeu *Genshin Impact*[179], le *Steampunk* se fait aussi une place[180] et amène notamment le joueur dans une ville secondaire où l'air est vicié par la pollution ambiante. Mais il est surtout intéressant de souligner que l'énergie principale de la zone appelée *Fontaine* repose sur l'eau (appelée *Hydro*[181]) : il serait donc difficile de dire qu'il ne s'agit pas ici de « *steam* »-punk, au sens littéral du terme, c'est-à-dire de l'utilisation de la *vapeur* (d'eau) comme source d'énergie de ce monde virtuel. Il sera néanmoins vu plus après que deux camps s'opposent sur ce qu'il est bon de qualifier ou non de « *Steampunk* ».

Certaines œuvres préfèrent convoquer des figures historiques elles-mêmes devenues mythes, comme Nikola Tesla, dont le personnage revient fréquemment dans la fiction steampunk. À la croisée du génie scientifique et du mage moderne, Tesla incarne l'ambiguïté entre invention réelle et

---

[176] Victor Fleury, *L'empire électrique*, Paris, Bragelonne, 2017. Se déroulant à la fin du XIX^{ème} siècle, dans un monde où l'Empire napoléonien domine grâce aux avancées technologiques voltaïques, le roman se déroule principalement à Lyon, capitale de cet empire. Il suit les aventures de personnages historiques et littéraires tels que Sherlock Holmes, son célèbre acolyte, le Dr. Watson, Van Helsing ou encore le capitaine Nemo. Ces personnages évoluent dans un cadre où l'énergie voltaïque révolutionne les transports, l'industrie et la vie quotidienne, ce qui donne à la France la suprématie mondiale. Le même auteur réutilisera cette même énergie dans ses romans *L'homme électrique* (2019) et *le Fleuve électrique* (2020), écrit avec Vincent Longrive.

[177] Alessandro Volta (1745-1827) est un physicien italien célèbre pour ses découvertes sur l'électricité. Il a notamment inventé la première pile électrique en 1800, appelée « pile voltaïque ». Volta est également connu pour avoir inventé « l'électrophore » en 1775, un appareil qui génère de l'électricité statique par induction électrostatique. En outre, il a développé la théorie du contact qui explique la production d'électricité par le contact de différents métaux. Le terme « volt » a été nommé en son honneur pour reconnaître ses contributions majeures dans le domaine de l'électricité.

[178] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, Paris, Les Moutons Electriques, 2010, p.9.

[179] Jeu de rôle multiplateforme développé et publié par le studio chinois *miHoYo* (Shanghai), sorti en 2020. C'est un jeu en monde ouvert, *free-to-play*, qui se développe régulièrement à travers ses mises à jour de contenu. Actuellement, ce monde ouvert fantastique, appelé *Teyvat*, compte 7 nations toutes inspirées de pays ou de cultures réelles. La licence *Genshin Impact* se veut transmédia : une série manga officielle est publiée en parallèle du développement du jeu depuis 2018 et un anime a été annoncé en 2022.

[180] Les développeurs ne s'en cachent pas : le principal « journal » de la zone appelée *Fontaine*, et sur le background de laquelle le présent travail reviendra par ailleurs, a pour nom « *Steambird* ».

[181] Dans l'univers du jeu *Genshin Impact*, la magie existe et repose sur 7 éléments : le vent (*Anémo*), le feu (*Pyro*), la foudre (*Electro*), l'eau (*Hydro*), la glace (*Cryo*), l'énergie de la nature (*Dendro*) et la roche (*Géo*).

spéculation romanesque. Il soulève encore aujourd'hui des débats passionnés sur la véracité ou l'ampleur de ses travaux – comme s'il appartenait lui-même à un monde parallèle.

L'épisode *Nikola Tesla's Night of Terror* de la série *Doctor Who* (saison 12, épisode 4) illustre bien cette réappropriation : confronté à des extra-terrestres, mais surtout à son rival, Thomas Edison qui le fait passer pour fou, Tesla affirme avec calme : « Qu'ils parlent. Le présent leur appartient. Je travaille pour le futur. » – une phrase qui pourrait à elle seule résumer l'esprit *steampunk*, entre décalage temporel et foi dans une imagination technologique sans limites.

Ce glissement de la science vers le mythe, du réel vers le potentiel, est central dans de nombreuses œuvres *steampunks*, qui brouillent volontairement la frontière entre l'Histoire telle qu'elle a été et celle qu'elle aurait pu être.

Ce goût pour les figures visionnaires n'est pas réservé à Tesla. Un autre nom revient avec insistance dans les imaginaires *steampunks* : celui de Léonard de Vinci, dont les carnets d'inventions constituent un véritable réservoir d'utopies mécaniques. Le présent travail reviendra notamment sur cette fascination dans la partie consacrée aux *Machines de l'Île de Nantes*.

Enfin, le *Steampunk* peut permettre la création d'énergies qui sont purement fictives comme « l'anti-glace » dans le roman éponyme de Stephen Baxter[182] ou le « galvanisme » dans *La vieille fille et le Viking* de Jennifer Joffre :

> « Depuis que les recherches de Luigi Galvani avaient changé la face de l'électricité au XVIIIème siècle pour donner naissance à cette fabuleuse énergie qu'on appelait le galvanisme, les progrès de la science avaient permis toutes sortes d'inventions extraordinaires. Elle avait déjà vu plusieurs personnes, principalement des militaires ou des ingénieurs, équipés de membres mécaniques articulés, qui fonctionnaient grâce à la résonnance entre l'énergie galvanique et le système nerveux[183]. »

Plus encore, les énergies qui animent les mondes *Steampunks* s'apparentent parfois à la magie, quand elles n'en sont pas une partie clairement identifiée. C'était déjà le cas, comme cela a été vu, dans *Les Voies d'Anubis*, par exemple, l'un des romans du *triumvirat* américain à l'origine *Steampunk*, publié en 1983 par Tim Powers[184], où des créatures comme des hommes-loups et même des sorciers apparaissaient déjà dans le récit. A propos des premières œuvres du *Steampunk*, Barillier et Colson expliquent :

> « Souvent négligée par la critique, la présence de la magie nous rappelle combien le *steampunk* est par essence une genre mixte, ouvert à toutes les

[182] Stephen Baxter, *Anti-glace*, Paris, Le Livre de Poche, 2003.
[183] Jennifer Joffre, *La vieille fille et le viking I, Le voyageur extraordinaire*, Le Grand Quevilly, Relicha, 2021, p.21
[184] Tim Powers, *Les Voies d'Anubis*, Paris, Bragelonne, 2010.

> influences et possibilités du récit. Mais également, paradoxalement, ce qu'il doit au cyberpunk. A l'univers ultra-technologique de ce dernier, qui s'empare des corps et des esprits avec un sérieux déprimant, le *steampunk* répond, bien souvent dans un grand éclat de rire, avec des magiciens généralement incompétents dont les tours grotesques ne sont jamais certains de réussir[185]… »

Depuis, les magiciens ont néanmoins réussi à gagner en compétences et sont parfois les héros des romans *steampunk*s actuels.

C'est le cas du héros du *Paris des Merveilles* de Pierre Pevel[186], Louis Denizart Hyppolite Griffont. L'univers décrit dans le roman fonctionne sur une combinaison de magie, comparable à ce qui pourrait être trouvé dans un roman de Fantasy, et de technologie *steampunk*. La magie joue un rôle central dans l'intrigue, avec des mages et des créatures enchantées, mais elle est complétée par des éléments de technologie *steampunk*, tels que des véhicules à vapeur et des gadgets mécaniques sophistiqués. Ce mélange unique crée un cadre fascinant où la modernité industrielle et la magie, ainsi que les créatures fantastiques, coexistent harmonieusement. Les technologies mécaniques et à vapeur *steampunk*s ainsi que la magie, voire le surnaturel, coexistent dans de nombreuses autres œuvres du genre, parmi lesquelles *Arcadia* de Fabrice Colin[187], *La Passe-Miroir* de Christelle Dabos[188], *Les oubliés d'Astrelune* de Laure Dargelos[189], le *Golem et le Djinn* d'Helene Wecker[190], *Les tambours du dieu noir* de P. Djèlí Clark[191], *Boulevard des pas perdus* de Michèle Devernay[192], ou encore les sagas comme *Burton & Swinburne* de Mark Hodder[193] ou *Anno Dracula* de Kim Newman[194].

L'une des énergies de ce type les plus exemplaire à citer est certainement, dans sa façon de mêler à la fois magie et *Steampunk* jusque dans son nom, la « mécagie », utilisée dans *Les Mécagiciennes* d'Astrid Stérin[195]. Elle permet tout particulièrement la création d'automates grâce à un savant mélange entre la mécanique, l'alchimie et une forme de magie. Or, c'est un principe que Donald A. Norman, particulièrement connu pour ses travaux en ergonomie cognitive et en interaction homme-machine (HCI), reprend sous le terme d'« automagie[196] ». En effet, il utilise cette expression pour décrire la manière dont les dispositifs technologiques semblent fonctionner de manière presque magique, sans que l'utilisateur ne comprenne nécessairement comment ils fonctionnent. Cette notion de

[185] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op. cit*., p.62.
[186] Pierre Pevel, *Le Paris des Merveilles : L'intégrale*, Paris, Bragelonne, 2015.
[187] Fabrice Colin, *Arcadia*, Paris, Bragelonne, 2016.
[188] Christelle Dabos, *La Passe-Miroir*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2013.
[189] Laure Dargelos, *Les oubliés d'Astrelune*, Paris, Gloriana, 2019.
[190] Helene Wecker, *Le Golem et le Djinn*, New York, Harper, 2013.
[191] P. Djèlí Clark, *Les tambours du dieu noir,* Nantes, L'Atalante, 2021.
[192] Michèle Devernay, *Boulevard des pas perdus*, Rennes, Éditions Oneroi, 2019.
[193] Mark Hodder, *L'Étrange Affaire de Spring Heeled Jack*, Paris, Bragelonne, 2011.
[194] Kim Newman, *Anno Dracula*, Paris, J'ai lu, 1993.
[195] Astrid Stérin, *Automates & Fiançailles : Les Mécagiciennes, tome 1*, France, auto-édition, 2023.
[196] Donald A. Norman, *The Design of Future Things*, New York, Basic Books, 2007.

« automagie » est liée à la complexité croissante et à l'inaccessibilité des technologies contemporaines, comme les smartphones, les tablettes et les ordinateurs portables, qui apparaissent souvent comme des boîtes noires mystérieuses aux yeux des utilisateurs.

Dans l'univers du roman *Magie & Sentiments, Les secrets de Longdawn*, d'Ariel Holzl, Luke, l'un des personnages principaux rentre d'une mission d'espionnage en France, constate que les chemins de fer se sont considérablement développés en son absence et dit : « Magie et science… Une collaboration qui semble faite pour durer[197]. » En effet, dans cet univers parallèle comme le *Steampunk* en a le secret, la magie coexiste avec la technologie telle que nous pouvons la connaître au XIX[ème] siècle, en Europe : « En effet, le chemin de fer était avant tout une invention des *ternes* – les bonnes gens sans aucun don pour la magie, qui constituaient l'immense majorité de la population anglaise[198] ». Luke songe qu'il s'agit « presque [d']une nouvelle forme de magie, cette "technologie"[199]… ». De même, beaucoup de *steamers* et de *vaporistes* usent de beaucoup d'ingéniosité et de trompe l'œil, dignes des plus grands magiciens ou professionnels des effets spéciaux pour le théâtre ou le cinéma, pour réaliser certaines pièces de leur costume ou accessoires *Steampunks* et, comme eux, ils dévoilent difficilement leurs tours.

Mais en réalité, de nombreuses œuvres *steampunks* ne s'attardent pas sur la façon dont fonctionnent les technologies dans leur univers. Certaines ne sont d'ailleurs qualifiées de *steampunk*s que pour leur esthétique ou la présence d'éléments pouvant évoquer celui-ci. C'est le cas de films comme *Wonka* (Paul King, 2023), qui sert de prequel à *Charlie and the Chocolate Factory* (*Charlie et la chocolaterie*, Tim Burton, 2005[200]), qui avait déjà certains atours du rétrofuturisme. Les séries *A Series of Unfortunate Events* (*Les Désastreuses Aventures des orphelins Baudelaire*, 2019, adaptation des livres de Lemony Snicket[201]), *Locke & Key* (2020[202]) ou encore *Shadow and Bone*[203] (2021) sont également davantage dans l'évocation du *Steampunk*, de par leur cadre, leur esthétique ou certains de leurs thèmes. Cela semble être aussi le cas de *L'Académie de M. Kleks* dont l'adaptation (à partir du roman *L'académie de M. Tachedencre* de Jan Brzechwa) en série par Netflix en 2024[204] s'annonce teintée d'une esthétique *steampunk*.

[197] Ariel Holzl, *Magie & Sentiments, Les secrets de Longdawn*, Paris, Slalom, 2024, p.40
[198] *Ibid*. p.39
[199] *Ibidem*.
[200] Le roman de Roald Dahl, *Charlie et la Chocolaterie*, de 1964, avait déjà été adapté par Mel Stuart en 1971.
[201] Déjà adapté sous la forme d'une série entre 1999 et 2006 et au cinéma en 2004.
[202] Adaptation de la bande dessinée de Joe Hill, publiée entre 2008 et 2013.
[203] Adaptation de la saga littéraire de Leigh Bardugo, commencée en 2012.
[204] Adaptation tirée du livre de Jan Brzechwa, *L'académie de M. Tachedencre* (*Akademia Pana Kleksa*) de 1946 et déjà adapté en film en 1984 par Krzysztof Gradowski.

Ces œuvres appartiennent alors ou non au *Steampunk* ? La question se pose régulièrement dans la communauté *steampunk*, comme cela sera vu. Il faut dire que s'il a d'abord été un sous-genre de la littérature de science-fiction, le *Steampunk* se plaît à dépasser sans cesse ses propres limites. Cela rend sa définition difficile, voire impossible. C'est d'ailleurs peut-être d'abord en cela que le *Steampunk* est « steam » mais aussi « punk » : il reste insaisissable du fait de son caractère punk qui s'inscrit nécessairement contre toute notion de définition, de limite, de case dans lequel l'enfermer. Cela n'est pas vraiment une nouveauté car, comme le dit Serge Lehman : « Le seul vrai problème de la science-fiction, c'est son nom[205] ». Et il semble qu'il en soit de même pour le *Steampunk*. Pourtant, comme Lehman l'explique, le problème pourrait être réglé simplement en pensant le *Steampunk* comme le nom donné à « une expérience de pensée », ainsi que l'est également pour lui la science-fiction. Si la science-fiction se base généralement sur la science pour être vraisemblable auprès des lecteurs, de nombreuses œuvres de science-fiction ne placent pas la science comme thème principal de leur intrigue. De même, beaucoup de romans de science-fiction ne décrivent pas comment fonctionnent les mondes qu'ils dépeignent en détails. La forme prime sur le fond et ce qui est superflu est laissé au bon soin de l'imagination du public. Il en va de même pour les œuvres *steampunk*s. Lehman est d'ailleurs l'auteur de plusieurs œuvres que d'aucuns ne qualifieraient pas de *steampunk*s, comme les séries de bandes dessinés *Les Brigades Chimériques*[206] ou *Métropolis*[207]. En effet, il sera vu que d'autres genres « -punk » ont émergé du *Steampunk*, avec plus ou moins de succès et ce qui vient apporter de l'eau au moulin des débats de ce qui relève ou non de tel ou tel genre.

1.2.5.3 La technofantaisie ou l'énergie comme magie déguisée

Pour comprendre pleinement la manière dont ces énergies, parfois réalistes, parfois hypothétiques, voire magiques, coexistent et se combinent dans le *Steampunk*, il faut se pencher sur une notion centrale : celle de « technofantaisie » (aussi appelée « *technological fantasy* »). Identifiée par Mike Perschon, dans sa thèse[208], comme l'un des trois piliers de l'esthétique *steampunk* — aux côtés du néo-victorianisme [209] et du rétrofuturisme — la technofantaisie constitue une lentille essentielle pour appréhender la façon dont le *Steampunk* conçoit et met en scène la technologie.

---

[205] Serge Lehman, *Escale sur l'horizon*, Paris, Fleuve Noir, 1998, p.34.
[206] *Intégrale*, Nantes, L'Atalante, 2012.
[207] Débutée en 2014, Paris, Delcourt.
[208] Mike Dieter Perschon, *The Steampunk Aesthetic: Technofantasies in a Neo-Victorian Retrofuture*, thèse soutenue en 2012 à l'université d'Alberta.
[209] Le terme néo-victorien, tel qu'employé dans le contexte du *steampunk* par Perschon, sert de terme générique (« *umbrella term* ») pour désigner la période entre 1800 et 1914, incluant la Belle Époque, le *Gilded Age*, l'ère victorienne et édouardienne, et la fin de siècle. Toutefois, la présente thèse en propose une relecture critique. En effet, nombre d'œuvres *steampunk*s contemporaines ne se déroulent ni au Royaume-Uni, ni strictement au

La technofantaisie désigne une forme de fantasy qui mobilise des éléments technologiques ou pseudo-scientifiques, sans pour autant chercher à les ancrer dans une rigueur scientifique. Contrairement à la science-fiction dite « dure » (« *hard science fiction* » en anglais), où chaque élément repose sur des lois physiques (même spéculatives), la technofantaisie embrasse le flou et l'ambiguïté. Elle joue souvent sur un faux-semblant de plausibilité technique – un vocabulaire d'engrenages, de flux énergétiques, de galvanisme ou d'éther – sans jamais chercher à réellement expliquer le fonctionnement interne de ses machines. On parle parfois de « charabia » technologique, destiné non pas à convaincre scientifiquement, mais à émerveiller esthétiquement :

> *« In simplest terms, technofantasy is fantasy that has scientific/technological trappings, or uses scientific/technological tools: it is distinguished from science fiction in that there is no attempt to justify such use in scientific or quasiscientific terms (sometimes there is a bit of gobbledygook, but both creator and audience know this for what it is*[210]*)... »*

Dans ce cadre, l'énergie n'a plus besoin d'être réaliste pour être crédible : la vapeur peut alimenter des automates presque éternels, des cristaux peuvent produire de l'électricité illimitée, et la magie devient parfois le moteur d'engrenages autrement inexplicables. C'est ce qui distingue le *Steampunk* d'un simple rétrofuturisme utilitaire. L'exemple du roman *Les Mécagiciennes* d'Astrid Stérin est à ce titre éclairant : la « mécagie », fusion explicite entre mécanique et magie, illustre parfaitement la logique de la technofantaisie – celle où la technologie fonctionne parce que l'univers l'autorise, non parce que les lois de la thermodynamique le permettent.

La technofantaisie, en cela, positionne le *Steampunk* comme une forme de « science fantasy » : un genre liminal, où se rencontrent la rigueur apparente de la machine et le flottement poétique de l'imaginaire magique. Ce mélange rend possible la coexistence de locomotives à vapeur, de cerveaux positroniques, de nécromancie industrielle et de dirigeables organiques comme ceux de la trilogie *Léviathan* de Scott Westerfeld, où une baleine géante devient un moyen de transport militaire, ou se fait stellaire pour transporter la ville de Londres dans *Doctor Who* (voir Figure 11, p.86).

XIX^{ème} siècle ou au début du XX^{ème}, comme cela a déjà pu être vu. Le *Steampunk* ayant largement dépassé son cadre spatio-temporel originel, il convient de nuancer cette notion ou, à tout le moins, de l'interroger comme l'un des tropes devenus modulables du genre.

[210] John Clute et John Grant (dir.), *The Encyclopedia of Fantasy*, New York, St.Martin's Griffin, 1999. p.935. « En termes simples, la technofantaisie est une forme de fantasy qui adopte des apparences scientifiques ou technologiques, ou qui utilise des outils issus de la science ou de la technologie. Elle se distingue de la science-fiction par le fait qu'elle ne cherche pas à justifier cet usage en termes scientifiques ou quasi-scientifiques. Parfois, un jargon pseudo-technique est utilisé, mais tant le créateur que le public savent bien ce qu'il en est. »



Figure 11 Capture d'écran de l'épisode 2 de la saison 5 (2005) de *Doctor Who*, *The Beast Below* (ou *La Bête des bas-fonds*).

Ce choix de représentation n'est pas seulement décoratif. Il met en tension science et croyance, rationnel et irrationnel, savoirs anciens et innovations futures, et c'est précisément cette tension qui confère au *Steampunk* son pouvoir d'évocation.

Les auteurs *steampunk*s semblent avoir pleinement conscience de ce procédé scénaristique et en jouent volontiers. En s'inscrivant dans une logique de technofantaisie, ils ne cherchent pas à imiter la science, mais à la détourner au profit d'une esthétique et d'un imaginaire. Cette approche rejoint, en cela, parfaitement la troisième loi d'Arthur C. Clarke, souvent citée à propos du *Steampunk* : « Toute technologie suffisamment avancée est indiscernable de la magie. » Le *Steampunk* semble même prendre cette maxime au pied de la lettre : ses machines, ses gadgets, ses moyens de transport ou de communication ne cherchent pas à rendre compte d'une réalité technique crédible, mais à susciter l'émerveillement, comme le ferait un tour de magie.

En cela, la technologie *steampunk* se distingue profondément de celle qui nous entoure aujourd'hui. Là où les appareils contemporains – smartphones, ordinateurs, objets connectés – apparaissent souvent comme des boîtes noires opaques et inaccessibles, les machines *steampunks* affichent ostensiblement leurs rouages, leurs leviers, leurs engrenages. Elles sont lisibles même si elles

sont irréalistes ; elles sont accessibles même si elles relèvent de la pure invention. Cette visibilité des mécanismes participe à une illusion de maîtrise, à une forme de nostalgie pour un monde où l'on pouvait encore comprendre les choses, même si ce monde est entièrement fabriqué. C'est en cela que la technofantaisie offre une réponse poétique et critique à la complexité technologique contemporaine, en redonnant une forme de familiarité à des objets imaginaires. Dans le *Steampunk*, les machines ne sont pas incompréhensibles : elles sont fabuleuses. Et, si elles ne sont pas pleinement appréhendables, c'est uniquement parce qu'elles sont magiques. La boucle est donc bouclée.

Le *Steampunk* n'est pas là pour expliquer comment les choses fonctionnent, mais pour imaginer ce qu'il adviendrait si elles fonctionnaient – pour ouvrir des possibles, même absurdes, tant qu'ils sont cohérents avec l'esthétique de l'univers.

C'est ainsi que le « *novum*[211] » *steampunk* – cette chose nouvelle qui change le monde dans la science-fiction – n'est pas toujours rationnellement explicable : il relève souvent d'une logique interne propre à l'univers, parfois même d'une suspension volontaire de l'incrédulité, voire d'un effet de style assumé. Là où la science-fiction propose des projections plausibles, le *Steampunk* — via la technofantaisie — préfère proposer des mondes où la technologie est un langage poétique, une forme d'enchantement technique, un théâtre d'ombres mécaniques.

Ainsi, la technofantaisie éclaire une bonne partie des contradictions apparentes du *Steampunk* : ses énergies improbables, ses machines invraisemblables, ses technologies indiscernables de la magie. Elle permet de comprendre pourquoi et comment le *Steampunk* accepte les incohérences, les bizarreries, les inventions sans fondement : parce qu'il ne vise pas la vérité scientifique, mais l'esthétique de l'imaginaire.

1.2.5.4 Un sous-genre de la littérature de science-fiction en perpétuelle mutation

Si le *Steampunk* a d'abord été considéré comme un sous-genre de la littérature de science-fiction, il est désormais possible de le situer au croisement des imaginaires de la science-fiction, du fantastique et de la fantasy. De plus, 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

[211] Voir Istvan Csicsery-Ronay Jr., *The Seven Beauties of Science Fiction*, Middletown, Wesleyan University Press, 2008, p.6. : « Le concept de *novum*, introduit dans les études de science-fiction par Darko Suvin, désigne une « chose nouvelle » sans précédent historique et imprévisible, qui vient perturber le cours habituel de la vie sociale et modifie la trajectoire de l'histoire. » (« *The concept of the novum, introduced in sf studies by Darko Suvin, refers to a historically unprecedented and unpredicted "new thing" that intervenes in the routine course of social life and changes the trajectory of history.* »)

le monde sont en train de créer *quelque chose* de *Steampunk*[212] » affirment Etienne Barillier et Arthur Morgan, 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[213]. »

L'auteur réfute aussi « l'idée que le *Steampunk* doit exclusivement être fixé sur le XIX^{ème} siècle *victorien*[214]. » Cette idée sera explorée plus longuement plus après. Il est néanmoins à noter que, depuis les débuts du *Steampunk* en littérature, c'est généralement cette atmosphère historique[215] qui a servi de toile de fond au *Steampunk* : les intrigues se situent le plus souvent à Londres, en pleine période victorienne et évoquent tous les évènements et archétypes de cette période historique. La Reine Victoria revient souvent dans ces récits et en est parfois même l'héroïne principale[216]. 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[217]. A ce titre, elle flirte aussi parfois entre l'horreur et le roman policier. Quelque part à la croisée des genres, elle se fait hommage aux œuvres d'autres auteurs, comme Arthur Conan Doyle ou H.P. Lovecraft, comme dans la série de romans *Les Dossiers Cthulhu* de

---

[212] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, Paris, ActuSF, coll. « Les trois souhaits », 2013, p.19.
[213] *Ibid*. p.15
[214] « 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
[215] Par « atmosphère historique », nous n'entendons pas ici une restitution fidèle et rigoureuse de la période concernée, telle qu'elle serait étudiée par les historiens. Il s'agit plutôt d'une reconstruction imaginaire, fondée sur un souvenir collectif fantasmé du XIX^{ème} siècle victorien – un souvenir que l'on possède sans l'avoir vécu, mais qui est largement véhiculé par l'école (ou les souvenirs que nous en conservons), les romans, le cinéma, les séries télévisées, ou encore ce que nous avons retenu de visites dans des musées. Cette ambiance repose davantage sur des images mentales et des clichés culturels (brouillard londonien, robes à crinoline, machines à vapeur, gentlemen-détectives, etc.) que sur des données historiques exactes. C'est donc un cadre esthétique et narratif, plus émotionnel que factuel, qui alimente l'imaginaire steampunk.
[216] Dans *Anno Dracula* de Kim Newman (1992), par exemple, la Reine Victoria a épousé le Comte Dracula lui-même.
[217] 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, doit 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.

James Lovegrove[218] qui se paye le luxe de mêler les deux. Ainsi, la série mêle habilement les enquêtes rationnelles de Sherlock Holmes à l'horreur cosmique de Lovecraft, ce qui crée un savant mélange où la logique babille de l'un rencontre les indicibles créations de l'autre.



Figure 12 En France, les éditions Bragelonne ont créé de belles éditions aux romans *steampunk*s comme *Anno Dracula* (2012), *New Victoria* (2014) ou encore *Les Dossiers Cthulhu* (2016). Nombre des romans vus ici ont été édités dans leur collection « *Steampunk* » et sont sortis lors du « mois du cuivre », évènement annuel au cours duquel la maison d'édition a proposé, de 2013 à 2016, de nouvelles sorties ou rééditions d'œuvres *steampunk*s. Aujourd'hui, à l'heure où les genres se confondent et où les limites entre œuvres *steampunk*s, de science-fiction, de Fantasy ou fantastiques se confondent, il devient plus ardu de classer un roman dans cette seule catégorie. Parmi les sorties en 2024, *Le Livre qui refusait de brûler*, de Mark Lawrence ou The City of Stardust de Georgia Summers, pourraient, par certains aspects, être rattachés au *Steampunk* mais sont plutôt classés en Fantasy.

Autant de genres littéraires populaires, donc, et que les auteurs anglais puis américains ont longtemps représentés sur la scène mondiale[219]. Ce qui pourrait expliquer la popularité qu'a d'abord connue le *Steampunk* dans les pays anglo-saxons. Celle-ci s'est ensuite développée et a fini par attirer un public de plus en plus vaste[220]. Par exemple en France, à la fin des années 1990 (il sera vu que cela

[218] James Lovegrove, *Les Dossiers Cthulhu, Tome 1 : Sherlock Holmes et les ombres de Shadwell*, Paris, Bragelonne, 2020 (Edition originale : 2016).
[219] Il sera vu par la suite que cela est dû à l'oubli de la science-fiction européenne qui, peu à peu, commence à sortir des tiroirs, notamment grâce au *Steampunk* et autres œuvres néo-victoriennes ou de *Gaslight Fantasy*.
[220] Etienne Barillier raconte d'ailleurs cette anecdote : « A la fin des années 1990, [James Blaylock, cofondateur du *Steampunk*] fut contacté par le département d'étude des utopies et des dystopies de Bologne, en Italie. Convié à participer à un colloque, le romancier s'étonna de constater que le *Steampunk* existait toujours et qu'il semblait passionner les Européens. » Parallèlement, le *Steampunk* était en effet passé de mode aux Etats-Unis, son pays, au profit d'un autre rétrofuturisme, le *Raygun Gothic* (sous genre de la science-fiction s'étant développé aux Etats-Unis en parallèle du *Steampunk* dont le nom a été inventé par William Gibson dans sa nouvelle *The Gernsback Continuum* (1981). Son esthétique s'inspire de la vision du futur du point de vue du milieu du XXème siècle, marqué par la conquête de l'Espace et expéditions lunaires qui firent un temps rêver le monde entier et, tout particulièrement, les Etats-Unis. Il a tendance à utiliser un style graphique distinctif et

s'est d'abord produit à travers la parution de romans se déroulant dans l'Hexagone) et au début des années 2000 (voir Figure 13, p.90), la démocratisation d'internet semble avoir joué un rôle dans l'engouement pour le *Steampunk* comme l'explique notamment la Dr. Milada Burcikova :

> « Le *steampunk*, en tant que phénomène pop-culturel, n'aurait pas connu une telle ampleur sans Internet. L'utilisation des nouveaux médias dans le processus de production et de distribution de contenus culturels populaires a considérablement facilité leur accès et multiplié la dynamique de circulation des messages dans le monde entier[221]. »

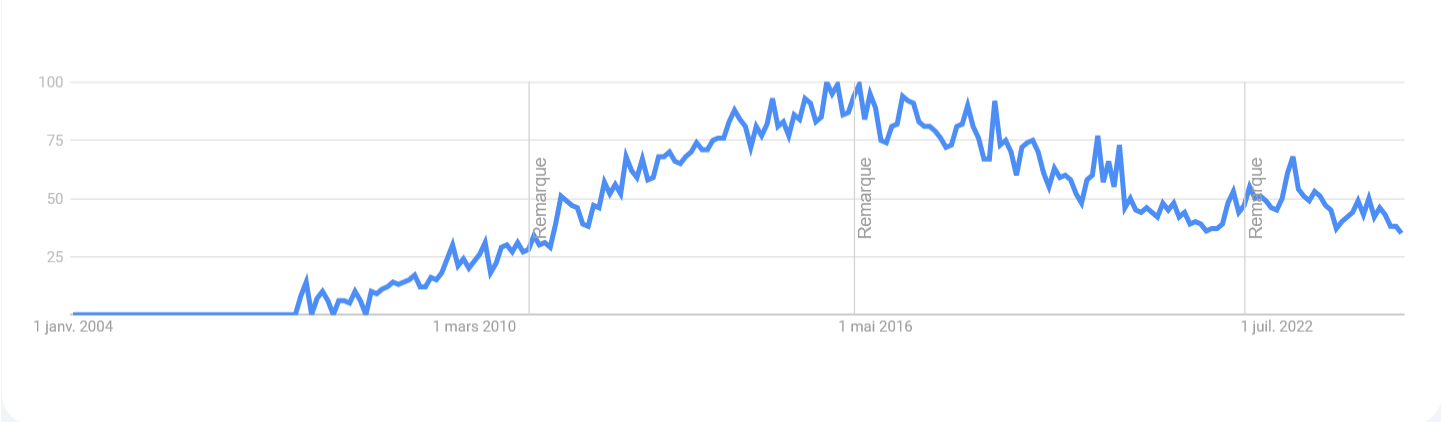


Figure 13 Évolution de l'occurrence de la recherche "*Steampunk*" en France, de 2004 à 2024, d'après Google Trends. Voir annexes, p.559, pour plus de détails.

Cela est aussi visible à travers l'analyse de la popularité du terme « *Steampunk* » en France et dans le monde, réalisée à partir des données de l'outil *Google Trend* (voir Annexes p.559). Il sera vu plus après que le *Steampunk* peut se déployer et prend désormais place partout dans le monde.

Il apparaît donc que le *Steampunk* a toujours été en perpétuelle mutation. Initialement perçu comme une branche de la science-fiction, il se situe aujourd'hui au croisement de plusieurs genres imaginaires, intégrant des éléments de la science-fiction, du fantastique et de la fantasy. Loin de se limiter à la littérature, le *Steampunk* a également étendu son influence aux arts plastiques et visuels, à la musique, ou encore aux arts du spectacle, démontrant ainsi sa flexibilité et sa capacité à s'adapter et à se réinventer constamment.

Dans un tome de *Mythologica* spécial *Steampunk*, Barillier explique :

> « Le *steampunk* a été littérature, bande dessinée, musique et art plastique. Il est également devenu costume et reconstitution historique d'un passé qui n'a jamais existé. Cette vaste diffusion en fait peut-être même une sous-culture, un mode de vie et une façon de considérer le monde. Vivante, iconoclaste, malléable et sans cesse en train de se jouer de nous, une culture est aussi bien ce qui définit

aux couleurs vives, similaire aux *comics* et à la science-fiction *pulp*.) (*Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, op.cit., p.18.)

[221] Milada Burcikova, « *Steampunk - Globalny Fenomen Popkulturowy* », dans *Kultura Popularna*, Varsovie, Université de Varsovie, 2014, p.56.

> un groupe d'individus que ce qui les réunit. Tel apparaît le *steampunk* aujourd'hui[222]. »

Cette observation met en évidence la dynamique continue et l'évolution constante du *Steampunk*, qui s'enrichit sans cesse de nouvelles idées et de nouvelles formes d'expression. Cette capacité à intégrer et à combiner divers genres et formes narratives et artistiques sans perdre sa cohérence distinctive fait la richesse et l'originalité du *Steampunk*.

En somme, le *Steampunk* n'est pas seulement une esthétique rétrofuturiste, mais un espace de réflexion et de critique sociale. En transcendant la démarche de la réécriture historique, il offre un cadre pour l'expérimentation créative et l'innovation, tout en maintenant une posture critique face aux avancées technologiques et sociales de notre temps. Cette évolution constante témoigne de la vitalité du *Steampunk* et de sa capacité à rester pertinent dans un monde en perpétuel changement.

Cette analyse conduira naturellement à explorer plus en profondeur les impacts idéologiques et la réinvention culturelle que le *Steampunk* inspire, notamment en puisant dans les influences du Punk ou encore du Dandysme. Cela sera abordé par la suite, à travers l'analyse de la façon dont ces influences contribuent à enrichir et à diversifier le mouvement *Steampunk*.

Cependant, cette perpétuelle évolution pose aussi une question fondamentale : est-il vraiment possible de définir le *Steampunk* ? Cette interrogation demande d'explorer les possibilités et de relever les défis qui se dressent face à la formulation d'une définition claire et précise de ce mouvement protéiforme. En examinant les diverses tentatives de définition déjà proposées par le passé, il sera possible de mieux comprendre les contours et les limites du *Steampunk*, ainsi que son potentiel à continuer de se réinventer sans cesse.

1.2.5.5 Est-il vraiment possible de définir le *Steampunk* ?

Le *Steampunk*, en tant que mouvement littéraire et esthétique, se caractérise par une pluralité de définitions et d'interprétations qui rendent sa délimitation complexe. Les multiples facettes de ce genre hybride ont déjà été en partie analysée et le seront encore par la suite afin de questionner la possibilité même de le définir de manière exhaustive. À travers une analyse d'œuvres, de discours critiques et de pratiques culturelles, il s'agira de mettre en lumière les éléments récurrents et les divergences sémiologiques et sémiotiques qui traversent le *Steampunk*. Seront notamment évaluées

[222] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica*, *Spécial Steampunk*, 2014, p.109.

comme des raisons potentielles expliquant la difficulté à définir le mouvement, la capacité du *Steampunk* à intégrer divers courants artistiques et littéraires, ainsi que sa nature évolutive qui reflètent des préoccupations contemporaines qui, *de facto*, changent au fil du temps. Cette exploration permettra de saisir les enjeux et les défis liés à la définition de cet imaginaire en constante mutation.

Classer ce qui relève ou non du *Steampunk* reste au cœur de nombreuses discussions. Comme l'explique l'auteur et bibliothécaire de recherche Jess Nevins dans son article *Prescriptivists vs. Descriptivists : Defining Steampunk* (2011), deux camps s'opposent actuellement pour délimiter ce qui devrait ou non être défini comme étant « *Steampunk* » :

> « *There was a time, not so long ago, when the definition of Steampunk was generally agreed upon. As late as 2005, F. Brett Cox's entry in the Greenwood Encyclopedia of Science Fiction and Fantasy defined Steampunk in essentially the same way as Peter Nicholls did in the Encyclopedia of Science Fiction (1993), whose definition was little changed from K.W. Jeter's coining of the term in a letter published in the April 1987 issue of* Locus *magazine to refer to his "gonzo-historical" explorations of "Victorian fantasies" and alternative technologies. How things have changed. As of summer 2011, the term has become an intense semantic and philosophical battleground, albeit one whose combatants have little time for or interest in their opponents. The combatants are the prescriptivists, who maintain that only the Jeter/Nicholls definition is the correct one, and the descriptivists, whose preferred definition of the term is far broader than Jeter/Nicholls and reflects its current (shambolic) status rather than its past (traditional) use.*
>
> *The descriptivists are winning. "Steampunk" appears as a designation for everything from the Western-flavored space opera Firefly (2005) to pseudo-Edwardian colonialist high adventure anime, from the industrial dance music of the band Abney Park to the current alternative fashion of mock-Victorian clothing. The struggle between the descriptivists and the prescriptivists is by no means over – at the moment Steampunk is a fad, but once the faddists move on, Steampunk will in all likelihood return to being primarily a literary category. Until then, Steampunk will remain a catch-all term without an agreed-upon definition, and thus a term of little critical utility*[223]. »

[223] Jess Nevins, « *Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk* », dans *Science Fiction Studies*, Vol. 38, No. 3, Novembre 2011, p.513.
« Il fut un temps, il n'y a pas si longtemps, où la définition du *Steampunk* était généralement acceptée. Pas plus tard qu'en 2005, l'entrée de F. Brett Cox dans *l'Encyclopédie Greenwood de la science-fiction et de la fantaisie* définissait le *Steampunk* essentiellement de la même manière que Peter Nicholls l'avait fait dans *l'Encyclopédie de la science-fiction* (1993), dont la définition était peu différente de celle de K.W. Jeter quand il inventa le terme dans une lettre publiée dans le numéro d'avril 1987 du magazine *Locus* pour faire référence à ses explorations « gonzo-historiques » au travers de « fantaisies victoriennes » et de technologies alternatives. Comme les choses ont changé. Depuis l'été 2011, le terme est devenu un intense champ de bataille sémantique et philosophique, même si les combattants ont peu de temps ou d'intérêt pour leurs adversaires. Les combattants sont les prescriptivistes, qui soutiennent que seule la définition de Jeter/Nicholls est la bonne, et les descriptivistes, dont la définition préférée du terme est bien plus large que celle de Jeter/Nicholls et reflète son statut actuel (désordonné/chaotique) plutôt que son passé (utilisation traditionnelle).
Les descriptivistes gagnent. « *Steampunk* » apparaît comme une désignation pour tout, depuis le *space-opera* au look Western de *Firefly* (2005) jusqu'à l'anime de grande aventure colonialiste pseudo-édouardien, de la musique de danse industrielle du groupe *Abney Park* à la mode alternative actuelle des vêtements pseudo-

Pour Nevins, tout n'est donc qu'une question de mode et, une fois celle-ci passée, le *Steampunk* devrait, selon lui, redevenir un sous-genre de la littérature de l'imaginaire. Toutefois, nous sommes en 2011 lorsqu'il écrit ces lignes et, en 2024, 13 ans plus tard, définir ce qui relève ou non du *Steampunk* reste aussi difficile qu'à l'époque.

Nevins explique néanmoins, dans cet article, qu'avec la variété des créations dites « *Steampunks* », selon les *Descriptivists*, et dépassant de plus en plus les limites de la définition du *Steampunk* portée par les *Prescriptivists*, la réponse de l'autrice Cherie Priest (dont le roman, *Boneshaker*, sorti en 2009, débute aux Etats-Unis, en 1880, en pleine Guerre Civile), qui lui a été faite lors d'un échange d'e-mails en 2011, « pourrait être la plus utile[224] » : « *I don't believe in Steampunk as a binary. I see it as more like a spectrum*[225] » (« Je ne crois pas que le *Steampunk* soit binaire. Je le vois plutôt comme un spectre. »), dit-elle. D'après Nevins, cela rejoint ce que disait le professeur Mike Perschon (mieux connu dans les cercles *Steampunks* comme « *The Steampunk Scholar* ») dans un article qu'il juge lui-même particulièrement *descriptivist*, *Steam Wars*[226], quand il parlait d'une « gamme de marqueurs visuels[227] » (« *array of visual markers* »). Cependant, l'idée du « spectre » de Priest, a l'avantage d'ouvrir encore plus la palette des possibles pour le *Steampunk*, en ne se cantonnant pas seulement à l'esthétique *Steampunk*, comme Perschon, qui met l'emphase sur les aspects « visuels », se basant pour cela sur les propos de l'auteur Jeff VanderMeer selon lesquels « la contre-culture visuelle du *Steampunk* continue de définir ce que le *Steampunk* est censé être[228] » (« *the visual subculture of Steampunk continues to define what Steampunk is taken to be* »).

Ainsi, il est essentiel de souligner la complexité et la diversité inhérentes au mouvement *Steampunk*. Ce dernier, bien qu'ayant des racines solides dans la littérature et l'esthétique néo-victorienne, se révèle être un mouvement dynamique et en constante évolution. Les analyses montrent que le *Steampunk* ne se limite pas à une simple nostalgie du passé, mais qu'il propose une réinvention continue des récits historiques et des imaginaires collectifs, intégrant des éléments de critique sociale, de réflexion sur la technologie et d'exploration des identités culturelles. Cette fluidité et cette capacité à se réinventer sans cesse rendent difficile une définition stricte et immuable du genre. Toutefois, cette même fluidité est ce qui permet au *Steampunk* de rester pertinent et inspirant

---

victoriens. La lutte entre les descriptivistes et les prescriptivistes n'est en aucun cas terminée : pour le moment, le *Steampunk* est une mode, mais une fois que ceux qui font la mode seront passés à autre chose, le *Steampunk* redeviendra très probablement une catégorie essentiellement littéraire. D'ici là, *Steampunk* restera un terme fourre-tout sans définition convenue, et donc un terme de peu d'utilité critique. »

[224] Jess Nevins, « *Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk* », dans *Science Fiction Studies*, *op.cit*. p.517.

[225] *Ibidem*.

[226] Mike Perschon, « *Steam Wars* », dans *Neo-Victorian Studies*, 3:1, 2010, pp. 127-166.

[227] *Ibid*. p.128.

[228] Cité par Perschon. *Ibidem*.

pour diverses communautés à travers le monde. La problématique soulevée ici mène naturellement à une réflexion plus profonde sur l'impact idéologique du *Steampunk*, lié à son caractère Punk, et sa capacité à inspirer une réinvention culturelle parallèle à sa capacité de mutation constante.

1.2.5.6 Bilan

Pour conclure, le nom « *Steampunk* » est particulièrement approprié étymologiquement pour décrire ce qu'est le *Steampunk* aujourd'hui en raison de sa capacité à refléter de manière précise l'essence de ce « mouvement ». D'abord le mot « Steam » évoque l'ère de la vapeur en convoquant la première révolution industrielle, une période marquée par l'utilisation de la puissance de la vapeur dans la technologie. Il souligne l'ancrage historique du *Steampunk* dans l'esthétique du XIX^{ème} siècle. Le mot « Punk », lui, incarne l'esprit contestataire du *Steampunk*. Ce suffixe dénote d'une inscription dans un esprit contre-culturel et de rébellion contre les normes établies qui sera exploré plus en détail plus après. Il exprime également l'aspect subversif, créatif et non-conformiste du *Steampunk*, mettant en avant, notamment, la remise en question des conventions.

Ensemble, « Steam + punk » représentent l'innovation créative qui consiste à aller chercher délibérément des éléments du passé, quitte à réécrire l'Histoire, à y implanter des anachronismes ou des évènements fantaisistes, pour inventer des récits qui fleurent bon les écrits de Jules Verne alors qu'ils sont bien actuels. La combinaison de ces deux éléments évoque la réinvention imaginative du passé et la capacité à explorer des histoires alternatives. Elle capture la fusion de l'esthétique historique, de l'innovation créative et de l'esprit rebelle qui caractérise le *Steampunk* contemporain.

L'analyse a permis de révéler la richesse et la complexité de l'appellation *Steampunk*. A travers l'exploration des diverses interprétations et les multiples facettes de ce terme, il est apparu que le *Steampunk* transcende les étiquettes pour devenir un creuset de créativité et de critique sociale. Cet imaginaire, ancré dans une esthétique rétrofuturiste, se distingue par sa capacité à réinterpréter et à fusionner des éléments disparates pour créer des mondes imaginaires cohérents et fascinants. En effet, le *Steampunk* ne se contente pas de puiser dans le passé victorien, mais qu'il s'en sert comme point de départ pour une réflexion plus large sur les implications sociales et technologiques de notre époque. La diversité des influences, allant des innovations technologiques aux critiques sociales, contribue à la vitalité et à l'évolution constante du genre.

Toutefois, il est pris note que les querelles concernant les limites de ce qui devrait ou non être qualifié de « *Steampunk* » ont toujours cours aujourd'hui. L'appellation *Steampunk* est bien plus qu'un simple label ; elle représente un espace de dialogue et d'expérimentation où se rencontrent passé,

présent et futur. C'est pourquoi il sera discuté plus après à quel point le *Punk* occupe une place importante dans le *Steampunk*, que celle-ci soit assumée ou non directement, voire soit inconsciente, chez la plupart des *Steamers* ou Vaporistes. Il s'agira de montrer en quoi cette posture pourrait venir conforter l'idée du *Steampunk* comme spectre, gamme, éventail qui permettrait de situer des créations, des postures comme plus ou moins *Steampunk* sans être exclusif, voire clivant. Cela permettra également d'expliquer pourquoi des auteurs comme Rachel A. Bowser et Brian Croxall considèrent le *Steampunk* comme un « genre cyborg[229] » ou « hybride[230] » qui « résiste à toute définition[231] » ou, comme Etienne Barillier et Arthur Morgan, en quoi il est « d'une certaine façon insaisissable[232] ».

Mais ce bilan ouvre d'abord la voie à une exploration plus approfondie de l'une des périodes historiques qui a le plus marqué l'imaginaire *steampunk* : le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution industrielle. Seront analysées les raisons pour lesquelles cette période historique exerce une telle fascination sur les auteurs et les artistes *steampunk*s. En examinant les innovations, les bouleversements sociaux et les transformations économiques de cette époque, il sera possible de mieux comprendre comment le *Steampunk* réinterprète et réinvente ce passé pour proposer des réflexions à la fois critiques et créatives sur notre présent mais aussi pour notre avenir.

1.2.6 UN INTERET TOUT PARTICULIER POUR LE XIX^{EME} SIECLE ET LA PREMIERE REVOLUTION INDUSTRIELLE

Le *Steampunk* se distingue par son intérêt pour le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution Industrielle, période marquée par des innovations technologiques majeures telles que la machine à vapeur et le développement des chemins de fer. Ces transformations ont bouleversé la société, influençant notamment les conditions de travail et les structures sociales sur lesquelles repose toujours le système actuel. Le *Steampunk* utilise ce cadre historique, finalement assez semblable au présent, pour explorer des thèmes contemporains comme l'impact de la technologie, les questions environnementales ou encore les inégalités sociales d'aujourd'hui. En réimaginant cette époque, il offre une critique des défis actuels tout en célébrant et interrogeant les rêves et luttes du passé.

[229] Jess Nevins, « *Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining Steampunk* », op. cit., p.517.
[230] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, *op.cit*., p.25.
[231] Cité par Nevins, *Ibidem*. Rachel A. Bowser et Brian Croxall, « *Introduction : Industrial Evolution* », dans *Neo-Victorian Studies*, 3:1, 2010, p.1
[232] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op. cit., p.15.

L'intérêt particulier du mouvement *Steampunk* pour le XIX^{ème} siècle, plutôt qu'une période beaucoup plus lointaine, comme l'Antiquité ou le Moyen Âge[233], suscite une réflexion intéressante. Cette préférence peut s'expliquer par plusieurs facteurs, notamment les similitudes perçues entre la fin du XIX^{ème} siècle et le monde contemporain. L'hypothèse formulée par Etienne Barillier et Arthur Morgan, selon laquelle « la fin du XIX^{ème} siècle ressemble beaucoup au nôtre : pollution, travail des enfants, essor de l'information, dégradation des conditions de travail, etc[234]. », offre une perspective intéressante. Elle est appuyée par l'auteur Richard E. Preston qui, dans le Manuel *Steampunk*, explique :

> « Le *steampunk* est agréable et c'est une bonne chose, mais il est aussi capable d'explorer le monde moderne et les gens commencent à se rendre compte de son pouvoir allégorique. L'époque victorienne/edwardienne [...] est une époque de progrès, de ténèbres et de contradictions. La plupart de ses conflits sont toujours d'actualité : homme contre machine, progrès économique/empire contre exploitation/colonisation, industrialisation contre nature, hédonisme contre répression sexuelle, sexisme contre droit de vote des femmes/égalité, darwinisme contre créationnisme, utopisme contre désenchantement... Grâce au *steampunk*, un écrivain peut attaquer la société moderne[235]. »

Le XIX^{ème} siècle a, en effet, été une période de bouleversements sociaux, économiques et technologiques majeurs, souvent associée à la Première Révolution Industrielle – et la présente étude se penchera plus spécifiquement sur l'intérêt du *Steampunk* pour la ou les différentes Révolutions Industrielles par la suite. L'avènement de la machine à vapeur, des chemins de fer, de l'électricité, une rapide expansion de l'information et des médias et d'autres avancées technologiques ont profondément transformé la société. Si ces changements ont permis des progrès scientifiques et techniques majeurs (notamment en médecine), ils ont également été accompagnés par le développement de nouveaux problèmes tels que la pollution, les conditions de travail difficiles dans les usines (travail à la chaine, postes, environnements bruyants, voire dangereux, etc.), l'exploitation des enfants.

La Première Révolution Industrielle, débutant à la fin du XVIII^{ème} siècle, a donc été une période de bouleversements majeurs, marquée par l'émergence de la machine à vapeur et l'expansion des grandes industries. Ces innovations ont transformé les sociétés agraires en puissances industrielles, créant un terreau fertile pour le genre *Steampunk*. Ce dernier s'inspire le plus souvent directement de cette ère, en imaginant un XIX^{ème} siècle alternatif où la vapeur reste la source principale de puissance,

[233] Bien qu'il existe aujourd'hui des œuvres qui peuvent être qualifiées de « *Steampunk* » et se déroulant à ces périodes ou d'autres, ce qui explique la difficulté à définir le *Steampunk*, évoquée plus avant.
[234] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit.*, p.18.
[235] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.148.

donnant naissance à des machines fantastiques et à une esthétique victorienne imprégnée de rouages, de cuivre et de machines complexes.

> « *En efecto, es imposible —hasta donde hemos podido contrastar fuentes directas e indirectas– encontrar tan solo un ejemplo de obra steampunk sin la presencia de algún tipo de dispositivo tecnomecánico de corte retro procedente, o heredero, de la primera revolución industrial*[236]. »

Le parallèle entre les enjeux sociaux et technologiques du XIX^{ème} siècle et ceux de l'époque contemporaine peut alors expliquer l'attrait du *Steampunk* pour cette période spécifique. De fait, en utilisant le XIX^{ème} siècle comme toile de fond, les créateurs et les adeptes du *Steampunk* ont l'opportunité d'explorer des thèmes pertinents et récurrents tels que l'impact de la technologie sur la société, les questions environnementales, les inégalités sociales ou encore l'évolution rapide de l'information. « En focalisant son attention sur le XIX^{ème} siècle, le *Steampunk* s'empare d'une époque, de ses rêves comme de ses artistes, de ses codes sociaux comme de ses cauchemars, pour la réinventer dans un jaillissement créatif[237], » explique Etienne Barillier. Pour Oliver Le Deuff, maître de conférences à l'université Bordeaux Montaigne, qui se demande pourquoi rapprocher numérique et *Steampunk* :

> « Tout simplement parce que l'esprit de ce dernier est quelque peu ancré dans le numérique avec un mélange de genres parfois complexe à résoudre, avec des usages anciens qui sont bousculés par des technologies nouvelles. En effet, nos habitudes de travail intellectuel sont en fait fort anciennes, elles ont évolué, mais elles n'ont pas été autant révolutionnées que l'on croit[238]. »

Il propose ici une réflexion sur la manière dont l'esthétique et l'esprit *steampunk*s peuvent offrir une perspective unique sur la transition entre l'ère industrielle et l'ère numérique. En effet, pour lui, le *Steampunk* relativise la place de la technologie et valorise l'interopérabilité et la personnalisation, invitant ainsi à une nouvelle approche réfléchie, notamment esthétiquement, des technologies modernes. De plus, Le Deuff rappelle que le *Steampunk* critique également l'innovation pour l'innovation, prônant davantage une approche plus stable de l'évolution technologique et un apprentissage historique plus poussé de son développement. Il va même plus loin en proposant que la société actuelle est *steampunk* :

> « L'introduction du numérique apparaît comme un élément nouveau qui déclenche une nouvelle écriture de l'histoire et une réinterprétation de nos pratiques. Nous sommes donc en présence d'un phénomène *steampunk* dans la

[236] « En effet, il est impossible —autant que nous avons pu confronter des sources directes et indirectes— de trouver ne serait-ce qu'un seul exemple d'œuvre *steampunk* sans la présence d'un quelconque dispositif technomécanique de style rétro, issu ou hérité de la première révolution industrielle. » José Antonio Calzón García, «El *requiebro de la referencialidad en el horizonte steampunk: a vueltas con su caracterización*», dans *Revista de Literatura y Cultura Fantástica*, vol. 5, no. 1, 2016, pp.42-43.
[237] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, *op.cit*., p.12.
[238] Olivier Le Deuff, « *L'esprit steampunk dans le numérique* », dans *InterCDI*, n°251, Septembre-Octobre 2014, p.30.

> mesure où nous continuons à travailler avec des modèles hérités du XIX[ème] siècle et bien évidemment des siècles précédents. Ce constat a été fait par plusieurs chercheurs dont Paul Bertrand[239] et Andrew Reinhard qui constataient que : « l'entreprise actuelle de publication est d'essence *steampunk*, le XXI[ème] siècle travaille avec les modèles du XIX[ème] siècle[240]. D'une certaine manière, nous sommes effectivement en plein *steampunk*, même si nous n'en sommes pas conscients, car nous n'avons pas su pleinement tirer les leçons du passé pour évoluer et pour dégager un nouveau design existentiel[241]. »

Le choix du XIX[ème] siècle offre également une certaine nostalgie, une forme de romantisme[242], tout en permettant aux créateurs de s'approprier et de réinventer, de *réimaginer*[243] cette époque à travers une lentille fantastique. Cette fusion entre le passé et l'imaginaire permet au *Steampunk* de refléter les préoccupations contemporaines tout en offrant une esthétique visuellement attrayante. Comme l'explique Jeff VanderMeer : « Le *Steampunk* est une langue visuelle qui illustre un paradoxe actuel : une fascination pour la technologie et le progrès d'un côté, la nostalgie d'une vie plus simple de l'autre[244]. » Pour le dire autrement, le *Steampunk* reflète une tension entre un désir d'innovation et un attrait pour les valeurs et l'esthétique du passé ; il met en scène des machines à vapeur, des gadgets rétrofuturistes et des modes d'époque pour exprimer cette dualité entre modernité et nostalgie. Le Deuff ajoute :

> « L'uchronie se poursuit dès lors de fait. Nous ne sommes pas en pleine époque victorienne, mais nos préceptes et manières de faire sont issus de l'ère industrielle, tandis que le numérique amène une distorsion qui enjoint à un exercice parfois périlleux, une nouvelle esthétique qui tente de gérer l'anachronisme[245]. »

Ainsi, comme cela sera vu par la suite, le *Steampunk* pourrait aisément servir de pont entre les méthodes de travail traditionnelles héritées du XIX[ème] siècle et les nouvelles technologies numériques. Il met en évidence que nos pratiques actuelles sont encore fortement influencées par des modèles anciens, malgré l'innovation technologique. En effet, le *Steampunk* peut être utilisé afin de relativiser la place de la technologie en la plaçant dans un contexte historique différent. Il permet alors, grâce à

---

[239] Paul Bertrand, « *Les* Digital Humanities *sont -elles solubles dans le steampunk ?* », BookSection, 2012.
[240] Andrew Reinhard : « *[...] the current scholarly publishing enterprise is essentially steampunk, 21st century work with 19th century models [...]* » dans http://classicslibrarian.wordpress.com/2012/06/04/lawdi-conference-on-linked-open-datafor-ancient-studies/? (URL aujourd'hui inaccessible), cité par Olivier Le Deuff, « *L'esprit steampunk dans le numérique* », dans *InterCDI*, n°251, Septembre-Octobre 2014, p.30.
[241] Olivier Le Deuff, « *L'esprit steampunk dans le numérique* », dans *InterCDI*, n°251, Septembre-Octobre 2014, p.30.
[242] Le rapport entre le *Steampunk* et le romantisme du XIX[ème] siècle sera discuté et expliqué plus après, le *Steampunk* ne se contentant pas de romantiser le XIX[ème] siècle.
[243] Le terme employé ici renferme un concept important et sera discuté et expliqué en détail par la suite.
[244] 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, n.p.
[245] Olivier Le Deuff, « *L'esprit steampunk dans le numérique* », dans *InterCDI*, n°251, Septembre-Octobre 2014, p.30.

la prise de recul critique que permet cette démarche uchronique, une meilleure compréhension de son influence sur le présent. Il s'agira également d'explorer la façon dont les *steampunk*s perçoivent l'esthétique des objets et en quoi cela pourrait servir d'inspiration dans la création ou recréation de choses actuelles ou futures.

Le *Steampunk* emprunte non seulement à la science-fiction mais aussi au fantastique, voire à la *fantasy*[246]. Cela n'a rien d'étonnant car ce sont des genres qui ont pu se confondre dans la proto-science-fiction[247]. C'est notamment le cas dans des mouvements comme le *Merveilleux Scientifique*, théorisé – ou, plus exactement, revendiqué[248] – par Maurice Renard dans son manifeste de 1909[249] bien que ce néologisme ait commencé à circuler dans les critiques dès le XIX^{ème} siècle pour parler d'œuvres romanesques ayant un lien, quel qu'il soit et peu importe son degré de vraisemblance, avec le domaine scientifique[250] (et bien que Renard revendique « l'application des méthodes scientifiques à l'étude compréhensive de l'inconnu et de l'incertain[251] »). Le critique littéraire Charles Le Goffic l'attribuera même à l'œuvre de Jules Verne[252], tandis que Renard écrira, de façon beaucoup plus péremptoire : « Jules Verne n'a pas écrit une seule phrase de merveilleux-scientifique[253]. » Pierre Jules Hetzel, éditeur historique des romans de Jules Verne, semble également aller dans ce sens, si l'on en croit ce qu'il écrit dans la préface des *Voyages et aventures du capitaine Hatteras* (1866) :

> « Son but [à Jules Verne] est, en effet, de résumer toutes les connaissances géographiques, géologiques, physiques, astronomiques, amassées par la science

[246] Nous pouvons d'ailleurs le considérer comme un « sous-genre » de ces trois genres littéraires, bien qu'il soit initialement plutôt rattaché à la science-fiction.
[247] Natacha Vas-Deyres, *Ces Français qui ont écrit demain : utopie, anticipation et science-fiction au XX^{ème} siècle*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de littérature générale et comparée » (n°103), 2013, p.22.
[248] Dans sa thèse (*Aux frontière de l'invisible : culture visuelle et instruments optiques dans le récit merveilleux-scientifique au passage du siècle (1894-1930)*), Fleur Hopkins parle d'un « acte de reconnaissance [car] Renard ne prétend ni inventer le genre littéraire en question, ni en assumer la paternité, mais tente de retracer son lignage et ses règles de compositions, afin d'en assurer une plus grande diffusion dans le monde des lettres ». p.847.
[249] Maurice Renard, *Du Merveilleux-Scientifique et de son action sur l'intelligence du progrès*, 1909.
[250] Fleur Hopkins, « *Généalogie et postérité du genre merveilleux-scientifique (1875-2017) : apparitions, déformations et complexités d'une expression* », dans Jean-Guillaume Lanuque (dir.), *Dimension Merveilleux scientifique 4*, Encino (Calif.), Black Coat Press, coll. « Rivière Blanche », 2018, p.262.
[251] Maurice Renard, « *Du merveilleux-scientifique et de son action sur l'intelligence du progrès* », dans *Le Spectateur*, n°6, octobre 1909, reproduit dans Francis Lacassin et Jean Tulard (dir.), *Romans et contes fantastiques / Maurice Renard*, Paris, Robert Laffont, 1990, p.1213. « En d'autres termes, puisque nous savons pertinemment ne pas faire de vraies découvertes, qu'est-ce qui distingue le raisonnement merveilleux-scientifique du raisonnement scientifique ? C'est l'introduction volontaire, dans la chaine des propositions, d'un ou de plusieurs éléments vicieux, de nature à déterminer, par la suite, l'apparition de l'être, ou de l'objet ou du fait merveilleux (merveilleux, c'est-à-dire : ce qui nous semble actuellement merveilleux). Car l'avenir peut démontrer que l'élément supposé vicieux ne l'était nullement, et que notre merveilleux-scientifique était purement et simplement de la science, involontaire comme la prose de M. Jourdain. » *Ibid*., p.1701.
[252] Jean-Luc Boutel, « *La littérature d'imagination scientifique : genèse et continuité d'un genre* », dans Jean-Guillaume Lanuque (dir.), *Dimension Merveilleux scientifique*, Encino (Calif.), Black Coat Press, coll. « Rivière Blanche », 2015, p.320.
[253] Maurice Renard, *op.cit*., n.p.

> moderne, et de refaire, sous la forme attrayante et pittoresque qui lui est propre, l'histoire de l'univers[254]. »

Autrement dit, Jules Verne se base sur les connaissances (qui seront parfois réfutées par les avancés scientifiques, comme la croyance en la terre creuse[255]) de son époque pour écrire ses romans – et, de découvertes, il propose surtout des *Voyages Extraordinaires* à ses lecteurs, dont la portée se veut également pédagogique et tournée vers le plus grand nombre[256] – là où le Merveilleux Scientifique a des objectifs différents et plus prospectifs, comme Fleur Hopkins le résume dans cet exemple issu de sa thèse :

> « A l'image de l'ambitieux docteur Lerne[257] qui greffe le monde animal au végétal et inversement, Renard associe, par le nom donné à son champ littéraire, le merveilleux au scientifique, le scientifique au merveilleux[258]. »

Une recette que le *Steampunk* semble également reprendre à son compte. Il sera vu plus après que cela a tout à voir avec l'une de ses caractéristiques principales : sa dimension référentielle.

Quant à la définition, ainsi qu'aux limites du *Steampunk*, elles ne sont pas plus nettes, comme cela a déjà pu être évoqué. 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 prennent généralement place au XIX^{ème} siècle[259]. 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 – notamment ceux des romans feuilletons et autres *pulp*, très populaires à l'époque, auquel le *Steampunk* empruntera également son goût pour les récits rocambolesques. Car ce qui fait surtout la particularité de ce XIX^{ème} 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

---

[254] Citée par Fleur Hopkins dans sa thèse *Aux frontières de l'invisible : culture visuelle et instruments optiques dans le récit merveilleux-scientifique au passage du siècle (1894-1930)*, soutenue en 2019, Université Paris 1, Panthéon Sorbonne, p.19.

[255] Jules Verne, *Voyage au centre de la terre*, Paris, Hetzel, 1864.

[256] En cela, on parle plutôt de « roman scientifique » (Saint-Martin : 2005).

[257] Personnage inventé par Maurice Renard dans *Le Docteur Lerne, sous-dieu* (1908) et inspiré de l'œuvre d'H.G. Wells, *L'Île du docteur Moreau* (1896).

[258] Fleur Hopkins dans sa thèse *Aux frontières de l'invisible : culture visuelle et instruments optiques dans le récit merveilleux-scientifique au passage du siècle (1894-1930)*, *op. cit*., p.19.

[259] Plus exactement, et bien qu'il se passe et/ou se base effectivement le plus souvent au ou sur le XIX^{ème} siècle, il arrive aussi que des intrigues puissent se dérouler bien avant et, malgré tout, entrer dans ce sous-genre de la science-fiction et du fantastique qu'est le rétrofuturisme. Il est ainsi possible de 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 (du fait de l'utilisation de personnages historiques ayant réellement existé, comme le Cardinal de Richelieu) place ce roman dans le genre rétrofuturiste et non pas dans la pure *Fantasy*.

exemple, dans les *Confessions d'un Automate Mangeur d'Opium*[260]) ou, plus surprenant, d'une invasion extraterrestre (comme dans *La Lune Seule le sait*[261]). L'éventail des possibles est très vaste.

Ainsi, le *Steampunk* propose une vision du XIX^{ème} siècle réinventée, où les mondes dépeints peuvent être plus ou moins fabuleux et où l'Histoire peut prendre un tournant fantastique. Cette réinvention mêle éléments historiques et fictions grâce au recours de la formule la plus basique de l'uchronie : « Et si… ? »

L'analyse de l'intérêt particulier du *Steampunk* pour le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution Industrielle a mis en lumière les fondements historiques et culturels qui inspirent ce genre. En comprenant comment cette période a influencé les thèmes et l'esthétique du *Steampunk*, il est maintenant possible de se tourner vers une exploration plus contemporaine du mouvement. Il s'agira de voir l'évolution actuelle du *Steampunk*, en examinant ses impacts, ses adaptations et son avenir dans le paysage culturel moderne L'intérêt marqué pour le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution Industrielle trouve en effet une résonance dans l'émergence de divers autres rétrofuturismes. Ces sous-genres, tels que le *Dieselpunk*, l'*Atompunk*, ou encore le *Clockpunk*, mais aussi l'Afropunk, voire le *Silkpunk* traduisent une volonté de réinterpréter d'autres périodes historiques ou d'autres visions de l'Histoire de par le monde, à travers une esthétique similaire, tout en élargissant l'horizon du *Steampunk*.

[260] Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, 2003.
[261] Johan Héliot, *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011.

1.2.7 ÉVOLUTION DES RETROFUTURISMES : *DIESELPUNK*, *ATOMPUNK*, *CLOCKPUNK*, ETC.

L'esthétique *steampunk*, basée sur la réimagination du XIX^{ème} siècle et de la Première Révolution Industrielle, a donné naissance, au fil du temps, à une multitude d'autres sous-genres rétrofuturistes. Ces mouvements, parfois surnommés « les autres styles -punk » du fait de leur suffixe commun, tels que le *Dieselpunk*, l'*Atompunk* ou encore le *Clockpunk*, réinterprètent différentes périodes historiques à travers des imaginaires technologiques alternatifs. L'exploration de quelques-unes de ces évolutions mettra en lumière comment ces variantes enrichissent le paysage du rétrofuturisme tout en élargissant les possibilités narratives et esthétiques offertes par le *Steampunk*, en perpétuant sa mécanique et prolongeant ou diversifiant ses problématiques.

A partir de son modèle, des dérivés du *Steampunk* ont peu à peu vu le jour. Le premier d'entre eux a été le *Dieselpunk*, basé sur les technologies et les caractéristiques principales de la Deuxième Révolution Industrielle : le développement de l'électricité, l'exploitation du pétrole et l'industrialisation de masse. Le *Dieselpunk* se distingue par ses influences Art Déco, ses machines à combustion interne et une atmosphère souvent plus sombre, reflet des turbulences socio-politiques de l'époque.

Viennent ensuite l'*Atompunk*, qui réimagine le monde à l'aune de la découverte du nucléaire et de la Seconde Guerre Mondiale, allant plus ou moins loin dans la Guerre Froide, ou encore le *Clockpunk* qui, lui, vient se placer temporellement en amont du *Steampunk*, en proposant des machines mues par les mécanismes d'horlogerie tel que des automates à rouages. Ce dernier sous-genre se confond d'ailleurs parfois avec le *Steampunk*, plus populaire, mais a le mérite de montrer qu'il peut exister de nombreuses façons d'aborder une époque.

Malgré leurs différences apparentes, ces sous-genres partagent un ADN commun hérité du *Steampunk*, tant sur le plan esthétique que thématique. Chacun repose sur une réinterprétation de l'Histoire à travers le prisme de technologies alternatives, mettant en lumière des enjeux sociaux, économiques et politiques propres à leur période de référence. Ainsi, le *Dieselpunk* et le *Steampunk* explorent tous deux les conséquences de révolutions industrielles majeures, mais à des époques distinctes, tandis que l'*Atompunk* interroge plus spécifiquement le rapport entre technologie et environnement dans une perspective prospective héritée de l'utilisation de l'arme atomique.

Ces genres rétrofuturistes ne se contentent pas d'imaginer des mondes alternatifs à différentes périodes historiques : ils mettent également en dialogue les aspirations, les craintes et les idéaux de leur époque, ce qui vient souligner leur filiation conceptuelle avec le *Steampunk*. En cela, ils

enrichissent un paysage commun où chaque itération contribue à prolonger et diversifier les réflexions sur la mémoire, le progrès et la technologie.

Ainsi, un roman comme L'*Alchimie de la pierre* d'Ekaterina Sedia (2008) est désigné comme *Steampunk* alors que, s'il fallait être plus précis, il s'agirait plutôt de *Clockpunk*, l'histoire suivant une androïde mécanique intelligente qui ne peut se libérer de l'emprise de son créateur qui possède la clef pour la remonter et lui permettre de rester en vie. L'univers est en effet rempli de machines complexes et d'appareils mécaniques alimentés par des systèmes d'engrenages et de ressorts. Il arrive aussi qu'une œuvre mêle *Clockpunk* et *Steampunk* : dans le premier tome des *Mécagiciennes* d'Astrid Stérin (2023) par exemple, les automates qui sont au cœur du récit ont évolué au fil du temps et des progrès techniques et technologiques, devant d'abord être régulièrement remontés à l'aide d'une clef dans leur dos avant de devenir beaucoup plus perfectionnés.

Les discussions concernant ce qui relève d'un genre « -punk » ou d'un autre peuvent aller loin. Par exemple, d'aucuns considèrent *Infernal Devices* de K.W. Jeter comme l'un des premiers exemples de fiction *Clockpunk* à avoir été écrite, alors même que K.W. Jeter fait partie du triumvirat ayant donné son nom au *Steampunk*. Il faut dire que ce roman met en scène un Londres alternatif du XIX^{ème} siècle où la technologie est basée sur des mécanismes complexes et des engins alimentés par des ressorts et des engrenages.

Visuellement, un des exemples les plus emblématiques du *Clockpunk* est l'épisode de la série *Doctor Who*, *La Cheminée des Temps* (*The Girl in the Fireplace*, épisode 4, saison 2), qui se déroule tout au long de la vie de Madame de Pompadour (1721-1764), maîtresse du roi Louis XV. Ce sont tout particulièrement les automates qui apparaissent au cours du récit, dont la boite crânienne transparente laisse apprécier les engrenages dorés en guise de cerveau, et la période à laquelle prend place la majeure partie de l'intrigue, qui font de cet épisode un exemple de *Clockpunk* remarquable.

Ce sont les jeux vidéo *Fallout* qui, eux, font la part belle à l'*Atompunk*, avec son univers dystopique où le temps semble s'être arrêté aux années 1950, après que la Guerre Froide a finalement tourné à l'affrontement atomique. Si les technologies ont bel et bien continué à évoluer, l'esthétique, elle, reste profondément ancrée dans cet Âge d'Or désuet d'avant l'explosion des bombes, ce qui permet de créer de nombreux anachronismes qui bouleversent la vision du joueur sur l'Histoire.

Dans les jeux *Fallout*, l'uchronie atompunk explore les conséquences sociales et technologiques d'une guerre nucléaire mondiale, imaginant un monde où les idéaux des années 1950 persistent dans un décor post-apocalyptique. Ce contraste entre progrès technologique et stagnation culturelle invite à réfléchir sur les tensions entre nostalgie et modernité.

Le film *Captain Sky et le monde de demain* est, lui, considéré comme un exemple d'œuvre *Dieselpunk*, en raison de son esthétique inspirée des années 1930 et 1940, mêlant Art déco, machines à combustion interne et ambiance rétrofuturiste. Il se distingue par ses décors évoquant l'âge d'or de l'aviation et ses robots géants qui rappellent les récits de science-fiction *pulp* de l'époque. De plus, l'intrigue, axée sur une menace globale et des héros pilotant des avions sophistiqués, reflète les préoccupations technologiques et géopolitiques de l'entre-deux-guerres, caractéristiques du *Dieselpunk*.

Enfin, certains textes transcendent les catégories existantes. Le roman *steampunk L'Âge de diamant* de Neal Stephenson (1996), initialement décrit à sa sortie comme « postcyberpunk », comporte de nombreux éléments néovictoriens mâtinés de nanotechnologie. Toutefois, il est possible de dire aujourd'hui que ce roman, qui se déroule en Orient, pourrait tout aussi bien être rattaché à un autre genre émergent, le *Silkpunk*, que cette étude abordera plus en détail par la suite.

Ces exemples illustrent la richesse et la complexité des genres « -punk » dans leur capacité à refléter des imaginaires technologiques multiples. Toutefois, cette diversité s'accompagne de débats quant à la pertinence de ces catégorisations. Si certains préfèrent regrouper ces courants sous l'égide d'un *steampunk* élargi, d'autres considèrent ces distinctions comme essentielles pour délimiter les contours de chaque sous-genre. Ces querelles témoignent de la vitalité et de l'adaptabilité des rétrofuturismes dans leur dialogue avec l'Histoire et la technologie.

Mais s'il est intéressant d'explorer les multiples facettes des sous-genres rétrofuturistes et leur ancrage dans les contextes occidentaux, il est surtout essentiel de s'intéresser à la manière dont ces imaginaires transcendent les frontières culturelles.

1.2.7.1 Quand le rétrofuturisme traverse les frontières : au-delà de l'Europe et de l'Occident

Le *Steampunk* et ses dérivés ne se limitent pas aux cadres européens ou nord-américains. Ils s'adaptent à des contextes culturels variés et ils adoptent des esthétiques uniques qui intègrent des thématiques locales, enrichissant ainsi le panorama des rétrofuturismes. Des œuvres issues d'Asie, d'Afrique ou encore d'Amérique du Sud révèlent comment ces genres s'approprient et transforment les codes pour répondre à des enjeux spécifiques tout en conservant une portée universelle.

Au-delà des frontières traditionnelles du Royaume-Uni et des Etats-Unis, le *Steampunk* et ses sous-genres se sont enrichis au fil du temps pour s'adapter à des cultures diverses. Chaque contexte culturel apporte ses propres références historiques, esthétiques et mythologiques qui transforment les codes du rétrofuturisme pour y intégrer des problématiques locales. Cette réappropriation permet de créer des œuvres uniques, tout en conservant la capacité du genre à explorer des questions universelles sur la technologie, la mémoire ou encore les rapports de pouvoir.

Cependant, le *Steampunk* ne se limite pas au monde anglo-saxon.

Il peut également être français, comme dans *La Lune seule le sait* de Johan Heliot, une uchronie captivante où Victor Hugo se dresse contre un Napoléon III tyrannique dans un Paris où le progrès mécanique sert à maintenir le pouvoir impérial. Ensuite, *Le Paris des Merveilles* de Pierre Pevel, qui, d'abord publié sous forme de roman, se décline aujourd'hui en bande dessinée, plonge le lecteur dans un Paris fantastique et *steampunk* où la technologie et la magie cohabitent. L'auteur y explore une version alternative de la Belle Époque. Autre exemple, la série de manga français *City Hall*, où Jules Verne et Arthur Conan Doyle affrontent un monde où écrire fait prendre vie aux mots. Enfin, la série de bandes dessinées, *Le Château des étoiles* d'Alex Alice qui nous emmène dans une aventure à la croisée du XIX^{ème} siècle et de l'exploration spatiale, mêlant science, vapeur et rêves stellaires dans un cadre qui revisite, notamment, la France de la Première Révolution Industrielle.

L'Italie n'est pas en reste avec, notamment, *La Cité Oubliée* d'Hermine Lefebvre qui propose une Venise à la fois *steampunk* et fantastique, où des technologies qui mêlent verre et vapeur s'intègrent harmonieusement à l'usage de sigils magiques. De même, *Les Conjurés de Florence* de Paul K. McAuley, plutôt *Clockpunk*, imaginent une Première Révolution Industrielle amorcée par Léonard de Vinci, apportant une saveur historique unique au *Steampunk* italien. Enfin, dans *La Complainte de Foranza* de Sara Doke, Léonard de Vinci, encore une fois central, est réimaginé en tant que femme, transcendant ainsi une autre frontière narrative et symbolique.

Si ces sous-genres trouvent leurs origines dans les contextes occidentaux, et tout particulièrement européens, ils se sont également diffusés et adaptés dans des contextes culturels plus lointains. Des auteurs et créateurs de différentes régions du monde se sont en effet approprié les codes des rétrofuturismes pour enrichir ces genres de nouvelles perspectives esthétiques, narratives et conceptuelles.

Ainsi, au Canada, la série *Mordock* explore un univers *steampunk* visuellement riche et narrativement complexe. Ce qui la distingue particulièrement est sa capacité à fusionner une esthétique *steampunk* traditionnelle avec des éléments issus du folklore canadien et des enjeux

contemporains. Les décors industriels servent de toile de fond à des intrigues où les personnages affrontent des dilemmes éthiques et des luttes de pouvoir, au prétexte de résoudre diverses enquêtes policières. La série traite ainsi parfois des impacts de la technologie sur les communautés marginalisées et des tensions entre tradition et modernité.

Pour changer à nouveau de continent, le roman *Everfair* de Nisi Shawl propose, lui, une réinterprétation dite Afropunk qui imagine un Congo *steampunk* où les peuples colonisés se servent des technologies modernes pour se libérer de l'oppression. Shawl crée un passé alternatif utopique où Africains, Afro-américains et Européens réformateurs unissent leurs efforts pour bâtir une société nouvelle. Cette œuvre se distingue par sa manière de mêler les thèmes de la colonisation, de la diaspora africaine et des luttes pour la liberté à une esthétique *steampunk* inventive. En intégrant des perspectives multiples et en exposant les tensions internes d'un projet utopique, Shawl offre une réflexion nuancée sur les dynamiques de pouvoir, les identités culturelles et les possibilités qu'offre l'uchronie pour réimaginer le passé. Dans le *Manuel Steampunk*, elle raconte :

> « Il y avait longtemps que j'avais envie d'écrire un roman qui mettrait en scène des personnages historiques tels que E. Nesbit, Colette, J-M. Barrie, Geroge Bernard Shaw et H.G. Wells. […] J'aimerais l'ambiance victorienne et les grosses machines, mais tous les sous-entendus colonialistes et impérialistes me faisaient horreur. […] Quand j'ai lu [*Les Fantômes du roi Léopold*, un livre documentaire d'Adam Hochschild sur l'exploitation coloniale du Congo], mes idées se sont emboitées à la perfection et j'ai compris comment je devais écrire mon roman[262]. »

Comme elle, selon Diana M. Pho, il est en effet possible d'utiliser l'esthétique *steampunk* pour raconter des histoires qui combinent des faits historiques, des histoires alternatives et de la fiction spéculative. Et elle se penche tout particulièrement sur la façon dont cette esthétique permet de manipuler le temps et de créer des scénarii hypothétiques pour explorer des traumatismes historiques :

> « *Steampunk aesthetic frequently uses the science fictional trope of time travel to justify its anachronistic look. In practice, then, steampunk objects become time capsules that contain collapsed temporal moments in their engagement with retro-futurism*[263]. »

En effet, les performances *steampunk*s peuvent servir de moyen pour réévaluer et représenter les histoires marginalisées, en particulier celles affectées par l'impérialisme occidental, le colonialisme eurocentrique et la domination blanche et patriarcale. Elle propose que le *Steampunk*, en jouant

[262] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.146.
[263] Diana M. Pho, « *Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time* », dans *Neo-Victorian Studies*, 11:2, 2019, p.119. « L'esthétique *steampunk* utilise fréquemment le trope de la science-fiction du voyage dans le temps pour justifier son apparence anachronique. En pratique, les objets *steampunk* deviennent alors des capsules temporelles qui contiennent des moments temporels comprimés dans leur engagement avec le rétro-futurisme. »

stratégiquement avec les évènements historiques, permet de réexaminer les mémoires et de créer des espaces où les traumatismes historiques peuvent être explorés :

> « *Likewise, steampunk performances evoke a whimsical manipulation of time and materiality, transporting the viewer into a theatrical ahistorical and trans-historical space. Postmodernist at its core, steampunk performance conceives of the world that "plays strategically with time and especially with tempo*[264]". »

Dans son article, Pho explique de quelle manière le *Steampunk*, par le biais de performances théâtrales et de la science-fiction, peut être utilisé pour confronter et naviguer à travers les traumatismes historiques. L'autrice explore notamment la manière dont les performances *steampunk*s peuvent permettre aux communautés marginalisées de traiter artistiquement et de faire face aux traumatismes historiques. Elle souligne que ces performances ne sont pas seulement divertissantes mais peuvent aussi avoir un élément politique conscient en évitant de reproduire ou de glorifier les histoires oppressives :

> « *While these performances are recognized for their entertainment value, they can also contain a highly self-aware political element in their avoidance of replicating or glamorizing the oppressive histories they present*[265]. »

Pho argue que les performances *steampunk*s peuvent créer des contre-réalités valides grâce à la création de scénarii historiques alternatifs, permettant ainsi au public de comprendre et de traiter les traumatismes historiques de manière palpable et potentiellement de concevoir des solutions pour le présent.

> « *Steampunk performance, by imagining alternate historical narratives, can also create a valid counter-reality, as theorist Stephen Duncombe notes: "Reality is always refracted through the imagination, and it is through our imagination that we live our lives*[266]". »

---

[264] Pierre Bourdieu, *The Logic of Practice* (trans. Richard Nice), Pala Alto, California, California, Stanford University Press, 1992, p.81 cité par Diana M. Pho, « *Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time* », dans *Neo-Victorian Studies*, 11:2, 2019, p.120. « De même, les performances *steampunk* évoquent une manipulation fantaisiste du temps et de la matérialité, transportant le spectateur dans un espace théâtral ahistorique et trans-historique. Postmoderne dans son essence, la performance *steampunk* conçoit le monde qui "joue stratégiquement avec le temps et surtout avec le tempo". »

[265] Diana M. Pho, « *Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time* », op.cit., p.120. « Bien que ces performances soient reconnues pour leur valeur de divertissement, elles peuvent aussi contenir un élément politique très conscient dans leur évitement de la réplication ou de la glorification des histoires oppressives qu'elles présentent. »

[266] Duncombe, Stephen, *Dream: Re-imagining Progressive Politics in an Age of Fantasy*, New York, The New Press, 2007, p.18. cité par Diana M. Pho, *ibidem*. « La performance *steampunk*, en imaginant des récits historiques alternatifs, peut également créer une contre-réalité valide, comme le note le théoricien Stephen Duncombe : "La réalité est toujours réfractée par l'imagination, et c'est à travers notre imagination que nous vivons nos vies". »

Elle reconnaît aussi les risques artistiques associés à la représentation des traumatismes historiques par les voix marginalisées, tout en affirmant que ces performances offrent un moyen de transformer la théorie en pratique pour une expérience émotionnelle et personnalisée.

> « *This realization, however, should not be conflated with the universalization of a particular story. I fear stereotyping myself, or having collective trauma becoming generalized. Theatre enacts this trauma to its audience, transforming theory into praxis for an emotional and personalized experience, yet I acknowledge the artistic risk involved of the "narrative being co-opted or colonized by the listener [...] in its self-reflexive textuality*[267]*". While the risk is present, the centering of marginalized speakers and their crucial control of the narrative attempts to mitigate the potential for being co-opted. Additionally, while my individual experience is uniquely part of a larger collective, it is also differentiated by other factors that should not be ignored: my gender, my class, my sexual orientation, my abilities – and those of the characters I portray*[268]*.* »

La création que Diana M. Pho a elle-même créée et dont elle traite dans cet article est une pièce de théâtre intitulée *Analog Incarnations*. Cette pièce est un *one-woman show* qui mélange faits historiques, uchronie et science-fiction spéculative pour raconter les origines d'Ay-leen *the Peacemaker* (la faiseuse de paix), une mystérieuse assassin qui tue le Gouverneur Général de l'Indochine, Paul Armand Rousseau, le 10 décembre 1896. La pièce a été écrite entre 2011 et 2012 dans le cadre du programme de Masters en *Performance Studies* à l'Université de New York. Elle explore les thèmes du colonialisme, de la résistance postcoloniale et de l'identité, en s'appuyant sur l'histoire de l'Indochine coloniale et des mouvements de résistance vietnamiens.

La pièce utilise l'esthétique *steampunk* pour intégrer la possibilité d'un voyage dans le temps, des pirates des airs et des technologies science-fictives, tout en mélangeant des faits historiques avec des récits alternatifs. « L'objectif de ce projet était de démanteler la vision américaine centrée sur les Blancs de mon identité vietnamo-américaine à travers l'imagination *steampunk*[269] » :

> « *Steampunk performance offers a way to artistically process and cope with historical trauma. Steampunk romanticises this destabilisation as time travel, but each passage through time also reveals a historical scar. [...] My artistic aim in this*

[267] Elizabeth Ho, *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*, New York, Bloomsbury Literary Studies, 2012, p.19.
[268] Diana M. Pho, « *Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time* », *op.cit.*, p.123. « Cette réalisation, cependant, ne doit pas être confondue avec l'universalisation d'une histoire particulière. Je crains de me stéréotyper, ou de voir le traumatisme collectif se généraliser. Le théâtre met en scène ce traumatisme pour son public, transformant la théorie en pratique pour une expérience émotionnelle et personnalisée, tout en reconnaissant le risque artistique impliqué dans le fait que "le récit soit coopté ou colonisé par l'auditeur [...] dans sa textualité autoréflexive". Bien que le risque soit présent, le centrage des voix marginalisées et leur contrôle crucial du récit tentent de réduire la potentialité d'être cooptées. De plus, bien que mon expérience individuelle fasse partie intégrante d'un collectif plus large, elle est également différenciée par d'autres facteurs qui ne doivent pas être ignorés : mon genre, ma classe, mon orientation sexuelle, mes capacités – et celles des personnages que je représente. »
[269] Diana M. Pho, « *Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time* », *op.cit.*, p.121.

> *piece is to recognise the ruptures caused by imperialist histories that are part of my cultural inheritance. While steampunk's games with time are all imaginative, the emotional, spiritual, and psychological impacts of such creative acts are real*[270]. »

Le *Steampunk* et ses sous-genres ne se limitent donc pas aux contextes occidentaux et trouvent également des expressions fascinantes dans d'autres cultures. C'est notamment le cas au Japon dont le présent travail proposera l'analyse de plusieurs œuvres. Il s'agira de se pencher d'abord sur la série animée *Code: Realize - Sōsei no Himegimi*, inspirée du jeu vidéo du même nom, produite par le Studio M.S.C. et diffusée entre octobre et décembre 2017, qui en est un exemple marquant bien que peu analysée. Inspirée du jeu vidéo éponyme, cette œuvre revisite des figures historiques et légendaires dans un univers *Steampunk* enrichi de références mythologiques et littéraires.

Le récit se déroule dans une version fictive du Londres victorien, surnommée « la capitale d'acier », où tout fonctionne à la vapeur. Les rouages et engrenages parsèment la ville, créant une ambiance typiquement *steampunk*. Parmi les personnages, on retrouve des figures emblématiques comme Arsène Lupin, Victor Frankenstein (avec une évocation explicite du sous-titre du roman de Mary Shelley : *Le Prométhée moderne*), le Comte de Saint-Germain, ou encore Herlock Sholmes (alter-ego de Sherlock Holmes, bien sûr), chacun revisité avec des traits steam et punk.

L'intrigue suit Cardia, une jeune femme au cœur d'un complot mondial, car elle porte en elle une invention mystérieuse, l'Horologium, qui pourrait assurer la domination de ceux qui la possèdent. Ce récit mêle des thèmes de transhumanisme, avec des personnages comme Cardia, révélée comme un homonculus, et le scientifique fou à l'origine de sa création, dont l'objectif ultime est de devenir une entité immortelle fusionnée avec une machine. Cette quête illustre une version exacerbée des dilemmes *steampunk*s, où la technologie devient à la fois source de progrès et de destruction. Ce qui n'est pas sans rappeler un exemple bien plus célèbre, le film d'animation japonais *Steamboy*, qui partage de nombreux points communs avec *Code: Realize*.

Enfin, des éléments visuels comme les masques de médecins de peste portés par les ennemis, les *goggles* personnalisées de Némo, ou encore l'usage systématique des rouages, renforcent l'esthétique *steampunk*, tout en y ajoutant une touche propre à l'imaginaire japonais. *Code: Realize* illustre ainsi comment le *Steampunk* peut être réinterprété à travers une culture différente, mêlant légendes locales et références globales pour créer un univers à la fois unique et universel.

---

[270] *Ibid*., pp.120-123. « La performance *steampunk* offre un moyen de traiter artistiquement et de faire face au traumatisme historique. Le *steampunk* romantise cette déstabilisation comme un voyage dans le temps, mais chaque passage à travers le temps révèle également une cicatrice historique. […] Mon objectif artistique dans cette pièce est de reconnaître les ruptures causées par les histoires impérialistes qui font partie de mon héritage culturel. Bien que les jeux du *steampunk* avec le temps soient tous imaginatifs, les impacts émotionnels, spirituels et psychologiques de ces actes créatifs sont réels. »

Ainsi, le *Steampunk* et ses sous-genres, en s'appropriant des contextes culturels variés, démontrent leur capacité à explorer des questions universelles à travers des récits enracinés dans des références locales. Ces imaginaires alternatifs ne se limitent pas à revisiter des périodes historiques ; ils permettent aussi de redécouvrir l'Histoire sous des prismes différents. Pour ce faire, le rôle des figures féminines occupe une place centrale. Par la réimagination de femmes inventrices, aventurières ou stratèges, le *Steampunk* propose une réflexion critique sur les normes de genre et les structures sociales. C'est pourquoi il sera vu ensuite comment ces figures féminines, loin d'être de simples personnages de soutien, incarnent des tensions identitaires complexes. Elles deviennent les vectrices d'une réinvention du féminin et des identités de genre, ce qui révèle le potentiel subversif du *Steampunk* et son aptitude à proposer des alternatives aux narrations historiques patriarcales.

1.2.7.2 Les femmes et les figures féminines : au-delà des identités de genre

Après avoir exploré la diversité des sous-genres rétrofuturistes, il est essentiel de se pencher sur une dimension souvent mise de côté, et pourtant cruciale du *Steampunk* : le rôle et la représentation des femmes et des figures féminines ou des identités de genre au sein de cet imaginaire. En effet, le *Steampunk* offre un terrain fertile pour revisiter et réinventer les figures féminines, qu'elles soient historiques ou imaginaires, passées ou contemporaines, en leur conférant un pouvoir et une visibilité souvent absents dans d'autres genres littéraires et artistiques. De fait, le *Steampunk*, en réimaginant le XIX^{ème} siècle, permet d'interroger les rôles sociaux et culturels de l'époque. Parmi ces questions, celle des figures féminines, voire du rôle du féminin et le féminisme occupent une place centrale. Alors que le XIX^{ème} siècle est souvent perçu comme une période de domination patriarcale, le *Steampunk* propose de réinventer ces dynamiques en mettant en avant des personnages féminins puissants, subversifs ou encore marginalisés. Interroger la place de la femme dans le *Steampunk* s'inscrit également dans une réflexion plus large sur la capacité de cet imaginaire à critiquer et à réinterpréter les normes sociales. Il s'agira de montrer ici comment ces personnages féminins, par leur présence et l'utilisation qui en est faite, amplifient ces normes pour mieux les subvertir, contribuant ainsi à l'aspect critique et transgressif du genre.

> « L'hémisphère de droite, "dédié aux dames", renferme des mers plus petites, dont les noms significatifs comportent tous les incidents d'une existence féminine. C'est "la mer de la Sérénité", au-dessus de laquelle se penche la jeune fille, et "le lac des Songes", qui lui reflète un avenir riant ! C'est "la mer du Nectar", avec ses flots de tendresse et ses brises d'amour ! C'est "la mer de la fécondité", c'est "la mer des Crises", puis "la mer des Vapeurs" dont les dimensions sont peut-être trop restreintes, et enfin cette vaste "mer de la Tranquillité", où se sont absorbées

> toutes les fausses passions, les rêves inutiles, tous les désirs inassouvis, et dont les flots se déversent paisiblement dans "le lac de la Mort[271]" ! »

Jules Verne fait montre, ici, d'une misogynie qui, aujourd'hui, transparaît clairement dans ses propos mais qui, pour son époque, n'avait rien de problématique. La vision de la femme qui a alors cours y est décrite à travers les différentes « mers » de la Lune. Cela permet de voir que les « dames » sont encore réduites à leurs « humeurs » (ou qu'il est encore de bon ton de penser qu'elles ont leur « vapeurs », ce qui est bien la seule chose *steam* qu'on leur accorde alors). Voici, *a minima*, à quoi devaient faire face les femmes au XIX^{ème} siècle et qu'il est difficile de leur envier aujourd'hui.

En effet, comme cela a été vu, les récits *Steampunk* prennent généralement place au XIX^{ème} siècle ou dans des univers qui en reprennent les codes visuels, esthétiques mais aussi, souvent, les codes sociaux et de hiérarchie sociale alors en vigueur. Dans ces uchronies et ces mondes imaginaires, il n'est donc pas rare de voir des figures féminines se heurter à différentes problématiques propres à l'époque et au contexte dans lesquels se déroule l'intrigue, mais aussi faisant face, au contraire, à des situations anachroniques, plus proches de celles que rencontrent les femmes présentement. Il faut redire que cela participe au fait que le *Steampunk* démontre souvent à quel point le XIX^{ème} siècle et l'époque contemporaine se ressemblent encore par bien des aspects.

Ainsi, l'une des questions que les femmes aimant ou pratiquant le *Steampunk* entendent le plus souvent est « Pourquoi aimer un imaginaire qui se déroule à une époque où les femmes étaient aussi mal considérées ? » Une question légitime à laquelle il est possible de répondre de multiples façons.

Tout d'abord, comme cela a déjà été dit, le *Steampunk* est un genre de l'imaginaire qui s'amuse à réinventer le passé comme le si futur était advenu plus tôt. Cela peut prendre différentes formes et, si nous pensons d'abord à l'introduction de technologies futuristes à l'ère victorienne, il peut aussi s'agir d'inventer des mondes où les femmes ont une place bien différente de celle qu'elles avaient en réalité, historiquement. En effet, en revisitant des périodes historiques marquées par des inégalités sociales et de genre, les récits *steampunk*s permettent non seulement de questionner les rapports entre technologie et pouvoir, mais aussi d'imaginer des alternatives critiques aux normes sociales héritées du passé et qui ont toujours cours aujourd'hui. Les figures féminines, qu'elles soient des inventrices, des exploratrices ou encore des anti-héroïnes, incarnent cette capacité du *Steampunk* à réinterroger les constructions sociales et genrées. Ces personnages, qu'ils soient incarnés par des femmes *steampunk*s en conventions ou qu'il s'agisse d'héroïnes de romans, de films ou de toute autre forme d'œuvre, deviennent des vecteurs de subversion et de réinvention des identités dans un imaginaire où les logiques de transmission et d'héritage jouent un rôle central.

[271] Jules Verne, *Autour de la Lune*, Chapitre XI, « *Fantaisie et réalisme* », 1869, n.p.

> « Ce passé retrouvé – ou recréé –, c'est encore celui des fictions historiques, revisitant des temps plus lointains. On y fantasme des époques, à travers des reconstitutions qui remodèlent sans hésitation les réalités sociales et politiques de la période envisagée. Depuis quelques années, la question de la condition féminine et de la place des personnes racisées, notamment, y fait l'objet de relectures anachroniques mais signifiantes[272]. »

Bien sûr, le *Steampunk* permet notamment aux femmes de réécrire l'histoire – en tant qu'autrices car elles sont nombreuses à écrire des romans *Steampunks*, mais aussi lectrices, spectatrices ou encore Vaporistes/Steameuses – et de créer, de s'approprier, de se sentir représentées, de redécouvrir ou encore d'incarner des personnages féminins forts, indépendants et inventifs et ayant même parfois existé. Cela offre une forme d'émancipation et de réappropriation de l'Histoire. Ceci explique d'ailleurs peut-être que beaucoup de romans *Steampunks* soient rédigés par des femmes et/ou mettent en scène des personnages principaux féminins. Dans une certaine mesure, le *Steampunk* propose une critique féministe des structures patriarcales. Les figures féminines du *Steampunk* sont des figures d'hybridité, qui mêlent tradition et modernité, biologie et mécanique, passé et futur. Elles incarnent des tensions identitaires, entre déterminisme historique et liberté narrative.

1.2.7.2.1 Des figures féminines et des identités de genres transgressives

Le *Steampunk* se distingue par sa capacité à subvertir les normes historiques et sociales, notamment en matière de genre. Les figures féminines qui peuplent ces récits ne se contentent pas de contester les rôles genrés traditionnels ; elles réinventent les identités féminines qui intègrent des caractéristiques jugées traditionnellement masculines, telles que la maîtrise technologique et l'indépendance. Par ailleurs, le *Steampunk* offre également un espace pour représenter des identités de genre hybrides ou fluides, remettant en question les binarités rigides qui caractérisaient l'époque victorienne. Il sera vu ici comment ces personnages transgressifs incarnent une relecture critique des conventions sociales, tout en ouvrant des perspectives pour une réflexion contemporaine sur les questions de genre.

L'un des aspects les plus intéressants du *Steampunk* est en effet sa capacité à repositionner des figures féminines dans des rôles de pouvoir et de création. Par exemple, des œuvres comme *Everfair* de Nisi Shawl réimaginent des femmes africaines et européennes comme des inventrices et des stratèges, participant à la libération des peuples colonisés. De même, des récits *steampunk*s français,

[272] Julie Brugier, Marion Brun, Hélène Dubail, Amandine Lebarbier, « *Introduction* », dans *Pagaille*, n°3, « *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé* », 2024, p. 6–12. Url : https://revue-pagaille.fr/2024–3-introduction/

tels que *La Cité Oubliée* d'Hermine Lefebvre, intègrent des héroïnes qui naviguent entre science et magie, remettant en question les attentes traditionnelles de genre.

Dans *Les portes d'Ys*, de l'autrice et illustratrice française connue sous le pseudonyme d'Alwine, on trouve également un personnage féminin fort avec Amélia Lloyd. La jeune femme devient rapidement indispensable au héros dans la quête qu'il entreprend dans l'espoir de trouver un remède à l'état de sa petite sœur. Amélia, avec son caractère bien trempé, sa fougue et son courage à revendre, se distingue également par un optimisme inébranlable. Son humour et sa détermination en font une alliée précieuse pour Oliver Whiteman, un jeune homme de bonne famille qui, au contraire d'elle, se montre sage et réservé, souvent en proie au doute ou aux idées sombres.

Cela est d'autant plus remarquable que le roman se déroule dans les années 1860 en Angleterre. Ainsi, par exemple, le fait qu'Oliver soit métisse semble, en revanche, poser problème, comme on pourrait l'attendre dans ce cadre historique :

> « Le problème, même si les gens osaient rarement l'admettre devant lui, venait de sa mère. Madame de Thouars était Algérienne. Son père l'avait rencontrée lors de son cantonnement dans ce pays ; mais au lieu de se contenter de l'entretenir durant son séjour, comme de coutume, il avait trouvé plus honorable de l'épouser. Leur fils était né quelques années plus tard, alors que le couple était déjà rentré en France. Armand n'avait jamais connu l'Algérie, et n'en avait pour tout souvenir que les quelques récits que sa mère avait eu le temps de lui en faire avant que la phtisie ne l'emporte. (…) il n'avait réalisé qu'à son entrée à l'académie que les origines de sa mère pouvaient être mal vues[273]. »

Dans *Le Club des érudits hallucinés*, c'est à travers Félicie, la vieille femme de ménage, que le lecteur découvre Eusèbe d'Orlille qui, bien qu'il s'agisse d'un jeune homme, vient également poser la question des identités de genre dans le *Steampunk*. En effet, Félicie ne comprend pas que son jeune maître lise autant et encore moins qu'il passe tant de temps à s'apprêter. Elle ne comprend pas non plus qu'un garçon si maigre puisse plaire aux jeunes femmes mais « peut-être les demoiselles de maintenant [apprécient]-t-elles ce genre de soins, après tout, Félicie n'en [sait] rien[274]. » Elle trouve également que les hauts-de-forme – un des symboles du *Steampunk* – sont ridicules : « quelle pouvait donc bien être l'utilité de chapeaux si immenses qu'ils se heurtaient aux embrasures des portes[275] ? » s'interroge-t-elle. En d'autres termes, elle est d'une génération bien différente de celle de son jeune maître et n'est pas loin de glisser au lecteur que « c'était mieux avant », « de son temps ». Son temps ? Si le temps de Félicie est déjà passé alors dans ce roman, le temps du *Steampunk* serait celui de Eusèbe

[273] Jennifer Joffre, *La vieille fille et le viking I, Le voyageur extraordinaire*, Le Grand Quevilly, Relicha, 2021, p.35
[274] Marie-Lucie Bougon, *Le club des érudits hallucinés*, Paris, Editions du Chat Noir, 2019, p.8.
[275] *Ibidem*.

d'Orlille ? En tout cas, elle semble penser qu'il est bien curieux d'avoir de très belles montres pour donner l'heure que les églises annoncent avec bien plus de précision :

> « Il était tout de même bien gentil ce garçon, toujours respectueux, se dit-elle en le voyant tirer une jolie montre à gousset de la poche de son habit, oui, une bien belle montre, très élégante, avec plein de gravures. Elle indiquait deux cinq, pourtant. Félicie savait bien que les cloches de l'église venaient à peine de sonner dix coups. Un joli bijou, mais pas bien utile. Le jeune maître avait dû oublier de la remonter, mais pourtant, il la regardait d'un air absorbé[276]. »

Dans *L'Alchimie de la pierre* d'Ekaterina Sedia, une androïde nommée Mattie illustre aussi parfaitement la subversion des normes de genre et de pouvoir. En tant qu'androïde, Mattie doit naviguer dans un monde dominé par des figures masculines humaines, ce qui dédouble les difficultés qu'elle rencontre à trouver sa place dans ce monde où elle est littéralement une femme-objet. Sa quête d'autonomie et son rôle en tant que médiatrice politique et sociale montrent une complexité rarement accordée aux personnages féminins dans des récits dystopiques ou rétrofuturistes.

Pour Annalee Newitch, du site *io9*, citée dans la *Bible Steampunk*, l'approche de Sedia même est unique :

> « La plupart des romans idéalisent la "femme mécanique", en font une créature délicate et scintillante. Sur ce modèle, l'automate de Sedia vit l'enfer sur terre : totalement dépendante de son concepteur, qui l'interdit de mener sa vie comme elle l'entend, Mattie n'a pas le luxe d'être punk. Elle doit gagner son pain et lutter pour survivre[277]. »

L'intersection entre genre, technologie et subversion, montre que les récits *Steampunk* ouvrent des espaces où les femmes s'approprient la science et la mécanique pour réimaginer leur propre émancipation. Ensemble, ces approches illustrent que le *Steampunk* constitue une plateforme critique pour reconsidérer les identités de genre et les normes sociales à travers des récits ancrés dans un imaginaire alternatif. En bref, plutôt que de reproduire les structures genrées oppressives, le *Steampunk* semble plutôt participer à leur déconstruction.

Les quelques personnages vus précédemment, parmi bien d'autres qu'il nous est impossible de tous mentionner ici, transcendent les limites historiques imposées aux femmes en s'appropriant les outils technologiques et sociaux qui leur étaient autrefois refusés et qui restent parfois aujourd'hui bien difficile de s'approprier.

Certains de ces personnages peuvent aussi être de véritables figures historiques réimaginées. La plus souvent représentée est sans doute la Reine Victoria mais il est aussi possible de penser à Mary

[276] *Ibidem*.
[277] Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, New-York, Abramms, 2011, pp.63-64.

Shelley ou encore Marie Curie. Mais certaines de ces figures historiques sont de celles qui sont peu mises en avant par les manuels d'Histoire. Par exemple, Ada Lovelace, considérée comme la première programmeuse informatique et qui a souvent été mise en avant dans des œuvres *Steampunk* en tant que pionnière de la technologie et de l'informatique, des rôles d'inventrice ou de génie scientifique. Elle apparaît notamment dans *La Machine à Différences* de William Gibson et Bruce Sterling mais elle a aussi pu accompagner le treizième Docteur dans la série *Doctor Who*[278], pour ne citer que ces deux exemples. Nellie Bly, célèbre journaliste et pionnière du journalisme d'investigation a été représentée dans *The Clockwork Dagger* de Beth Cato, comme une aventurière intrépide explorant des mondes fantastiques et découvrant des mystères cachés. Bien qu'il s'agisse d'un homme, l'ingénieur britannique Isambard Kingdom Brunel a été réinventé pour devenir une femme dans *The Strange Affair of Spring Heeled Jack* de Mark Hodder, où Brunel apparaît sous la forme d'Isambard Kingdom Brunelina. Dans *La Complainte de Foranza* de Sara Doke, se déroulant dans une Italie *steampunk* où les femmes occupent les places les plus importantes de la société, « Leh'Ona Da Veni est une ingénioresse de talent, une créatrice et une inventoresse de génie[279] », alter-ego de Léonard de Vinci.

Pour ce qui est des figures féminies françaises, nous pouvons citer Louise Michel, qui apparaît également dans plusieurs romans *steampunk*s comme *La Lune seule le sait* de Johan Héliot, où elle va être secourue par Jules Verne sur la Lune où elle a été déportée et est retenue en prison depuis la Commune. Mais la militante politique et anarchiste française, est aussi un personnage central dans le roman *Léviathan* de Scott Westerfeld. Elle y est présentée dans un rôle de résistante et de leader révolutionnaire dans un contexte alternatif où l'histoire prend une tournure différente lors de la Première Guerre mondiale. Dans *The Only Harmless Great Thing* de Brooke Bolander, Louise Michel est une militante des droits des animaux et une anarchiste française. Elle est représentée comme une force inspirante pour les autres personnages, en particulier les éléphantes. L'intrigue tourne autour de la façon dont elle tente de persuader l'industrie de l'exploitation des éléphants pour des travaux dangereux dans les mines de radium. Le roman fait directement référence à l'histoire des *radium girls*[280] et de *Topsy the Elephant*, électrocutée par Thomas Edison alors qu'il tentait de prouver la dangerosité du courant alternatif face au courant continu que, lui-même, favorisait. Ici, le personnage

[278] *Doctor Who*, série, Saison 12 épisode 02.
[279] Sara Doke, *La Complainte de Foranza*, Paris, Editions Leha, p.38.
[280] Les *radium girls*, telles qu'elles ont été surnommées, étaient des ouvrières américaines travaillant dans des usines de peinture au radium dans les années 1920. Elles étaient chargées de peindre des cadrans de montres et d'instruments avec de la peinture luminescente contenant du radium. Malheureusement, elles ont été exposées à de fortes doses de radium, ce qui a provoqué des maladies graves, telles que des cancers et des déformations. Leur lutte pour la reconnaissance de la responsabilité de leurs employeurs a mené à des avancées importantes dans la législation sur la sécurité au travail et la reconnaissance des droits des travailleurs.

de Louise Michel incarne la résistance et la lutte contre l'injustice, et elle joue un rôle symbolique dans la narration qui explore les thèmes de la souffrance, du sacrifice et de la rédemption.

Les figures féminines transgressives du *Steampunk*, par leur capacité à déconstruire les normes de genre et à se réapproprier le pouvoir narratif, incarnent donc une évolution significative dans la représentation des héroïnes. Toutefois, cette exploration des identités féminines ne serait pas complète sans un retour à l'une des origines littéraires majeures du genre : l'héritage de Mary Shelley. Avec *Frankenstein*, Shelley ouvre la voie à une réflexion sur des personnages féminins complexes et ambivalents, souvent perçus comme des anti-héroïnes, qui transcendent les frontières traditionnelles du genre et de la moralité.

1.2.7.2.2 Mary Shelley et l'héritage de Frankenstein : au pays des anti-héroïnes

L'héritage de Mary Shelley, souvent considérée comme une pionnière de la science-fiction, dépasse largement son époque. Avec son *Frankenstein*, elle ne se contente pas de poser les bases d'une réflexion sur la technologie et ses dérives, mais elle interroge également des notions fondamentales de création, de pouvoir et de responsabilité, souvent associées, dans le *Steampunk*, à des figures féminines ambiguës. Il s'agira ici d'explorer comment l'œuvre de Shelley continue d'inspirer le *Steampunk*, notamment dans la construction de personnages féminins qui, loin des stéréotypes héroïques, incarnent des anti-héroïnes complexes, à la fois créatrices et destructrices, en quête d'émancipation dans un monde régi par des forces oppressives.

Mary Shelley, en tant qu'autrice de *Frankenstein*, occupe aussi une place particulière dans l'histoire littéraire et dans l'univers *steampunk*. Non seulement elle a créé l'un des mythes les plus durables de la littérature, mais elle a également exploré des thèmes complexes liés à la création, à l'éthique scientifique, et à la marginalisation. Le *Steampunk* réinterprète souvent son œuvre en mettant en lumière des personnages féminins inspirés de sa propre vie, voire Mary Shelley elle-même, ou de son héritage intellectuel, à l'image de femmes scientifiques ou inventrices qui, comme elle, défient les normes de leur époque.

Le thème de la création, au cœur du mythe de *Frankenstein*, ouvre une réflexion sur la place des femmes en tant que créatrices. Dans le *Steampunk*, ces figures prennent souvent le rôle de génies scientifiques, d'artisane ou encore de magicienne qui remettent en question la domination masculine dans ces sphères. Les personnages féminins dans des œuvres *steampunk*s sont souvent représentés

comme des « Prométhées modernes », réimaginant le récit classique pour interroger le pouvoir patriarcal et les relations de genre.

Les exemples sont si nombreux qu'il serait impossible de tous les citer ici mais le *Steampunk* regorge en effet de figures fictives de femmes fortes et indépendantes. Pourtant, les conditions ne sont généralement pas réunies pour qu'elles le soient. Voici, pêle-mêle, quelques exemples représentatifs, tirés d'œuvres toutes *steampunk*s à leur manière mais différentes par bien des aspects et qui partagent pourtant un point commun : la place de la femme y est contrariée, difficile.

Dans le premier tome de *La Passe-Miroir* de Christelle Dabos, le personnage d'Ophélie est promis à un mariage forcé dès les premières pages :

> « J'ai eu un petit téléphonage avec ta maman, hier au soir, mâchonna-t-il dans ses moustaches. Elle était tellement excitée que je n'ai pas saisi la moitié de sa jacasserie. Mais bon, j'ai compris l'essentiel : tu vas enfin passer à la casserole, on dirait.
> Ophélie acquiesça sans mot dit. Le grand-oncle fronça aussi ses énormes sourcils.
> - N'allonge pas cette tête, s'il te plaît. Ta mère t'a trouvé un bonhomme, il n'y a plus rien à redire.
> [...] Je me doute bien pourquoi tu me louches dessus ainsi, déclara-t-il, sauf que cette fois, c'est *non*. Tes épaules tombantes, tes lunettes moroses, tes soupirs de malheureuse comme les pierres, tu les ranges au placard. (Il brandit le pouce et l'index, tout hérissés de poils blancs.) Deux cousins que tu as déjà rejetés ! Ils étaient moches comme des moulins à poivre et grossiers comme des pots de chambre, je te le concède, mais c'est toute la famille que tu as insultée à chaque refus. Et le pis, c'est que je me suis fait ton complice pour saboter ces accordailles. (Il soupira dans ses moustaches.) Je te connais comme si je t'avais faite. Tu es plus arrangeante qu'une commode, à jamais sortir un mot plus haut que l'autre, à jamais faire de caprices, mais dès qu'on te parle de mari, tu es pire qu'une enclume ! Et pourtant, c'est de ton âge, que le bonhomme te plaise ou non. Si tu ne te ranges pas, tu finiras au ban de la famille et ça, moi, je ne veux pas[281]. »

Dans cet univers fait d'arches volantes qui a d'abord tout d'un monde complètement imaginaire avant qu'il soit possible d'y déceler en quoi il s'agit en fait d'une uchronie possible, la jeune femme est considérée comme un mauvais parti et pèse sur elle le fait de devenir une vieille fille. Le fait qu'elle tienne un musée est, dans son monde, presque un détail :

> « Non, décidément, je n'imagine pas le bazar, reprit le grand-oncle. Et puis, qu'est-ce qu'il viendrait faire dans le coin, cet étranger ? Il est où son intérêt, là-dedans ? Sauf ton respect, fille, tu n'es pas la feuille la plus avantageuse de notre arbre généalogique. Je veux dire, c'est juste un musée que tu tiens, pas une orfèvrerie[282] ! »

[281] Christelle Dabos, *La Passe-miroir I, Les fiancés de l'hiver*, Paris, Gallimard, « Folio », 2021, p.18-19
[282] *Ibid*., p.24

Si son grand-oncle n'est pas tendre, c'est bien sa propre mère qui a arrangé le mariage et s'en réjouit – preuve que celle-ci ne voit aucun problème dans ce mariage arrangé. Tout ce qu'Ophélie peut faire est assurer que le mariage ne sera pas consommé, ce que son oncle pense impossible, rabaissant à nouveau la jeune femme :

> « Et ta mère ?
> - Ravie, chuchota Ophélie avec amertume. On lui a promis un bon parti pour moi, c'est bien plus qu'elle n'espérait. (Dans l'ombre de ses cheveux et de ses lunettes, elle serra les lèvres.) Il n'est pas en mon pouvoir de repousser cette offre. Je suivrai mon futur époux là où le devoir et l'honneur m'y obligent. Mais les choses s'en tiendront à cela, conclut-elle en tirant sur ses gants d'un geste déterminé, ce mariage n'est pas près d'être consommé.
> Le grand-oncle la dévisagea d'un air peiné.
> - Non, ma fille, non, oublie ça. Regarde-toi… Tu es haute comme un tabouret, tu fais le poids d'un polochon… Peu importe ce qu'il t'inspire, je te conseille de ne jamais opposer ta volonté à celle de ton mari. Tu t'y romprais les os[283]. »

C'est donc seule qu'Ophélie devra se sortir de cette situation qui ne lui convient pas, prouvant sa force de caractère et plus encore tout au long du récit. Il faut dire que les arches[284] dans *La Passe-miroir* sont isolées les unes des autres, non seulement physiquement mais aussi culturellement, créant des sortes de ghettos flottants où les habitants vivent selon des règles strictes et souvent archaïques.

Dans ce contexte où les règles sociales rigides et les conventions patriarcales dominent, Ophélie se démarque comme une figure subtilement prométhéenne. À l'instar du héros mythologique qui défie les dieux pour apporter le feu à l'humanité, Ophélie ose contester les attentes imposées par sa société. Son rôle dans la saga prend une dimension quasi-métaphysique lorsqu'elle entre en relation avec la figure de Dieu, incarnant une quête de vérité et d'émancipation face à une autorité divine manipulatrice[285]. Par sa ténacité et sa capacité à déchiffrer les mystères de son univers[286], Ophélie devient une *Prométhée moderne*, une médiatrice entre les mondes et une exploratrice de connaissances interdites. Ce parallèle renforce l'idée qu'Ophélie ne se contente pas de survivre dans un monde oppressif : elle cherche à le comprendre et à le transformer, se posant ainsi en héroïne non conventionnelle, tout à la fois créatrice et subversive.

---

[283] *Ibid*., p.26.
[284] Dans la trilogie *La Passe-Miroir* de Christelle Dabos, le monde est morcelé en différentes « arches » flottantes, séparées par du vide. Chacune d'elles abrite des « familles » différentes, et un « esprit de famille » dont elles tirent des pouvoirs spécifiques. Ophélie vient initialement de l'arche nommée *Anima* et possède donc le don de « lire » les objets : en les touchant, elle parvient à voir leur passé.
[285] Comme Prométhée, qui défie Zeus en apportant le feu aux humains, Ophélie se retrouve en opposition à Dieu, une figure omnipotente et manipulatrice dans l'univers de *La Passe-Miroir*. Elle ne se soumet pas aveuglément à cette autorité, mais cherche à comprendre et à contester les règles qui régissent son monde.
[286] Ophélie possède des pouvoirs uniques, comme celui de lire les objets et de traverser les miroirs, qui lui permettent de découvrir des vérités cachées sur l'univers et ses origines. À l'instar de Prométhée, elle symbolise la quête de connaissance, même au prix de grands dangers pour elle-même et son entourage.

Des jeunes femmes correspondant plutôt à la figure de l'anti-héroïne, comme Ophélie et sa maladresse légendaire, ses lunettes et sa grosse écharpe ne parvenant pas à dissimuler son apparence dégingandée, il en existe d'autres dans les récits *steampunk*s. Mathilde, par exemple, dans *La vieille fille et le viking* de Jennifer Joffre est littéralement la « vieille fille » du titre. Et, comme Ophélie, elle est pourtant remarquablement intelligente, au point d'occuper un poste universitaire :

> « Ils trouvèrent une petite table en terrasse non loin de la faculté. Armand les fit servir, puis il s'embarqua dans une restitution de ses voyages des quelques mois précédents. Mathilde l'écouta en sirotant lentement son café, partagée entre la joie de retrouver son cousin et quelque chose qui ressemblait suspicieusement à de la jalousie. C'était ridicule, bien sûr : elle avait un emploi dans une faculté. Les femmes pouvant se vanter de cela devaient se compter sur les doigts d'une main en France. Elle pouvait être fière de sa réussite[287]. »

Mais le fait est que la seule chose qui serve à la caractériser, dans un premier temps, est son statut de célibataire. Il faut dire que Mathilde partage aussi avec Ophélie un désintérêt notable pour les choses de l'amour et pour le mariage, et aucune d'elles ne brille par sa féminité apparente (en tout cas, telle que l'entend la société de leurs mondes). Au point que lorsque Mathilde s'évanouit après un choc, l'autrice, Jennifer Joffre, écrit :

> « Alors seulement, Mathilde fit ce qu'elle avait sans doute fait de plus traditionnellement féminin depuis des années : elle s'évanouit[288]. »

Ces récits permettent de rappeler qu'au XIX^{ème} siècle, en France et ailleurs, les femmes étaient considérées comme mineures, entièrement dépendantes des hommes gravitant autour d'elles, qu'il s'agisse d'un père, d'un frère ou d'un mari. Au point que Victor Hugo parle même d'esclave :

> « Il est douloureux de le dire : dans la civilisation actuelle, il y a une esclave. La loi a des euphémismes : ce que j'appelle une esclave, elle l'appelle une mineure ; cette mineure selon la loi, cette esclave selon la réalité, c'est la femme. L'homme a chargé inégalement les deux plateaux du Code [Civil] : tous les droits de son côté et tous les devoirs du côté de la femme. La femme ne possède pas, elle n'est pas en justice, elle ne vote pas, elle ne compte pas, elle n'est pas. Il y a des citoyens, il n'y a pas de citoyennes. C'est là un état violent : il faut qu'il cesse[289]. »

Ces héroïnes anti-conventionnelles, qu'il s'agisse d'Ophélie ou de Mathilde, incarnent une marginalité non seulement par leur indépendance et leur rejet des normes féminines de leur époque, mais aussi par leur capacité à naviguer dans des mondes où elles sont souvent reléguées en périphérie. Cependant, cette marginalité prend une dimension encore plus profonde dans le *Steampunk* lorsque les personnages féminins, en plus de défier les attentes sociales, sont physiquement modifiés ou transformés. À l'instar du mythe de Frankenstein, ces femmes hybrides, façonnées par la technologie

[287] Jennifer Joffre, *La vieille fille et le viking I, Le voyageur extraordinaire*, Le Grand Quevilly, Relicha, 2021, p.9
[288] *Ibid*., p.16
[289] Lettre de Victor Hugo à Léon Richer, 8 juin 1872.

ou la science, deviennent des figures transgressives dont l'altérité corporelle souligne encore davantage leur exclusion des structures dominantes. Le lien entre transformation, marginalité et souffrance se révèle alors central dans les récits *Steampunk*, où la frontière entre humanité et monstruosité est constamment interrogée.

Ainsi, le mythe de Frankenstein refait souvent surface dans le *Steampunk* pour apporter des réflexions sur la marginalité. Tout comme le monstre de Frankenstein, dont le corps en morceaux et reconstitué fait de lui un être rejeté, les personnages *Steampunk* modifiés peuvent se trouver, à cause de cela, en marge de la société. Leur transformation devient un marqueur de différence, voire de souffrance, dans un monde qui ne les accepte que difficilement. Les personnages hybrides peuvent alors être perçus comme des anomalies, voire des menaces. Cela est d'autant plus marqué quand ces personnages sont, en prime, des femmes.

Cette réflexion sur les corps hybrides et les marges de la société trouve un écho particulièrement pertinent dans les travaux de Donna Haraway et son *Cyborg Manifesto* (1985). Haraway propose la figure du cyborg comme une métaphore puissante pour dépasser les dualismes traditionnels, notamment ceux entre nature et culture, humain et machine, masculin et féminin. Le cyborg, en tant qu'entité hybride, incarne une forme de résistance aux structures oppressives, permettant d'imaginer de nouvelles identités qui transcendent les catégories fixes imposées par les sociétés patriarcales et technologiques.

Dans le contexte du *Steampunk*, cette figure du cyborg rejoint l'idée d'un corps transformé non seulement par la technologie mais aussi par la volonté de s'affranchir des normes sociales. Les héroïnes *steampunk*s comme Cinder ou Violante deviennent, à bien des égards, des cyborgs au sens harawayen : elles naviguent dans un monde où leur altérité technologique les marginalise tout en leur offrant une voie d'émancipation. Cependant, là où Haraway envisage le cyborg comme un espace de liberté radicale, le *Steampunk* illustre aussi les tensions liées à ces transformations : les modifications corporelles, bien qu'elles puissent être des outils de pouvoir, deviennent également des instruments de domination, comme en témoigne l'exploitation des cyborgs dans *Cinder* ou *Rouille*.

L'approche de Haraway enrichit ainsi l'analyse en proposant une grille de lecture critique pour comprendre comment les récits *steampunk*s questionnent la frontière entre l'humain et le non-humain, tout en reconfigurant les rapports de pouvoir et de genre.

Dans des œuvres comme *Cinder* de Marissa Meyer, le corps de l'héroïne est partiellement composé de pièces mécaniques. Dans l'univers de ce roman, réécriture *steampunk* du conte de *Cendrillon*, elle est donc perçue comme une paria à cause de son hybridité technologique. Les êtres

modifiés comme elle servent même de cobayes afin de mettre fin à l'épidémie qui décime la population terrestre depuis déjà un moment :

> « L'enrôlement des cyborgs avait été lancé un an auparavant par une équipe du palais. Que matin, on tirait au sort le numéro ID de l'un des milliers de cyborgs qui résidaient dans la Communauté orientale. On les faisait venir d'aussi loin que Bombay ou Singapour dans le seul but de servir de cobayes à la recherche. Donner sa vie pour le bien de l'humanité constituait un honneur, mais rappelait surtout que les cyborgs n'étaient que des sous-êtres. Beaucoup s'étaient vu offrir une seconde chance dans la vie grâce à la main généreuse de la science, et par conséquent, devaient leur existence à ceux qui les avaient créés. On estimait qu'ils avaient eu bien de la chance de vivre aussi longtemps, et qu'il n'était que justice qu'ils soient les premiers à se sacrifier pour la recherche médicale[290]. »

La même chose se produit avec Alita dans le manga *Gunnm* (ici, nous nous concentrerons sur l'adaptation cinématographique : *Alita: Battle Angel*, 2019), où son corps entièrement robotisé la place en décalage par rapport aux humains « normaux ». Et cela même si d'autres cyborgs existent dans les réalités de ces deux histoires. En fait, ces récits questionnent la manière dont la société voit ces êtres hybrides. Sont-ils encore humains malgré leurs modifications corporelles ? Ou deviennent-ils autre chose, un mélange de chair et de métal qui les éloigne de leur humanité originelle ? Auquel cas, jusqu'à quel point deviennent-ils inhumains ou, au contraire, plus humains que les autres ?

Ce sentiment d'altérité, d'être « hors norme », est un point central dans ces récits. D'autant plus que cette hybridité technologique n'est pas volontaire. Comme pour Cinder, Alita a subi une modification de son corps pour des raisons qui lui échappent, dans un premier temps, faisant d'elle une victime autant qu'une héroïne. Aussi, même si la technologie leur a sauvé la vie, leurs situations respectives sont loin d'être enviables. Comme le monstre de Frankenstein, vient toujours un moment où elles se disent qu'elles n'ont pas demandé à être telles qu'elles sont : elles ont été (re)conçues ainsi. Amenées ou ramenées à la vie de force.

Mais que se passe-t-il lorsque la technologie est utilisée pour renforcer non seulement l'altérité, mais aussi la domination sociale et économique, ainsi que patriarcale ?

Dans *Rouille* de Floriane Soulas, l'hybridité est également centrale à travers l'idée de transformation et de la modification forcée. Comme dans les deux œuvres précédentes, le corps, loin d'être un simple support d'esthétique *Steampunk*, devient un enjeu de pouvoir et de contrôle. D'autant plus que le personnage principal de l'histoire, Violante, est une prostituée. Chaque fois, les prothèses et modifications corporelles, dans ces œuvres, soulèvent des questions éthiques, notamment sur le libre arbitre et la manière dont la technologie peut aliéner ou libérer les individus.

[290] Marissa Meyer, *Cinder*, Paris, Pocket Jeunesse, p.34.

Les modifications corporelles imposées aux personnages dans *Cinder*, *Gunnm* ou *Rouille* ne sont pas des améliorations volontaires, mais bien des marques de souffrance et provoquent diverses formes d'emprises sur les trois héroïnes. Ce traitement fait écho à la manière dont la différence, qu'elle soit liée au handicap ou à la marginalité (qui vont ici de pair), est souvent perçue et exploitée dans la société. Ici, la prothèse n'est plus seulement une part de l'esthétique *steampunk*, mais le symbole d'une aliénation physique, voire mentale.

D'ailleurs, dans le cas de Violante, dans *Rouille*, la prothèse est très discrète puisqu'il s'agit seulement de son petit doigt. Ce qui suffit généralement à susciter une forme de malaise chez les autres :

> « C'est vrai que Léon t'a trouvée dans la rue sans mémoire, alors ?
>
> – C'est vrai, acquiesça-t-elle avec le sentiment d'être de nouveau une bête de foire ou une quelconque curiosité.
>
> – Et pour ta main ? demanda Ayati avec une curiosité évidente.
>
> Violante haussa un sourcil surpris et tendit sa main gauche devant elle. La prothèse en laiton accrocha un rayon de lumière et étincela dans la pénombre du couloir. Elle observa, elle aussi, ce petit morceau de métal qui remplaçait son auriculaire sectionné au niveau de la paume. Il faisait partie d'elle à présent, elle n'y pensait même plus. Ayati semblait aussi fascinée qu'inquiétée par la prothèse[291]. »

Cinder, tout particulièrement, ne cesse de ressasser à quel point elle se déteste : son corps, mi-femme, mi-machine, qui lui permet pourtant de rester en vie, la dégoûte. Cela est bien sûr dû en grande partie à ce qu'elle subit au quotidien : le regard des autres, et tout particulièrement de sa marâtre, ainsi que le fait que cette dernière lui refuse jusqu'à l'achat de prothèses à sa taille alors qu'elle grandit. Elle n'est ni plus, ni moins qu'un objet plus intelligent que d'autres, aux yeux de la société mais surtout pour elle-même. Un objet qui la rebute sans doute parce qu'il l'effraie et la rend malheureuse. Et cela, alors même que cette fabuleuse technologie lui a sauvé la vie.

De son côté, Violante, dont le surnom auprès de ses clients est Duchesse, sert parfois de faire-valoir à des hommes de pouvoir, comme dans cette scène :

> « J'avais hâte que vous arriviez, ma chère, lui avoua-t-il.
>
> – Moi aussi, monsieur le comte.
>
> – Appelez-moi Armand, s'il vous plaît. La robe est-elle à votre convenance ? J'ai hâte de la voir. Marisa a refusé de me faire porter un croquis.
>
> – Elle est splendide, je pense que vous ne serez pas déçu. Puis-je vous poser une question, cependant ?

[291] Floriane Soulas, *Rouille*, Paris, ScriNeo, 2018, pp.42-43.

> – Tout ce que vous voulez.
>
> – Pourquoi m'avez fait venir ? Pourquoi moi ?
>
> – Parce que vous êtes la créature la plus radieuse qu'il m'ait été donné de voir, s'exclama-t-il avec un sourire carnassier. Et que je sais que vous serez tout à fait à votre aise dans ce genre de mondanité.
>
> – Mais encore ? insista Duchesse, pas dupe pour un sou.
>
> – On ne peut rien vous cacher, décidément. J'ai besoin de créer l'évènement. Je prépare un gros investissement avec l'un de mes associés. Il nous faut faire sensation ce soir[292]. »

Dans les trois œuvres, les héroïnes ont non seulement comme point commun d'avoir été modifiées physiquement mais d'avoir aussi perdu la mémoire. Pour cette raison, elles ne savent pas à qui faire confiance ou non. Elles sont obligées de subir des situations sur lesquelles elles n'ont aucun contrôle. Si certains personnages sont bienveillants à leur encontre, ce n'est pas le cas des autres. Mais sans souvenirs, comment savoir qui croire ou non ? Elles ne peuvent généralement compter que sur leur instinct et sont parfois déçues. Elles sont finalement comme des enfants, réduites à ce statut par la mémoire qui leur fait défaut. Il leur manque des pièces du puzzle de leur vie pour être entières. Et cela, leurs pièces mécaniques ne peuvent le corriger. Ainsi, la dure réalité les rattrape-t-elle parfois brutalement :

> « Armand l'entraina hors de la salle de bal et la conduisit dans une alcôve à l'étage afin d'obtenir ce pour quoi il avait payé. Aidée par la boisson, l'affaire fut vite réglée, au grand soulagement de la jeune femme. Vaulnay la raccompagna jusqu'à son fiacre et baisa plusieurs fois ses mains en la remerciant pour sa présence à la soirée. Violante croisa son propre reflet dans les immenses fenêtres de la résidence du maire. Elle jeta un regard ensommeillé par l'alcool à sa démarche titubante et à ses cheveux défaits, remercia à son tour le comte et monta dans la voiture, qui s'emballa presque aussitôt en projetant des petits nuages de vapeur dans la nuit mourante. D'une main distraite, elle lissa le tissu fin qui recouvrait ses cuisses. Un accroc avait déchiré la fente le long de sa cuisse gauche, révélant un peu plus sa peau blanche. Violante sentit les larmes lui monter aux yeux. Elle retournait dans son monde[293]. »

À travers ce prisme, *Cinder*, *Gunnm* et *Rouille* interrogent plus que la frontière entre l'humain et la machine, tout comme Frankenstein questionnait plus que les limites de l'être humain et son rapport à la création. La transformation corporelle dans ces récits sert à la fois de métaphore de la marginalisation et d'outil de réflexion sur la place de la technologie dans nos vies, ainsi que sur la notion de progrès. Cela est d'autant plus frappant que dans ces trois œuvres, la Lune a été colonisée[294].

---

[292] Floriane Soulas, *Rouille*, Paris, ScriNeo, 2018, pp.164-165.
[293] *Ibid*., p.175.
[294] Dans *Gunnm*, il ne s'agit pas à proprement parler de la Lune mais d'une sorte de ville volante. Toutefois, il n'en existe pas moins une altérité plus ou moins grande entre la Terre et les activités et habitants de cet autre lieu d'existence ; pourtant, les cyborgs restent des « sous-êtres », comme les décrit Cinder, malgré leurs prothèses qui pourraient en faire des surhommes – ou, en l'occurrence, des surfemmes

Cela tend à démontrer que la différence corporelle est plus une question de perception sociale que de pouvoir technologique réel. De plus, fouler le même sol ne crée pas *de facto* de liens plus forts entre les êtres. Même dans des sociétés ultra-avancées technologiquement, les divisions sociales et les perceptions de différence restent inchangées.

Il est évident que le fait d'être des femmes aggrave la marginalisation de ces trois personnages. Déjà ramenées à leur condition d'enfant à cause de la perte de leur mémoire, elles ont toutes les trois des corps assez androgynes et ne connaissent même pas réellement leur âge. Femmes-enfants par la force des choses, Cinder, Alita et Violante sont maltraitées par les sociétés dans lesquelles elles évoluent. La technologie avancée dont disposent celles-ci ne semblent pas rimer avec progrès dans tous les domaines : discrimination et patriarcat occupent toujours une place prépondérante dans ces mondes dystopiques. Cela tend à remettre en question la notion même de progrès et à dénoncer celle prônée par notre société techno-libérale qui veut que tout progrès rime nécessairement avec avancée technologique. Et si la solution était ailleurs ? Dans un monde plus humain, peut-être ? Et pourquoi pas… plus féminin ? Louis Aragon ne disait-il pas que la femme était l'avenir de l'homme ?

La série *Doctor Who* semble aller dans ce sens. C'est une série constellée de femmes qui, bien souvent, sauvent le Docteur et, au-delà de cela, l'univers lui-même. Les compagnons de voyage du Docteur, et plus particulièrement les femmes (et même le TARDIS[295] lui-même, qui a une conscience féminine) font avancer l'histoire, bien plus que le Docteur lui-même. Ainsi, depuis 2005[296], les personnages féminins de Rose Tyler, River Song ou encore Clara Oswald ont changé jusqu'au Docteur lui-même, d'abord en le faisant tomber amoureux, en devenant sa femme puis sa moitié. Et si la femme est l'avenir de l'homme, dans *Doctor Who*, c'est littéralement le cas quand le personnage devient pour la première fois une femme, lors d'une de ses réincarnations[297].

L'analyse des figures féminines dans le *Steampunk*, et plus largement dans les rétrofuturismes, révèle l'importance de ce genre en tant qu'espace critique et créatif. Ces récits ne se limitent pas à des esthétiques anachroniques ; ils permettent de revisiter des questions fondamentales sur les identités, les normes sociales et la manière dont la technologie reflète ou conteste des rapports de pouvoir. En effet, en plaçant les femmes au cœur de récits alternatifs, le *Steampunk* interroge non seulement les

[295] Le TARDIS (acronyme de *Time And Relative Dimension In Space*, ou Temps à Relativité Dimensionnelle Inter-Spatiale en français littéral) est le vaisseau du personnage du Docteur dans la série *Doctor Who*. C'est une machine à voyager dans le temps et l'espace en forme de *Police Box* (ancienne cabine téléphonique bleue qui, au Royaume-Uni, servait à contacter la police).
[296] Année à partir de laquelle la série a recommencé à être diffusée à la télévision, après un *reboot* faisant suite à un arrêt du programme depuis 1989 sous ce format.
[297] Le personnage de *Doctor Who*, le Docteur, est un extraterrestre de l'espèce des Seigneurs du Temps (Time Lords). A ce titre, il peut se réincarner un certain nombre de fois lorsqu'il est censé mourir. Cela explique pourquoi le rôle du Docteur a été interprété par une multitude d'acteurs (et désormais actrice) différents.

rapports de pouvoir et de genre, mais aussi les implications plus larges de la création et de l'innovation. Le *Steampunk*, en s'appuyant sur des personnages féminins, démontre comment la mémoire collective et les imaginaires technologiques peuvent être réécrits pour intégrer des perspectives marginalisées, tout en offrant une critique des sociétés passées et contemporaines. Ces personnages féminins, qu'ils soient inventrices, stratèges ou encore aventurières, illustrent la manière dont la technologie devient à la fois un outil d'émancipation et un espace de réflexion sur les limites de l'humain.

Cela montre que les rétrofuturismes ne sont pas de simples exercices de style, mais de véritables laboratoires d'expérimentation culturelle. Cette réinvention du rôle des femmes dans des contextes technologiques ouvre ainsi la voie à une interrogation plus vaste sur la relation entre humanité et notion de progrès. Effectivement, si les figures féminines du *Steampunk* permettent de questionner les normes sociales et genrées, elles sont souvent également étroitement liées à des technologies qui redéfinissent leurs identités et leurs rôles dans le récit. Ces réflexions sur les figures féminines et la marginalité dans le *Steampunk* amènent naturellement à interroger une question plus vaste : celle de la place de l'humanité face aux avancées technologiques et aux promesses, parfois trompeuses, du progrès.

1.2.7.3 Au-delà du progrès : quand la technologie conditionne l'humanité

Le *Steampunk* pose également des questions profondes sur la place de l'humanité toute entière face à l'innovation technologique et interroge tout particulièrement la notion de progrès. En réimaginant les racines technologiques du XIX^{ème} siècle, ce genre explore les tensions entre progrès et éthique, entre humanisation et déshumanisation grâce à l'utilisation de récits uchroniques pour interroger les impacts sociétaux et philosophiques de la technologie. A travers l'exploration de dilemmes éthiques, de transformations sociales et des impacts identitaires qu'entraîne l'essor de technologies fictives, le *Steampunk* devient un terrain fertile pour interroger les limites et les potentialités de l'être humain dans un monde façonné par la science et la technique. Sera examiné ici comment ces œuvres *steampunk*s mettent en scène la technologie non seulement comme une force créatrice, mais aussi comme un prisme critique permettant d'interroger les notions d'humanité, de mémoire et d'altérité.

Le *Steampunk* et les autres sous-genres du rétrofuturisme aiment donc dépasser les limites des conventions historiques et narratives pour mieux les remettre en question, interrogeant à la fois les rapports de pouvoir, les normes sociales et les implications éthiques des avancées technologiques. Ces

genres revisitent des périodes marquées par de profondes inégalités ou des idéologies rigides, non pas pour en reproduire les structures, mais pour mieux révéler leurs contradictions et leurs prolongements dans notre monde contemporain.

Pour finir de s'en convaincre, il est nécessaire de s'arrêter sur la saga de jeux vidéo *Bioshock* qui propose d'abord deux opus se déroulant dans un univers *Dieselpunk* avant de bifurquer vers le *Steampunk*. La saga illustre parfaitement comment les rétrofuturismes, qu'il s'agisse du *Dieselpunk* ou du *Steampunk*, peuvent être utilisés pour explorer des thématiques profondes et universelles. Les deux premiers opus, ancrés dans un univers *dieselpunk*, plongent le joueur dans la ville sous-marine de *Rapture*, une utopie qui s'avère dystopique construite autour des idéaux objectivistes et de libre marché. L'esthétique *Dieselpunk*, avec ses néons, ses structures Art déco et ses technologies avancées à base de plongeurs en scaphandrier d'un autre temps et de modifications génétiques, reflète une époque où l'industrialisation tardive et les tensions sociales atteignent leur paroxysme. Cet univers exacerbe les problématiques héritées de la Seconde Révolution Industrielle, telles que la déshumanisation liée au progrès technique ou les dangers des idéologies extrêmes.

Le troisième opus, *Bioshock Infinite*, opère, lui, un glissement esthétique et thématique vers le *Steampunk* en nous transportant dans la ville volante de *Columbia*. Ici, l'uchronie repose sur un XIX^{ème} siècle alternatif où l'idéal américain de l'exceptionnalisme prend une tournure totalitaire. Les technologies à vapeur et l'architecture inspirée des Etats-Unis du XIX^{ème} siècle revisitée, soulignent une critique des illusions du progrès, de la foi aveugle dans les idéologies et de l'utilisation du passé comme outil de contrôle des masses.

Ce passage du *Dieselpunk* au *Steampunk* dans la saga traduit une évolution dans la réflexion critique, qui passe de l'analyse des dérives industrielles à une interrogation plus large sur les racines idéologiques et historiques des oppressions modernes. Cette transition entre les deux styles rétrofuturistes illustre la flexibilité de ces genres à représenter différents aspects des tensions entre progrès, pouvoirs et mémoire collective. Que l'on explore les profondeurs de *Rapture* ou les hauteurs de *Columbia*, les univers de *Bioshock* mettent en lumière la continuité des problématiques soulevées par les rétrofuturismes, révélant comment ces imaginaires alternatifs offrent un espace privilégié pour interroger le passé et ses répercussions sur notre présent.

Cette capacité du rétrofuturisme à interroger les tensions entre progrès, pouvoirs et mémoire collective ne se limite pas à une exploration esthétique des univers imaginaires, comme le montrent les exemples de *Bioshock*. Elle s'étend également à des réflexions politiques et idéologiques plus profondes, où les récits servent de miroirs critiques pour dénoncer les mythes d'un passé idéalisé. C'est précisément cette intention critique qui anime la trilogie *Le Nomade du Temps* (1971-1981) de

Michael Moorcock. Bien que ces romans oscillent parfois à la périphérie des limites du *Steampunk*, ils incarnent néanmoins une approche similaire en remettant en cause les visions édouardiennes et impérialistes d'un empire bienveillant, souvent glorifiées dans certains récits rétrofuturistes :

> « Je voulais démontrer qu'il n'y a pas d'empire bienveillant. C'est une chimère. Ces aventures ne dépeignaient pas tant un Empire britannique vieillissant qu'un Empire américain émergent. Lorsque j'ai vu que d'autres utilisaient les outils avec lesquels j'avais choisi d'écrire [mon *Nomade du temps*] à la seule fin (à mon avis) de raconter des histoires classes de dirigeables qui sillonnent les cieux et se bastonnent, le tout à une époque contemporaine de la Seconde Guerre mondiale (par exemple), ça m'a fait un choc. On faisait l'éloge d'une nostalgie que j'avais justement voulu dénoncer[298] ! »

Comme l'expliquent Jeff Vandermeer et S.J. Chambers dans *La Bible Steampunk*, « les livres de Moorcock répudient l'archétype du savant enthousiaste cher aux romans d'anticipation du XIX^{ème} siècle, et toute glorification du progrès. De son point de vue, la technologie finit inexorablement par servir les desseins oppressifs des empires[299]. »

Cette critique, centrée sur l'instrumentalisation de la technologie par des structures de pouvoir, trouve un écho évident dans les jeux *Bioshock*. Dans ces récits vidéoludiques, les avancées technologiques, bien qu'impressionnantes et fascinantes, deviennent rapidement des outils de contrôle et de domination, que ce soit dans la ville sous-marine dystopique de *Rapture* ou dans la cité volante de *Columbia*. Dans les deux cas, la technologie incarne une promesse de progrès qui, pervertie par des ambitions idéologiques, entraîne des catastrophes sociales et morales.

Moorcock et *Bioshock* partagent ainsi une même vision désenchantée du progrès : loin d'être une force émancipatrice, il devient souvent le complice des oppressions systémiques. Les idéaux de grandeur technologique se retournent contre leurs créateurs et leurs bénéficiaires. Ces récits montrent ainsi comment le rétrofuturisme, dans ses différentes formes, offre une plateforme critique pour repenser les implications sociales, politiques et éthiques des innovations technologiques.

Dans la continuité des réflexions critiques portées par *Fallout* et *Bioshock*, et pour rester dans le domaine vidéoludique, le jeu vidéo *Frostpunk* explore un rétrofuturisme centré sur la survie dans un contexte où la technologie est mise au service de l'adaptation extrême. Bien qu'il ne s'agisse pas à proprement parler d'un sous-genre *steampunk* – à moins de considérer qu'il en soit le seul représentant actuel –, *Frostpunk* mobilise des éléments narratifs et esthétiques proches, en imaginant un XIX^{ème} siècle alternatif confronté à un hiver éternel. Il explore toutefois un rétrofuturisme centré

[298] Propos retranscrits dans Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, New-York, Abramms, 2011, p.56.
[299] *Ibidem*.

sur la survie et le pragmatisme technologique dans un contexte apocalyptique, comme l'expliquent ses développeurs :

> *« As much as we like steampunk as a theme, we always perceived it as a bit over-the-top and because of that lacking credibility. For Frostpunk, we wanted it to make sense. To be believable. Here humanity gravitates towards steam technology because it is a nature counter to the overwhelming cold and all the solutions, all the creations they come up with should make sense and be dictated by pragmatism rather than style. That was something we kept in mind for the whole design process.*
>
> *It's not only the Generator, the heart of the city. Not only the automatons - huge machines working 24 hours to create an autonomous city. Not only the expedition dreadnoughts and snow crawlers, bringing resources from distant outposts. But also, small touches, close to people contraptions like prosthetics and "Glow worms" - lights that are flares in the Frostlands, helping in finding a way as well as finding lost ones. Everyone in New London has them, kids, workers, engineers, lords. It's this bright spark of light and heat that brings hope on dark days*[300]*. »*

En fait, des jeux comme *Frostpunk* poussent à faire un pas de côté avec la réalité et projettent le joueur dans une réalité suffisamment différente pour le pousser à remettre les choses qu'il connaît en perspective. Par exemple, sur la question des prothèses, omniprésentes dans le *Steampunk* au point de faire oublier leur réelle utilité de base : les gens les accepteraient-ils ? Le jeu propose plusieurs hypothèses : certains en feraient une force, d'autres lutteraient pour survivre malgré tout, les derniers préféreraient mourir. Et sur le spectre des possibilités, des formes de radicalisation pourraient émerger ; une forme de transhumanisme, par exemple, ou, au contraire, un rejet complet de la greffe, peut-être allié à une forme de spiritualité ou simplement de fatalisme.

Pourtant, les prothèses *steampunk*s sont souvent vues comme des améliorations : nous l'avons dit, il existe une multitude de Vaporistes et de Steamers de par le monde qui portent des prothèses (ou même des orthèses, comme les *goggles*, ces lunettes presqu'indissociables de tout bon *Steampunk*), vraies ou fausses. Mais ce regard romantique occulte parfois les véritables défis que posent les modifications corporelles dans la réalité. Pour les personnes en situation de handicap, la

[300] « Autant nous aimons le *steampunk* en tant que thème, autant nous l'avons toujours perçu comme un peu excessif et, de ce fait, manquant de crédibilité. Pour *Frostpunk*, nous voulions que cela ait du sens. Que ce soit crédible. Ici, l'humanité se tourne vers la technologie à vapeur parce qu'elle s'oppose naturellement au froid accablant, et toutes les solutions, toutes les créations qu'ils conçoivent doivent avoir du sens et être dictées par le pragmatisme plutôt que par le style. C'est quelque chose que nous avons gardé à l'esprit tout au long du processus de conception.

Ce n'est pas seulement le Générateur, le cœur de la ville. Ni seulement les automates – ces gigantesques machines travaillant 24 heures sur 24 pour créer une ville autonome. Ni encore les cuirassés d'expédition et les chenilles des neiges, rapportant des ressources depuis des avant-postes lointains. Mais aussi des touches plus proches des gens, comme des prothèses et les « *Glow worms* » – des lumières semblables à des fusées éclairantes dans les Terres Gelées, aidant à trouver son chemin et à retrouver les disparus. Tout le monde à New London en a : les enfants, les ouvriers, les ingénieurs, les seigneurs. C'est cette étincelle lumineuse de chaleur et d'espoir qui illumine les jours sombres. » Przemysław Marszal et Lukasz Juszczyk (dir.), *New London: The Art of Frostpunk*, Digital Artbook, 11bits studios p.29.

prothèse n'est pas seulement une question esthétique ou narrative : c'est une nécessité, un moyen de vivre dans un monde souvent inadapté à la différence. La question se pose alors : le *Steampunk* célèbre-t-il réellement la diversité des corps, ou bien est-ce une pure fantaisie technologique, éloignée des réalités du handicap ?

Les représentations *steampunk*s ou rétrofuturistes de prothèses, à la fois belles, puissantes, voire source de création, et aussi libératrice soit-elle, soulèvent également des questions sur la réalité des prothèses, orthèses et autres dispositifs liés au handicap dans la réalité. Dans la fiction, ces dispositifs technologiques sont souvent perfectionnés et exagérés. Ils sont également esthétisés, ce qui les éloigne des expériences vécues par ceux qui vivent avec des prothèses au quotidien. Dans la vie de tous les jours, les personnes qui utilisent ces dispositifs rencontrent des obstacles bien plus complexes, que ce soit sur le plan fonctionnel, esthétique ou encore psychologique. La fiction a souvent tendance à embellir ces dispositifs, les transformant en objets de fascination, au détriment des défis réels auxquels font face les utilisateurs : inconfort, ajustement constant, entretien complexe, voire stigmate social.

Cette idéalisation peut fausser la perception du handicap et donner l'impression que ces dispositifs sont des « solutions magiques » qui corrigent entièrement la différence. Cette approche simpliste risque de minimiser les défis qu'impliquent ces technologies dans la réalité, tant au niveau de leur accessibilité que de leur acceptabilité sociale. Par exemple, le choix d'une prothèse ne se résume pas seulement à un gain de fonctionnalité : il touche aussi à des questions d'acceptation personnelle, de confort, et de reconnaissance sociale. En ce sens, la fiction *steampunk*, même si elle contribue à normaliser les prothèses dans la culture populaire, peut également véhiculer des clichés et renforcer des attentes irréalistes.

Ce n'est pas le cas dans *Frostpunk* où cette question, parmi beaucoup d'autres, permet de prendre conscience de la multitude de réactions que peut susciter le fait de devoir porter une prothèse. Des réactions qui peuvent être radicales comme préférer se donner la mort plutôt que d'être appareillé. Le monde de *Frostpunk* est ainsi fait : il est glacial, dans tous les sens du terme.

Ainsi, même la gestion des morts, des cadavres ou des corps, selon l'optique choisie, doit y être déterminée par le joueur. Seront-ils enterrés dignement ou serviront-ils de compost, denrée rare en ces terres hostiles ? Après tout, comme l'expliquait l'écrivain Pierre Pevel, retranscrivant les conseils de Terry Pratchet, l'idée pour créer un bon univers fictionnel est de toujours se demander : « Qu'est-ce qu'ils font des eaux usées[301] ? » Apporter la réponse à cette question nourrit l'univers créé et lui

[301] Propos tenus lors d'un *live Facebook* pour *French Steampunk*, le 07/05/2020 (URL désormais indisponible).

donne une certaine assise. De plus, selon la réponse apportée, l'orientation de l'univers créé peut radicalement différer. L'important étant, finalement, de tâcher de rester cohérent.

Ainsi, *Frostpunk* propose un rétrofuturisme pragmatique où la technologie est mise au service de la survie dans un monde confronté à un hiver éternel. Contrairement à de nombreuses œuvres *steampunk*s qui esthétisent les avancées technologiques, le jeu explore des dilemmes éthiques et sociaux qui émergent dans des conditions extrêmes. Les prothèses ne sont ici pas idéalisées : elles deviennent des outils ambivalents, tantôt perçus comme des symboles de résilience collective, tantôt rejetés par des personnages qui préfèrent la mort à une telle transformation. Cette complexité permet à *Frostpunk* d'interroger les tensions entre acceptation technologique et dignité humaine, tout en rappelant que le progrès, même vital, n'est jamais exempt de controverses. Par cette approche, le jeu transcende son esthétique rétrofuturiste pour s'imposer comme une réflexion critique sur les choix sociétaux et éthiques face aux crises systémiques.

Dans cet univers où la trame de l'Histoire a été bouleversée, certaines inventions arrivent « plus tôt » que dans la réalité, dictées par le pragmatisme et les exigences de survie. Les prothèses, par exemple, sont adaptées aux conditions extrêmes de -80°C pour permettre aux travailleurs de maintenir l'activité des usines. Bien que ces avancées semblent utopiques dans notre monde réel, elles illustrent ici comment la pression exercée par une catastrophe climatique pousse à faire fi des questions éthiques et morales pour répondre à des besoins immédiats. Dans ce monde fictif, la survie collective repose sur un équilibre précaire : s'il manque de travailleurs, les usines s'arrêtent, la turbine qui assure la chaleur cesse de fonctionner, et la micro-société recréée s'effondre rapidement. Chaque rouage, qu'il s'agisse d'un individu ou d'une machine, est essentiel pour maintenir ce fragile système en fonctionnement. Ainsi, une défaillance, même mineure, peut déclencher un enchaînement fatal, forçant à recommencer depuis le début.

Dans *Frostpunk II*, l'accent est davantage mis sur le danger que représente la nature humaine et non plus la nature seule, à laquelle le joueur est théoriquement parvenu à survivre dans le premier opus. Il s'agit maintenant de gérer les factions qui ont peu à peu émergé dans cette nouvelle civilisation du froid polaire. Et l'utopie des uns sera la dystopie des autres, tant les idéaux peuvent être divergents.

En ce sens, des œuvres comme *Frostpunk* démontrent que le rétrofuturisme ne se limite pas à une esthétique mais peut devenir un outil puissant pour poser des questions fondamentales sur les choix sociaux, éthiques et technologiques en plongeant « de force » le joueur dans des univers alternatifs où il doit faire des choix, parfois difficiles, pour assurer sa persistance.



Figure 14 Captures d'écran du jeu vidéo *Frostpunk*, 11bits studios, 2018.

Mais cette réflexion critique ne se limite pas aux blockbusters du rétrofuturisme vidéoludique. Une pluralité d'œuvres, de formats et de tonalités contribue à cette mise en cause du progrès comme promesse inconditionnelle. Le jeu *Dishonored* (2012) invite le joueur dans une cité industrielle rongée par la corruption, où la vapeur alimente autant les machines que les dispositifs de surveillance, révélant les dérives d'un progrès instrumentalisé par le pouvoir. *The Order : 1886* (2015) superpose à la brume victorienne des créatures surnaturelles et des armes hypertechnologiques, représentant la militarisation de la science comme écueil narratif récurrent. Dans une veine plus littéraire*, La Machine à différences* (1991) de Gibson et Sterling imagine un XIX^{ème} siècle boosté par les ordinateurs de Babbage : les élites y détiennent un monopole sur l'information, exposant l'intime parenté entre savoir, contrôle et exclusion. *Sans âme* (2009) de Gail Carriger, *Engrenages et sortilèges* (2020) d'Adrien Tomas, ou encore *Pax Automata* (2022) d'Ariel Holzl, déplacent ces interrogations vers la question du genre, de la place des êtres non-humains dans la société, ou de la fusion inquiétante entre homme et machine.

Cette hybridation entre société et technologie est aussi portée visuellement, comme dans le manga *Levius* (2013), où des combats de boxe mécanisée deviennent une métaphore brutale des corps transformés – entre prouesse et souffrance. La série animée *Arcane* (2021) pousse plus loin encore la fracture sociale induite par l'innovation technologique, opposant les strates d'une ville fracturée par ses propres avancées. Même le jeu de rôle *Château Falkenstein* (1994), avec sa magie mêlée à la vapeur, souligne que toute innovation – même merveilleuse – porte en elle des choix éthiques cruciaux. Ces œuvres dessinent un même motif : celui d'un progrès qui n'est jamais neutre. Chaque engrenage, chaque étincelle d'invention, peut tout autant libérer que soumettre. Elles donnent chair à une question centrale : que reste-t-il de l'humanité quand la technique prétend en redéfinir les contours ? En cela, elles s'inscrivent pleinement dans le projet critique du *Steampunk*, où la technologie, loin d'être seulement décorative, devient un révélateur de nos valeurs, de nos peurs et de nos contradictions.

Ainsi, l'interrogation sur la technologie, omniprésente dans le *Steampunk*, révèle une double fonction narrative et philosophique. Par la mise en scène d'inventions spectaculaires ou de transformations radicales, ce genre et ses ramifications questionnent à la fois les limites de la condition humaine et les responsabilités éthiques liées au progrès technique. Cela montre que le *Steampunk*, en réimaginant les imaginaires technologiques du passé, crée un espace de réflexion critique sur les enjeux contemporains de l'innovation, qu'il s'agisse de transhumanisme, de survie écologique ou encore de résilience collective. Ainsi, les rétrofuturismes ne sont pas seulement des miroirs déformants ou grossissants du passé, mais aussi des outils pour interroger notre présent et envisager des futurs possibles.

En explorant les tensions entre progrès technologique, mémoire collective et dynamiques de pouvoir, le *Steampunk* et ses dérivés dévoilent des contradictions fondamentales de nos sociétés modernes. Ces réflexions, bien que profondément ancrées dans des imaginaires historiques, ouvrent des pistes de questionnement sur les défis contemporains et les possibles futurs. Il pourrait alors être pertinent d'élargir cette perspective en examinant les multiples ramifications des genres rétrofuturistes et leur capacité à générer des récits diversifiés et critiques, comme le montre le panorama des genres « -punk ».

Car les genres « -punk » ne manquent pas, bien au contraire. Et il n'a pas été question ici de la plupart d'entre eux comme, pour n'en citer que quelques-uns, le *Teslapunk*, le *Raypunk*, le *Rococopunk*, l'*Oceanpunk*, le *Decopunk*, le *Swordpunk*, le *Stonepunk*, le *Oilpunk*, le *Whalepunk*... qui ne forment qu'une infime partie des sous-genres qui ont pu émerger du *Steampunk* au fil des années, avec plus ou moins de succès et, surtout, plus ou moins de sérieux. Il serait évidemment impossible de tous les analyser ici. D'autant plus que la plupart sont d'illustres inconnus et ne comptent guère – et encore ! – qu'une œuvre potentiellement emblématique à leur actif. Néanmoins, leur existence, même s'il ne s'agit donc bien souvent que de noms inventés au fil d'une conversation sur internet parce que telle ou telle œuvre rétrofuturiste aurait dépassé les bornes au goût d'un internaute très à cheval sur les limites des sous-genres, a au moins le mérite de montrer que le *Steampunk* est protéiforme et peut s'étendre bien au-delà du XIX^{ème} siècle occidental.

Il faut d'ailleurs souligner que certains artistes *steampunk*s eux-mêmes, s'orientent vers des voies parfois discordantes : certains cherchent une vraisemblance forte avec la réalité historique quand d'autres lui préfèrent une liberté créatrice totale. Il n'est donc pas impossible de penser que « le rétrofuturisme engendrera peut-être deux sous-genres : un univers magique et mécanique peuplé de morts-vivants d'un côté, un monde scientifique utilisant les biotechnologies, la nanotechnologie et l'informatique de l'autre[302]. »

Quoi qu'il en soit, bien que chaque sous-genre explore des périodes historiques et des thématiques spécifiques, ils partagent un héritage commun avec le *Steampunk*, celui de questionner notre rapport au progrès, à la technologie et à la mémoire collective. Ensemble, ces genres forment un paysage rétrofuturiste protéiforme qui continue d'inspirer des imaginaires toujours plus diversifiés. Surtout, les genres « -punk » ne se contentent plus de s'intéresser au passé mais semblent s'orienter à nouveau vers l'imagination de futurs, et plus spécifiquement de futurs enviables, à la différence du concurrent *Cyberpunk*. Ainsi apparaissent les œuvres dites *Biopunk*, *Solarpunk* ou *Lunarpunk*, voire *Hopepunk*.

[302] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.41.

Par ailleurs, les œuvres *steampunk*, qu'il s'agisse de récits littéraires comme *Bioshock Infinite* ou de mondes interactifs tels que *Frostpunk*, illustrent une critique fondamentale des idéaux de progrès technologique. Ces récits explorent comment les innovations, souvent perçues comme émancipatrices, peuvent être détournées pour maintenir ou aggraver des oppressions systémiques. En revisitant des concepts tels que les prothèses, qui dans le *Steampunk* deviennent des symboles de puissance et d'adaptation, ces œuvres interrogent les limites entre humanisation et déshumanisation, tout en posant un regard critique sur notre propre époque technologique.

Ainsi, le *Steampunk* et ses ramifications dépassent largement le simple exercice esthétique. En mêlant réflexions éthiques, critiques sociétales et innovations imaginaires, il devient un véritable laboratoire d'expérimentation culturelle. Les œuvres vues ici offrent un espace privilégié pour repenser notre rapport au progrès, à la mémoire collective et à la résilience face aux défis contemporains.

Dans le cadre de la présente recherche-création, cette richesse et cette diversité offrent des outils précieux pour interroger non seulement les héritages du passé, mais aussi la manière dont les récits et esthétiques rétrofuturistes peuvent être réinventés pour dialoguer avec des enjeux actuels. La capacité des genres « -punk » à remettre en question les notions de progrès, de mémoire et de résilience technologique nourrit une réflexion critique essentielle pour repenser des formes narratives innovantes et des univers visuels hybrides. En mêlant liberté créative et ancrage critique, ils permettent d'explorer des récits qui interrogent notre présent tout en dessinant les contours de futurs alternatifs.

Plus encore, ces rétrofuturismes appellent à s'interroger sur les Révolutions Industrielles et de se rendre compte qu'il est possible, aujourd'hui, d'imaginer l'émergence d'une nouvelle d'entre elles, même s'il reste difficile de dire si elle a déjà débuté ou quand, ni si elle aura lieu. D'aucuns, comme *Rev3*, qui se présente comme un collectif porté par la région Hauts-de-France et la Chambre de commerce et d'industries Hauts-de-France (CCIR), l'appellent de leurs vœux et expliquent vouloir la faire advenir. Ils basent leur initiative sur les travaux de Jeremy Rifkin, économiste américain auteur de *La Troisième Révolution Industrielle* (2011), considérant que celle évoquée ici plus avant est en fait la prolongation de la Deuxième Révolution Industrielle. Selon lui, et qu'il s'agisse de la Troisième ou de la Quatrième, cette nouvelle révolution aurait déjà débuté avec le développement d'internet à l'échelle planétaire, les débuts de l'intelligence artificielle et elle se poursuivra par l'invention et le déploiement des énergies renouvelables.

Certaines entreprises disent être déjà entrées dans l'ère de « l'industrie 4.0 », qui, à nouveau, dit comporter un volet écologique et peut notamment porter sur une nouvelle façon de produire et de

fournir leurs clients : une production plus personnalisée, reposant sur les *big data* et l'analyse de données et le développement de l'impression 3D, également de plus en plus accessible au grand public. Il s'agit aussi d'utiliser des machines et autres technologies en réseau, demandant moins d'ouvriers, remplacés par un nombre limité de personnes, voire des intelligences artificielles, capables de gérer ces nouvelles usines quasi-autonomes, aux chaines de montage presque entièrement robotisées. L'internet des objets[303] (IdO) et les systèmes cyber-physique[304] (CPS) forment la base de la technologie pour l'industrie 4.0 et visent à rendre les usines plus intelligentes et connectées pour améliorer la production et l'efficacité.

Côté imaginaires, la Quatrième Révolution Industrielle, quand elle est évoquée – pas nécessairement aussi clairement – prend souvent des attraits utopiques et certaines de ses occurrences ont déjà été nommées : le *Biopunk*, le *Solarpunk*, ou son pendant, le *Lunarpunk* commencent à se frayer un chemin dans les illustrations et les romans science-fictionnels et partent du postulat que la Quatrième Révolution Industrielle se caractérisera par l'évènement de la biotechnologie et reposera sur la capacité humaine à survivre au changement climatique, voire à l'endiguer. Bien que ce mouvement soit encore émergent, il ouvre de nouvelles perspectives pour les auteurs et artistes, qui peuvent désormais fusionner les technologies les plus modernes avec des esthétiques passées, créant des mondes où les limites entre le passé, le présent et le futur se brouillent. Cela est particulièrement vrai dans une nouvelle occurrence du rétrofuturisme, venue de Chine, surnommée le *Silkpunk*, et sur laquelle il convient maintenant de s'arrêter.

En somme, le Steampunk ne se contente pas de rejouer les rouages dorés d'un passé victorien fantasmé : il les démonte, les recompose et les interroge. En plaçant la technologie au cœur de récits où le progrès n'est jamais innocent, il offre un miroir déformant mais lucide de nos propres dilemmes contemporains. Qu'il s'agisse de prothèses sublimées ou de machines écrasantes, d'utopies volantes ou de sociétés mécanisées, le Steampunk met en tension l'humain et la machine pour mieux dévoiler les lignes de fracture du réel. En cela, il constitue bien plus qu'un simple jeu esthétique : un outil critique, un laboratoire d'anticipation, et parfois même, un avertissement. Il devient alors possible de

[303] L'internet des objets est un réseau d'objets physiques connectés à internet qui peuvent collecter et échanger des données. Par exemple, les montres intelligentes, les thermostats connectés et les réfrigérateurs intelligents font partie de l'IoT. Ces objets utilisent des capteurs et des logiciels pour interagir avec leur environnement et se connecter entre eux.

[304] Les systèmes cyber-physiques combinent des parties informatiques et physiques pour surveiller et contrôler des processus réels. Par exemple, les voitures autonomes et les réseaux électriques intelligents ou encore les dispositifs médicaux connectés utilisent des capteurs, des logiciels et des actionneurs pour fonctionner.

penser que ce genre, en revisitant les passés possibles, ouvre une voie précieuse pour imaginer d'autres futurs — non pas parfaits, mais plus lucides.

1.2.7.4 Le *Silkpunk* : Une fusion des temporalités et des cultures

Parmi les multiples branches du rétrofuturisme, le *Silkpunk* se distingue non seulement par son esthétique unique, mais également par sa capacité à réconcilier des temporalités et des cultures souvent opposées. Pour ce faire, il s'appuie sur des imaginaires technologiques inspirés des traditions asiatiques, et propose une approche narrative et visuelle profondément enracinée dans une fusion culturelle. Contrairement à d'autres sous-genres comme le *Dieselpunk* ou l'*Atompunk*, le *Silkpunk* interroge la relation entre passé et avenir tout en ouvrant un espace de réflexion sur des concepts universels tels que l'identité, l'héritage et le progrès. Cette richesse en fait une catégorie particulièrement pertinente pour illustrer comment les rétrofuturismes dépassent les limites géographiques et historiques afin de poser des questions contemporaines. Sera ainsi examiné ici le *Silkpunk* comme un exemple d'hybridation culturelle exemplaire et un champ d'analyse fertile pour comprendre les interactions entre cultures, technologies et temporalités.

Si un rétrofuturisme semble actuellement bien se distinguer des autres, c'est le *Silkpunk*, tel que théorisé par l'auteur chinois Ken Liu à la suite de l'écriture de *The Dandelion Dynasty* (2015). Comme il l'explique, il ne s'agit pas simplement de « *Steampunk* à l'asiatique » ou de « fantasy influencée par l'Asie[305] » : inspiré par l'idée de W. Brian Arthur de la technologie comme langage, Ken Liu décrit la technologie dans le *Silkpunk* comme une combinaison de matériaux typiquement asiatiques comme la soie (« *silk* » en anglais, qui donne son nom à ce nouveau sous-genre et fait référence à la « route de la soie »), le bambou et le papier et des créations biomimétiques. Dans son *Silkpunk*, les ingénieurs sont comparés à des poètes[306] – ce qui n'est pas sans rappeler, notamment, un passage des Mécagiciennes : « La mécanique bionique, c'est l'alliance de la machine et de la poésie[307] ! » – inventant de nouvelles technologies grâce à des combinaisons de composants existants et l'observation du vivant.

[305] « *No, it's not "Asian-flavored Steampunk." No, it's not "Asian-influenced fantasy." No, it's not…* » écrit Ken Liu sur son site internet pour expliquer ce qu'est le *Silkpunk*, tel qu'il l'a pensé : https://kenliu.name/books/what-is-silkpunk/ (consulté le 02/03/2023).
[306] Dans son très *silkpunk Yumi et le peintre de cauchemars*, sorti en 2023 en France mais écrit durant le confinement de 2020, Brandon Sanderson fait littéralement des deux héros de son roman, des artistes. Le récit correspond en fait beaucoup aux caractéristiques posées par Ken Liu pour décrire le *Silkpunk*.
[307] Astrid Stérin, *Automates & Fiançailles : Les Mécagiciennes, tome 1*, France, Auto-édition, 2023, p.11.

Bien que le *Steampunk* et le *Silkpunk* appartiennent à la même famille des rétrofuturismes, leur conception de la technologie et leur rapport à l'histoire et à la culture révèlent des divergences fondamentales qui méritent d'être explorées. Le *Steampunk*, ancré dans l'imaginaire de la révolution industrielle occidentale, se caractérise par une fascination pour les machines à vapeur, les engrenages visibles et une esthétique industrielle marquée. Cette approche s'inscrit dans un contexte eurocentré, où la technologie symbolise souvent une domination humaine sur la nature, traduisant un esprit de conquête hérité de l'ère victorienne. Par exemple, des œuvres comme *Infernal Devices* de K.W. Jeter ou les films de la saga *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie illustrent cette vision, où la machinerie lourde et les inventions mécaniques symbolisent à la fois le progrès et le contrôle exercé par l'homme sur son environnement.

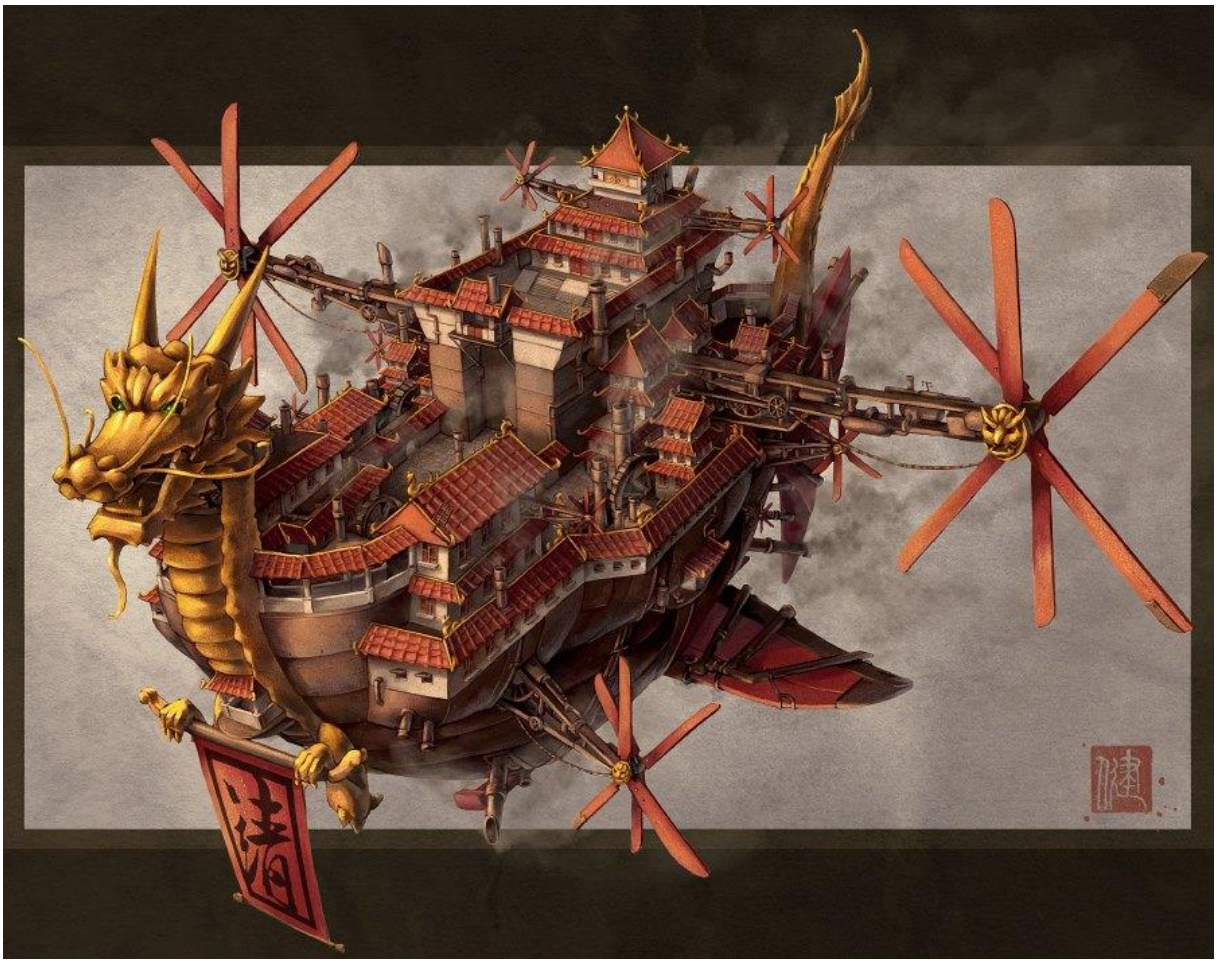


Figure 15 Œuvre de James Ng, issue de sa série *Imperial Steampunk and Light*, dessin numérique, vers 2010.

En revanche, le *Silkpunk* propose une vision alternative, en s'inspirant des traditions asiatiques, notamment chinoises, et en intégrant des technologies organiques comme la soie, le bambou, ou encore des mécanismes fluides inspirés des cycles naturels. Dans *The Dandelion Dynasty* de Ken Liu, cette philosophie transparaît à travers des inventions telles que des cerfs-volants de guerre et des

navires biomimétiques, conçus à partir de matériaux naturels et fonctionnant en harmonie avec leur environnement.

Le biomimétisme et la biomécanique occupent une place centrale dans le *Silkpunk*, qui privilégie des technologies légères et organiques, en contraste avec les matériaux bruts et lourds du *Steampunk*, tels que le cuivre et l'acier. Cette distinction est illustrée dans *Leviathan* de Scott Westerfeld[308] (2009), où les machines inspirées par l'industrie lourde et la conquête typiques du *Steampunk* s'opposent aux créations plus organiques et biomimétiques qui pourraient s'apparenter à l'esthétique du *Silkpunk*. Ce contraste met en lumière un dialogue entre deux visions : la domination industrielle versus une coexistence symbiotique avec l'environnement.

Cependant, bien avant que Ken Liu ne formalise ce concept, certains artistes visuels avaient déjà commencé à explorer des imaginaires hybrides qui s'inscrivent dans ce genre alors non nommé. Parmi eux, James Ng, un illustrateur basé à Hong Kong, a créé des œuvres qui anticipent le *Silkpunk* en fusionnant des éléments *Steampunk* et des références culturelles asiatiques. Sa série *Imperial Steam and Light* offre dès les années 2010 une vision unique où les traditions impériales chinoises rencontrent des technologies rétrofuturistes (voir Figure 15, p.137). On y découvre, par exemple, des pousse-pousse motorisés ou des armures de samouraïs mécanisées, conçus à partir de matériaux évoquant le bambou, le laiton, ou encore la soie. Ces créations, profondément imprégnées de symboles culturels asiatiques, réinterprètent les motifs historiques à travers une esthétique *Steampunk* qui intègre harmonieusement tradition et innovation.

[308] Le récit débute au début de la Première Guerre Mondiale mais dans une réalité alternative où les *Clankers* (qui représentent les empires Austro-Hongrois et Ottoman) et les *Darwinistes* (qui comptent dans leurs rangs la France, le Royaume-Uni, la Russie ou encore la Serbie) s'opposent à grands renforts de technologies (et d'idéaux) radicalement différentes : les premiers ne jurent que par la mécanique quand les autres, après avoir découvert l'ADN (appelé ici « fils de vie »), fabriquent des créatures en tout genre pour répondre à leurs besoins. Face aux aéronefs et aux mécanopodes de guerre des uns, les céphalopodes et autres créatures bioniques, non moins redoutables, des autres.

Une autre œuvre spectaculaire, cette fois bien réelle et tridimensionnelle, incarne parfaitement cette hybridation culturelle et technologique : *Long Ma*, le cheval-dragon monumental conçu par la *Compagnie La Machine* en 2014. Né d'un dialogue entre la France et la Chine à l'occasion du cinquantenaire de leurs relations diplomatiques, *Long Ma* ne se contente pas d'impressionner par sa taille ou sa technicité. Il matérialise un imaginaire rétrofuturiste profondément ancré dans les mythes asiatiques, tout en étant fabriqué grâce à un savoir-faire artisanal occidental inspiré du *Steampunk*. Son corps de bois sculpté, ses mécanismes hydrauliques visibles, sa fumée qui s'échappe des naseaux et ses mouvements fluides évoquent à la fois la bête mythologique et la machine vivante (voir Figure 16, p.139). Dans ce monstre de bois et de feu, la tradition millénaire rencontre l'ingénierie contemporaine, incarnant une vision où la technologie devient poétique, presque animée par un souffle spirituel. En cela, *Long Ma* s'inscrit dans la lignée du *Silkpunk*, comme une démonstration physique de ce que peut être une fusion harmonieuse entre cultures, histoires et imaginaires.



Figure 16 Aperçus du cheval-dragon *Long Ma* réalisé par la *Compagnie La Machine* en France en 2014.

Ces visions contrastées témoignent non seulement de différences esthétiques, mais aussi d'une réflexion culturelle plus large. Le *Steampunk* reflète une époque marquée par l'impérialisme et la révolution industrielle, comme le montrent des récits tels que *The Difference Engine* de William Gibson et Bruce Sterling, où l'industrialisation est à la fois fascinante et oppressante. En revanche, le *Silkpunk* renvoie à des valeurs d'interdépendance et de durabilité, en phase avec des préoccupations contemporaines telles que l'écologie et le respect des traditions non occidentales, souvent jugées plus en lien avec la nature. Cette philosophie trouve un écho dans des œuvres comme *Yojimbot* de Sylvain Repos (2020), où un robot samouraï incarne un équilibre entre héritage culturel et modernité technologique dans un monde où la nature a repris ses droits. Les technologies de pointe y cohabitent avec des références au folklore japonais, créant un pont entre progrès et valeurs traditionnelles.

Cependant, ces divergences ne doivent pas occulter les similitudes fondamentales entre ces deux genres. En tant que rétrofuturismes, le *Steampunk* et le *Silkpunk* explorent tous deux des uchronies où des technologies anachroniques coexistent avec des références historiques, offrant une critique sociale à travers les inventions et les machines. Par exemple, *The Difference Engine* de William Gibson et Bruce Sterling illustre une réflexion sur les impacts sociaux de l'industrialisation, tandis que *Monstress* de Marjorie Liu et Sana Takeda explore des thématiques similaires dans un cadre visuel et narratif inspiré des cultures asiatiques. Ces similitudes montrent que le *Silkpunk*, bien qu'émergent, reste profondément ancré dans les mécanismes narratifs du *Steampunk*, dont il hérite tout en le réinterprétant à travers des perspectives culturelles nouvelles.

Ainsi, le *Silkpunk* et le *Steampunk*, tout en reflétant des esthétiques et des philosophies distinctes, démontrent la richesse et la diversité des rétrofuturismes en tant qu'outils de réinterprétation culturelle et technologique. Cette comparaison illustre également comment chaque courant reflète des préoccupations et des valeurs différentes – qu'il s'agisse de l'industrialisation et de l'impérialisme pour le *Steampunk*, ou de l'écologie et de la symbiose culturelle pour le *Silkpunk* – tout en partageant un désir commun de réimaginer le passé pour explorer d'autres futurs possibles, ou tout au moins plus désirables.

Un exemple cinématographique contemporain qui illustre cette fusion est *Shang-Chi et la Légende des Dix Anneaux* (2021). Dans ce film, certaines scènes, notamment celles situées dans le village mystique de Ta Lo, mettent en lumière une esthétique et une philosophie proches du *Silkpunk*. Les créatures mythologiques inspirées de la culture chinoise, comme les qilins et les dragons, s'intègrent harmonieusement dans un environnement naturel luxuriant, et viennent renforcer l'idée d'une technologie ou d'un pouvoir en symbiose avec la nature. Les anneaux eux-mêmes, source du pouvoir du héros du film, bien qu'issus d'une technologie avancée et mystérieuse, évoquent par leur fluidité et leur adaptabilité un équilibre entre force et harmonie, en contraste avec les machines imposantes et rigides du *Steampunk*. Ces éléments traduisent une vision où la puissance technologique est liée à des valeurs spirituelles et écologiques, des thématiques centrales dans le *Silkpunk*.

Dans la *Bible Steampunk*, James Ng explicite sa démarche et, à travers elle, celle de telles œuvres comme celle du *Silkpunk* qui n'avait pourtant pas encore été inventé :

> « J'ai commencé à me demander ce qui se serait passé si la Chine avait été la première à se moderniser et avait fait sa révolution industrielle au tournant du siècle dernier. Si la Chine était le modèle que tous les autres travaillaient à imiter, à quoi ressemblerait le monde d'aujourd'hui ? Peut-être que le pays serait-il encore un empire ? Peut-être les gratte-ciel ressembleraient-ils à des temples

> chinois ? Que les voitures ressembleraient à des pousse-pousse, et que nous aurions de fantastiques machines, à la fois futuristes et historiques[309] ? »

Les travaux de James Ng, bien qu'appartenant encore au *Steampunk*, semblaient bien annoncer certaines des thématiques fondamentales du *Silkpunk* il y a plusieurs années. Notamment la quête d'un équilibre entre le respect des traditions ancestrales et l'exploration de nouvelles voies technologiques. En cela, ils constituent un exemple précoce de la manière dont les imaginaires rétrofuturistes peuvent transcender les frontières culturelles tout en valorisant des héritages spécifiques.

Il est possible de se demander si ces expérimentations visuelles et narratives, notamment celles de James Ng, montrent que le *Silkpunk*, bien qu'officialisé par Ken Liu en 2015, était en réalité déjà en train de mûrir au cours des années précédentes. Comme si une nouvelle révolution culturelle, inspirée par des traditions asiatiques et intégrant des innovations rétrofuturistes, couvait discrètement dans l'imaginaire collectif. En explorant la manière dont les temporalités et les cultures pouvaient fusionner, ces artistes et auteurs ont progressivement façonné un terreau fertile pour l'émergence du *Silkpunk* en tant que sous-genre à part entière. Et peut-être comme concurrent direct du *Steampunk*.

Mais là où le *Silkpunk* se distingue des autres rétrofuturismes, c'est qu'il semble plus utopique que d'autres de ses sous-genres et qu'il emprunte à la fois au passé, au présent et au futur pour créer des uchronies (au sens de non-temps) où l'ensemble des temporalités s'entremêlent le temps d'une œuvre. En effet, ce qui relève de l'ordre du traditionnel et de l'ancestral – qu'il s'agisse des matériaux utilisés mais aussi des us et coutumes, voire des croyances – devient le terreau créatif de ce sous-genre auquel viennent se greffer des technologies anachroniques (futuristes car hautement technologiques mais esthétiquement datées) et, comme dans toute science-fiction, des questionnements ou des critiques d'actualité.

En fait, contrairement aux autres sous-genres rétrofuturistes, le *Silkpunk* ne se contente donc pas d'imaginer des uchronies technologiques mais propose une véritable réconciliation entre tradition et innovation. En s'appuyant sur des matériaux naturels comme le bambou ou la soie et des concepts biomimétiques inspirés des croyances locales, il développe une esthétique profondément enracinée dans des valeurs de durabilité et d'harmonie avec la nature. Cette approche se distingue des visions souvent industrialistes ou dystopiques des autres rétrofuturismes, offrant une alternative utopique qui questionne notre rapport au progrès.

[309] Propos retranscrits dans Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, New-York, Abramms, 2011, p.215.

Cette démarche de réconciliation entre tradition et innovation se retrouve, comme cela a déjà été rapidement mentionné, dans la bande dessinée *Yojimbot*, qui propose une relecture originale du Japon féodal dans un contexte post-apocalyptique. L'œuvre met en scène un robot samouraï, inspiré par les traditions ancestrales du *bushido*, évoluant dans un monde où la nature a repris ses droits après l'effondrement de la civilisation humaine.

Dans *Yojimbot*, les technologies de pointe coexistent avec des éléments visuels et narratifs tirés du folklore japonais, tels que les katanas ou les temples traditionnels, tout en intégrant des questionnements contemporains sur l'éthique de l'intelligence artificielle, la préservation de l'environnement, et l'héritage culturel. Les paysages luxuriants et les interactions entre le robot samouraï et les survivants humains incarnent cette recherche d'harmonie entre des éléments anachroniques, soulignant ainsi la tension entre progrès technologique et valeurs traditionnelles.



Figure 17 Scène issue de la bande dessinée *Yojimbot* de Sylvain Repos.

L'esthétique de la bande dessinée, qui évoque celle des estampes japonaises, reflète également les hybridations typiques du *Silkpunk* : des machines d'apparence archaïque – ces robots que l'on peut qualifier de « boîtes de conserve », évoquant les droïdes rétrofuturistes de *Star Wars* – fonctionnent grâce à des technologies avancées (voir Figure 17, p.142). La conception même du robot, qui agit selon un code d'honneur hérité du passé, interroge le rôle de l'héritage culturel dans un monde où la survie

prime sur tout. En outre, l'œuvre regorge de références à la *pop culture* et à l'Histoire, comme l'évocation implicite du cinéma japonais classique dans son traitement visuel et narratif.

Un autre exemple frappant d'hybridation culturelle et esthétique se trouve dans le film d'animation *Les Nouveaux Héros* (*Big Hero 6*, 2014) des studios Disney. La ville fictive de San Fransokyo, où se déroule l'intrigue, est une fusion architecturale et culturelle entre San Francisco et Tokyo. Ce choix de design reflète la volonté de créer un univers visuel hybride, où les traditions japonaises s'intègrent harmonieusement à des imaginaires urbains futuristes. Cette esthétique, à la croisée des cultures, renforce le lien entre le *Silkpunk* et les récits globaux qui transcendent les frontières culturelles.

Par ailleurs, les thèmes du film – notamment la relation entre technologie et humanité, symbolisée par le personnage de Baymax, un robot soignant biomimétique – résonnent avec les préoccupations centrales du *Silkpunk*. Tout comme dans les œuvres de Ken Liu, où les ingénieurs sont comparés à des poètes, le film explore comment l'innovation technologique peut être mise au service de l'harmonie sociale et émotionnelle. Ce croisement entre valeurs humanistes et avancées technologiques, accompagné d'un design visuel inspiré des cultures asiatiques, illustre parfaitement la manière dont les imaginaires asiatiques influencent les récits mondiaux.

Ainsi, *Yojimbot* et *Les Nouveaux Héros* démontrent tous deux comment des traditions culturelles profondes peuvent être réimaginées et enrichies par des influences globales pour répondre aux enjeux d'un monde moderne en mutation.

Si le *Silkpunk* tel que théorisé par Ken Liu est donc un sous-genre récent, certaines œuvres *steampunk*s semblent en porter les germes sans forcément avoir connaissance de son existence. Parmi elles, la bande dessinée *Monstress* de Marjorie Liu et Sana Takeda (2015), ou des œuvres déjà évoquées ici comme le film *Alita: Battle Angel* inspiré du manga *Gunnm* de Yukito Kishiro (2019), le roman *Cinder* de Marissa Meyer (2012), et le roman *L'Âge de diamant* de Neal Stephenson (1995), témoignent de la manière dont ces récits hybrides et les esthétiques asiatiques ont commencé à s'immiscer dans des œuvres *mainstream* occidentales au fil des années.

Dans *Monstress*, Marjorie Liu et Sana Takeda imaginent un univers sombre et fantastique où des influences asiatiques marquées se mêlent à une esthétique Art déco et à des thématiques *steampunk*s. Les designs complexes de Sana Takeda rappellent les œuvres d'art traditionnelles asiatiques, tout en intégrant des éléments biomécaniques et des créatures hybrides, symboles d'une fusion entre technologie et mythologie. L'héroïne, Maika Halfwolf, lutte pour comprendre sa propre identité, prise

entre un passé ancestral et une puissance futuriste qui réside en elle, un thème récurrent dans les récits *Silkpunk*.

Le film *Alita: Battle Angel*, adapté du manga *Gunnm*, explore également cette tension entre tradition et modernité dans un cadre visuellement riche et imprégné de culture asiatique. Bien que son esthétique penche davantage vers le *Cyberpunk*, l'importance donnée à l'hybridation culturelle et au biomimétisme en fait un précurseur potentiel du *Silkpunk*.

De son côté, *Cinder* de Marissa Meyer, premier tome des *Chroniques lunaires*, transpose le conte de Cendrillon dans un univers futuriste inspiré par des cultures asiatiques. L'héroïne, Cinder, est une cyborg vivant dans une Nouvelle Pékin futuriste où des influences technologiques et traditionnelles cohabitent. Ce cadre, bien qu'encore éloigné du *Silkpunk* dans sa forme théorisée, montre une volonté de mêler traditions asiatiques et récits futuristes pour interroger des questions universelles, notamment les discriminations sociales et les limites entre l'humain et la machine.

Enfin, *L'Âge de diamant* de Neal Stephenson explore une autre facette de cette hybridation culturelle et technologique. Ce roman, bien que d'abord classé comme *Cyberpunk* puis *Steampunk*, anticipe plusieurs caractéristiques du *Silkpunk*, notamment à travers sa fascination pour les technologies nanotechnologiques et leur influence sur des cultures non occidentales. L'histoire met en scène un monde où des nanotechnologies avancées coexistent avec des influences culturelles multiples, notamment asiatiques, et où des thèmes tels que l'éducation, l'héritage culturel et la division des classes sociales sont au centre de la narration. L'utilisation des nanotechnologies dans un contexte mêlant tradition et innovation s'inscrit dans une continuité thématique proche du *Silkpunk*, en explorant comment des avancées technologiques façonnent non seulement l'individu, mais également les valeurs collectives et l'avenir de différentes sociétés.

Ces œuvres, bien qu'elles ne soient pas explicitement catégorisées comme *Silkpunk* (le sous-genre étant encore tout récent), participent à l'élaboration des thèmes centraux de ce courant. Elles illustrent une hybridation culturelle et temporelle qui caractérise de plus en plus de récits contemporains, tout en reflétant l'influence croissante des cultures asiatiques dans les imaginaires mondiaux. Ces précurseurs du *Silkpunk* témoignent également de la richesse de ce sous-genre émergent, qui puise dans des traditions ancestrales pour les réinterpréter à travers des récits modernes et universels.

Cette hybridation culturelle et temporelle peut également être observée dans des œuvres issues d'autres registres de la science-fiction. *Le Problème à trois corps* de l'auteur chinois Liu Cixin en est un exemple frappant. On y retrouve une forme d'uchronie subtile, où l'histoire humaine est réécrite à

travers l'idée que des extraterrestres, les Trisolariens, arriveraient réellement un jour sur Terre, après avoir été découverts en Chine sous Mao Zedong. Bien que classé dans la science-fiction classique, le roman transforme ainsi des événements historiques réels, comme ceux de la Révolution culturelle chinoise, en points de départ pour une réalité alternative marquée par l'influence d'une civilisation extraterrestre avancée. Ce contact hypothétique bouleverse les priorités culturelles, scientifiques et politiques de l'humanité, créant une révision spéculative du passé et du présent.

Par exemple, la création de l'organisation secrète ETO (*Earth-Trisolaris Organization*), en réponse à la découverte des Trisolariens, redéfinit les motivations humaines en imaginant un monde où la préparation à un contact extraterrestre guide l'évolution scientifique et sociétale. Cette vision, bien qu'éloignée des cadres traditionnels des rétrofuturismes comme le *Steampunk* ou le *Silkpunk*, partage avec eux une réflexion sur l'interaction entre histoire, technologie et futur.

Tout comme le *Silkpunk* mêle traditions et innovations pour créer des uchronies culturelles, *Le Problème à trois corps* explore une hybridation où des faits historiques réels s'entrelacent avec des spéculations futuristes. Cela aboutit à une relecture imaginative de l'histoire humaine sous l'influence de forces extérieures. Ce type de narration, issu d'une perspective asiatique, enrichit les imaginaires globaux en revisitant le passé pour interroger le futur.

En ce sens, le *Silkpunk*, tel que théorisé par Ken Liu, incarne ce que Henry Jenkins (2006) décrit comme une hybridation culturelle où les récits et esthétiques transcendent leurs frontières d'origine pour s'adresser à un public mondial. En combinant des éléments de traditions asiatiques avec des technologies biomimétiques et des récits futuristes, le *Silkpunk* devient un espace de convergence culturelle et narrative qui répond à des attentes globales tout en conservant des racines locales.

Cette perspective trouve un écho dans les travaux de Ian Condry dans *The Soul of Anime* (2013), où il analyse comment l'animation japonaise, avec ses récits visuellement et thématiquement riches, transcende les frontières géographiques et culturelles pour devenir des vecteurs d'émotions universelles et des lieux d'expérimentation narrative. Porteurs d'une forte identité locale, ces récits touchent une audience mondiale en quête de récits universels et engageants, devenant ainsi des points de convergence culturelle. Cette influence, bien au-delà des productions purement asiatiques, résonne également dans des œuvres occidentales qui s'inspirent des esthétiques et narrations japonaises pour créer des récits hybrides, s'inscrivant dans ce « remix culturel » mondial dans lequel s'inscrit le *Silkpunk*.

Les clips promotionnels de l'État de l'Oregon, *Only Slightly Exaggerated* (2018) et *Only Slightly (More) Exaggerated* (2019), illustrent parfaitement cette dynamique. Réalisés pour promouvoir le

tourisme dans cet État américain, ils puisent ouvertement dans l'esthétique onirique et immersive des œuvres du Studio japonais Ghibli, démontrant comment l'influence nippone façonne désormais les récits visuels globaux. Ces vidéos représentent un exemple frappant de ce que Condry mais aussi Jenkins appellent un « remix culturel », où des éléments issus de contextes locaux sont réinterprétés pour résonner avec une audience internationale.

Dans *Only Slightly Exaggerated*, les paysages naturels de l'Oregon sont magnifiés par l'ajout de créatures fantastiques et de détails merveilleux, rappelant les univers enchanteurs de *Mon voisin Totoro* (1988) ou *Le Voyage de Chihiro* (2001). Les champs de tulipes et les forêts luxuriantes de l'État deviennent des lieux de rêverie où des lapins géants sautillent, des poissons volent dans le ciel, et des personnages humains interagissent avec ces éléments surréalistes dans une parfaite harmonie. Cette fusion entre réalité et imaginaire évoque la manière dont l'animation japonaise transcende les limites de la réalité pour créer des mondes émotionnellement riches, capables de capturer l'attention du spectateur tout en célébrant la beauté du monde naturel.

Le second clip, *Only Slightly (More) Exaggerated*, pousse encore plus loin cette exploration des frontières entre le réel et le fantastique. Les paysages de l'Oregon sont peuplés de créatures encore plus spectaculaires, comme des esprits géants formés de feuillage ou des libellules luminescentes traversant des rivières scintillantes. Les couleurs vibrantes et les détails minutieux rappellent les estampes japonaises et les peintures impressionnistes, tout en conservant une touche contemporaine et dynamique. Ce mélange visuel offre une expérience sensorielle qui célèbre à la fois la nature et l'imaginaire, en mettant en avant une vision idéalisée et profondément émotionnelle des paysages.

Ainsi, ces deux clips ne se contentent pas de promouvoir une destination touristique mais traduisent également une nouvelle forme d'hybridation culturelle. En s'inspirant des récits et esthétiques de l'animation japonaise, ils démontrent comment les imaginaires locaux peuvent être amplifiés par des références globales. Ces vidéos mettent en lumière une convergence entre l'art japonais et les besoins narratifs occidentaux, en proposant une vision harmonieuse et inclusive du monde.

Comme l'explique Condry, cette hybridation visuelle repose sur une approche collaborative et participative, où les influences locales et internationales dialoguent pour créer des récits universels. Les clips promotionnels de l'Oregon montrent ainsi que l'animation japonaise, loin de rester cantonnée à un contexte culturel spécifique, est devenue une source d'inspiration majeure pour réinventer les imaginaires visuels mondiaux.

Cette influence s'aligne également sur les thématiques centrales du *Silkpunk*, qui, à l'instar des récits visuels de l'animation japonaise, explore l'interaction entre tradition et modernité. Tout comme ces clips magnifient les paysages naturels en les imprégnant de merveilleux, le *Silkpunk*, dans les récits de Ken Liu ou d'autres œuvres inspirées, transforme les traditions ancestrales en points d'ancrage pour des récits futuristes et universels. Ces dialogues entre cultures, esthétiques et temporalités montrent que les récits contemporains, qu'ils soient *Silkpunk* ou inspirés par l'animation japonaise, partagent une même quête : celle de reconnecter l'humain à son environnement tout en offrant des perspectives d'émerveillement et de réflexion.

Par ailleurs, Mizuko Ito (2017) souligne dans ses recherches l'importance de l'adoption et de l'adaptation de la culture visuelle japonaise dans des contextes non asiatiques, notamment à travers les médias numériques[310]. Le *Silkpunk*, à travers les clips promotionnels de l'Oregon ou des œuvres d'animation telles que celles de Studio Ghibli, devient un point de jonction où se croisent des influences culturelles diverses, illustrant ce que Condry décrit comme une forme de « remix culturel » accessible à une audience mondiale.

Enfin, le concept de « *cultural odorlessness* », développé par Koichi Iwabuchi dans *Recentering Globalization* (2002), peut également éclairer cette hybridation. Selon Iwabuchi, les produits culturels japonais, bien qu'enracinés dans des contextes spécifiques, perdent parfois leur « odeur culturelle » lorsqu'ils sont globalisés. Cependant, dans le cas du *Silkpunk*, cette perte d'identité culturelle n'a pas lieu, car les récits intègrent volontairement des éléments profondément marqués par des traditions asiatiques, tout en les adaptant à une perspective futuriste et globale. Cette approche hybride ne dilue pas l'identité culturelle, mais la renforce en créant un dialogue entre le local et le global.

Les clips promotionnels de l'Oregon démontrent ainsi comment les imaginaires visuels japonais peuvent être adaptés dans un contexte occidental tout en conservant leur essence culturelle. De manière similaire, certaines créations japonaises, bien qu'issues d'un contexte purement local, résonnent avec des esthétiques globales et pourraient enrichir des univers hybrides comme celui du *Silkpunk*.

Par exemple, une artiste dont certaines œuvres pourraient servir de fond sonore au genre *Silkpunk* est la chanteuse japonaise Utada Hikaru. Ses chansons et clips offrent une esthétique qui pourrait parfaitement compléter l'univers visuel et sonore du genre. Voici quelques exemples illustrant cette symbiose :

[310] Henry Jenkins, Mizuko Ito et Danah Boyd (dir.), *Culture participative: Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Caen, C&F Editions, 2017.

- *Colors* (2003) : Cette chanson possède des sonorités électroniques mixées à des mélodies traditionnelles et incarne le processus de fusion des styles qui pourrait parfaitement accompagner un récit *Silkpunk*. Le clip, riche en imagerie visuelle complexe, présente une palette de couleurs vibrantes et des costumes évoquant à la fois la mode traditionnelle japonaise et une mode plus futuriste.



Figure 18 Capture d'écran du clip de la chanson *Sakura Drops* d'Utada Hikaru.



Figure 19 Henri Rousseau, *Le Rêve*, Huile sur toile, 298,5 x 204,5 cm, MoMA, New York, 1910.

- *Sakura Drops* (2002) : La chanson mêle des instruments traditionnels japonais avec des éléments et des rythmes pop contemporains. Le clip, visuellement riche, évoque la nature et des éléments traditionnels japonais. Il faut dire que « *sakura* », dans le titre, signifie « fleur de cerisier » en japonais et c'est donc, par exemple un des éléments qui apparaît dans le clip. La chanson explore les thèmes de l'amour et de la nature éphémère des relations et utilise les cerisiers en fleurs comme métaphore du caractère passager de la beauté et de la fugacité de la vie. De ce fait, le titre *Sakura Drops* peut se traduire, en français, par *Les larmes du cerisier en fleurs*. Le clip intègre des effets spéciaux futuristes pour l'époque et de nombreuses formes d'êtres hybrides qui font référence à la nature et la culture nippone mais aussi mondiale. Peuvent ainsi être admirés : des rhinocéros qui semblent faits d'eau, un enchevêtrement de squelettes de dragons issus du folklore asiatique qui semblent voler, des poissons-nuages dans le ciel bleu, des kiwis géants, plus grands que des arbres, des êtres hybrides plantes-oiseaux, etc. qui participent tous de l'ambiance créée. Les scènes qui montrent Utada Hikaru avec les musiciens dans un décor très coloré évoquant une jungle ne sont pas sans rappeler les peintures du Douanier Rousseau (voir Figure 18, p.148). D'ailleurs, des gros plans amènent le spectateur à voir que de nombreux détails se cachent dans ce tableau, comme dans celui du peintre. Les costumes évoquent à la fois la mode traditionnelle asiatique – et pas seulement japonaise – mais elle se trouve transformée, comme si elle venait d'un univers parallèle rétrofuturiste et, de ce fait, là encore, de nombreuses références sont convoquées à leur simple vue. Il faut dire que le réalisateur du clip est Kazuaki Kiriya, qui a notamment réalisé *Casshern*, un film qui fut acclamé par la critique en 2004 pour sa direction artistique. Tous les clips qu'il a réalisés pour la chanteuse ont quelque chose d'envoutant, de magique et de profond.

- *Hikari* (2002) : Connue pour être le thème du jeu vidéo Kingdom Hearts, cette chanson utilise des sons électroniques et des mélodies poignantes. Le clip, bien que plus simple, présente une esthétique épurée qui pourrait être adaptée à une scène *Silkpunk*, évoquant à la fois la lumière et l'obscurité.

- *Traveling* (2001) : Ce morceau dynamique combine des rythmes électroniques très pop. Mais c'est surtout le clip qui évoque l'idée de voyages interdimensionnels et montre des paysages urbains futuristes qui pourraient s'apparenter à une narration *Silkpunk*.

Ces œuvres d'Utada Hikaru non seulement enrichissent l'univers *Silkpunk* par leur fusion musicale et visuelle, mais elles illustrent également comment des éléments culturels et technologiques peuvent être intégrés de manière harmonieuse pour créer un tout cohérent et esthétiquement captivant.

Le *Silkpunk* devient ainsi un genre particulièrement adapté à l'époque de la mondialisation culturelle, où des traditions anciennes et des innovations modernes se croisent pour créer de nouveaux récits visuels et narratifs. Il illustre la manière dont les influences asiatiques, notamment à travers des médias comme l'animation japonaise ou des récits visuels hybrides, façonnent les imaginaires mondiaux tout en répondant aux enjeux contemporains liés à l'identité, à l'héritage et à l'innovation.

Cette hybridation esthétique interroge la relation entre héritage et modernité, culture et nature. Surtout, des œuvres comme celles mentionnées montrent comment des éléments narratifs et esthétiques asiatiques transcendent leurs origines culturelles pour devenir des outils universels de narration et d'émerveillement. Ce potentiel est particulièrement pertinent dans le cadre de ce travail de recherche-création, qui vise à interroger les dialogues entre temporalités, cultures et imaginaires, en fusionnant des influences diverses pour construire des récits à la fois ancrés dans des contextes locaux et ouverts sur des perspectives globales.

La montée en puissance de l'Asie sur la scène internationale, que ce soit à travers son économie, ses innovations technologiques ou ses productions culturelles, nourrit directement l'attrait pour des genres comme le *Silkpunk*. À une époque où le public mondial s'intéresse de plus en plus aux récits non occidentaux, le *Silkpunk* se positionne comme un genre essentiel pour explorer ces nouvelles perspectives. Cette dynamique, qui reflète une hybridation esthétique et narrative, alimente également la présente recherche en mettant en lumière la manière dont des traditions réinventées peuvent enrichir des récits d'universalité et inspirer des créations originales.

À mesure que la Chine, ainsi que d'autres pays asiatiques comme le Japon mais aussi la Corée du Sud[311], continuent de renforcer leur influence mondiale, chacun à leur manière, le *Silkpunk* pourrait gagner en popularité. Cette montée en puissance économique, culturelle et technologique suscite en tout cas un intérêt croissant à la fois pour leurs innovations, mais aussi pour leurs histoires, leurs traditions et leurs croyances. En fusionnant des éléments technologiques et esthétiques asiatiques avec des récits de rébellion et de réappropriation culturelle, le *Silkpunk* pourrait résonner de plus en plus avec un public mondial en quête de récits porteurs d'imaginaires nouveaux et dynamiques, tout comme il nourrit notre propre réflexion grâce à ses possibilités offertes par la création d'univers hybrides, transdisciplinaires et transmédias.

1.2.7.5 Bilan

Les sous-genres rétrofuturistes tels que le *Dieselpunk*, l'*Atompunk*, le *Clockpunk*, et leurs nombreuses variantes, illustrent la richesse et la diversité des imaginaires associés à des époques spécifiques et à des questionnements technologiques. Si ces courants semblent parfois anecdotiques en raison de leur faible ancrage médiatique ou culturel, ils témoignent néanmoins d'une volonté partagée de revisiter les notions de progrès, de mémoire et de pouvoir.

Chaque sous-genre apporte en fait une nouvelle couche de réflexion à l'idée de rétrofuturisme. Le *Dieselpunk* explore les tensions de l'entre-deux-guerres, mettant en lumière les ambiguïtés d'une modernité nourrie par l'industrialisation intensive et les idéologies totalitaires. L'*Atompunk*, quant à lui, se penche sur l'optimisme technologique et la paranoïa des années 1950, révélant comment l'énergie atomique et la conquête spatiale façonnent des visions contrastées du progrès. Le *Clockpunk*, enfin, avec son ancrage dans les mécanismes du passé, célèbre la complexité artisanale tout en critiquant implicitement l'obsolescence programmée de nos technologies contemporaines.

Le *Silkpunk*, nouveau venu sur la scène rétrofuturiste, semble capable de tirer son épingle du jeu pour les années à venir. Notamment parce que c'est un genre qui illustre la manière dont des imaginaires rétrofuturistes peuvent s'ancrer dans des traditions non occidentales, et tout particulièrement asiatiques à l'heure où les politiques de *soft power* issues des pays de cette partie du monde tournent à plein régime. De plus, en intégrant des matériaux naturels, des technologies

[311] En Corée du Sud, la Hallyu, ou vague culturelle coréenne, incarne une forme de *soft power* qui permet à la culture coréenne de rayonner sur la scène mondiale. Le *soft power* désigne la capacité d'un pays à séduire et influencer à l'international par des moyens non coercitifs, comme la culture, les médias ou les valeurs. Dans *K-Pop : Soft Power et culture globale*, Vincenzo Cicchelli et Sylvie Octobre montrent comment la musique (*k-pop*) et les productions audiovisuelles sud-coréennes (*k-dramas*) jouent un rôle central dans cette stratégie, renforçant l'attractivité et l'influence mondiale de la Corée du Sud.

biomimétiques et des récits enracinés dans des valeurs culturelles spécifiques, le *Silkpunk* incarne une forme de rétrofuturisme utopique où tradition et modernité coexistent harmonieusement. Ce genre propose une vision alternative du progrès, centrée sur la durabilité et la symbiose avec la nature, en opposition aux récits dystopiques ou industrialistes des autres sous-genres. Alors que les questions écologiques sont plus que jamais au centre des préoccupations mondiales, le *Silkpunk* a donc toutes les cartes en main pour devenir l'un des rétrofuturismes en vogue dans les années à venir.

Le *Silkpunk* démontre également comment les récits rétrofuturistes peuvent transcender leurs origines géographiques et culturelles. En s'inscrivant dans une époque de mondialisation culturelle, il illustre le potentiel de ces imaginaires à répondre aux enjeux contemporains liés à l'identité, à l'héritage et à l'innovation. Cette capacité à mêler des perspectives locales et globales enrichit considérablement le panorama des rétrofuturismes et ouvre de nouvelles perspectives pour leur exploration.

Ces sous-genres ne se limitent donc pas à des exercices esthétiques. Ils interrogent profondément les liens entre le passé et le présent, en utilisant des cadres temporels pour poser des questions universelles : que signifie le progrès ? Quels en sont les coûts sociaux, environnementaux et culturels ? En cela, ils rejoignent les préoccupations majeures du *Steampunk*, dont ils sont les héritiers et les prolongements. Leur capacité à synthétiser des thématiques historiques, tout en les transposant dans des récits accessibles et critiques, montre leur potentiel éducatif et réflexif.

Cependant, leur impact reste inégal. Tandis que certains, comme le *Dieselpunk*, ont su capter un public fidèle grâce à des œuvres emblématiques et une esthétique visuellement marquée, d'autres, plus conceptuels ou marginaux, peinent à s'imposer comme de véritables mouvements culturels. Cela reflète non seulement leur complexité intrinsèque, mais aussi la difficulté de renouveler un genre déjà empreint de multiples influences.

Ces genres rétrofuturistes enrichissent néanmoins l'étude des récits spéculatifs en offrant une pluralité de perspectives. Ils soulignent que l'histoire et la technologie ne sont jamais neutres, mais toujours porteuses de significations et de tensions. Ils offrent ainsi une matière riche pour une réflexion critique sur le rôle des imaginaires dans la construction de nos identités culturelles et la projection de nos avenirs possibles.

En conclusion, l'évolution des rétrofuturismes démontre que le passé, le présent et l'avenir sont intimement liés. Ces sous-genres, bien qu'inégaux dans leur rayonnement, participent activement à une relecture des dynamiques historiques et technologiques, proposant des cadres pour mieux

comprendre les défis contemporains et envisager des futurs alternatifs. C'est cette quête de sens et cette réappropriation critique qui confèrent aux rétrofuturismes leur pertinence et leur attrait durable.

1.2.8 BILAN GLOBAL

Le *Steampunk*, dont l'étymologie et l'identité ont émergé presque comme une blague de trois auteurs américains, s'est avéré être bien plus qu'un simple sous-genre littéraire. Dès ses origines, il a démontré une capacité remarquable à explorer des thématiques complexes, mêlant Histoire, imagination et critique sociale. Les œuvres fondatrices, portées par des visions diverses mais interreliées, ont posé les bases d'une esthétique et d'une narration flexibles, capables de s'adapter et de se transformer en fonction des époques et des contextes.

L'appellation même de « *Steampunk* » porte en elle une richesse de sens. Elle incarne à la fois une nostalgie technologique et un regard critique sur les conséquences du progrès industriel. Les auteurs et créateurs *steampunk*s oscillent entre une fidélité aux réalités historiques et une liberté créative totale, ce qui permet à ce genre de transcender ses propres limites pour explorer des énergies et des thématiques variées, souvent en rupture avec le seul « steam » qui l'a vu naître.

Le XIX^{ème} siècle, particulièrement marqué par la Première Révolution Industrielle, reste une période de prédilection pour le *Steampunk*. Cependant, ce genre a su évoluer en intégrant des influences variées, des figures féminines transgressives aux critiques des biotechnologies modernes. Cette plasticité a donné naissance à une multitude de sous-genres, tels que le *Dieselpunk*, l'*Atompunk* ou encore le *Silkpunk*, chacun apportant une perspective unique tout en conservant l'esprit rétrofuturiste du *Steampunk*.

Le *Silkpunk*, plus particulièrement, illustre particulièrement bien la capacité du *Steampunk* à fusionner temporalités et cultures tout en se renouvelant ailleurs dans le monde et dans le temps. À travers ses récits, il invite à repenser la place de la technologie et de l'humain dans une société mondialisée en perpétuelle mutation. De manière générale, les rétrofuturismes, en se nourrissant des critiques du progrès et des souvenirs d'un futur idéalisé, offrent un cadre pour interroger les défis contemporains, notamment en matière de mémoire collective et de résilience face aux bouleversements technologiques et écologiques.

Ils permettent également d'aborder des problématiques universelles actuelles, telles que le changement climatique ou les inégalités sociales, en projetant des scénarii alternatifs où les impacts des révolutions industrielles passées sont amplifiés. Ces récits invitent notamment à réfléchir sur la manière dont les choix technologiques et économiques façonnent les dynamiques de pouvoir et les relations humaines, tout en interrogeant les tensions entre développement durable et exploitation des ressources.

Au-delà du *Silkpunk*, d'autres sous-genres comme le *Dieselpunk*, qui revisite les problématiques de l'industrialisation tardive, ou l'*Atompunk*, ancré dans l'imaginaire de la Guerre froide, témoignent

de la capacité du rétrofuturisme à s'étendre sur des périodes historiques variées. Chacun explore des thématiques spécifiques, enrichissant ainsi le paysage global des rétrofuturismes tout en maintenant un lien avec l'esprit critique du *Steampunk*.

Dans le cadre de cette recherche-création, la richesse et la diversité des rétrofuturismes, et tout particulièrement du *Steampunk*, fournissent des outils conceptuels et esthétiques particulièrement pertinents pour interroger les interactions entre héritage culturel et innovation narrative. En effet, le *Steampunk* revisite les périodes historiques en les réimaginant, ce qui instaure un dialogue entre des thématiques passées et des préoccupations contemporaines. Il offre une plateforme unique pour explorer des enjeux liés à l'identité, à la mémoire et des progrès de la technologie, dans un contexte marqué par des bouleversements sociaux et écologiques hérités de la Première Révolution Industrielle.

En outre, les récits *Steampunk* permettent de représenter des identités marginalisées, qu'il s'agisse de figures féminines transgressives ou de personnages issus de contextes sociaux et culturels souvent effacés par les récits dominants. Cette réappropriation narrative permet non seulement de critiquer les normes établies, mais aussi de proposer des modèles d'émancipation dans des contextes sociaux complexes.

En usant de cet imaginaire dans des créations originales, il devient possible de dépasser les simples références esthétiques afin d'examiner des problématiques universelles et actuelles. Cette démarche permet de concevoir des univers hybrides qui reflètent à la fois les tensions propres à l'époque actuelle et les aspirations à des futurs alternatifs. Les récits, enrichis par les réflexions critiques issues du *Steampunk* et de ses sous-genres, ouvrent des perspectives nouvelles sur les transformations sociales, les relations entre humains et machines, ainsi que sur les enjeux écologiques et technologiques.

Cette capacité à dialoguer avec les héritages du passé revêt une importance particulière dans le cadre de ce travail. Elle offre en effet un cadre réflexif pour examiner des thématiques locales, comme celles liées au patrimoine industriel du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Parce qu'en revisitant ces mémoires, les récits rétrofuturistes permettent de réactiver des imaginaires collectifs tout en racontant, pour mieux les interroger, les transcender ou les enrichir, les liens entre progrès technologiques et transformations sociétales, identité locale et mémoire collective dans une société plus que jamais mondialisée.

De plus, en permettant la construction de futurs alternatifs, le *Steampunk* dépasse la simple évocation du passé pour proposer des solutions imaginaires aux défis contemporains. Ces univers spéculatifs permettent en effet d'explorer des scénarii où les technologies du passé sont réinventées

pour répondre à des besoins actuels, comme des systèmes énergétiques durables ou des modèles économiques équitables. Cette capacité à réinterpréter les échecs du passé pour envisager des avenirs plus inclusifs confère au genre une pertinence contemporaine unique.

Les rétrofuturismes se présentent ainsi comme une source d'inspiration visuelle et narrative, mais également comme un cadre d'expérimentation. Ils permettent d'articuler le passé, le présent et le futur pour repenser les formes d'expression et de narration. Ces univers offrent des moyens de réfléchir au rôle des récits dans la construction des imaginaires collectifs et dans l'élaboration de visions critiques du monde contemporain. Toutefois, l'appropriation contemporaine des rétrofuturismes pose également des questions. La simplification esthétique ou la récupération commerciale de certains genres peut parfois diluer leur portée critique. Cette commercialisation risque de réduire les récits rétrofuturistes à de simples objets de consommation, éclipsant leur rôle initial de réflexion critique. Elle met en lumière la nécessité pour les créateurs et chercheurs de conserver l'intégrité des récits, en réaffirmant leur fonction première : interroger les dynamiques de pouvoir, les progrès technologiques et les défis sociaux. Ces limites pourraient appeler à une réflexion sur la manière de préserver l'authenticité des récits tout en les adaptant aux enjeux actuels.

En conclusion, le *Steampunk* s'affirme comme un laboratoire d'idées, un outil de médiation entre passé, présent et futur. Il ne se limite pas à la littérature. Il imprègne également les arts visuels, le jeu vidéo, le design et même la mode, permettant de diffuser ses thématiques critiques à un large public. Cette transversalité renforce sa capacité à sensibiliser à des enjeux universels tout en enrichissant des formes d'expression créatives et variées. Son évolution témoigne de sa capacité à répondre à des préoccupations universelles tout en s'enrichissant des apports de créateurs du monde entier. Il a été démontré ici que le *Steampunk*, loin de se limiter à une esthétique figée, est un espace d'expérimentation culturelle et narrative, dont les multiples ramifications nourrissent une réflexion profonde sur les interactions entre progrès, mémoire et pouvoir.

1.3 CONCLUSION DU CHAPITRE

Le *Steampunk* se donne à lire comme une drôle de fiction spéculative tournée vers le passé : il imagine ce que le monde aurait pu devenir au XIX^{ème} siècle si certaines inventions avaient pris de l'avance, si le futur avait surgi plus tôt, ou plus vite. En cela, il joue avec les bifurcations de l'Histoire, mêlant anticipation rétroactive et poésie de l'anachronisme. Mais au fil des évolutions du genre – depuis ses prémices dans un contexte de crise culturelle et identitaire des années 1960-1980 jusqu'à sa prolifération contemporaine dans des formes variées – il devient clair que le *Steampunk* ne se limite pas à un simple jeu de style.

Puisant dans les imaginaires technologiques et industriels, le *Steampunk* hérite autant de la littérature d'anticipation classique que de la contre-culture *cyberpunk*. Ces influences croisées donnent naissance à une esthétique hybride, entre machines à vapeur rouillées imaginaires, lunettes de protection, corsets, dirigeables et mondes chronologiquement décalés. Au cœur de cette esthétique se joue une interrogation sur notre rapport au temps, à la mémoire, au progrès et à la technique : qu'avons-nous fait de nos futurs passés ? Et que disent ces futurs qui furent rêvés de notre présent ?

Les multiples filiations du *Steampunk* – avec la science-fiction, le fantastique, la fantasy, mais aussi avec les arts visuels, les jeux vidéo ou la musique – participent à son éclatement générique. Sa nature même, indéfinie, mouvante, fait de lui un genre, un mouvement littéraire et artistique sans manifeste, mais doté d'un puissant atout : son rapport à l'imaginaire collectif.

Cet éclatement se manifeste aussi par l'émergence de courants parallèles, inspirés du *Steampunk* mais enracinés dans d'autres époques, d'autres traditions culturelles ou technologiques. C'est le cas du *Silkpunk*, qui s'appuie sur les mythes, les esthétiques et les techniques traditionnelles de l'Asie de l'Est, ou encore du *Dieselpunk*, de l'*Atompunk*, du *Clockpunk*... Chacun de ces sous-genres propose une autre lecture du passé et d'autres uchronies possibles, révélant par contraste ce que le *Steampunk* privilégie ou délaisse. Cette diversification souligne l'universalité du geste rétrofuturiste, tout en rappelant la nécessité de décentrer le regard, d'ouvrir le genre à d'autres mémoires, d'autres récits, d'autres esthétiques. En intégrant ces variations, le *Steampunk* devient aussi un point de départ, un tremplin vers une pluralité de mondes alternatifs.

Il emprunte aussi au *Cyberpunk* son goût pour les marges, les luttes, les corps augmentés ou entravés, mais en inverse la direction : là où le *Cyberpunk* projette ses angoisses dans le futur, le *Steampunk* les retourne vers le passé.

Ainsi, le *Steampunk* devient un miroir critique : il ne s'agit pas seulement de parodier ou de rêver l'époque victorienne, mais de mettre en scène des alternatives – parfois poétiques, parfois politiques –

aux récits dominants du progrès. À travers la confrontation entre *Cyberpunk* et *Steampunk*, entre dystopie urbaine high-tech et utopie rétrofantaisiste, se dessine une réflexion sur la mémoire, la technologie et la culture. Le « complexe de Frankenstein » y est central : qu'avons-nous créé, et à quel prix ? Que nous reste-t-il de nos révolutions industrielles, sinon des souvenirs, des ruines… et des récits à réimaginer ?

Enfin, si le terme « *Steampunk* » naît presque comme une blague entre auteurs américains, il devient rapidement le point de départ d'une prolifération internationale de récits, de costumes, de performances, de manifestes visuels et d'univers immersifs. Le *Steampunk* se construit donc dès l'origine dans un va-et-vient entre dérision et fascination, entre hommage aux pionniers de la science-fiction et critique de leurs angles morts.

Pour conclure, ce voyage à travers les origines, influences et tensions fondatrices du *Steampunk* révèle un imaginaire qui s'inscrit pleinement dans les débats contemporains sur les technologies, la mémoire, l'utopie et le récit historique.

Car le *Steampunk*, en réactivant des imaginaires technologiques issus de la Première Révolution Industrielle, propose une forme de recul critique face à la technoscience contemporaine : il interroge le rythme, la finalité et l'éthique du progrès, en valorisant des techniques lentes, artisanales, voire obsolètes. Cette temporalité alternative permet d'imaginer d'autres manières de faire, de créer et de vivre avec la machine, en opposition aux logiques de performance et d'obsolescence programmée.

Il s'inscrit également dans une démarche mémorielle : en réinvestissant les vestiges du passé industriel, en ravivant des figures historiques oubliées ou marginalisées, il participe à une forme de patrimonialisation fictionnelle. Les ruines, les machines, les vêtements anciens, les récits de vie deviennent autant de fragments recomposés dans une narration symbolique. En ce sens, le *Steampunk* permet de faire mémoire autrement – par la fiction, la métaphore, le bricolage narratif – en rendant sensibles des histoires souvent effacées.

Néanmoins, le *Steampunk* ne propose pas une vision naïve d'un monde meilleur, mais une série de mondes possibles, étranges, imparfaits, bricolés, traversés par des tensions. Il imagine des futurs alternatifs dans le passé, ou des passés alternatifs dans le futur, et brouille les repères temporels pour mieux questionner les formes d'organisation sociale, les rapports au pouvoir, aux genres, aux normes. Cette forme d'utopie imparfaite devient ainsi un outil critique et spéculatif.

Enfin, en réécrivant l'histoire par le biais de l'uchronie, le *Steampunk* conteste la linéarité du récit historique dominant. Il crée des récits latéraux, transversaux, où d'autres voix peuvent se faire entendre : minoritaires, féminines, colonisées, ouvrières… Cette fabrique du récit alternatif ne prétend

pas remplacer l'Histoire, mais en pointer les oublis, les silences, et inviter à une lecture plus inclusive et sensible du passé.

Il prépare ainsi le terrain pour une exploration plus approfondie de ses enjeux critiques, politiques et sociaux. C'est à cette dimension engagée, parfois conflictuelle, que s'attarde la suite du travail, afin d'évaluer ce que le *Steampunk* peut encore dire, faire et transmettre aujourd'hui.

Chapitre 2 : LES LIMITES DU *STEAMPUNK* : NO FUTURE OR (STEAM)PUNK'S NOT DEAD ?

2.1 INTRODUCTION

La dimension « punk » du *Steampunk* sera examinée ici à travers son évolution jusqu'à sa pertinence actuelle. Elle s'intéressera à la manière dont le *Steampunk*, en tant que sous-culture, a maintenu son esprit rebelle et contre-culturel malgré sa popularisation. Seront abordés l'influence du mouvement punk originel, l'éthique *Do It Yourself* (DIY ou du faire soi-même), la subversion des normes établies, ainsi que les critiques concernant la possible commercialisation excessive du genre. Sera également étudié le penchant pessimiste du punk, incarné par le slogan « *no future* », ainsi que son paradoxe avec le slogan « *punks not dead* », qui exprime une résilience et une persistance de l'esprit punk. En effet, le caractère punk du *steampunk* semble bien illustrer la difficulté à le circonscrire : il peut être à la fois pessimiste et optimiste, et demeure toujours hors-norme et marginal. Cette complexité contribue à la difficulté de définir et de circonscrire le *steampunk*. La question se pose alors : est-il nécessaire de le définir strictement ? Le *Steampunk* pourrait être simplement perçu comme un mouvement vivant, en constante évolution, toujours en développement et, de ce fait, difficile à décrire dans sa totalité. Par ailleurs, certaines contre-hypothèses seront examinées, notamment l'idée que la popularisation du *Steampunk* pourrait avoir renforcé et diversifié son esprit subversif en l'exposant à un public plus large. D'autres perspectives suggèrent que l'intégration du *Steampunk* dans la culture *mainstream* pourrait diluer son potentiel de critique sociale, transformant ses éléments les plus radicaux en simples tendances esthétiques. Enfin, sera évalué si le *Steampunk* continue d'incarner une forme de résistance culturelle ou s'il a perdu de sa radicalité en devenant grand public, voire *mainstream*.

Comme cela a été montré, le terme « *Steampunk* » est une combinaison riche de significations, issue de deux termes *a priori* distincts mais complémentaires : « steam » et « punk ». Dans ce contexte, « steam » renvoie directement à l'ère industrielle du XIX^{ème} siècle, marquée par l'utilisation prédominante de la vapeur comme source d'énergie. Mais qu'en est-il du « punk » ?

Il a été vu que ce suffixe à lui seul peut susciter des craintes quand il est entendu pour la première fois. Sans doute parce qu'il convoque immédiatement l'idée du mouvement et de la contre-culture Punk. Si certains steamers et vaporistes préfèrent donc s'éloigner de cette idéologie, notamment en précisant que le *Steampunk* n'a été nommé ainsi que comme une référence, un jeu de mots, voire une boutade envers le concurrent *Cyberpunk*, d'autres, au contraire, revendiquent que le *Steampunk* est bel et bien Punk. Pour autant, ces deux visions s'opposent-elles vraiment ? Il sera vu que les limites ne

sont pas si nettes dans les œuvres qui seront analysées ici. Encore une fois, le *Steampunk* démontrera que le spectre des possibles et des postures est large et la catégorisation forcée dans des cases prédéfinies généralement peu concluante.

2.2 LE *STEAMPUNK* COMME MOUVEMENT CONTRE-CULTUREL ISSU DU PUNK

Le *Steampunk* est certainement une sous-culture mais est-il une contre-culture ? Il apparaît comme un mouvement qui résiste, en tout cas, aux discours dominants sur le progrès technologique et la modernité. En s'inspirant des idéaux du punk, il remet en question la croyance en l'inévitabilité de la marche technologique en imaginant une histoire alternative où la puissance de la vapeur, une certaine préférence pour l'artisanat au profit des produits issus de l'industrie et l'esthétique mais aussi les rêves et cauchemars du XIX^{ème} siècle perdurent. Dans cet univers, l'être humain occupe une place centrale, ce qui contraste avec l'obsession moderne pour l'automatisation et, de fait, par la déshumanisation qu'elle engendre. Le *Steampunk*, en puisant dans l'esprit rebelle du punk, peut proposer une critique acerbe du présent tout en offrant une vision nostalgique et humaniste du passé, ou, au contraire, en utilisant la ressemblance entre passé et présent pour réaffirmer l'importance de l'individualité et de la créativité face aux avancées technologiques et leur influence sur l'évolution et le fonctionnement de la société.

Le « punk » évoque à la fois une rébellion contre les normes établies, renvoyant donc au mouvement punk, et une référence au *Cyberpunk*. Cette dualité reflète une tension constante entre nostalgie et modernité, entre hommage et subversion.

Le *steampunk* s'est développé en tant que sous-culture marginale, un « mini-genre » comme le disait Tim Powers, presque un mouvement *underground*. Au cours des années 1990 et tout particulièrement au début des années 2000, il a commencé à devenir un phénomène culturel de plus en plus connu et populaire, au point de devenir relativement opérant dans divers domaines tels que la littérature, le cinéma, la télévision, les jeux vidéo, la musique et la mode. Cette transformation a permis au *steampunk* de s'ancrer dans la culture populaire, voire de devenir *mainstream*.

Cela lui a-t-il permis de conserver des aspects contre-culturels ?

> « Dans le premier numéro de *SteamPunk Magazine*, Cory Gross résume les manières dont la discussion sur l'esthétique du *steampunk* est toujours déjà politique, en décrivant des œuvres qui recréent "l'ère victorienne comme un mythe romantique imprégné de désirs utopiques" et reconnaissent également "la corruption, la décadence, [et] l'impérialisme" de l'époque, non pas comme une *rétrociritique* du tournant du XX^{ème} siècle mais comme "une accusation" de notre

> propre époque[312]. La vision de *SteamPunk Magazine* est de remettre le "punk dans le *steampunk*" – une démarche qui valorise l'objet fait main et le processus de sa création plutôt que les produits littéraires ou les films populaires qui diffusent souvent plus largement les notions contemporaines de "*steampunk*[313]". »

Cory Gross explique donc que les discussions sur le *Steampunk* sont intrinsèquement politiques car il décrit des univers parallèles prenant place dans des XIX^{ème} siècles romantisés, chargés de désirs utopiques, tout en reconnaissant également la corruption, la décadence et l'impérialisme de cette époque. Cette approche ne vise pas à critiquer rétrospectivement la fin du XIX^{ème} siècle, mais plutôt à dénoncer les problèmes contemporains. *SteamPunk Magazine* aspire ainsi à réintroduire l'élément « punk » dans le *Steampunk*, tout particulièrement par la valorisation des objets faits main et leur processus de création, plutôt que de se concentrer sur les produits littéraires ou cinématographiques populaires qui diffusent, selon Gross, souvent une version édulcorée du *Steampunk*. Ces produits seraient donc moins punks car devenus des marchandises de la culture populaire, voire de la culture de masse.

En effet, comme le détaillent Rachel A. Bowser et Brian Croxall dans *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents, and Futures* (2016), le *Steampunk*, initialement une sous-culture marginale, est devenu un phénomène culturel influençant de nombreux domaines tels que la littérature, le cinéma, la télévision, les jeux vidéo, la musique et la mode. Cette transformation souligne l'importance du *Steampunk* dans la culture contemporaine et son potentiel critique, bien que certaines critiques pointent une possible superficialité ou commercialisation excessive. Il sera en effet vu plus après que certaines œuvres peuvent être critiquées parce que jugées trop « commerciales » au prétexte qu'elles se vendent bien mais seraient surtout « marketées » en ce sens. Ces critiques visant essentiellement des œuvres dédiées à un public féminin, il s'agira d'analyser certains propos mais aussi les œuvres visées afin de déterminer si ces critiques sont fondées ou le fruit d'un sexisme ordinaire, malheureusement aussi présent dans la communauté *steampunk* ou chez ses détracteurs.

Or, le *Steampunk*, en dépit de ses racines dans la *pop culture*, peut, comme cela va être vu ici, effectivement adopter des aspects contre-culturels en raison de son caractère punk, notamment par ses liens avec l'éthique D.I.Y (*Do It Yourself* ou faire soi-même, sur laquelle un autre chapitre reviendra plus en détail), une posture contestataire, voire une certaine forme de rébellion contre les avancées technologiques liées au profit ou jugées non-éthiques, contre aussi le consumérisme, ainsi que par sa

[312] Cory Gross, « *Varieties of Steampunk Experience* », dans *SteamPunk Magazine*, n°1, 2006, pp.62-63.
[313] Elizabeth Birmingham, « *Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk : Anime Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine* », dans *Clockwork Rhetoric*, University Press of Mississippi, Édition Kindle, p.64.

tendance à la subversion de l'autorité et des hiérarchies sociales, au mélange des genres – dans tous les sens du terme – et, plus globalement, ses constantes mutations et son développement en rhizomes.

Il faut dire que le mouvement Punk a également beaucoup évolué depuis son apparition dans les années 1970 au Royaume-Uni. Mais afin de comprendre en quoi le *Steampunk* est punk, il faut donc d'abord comprendre ce qu'est le Punk, d'hier et jusqu'à aujourd'hui.

Il a été vu qu'il est possible de mettre en lumière les racines communes et les principes partagés entre le *Steampunk* et le Punk. En explorant les aspects contre-culturels de ces mouvements, il est apparu que le *Steampunk*, à l'instar du Punk, s'érige contre les normes établies et les valeurs dominantes. Cette analyse conduit naturellement à examiner les origines géographiques de ces mouvements. Il s'agit donc de se pencher sur les débuts du Punk, en partie similaire au *Steampunk*, afin de souligner de quelle façon ces mouvements ont émergé et évolué avant de s'exporter et de se transformer en phénomènes globaux, capables de sans cesse dépasser de nouvelles limites, par mutations et régénérations constantes.

2.2.1 LE PUNK : UN MOUVEMENT D'ABORD AMERICAIN, COMME LE *STEAMPUNK*

Le mouvement Punk, bien que souvent associé au Royaume-Uni, trouve ses origines aux États-Unis où il a émergé comme une forme de rébellion contre les normes sociales et culturelles établies. Caractérisé par une attitude contestataire et une éthique du *Do It Yourself* (D.I.Y. ou fait soi-même en français), le Punk a rapidement évolué pour influencer diverses contre-cultures, parmi lesquelles le *Steampunk*. Celui-ci intègre des éléments de l'esthétique et de l'attitude punk, adoptant ainsi une posture critique face à la modernité et au consumérisme. Cette influence se manifeste notamment par une valorisation des objets faits main et une préférence pour les créations artisanales, en opposition aux produits de masse ou industriels. Le *Steampunk* partage avec le Punk un certain goût de la subversion et une critique des structures de pouvoir. Le *Steampunk* utilise néanmoins des éléments du passé pour commenter les enjeux contemporains. Les similitudes et les divergences entre le punk et le *Steampunk* révèlent comment le *Steampunk*, en s'appropriant l'esprit punk, parvient à maintenir sa pertinence et sa capacité de critique sociale. Malgré une popularisation croissante qui pourrait le rendre plus conventionnel, le *Steampunk* conserve son potentiel subversif en restant fidèle à ses racines contestataires et en continuant à questionner et défier les normes établies.

Hybride, insaisissable, artistique, politique, précurseur, en perpétuel réinvention… comment définir le Punk ? Il a été vu que la même question se pose pour le *Steampunk* : il est difficile de le définir simplement.

Le mot d'argot « punk » a d'abord une connotation fortement sexuelle en anglais, servant à désigner les prostituées : « This punk is one of Cupid's carriers[314] » écrit William Shakespeare en 1597, inscrivant là la première trace écrite de ce mot dans l'Histoire. Quatre siècles plus tard, aux Etats-Unis, le mot « punk » sert à désigner les détenus (masculins) qui se prostituent (souvent contre leur gré) en prison. Le mot conserve donc son caractère profondément misogyne, en plus de se faire homophobe. Ce qui est intéressant à noter dans le cas du *Steampunk*, où les luttes féministes et plus généralement les figures féminines (soit comme créatrices, autrices, soit comme personnages centraux d'œuvres diverses) occupent une grande place. Y est même retrouvée la figure de la prostituée, devenue protagoniste principale, dans des romans comme *Rouille* de Floriane Soulas.

Malgré son existence ancienne, le mot « punk » doit encore évoluer pour être associé à la culture Punk telle qu'elle est connue aujourd'hui.

Peu à peu, le terme « punk » évolue pour désigner quelqu'un de « sans valeur », un « bon-à-rien ». Il sert alors d'insultes qui pourraient être traduites en français par « pauvre mec », « vaurien » ou encore « crétin ». Des injures que les punks n'hésiteront pas à revendiquer avec ironie et par esprit de contradiction, car cela leur permet de rejeter les valeurs établies qu'ils ne partagent pas. Ainsi, à ceux qui disaient d'eux qu'ils étaient des moins que rien, ils répondaient que c'était bien le cas, et alors ? Cette attitude défiant les normes et embrassant les insultes est caractéristique de l'esprit de rébellion et de subversion propre au mouvement punk.

Des chercheurs tels que Dick Hebdige (1979) ont analysé comment les *subcultures*, notamment le punk, réinterprètent et revalorisent les termes péjoratifs pour en faire des symboles de fierté et de résistance. Dans son ouvrage *Subculture: The Meaning of Style*, Hebdige explique que les punks utilisaient délibérément ces termes pour se distinguer de la société dominante et pour exprimer leur rejet des conventions sociales et des structures de pouvoir.

De plus, par acrostiche, « punk » forme la phrase « People Under No King » (personnes sans aucun roi). Cela illustre l'affinité idéologique des punks avec les mouvements libertaires, antifascistes et antimonarchistes. La philosophie punk est en grande partie basée sur l'individualisme et l'anticapitalisme, rejetant toute forme d'autorité et de hiérarchie. L'étude de Jon Savage dans *England's Dreaming: Anarchy, Sex Pistols, Punk Rock, and Beyond* (1991) montre comment le punk

[314] William Shakespeare, *Les Joyeuses Commères de Windsor*, 1597. (« Cette catin est envoyée par Cupidon »)

était intrinsèquement lié aux idéaux anarchistes et libertaires, visant à créer une société sans classe et sans domination.

Cette adoption ironique et subversive des insultes et cette philosophie libertaire trouvent leurs racines dans un contexte de crise économique et sociale, où les jeunes punks se sentaient marginalisés et aliénés. Le punk est ainsi devenu un moyen d'exprimer leur désillusion et leur colère contre un système qu'ils percevaient comme oppressif et corrompu.

En résumé, l'évolution du terme « punk » et sa réappropriation par les membres du mouvement illustrent parfaitement leur rejet des valeurs établies et leur engagement en faveur d'une société plus égalitaire et libre de toute forme de domination. Ces caractéristiques sont essentielles pour comprendre la nature et l'impact du punk en tant que mouvement contre-culturel.



Figure 20 Deux couvertures du fanzine Punk, publié dans les années 1970 aux Etats-Unis et distribué jusqu'en Europe.

Aujourd'hui, le Punk est principalement associé au Royaume-Uni. Pourtant, il est né aux États-Unis – comme le *Steampunk* – à New York, avec des groupes comme Blondie, Ramones, Talking Heads, et Patti Smith. Dans les années 1970, on assiste également à la création du *fanzine Punk*, un magazine qui parle de la musique punk émergente en mêlant bande dessinée et art. Le principe du *fanzine* repose sur le DIY. Même si *Punk* est distribué jusqu'en Europe, il reste un magazine de fans, éloigné des « vrais magazines de musique ». Les couvertures de ce *fanzine* montrent que parmi les inspirations du Punk, on trouve des artistes comme Iggy Pop et Lou Reed (voir Figure 20, p.164), qui jouaient un rock assez dur et violent comparé au rock hippie, plus poétique et calme, avec ses longs solos de guitare planants. Comme *Cyberpunk* et *Steampunk* vont cohabiter, ces deux formes musicales et état d'esprit radicalement différentes vont elles aussi se côtoyer, montrant deux visions assez différentes de la société ; deux faces d'une même pièce, comme le *Steampunk* et le *Cyberpunk*.

Il faut en effet replacer ce développement dans le contexte des États-Unis, qui a déjà été exploré ici, et qui est alors en pleine guerre du Vietnam. Les rares producteurs qui acceptent de s'occuper des groupes punks à l'époque pressentent que le Punk ne prendra pas aux États-Unis, le public étant trop réfractaire. Ils emmènent donc les Ramones en Angleterre, où le Punk va vraiment exploser.

2.2.2 LE DEVELOPPEMENT DU PUNK ANGLAIS

Le développement du Punk en Angleterre marque une période cruciale dans l'histoire de ce mouvement contre-culturel. Né aux États-Unis, le Punk a trouvé un terreau fertile dans une Angleterre frappée par une crise économique et sociale. Dans ce contexte de désespoir, le Punk britannique, incarné par des groupes comme les Sex Pistols et The Clash, a canalisé les frustrations et les colères de la jeunesse à travers une musique brutale et provocatrice. Sera expliqué ici comment le Punk, malgré ses origines américaines, s'est enraciné en Angleterre et s'est fait réponse à la crise socio-économique et comment il s'est réinventé pour résonner avec les jeunes britanniques. En examinant les influences et les impacts du Punk anglais, ce chapitre démontre comment ce mouvement est devenu un symbole de résistance et d'appel au changement ainsi qu'un mouvement radical dans l'ensemble de son approche.

L'arrivée du Punk en Angleterre coïncide avec une période de crise économique et sociale sans précédent : les chocs pétroliers de 1973 provoquent une inflation atteignant 25 %, plus d'un million de personnes se retrouvent au chômage, les crédits pour l'éducation et les aides publiques sont drastiquement coupés, et le pays doit faire appel à une aide du FMI à hauteur de 4 milliards de dollars. À cela s'ajoutent les attentats de l'IRA (Armée Républicaine Irlandaise), des grèves généralisées et une atmosphère de chaos, comme le décrivent notamment les membres du groupe des Sex Pistols dans leurs déclarations.

Face à cette situation désastreuse, une partie de la population ressent un besoin pressant d'écouter une musique violente qui reflète la dure réalité de leur quotidien. La musique punk répond à cette envie de rapidité et de violence, souvent alimentée par la consommation d'amphétamines par les punks. Cette période voit naître une profonde envie de se rebeller et de s'exprimer par la violence et l'explosion. Des études comme celles de Hebdige montrent comment le punk, en tant que *subculture*, s'est développé en réponse aux conditions sociales et économiques difficiles, offrant une forme de résistance à l'ordre établi.

Les Sex Pistols, incarnation même du Punk, vont avoir une carrière aussi brève que tumultueuse, marquée par des actes de violence, de provocation et la mort tragique d'un des membres, événement qui précipitera la fin du groupe. L'expression « No Future », signifiant « pas de futur », est intimement liée à leur image et à leur message. Paradoxalement, malgré leur carrière éphémère, les Sex Pistols ont laissé une empreinte indélébile dans l'histoire de la musique. Leurs *singles Anarchy in the UK* (Anarchie au Royaume-Uni) et *God Save the Queen* (Que Dieu sauve la Reine) sont devenus cultes. Il faut dire

qu'en 1977, lors du jubilé d'argent de la Reine Elisabeth II, les Sex Pistols ont donné un concert historique sur la Tamise. En arrivant devant le Parlement, ils ont joué leur morceau iconique, *God Save the Queen*, comme un acte de défiance directe à la monarchie. Ce concert s'est terminé en bagarre générale avec l'intervention de la police, l'arrestation du manager du groupe, des blessés, du sang et des larmes, marquant l'Histoire par sa violence et son chaos. Philippe Manœuvre, présent ce jour-là pour le magazine *Rock & Folk* (1977), résume ce concert en disant : « Les autres concerts, c'est de la musique ; celui-ci, c'est de l'histoire[315] ».

Cet événement symbolise la création d'une véritable culture alternative. Les punks choisissent de vivre en parias, rejetant la société telle qu'elle est, adoptant une posture de rébellion totale et vivant intensément dans un présent sans avenir, incarnant parfaitement le concept de « No Future ». La chanson *God Save the Queen* des Sex Pistols, par laquelle l'expression « No Future » est popularisée, reflète la colère et le désespoir de la jeunesse envers le système en place. Les jeunes punks ne voient plus de perspective d'avenir et incarnent pleinement les laissés-pour-compte de la société – un groupe bien plus large que les punks eux-mêmes. Ces derniers assument leur statut de parias, vivant à fond leur marginalisation et leur désespoir.

Les punks ne se contentent donc pas de critiquer la société, ils vivent et expriment ce qu'ils perçoivent comme une dystopie contemporaine. Cette violence et ce rejet du système se retrouveront plus tard dans les œuvres de science-fiction qualifiées de *Cyberpunk*, qui projettent les conflits et la brutalité du présent dans un futur dystopique. Des travaux tels que ceux de David Harvey (*A Brief History of Neoliberalism*, 2005), explorent comment ces sentiments de désillusion et de rejet de la modernité se traduisent dans diverses formes d'expression culturelle, y compris le *Cyberpunk*, qui capture la dystopie ressentie par une génération confrontée à une réalité sombre et incertaine.

Après avoir exploré les origines et les évolutions des mouvements Punk et *Steampunk*, il est essentiel de se pencher sur l'un des aspects les plus visibles et symboliques de ces contre-cultures : le vêtement ou le costume. Les tenues des adeptes du Punk et du *Steampunk* ne se contentent pas d'être des choix stylistiques, elles incarnent des revendications politiques et sociales qui défient les normes et affirment une identité propre ; une individualité marquée qui, dans le même temps, se doit de rester dans les codes du mouvement afin de continuer à être reconnu comme membre de l'une ou l'autre de ces communautés ou groupes. Il sera analysé plus après comment ces vêtements deviennent des outils à la fois de protestation et d'expression individuelle, illustrant la manière dont ces mouvements

[315] Philippe Manœuvre, *Rock & Folk*, 1977, n.p.

utilisent la mode pour se démarquer, contester l'ordre établi et réimaginer un quotidien, un système, voire un futur qui ne répondent pas à leurs attentes.

2.2.3 LE VETEMENT REVENDICATEUR

Quelle est l'importance du vêtement comme moyen d'expression et de contestation dans les mouvements contre-culturels comme le Punk ou le *Steampunk* ? Que ce soit dans l'un ou l'autre de ces genres, il sera vu ici que le choix vestimentaire dépasse la simple esthétique pour devenir une déclaration politique et sociale ou, tout au moins, un moyen de se démarquer et de raconter une histoire individuelle, originale, unique. Il faudra examiner de quelles façons les styles vestimentaires distincts de ces mouvements – des vêtements déchirés et provocateurs du Punk aux costumes élaborés et rétrofuturistes du *Steampunk* – servent à défier les normes établies, à exprimer une identité unique mais aussi à revendiquer une forme de liberté ou de rébellion contre les conventions dominantes. Surtout, il sera vu que s'habiller en mode Punk ou *Steampunk* peut être un moyen d'échapper à une réalité, un quotidien qui n'est pas toujours rose ou celui rêvé.

L'esprit « no future » se manifeste fortement dans le style vestimentaire des Punks, exprimant une rébellion constante et visible. Les punks rejettent les normes établies de la société, notamment les tenues professionnelles standardisées comme le costume-cravate ou le tailleur et talons, en adoptant des vêtements qui sont l'antithèse de ces codes. Cette rébellion vestimentaire rend pratiquement impossible pour un Punk de travailler dans une administration ou d'exercer un emploi de bureau traditionnel. Dick Hebdige, dans son ouvrage *Subculture: The Meaning of Style* (1979), explore comment les *subcultures* comme le Punk utilisent le style vestimentaire pour exprimer une résistance contre les normes dominantes. Hebdige note que les Punks adoptent des éléments de l'esthétique de la pauvreté et de la déviance pour contester et subvertir les codes sociaux établis, transformant leurs corps en toiles et rendant leurs protestations visuelles, affichées aux yeux de tous.

Julia Santos et Cameron Avery expliquent qu'à partir des années 1970, les jeunes associés à la sous-culture punk ont commencé à porter des vêtements qui symbolisaient leurs valeurs : ils étaient opposés à l'*establishment*, aux traditions et venaient essentiellement de la classe ouvrière[316]. Selon eux, l'idéologie punk était fondée sur la rébellion contre la classe dominante et la contestation des normes sociales et des idées traditionnelles. Cela se manifestait clairement dans leur style

[316] Julia Santos et Cameron Avery, « *The Commodification of a Culture: Punk Fashion Goes Mainstream* », dans *The Talon*, 18 octobre 2016. (URL consultée le 30/07/2023 : https://lahstalon.org/the-commodification-of-a-culture-punk-fashion-goes-mainstream/)

vestimentaire. Il faut dire que le vêtement, à la fois dans son *design* et la façon dont on en fait usage, et tout particulièrement dans les *subcultures*, est souvent employé comme un outil de communication non verbal. Il permet d'identifier les personnes qui partagent les mêmes centres d'intérêt ou idéaux, voire de s'intégrer à une communauté comme celle du Punk. Le vêtement est signifiant, comme l'explique Roland Barthes, et repose sur un système codifié qui fait sens pour ceux qui le portent comme ceux qui le voient[317]. Le philosophe évoque par exemple le cas du Dandysme, cher à certains *steampunk*s, mais qui fut tué par le développement du vêtement de masse, du prêt-à-porter, même de luxe. En effet, ces pratiques ne permettaient plus aux dandys, dont l'élégance (du latin « *eligere* » ayant aussi donné « élite ») n'était plus l'apanage, d'exister. Ils ne pouvaient plus se distinguer par leurs vêtements. Il sera vu plus après en quoi dandy et punk peuvent être, paradoxalement, rapprochés de bien des manières, ce qui exposera d'autant plus l'intérêt du *Steampunk* pour ces deux mouvements.

Contrairement au look naturel des Hippies, les Punks préfèrent des cheveux teints de couleurs vives, des corps percés et ornés de chaînes et de tatouages. Ils transforment ainsi leur apparence en une revendication pour se le réapproprier de façon plus ou moins radicale. Leurs vêtements eux-mêmes sont des manifestes de révolte. La déchirure, par exemple, joue un rôle crucial dans leur apparence, offrant une allure débraillée qui transgresse les attentes de la « tenue correcte exigée ». Ces vêtements déchirés suggèrent non seulement une apparence de pauvreté, mais surtout un défi aux normes sociales et morales, notamment celle judéo-chrétienne pour laquelle la déchirure comporte une symbolique négative, associée à la déchéance, à la dépravation, voire à la folie.

Les vêtements punks sont donc chamarrés, composites, faits d'éléments hétérogènes dont il sera vu qu'ils peuvent être trouvés jusque dans les déchets. En cela, il est possible de comprendre en quoi le *Steampunk* s'inscrit dans une démarche similaire :

> « La sensation produite par les vêtements *steampunk* est chronologiquement éclectique. Par conséquent, nous ne nous replongerons plus seulement dans l'époque victorienne anglo-saxonne, mais la touche punk deviendra de plus en plus latente, conduisant le style vers une rébellion qui n'hésite pas à utiliser les cultures primitives des réserves américaines, le Far West américain ou la tradition orientale. De plus, le multiculturalisme se renforce, ainsi que l'imagination propre contre le phénomène de globalisation actuel et la production en série[318]. »

[317] Roland Barthes, *Système de la Mode*, Paris, Editions du Seuil, 1967.

[318] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », dans *Ucoarte, Revista de Teoría e Historia del Arte*, vol. 5, 2016, p.100. « *La sensación que produce la ropa steampunk es cronológicamente ecléctica. Por ello, ya no sólo nos retrotraeremos a la época victoriana anglosajona, sino que el toque punk se hará cada vez más latente, conduciendo el estilo hacia una rebeldía que no duda en utilizar las culturas primitivas de reservas americanas, el salvaje oeste americano o la tradición oriental. Además, se refuerza el multiculturalismo, la imaginativa propia en contra del fenómeno de globalización actual y la producción en serie.* »

Pablo Prieto Hames explique ici que les vêtements *steampunk*s donnent également l'impression de mélanger différentes périodes historiques, ce qui donne lieu à des ensembles éclectiques. Il ajoute que plutôt que de se limiter à l'époque victorienne anglo-saxonne, le style *steampunk* intègre aussi des éléments punks, ce qui lui confère un aspect rebelle. Cette rébellion se manifeste également à travers l'incorporation de diverses influences culturelles, telles que les cultures indigènes américaines, le Far West ou encore des éléments issus des traditions orientales, sur lesquels l'étude reviendra plus en détail par la suite. En plus de cela, le *Steampunk* encourage le multiculturalisme et, parallèlement, l'originalité, s'opposant ainsi à la globalisation et à la production de masse qui dominent actuellement et tendent à uniformiser les modes, voire les goûts de par le monde.

Stuart Hall et Tony Jefferson, dans *Resistance through Rituals* (1976), discutent également de la manière dont les jeunes punks utilisent la mode et le style comme moyens de résistance culturelle. Ils expliquent que le style punk est une réponse directe aux crises économiques et sociales des années 1970. Ce style a permis de recréer une identité collective basée sur le rejet et la subversion des attentes sociétales et sociales de l'époque.

En plus de cette attitude provocatrice, les Punks portent des vêtements et des accessoires « choquants » : collants léopards, vêtements lacérés, cheveux teints, piercings – qui peuvent être des épingles à nourrice directement enfoncées dans leurs oreilles par leurs porteurs eux-mêmes. Le port de t-shirts à message – souvent licencieux – ajoute une couche contestataire et de subversion à l'ensemble de la tenue. Ils incarnent la violence, voire la cruauté subie ou perpétrée, de différentes manières, par les Punks.

La culture punk valorise également l'absurde et la dérision[319], détournant les codes et faisant tout pour ne pas correspondre à l'image du jeune bien propret attendu par la société. Ce renversement des valeurs et des codes vestimentaires hérité, paradoxalement, du mouvement Hippie est total et complétement inverse à celui-ci : aux couleurs douces et à l'effacement des différences sexuelles des Hippies, les Punks opposent des couleurs flashy, des imprimés voyants (léopard, lamé, écossais), des tissus synthétiques (nylon, vinyle, plastique), un mode de vie urbain, du pessimisme, des drogues chimiques, le mépris de soi, et pour certaines branches du mouvement, l'inculture, le vandalisme gratuit et la violence. La chanson *Quand on arrive en ville* de la comédie musicale française *Starmania* (1979) illustre et résume bien cette mentalité Punk avec des paroles comme :

[319] Cela a notamment été vu à travers l'analyse des œuvres du trio américain à l'origine du mot « *steampunk* » : leurs œuvres portent systématiquement en elles une forme d'humour et d'auto-dérision. Les auteurs s'amusent aussi à pousser leurs lecteurs dans leur retranchement ou à susciter des réactions qui vont de la surprise, au suspense, jusqu'à l'écœurement face à un trop-plein d'informations ou de péripéties. Ces récits en forme de montagnes-russes sont formellement punks.

> « Quand la ville souterraine, Est plongée dans le noir, Les gens qui s'y promènent ressortent sur des brancards, On agit sans mobile, Ça vous parait bizarre, C'est p't-être qu'on est débile, C'est p't-être par désespoir, Du moins c'est ce que disent les journaux du soir, Quand on arrive en ville. »

Les travaux de Joanne Entwistle sur la sociologie de la mode mettent en lumière comment les choix vestimentaires peuvent servir de formes d'expression et de contestation. Dans *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory* (2000), Entwistle examine comment les Punks utilisent leur apparence pour défier les normes de la respectabilité et de la conformité, utilisant le corps comme un site de résistance contre les structures de pouvoir dominantes.

De manière similaire, le *Steampunk* adopte également des pratiques vestimentaires distinctives pour exprimer une forme de rébellion culturelle. Les adeptes du *Steampunk* incorporent des éléments du XIX^{ème} siècle, tels que des corsets, des *goggles* et des engrenages, souvent combinés avec des matériaux modernes et des accessoires bricolés. Cela reflète une résistance à la culture de consommation de masse et une valorisation du fait-main et de la personnalisation, similaire au principe du DIY déjà cher au Punk. Comme le souligne Mike Perschon dans son ouvrage *Steampunk: Reimagining the Victorian Past in the 21st Century* (2018), le *Steampunk* critique également les progrès technologiques incontrôlés en imaginant des mondes où, par exemple, il peut être possible de se réapproprier la technologie et de la réhumaniser, ce qui a un impact sociétal global ; une vision parallèle à celle des punks qui remettent en question la modernité et l'autorité technocratique.

La dernière chose importante dans le look Punk est la coiffure. En opposition aux Hippies, les Punks portent les cheveux courts, voire rasés, ce qui est plus facile à entretenir quand on n'a pas beaucoup d'argent. Petit à petit, apparaissent les cheveux colorés de couleurs vives, en opposition avec le naturel hippie. La crête iroquoise devient également un signe distinctif des Punks. C'est en effet une coiffure simple à réaliser, contrairement aux apparences, et qui nécessite peu de moyens. D'autant plus que les Punks n'hésitent pas à utiliser de la colle plutôt que du gel pour faire tenir leur étonnante crinière colorée en équilibre sur leur tête.

Les travaux de Joanne Entwistle sur la sociologie de la mode mettent également en lumière comment les choix vestimentaires peuvent servir de formes d'expression et de contestation. Dans *The Fashioned Body: Fashion, Dress and Modern Social Theory* (2000), Entwistle examine comment les punks (et les *steampunk*s) utilisent leur apparence pour défier les normes de respectabilité et de conformité, transformant leur marginalisation en une forme de résistance active.

2.2.3.1 Le cas de Vivienne Westwood : reine du Punk

Vivienne Westwood, icône de la mode britannique, est souvent créditée pour son rôle central dans l'émergence du mouvement Punk dans les années 1970. Son influence s'étend bien au-delà de la mode, touchant également à la culture et à l'art, et par extension, au *Steampunk*. Comment l'esthétique audacieuse et subversive de Westwood a-t-elle contribué à définir certains aspects visuels et idéologiques du *Steampunk* ? En examinant ses créations et son impact sur la mode et la culture, Punk puis populaire, il sera ainsi possible de comprendre comment ses œuvres incarnent les principes de réinvention, de rébellion et d'hybridité qui sont également au cœur du *Steampunk*.

Vivienne Westwood est souvent considérée comme la reine de la mode Punk anglaise. Cette proximité montre que le monde Punk était en fait un microcosme rendu très visible par sa forte propension à la provocation. Elle a joué un rôle central dans la définition des aspects visuels et idéologiques du mouvement Punk à travers ses créations audacieuses et subversives. Elle a introduit des vêtements déchirés, des épingles à nourrice, des tissus provocants comme le latex et le cuir, ainsi que des motifs considérés comme choquants. Ce style a redéfini les normes de la mode traditionnelle de l'époque et incarné l'esprit rebelle du Punk.

Dans les années 1970, Vivienne Westwood crée, à Londres et avec son mari Malcom McLaren, une boutique de mode surnommée *SEX*, qui devient vite l'un des centres névralgiques du mouvement Punk et contribue à lancer leur style caractéristique.



Figure 21 Ensemble réalisé par Vivienne Westwood et Malcom McLaren en 1976 pour leur boutique londonienne, *SEX*. Conservé au Metropolitan Museum of Art (MET) de New-York.

Cela marque, par exemple, le début des t-shirts à messages, slogans et à logos (généralement politiques, anarchistes, sexuels et invariablement subversifs et dans la confrontation), ou encore le port de pantalons à tartan (voir Figure 21, p.171). Le Punk va introduire le langage postmoderniste dans la mode, avec son déconstructionnisme, son éclectisme et à travers le fait de mêler différentes influences dans son style. Aujourd'hui, la mode Punk est devenue une référence elle-même pour de nombreux créateurs de par le monde, comme l'a notamment montré l'exposition organisée par le *Metropolitan Museum of Art* (MET) de New-York en 2013 : *PUNK : Chaos to couture*.

Dans cette exposition, les réalisations de Westwood côtoient celle de John Galliano pour la maison Dior, Versace, Thom Brown, Givenchy, mises en valeur sur des mannequins coiffés et maquillés par Guido Palau, qui

s'est basé sur le look de Sid Vicious, chanteur du groupe anglais Sex Pistols, ou de Debbie Juvenile aka Debbie Wilson qui faisait partie d'un de leur principaux groupes de fan, les *Bromley Contingent*.

La salle de l'exposition intitulée *Clothes for Heroes*, met d'ailleurs l'accent sur la fameuse boutique du 430 Kings Road de Westwood et McLaren qui est mise en avant. Son nom est expliqué par Andrew Bolton, commissaire de l'exposition, qui voit les Punks d'alors comme à la fois les héros – mais aussi les anti-héros – de l'époque[320]. Ils ne semblent avoir peur de rien ; ils provoquent, dénoncent, confrontent, voire combattent pour leurs idées. Ils assument tout, jusqu'au dépassement des limites de genres.

Le DIY mais aussi le bricolage sont clairement mis en valeur par l'exposition. Si le DIY porte sur le faire soi-même, le bricolage, lui, consiste davantage dans la récupération. Dans le cas du Punk, cette récupération peut concerner toutes sortes d'objets ou de matériaux hétéroclites – parmi lesquels des sacs plastique, voire des sacs poubelle qui expliquent littéralement la dénomination de *trash culture* souvent utilisée pour parler du style Punk – généralement représentatif de la société de consommation et qui sont ensuite assemblés pour former des vêtements variés. Jayne County (anciennement Wayne County), actrice et chanteuse trans américaine, était, par exemple, connue pour porter des objets trouvés. L'architecture de la salle a aussi été pensée en ce sens, comme ce que les organisateurs nomment le style « *vacuum-packed trash*[321] » (« poubelle emballée sous vide »). Le couturier belge mis en avant ici, Martin Margiela utilise, par exemple, des assiettes brisées, du papier ou encore des bijoux sans valeur particulière. C'est à la fois une critique de la société de consommation mais aussi de la mode elle-même et, tout particulièrement, de la fast fashion telle qu'on la surnomme aujourd'hui.

[320] Andrew Bolton, vue des galeries de l'exposition *Punk : Chaos to couture*, 8 mai 2013. (URL de la vidéo consultée le 30/07/2023 : https://www.youtube.com/watch?v=1Gv5EqSud-s)
[321] Andrew Bolton, vue des galeries de l'exposition *Punk : Chaos to couture*, 8 mai 2013. (URL de la vidéo consultée le 30/07/2023 : https://www.youtube.com/watch?v=1Gv5EqSud-s)



Figure 22 Vue de la galerie *D.I.Y.: Graffiti & Agitprop* de l'exposition *PUNK : Chaos to couture* de 2013 au MET de New-York

La salle intitulée *D.I.Y.: Graffiti & Agitprop* est particulièrement remarquable pour cette étude en cela qu'elle met en scène, en son centre, quatre robes de bal punks, réalisées par Dolce & Gabbana et inspirées par les peintures néo-expressionnistes de l'artiste et cinéaste Julian Schnabel (voir Figure 22, p.173). Elles sont composées sur le modèle des robes victoriennes ; jupons bouffants à plusieurs couches et corsets sont ici revisités pour devenir des tenues punks.

Hames met en avant l'influence Punk du *Steampunk*, particulièrement visible dans l'approche DIY, et qui pousse à réfléchir sur notre monde actuel :

> « L'aspect le plus punk ("fais-le toi-même") existant dans la mode et l'artisanat [*steampunk*] conduit également à une réflexion sur le monde que nous habitons. Un monde contaminé par les différentes industries d'énergies nocives comme les pétrolières ou les nucléaires. C'est pourquoi, actuellement, le *steampunk* se concentre sur la recherche d'un produit durable pour favoriser un

> mode de vie écologique où des technologies en harmonie avec la nature sont produites. De cette manière, la nostalgie du *steampunk* ne consistera pas seulement à recréer un temps passé où une technologie employée actuellement ne serait pas nuisible, mais aussi à la capacité de réparer soi-même sa montre ou sa voiture, comme le faisaient nos ancêtres. Cela modifie la façon dont nous interagissons avec la technologie, accompagnée d'un sens plus rebelle de la vie dans la révolution du "fais-le toi-même[322]" ».

Le monde est pollué par des industries énergétiques nuisibles comme le pétrole et le nucléaire ; en réponse, le *Steampunk* se concentre sur la création de produits durables pour encourager un mode de vie écologique et harmonieux avec la nature. Mais il ne s'agit pas seulement de recréer un passé idéalisé sans technologies ; plutôt de retrouver la capacité à réparer ses objets soi-même, comme le faisaient nos ancêtres. Cela change la relation à la technologie, avec une attitude plus rebelle inspirée du DIY tel que pensé par les Punks, de façon plus ou moins consciente. Ainsi, Margaret Killjoy, cofondatrice de *Steampunk Magazine*, souligne que le *Steampunk* peut offrir une perspective durable sur la technologie et le mode de vie et qu'il peut montrer que le progrès n'est pas forcément linéaire et qu'il est parfois nécessaire de revenir en arrière pour avancer :

> « Nous pouvons offrir des personnages ayant une approche durable de la technologie et de la manière de vivre. Nous pouvons aider les gens à réaliser que le progrès n'est pas nécessairement linéaire. Nous pourrions revenir en arrière pour pouvoir aller de l'avant[323]. »

L'idée que le *Steampunk* puisse permettre de réimaginer non seulement le passé mais aussi l'avenir peut paraître contre intuitive. Néanmoins, cela sera démontré plus après, notamment lorsque la démarche de réimagination *steampunk* sera présentée et détaillée.

---

[322] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.100. « *El aspecto más punk ("hazlo tú mismo") existente en la moda y en la artesanía conduce también a una reflexión sobre el mundo que habitamos. Un mundo contaminado por las diferentes industrias de energías nocivas como las petroleras o las nucleares. Por ello, actualmente el steampunk se centra en investigar sobre un producto sostenible para favorecer un modo de vida ecológico en el que se produzcan tecnologías en armonía con la naturaleza. De esta manera, la nostalgia del steampunk no sólo consistirá en recrear un tiempo pasado donde una tecnología empleada actualmente no fuera dañina, sino también en la capacidad de reparar uno mismo su reloj o su coche, como hicieran en el pasado nuestros antecesores. Modificando la forma en la que interactuamos con la tecnología, acompañada de un sentido más rebelde de la vida en la revolución "hazlo tú mismo".* »

[323] Margaret Killjoy, citée par Pablo Prieto Hames, *ibid.*, pp.100-101. « *Podemos ofrecer personas con un enfoque sostenible en relación con la tecnología y la manera de vivir. Podemos ayudar a la gente a darse cuenta de que el progreso no es necesariamente lineal. Podríamos ir hacia atrás para poder seguir adelante.* »

Pour en revenir aux créations de Westwood, déjà dans une démarche qui peut être rapprochée de celle du rétrofuturisme, elle réintroduit des éléments de la mode victorienne comme des corsets :

> « Pour sa collection phare *Harris Tweed*, présentée à Londres en 1987, elle a littéralement dévoilé la pièce qui allait devenir à la fois une signature de la maison et une icône durable : un corset inspiré du XVIII[ème] siècle, porté comme un vêtement extérieur et nommé "Statue of Liberty[324]" (voir Figure 23, 175). »



Figure 23 Vivienne Westwood, corset et jupe *Statue of Liberty*, cuir argenté, lamé métallique argenté et tulle de soie blanc, collection *Time Machine*, automne 1988, Royaume-Uni. Ensemble conservé au Museum Fashion Institute of Technology de New-York.



Figure 24 Robe issue de la collection automne/hiver 1995 de Vivienne Westwood, intitulé *Vive la Cocotte*. Défilé du 18 mars 1995 au Carrousel du Louvre à

Pour sa collection automne/hiver 1995, Westwood va jusqu'à remettre littéralement au goût du jour des robes qui ressemblent presque trait pour trait à celles portées au cours du XIX[ème] siècle (voir Figure 24, p.175). Là aussi, la part belle est faite au corset mais il est aussi possible de voir des mannequins défiler en tailleur et haut-de-forme, brouillant les limites entre la mode féminine et masculine. D'autres vêtements de la collection, tout en plumes colorées, font, eux, référence aux cabarets et à leurs danseuses, qui s'adonnent généralement à des spectacles osés en petite tenue. Quant au corset, s'il semble parfois mis de côté, c'est au profit de gilets cintrés, qui dessinent une taille similaire.

Maquillage burlesque, tartans et collants multicolores, froufrous et motifs baroques, cravates, cols jabot ou lavandières, tournure en « queue d'écrevisse », manches bouffantes ou larges épaulettes, chapeaux en tout genre, faux écussons ou brassards rappelant les accessoires portés dans des contextes de luttes sociales ou politiques, mélanges des couleurs, des matières et des coupes rappellent les différentes modes des débuts de la Première Révolution Industrielle au début du XX[ème] siècle qui viennent s'entremêler dans cette collection héritée du passé Punk de la créatrice (voir Figure 25, p.176).

[324] Nathalie Hughes, « *History of the Hero: the Vivienne Westwood corset: From underwear to outerwear, fashion's punk provocateur turned corsetry inside out* », dans *Harper's Bazaar*, 3 février 2023. (URL consultée le 23/07/2023 : https://www.harpersbazaar.com/uk/fashion/a41106570/vivienne-westwood-corset/)



Figure 25 Défilé Vivienne Westwood du 18 mars 1995 au Carrousel du Louvre à Paris.

Parfois, ce sont aussi les bas ou les jarretières portés par les mannequins qui sont clairement visibles et qui rendent les vêtements d'autant plus provocateurs, féminins et sexy. Les sous-vêtements transparaissent parfois également sous d'autres couches, à la manière des superpositions punks.

Il est à noter que certains des vêtements de la collection rappellent les costumes *steampunk*s qu'il est possible de croiser en festival ou convention, comme cela sera vu dans la suite de l'étude qui portera tout particulièrement sur ces créations. D'autres peuvent aussi évoquer des costumes de cinéma comme ceux utilisés dans les adaptations des sagas populaires –, et comportant toutes les deux des éléments rétrofuturistes – comme *Harry Potter* (2001-2011) ou *Hunger Games* (2012-2015, voir Figure 26, p.177). Westwood a, de toute évidence, laissé sa marque dans l'imaginaire collectif.



Figure 26 (1) Tenue issue de la collection automne/hiver 1995 de Vivienne Westwood. (2) Capture d'écran de *Harry Potter et la Coupe de feu* (Mike Newell, 2005) montrant la journaliste Rita Skeeter. (3) Costume de la présentatrice Effie Trincket, porté lors du premier opus de *Hunger Games* (Gary Ross, 2012).

Très tôt chez Westwood, en tout cas, le corset ne se porte alors plus comme un sous-vêtement mais par-dessus ceux-ci : il devient visible, comme il le sera dans le *Steampunk*, ce qui contribue, de fait, à en faire un élément de lutte féministe, par inversement des valeurs.

> « Ce n'était pas la première fois que Westwood utilisait des sous-vêtements comme vêtements d'extérieur. Elle a d'abord transformé la corseterie en tenue de jour (certes audacieuse) dans les années 1970, créant des vêtements fétichistes à *SEX* [...] [Comme] un soutien-gorge rétro à coutures en satin porté par-dessus un jersey à manches longues pour la collection *Nostalgia of Mud* (ndlr : *Nostalgie de la boue* en français[325]). »

Barillier et Colson soulignent que cela n'est pas évident à première vue, le corset étant l'un des accessoires de mode ayant le plus exercé de contrôle sur le corps des femmes. Ils ajoutent qu'« il n'est pas possible de s'arrêter à cette seule constatation, qui ferait du corset un seul artefact visuel, réduit à son indéniable composante érotique[326]. » Toutefois, les auteurs de *Tout le steampunk !* ajoutent ne pas se leurrer pour autant sur le rôle du corset dans le mouvement : « le caractère sexy […] est une des raisons du succès du trope[327] », selon eux.

[325] Nathalie Hughes, « *History of the Hero: the Vivienne Westwood corset: From underwear to outerwear, fashion's punk provocateur turned corsetry inside out* », dans *Harper's Bazaar*, 3 février 2023. (URL consultée le 23/07/2023 : https://www.harpersbazaar.com/uk/fashion/a41106570/vivienne-westwood-corset/)
[326] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.307.
[327] *Ibidem*.

2.2.3.1.1 *Steampunk* et corset : le genre s'érotise ou se sexualise-t-il ?

La mode *Steampunk* a souvent été marquée par des éléments vestimentaires qui symbolisent à la fois la rébellion et l'exploration de nouvelles identités. Or, le corset, en particulier, joue un rôle central dans cette esthétique, à la fois comme symbole de féminité et comme instrument de réappropriation de leur corps par les femmes mais aussi de transformation ou de transfiguration des normes de genre. Comment le corset, dans le *Steampunk*, loin d'être simplement un objet de mode érotisé, devient-il un moyen pour les femmes de revendiquer leur autonomie et de reconfigurer leur rapport à leur propre corps ? En examinant cette dynamique, il s'agira de mettre en lumière les tensions entre érotisme et *empowerment* dans le *Steampunk*, et de montrer comment cette tension contribue à la fois à la complexité et à la richesse du genre. Il sera néanmoins vu que, là comme ailleurs, le sexisme, voire la misogynie sont des problèmes qui n'appartiennent pas encore au passé.

En tant que femme, nous souhaitons tempérer le constat de Barilier et Colson : sans nous inscrire en faux, il s'agit quand même de rappeler que nous assistons depuis de nombreuses années à une réappropriation par les femmes de leur corps. Cela passe, notamment, par la défense de leur droit à porter ce qu'elles veulent, quand elles veulent, qu'ils s'agissent de vêtements sexy ou, au contraire, plus ou moins couvrants, et ce quelle que soient leurs raisons. Aussi, le port du corset n'a pas nécessairement vocation à être sexy – en tout cas pas pour le regard d'autrui, et tout particulièrement celui des hommes. Il est d'abord une façon pour les femmes de reprendre le contrôle sur un accessoire qui fut oppressif afin de le transformer en un élément – en l'occurrence, de leur costume *Steampunk* ou de leur look Punk – pour diverses raisons qui leur appartiennent.

De plus, comme l'historienne et journaliste féministe franco-tunisienne Sophie Bessie le rappelle dans cet article traitant pourtant du contrôle du corps des femmes dans le monde arabe, le corset peut aussi être compris au sens métaphorique :

> « Religions et coutumes étroitement mêlées, se renforçant l'une l'autre, ont ainsi édifié les appareils normatifs de domination. Toutes ont permis de légiférer sur le corps des femmes, enfermant ce dernier dans un corset d'obligations et d'interdits. Ou plutôt : le seul corps humain sur lequel on légifère est celui des femmes, les appareils juridiques de contrainte ayant tous pour objectif de valoriser la fonction maternelle et de démoniser la féminité. Le désir féminin autonome doit en effet être diabolisé car le contrôle de la sexualité féminine est indispensable, lui seul permettant d'établir la véracité de la filiation[328]. »

[328] Sophie Bessis, « *Le contrôle du corps des femmes à travers l'histoire. Essai de mise en perspective de la question de la santé sexuelle et reproductive des femmes dans le monde arabe* », *L'Année du Maghreb*, 17, 2017, pp.21-30. (URL consultée le 30/07/2023 : http://journals.openedition.org/anneemaghreb/3151)

En effet, nul besoin d'un véritable corset pour enfermer les femmes dans un carcan patriarcal, justifié par les pouvoirs religieux ou étatiques en place, selon les époques et les pays. Ainsi, les femmes au XIX^{ème} siècle, en Europe, devaient-elles porter des corsets (et après cela, même le soutien-gorge sera d'abord une révolution avant de devenir un objet honni par une partie de la population féminine, avec une recrudescence des avis sur le sujet lors du confinement provoqué par la pandémie de Covid, en 2020) mais d'autres portent encore aujourd'hui voile, kimonos, gaines ou, plus simplement et plus régulièrement, maquillage et autres atours afin d'entrer dans le moule que la société a décidé de modeler pour elles. Si pour certaines, cela est un choix assumé, pour d'autres, ces pratiques restent des contraintes, voire des obligations qui peuvent, en cas de contrevenue, aller jusqu'à faire peser sur elles des risques pour leur vie. Le cas de Mahsa Amini, le 13 septembre 2022, à Téhéran (Iran) n'est malheureusement qu'une illustration de cet état de fait parmi tant d'autres à travers le temps et le monde.

Surtout, le vêtement et le corset, notamment, participent également à façonner le corps des femmes. Il établit ainsi les normes de la féminité – et, dans le même temps, exclut celles qui n'y répondent pas strictement – tout en venant modifier littéralement le corps pour le rendre, par exemple, plus mince ou, au contraire, plus galbé. Barillier et Colson l'expliquent d'ailleurs en ces termes, dans le cas du corset :

> « L'histoire de ce sous-vêtement rigide, servant à resserrer la taille tout en maintenant la poitrine, occupe plusieurs siècles, de la Renaissance au début du XXème siècle. Sa structure, faite de baleines, comprimait le torse, réduisait la capacité respiratoire et a introduit au passage la figure de la femme suffocante, s'évanouissant à la moindre émotion, qui a fleur dans les romans du XIX^{ème} siècle[329]. »

Les propos suivants nous paraissent donc déplacés : « Maintenant, nous voyons surgir le corset sur quantité de couvertures de romans, souvent porté par des héroïnes, leurs dessus dessous, bondissantes et impétueuses[330]. » Ou encore ceux-ci : « Il est naturellement érotisé, le corset appelant à être délacé[331]. » Il sera néanmoins vu que, oui, le *Steampunk* regorge d'héroïnes fortes qui portent des corsets, robes longues, talons hauts et même ombrelles. D'ailleurs, Barillier et Colson expliquent encore :

> « Le corset incarne le *steampunk* parce qu'il est tout à la fois souvenir d'une époque perdue, symbole d'une oppression, incarnation d'une esthétique impérialiste. En montrant le dessous, toutes ces connotations sont bouleversées, réinventées, transfigurées. En un mot, le corset devient punk. […] Dans le roman de Kady Cross, *L'étrange pouvoir de Finley Jane* (au titre original nettement plus

[329] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.307.
[330] *Ibidem*.
[331] *Ibid.*, p.308.

> évocateur de *The Girl in the Steel Corset*, 2011), nous voyons apparaître différents types de corsets qui sont autant de signes illustrant l'évolution de l'héroïne. Dans les premières pages, simple servante, nous la découvrons maltraitée par le fils de son employeur dont elle porte les armoiries sur son corset. Plus tard, elle rejoint le groupe de Griffin King, jeune lord, à la tête d'une bande d'aventuriers aux pouvoirs étonnants. Pour aider Finlay Jane à combattre, l'ingénieur du groupe, Emily (en pantalons et corset de cuir) lui fabrique un corset en acier, propre à la protéger des balles et autres coups de couteau[332]. »

Il faut souligner que le personnage principal de ce roman a 16 ans. Aussi, s'il existe bien une branche érotique du *Steampunk*, celle-ci est relativement marginale mais nous mettons en garde sur le fait qu'elle ne devrait pas être illustrée à travers des exemples où des femmes – voire des jeunes filles – portent simplement, ou non, un corset ou tout autre accessoire.

En revanche, s'il est question de sexualité dans les œuvres *steampunk*s, celle-ci peut être traitée de façon moderne, voire avant-gardiste par les différents acteurs du genre, qu'elle concerne des femmes, des hommes ou encore des personnes ou personnages non-genrés ou non-binaires. « Doit-on s'en offusquer ? s'interrogent Barillier et Colson, Certainement pas[333] » selon eux. Et d'expliquer :

> « L'époque victorienne et son carcan de règles et de codes, et peut-être à cause d'eux, connaissaient une littérature érotique florissante. […] L'essai *Steampunk's Guide to Sex* (2012, voir Figure 27, p.) propose de faire le point sur la question, donnant la parole à Alan Moore[334] et Molly Crabapple[335], sous la direction du Professor Calamity[336]. Le livre explore la sexualité victorienne, ses échos dans les pratiques modernes et l'alliance entre les deux que serait une sexualité *steampunk* (avec une touche de geek, forcément).
>
> Le fait même de poser la question d'une sexualité *steampunk* – à la fois dans ce qu'elle a de très banal et dans la façon dont elle éclaire notre époque – montre combien le *steampunk* aspire à dépasser continuellement sa propre nature[337]. »

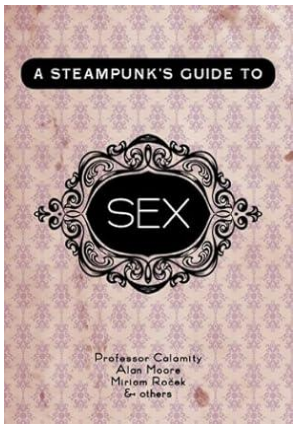


Figure 27 Professor Calamity (dir.), *A Steampunk's Guide to Sex*, New York, Combustion Books, 2012.

Dans les faits, cet aspect du *Steampunk* a pu être critiqué au sein de la communauté. En France, le site *French Steampunk* s'en faisait l'écho en 2016, dans un article au titre pour le moins évocateur : *Boobs, érotisme et gros pistolets : vers une hypersexualisation du steampunk*[338] *?* Le sujet de la discorde

[332] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., pp.307-308.
[333] *Ibid*., p.313.
[334] Auteur, notamment, de *La ligue des gentlemen extraordinaire*, déjà évoquée ici.
[335] Artiste et autrice américaine qui est notamment rédactrice en chef pour *VICE*.
[336] Ce membre de la communauté *Steampunk* sera évoqué plus après pour, notamment, son manifeste : « *My Machine, My Comrade* », dans *SteamPunk Magazine*, n°3, Automne 2007, pp.24-25.
[337] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.313.
[338] Lord Orkan Von Deck, « *Boobs, érotisme et gros pistolets : vers une hypersexualisation du steampunk ?* », sur *French Steampunk*, 11/08/2016. (URL consultée le 30/07/2023 : https://french-*steampunk*.fr/2016/08/11/boobs-erotisme-gros-pistolets-vers-hypersexualisation-*steampunk*/)

d'alors ? La venue de Kato au festival *Geekopolis*, *steampunk* américaine qui a contribué à démocratiser le mouvement là-bas, à sa façon.

En effet, celle-ci apparaît encore aujourd'hui dans des tenues plus ou moins dénudées et des poses suggestives qu'elle assume totalement, soit en convention, soit dans des photographies qu'elle poste sur internet. C'est là sa façon à elle de pratiquer le *Steampunk*. Elle possède d'ailleurs sa propre marque éponyme car elle crée ses propres costumes.



Figure 28 La créatrice Kato posant aux côtés de la sculpture de Yves Szywala, *Nova Sed*, au salon *Geekopolis* de 2015 à Paris.

Pourtant, la démarche ne séduit pas tout le monde car, dès 2015, *L'écho Vaporiste* interviewe déjà Cyril Villalonga, un des organisateurs du salon, sur le sujet[339]. Il faut dire que la discussion va déjà bon train sur internet. Le principal problème étant qu'elle prend peu à peu la forme d'une controverse. Villalonga doit donc justifier l'idée et expliquer en quoi elle leur a semblé intéressante, tout en assumant savoir que la jeune femme fait polémique dans le milieu. Mais, pour les organisateurs du salon, Kato vient simplement participer à une conférence et, en ce sens, se montre prête à jouer le jeu de *Geekopolis* qui explique préférer inviter ce type de personnalités plutôt que des personnes uniquement désireuses de signer une poignée d'autographes. L'occasion pour le public, donc, et notamment ses détracteurs, de lui poser les questions qui les taraudent.

Cependant, cela n'aura visiblement pas l'effet escompté au vu de l'article publié sur *French Steampunk* l'année suivante, sur l'hypersexualisation du genre. Et s'il est vrai que ces pratiques relèvent d'une forme de fétichisation, elles sont loin d'être les seules dans le *Steampunk*. En effet, que dire de l'intérêt, voire la passion ressentie pour les machines et gadgets en tout genre, par exemple, et qui semblent fasciner plus d'un steamer et d'un vaporiste ? L'article rédigé par le vaporiste Lord Orkan Von Deck va pourtant même jusqu'à dénigrer l'ouvrage cité plus avant et portant sur la sexualité et le *Steampunk*, s'étonnant de la participation d'Alan Moore au projet ainsi que de son financement participatif, par *crowdfounding*.

Ses propos sont toutefois ambigus car, plus loin, le droit à pratiquer le *Steampunk* comme on l'entend et une référence à Sigmund Freud font pencher la balance de l'autre côté, en faveur d'une

[339] Vidéo de l'interview de Cyril Villalonga par Amiral Skye pour *L'écho Vaporiste* en 2015 : https://www.youtube.com/watch?v=pVIPsGugbkM (URL consultée le 30/07/2023). Également disponible sur French *Steampunk*, « *L'Echo Vaporiste à la rencontre des organisateurs de Geekopolis* », 2015 : https://french-*steampunk*.fr/2015/05/02/lecho-vaporiste-a-rencontre-organisateurs-de-geekopolis/ (URL consultée le 30/07/2023)

sexualisation possible du mouvement par celles et ceux qui le souhaitent : « Si comme Sigmund Freud le dit, tout est sexuel, alors oui : le *steampunk* est sexualisé, et s'habiller *steampunk* est une démarche sexuelle. Et alors : où est le problème[340] ? »

Lord Orkan Von Deck note également que cette évolution suscite en tout cas des interrogations au sein de la communauté *Steampunk*. Selon certains, les éléments érotisés ou sexualisés, bien qu'également présents dans d'autres genres, pourraient détourner le *Steampunk* de ses racines subversives et critiques. Autrement dit, l'idée est que cette tendance pourrait influencer la perception et ternir l'image du *Steampunk*, et d'aucuns se demandent si cela renforce ou affaiblit le mouvement.

Il est à signaler qu'en 2024, les débats semblent en tout cas s'être apaisés sur la question, comme si chacun s'était habitué à voir passer, de temps à autres, des productions de ce type.

Le fond des discussions d'alors était en tout cas le même, au moins en partie, que celui des débats qui portent sur le contenu érotique sur des plateformes de *streaming* comme *Twitch* depuis quelques années maintenant : les femmes ont-elles le droit de s'adonner à ces pratiques érotiques ou sexualisées, voire de gagner leur vie dans ces différents contextes en usant de leurs charmes ? La réponse sous-entendue derrière cette question est claire : cela ne nécessite aucune compétence, et encore moins de talent particulier, ce qui s'avère donc injuste envers les personnes n'étant pas en capacité ou ne souhaitant pas proposer un tel contenu ou, plus encore, envers celles réalisant un contenu demandant, au contraire, du travail et de l'investissement. Ces propos sont généralement défendus, avec plus ou moins de politesse, par des individus de sexe masculin ou se présentant ainsi (la plupart dissimulant leur identité sur internet[341]).

---

[340] Lord Orkan Von Deck, « *Boobs, érotisme et gros pistolets : vers une hypersexualisation du steampunk ?* », sur *French Steampunk*, 11/08/2016. (URL consultée le 30/07/2023 : https://french-*steampunk*.fr/2016/08/11/boobs-erotisme-gros-pistolets-vers-hypersexualisation-*steampunk*/)

[341] En 2019, une étudiante en sociologie publie de façon anonyme et en précisant que son travail n'a pas été encadré de manière académique, une étude dans laquelle elle analyse les insultes sexistes sur la plateforme de *streaming Twitch*. En conclusion, elle écrit : « Selon cette étude, le sexisme imprègne fortement *Twitch* et pratiquement systématiquement, peu importe la situation, si une femme apparaît sous n'importe quelle forme (l'élément déclencheur), des insultes sexistes seront forcément présentes. » (Clara B., *Recherche sur les insultes sexistes chez les acteurs dominants du Twitch français*, 2019, p.88. URL consultée le 30/07/2023 : https://docs.google.com/document/d/1iwiz_1QGRpkswFsco2zmHZyT2ZZrmbCB0ElPGeutp8M/edit#) A propos de cette étude, Radio France écrit : « L'étudiante a analysé 150 heures de streams en tout, elle a quantifié le nombre d'insultes des streamers et celles présentes sur le *chat*. Parmi celles-ci, les insultes sexistes sont comptabilisées et réparties selon leur nature ou leur objectif […] Après analyse des résultats, les streamers ne prononcent pas de propos sexistes, contrairement à leur communauté. […] Cependant il existe un élément déclencheur aux insultes sexistes, un implacable détonateur qui est la présence d'une figure féminine, qui peut être incarnée par une voix ou par un personnage féminin. » (Alexia Piton, *Twitch : une étudiante analyse les insultes durant 150h de streams*, sur *Radio France*, 22 novembre 2019. URL consultée le 30/07/2023 : https://www.radiofrance.fr/mouv/twitch-une-etudiante-analyse-les-insultes-durant-150h-de-streams-1241707)

Le problème principal que mettent en exergue tous ces tumultueux échanges entre *netizens*[342] est que ces créatrices de contenu – et même celles ne participant pas à cette niche – reçoivent une proportion de commentaires insultants, voire haineux bien plus importante que les hommes (y compris dans des domaines similaires). Cela vient appuyer l'hypothèse d'une misogynie systémique encore bien présente à l'époque actuelle, aussi appelée « sexisme ordinaire ». Les effets de cette ambiance délétère sont notables : dévalorisation, perte de confiance en soi, pression et restriction auto-imposées par les femmes lors de leurs différentes activités.

Dans son mémoire *Uchronie de la liberté : les romans steampunk français et l'émancipation féminine*, Juliette Royere explique que dans les questions posées spécifiquement aux autrices lors des entretiens menés dans le cadre de ses recherches, elle ajoutait : « En tant que femme auteure de roman *steampunk*, et plus généralement de romans appartenant aux genres de l'imaginaire, avez-vous été confrontée à des stéréotypes[343] ? » A cette question, deux autrices, Floriane Soulas et Marie-Lucie Bougon, répondent positivement. Clémence Godefroy, elle, dit que le sexisme qu'elle ressent vis-à-vis de son travail est d'autant plus fort qu'elle écrit de la romance : « Quant à la romance, elle est encore plus déconsidérée. C'est du sexisme pur et simple : c'est un genre écrit avant tout par les femmes, pour les femmes, et ainsi il ne peut qu'être sans conséquence, voire ridicule[344]. »

Royere conclut ainsi, à propos des romans *steampunk*s écrits par des femmes :

> « [Ils] bénéficient de moins de visibilité que les romans masculins, en partie à cause de préjugés associés à la romance ou au sexisme [...] le genre *steampunk* semble attirer les femmes auteurs, car la parité y apparaît plus présente que dans d'autres genres de l'imaginaire[345]. »

La place des femmes dans le *Steampunk*, tant dans les œuvres que comme créatrices ou en conventions, salons et festivals, sera discutée plus en détail dans la suite de l'analyse. Toutefois, il semble qu'elles soient encore victimes de discrimination, et tout particulièrement de sexisme, y compris au sein du mouvement *Steampunk*.

2.2.3.1.2 Vivienne Westwood, le DIY et l'esprit rebelle du Punk et du *Steampunk*

Pour en revenir à Vivienne Westwood, bien qu'elle n'ait pas forcément de talent de couturière à la base, elle crée sans trop savoir comment, ce qui importe peu pour les Punks. L'importance du DIY devient de toute façon rapidement centrale chez les punks, car il est inconcevable pour eux de trouver

[342] Néologisme formé à partir des mots « internet » et « *citizen* » (citoyen en français), le terme *netizen* est une autre façon de surnommer les internautes lorsque ceux-ci prennent part à des débats.
[343] Juliette Royere, *Uchronie de la liberté : les romans steampunk français et l'émancipation féminine*, Université Lyon 2, 2020, p.60.
[344] *Ibid*., pp.60-61
[345] *Ibid*., p.62.

leurs vêtements en boutique. Ainsi, même lorsqu'ils achètent en boutique, comme chez Vivienne Westwood à l'époque, ils retouchent ensuite leurs vêtements eux-mêmes pour qu'ils soient uniques. Ces retouches reflètent également leur incapacité – assumée, choisie ou non – à s'adapter au monde contemporain et, dans le même temps, leur rejet du passé, parfois poussé à l'extrême (comme en portant des croix gammées pour dénoncer la guerre).

Le *Steampunk*, comme le Punk, renverse les valeurs, les autorités et les hiérarchies. Les récits *steampunk*s mettent ainsi souvent en scène des protagonistes défiant des systèmes oppressifs, qu'ils soient sociaux, politiques ou technologiques, ce qui reflète son esprit de rébellion punk. Certains de ces récits seront analysés plus en détails par la suite. Le *Steampunk* critique également la modernité, en donnant l'illusion de célébrer une époque passée, comme si les choses étaient mieux avant, tout en formant critique implicite du présent, plus ou moins incisive et conscientisée.

Les Punks fréquentent aussi beaucoup les friperies et achètent des surplus militaires (d'où la présence de treillis et de rangers dans la mode punk). Ce sont des pratiques qu'il est également possible de retrouver dans le *Steampunk*, lorsqu'il s'agit de créer son costume. Les Punks accessoirisent également leurs tenues avec des badges, des chaînes, des gants, des bijoux ou des ceintures cloutées, des piercings en tout genre, souvent dans un style qui semble fait de bric et de broc, flashy et hyper voyant, correspondant à leur volonté de provocation. L'idée est d'être aussi visibles qu'ils se sentent invisibilisés par la société du fait de leur statut (jeune, précaire, sans diplôme ou emploi, etc.) ; moins ils sentent que l'on veut d'eux, plus ils se radicalisent.

Le Punk n'arrive pas à s'adapter au monde contemporain et il en fait, de toute façon, une volonté : « je ne veux pas m'adapter ». Il se marginalise avant que la société ne le fasse à sa place. Leur garde-robe reflète cette incapacité, qu'elle soit travaillée ou subie. Les Punks peuvent donc se permettre – et se le permettent de toute façon – d'afficher un style évoquant parfois la pauvreté et l'exclusion.

Vivienne Westwood, devenue créatrice de luxe, peut, elle, encore se permettre ce genre de créations punks car elle est considérée comme légitime, ayant été là au début du mouvement. En revanche, quand Dior lance sa « collection clochard » en 2002, c'est un scandale, car la provocation punk n'est pas de s'habiller en pauvre pour avoir l'air pauvre, mais de montrer qu'ils sont pauvres en s'habillant comme ils sont, comme ils vivent et en l'assumant, voire en le revendiquant pleinement. John Galliano, styliste anglais à l'époque chez Dior, intègre pourtant des accessoires punks dans certains des vêtements qu'il crée à l'occasion de cette collection, comme des déchirures ou des épingles à nourrice. Mais cela provoque l'indignation et est perçu comme scandaleux et insultant car le tout renvoie l'idée de riches s'amusant à se déguiser en pauvres. Il faut dire que le créateur n'arrange

pas les choses en expliquant avoir voulu rendre hommage « à l'ingéniosité que déploient les déshérités pour se vêtir[346] ».

2.2.4 LE ROLE DE LA MUSIQUE DANS LE PUNK ET LE *STEAMPUNK*

La musique est essentielle dans les mouvements Punk et *Steampunk* où, comme cela va être vu ici, elle sert à la fois de moyen d'expression et de vecteur de leurs valeurs contre-culturelles. L'exploration du rôle de la musique dans ces deux mouvements révèle comment elle transcende la simple esthétique pour devenir un outil de rébellion mais aussi de rassemblement identitaires. Les groupes punks, avec leurs paroles provocatrices et leurs mélodies brutes, ont utilisé la musique pour dénoncer les injustices sociales et défier l'ordre établi. De même, les artistes *steampunk*s intègrent des éléments rétrofuturistes dans leurs compositions, créant des univers sonores qui reflètent leur vision alternative du passé et du futur, tout en donnant parfois plus qu'un aperçu de ce qu'ils pensent du présent. Cette analyse mettra en lumière les similitudes et les divergences dans l'utilisation de la musique par ces deux mouvements, tout en soulignant son importance fondamentale pour leur développement et leur impact culturel.

La musique joue un rôle crucial dans le mouvement Punk. Des groupes emblématiques comme les Sex Pistols ont marqué les esprits avec des chansons provocatrices et controversées. Par exemple, *Anarchy in the UK* et *God Save the Queen* sont devenues des hymnes du Punk alors qu'elles dénonçaient le système politique et social britannique sous l'ère Margaret Thatcher (1979-1990). Ces morceaux capturent parfaitement l'esprit punk, en contestation complète du pouvoir en place et du système engendré par celui-ci.

La scène punk rock a ensuite vu l'émergence d'autres groupes influents tels que The Clash, avec des chansons comme *London Calling* et *Should I Stay or Should I Go*, qui ont consolidé la portée internationale du Punk et son message de résistance et de défiance face aux systèmes.

Un groupe emblématique de la scène punk française est Trust, connu pour ses paroles politiquement engagées. Des chansons comme *Antisocial* et *Marche ou Crève* sont devenues des classiques, dénonçant les injustices sociales et les abus de pouvoir.

[346] Morgan Jan, *« Le défilé de mode : spectaculaire décor à corps »*, *S. & R.*, n°31, avril 2011, p.136.



Figure 29 Mouchoir *Anarchy in the U.K.*, réalisé par Vivienne Westwood, Malcom McLaren et l'artiste Jamie Reid. Le drapeau britannique est déchiré et percé d'épingles à nourrice. On peut y lire le titre du tube iconique et le nom du groupe Sex Pistols. Conservé au MET de New-York.

La musique punk est également caractérisée par une approche DIY (Do It Yourself), où les musiciens prennent en main leur production, souvent avec des moyens limités, mais avec une authenticité brute. Cette philosophie s'exprime aussi bien dans la musique que dans l'apparence des artistes, avec des vêtements déchirés, des cheveux teints, rasés ou à crêtes, et des accessoires provocateurs, voire des instruments modifiés. Vivienne Westwood, bien qu'elle ne soit pas une musicienne, a largement contribué à cette esthétique en créant des vêtements emblématiques pour les punks. Son mari, Malcolm McLaren, fut d'ailleurs le manager des Sex Pistols ce qui lui permet d'habiller les membres du groupe et contribue à la popularité de ses créations. Le couple réalise même la pochette du tube iconique du groupe, *Anarchy in the U.K.* (voir Figure 29, p.186).

D'autres groupes anglo-saxons célèbres de la scène punk incluent les Ramones, souvent considérés comme les pionniers du punk rock américain, avec des chansons aux paroles, titres ou rythmes devenus emblématiques comme *Blitzkrieg Bop*, *Sheena Is a Punk Rocker*, *I don't want to grow up* ou encore *Teenage Lobotomy*. Les Dead Kennedys, avec des titres comme *Holiday in Cambodia* et *California Über Alles*, ont également laissé une marque indélébile avec leur critique acerbe de la politique et de la société. Des précurseurs comme The Stooges ont également joué un rôle crucial dans la formation du son punk. Dirigé par l'iconique Iggy Pop, le groupe a sorti des titres emblématiques tels que *I Wanna Be Your Dog* et *Search and Destroy*, qui ont posé les bases du punk rock avec leur énergie brute et leurs paroles provocatrices. Patti Smith, souvent appelée « la marraine du punk », a apporté une touche poétique au mouvement avec des albums comme *Horses* et des chansons comme *Gloria* et *Because the Night*. Les Misfits, eux, ont combiné punk rock et horreur, avec des chansons comme *Last Caress* et *Die, Die My Darling*, ajoutant une dimension théâtrale et macabre à la scène punk. The Runaways, un groupe entièrement féminin formé dans les années 70, a également laissé sa marque avec des titres comme *Cherry Bomb* et *Queens of Noise*, montrant que les femmes pouvaient aussi dominer la scène punk rock.

David Bowie, bien qu'il ne soit pas un artiste strictement punk à proprement parler, a eu une influence significative, entre autres, sur la culture punk. Son travail innovant et son style changeant ont inspiré de nombreux musiciens punks. Des albums comme *The Rise and Fall of Ziggy Stardust and the Spiders from Mars* ont démontré que l'artiste était capable d'une réinvention constante et d'une subversion des normes qui résonnaient profondément avec les principes du punk. Bowie n'hésite pas

à se travestir et à incarner un personnage androgyne aux costumes flamboyants, brouillant les limites entre réalité et fiction, mais aussi entre les genres masculin et féminin, et évoquant ainsi les questions d'altérité, de différence et de rencontre, de confrontation avec l'autre qui ne nous ressemble pas forcément sans être pour autant moins humain.

Il convient également de mentionner le groupe Nirvana, bien que principalement associé au mouvement grunge, qui a incorporé de nombreux éléments du punk dans leur musique. Des titres comme *Smells Like Teen Spirit* et *Come As You Are* ont non seulement popularisé le grunge mais ont aussi perpétué l'héritage punk en termes de son brut et d'attitude rebelle.

Enfin, le punk a continué d'évoluer jusque dans les années 1990, avec des groupes plus modernes comme Green Day. Ce dernier a joué un rôle clé dans la popularisation du punk auprès d'un public plus large avec des albums comme *Dookie* et des chansons comme *Basket Case* et *American Idiot*. Sum 41, un autre groupe moderne, a également marqué la scène avec des titres comme *Fat Lip* et *In Too Deep*, alliant l'énergie brute du punk avec des mélodies accrocheuses et une approche souvent humoristique qui marquèrent un public plus large.

Du côté du *Steampunk*, la musique joue un rôle tout aussi essentiel en créant une ambiance sonore qui reflète les thèmes rétrofuturistes du genre. Des groupes comme Abney Park et Steam Powered Giraffe jouent un rôle central dans cette scène. Abney Park, avec des morceaux comme *Building Steam* (2009) et *The Wrath of Fate* (2010), mélange rock gothique et industriel, avec une pointe d'électro, pour créer, par exemple, des récits de pirates explorateurs des airs. Il a parfois recours à des instruments comme l'harmonica comme dans *Æther Shanties* (2009) aux accents irlandais ou la guimbarde et la trompette dans *Steampunk Revolution* (2012), ou plus classiques comme le violon, comme dans *The Story That Never Start* (2012), aux sonorités tsiganes, ou dans *Airship Pirate* (2008).

Cette dernière chanson raconte les aventures d'un groupe de pirates aériens, naviguant à bord d'un dirigeable mais dont l'équipage est composé de pilotes ivres :

Paroles originales :	Traduction française :
« ***Fires high and the airbags tight,***	« Les feux sont hauts et les gilets de sauvetage serrés,
Foods low but the skies are bright	La nourriture est rare mais le ciel est clair
Props spinning all through the night,	Les hélices tournent toute la nuit,
We're low on cash but we've seen another target	Nous manquons d'argent mais nous avons trouvé une autre cible
Goggles down, and the cannons up	Les lunettes baissées et les canons levés
My blood starts pumping as I drain my cup	Mon sang commence à bouillir alors que je vide ma coupe

I give the wheel a spin and I turn this girl around,	Je donne un coup de volant et je fais tourner cette fille,
We're way above ground but we're closing on our target!	Nous sommes bien au-dessus du sol mais nous nous rapprochons de notre cible !
Flying Jib is filled with air	La voile de misaine est gonflée d'air
East India ships filled with despair,	Les navires des Indes orientales sont remplis de désespoir,
We even up, her broadsides bare	Nous nous rapprochons, ses flancs sont à découvert
Our cannons flair but it's just a show of muscle	Nos canons flambent mais ce n'est qu'une démonstration de force
Steady on, she doesn't need to burn	Restez calmes, elle n'a pas besoin de brûler
She tries to flee, and she tries to turn	Elle essaie de fuir, et elle essaie de tourner
Grappling fire, we grab her hull	Avec les grappins, nous attrapons sa coque
We're starting to roll, but we've got her on a leash!	Nous commençons à tourner, mais nous l'avons en laisse !
[Refrain :] ***With a crew of drunken pilots, we're the only Airship Pirates!***	[Refrain :] Avec un équipage de pilotes ivres, nous sommes les seuls pirates du ciel !
We're full of hot air and we're starting to rise	Nous sommes pleins d'air chaud et nous commençons à monter
We're the terror of the skies, but a danger to ourselves	Nous sommes la terreur des cieux, mais un danger pour nous-mêmes
Expendable crew starts to reel her in	L'équipage de fortune commence à la tirer
Our swords are sharpened and we're ready to sin	Nos épées sont aiguisées et nous sommes prêts à pécher
I'm three miles up, we're about to swing aboard	Je suis à trois miles de haut, nous sommes sur le point d'embarquer
My tethers made of leather so I'm not about to fall here	Mes attaches sont en cuir donc je ne risque pas de tomber ici
A swish of air and my boots hit deck	Un souffle d'air et mes bottes touchent le pont
No cash, no fuel, no – not a speck!	Pas d'argent, pas de carburant, pas – pas un grain !
Grape shots made this bird a wreck	Les mitrailles ont fait de cet oiseau une épave
And a glance below deck shows a crew of nuns and orphans!	Et un coup d'œil sous le pont montre un équipage de religieuses et d'orphelins !
[Refrain x4] »	[Refrain x4] »

Les pirates ivres manquent de ressources et, malgré leur état, se montrent déterminés et motivés grâce à l'excitation de la piraterie. Lors d'une attaque sur un navire marchand de la Compagnie des Indes orientales, ils démontrent leur supériorité en canons et capturent leur cible avec des grappins. Cependant, à bord, ils découvrent que leur prise, ou plutôt leurs otages sont principalement des religieuses et des orphelins, et non des richesses. La chanson met en évidence leur bravoure, leur témérité mais aussi leur nature chaotique, tout en insistant avec humour sur leur dangerosité pour eux-mêmes autant que pour leurs ennemis.

Steam Powered Giraffe, connu pour ses performances en costume de robots *steampunk*s, combine folk, pop et rock avec des éléments théâtraux et des récits de science-fiction, illustrés par des chansons comme Honeybee et Brass Goggles. Victor Sierra, enfin, propose des morceaux plus rocks et industriels, comme *Yesterday's Tomorrow* (2013) et offre ni plus ni moins qu'une symphonie au *Steampunk* dans le morceau éponyme : *A Steampunk Symphony* (2010).

La chanson évoque un voyage fantastique à bord d'un navire *steampunk*, où l'équipage invite un nouvel arrivant à se joindre à eux pour une aventure extraordinaire. Le capitaine et le pilote incitent le nouveau venu à abandonner les conventions et à embrasser l'imprévisibilité de leur périple. Ensemble, ils promettent de créer une symphonie *steampunk*, symbolisant une contribution unique et innovante au siècle présent. La chanson célèbre l'esprit d'exploration, la camaraderie et l'audace de défier les limites du possible, tout en naviguant vers des horizons où règnent l'immortalité (ce que peuvent aussi vouloir signifier, métaphoriquement, les slogans célèbres « *No future* » ou « *Punks not dead* ») et la liberté :

Paroles originales :	Traduction française :
« "Be my guest." the captain says	« "Soyez mon invité." dit le capitaine
"Let's drink to the impossible.	"Trinquons à l'impossible.
Take my word you better stay,	Croyez-moi, vous feriez mieux de rester,
the weather is unpredictable."	le temps est imprévisible."
Don't play this one by the book	Ne suivez pas les règles à la lettre
and don't you trust any clock.	et ne faites pas confiance aux horloges.
You've got the spirit you've got the look,	Vous avez l'esprit, vous avez le look,
it's just a time warp to unlock.	il suffit de débloquer cette faille temporelle.
[Refrain :]	[Refrain :]
Welcome aboard it's nice to see you,	

now you're part of the crew.
Let's give to this century
a** steampunk **symphony.

"Take my hand," the pilot cries
"come join the party on the bridge.
We're heading to a place where noone ever dies.
I'll show you the roadmap secret page."

[Refrain]

Listening to the sound of the Hydrogen Queen,
let's dance on unreachable heights.
Full speed ahead in the sunset wind,
above cannonballs flights and torpedoes lights.

[Refrain] »

Bienvenue à bord, c'est agréable de vous voir,
désormais vous faites partie de l'équipage.
Offrons à ce siècle
une symphonie *steampunk*.

"Prenez ma main," crie le pilote
"venez rejoindre la fête sur le pont.
Nous nous dirigeons vers un endroit où personne ne meurt jamais. Je vous montrerai la page secrète de la carte."

[Refrain]

Écoutons le son de la Reine d'Hydrogène,
dansons sur des hauteurs inaccessibles.
À toute vitesse vers le coucher du soleil,
au-dessus des vols de boulets de canon et des lumières des torpilles.

[Refrain] »

Des groupes plus confidentiels comme The Men That Will Not Be Blamed For Nothing incarnent la démarche rétrofuturiste *steampunk* à travers des morceaux comme *Miner*, qui dénonce le fardeau du labeur d'un mineur de fond, utilisé comme un outil mécanique, presqu'un robot déshumanisé, mais comme si la chanson était contemporaine de l'exploitation des houillères. Leur musique combine des éléments et des influences pour créer un ensemble qui évoque à la fois le passé et le présent. Jusque dans son clip, une telle chanson permet de redécouvrir un pan de l'Histoire comme dans un univers parallèle où le futur serait advenu plus tôt. Le texte est d'une simplicité qui paraît enfantine et fonctionne comme une suite de slogans comme ceux qu'arborent les Punks sur leurs t-shirts floqués, dont l'esthétique est aussi reprise dans le clip qui accompagne le morceau (voir Figure 30, p.191) :

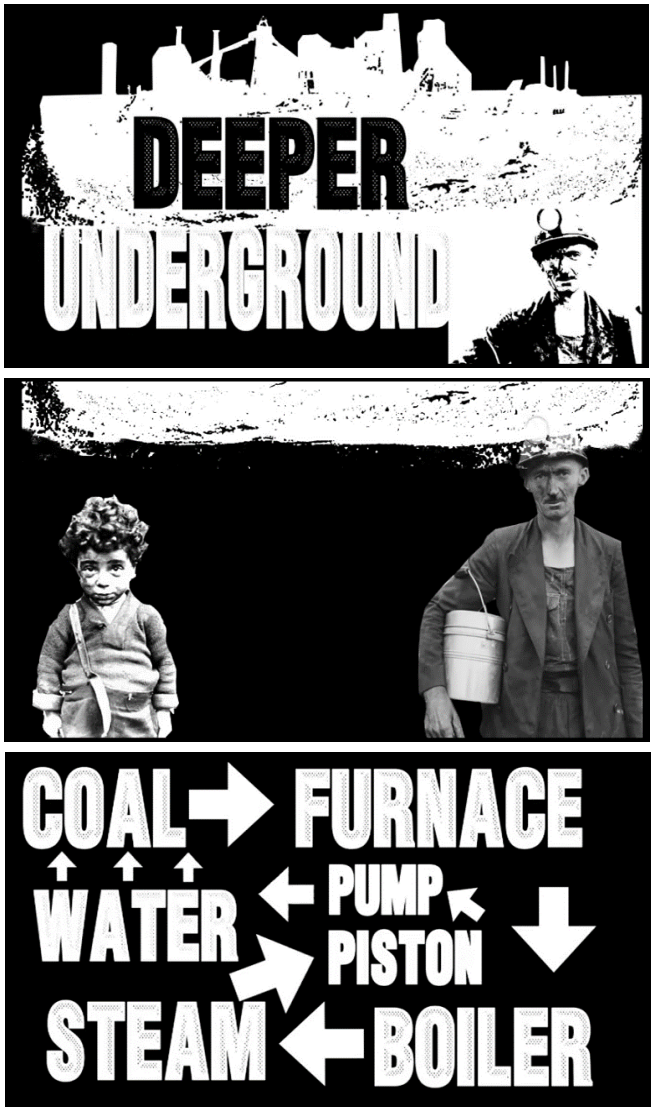


Figure 30 Captures d'écran du clip *Miner* du groupe The Men That Will Not Be Blamed For Nothing, 2015.

> *« This is a man, The man is a man, Mining for coal, Deep under the ground [...] And the coal feeds the furnace, The furnace heats the boiler, The boiler makes steam, The steam drives the piston, The piston drives the pump, The pump pumps out water, So the man can mine coal, Deeper underground [...] This is a child, The child of the man, The man is a miner, Mining underground, And the child grows up, Follows his father underground, Another life wasted, Slaving underground, And we're all gonna die of silicosis, We're all gonna die of silicosis [...] This is a man, The man is the owner, The owner of the mine, And he's doing very, very well*[347]*. »*

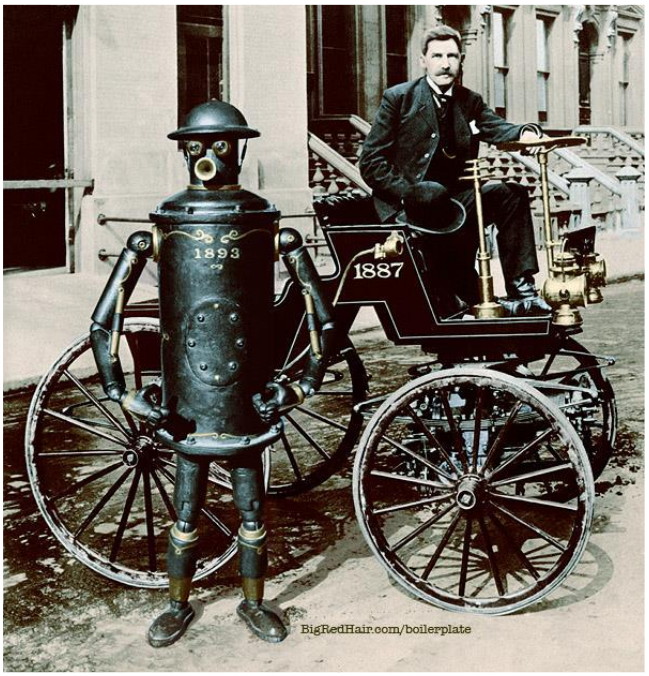
En bonne chanson punk, elle met en lumière les conditions de travail difficiles et dangereuses des mineurs, souligne l'injustice d'une société inégalitaire où les travailleurs subissent leur sort, attrapent des maladies comme la silicose et se succèdent de père en fils, tandis que les propriétaires des usines prospèrent sans se soucier des vies et destins brisés par ce travail harassant.

[347] Traduction des paroles : « Voici un homme, L'homme est un homme, Minant du charbon, Profondément sous terre [...] Et le charbon alimente le fourneau, Le fourneau chauffe la chaudière, La chaudière fait de la vapeur, La vapeur entraîne le piston, Le piston entraîne la pompe, La pompe pompe de l'eau, Pour que l'homme puisse extraire du charbon, Plus profondément sous terre [...] Voici un enfant, L'enfant de l'homme, L'homme est un mineur, Minant sous terre, Et l'enfant grandit, Suivant son père sous terre, Une autre vie gâchée, Esclave sous terre, Et nous allons tous mourir de silicose, Nous allons tous mourir de silicose [...] Voici un homme, L'homme est le propriétaire, Le propriétaire de la mine, Et il va très, très bien. »

D'autres groupes et artistes, plus connus, contribuent également à la scène musicale *steampunk* de façon plus ou moins marquée. Caravan Palace, par exemple, fusionne le jazz manouche des années 1930 avec des éléments électro-swing, ce qui contribue à créer une ambiance rétrofuturiste dans leurs morceaux. Leurs performances et clips intègrent également une forte composante visuelle, où les décors et costumes inspirés du XIX^{ème} siècle et des débuts de la science-fiction, par exemple, plongent les spectateurs dans un univers *steampunk* captivant. Ainsi, dans le clip de la chanson Suzy, le robot rétrofuturiste et qui servira de logo au groupe, ressemble beaucoup à *Boilerplate*.



Figure 31 Capture d'écran du clip de la chanson *Suzy* de Caravan Palace, 2012.



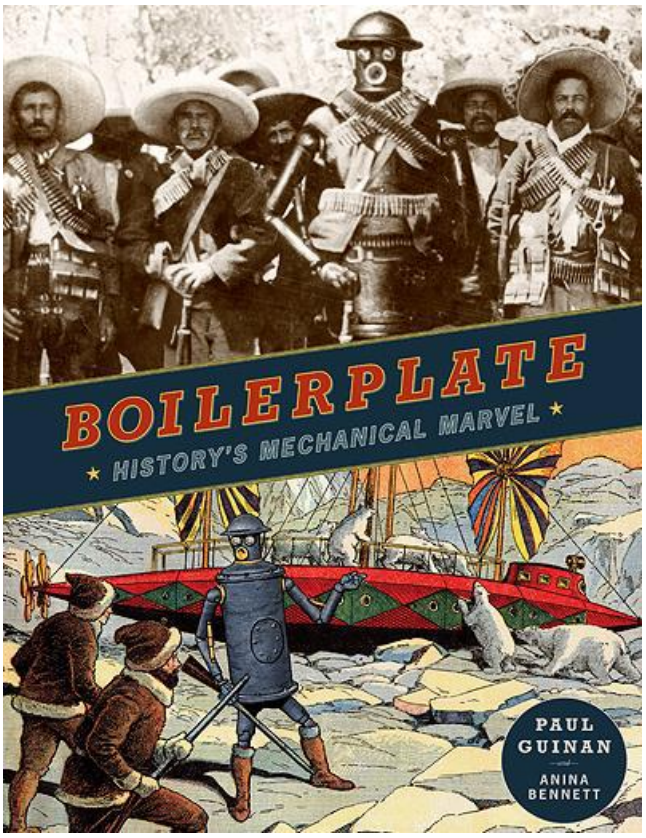


Figure 32 (1) Paul Guinan, *Boilerplate with Archibald Campion*, Photomontage, 2000. (2) Couverture de *Boilerplate : History's Mechanical Marvel* par Paul Guinan et Anna Bennet, 2009.

Boilerplate est ce qu'on pourrait décrire comme un robot « boite de conserve » rétrofuturiste. Il a fait beaucoup parler de lui sur internet dans les années 2000-2010 quand il a commencé à circuler sous la forme d'un canular. En effet, le robot *Boilerplate*, censé avoir été inventé en 1893 par un certain Archibald Campion, a en réalité été créé par l'artiste américain Paul Guinan en 1999. Celui-ci voulait en faire un héros de *comics* mais, passionné d'histoire, il a d'abord commencé par réaliser une maquette de son héros robotique qu'il s'amusa à introduire par photomontage dans des clichés datant du XIX^{ème} siècle (voir Figure 32, p.192). En créant ensuite un site

web racontant les vraies-fausses aventures de son robot, l'artiste déclencha un *hoax*[348] qui se répandit peu à peu sur la toile. Entre temps, le robot est bel et bien le héros d'une bande dessinée : *Boilerplate : History's Mechanical Marvel* (voir Figure 32, p.192).



Figure 33 Capture d'écran du clip de la chanson *Suzy* de Caravan Palace, 2012. Elle montre les différentes trouvailles rétrofuturistes mises en scène dans le clip avec, notamment, une partie de jeu vidéo sur écran cathodique dans ce qui ressemble à un mixte éclectique entre la Belle Epoque (vers la fin du XIX^{ème} siècle jusqu'à la Première Guerre Mondiale, les Années Folles (v. 1920-1929) et des touches des Trente Glorieuses (v. 1945-1975).

La présence de ce robot à l'esthétique particulière amène le spectateur du clip dans un univers qui se situe à la croisée des mondes, où différentes temporalités se chevauchent aussi bien visuellement que musicalement, comme en témoigne parfaitement une scène où les membres du groupe s'adonnent à une partie de jeu vidéo sur une télévision vintage, à l'aide d'un joystick *steampunk*é pour l'occasion (voir Figure 33, p.193). Il est possible de trouver dans ce clip et ce morceau, des visuels et des sonorités empruntés aussi bien à la Belle Epoque (vers la fin du XIX^{ème} siècle jusqu'à la Première Guerre Mondiale, les Années Folles (vers 1920-1929) et même aux Trente Glorieuses (v. 1945-1975).

[348] Un *hoax* désigne généralement une fausse information, souvent présentée de manière crédible, diffusée dans le but de tromper, manipuler ou susciter l'émotion. Il peut s'agir d'un canular isolé ou d'une rumeur virale amplifiée par les médias ou les réseaux sociaux, mais aussi d'une œuvre d'art pensée dans le but de provoquer une réaction du public en le trompant sciemment, de façon plus ou moins réaliste.

Le robot n'est pas non plus sans évoquer celui du magicien d'Oz (*The Wizard of Oz*). D'ailleurs, une scène du clip semble faire clairement référence au film de la Metro-Goldwyn-Mayer (MGM), sorti en 1939 et dont la vedette était la jeune Judy Garland.



Figure 34 (1) Capture d'écran du film *Le Magicien d'Oz* de Victor Fleming, 1939. (2) Capture d'écran du clip de la chanson *Suzy* de Caravan Palace, 2012.

Mais des références, le clip en compte beaucoup d'autres car il est aussi possible d'y voir des hommages aux collages surréalistes d'André Breton (1896-1966) ou encore aux films de George Méliès (voir, Figure 35, p.195). Certaines scènes évoquent l'ambiance de *Gatsby le Magnifique*. Le couple formé par la chanteuse du groupe et le robot finit en Une d'un magazine qui n'est pas sans rappeler le *Time* par sa mise en page et son bandeau rouge caractéristique. De plus, si l'on y danse essentiellement le swing, on peut aussi y voir une danse plus robotique, qui semble anachronique dans ce contexte et, dans le même temps, parfaitement adaptée à la situation.

Et si les puristes pourraient penser que l'ensemble s'éloigne du *Steampunk*, ce n'est que pour lui laisser le temps de refaire son apparition en fin de clip qui laisse le spectateur admirer une presse à disques vinyles s'activer à la manière d'un collage vintage animé avant que le groupe ne resurgisse, Boilerplate au volant, dans une voiture que n'aurait pas renié le *Batman* de *Gotham by Gaslight* de 1989[349] ou *Batman/Houdini* de 1993[350], en lieu et place de sa fameuse *Batmobile* (voir, Figure 35, p.195).

[349] Brian Augustin et Mike Mignola, *Gotham by Gaslight*, DC Comics, 1989.
[350] Howard Chaykin et John Francis Moore, *Batman/Houdini: The Devil's Workshop*, 1993.



Figure 35 Captures d'écran du clip de la chanson *Suzy* de Caravan Palace, 2012.

Pepe Deluxe, avec leur mélange éclectique de genres et leur utilisation d'instruments anciens et exotiques, crée des paysages sonores qui transportent les auditeurs dans des mondes imaginaires. Les pochettes de leurs albums (voir Figure 36, p.196) témoignent aussi de la recherche graphique et conceptuelle autour de leurs morceaux. Il est possible d'y trouver de nombreuses références au XIX^{ème} siècle ainsi qu'à la *pop culture* du début du XX^{ème} siècle qui vont, pêle-mêle, de H.G. Wells en passant par le Surréalisme avec Salvador Dali ou aux sombres récits de H.P. Lovecraft, jusqu'aux pin-up des années 50 et aux cabinets d'horreur des cirques et autres attractions itinérantes, type *freak shows*, et même aux présentations sensationnalistes de séances de spiritisme publiques ou des spectacles de prestidigitation. Tous ces visuels semblent, en tout cas, sortir d'autres temporalités où les réalités, les fictions et les esthétiques s'entremêlent, comme dans d'antiques collages Pop Art.



Figure 36 Pochettes d'albums de Pepe Deluxé.

Lindsey Stirling, violoniste et performeuse, est une autre artiste souvent associée au *Steampunk*. Ses vidéos musicales, qui mêlent danse et violon dans des décors inspirés de l'esthétique du XIX^{ème} siècle et *steampunk*, ont contribué à populariser ce genre auprès d'un public plus large. Ses compositions, bien que modernes, intègrent des éléments visuels et thématiques qui évoquent l'imaginaire *steampunk*, illustrant comment la musique et l'esthétique peuvent se combiner pour créer une expérience immersive.

Un exemple particulièrement *steampunk* de son travail est le morceau et le clip *Roundtable Rival* (*Rivalité autour de la table* qui peut aussi évoquer un jeu de mots autour des chaises musicales). Dans ce clip, Lindsey Stirling incarne un personnage de violoniste, à la fois tenancière de saloon et sorte de shérif improvisée des lieux, dans un univers western *steampunk* (voir Figure 37, p.197).

Le récit visuel présente une rivalité entre son équipe, qu'elle forme avec deux danseuses, et un gang de trois braqueurs composés d'un guitariste et de deux danseurs, dans une petite ville du *Far West* américain. Les duels se font à coup d'ondes musicales que l'on devine plus ou moins forte en fonction de l'intensité de la performance de l'artiste qui les produit. L'histoire culmine avec un duel musical épique où Stirling utilise son violon pour se défendre contre les ampli improvisées et *steampunk*s inventées par ses rivaux pour la vaincre.

La fusion de l'ambiance du *Far West* et des éléments *steampunk*s renforce l'idée que le *steampunk* peut intégrer divers genres et prendre

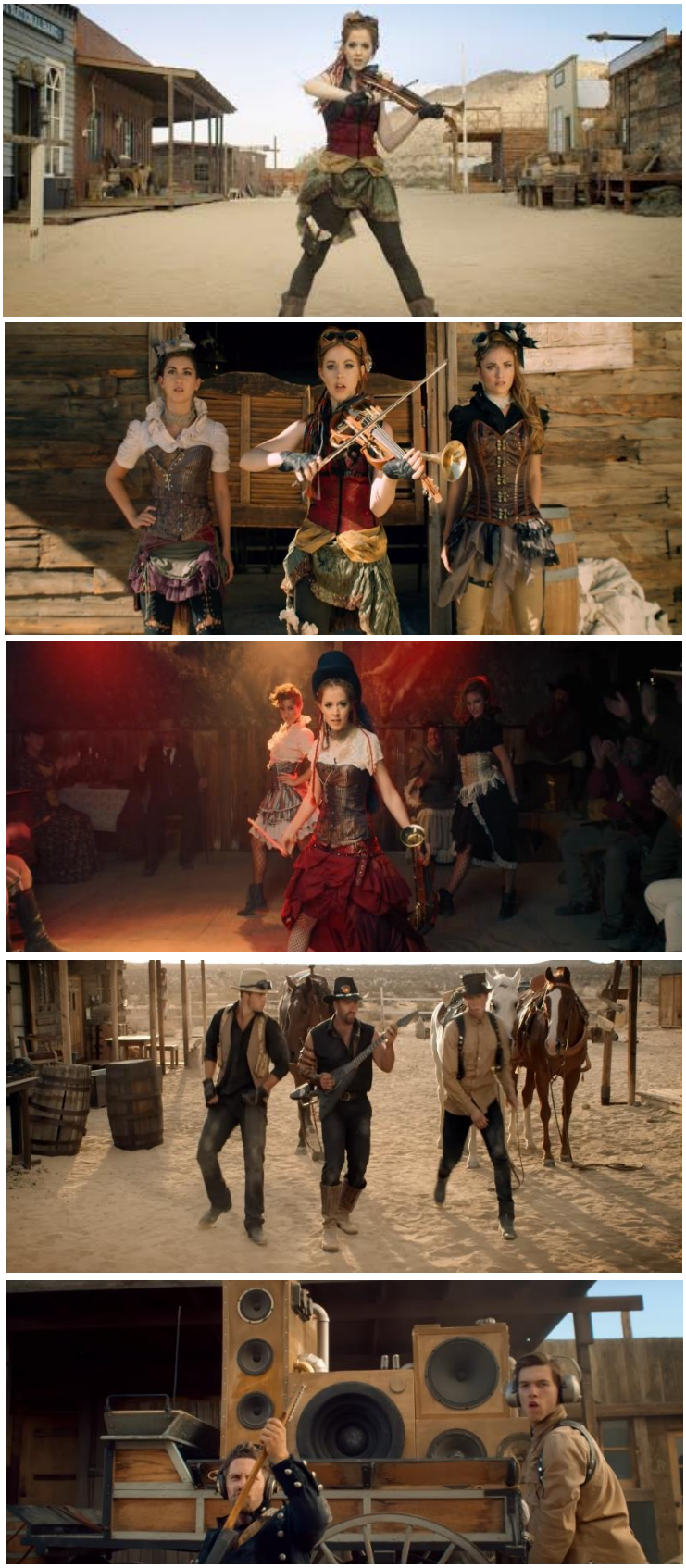


Figure 37 Captures d'écran du clip *Roundtable Rival* de Lindsey Stirling, 2014.

place à différentes périodes historiques pour raconter des histoires variées. Surtout, le clip montre que le *Steampunk* est un univers visuellement riche qui se suffit à lui-même pour raconter des histoires. Cela en fait un dispositif narratif potentiellement universel, comme cela sera montré plus après.

Accompagné par une musique qui évoque à la fois le classique (le violon, d'ailleurs *steampunk*é[351]), la musique folk ou country mais aussi le punk rock à travers l'utilisation de guitares électriques (totalement anachroniques dans le contexte historique choisi), le récit gagne en profondeur : il touche à la fois les spectateurs de différentes manières et affecte littéralement différents sens, visuels et auditifs. Il sera vu plus après que ce genre de pratique permet au *Steampunk* de produire des réminiscences et d'activer des souvenirs issus de notre mémoire individuelle et collective.

The Clockwork Dolls enrichissent également la scène *steampunk* avec leur orchestration symphonique et rock, racontant des histoires épiques à travers leur musique. Leur album *When Banners Fall* est un excellent exemple de cette fusion. Vernian Process, quant à eux, combinent influences de darkwave, néoclassique et rock progressif pour explorer des mondes alternatifs et futurs imaginaires, comme en témoigne leur titre *Behold the Machine*. Le groupe The Cog is Dead, avec des chansons comme *The Death of the Cog* et *Burn it Down*, offre un mélange de rock alternatif et de musique *steampunk* avec des récits souvent humoristiques et des thèmes rétrofuturistes. Ghostfire, avec leur mélange de rock gothique et *steampunk*, et des titres comme *The Last Steampunk Waltz*, ajoutent une touche sombre et aventureuse à la scène.

Victor Sierra, lui, propose un mélange de musique électronique, rock et d'éléments *steampunk*s, illustré par des chansons comme *Steam Powered Heart* et *Massive*. Enfin, Madam Misfit, une artiste de *chap hop*, mélange jazz, swing et *steampunk* dans ses performances, avec des titres comme *The Mad Hatter* et *The Haunted Fairground*.

Ces artistes et groupes montrent en tout cas la diversité et la créativité de la scène musicale *steampunk*, chacun apportant sa propre touche unique à ce genre en plein essor. Leur musique ne se contente pas de créer une ambiance, elle raconte des histoires et transporte les auditeurs dans des mondes imaginaires, tout en restant fidèle à l'esprit DIY et subversif du *Steampunk*. En ce sens, la musique *steampunk*, tout comme la musique punk, joue un rôle essentiel en tant qu'expression culturelle et en tant que vecteur d'idéaux alternatifs et d'innovation artistique.

[351] *Steampunk*er ou pratiquer le *steampunk*age consiste à transformer, détourner un objet dans un style *steampunk*.

2.2.5 REBELLES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI : L'EVOLUTION ET L'HERITAGE DU PUNK DANS LE *STEAMPUNK*

Depuis ses débuts tumultueux dans les années 1970, le mouvement punk a toujours occupé une place à la marge de la société, c'est-à-dire là où il s'est initialement développé. L'évolution du Punk jusqu'à nos jours montre comment il a su conserver son esprit de rébellion et de contestation malgré les transformations économiques et culturelles. L'objectif est de démontrer que le punk reste pertinent en tant que force contre-culturelle, continuant à défier les normes établies et à inspirer de nouvelles formes de résistance culturelle. L'étude se penchera également sur les points communs entre les diverses itérations du Punk au fil du temps, tout en explorant les théories selon lesquelles des figures historiques, telles que Diogène de Sinope, peuvent être vues comme des précurseurs du Punk en raison de leurs attitudes provocatrices et non conformistes. Finalement, l'analyse montrera comment le Punk contemporain, et même si cela peut paraître paradoxal de prime abord, adopte des postures similaires à celles des hippies d'autrefois, illustrant une évolution continue mais fidèle à ses racines subversives.

Les Punks expriment, dès les débuts du mouvement, une rage, une rébellion et une posture radicale de refus des codes établis. Dans les années 1980, et dans un monde qui, selon eux, fabrique des pauvres que, pourtant, ils détestent, les Anarcho-Punks vont continuer à dénoncer les dérives de la société, le racisme, et d'autres injustices sociales. Aujourd'hui, et alors qu'on pouvait entendre certains Punks des années 1970 assurer qu'« un bon hippie est un hippie mort », force est de constater que le Punk contemporain tend à adopter des postures similaires à celle des hippies d'autrefois. Cela se traduit par un retour à la nature ou, tout au moins, la promotion de la déconsommation, le rejet du capitalisme et de la mondialisation, un intérêt pour certains pour d'autres courants contre-culturels, et toujours une volonté d'autonomie vis-à-vis du système en place. En ce sens, ils peuvent être rapprochés de certains mouvements altermondialistes.

Néanmoins, des points communs perdurent entre les Punks au fil du temps : la culture de la débrouille, du faire soi-même avec les moyens du bord, la volonté d'être libre, de casser les codes, ou de ne pas les respecter quitte à être des parias. D'ailleurs, pour certains théoriciens du Punk, la figure du Punk a toujours existé sous différentes formes à travers l'Histoire, car les limites à provoquer et les sociétés à changer n'ont cessé de se succéder et il y a toujours eu des personnes pour s'y opposer d'une façon plus ou moins radicale. Par exemple, Diogène de Sinope, philosophe grec de l'Antiquité, est parfois perçu comme une figure Punk. La légende raconte qu'il vivait dans un tonneau avec très peu de biens, et son comportement provocateur et non conformiste est emblématique de l'attitude

punk. Diogène prônait la subversion de tout conformisme et modèle moral, voyant en cela l'opposé de la liberté. Cette attitude rebelle et provocatrice a perduré jusqu'aux Punks d'aujourd'hui.

Il est d'ailleurs à noter que l'université de Tours a élaboré un programme de recherche appelé *Punk's not dead* (le Punk n'est pas mort), consacré à l'histoire de la scène punk en France depuis 1976 jusqu'à nos jours. Leur objectif est de travailler à la reconnaissance du Punk comme élément fondamental de la culture et de montrer comment cette musique et ses modes de création et de vie informent sur les fonctionnements et modes de résistance de la société contemporaine.

Ce programme croise parfois les problématiques du *Steampunk*, notamment en ce qui concerne les problématiques de genres, le rapport au temps et à l'espace, ou encore les formes d'alliage artistiques, le DIY et ce qui valorise l'art de la débrouille et de la réutilisation. Le *Steampunk*, comme le Punk, exprime une résistance culturelle en adoptant des pratiques vestimentaires distinctives et en valorisant le bricolage et la personnalisation.

Toutes ces perspectives montrent que Punk et *Steampunk* ne se contentent pas d'être des modes passagères, mais constituent des actes de rébellion profonds contre un système perçu comme oppressif et déshumanisant. Les punks, en adoptant un style provocateur et en vivant une existence en marge des attentes sociales, incarnent pleinement l'esprit « no future » et transforment leur marginalisation en un acte de défiance politique et culturelle. De même, les *steampunk*s, par leur esthétique originale, leurs créations et bricolages anachroniques, contestent les notions de progrès linéaire et d'industrialisation déshumanisée ou déshumanisante. Ils créent donc des récits, des objets ou inventent des styles qui célèbrent l'individualité et l'ingéniosité humaine. Ainsi, la technologie *steampunk* reste accessible au commun des mortels ; elle est sophistiquée dans son esthétique mais compréhensible. Le fait que, par exemple, rouages et engrenages soient visibles en est la parfaite représentation symbolique : contrairement aux machines modernes, bardées de capteurs invisibles, bourrées de codes et d'algorithmes obscurs, et aux design minimalistes, les créations *steampunk*s sont extravagantes, voyantes et se donnent en spectacle sous toutes leurs coutures. Même les machines non fonctionnelles, uniquement créées à des fins décoratives par les steamers et vaporistes, sont faites pour donner l'illusion d'avoir une utilité pratique. Elles racontent l'histoire fictive d'un objet qui n'existe pas vraiment mais qui pourrait exister dans un passé uchronique, auquel le *Steampunk* donne accès.

Comme cela a été répété maintes fois, notamment entre les pages de *SteamPunk Magazine* et encore aujourd'hui dans la plupart des communautés *steampunk*s à travers le monde : le *Steampunk* n'est pas qu'une esthétique. Plus précisément, c'en est une mais cela ne veut pas dire qu'elle n'a aucun pouvoir. D'ailleurs, « les esthétiques ont du pouvoir », comme l'affirment James Schafer et Kate

Franklin dans *Why Steampunk (Still) Matters*[352]. Il est d'ailleurs intéressant de noter que déjà en 2012, il semble nécessaire de prouver que le *Steampunk* importe toujours. Cet article, publié dans *SteamPunk Magazine* est-il une réponse à celui de *Never was* : *Does Steampunk Matter If It Isn't Revolutionary ?* Bien que leur titre semble différer, on peut en douter car les deux articles en viennent à la même conclusion, sans forcément porter sur les mêmes points : oui, le *Steampunk* est une esthétique mais aussi un genre de l'imaginaire qui permet de s'évader, de se détendre, de se distraire. Toutefois, ni l'un, ni l'autre de ces aspects ne fait du *Steampunk* un genre moins critique, voire « radical ».

Ainsi, bien que séparés par des contextes historiques et des éléments stylistiques différents, le Punk et le *Steampunk* partagent une approche similaire de la résistance culturelle par le style vestimentaire et l'appropriation esthétique, exprimant une révolte contre les normes sociales et technologiques de leur époque. De fait, pour qu'il y ait des punks, il faut qu'il y ait un système à contester. Sans ce système, ils ne pourraient pas être « anti-système », marginaux et différents ; autrement dit, ils ne pourraient pas s'inscrire contre un système dominant. Cela est crucial pour comprendre la dynamique sous-jacente de l'ensemble des mouvements punks, du *Cyberpunk* au *Steampunk*, jusqu'à d'autres mouvements qui ont pu être rapidement décrits ici (*Dieselpunk*, *Atompunk*, *Clockpunk*, *Silkpunk*…). Le Punk, quant à lui, doit être violent et éphémère, comme une gifle à la face du monde, un credo auquel sont encore attachés nombre de puristes. S'il perdure dans le temps, c'est uniquement en se réinventant en fonction des époques et des contestations à porter. C'est une dynamique qui existe aussi dans le *Steampunk* qui, comme cela a été présenté, ne cesse d'évoluer. Quant au *Steampunk* radical, il est sans concession et montre que la violence contemporaine existait déjà hier.

En somme, l'évolution du mouvement Punk jusqu'à nos jours témoigne de sa capacité à demeurer à la marge, à résister aux normes établies et à s'adapter aux changements sociaux. Malgré les transformations économiques et culturelles, le Punk a su conserver son esprit de rébellion et de contestation, incarnant une posture de défi permanent contre les systèmes dominants. Cette persistance de l'esprit Punk, est illustrée par des pratiques vestimentaires distinctives, certes, mais aussi par une culture riche, marquée notamment par des pratiques comme le DIY. Cela montre que le mouvement n'a jamais cessé d'inspirer ou de se rallier à des formes variées de résistance culturelle. Ce contexte de rébellion et de marginalité est essentiel pour comprendre les liens entre le Punk et le *Steampunk*. En effet, le *Steampunk*, bien que souvent perçu comme une simple esthétique

[352] James Schafer et Kate Franklin, « *Why Steampunk (Still) Matters* », dans *SteamPunk Magazine*, n°8, 2012, p.15.

rétrofuturiste, intègre une dimension punk par son esprit de subversion et de critique des avancées technologiques modernes, ainsi que leurs effets sur la société. Cette intersection entre le « no future » du punk et le « not dead » du *steampunk* sera explorée par la suite, afin de révéler comment ces deux mouvements partagent une vision commune de rébellion et d'innovation culturelle en perpétuelle mutation.

2.2.6 PUNK AND *STEAMPUNK* : ENTRE « NO FUTURE » ET « NOT DEAD » ?

Il existe, comme cela a été vu, de nombreux liens entre le mouvement Punk des années 70 et le *Steampunk* contemporain, mettant en lumière leur esprit commun de rébellion et de critique sociale. Malgré des contextes différents, ces mouvements partagent une esthétique distincte et des pratiques comme le DIY qui valorisent le bricolage et la création autonome. Le *Steampunk*, souvent perçu comme une esthétique rétro, conserve une dimension subversive, critiquant les avancées technologiques modernes et leurs impacts. Toutefois, comment le *Steampunk* maintient-il son esprit contestataire malgré sa popularisation ? Cela modifie-t-il son potentiel critique et subversif ?

Dans le recueil de nouvelles *Punk's not dead* d'Anthelme Hauchecorne (2016), l'auteur écrit :

> « Derrière la popularité évidente et grandissante des littératures de l'imaginaire, ne doit-on voir alors qu'un caprice du hasard ? Ou le sursaut d'esprits qui se cabrent, la révolte face au foutu futur futile que l'on nous préfabrique ? Notre désir subconscient d'un scénario alternatif qui resterait à bâtir. L'urgence se fait sentir. Question de salut public. Aussi soyez réaliste : exigez l'impossible[353]. »

Cette citation illustre de manière significative le lien entre le Punk et le *Steampunk* en plusieurs aspects :

- *Critique du Système :*
  Hauchecorne critique le système en place, décrivant le futur comme « préfabriqué » et « futile ». Cela résonne avec le mouvement punk des années 70, connu pour sa contestation des normes sociales et des structures oppressives. Les punks cherchent à défier les attentes de la société et à dénoncer les inégalités.
  Le *steampunk*, avec ses récits de mondes alternatifs et ses technologies rétrofuturistes, remet en question les notions conventionnelles de progrès et de modernité, offrant des perspectives différentes souvent idéalisées.

- *Rébellion par la Création :*

[353] Anthelme Hauchecorne, *Punk's not dead*, Editions Midgard, 2013, n.p.

La révolte évoquée par Hauchecorne se traduit par la création d'un "scénario alternatif". Cela fait écho à l'esprit DIY (Do It Yourself) du punk, où les individus créent et expriment leur art et leur culture de manière autonome et subversive.
Dans le contexte *steampunk*, cette création s'exprime à travers des œuvres littéraires, des inventions artistiques et des modes vestimentaires distinctives, qui à la fois divertissent et interrogent les technologies et les valeurs de la société industrielle.

- *Urgence et Impossibilité :*
  L'appel à "exiger l'impossible" souligne une attitude radicale et déterminée, typique des mouvements contre-culturels. Cela rappelle le slogan punk "No Future", qui rejette les perspectives limitées offertes par la société contemporaine.
  Le *steampunk* partage cette urgence et ce défi à l'ordre établi en proposant des visions alternatives et en encourageant la créativité et l'innovation comme formes de résistance.

En somme, cette citation de Hauchecorne encapsule l'esprit de rébellion, de critique sociale et de création alternative qui unit le punk et le *steampunk*. Ces mouvements ne se contentent pas de critiquer passivement le *statu quo* mais incitent activement à imaginer et à construire des futurs différents, plus libres et plus justes.

Dans ce recueil, Hauchecorne se réfère à ses œuvres comme un « cercueil de nouvelles », jeu de mots qui vient renforcer l'idée d'une culture punk en constant sursaut. Cette critique du système et cet appel à la rébellion prennent des formes diverses dans le *Steampunk*, tout comme elles le faisaient dans la musique punk des années 70. Hauchecorne va jusqu'à écrire, dans sa biographie : « Anthelme Hauchecorne est mort-né en 1980, sur une planète non moins moribonde », une déclaration qui incarne parfaitement l'esprit « no future » des Punks.

Jusque dans sa quatrième de couverture, le livre de Hauchecorne s'amuse à être à la fois punk et *steampunk* :

> « À quoi l'Apocalypse ressemblerait-elle, contée par un punk zombie ?
>
> Qu'adviendrait-il si le QI des français se trouvait d'un coup démultiplié ? Un grand sursaut ? Une nouvelle Révolution, 1789 version 2.0 ?
>
> Est-il sage pour un mortel de tomber amoureux d'un succube ?
>
> Les gentlemen du futur pourront-ils régler leurs querelles au disrupteur à vapeur, sans manquer aux règles de l'étiquette ?
>
> Comment se protéger des cadences infernales, de la fatigue et du stress au travail, lorsque l'on a le malheur de s'appeler « La Mort », et d'exercer un métier pour lequel il n'est pas de congés ?
>
> Autant de sujets graves, traités entre ces pages avec sérieux.
>
> Ne laissez pas vos neurones s'étioler, offrez une cure de Jouvence à vos zygomatiques. Cessez de résister, accordez-vous une douce violence…

> De toute évidence, PUNK'S NOT DEAD a été écrit pour vous[354]. »

Cette quatrième de couverture mélange le *steampunk* et le punk en intégrant des éléments caractéristiques de chaque mouvement. Le *steampunk* se manifeste par une esthétique et des technologies victoriennes anachroniques, comme les « gentlemen du futur » utilisant un « disrupteur à vapeur », et par une réécriture de l'Histoire, comme une « nouvelle Révolution, 1789 version 2.0 ». Le punk se reflète, lui, dans l'attitude rebelle et provocatrice, avec des idées comme un « punk zombie » racontant l'Apocalypse et une critique des structures sociales contemporaines. Le ton employé, entre humour noir et sarcasme, et le cri de ralliement « PUNK'S NOT DEAD » rappellent l'esprit contestataire et *anti-establishment* du Punk.

A travers une posture nihiliste et le titre de son livre, *Punk's not dead*, emprunté à la chanteuse et guitariste punk rock Patti Smith, Hauchecorne affirme la persistance du mouvement punk, et sa continuation dans le *Steampunk* qui, s'il n'est pas présent de façon claire et directe dans l'ensemble des nouvelles du recueil, se taille malgré tout une belle part du gâteau.

Les textes choisis par Hauchecorne pour introduire les nouvelles de *Punk's not dead* (voir Figure 38, p.204) soulignent cette dynamique de résistance et de réinvention. Ainsi, Alexa de Haine Brigade, groupe de punk rock français, exprime l'idée que le punk n'est pas seulement une révolte superficielle :

> « On ne voulait pas imposer nos idées, on voulait juste montrer aux gens que la vie n'était pas forcément telle qu'ils la voyaient. On voulait aussi qu'ils comprennent qu'un punk qui joue du rock, ce n'est pas qu'un déjanté qui se bourre la gueule de la bière et qui se met de la colle à rustine, mais que c'est aussi quelqu'un qui pense, qui a des idées, qui crée et qui sait avoir l'esprit ouvert[355]. »

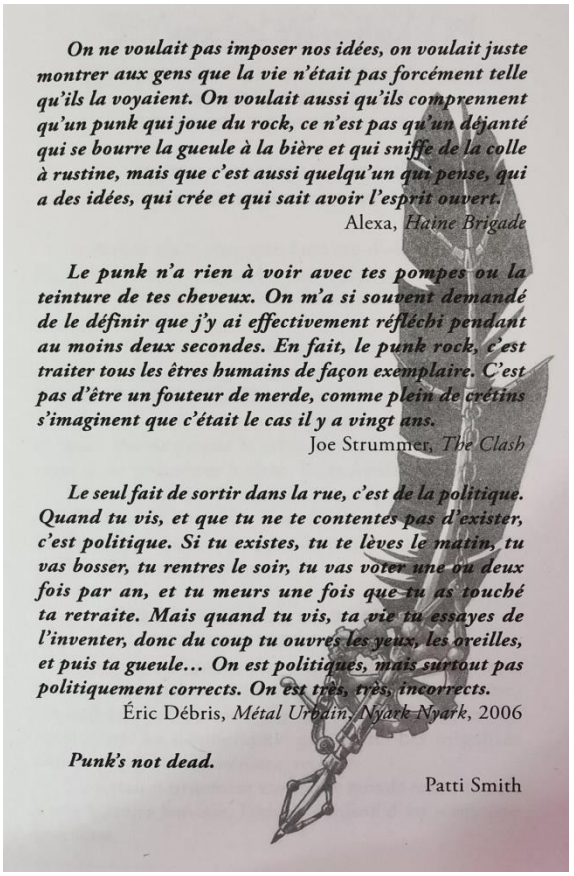


Figure 38 Page de citations punks du recueil de nouvelles de Anthelme Hauchecorne, *Punk's not dead*. L'illustration qui accompagne le texte est aussi une création de Hauchecorne.

Joe Strummer, du groupe The Clash, rappelle que le punk va au-delà de l'apparence : « Le punk n'a rien à voir avec tes pompes ou la teinture de tes cheveux. [...] En fait, le punk rock, c'est traiter tous les êtres humains de façon exemplaire. » Éric Débris de Métal Urbain ajoute une dimension politique : « Le seul fait de sortir dans la rue, c'est de la politique. [...] On est politiques, mais surtout pas politiquement corrects. On est

[354] *Ibidem*.
[355] *Ibidem*.

politiquement incorrects. » Enfin, Patti Smith résume l'esprit indomptable et sans cesse mutant, potentiellement immortel, du mouvement avec son célèbre « *Punk's not dead*. »

Pour l'anecdote, le recueil de Hauchecorne propose une nouvelle dont le personnage principal est le chanteur des Sex Pistols, Sid Vicious, devenu une sorte de zombie après une… pandémie mondiale qui avait démarré comme une grippe :

> « Les premiers cas ont été recensés au mois de décembre. Les victimes tombaient comme des mouches. La Super Grippe jouait de la faux aussi vite qu'East Bay Ray des Dead Kennedys, de la gratte. "Ce n'est qu'un mal passager" a déclaré l'Organisation Mondiale de la Santé. Promesse tenue. Au soir du réveillon, nous étions tous guéris… Et mort, accessoirement[356]. »

La question se pose donc : est-ce que le *Steampunk* est un des tentacules du Punk, ou inversement ? Cette interrogation est particulièrement pertinente en considérant que la pieuvre est une figure totémique du *Steampunk*. Les œuvres *steampunk*s nous font réfléchir sur la vie telle qu'on la voit, tout comme le Punk, en amenant à repenser la façon de voir certaines choses. Or, si le *Steampunk* était simplement Punk, il s'appellerait le Punk. Mais s'il emprunte au Punk bien plus qu'une partie de son nom, il intègre également des éléments de divers univers et adopte une démarche rétrofuturiste pour créer une forme d'expression unique en perpétuelle réinvention et mutation.

Cependant, l'expansion du *Steampunk* et sa notoriété grandissante, notamment auprès du grand public, n'est pas sans controverses. Certains pointent une possible superficialité ou commercialisation excessive du genre, tandis que d'autres soulignent son potentiel critique et subversif. Le punk dans le *steampunk* reste un élément central de débat : est-il encore vivant et pertinent, ou a-t-il été dilué par sa popularité croissante ? C'est cette interrogation qui sera explorée dans ce chapitre, en examinant comment le *steampunk* maintient son esprit rebelle et contre-culturel malgré son intégration dans la culture mainstream.

2.2.7 LE *STEAMPUNK* EST-IL DEJA MORT ?

L'expansion que connaît le *Steampunk* n'est pas sans controverses. Certains critiques pointent une possible superficialité ou commercialisation excessive du genre, tandis que d'autres soulignent son potentiel critique et subversif. Le punk dans le *steampunk* reste un élément central de débat : est-il encore vivant et pertinent, ou a-t-il été dilué par sa popularité

[356] Anthelme Hauchecorne, « *No future ou l'apocalypse selon Johnny Rotten* », dans *Punk's not dead*, Ed. Midgard, 2013, p.93.

croissante ? C'est cette interrogation qui sera explorée ici, par le biais d'une analyse qui révélera comment le *steampunk* maintient son esprit rebelle et contre-culturel malgré son intégration dans la culture *mainstream*. Il sera également vu que le *Steampunk* est aussi menacé par ce que François Hartog, directeur d'études de l'EHESS (Ecole des Hautes Etudes en Sciences Sociales) appelle le « présent perpétuel » ou « présentisme[357] » et qui vise à privilégier et valoriser le présent au profit du passé et du futur, dans une culture de l'immédiateté qui touche toute la société contemporaine, et qui s'avère être néfaste pour la mémoire et le patrimoine.

Lors d'une convention, *Uchronité* à Framerie (Belgique, 2019), Arthur Morgan a fait une remarque intéressante : le *Steampunk*, selon lui, c'est le Gothique qui a découvert la couleur marron. Cette réflexion souligne la proximité entre le *Steampunk* et le mouvement Gothique, ce dernier étant une contre-culture apparue avec la mouvance post-punk à la fin des années 1970 et au début des années 1980. Mais il est aussi possible d'entendre par « Gothique », le style littéraire qui s'est développé à partir du XVIII^{ème} siècle. Les récits gothiques mettaient en scène des éléments de mystère, de surnaturel et d'horreur. Ils se déroulaient souvent dans des lieux sombres et effrayants, comme des châteaux en ruines ou des manoirs isolés, ce qui leur conférait une ambiance que les gothiques modernes continuent d'apprécier. Toujours est-il que selon cette logique, il aurait été possible de nommer le *Steampunk* le « Steamgoth », par exemple, puisque le mouvement gothique n'aurait pas vu le jour sans le Punk mais surtout parce qu'il est effectivement possible de constater la présence d'une démarche rétro dans le Gothique. Néanmoins, à ce rétro manque le futurisme mais aussi l'esprit contre-culturel apporté par le Punk au *Steampunk*. Cela permet à ce dernier, en tant que culture alternative rétrofuturiste, de créer des passés uchroniques fantastiques qui questionnent notre rapport à différents thèmes de notre présent.

Lors d'une discussion informelle sur la question « le *Steampunk* est-il punk ? », un vaporiste a fait une autre observation pertinente :

> « "*Steampunk*" est dérivé du terme "*Cyberpunk*", dans lequel "punk" désigne plutôt "*freaks*" pour évoquer le côté étrange, en marge ou décalé des individus rattachés au mouvement. En fait, "*Steampunk*" pourrait être tout aussi bien "*steamfreaks*", qu'on pourrait traduire en français "les fous de la vapeur". Ce qui colle plutôt bien ! »

Le terme « freaks » en anglais a d'abord désigné les monstres de foire des cirques (comme « la femme à barbe » ou « l'homme le plus grand du monde ») et a ensuite été utilisé pour insulter les marginaux, puis pour discriminer les adolescents dit « geeks » ou « nerds ». Plus généralement, le

[357] François Hartog, *Régimes d'historicité, présentisme et expérience du temps*, Le Seuil, 2003.

terme « freaks » peut être traduit par « aberration » mais aussi comme « fou » ou « dingue ». Or, il a été vu que c'était également le cas du terme « punk » à l'origine.

Cette réflexion est donc intéressante car elle permet de voir le *Steampunk* sous un autre angle : elle permet de considérer le *Steampunk* comme le Punk des littératures de l'imaginaire – et des imaginaires en général, puisqu'il ne se limite pas aux œuvres littéraires. Le *Steampunk* perturbe en effet grandement les catégories des genres de l'imaginaire qui avaient fini par être bien établies. Avant l'émergence du *Steampunk*, il était possible de différencier clairement la science-fiction de la Fantasy, même avec des sous-catégories précises. Aujourd'hui, le *Steampunk* se situe où et quand il veut, intègre des éléments de magie, des dragons, des robots, des ordinateurs quantiques aussi bien que mécaniques, des extraterrestres et des loups-garous, des figures historiques aussi bien que des auteurs et leurs créations, et ainsi de suite. Il est également un mouvement infiniment geek, passionné par des sujets précis avec, parfois, un sens du détail poussé à l'extrême (par exemple historique dans les récits ou dans la confection de costumes).

Pour Caroline de Kergariou, tous ces questionnements sur ce qui devrait relever ou non du *Steampunk* mais aussi sur sa dénomination n'ont rien d'étonnant car elle explique que cela a toujours existé, y compris pour le Punk :

> « Lorsque apparaît une notion nouvelle, quelle qu'elle soit, la tendance est naturelle de lui chercher puis, généralement, de lui découvrir des racines, des précurseurs, des analogues, au moins une vague parenté avec quelque chose qui aurait déjà existé, qui serait répertorié et auquel on pourrait raccrocher cette inquiétante étrangeté. Aussi l'exercice a-t-il été appliqué au punk, comme il l'avait été à d'autres mouvements concernant les jeunes générations[358]. »

Autrement dit, lorsque surgit une nouvelle notion, quelle qu'elle soit, il est naturel de chercher à lui attribuer des origines et des précurseurs. En général, on finit par lui trouver des analogies ou au moins une parenté vague avec quelque chose de déjà connu et répertorié. Ce mécanisme permet de donner un sens et de réduire l'inquiétude que suscite cette nouveauté. Ce processus d'assimilation a également été appliqué au punk, de la même manière qu'à d'autres mouvements liés aux jeunes générations ou étant considérés comme contre-culturels. En cherchant des racines historiques ou des précédents culturels, on tente de rendre ces nouvelles idées moins étrangères et plus compréhensibles, donc moins effrayantes. Car tout changement fait peur.

Il arrive aussi que l'apparition d'un nouveau mouvement suscite des critiques en tout genre. Ainsi, comme le note Barillier : « Selon d'aucuns (ndlr : parmi lesquels il est possible d'inclure Barillier lui-

[358] Caroline De Kergariou, « *1. Le mot « punk » ou les glissements progressifs de la sémantique* », dans : *No Future. Une histoire du punk*, sous la direction de DE KERGARIOU Caroline. Paris, Perrin, « Hors collection », 2017, p. 17-25. URL : https://www.cairn.info/no-future--9782262039837-page-17.htm

même, comme cela sera vu plus après), le *Steampunk* serait mort. [...] [Mais] le *Steampunk* « classique » peut encore se réinventer, en nous rappelant que le *Steampunk*… c'est aussi du punk[359] ! »

En effet, il a pu être affirmé que le *Steampunk* est déjà un mouvement dépassé. Certains considèrent qu'il a perdu son originalité et son dynamisme, qu'il stagne ou est devenu trop populaire, trop mainstream. Toutefois, il est possible de voir les choses autrement : le *Steampunk*, en se souvenant de ses racines punks, a la capacité de se réinventer sans cesse. Cette essence punk, caractérisée par une attitude de rébellion, de non-conformité et de contestation des normes établies, peut insuffler une nouvelle vie au mouvement. Pour rester pertinent et innovant, le *Steampunk* doit explorer de nouveaux thèmes, offrir une critique sociétale et intégrer des idées contemporaines, tout en conservant son esthétique distinctive. En restant lié avec son esprit de rébellion et d'innovation punk, le *Steampunk* peut continuer à évoluer et à captiver l'imagination. Et il a su le prouver de maintes façons depuis 2010, date où Barillier écrivait ces mots.

2.2.7.1 L'ère du présent perpétuel : quand l'immédiat dissout le passé et le futur, tue-t-il le *Steampunk* ?

Sera exploré ici l'impact du « présentisme » décrit par François Hartog sur le *Steampunk*. Cette tendance à privilégier l'instantanéité peut menacer le mouvement en le réduisant à une mode passagère et superficielle. Cependant, le *Steampunk* conserve une dimension critique et subversive car il continue à réinterpréter le passé et à proposer une réflexion sur la modernité et son temps. Pour survivre à cette ère de l'immédiat, le *Steampunk* doit connaître et valoriser son héritage historique et continuer à intégrer des éléments nouveaux et variés pour créer des récits riches et significatifs.

Que reste-t-il du *Steampunk*, à la fois « steam » et « punk », à l'ère du présent ou, comme le désigne plus exactement François Hartog, du « présentisme » ou du « présent perpétuel » ? Le directeur d'études de l'EHESS est celui qui introduit ce concept dans *Régimes d'historicité, présentisme et expérience du temps* (2003). Ce « présent perpétuel » privilégie et valorise le présent au détriment du passé et du futur. Dans une culture de l'immédiateté, cette tendance, ce « régime d'historicité », peut être néfaste, notamment, pour la mémoire et le patrimoine, menaçant ainsi la pérennité des mouvements culturels tels que le *Steampunk*. En effet, chaque régime d'historicité[360] influence

[359] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'Esthétique Rétro-Futur*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2010, p.281.
[360] Les régimes d'historicité sont des manières dont les sociétés organisent et comprennent le temps, en mettant en relation le passé, le présent et le futur. Ce concept, développé par François Hartog, identifie

profondément la manière dont les individus et les sociétés perçoivent leur identité, leurs actions, et leurs attentes pour l'avenir. Le présentisme pourrait réduire le *Steampunk* à une simple mode passagère, qui négligerait à la fois ses racines historiques et ses responsabilités pour le futur. Il pourrait pareillement en faire une simple mode « rétro » de plus, comme l'explique Arthur Morgan dans un article de *Tout le Steampunk !* et intitulé *Rétro-manie !* A ce sujet, il cite justement Hartog qui dénonce un présent « massif, envahissant, omniprésent qui n'a plus d'horizon autre que lui-même, fabriquant le passé et le futur dont il a besoin[361]. »

Cela peut paraître contre-intuitif à l'heure des incessants *remakes*, *revivals*, reprises, *reboots*, *remix*, *samplings*… Morgan évoque aussi l'hantologie, conceptualisée par Jacques Derrida « pour expliquer les traces à la fois visibles et invisibles du passé[362] », et que le critique musical britannique Simon Reynold reprend pour « commenter les œuvres d'artistes faisant référence au passé comme matière brute[363] ». A ce titre, le *Steampunk*, présenté dans l'article de Morgan comme dans celui de Jean-Jacques Girardot et Fabrice Mereste, *Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé*[364], est clairement hantologique, bien que le terme soit plus souvent utilisé dans le domaine de la musique. Ceci dit, il a été vu que le *Steampunk* entretient des liens avec la musique, tout comme le mouvement Punk, et qu'il se déploie aujourd'hui sous une multitude de formes qui ne saurait se limiter à une discipline artistique particulière. Barillier note, lui, dans *Rétromania : Comment la culture pop recycle son passé* pour *s'inventer un futur* (2012) que Reynold « réfléchit de son côté à la manière dont la musique contemporaine innove peu, marque le pas, se parodie et s'inspire de plus en plus de formes musicales anciennes[365]. » Mais pour Barillier, « cela n'a rien à voir avec le *steampunk*. Son mouvement vers le passé n'est pas qu'une recherche d'inspiration. Il ne répète pas le passé, parce qu'il invente un passé qui n'existe pas[366]. »

différentes époques où chaque temporalité (passée, présente, future) joue un rôle central distinct. Dans les sociétés anciennes, le régime d'historicité était différent : les récits mythologiques et les traditions éclairaient le présent. Ainsi, ils reliaient étroitement les faits à un passé légendaire. Avec les révolutions des XVIII^{ème} et XIX^{ème} siècles, notamment la Révolution Française, une nouvelle approche est apparue, mettant l'accent sur l'avenir comme source de progrès et de changement, qui réduisait le passé à quelque chose à dépasser. Depuis les dernières décennies du XX^{ème} siècle, une nouvelle tendance s'est développée, où le présent est devenu la temporalité dominante. Ce changement conduit à une vision où l'immédiateté prévaut. Cela façonne, *de facto*, les perceptions du passé et du futur en fonction des besoins et des urgences du moment.

[361] Arthur Morgan citant François Hartog, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., 334.

[362] Arthur Morgan, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., 332.

[363] Arthur Morgan, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., 332.

[364] Jean-Jacques Girardot et Fabrice Mereste, « *Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé* », dans Denise Terrel (dir.), *Cycnos*, *La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction*, Volume 22.1, octobre 2005.

[365] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica*, *Spécial Steampunk*, 2014, p.111.

[366] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », *op.cit*., p.111.

Le *Steampunk*, qui combine des éléments du passé, comme ceux datant de toute la période de la Première Révolution Industrielle à la Grande Guerre – et bien au-delà comme cela sera vu par la suite – ainsi qu'une critique sociétale, basée essentiellement sur nos rapports avec la science et les technologies, s'ancre profondément dans une vision alternative de l'histoire. Basé sur le principe de l'uchronie, c'est une histoire contre-factuelle fantastique qu'il propose. Il réinterprète ainsi le passé avec des technologies futuristes, anachroniques pour l'époque, et crée du même coup une esthétique et une narration qui sont à la fois teintées de nostalgie et innovantes. Toutefois, dans le cadre du présentisme, la richesse de ce fond historique et sa réécriture imaginative, qui fait aussi référence à de nombreuses œuvres des différentes cultures populaires qui ont marqué les époques jusqu'à nos jours, risque d'être vidée de sa substance, traitée uniquement comme une esthétique superficielle sans profondeur historique ou recul critique. Peut-être même sans réelle créativité.

La culture de l'immédiateté tend en effet à simplifier et à décontextualiser des mouvements comme le *Steampunk*, les réduisant à des produits de consommation rapide. La perte de cette dimension temporelle critique peut transformer le *Steampunk* en une simple mode décorative, privant ses adeptes de la réflexion historique et critique qui en constitue le cœur battant – et profondément punk. Cela pose un défi majeur pour la pérennité du *Steampunk*, qui doit constamment lutter contre cette réduction pour maintenir sa signification et sa pertinence dans une société dominée par le présentisme.

Pour que le *Steampunk* survive et prospère à l'ère du présent perpétuel, ceux qui le pratiquent doivent continuer à valoriser et à promouvoir sa profondeur historique et son potentiel critique, en plus de conserver une esthétique forte. Cela nécessite, à notre sens, une transmission des racines du mouvement, de sa démarche créative rétrofuturiste, ainsi qu'un engagement actif et innovant, afin d'espérer rester pertinent dans un monde qui valorise de plus en plus l'instantanéité et l'immédiat.

Le *Steampunk*, non content de pouvoir être comparé à une machine à recycler le passé, pourrait aussi être comparé à une machine à tisser les histoires. En effet, à l'image des machines à tisser de l'ère industrielle qui l'intéresse tant, le *Steampunk* entrelace les fils du passé et du présent pour créer des narrations complexes, aux multiples niveaux de lecture. Comme une machine à tisser, il prend des éléments disparates de l'histoire, de la technologie et de la culture pour les intégrer dans un tissu cohérent qui a une signification à la fois esthétique et critique, décorative et politique. Cette capacité à recycler et à *réimaginer* comme cela sera vu plus après, le passé tout en commentant le présent permet au *Steampunk* de rester pertinent et subversif malgré les risques de commercialisation et de dilution dans la culture *mainstream*. Il permet aussi de créer de nouvelles histoires, qui constitueront l'héritage laissé aux générations futures. Enfin, s'il est éducatif, le *Steampunk* l'est de différentes

manières : d'abord envers ses adeptes, qui doivent connaître les principes du mouvement pour le pratiquer, mais aussi avoir une certaine culture comme cela sera discuté par la suite. Ensuite, parce que le *Steampunk* permet de revisiter l'Histoire en faisant un pas de côté avec la réalité. Cela lui permet de donner un autre point de vue sur les faits, les époques, les sociétés dont il traite. Point de vue qui, à son meilleur, est critique à la fois sur le passé et sur la situation du présent du narrateur.

L'historien Gavriel D. Rosenfeld explique dans un article publié sur le site de *Series Mania* que « l'uchronie est intrinsèquement présentiste […] Elle est l'expression ultra-subjective d'attentes et de peurs contemporaines[367] ». Elle permet de revisiter l'histoire en imaginant des scénarii alternatifs mais est fondamentalement liée au présent. Rosenfeld affirme que cette approche narrative est une expression extrêmement subjective des attentes et des craintes contemporaines. Les récits uchroniques reflètent les préoccupations de la société actuelle, offrant ainsi un moyen de comprendre les aspirations et les angoisses de notre époque à travers une réinterprétation créative du passé. Dans le cas du *Steampunk*, il reflète les craintes contemporaines vis-à-vis de l'impact de la technologie sur la société et explore les dangers potentiels de l'industrialisation, la mécanisation excessive et la perte de l'humanité face aux machines. Les œuvres *Steampunks* mettent souvent en scène des machines dysfonctionnelles ou monstrueuses, symbolisant les inquiétudes liées à l'inhumanité potentielle de la technologie. D'autres mettent en scène des situations où les machines remplacent l'être humain dans de plus en plus d'emplois et plonge une partie de la population dans la misère. C'est par exemple le cas dans le roman d'Astrid Stérin, le premier tome des *Mécagiciennes* : « Maintenant que les automates sont de plus en plus habiles, beaucoup de gens peinent à trouver de l'emploi[368]. »

> « Le délire occidental est un délire de Machine : du moyen contrôlé de tout contrôler, en masse. (…) Des engins pour extraire en masse des minerais, du gaz ou du pétrole, de quoi nourrir la population en croissance exponentielle des machines. Des engins pour raser les forêts. Des engins pour aplanir la terre mise à nu, pour la creuser, pour l'exploiter, pour l'épuiser. Des engins pour dresser des autels à la puissance des engins. Des engins pour en produire d'autres, pour en transporter d'autres, en quantité toujours plus importante, toujours plus vite, tout autour de la Terre, sans répit. Des machines pour naître et d'autres pour mourir, des machines pour tuer et d'autres pour guérir, des machines pour travailler (ou ne plus travailler) et pour se déplacer (ou ne plus avoir à le faire). Des machines pour abolir le temps et pour engloutir l'espace. Des machines pour se parler sans se voir et pour jouir sans se toucher. Pour se divertir incessamment de l'emprise des machines, pour contrebalancer l'amollissement du corps engendré par l'usage inconsidéré… de machines. Des machines pour oublier les dégâts occasionnés par les machines, aussi, pour se perdre dans leurs mondes virtuels, loin de tout contact avec le visage défiguré de la Terre. Et le tout selon une organisation faisant des

[367] Gavriel D. Rosenfeld cité par Marion Michlet dans "Uchronies : comment les séries réécrivent l'histoire avec un grand H", article pour le site Séries Mania, 01/10/2022 (URL consultée le 25/05/2023 : https://seriesmania.com/festival/uchronies-comment-les-series-reecrivent-lhistoire-avec-un-grand-h/)
[368] Astrid Stérin, *Automates & Fiançailles : Les Mécagiciennes, tome 1*, *op. cit.*, p.165.

> sociétés humaines elles-mêmes des machines cybernétiques, au sein desquelles l'information extirpée du vécu standardisé ne poursuit d'autre fin que de l'enserrer toujours plus précisément et fermement dans ses rouages mécaniques : de l'aliéner totalement à la Machine. Et des machines propulsées en orbite, pour surveiller la Terre, et, sur elle, la fourmilière des machines qui s'épanouissent de leur joie froide de machine. Des machines comme un regard divin observant ses créatures humaines déracinées, s'agitant en tous sens, conduits par leurs machines, plus que les conduisant[369]. »

Le propos de Rosenfeld sur l'uchronie comme reflet des préoccupations contemporaines trouve un écho dans les idées explorées par Fredric Jameson dans son livre *Archéologies du futur*[370]. Jameson soutient que les œuvres de fiction spéculative, telles que la science-fiction, fonctionnent comme des « archéologies du futur », dévoilant les obsessions et les tensions culturelles de l'époque où elles ont été créées. De manière similaire à Rosenfeld, Jameson souligne que la représentation du passé et du futur dans la fiction n'est pas une simple escapade temporelle, mais plutôt une médiation de la réalité sociale et politique du présent.

La machine à tisser *steampunk* fonctionne ainsi sur plusieurs niveaux : elle rend hommage au passé – tout particulièrement à ses innovations technologiques et son optimisme pour le futur – tout en critiquant les excès et les défauts de la modernité – et, notamment, le scientisme également bien présent au XIX^{ème} siècle. Par intégration d'éléments visuels, narratifs ou encore sonores d'époques révolues, le *Steampunk* propose une forme d'art qui défie les conventions temporelles et offre une réflexion sur notre relation avec l'histoire et la mémoire, ainsi qu'une autre manière d'aborder les différentes formes du patrimoine comme cette recherche-création le démontrera. Par conséquent, même face au présentisme, le *Steampunk* conserve sa capacité à provoquer et à inspirer, maintenant son esprit punk intact.

Les œuvres *steampunk*s, qu'il s'agisse de littérature, de cinéma, d'art visuel ou de musique, utilisent cette machine à tisser pour élaborer des récits qui ne se contentent pas de revisiter le passé de manière nostalgique, mais qui le questionnent et le réinterprètent à la lumière des enjeux contemporains. Cette démarche permet au *Steampunk* de rester dynamique et pertinent, tout en offrant un espace de résistance culturelle contre la tendance à la superficialité et à l'effacement de la mémoire historique.

[369] Jacques Luzi, Mathias Lefèvre, « *Revenir sur Terre* », dans *Écologie & politique*, 2018/2 (N° 57), p. 11-24. (URL, consultée le 27/06/204 : https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-2018-2-page-11.htm)
[370] Fredric Jameson, *Archéologies du futur, Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnue », 2007.

2.2.7.2 C'était mieux avant : la nostalgie aura-t-elle la peau du *Steampunk* ?

Le *Steampunk*, avec ses fortes inspirations de l'ère victorienne et des technologies de l'époque, fait souvent face à des accusations de nostalgie excessive. L'analyse se concentre sur la manière dont ce regard rétrospectif, bien que central à l'esthétique et à l'esprit du *Steampunk*, pourrait également représenter un risque de stagnation. La question de savoir si cette nostalgie pourrait finalement nuire au développement et à la pertinence continue du *Steampunk* sera ici examinée. L'objectif est de comprendre si cette nostalgie enrichit le genre ou si elle constitue un obstacle à son évolution.

Comme le verra plus en détail cette étude et comme le note Arthur Morgan, dans les œuvres *steampunk*s, « la question de l'obsolescence programmée est clairement sous-jacente, face à une culture de masse jetable et pré-formatée[371] ». Cela se traduit par une variété de pratiques, parmi laquelle le DIY déjà évoqué ici n'est qu'une des formes d'expression contre-culturel et fondamentalement punk du mouvement.

Toutefois, à travers cette pratique du fait-main et du faire soi-même, un nouveau paradoxe surgit : le *Steampunk* semble à la fois fasciné par les machines industrielles – et tout particulièrement les plus gigantesques, dans tous les sens du terme, d'entre elles – et, dans le même temps, il paraît appeler à revenir à un temps pré-industriel, par la mise en avant de pratiques de savoir-faire artisanaux. Comme cela a déjà été vu, Jeff VanderMeer expliquait déjà que « le *Steampunk* est une langue visuelle qui illustre un paradoxe actuel : une fascination pour la technologie et le progrès d'un côté, la nostalgie d'une vie plus simple de l'autre[372]. » Morgan cite, lui, les propos de Dimitri Vezyroglou, maître de conférences en histoire culturelle du cinéma, à propos de l'intérêt pour le « rétro » observé depuis quelques années et qui vont dans le même sens : « Il y a une sorte de regret de l'époque où ce que l'on produisait était quelque chose de durable[373]. »

Dans *Fantômes et oracles à l'ère de la technologie*, Jean-Bruno Renard exprime ainsi le glissement qui s'est opéré à partir de la Première Révolution Industrielle mais s'étonne du rejet de la machine – dans l'ensemble des médias et pas seulement dans la science-fiction ou le *Steampunk* – à l'heure actuelle :

> « L'usage de la machine a métamorphosé l'artisan en technicien, en ingénieur ; on a craint une déshumanisation de l'œuvre produite, comme si seul le travail à la main, par le contact direct avec le matériau, permettait une valeur

[371] Arthur Morgan, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., 332.
[372] 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, n.p.
[373] Propos tenus dans le cadre d'un entretien dans *Chronicart*, 16 mars 2012, aujourd'hui indisponible, cités par Arthur Morgan, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., 332.

> esthétique. (…) Pourtant, l'artisanat d'art utilise des machines, pour scier, creuser, etc., et certaines opérations ne peuvent se faire qu'ainsi. (…) La machine, inventée, conçue, fabriquée par l'homme, est humaine comme matérialisation de sa pensée et prolongement de son action[374]. »

Morgan, de son côté, note que « cette culture du durable a permis le retour en force de l'analogique sous toutes ses formes, comme le vinyle par exemple, face à l'Internet et aux MP3[375]. » Et cela va même plus loin car, en 2024, les CD mais aussi les cassettes font leur retour, plébiscités par la jeune génération, ce qui provoque le retour des lecteurs dédiés à leur lecture. La vague du rétro ne semble donc pas terminée, dix ans après la parution de *Tout le Steampunk !* mais semble s'être étendue, au contraire, à d'autres époques. Morgan cite à nouveau Reynolds : « Dans de bonnes conditions, sur une bonne chaîne hi-fi, Internet permet d'accéder à des ersatz lacunaires des originaux, mais pour l'instant, rien de plus. C'est un monde de fantômes. » Et d'ajouter : « Les fantômes et surtout les fantômes du passé sont inhérents à la fin du XX^{ème} siècle et au début du XXI^{ème}. » Ce que traduit aussi le titre du chapitre de Renard et ce que la création plastique issue de ce travail de recherche-création, intitulée le *Carnaval des Spectres*, illustrera également.

Pour autant, l'époque et, à travers elle, le *Steampunk* sont-ils rongés par la nostalgie et celle-ci aura-t-elle la peau de l'esprit punk du mouvement ? Rien n'est moins sûr, pour ce qui est du *Steampunk*. A l'image d'un de ses slogans : « *Love the machine, hate the industry*[376] *!* » Utilisé par *SteamPunk Magazine* jusqu'à sa fin en 2016, et repris comme titre d'un article par l'auteur de science-fiction, journaliste et activiste Cory Doctorow (2009), qui y explore l'histoire de la Première Révolution Industrielle. Il explique notamment :

> *« For me, the biggest appeal of steampunk is that it exalts the machine and disparages the mechanization of human creativity (the motto of the excellent and free* SteamPunk Magazine *is "Love the Machine, Hate the Factory"). It celebrates the elaborate inventions of the scientifically managed enterprise, but imagines those machines coming from individuals who are their own masters. Steampunk doesn't rail against efficiency – but it never puts efficiency ahead of self-determination. If you're going to raise your workbench to spare your back, that's your decision, not something imposed on you from the top down*[377]*. »*

---

[374] 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.
[375] Arthur Morgan, « *Rétro-manie !* », dans *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, 332.
[376] « Aimez la machine, détestez l'industrie ! » en français.
[377] Cory Doctorow, « *Make Free - Love the Machine, Hate the Factory* », dans *Make:*, 10 mars 2009. (URL consultée le 04/02/2022 : https://makezine.com/article/maker-news/make-free-love-the-machine-hate-the-factory/) « Pour moi, le plus grand attrait du *steampunk* réside dans le fait qu'il exalte la machine et rejette la mécanisation de la créativité humaine (le slogan de l'excellent et gratuit *SteamPunk Magazine* est "Aimez la machine, détestez l'industrie"). Il célèbre les inventions complexes issues d'entreprises scientifiquement bien gérées, mais imagine que ces machines proviennent d'individus qui sont leurs propres maîtres. Le *steampunk* ne s'oppose pas à l'efficacité, mais il ne place jamais l'efficacité avant l'auto-détermination. Si vous décidez de surélever votre établi pour ménager votre dos, c'est votre choix, non quelque chose imposé d'en haut. »

L'auteur exprime ici que le *Steampunk* valorise l'ingéniosité et l'individualité dans la création, en opposition à la production industrielle de masse qui tend à tout déshumaniser et standardiser. Le mouvement *Steampunk* apprécie les machines élaborées et ingénieuses, mais ces créations doivent être le fruit d'individus qui exercent un contrôle total sur leur processus de création. Il s'agit de valoriser l'autonomie et la liberté de décision des créateurs, plutôt que de leur imposer des méthodes ou des objectifs de productivité dictés par des autorités ou des structures hiérarchiques. Doctorow explore la dualité du *Steampunk*, qui valorise les machines – y compris industrielles – tout en critiquant la mécanisation déshumanisante des usines depuis la Première Révolution Industrielle. L'article retrace en effet l'histoire de la gestion scientifique du travail, comme le Taylorisme, qui a optimisé la production au détriment du bien-être et de la dignité des travailleurs. Doctorow affirme que le *Steampunk* célèbre, au contraire, les inventions personnelles et artisanales, par contraste avec les produits de la production de masse. Pour lui, aujourd'hui, une nouvelle ère artisanale et collective semble possible, à mi-chemin entre la création artisanale individuelle et la chaine d'assemblage comme le montre sa conclusion :

> *« Here in the 21st century, this kind of manufacture finally seems in reach: a world of desktop fabbers, low-cost workshops, and communities of helpful, like-minded makers puts utopia in our grasp. Finally, we'll be able to work like artisans and produce like an assembly line*[378]*. »*

Une conclusion qui reste relativement peu punk, étant donnée sa toute dernière phrase, qui dénote de l'ancrage de l'auteur dans la mentalité nord-américaine. Il sera vu par la suite que d'autres créateurs et œuvres *steampunk*s offriront des critiques bien plus radicales et, à travers elles, formeront des propositions alternatives à la création à but lucrative, plus proches de la philosophie punk du *Steampunk*.

[378] « Aujourd'hui, au 21e siècle, ce type de fabrication manuelle semble enfin accessible : un monde de *fabbers* de bureau (ndlr : diminutif de "digital fabricator", *fabber* désigne aujourd'hui surtout les utilisateurs d'imprimantes 3D, mais peut aussi désigner toute personne qui utilise une machine qui fabrique de façon automatique des choses à partir de données digitales depuis chez elle ou un local personnel), d'ateliers à bas coût et de communautés de *makers* (littéralement « faiseurs » en français, désigne la sous-culture du même nom qui constitue une branche du DIY sur laquelle l'étude reviendra plus en détail par la suite) ou partageant les mêmes idées d'entraide, nous rapproche de l'utopie. Nous serons enfin capables de travailler comme des artisans tout en produisant à la chaîne. » Cory Doctorow, « *Make Free - Love the Machine, Hate the Factory* », *op.cit.*

2.2.7.3 Politique ou apolitique, réactionnaire ou progressiste : des visions et pratiques différentes du *Steampunk* qui cohabitent ou qui s'annulent ?

Les visions et pratiques du *Steampunk* sont multiples et parfois opposées, car, comme cela a déjà été vu, il est comme un spectre. Cela conduit à des débats internes, notamment sur sa nature politique ou apolitique, ainsi que sur son caractère réactionnaire ou progressiste. Certains adeptes du *Steampunk* se concentrent sur l'esthétique rétrofuturiste et l'artisanat, en soulignant des valeurs nostalgiques et humanistes. D'autres, en revanche, y voient un moyen de critiquer la modernité et les systèmes de pouvoir contemporains, notamment en s'inspirant de l'esprit rebelle du punk. Cette tension entre hommage au passé et subversion des normes actuelles révèle la richesse et la complexité du *Steampunk*, capable de naviguer entre des positions idéologiques variées. Par ailleurs, cette diversité de perspectives reflète également une adaptation constante du genre aux enjeux contemporains, permettant de maintenir sa pertinence et son dynamisme. Cette analyse mettra en lumière comment ces différentes visions cohabitent et parfois se contredisent, contribuant ainsi à la vitalité et à l'évolution continue du *Steampunk*.

Helena Esser, docteure en littérature et histoire anglophone, spécialisée dans le *Steampunk* britannique, dans un article qui reprend également pour titre le mantra *steampunk*, *Love the machine, hate the factory : Steampunk philosophies* (2017), cite plus volontiers Karl Marx qui définissait déjà le travail comme une machinerie aliénante, organisée de façon systémique, une « mine de rouages[379] » pourrait-on dire :

[379] Référence à la pièce de théâtre de E. E. Cummings, *Le Père Noël* (*Santa Claus*), Poitiers, L'Herne, 1998, pp.23-25 (édition originale : 1946) dans laquelle La Mort se joue du Père Noël afin d'en faire un parangon du matérialisme. En échangeant leurs identités au cours de l'intrigue, le Père Noël et la Mort illustrent les dangers de la science sans conscience, une certaine forme de scientisme et les dangers d'un matérialisme aveugle face à des pratiques capitalistes débridées, au détriment des valeurs humaines :

> « La Mort. […] Mais rappelez -vous bien : moins une chose existe, plus les gens en veulent.
> Le Père Noël. C'est malheureux, je n'arrive pas à trouver une chose qui n'existe pas. Pouvez-vous m'aider ?
> La Mort. Pourquoi pas une mine de rouages ?
> Le Père Noël. Une mine… de rouages ?
> La Mort. Bien sûr, voyons : une mine de rouages n'existe pas, n'a jamais existé, et n'existera jamais.
> Le Père Noël. Une mine de rouage… mais, c'est fantastique !
> La Mort. Pourquoi dîtes-vous : "fantastique", quand vous voulez dire : "scientifique" ? – Eh bien, moi, je vais continuer ma promenade. Au-revoir, Monsieur l'Homme de Science ! »

Dans la pièce, Le Père Noël, sous les traits de La Mort, parvient à convaincre des gens d'investir dans la mine de rouages qui, pourtant, n'existe pas. Cummings formule donc ici une critique de la spéculation et les dérives que celle-ci peut engendrer sous couvert de science (finance, statistiques, économie, etc.). Cette allégorie met en lumière comment la quête de profit et de connaissance, sans tenir compte des valeurs humaines, peut mener à

> « Dans les métiers et la manufacture, l'ouvrier utilise un outil, dans l'usine, la machine se sert de lui. [...] Dans la manufacture, les ouvriers sont des parties d'un mécanisme vivant. Dans l'usine, nous avons un mécanisme inerte indépendant de l'ouvrier, qui devient son simple appendice vivant[380]. »

Pour Esser, c'est dans cet esprit que les adeptes du *Steampunk* rejettent « the factory » (l'usine) qui symbolise des systèmes capitalistes qui, comme elle le rappelle, ont été pensés pour accroitre la production et le profit avant tout. Elle cite ainsi les propos de Professor Calamity qui écrit dans son manifeste *My Machine, My Comrade* que la création *steampunk* permet de « redécouvrir la dignité inhérente[381] » qu'il y a à créer des choses par et pour soi-même, selon ses propres envies, besoins et règles. Il sera vu dans la partie plastique de ce travail que cette recherche-création s'accorde d'ailleurs aux propos du Professor quand il dit notamment que « naître, vieillir et mourir comme nous tous, cela ne concerne pas seulement les humains, les plantes, les rivières, les animaux, mais aussi les machines[382]. » Sur son blog, en bon steam*Punk* (il se définit avec humour comme un « punk des années 1870[383] »), il s'arrête plus précisément sur la musique, et défend l'accidentel, l'aléatoire, l'inattendu permis par les technologies d'autrefois :

> « Nous pouvons revenir à une période antérieure à la numérisation et à la manipulation précises des voix et des sons. Nous pouvons utiliser des technologies plus anciennes qui permettent au bruit accidentel (aléatoire) de rivaliser avec la voix humaine et parfois de s'y associer de manière inattendue. Nous ne devrions pas chercher à exorciser toute spontanéité ou imperfection de notre chant, mais à libérer les moyens d'amplification, de distorsion et d'enregistrement de l'ère pré-numérique[384]. »

Ce qu'il exprime et qui peut être vu comme une défense de la sérendipité inhérente à toute création humaine – et pas seulement à la musique – occupera d'ailleurs une partie de cette étude, en cela qu'elle fait partie de la philosophie mais aussi de la démarche *steampunk* telle que décryptée et définie ici. Dans le même article publié sur son blog, il revendique le fait d'être un *steampunk* et

---

une aliénation et à perdre de vue ce qui est véritablement important. La critique de Cummings, qui reste un conte de Noël, s'étend donc au-delà de la simple spéculation financière pour inclure une critique plus large de la commercialisation et de la manipulation des désirs humains par des moyens trompeurs.

[380] Helena Esser, « *Love the machine, hate the factory: Steampunk philosophies* », dans *The Victorianist: BAVS Postgraduates*, 24 mars 2017, n.p.
(URL consultée le 22/03/2024 : https://victorianist.wordpress.com/2017/03/24/love-the-machine-hate-the-factory-*steampunk*-philosophies/)

[381] Professor Calamity, « *My Machine, My Comrade* », dans *SteamPunk Magazine*, n°3, Automne 2007, pp.24-25.

[382] Professor Calamity, « *My Machine, My Comrade* », *op.cit.*, pp.24-25.

[383] Professor Calamity, *Music of the Gears: Towards a Steampunk Music,* article de blog, 1er décembre 2004.
(URL consultée le 29/07/2020 : http://prof-calamity.livejournal.com/)

[384] Professor Calamity, *Music of the Gears: Towards a Steampunk Music*, *op.cit*. « *We can return to a prior period before the crisp digitalization and manipulation of voices and sounds. We can use older technologies that allow incidental (random) noise to compete with the human voice and sometimes unexpectedly partner with it. We should not seek to exorcise all spontaneity or imperfection from our singing but unleash the means of amplification, distortion and recording of the pre-digital age.* »

propose des idées qui pourraient permettre au mouvement d'aller plus loin encore que les Punks des années 1970 :

> *« Nous voyons le punk comme un aspect philosophique de la musique plutôt que comme un genre particulier défini par des guitares à trois accords et des paroles inintelligibles. Nous nous inspirons de l'éthique "*do-it-yourself*" (DIY) des premiers groupes punks. Nous croyons que le steampunk peut étendre cette approche DIY bien au-delà de ce que les punks des années 1970 ont jamais fait. En tant que punks des années 1870, nous construisons nos propres instruments tout en rejetant la commercialisation de la musique ; nous utilisons la technologie moderne pour promouvoir librement notre musique de manière inaccessible auparavant ; et nous partageons avec nos sœurs coiffées de Mohawk le sens de la communauté qu'une musique partagée et immédiate peut fournir. Le punk rejetait l'idée que les musiciens étaient séparés des simples mortels et nous partageons cela. Nous préférons le terme d'opérateur à celui de musicien puisque beaucoup de nos instruments mécanisés exigent autant de connaissances en ingénierie qu'en théorie musicale. Nous espérons qu'il y aura une exubérance d'expérimentation alors que nous nous lançons dans la création de musique steampunk*[385]*. »*

Il sera vu plus après que certaines de ses idées, comme la création d'instruments, ont depuis été expérimentées à plusieurs reprises. Il faut néanmoins signaler qu'aucune création musicale aussi punk que décrite ici n'a encore été produite, à notre connaissance. Toutefois, le *Steampunk* étant en mutation perpétuelle, il serait présomptueux d'affirmer que le mouvement restera toujours aussi sage.

Par exemple, le mouvement *Steampunk* remet souvent en question les avancées technologiques modernes en favorisant une esthétique rétrofuturiste qui célèbre la mécanique et l'artisanat du XIX^{ème} siècle. Cette critique implicite de la technologie contemporaine et de la production de masse peut être vue comme une opposition aux valeurs de la culture dominante. Comme l'explique l'autrice, récipiendaire du prix Hugo, et éditrice Diana Pho dans *Vintage Tomorrows* : « La science-fiction moderne nous dit : "Oh mon dieu, ne construisez pas de robots géants. Ils vont tous nous tuer !" Mais la science-fiction victorienne dit : "Youpi ! Allons construire des robots géants ! Oh mince, ils nous ont tués[386]." » Comme à ses débuts, le *Steampunk* conserve, il est vrai, un certain goût pour l'autodérision, le burlesque, voire l'absurde. Une pratique que n'auraient pas reniée les premiers Punks, comme cela

---

[385] Professor Calamity, *Music of the Gears: Towards a Steampunk Music*, *op.cit*. n.p. « *We see punk as a philosophical aspect of music as opposes to a particular genre determined by simple three chord guitars and unintelligible lyrics. We are inspired by the do-it-yourself (DIY) ethic of early punk bands. We believe steampunk can extend this DIY approach much further than the punks of the 1970's ever did. As 1870's punks we are building our own instruments while rejecting the commercialization of music; we are using modern technology to promote freely our music in ways not available in the past; and we share with our Mohawk wearing sisters the sense of community that a shared and immediate music can provide. Punk rejected the notion that musicians were separated from mere mortals and we share this. We prefer the term operator to musician since much of our mechanized instruments demand as much knowledge of engineering as musical theory. We hope that there will be exuberance of experimentation as we set off to create steampunk music.* »

[386] James H. Carrott, Brian David Johnson (dir.), « *Steampunk: A Dinner in Three Courses* », dans *Vintage Tomorrows: A Historian And A Futurist Journey Through Steampunk Into The Future of Technology*, Maker Media, Editions du Kindle, 2013, p.104.

a été vu, et qui s'incarne dans une figure de la *pop culture* éminemment punk, le Joker, principal antagoniste des comics *Batman*, dont une des sources d'inspiration, *L'Homme qui rit* de Victor Hugo (1869), en fait un personnage très rétrofuturiste – pour ne pas dire *steampunk* : « *Why so serious*[387] *?* » (« Pourquoi tant de sérieux ? »).

Le Joker, en tant que carte à jouer, partage également des traits avec le Chapelier Fou d'*Alice au Pays des Merveilles* de Lewis Caroll (1865), une œuvre très appréciée et souvent réinventée par le *Steampunk*. Tous deux incarnent la folie et le chaos, remettant en question les normes et les attentes de la société. Le Chapelier Fou, avec ses créations étranges et son comportement excentrique, symbolise une forme de résistance face à la rationalité excessive du monde, tout comme le *Steampunk* lui-même, réifié dans cette figure populaire. En rapprochant ces personnages, on voit comment le *Steampunk* utilise des figures de la culture populaire pour explorer des thèmes de subversion et d'innovation, tout en célébrant l'esthétique et les valeurs d'une époque révolue mais encore souvent romantisée, voire idéalisée.

Pour Esser, « les objets et machines *steampunk* sont physiques. Ils sont tangibles, encombrants et même maladroits. Ils sont vivants, émouvants et pleins de possibilités (dangereuses) – contrairement aux appareils élégants et épurés de l'ère numérique[388]. » Elle cite ainsi Rebecca Onion qui suggère que par la « récupération du danger quotidien d'interagir avec des objets volatiles (ndlr : imprévisibles), les praticiens du *steampunk* souhaitent se réengager avec le monde physique, subvertissant les relations stériles et sûres qu'ils perçoivent entre les gens et les objets dans la société contemporaine[389] ». Pour Esser, cela est plausible « étant donné que dans le *cosplay*[390], les *steampunk*s semblent avoir une affinité pour l'archétype du savant fou, ou de l'explorateur, pour les machines volantes impossibles et les jet packs réinventés[391]. »

De plus, certaines œuvres *steampunk*s explorent les thèmes de la rébellion et de l'anti-autoritarisme. Des romans comme *The Difference Engine* de William Gibson et Bruce Sterling, ainsi que

[387] Référence à la réplique culte du personnage du Joker dans le film de Christopher Nolan, *Batman : The Dark Knight* (2008).
[388] Helena Esser, « *Love the machine, hate the factory: Steampunk philosophies* », *op.cit*. n.p.
[389] Rebecca Onion, « *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice* », dans *Neo-Victorian Studies*, 1:1, Automne 2008, p.151. « *Through recovery of the everyday danger of interacting with volatile objects, steampunk practitioners desire to re-engage with the physical world, subverting the sterile and safe relationships they perceive to exist between people and objects in contemporary society.* »
[390] Un cosplayeur est une personne qui s'engage dans la pratique du *cosplay*, un loisir consistant à revêtir un costume et à incarner un personnage de fiction, souvent issu de films, séries, jeux vidéo, mangas ou bandes dessinées. Le cosplayeur s'efforce de reproduire fidèlement l'apparence, le style et les traits du personnage, parfois en ajoutant des performances ou des scènes inspirées de l'œuvre d'origine. Le *cosplay* est à la fois une forme d'expression créative et une manière de rendre hommage aux personnages que l'on apprécie.
[391] Helena Esser, « *Love the machine, hate the factory: Steampunk philosophies* », *op.cit*. n.p.

des sagas comme *Les Mécaniques Fatales* de Philip Reeve et *Léviathan* de Scott Westerfeld, illustrent cette dynamique. Dans *Les Mécaniques Fatales*, le concept de *Municipal Darwinisme* (ou *Darwinisme Urbain*) est un mécanisme dystopique où des villes géantes mobiles absorbent et consomment les plus petites dans une lutte perpétuelle pour la survie, en écho aux théories évolutionnistes. De même, *Léviathan* explore un monde où les découvertes de Darwin sont appliquées à la manipulation génétique, poussant la réflexion sur les dérives possibles de l'évolution des espèces.

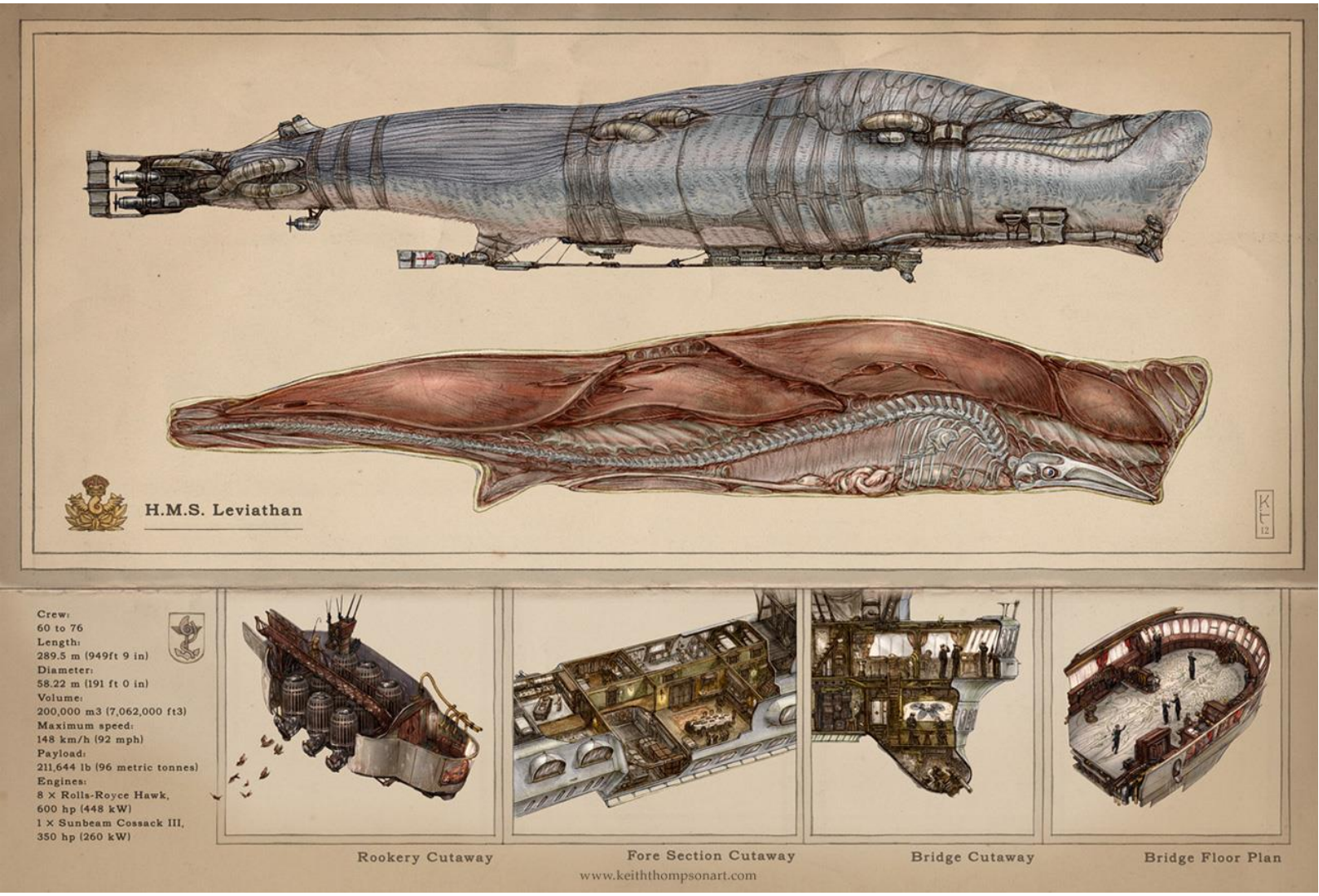


Figure 39 Keith Thompson, *The Leviathan*, 2012

Ces deux œuvres mettent en scène des personnages qui se rebellent contre les structures de pouvoir oppressives et les dérives technologiques ou scientifiques. Elles interrogent également les conséquences de l'application aveugle des théories scientifiques, notamment celles de Darwin, sur les sociétés humaines. Aujourd'hui, nous connaissons les dérives auxquelles ont pu conduire certaines

interprétations des découvertes sur l'évolution des espèces, que ce soit dans le cadre de l'eugénisme ou de la justification de hiérarchies sociales et raciales.

Ainsi, en plus de ces réflexions critiques, les festivals et événements *steampunk*s offrent des espaces pour l'expression de valeurs alternatives, telles que la durabilité, le DIY et l'expression de son individualité, qui contrastent avec les normes de la société de consommation moderne. Tout en étant une part dynamique de la pop culture, le *Steampunk* peut donc aussi incarner des éléments de contre-culture qui, s'ils ne sont pas toujours perçus comme punks, sont au moins critiques et éminemment politiques.

Pour Elizabeth Birmingham, et comme cela sera détaillé plus après, les animes japonais *steampunk*s diffèrent, par exemple, des productions *steampunk*s occidentales en cela qu'ils présentent des machines inquiétantes plus que fascinantes. Si elles sont reprises dans ces œuvres, elles sont surtout les vestiges d'un passé dystopique plutôt que les artefacts d'un futur utopique ou uchronique, tel qui aurait pu être mais n'a jamais été. Selon elle, ces animes valorisent l'antimodernisme et s'ancre dans une dynamique qui peut être rapprochée de celle du médiévalisme romantique victorien[392], né d'une insatisfaction face à la culture moderne d'alors. Dans le cas du *Steampunk*, c'est cette fois le XIX^{ème} siècle qui est romantisé comme le Moyen-Âge a pu l'être autrefois.

En cela, les animes nippons sont, en quelque sorte, plus punks que certaines œuvres *steampunk*s occidentales parce qu'ils incorporent cette vision sceptique et critique du futur et de la technologie, rappelant l'esprit contestataire du punk. Ils ne se contentent pas de réimaginer le passé de manière nostalgique, mais l'utilisent pour critiquer les réalités contemporaines. N'hésitant pas à être parfois violents dans leurs thèmes mais aussi crus dans leur mise en scène, les animes *steampunk*s, tout comme le punk, utilisent le chaos et une forme de provocation pour critiquer la société actuelle.

En tout cas, le collectif radical *Catastrophone Orchestra*, fondateur du *SteamPunk Magazine* en 2007 prévoyait de « coloniser le passé pour pouvoir rêver le futur » (« *colonizing the past so we can*

[392] L'autrice explique que le médiévalisme victorien, c'est-à-dire l'idéalisation de l'époque médiévale à l'époque victorienne, qui s'illustre notamment dans le mouvement Préraphaélite, est né d'un sentiment de « surcivilisation » (« *overcivilization* » en anglais, terme emprunté à T. J. Jackson Lears, 1994). Ce sentiment de surcivilisation engendre une insatisfaction envers la culture moderne dans toutes ses dimensions : de son étiquette, faite d'autocontrôle constant et de réussite personnelle à tout prix, de son culte de la science (ou scientisme) et de rationalité technico-mathématique, ainsi que de son matérialisme. En d'autres termes, les gens de l'époque se sentaient submergés par les exigences et les valeurs de la modernité. Cette surcharge a pu en pousser certains à rejeter des aspects de la modernité et à idéaliser une époque perçue comme plus simple et plus authentique, en l'occurrence le Moyen-Âge. Ainsi, le médiévalisme victorien est une réaction contre les pressions et les attentes de la modernité qui cherche refuge dans un passé romantisé qui semblait offrir un mode de vie plus équilibré et plus humain.

dream the future[393] »). En cela, il sera vu plus après que leurs revendications ont été entendues par au moins une partie des *steampunk*s – peut-être pas les plus bruyants car justement agissant encore sous les radars, *underground*, ou toujours en cours de maturation, créature des tréfonds du passé attendant de prendre bel et bien vie, à travers les visions réalisées d'un quelconque Dr. Frankenstein des temps modernes.

2.2.7.4 L'âge baroque du *Steampunk* sonne-t-il le glas ?

> Les œuvres *steampunk*s contemporaines atteignent désormais une complexité et sont d'une sophistication qui peuvent être qualifiées de « baroques » au sens de Henri Focillon et, de ce fait, on pourrait craindre qu'il n'entre en décadence. Toutefois, il sera vu ici que sa nature métatextuelle, qui réinterprète et enrichit continuellement ses propres éléments, lui permet de rester pertinent et dynamique. Cette capacité d'auto-référentialité et d'innovation montre que l'âge baroque du *Steampunk* n'est pas un signe de déclin mais une étape naturelle de son évolution. En s'inscrivant dans une dynamique culturelle plus large, le *Steampunk* continue à se renouveler et à captiver, démontrant ainsi sa résilience et sa vitalité créative.

Parvenu à son âge baroque, au sens où l'entend Henri Focillon[394], où il se met à parler de lui-même, il pourrait être tentant de penser que le *Steampunk* va entrer en décadence après avoir atteint le dernier stade de son développement. Cependant, il est essentiel de rappeler que le *Steampunk* a toujours été intrinsèquement métatextuel. Cette nature métatextuelle signifie que le *Steampunk* est continuellement en dialogue avec lui-même, ses inspirations et ses manifestations culturelles.

L'auto-référentialité est, en effet, une caractéristique centrale du *Steampunk* sur laquelle il sera nécessaire de revenir en détail. Mais, autrement dit, les œuvres *steampunk*s ne se contentent pas de recréer des éléments visuels et narratifs de l'époque victorienne mais les interrogent, les modifient et jouent avec eux, tout en y intégrant des formes et questionnements issus de son temps. Cette approche réflexive permet au genre de rester dynamique et pertinent, même lorsqu'il semble atteindre une phase baroque de complexité et de richesse. Ce qui est peut-être plus étonnant, c'est que si le *Steampunk* est une sous, voire une contre-culture, « l'"âge baroque" est devenu depuis [l'époque du l'ère *Happy Days* aux Etats-Unis] l'une des caractéristiques de la culture de masse

[393] Catastrophone Orchestra, « *What Then, Is Steampunk? Colonizing the Past, So We Can Dream the Future* », dans *SteamPunk Magazine*, n°1, p.5.
[394] Henri Focillon, *Vie des formes*, Paris, République des Lettres, 2024. (Format Kindle) (Edition originale : 1934).

américaine[395] », comme le note Barillier et Colson dans *Tout le Steampunk !* Néanmoins, c'est aussi cela qui, comme expliqué précédemment, a permis l'essor du *Steampunk*. Comme l'expliquait encore Focillon, les formes évoluent mais elles ne disparaissent pas et il arrive aussi souvent qu'elles s'entrelacent, en « nœud de serpent[396] » :

> « Les formes plastiques présentent des particularités non moins remarquables. Nous sommes fondés à penser qu'elles constituent un ordre et que cet ordre est animé du mouvement de la vie. Elles sont soumises au principe des métamorphoses, qui les renouvelle perpétuellement, et au principe des styles qui, par une progression inégale, tend successivement à éprouver, à fixer et à défaire leurs rapports. […] La forme peut devenir formule et canon, c'est-à-dire arrêt brusque, type exemplaire, mais elle est d'abord une vie mobile dans un monde changeant. Les métamorphoses, sans fin, recommencent. C'est le principe des styles qui tend à les coordonner et à les stabiliser[397]. »

L'âge baroque du *Steampunk*, marqué par une abondance de détails et une sophistication croissante, peut donc être vu comme une évolution naturelle plutôt que comme un signe de déclin. De plus, la capacité du *Steampunk* à intégrer des éléments de son propre passé et à les réinterpréter sous de nouvelles formes est un témoignage de sa résilience et de sa flexibilité. En fait, la métatextualité du *Steampunk* offre, au contraire, une continuité qui empêche le genre de tomber dans la stagnation. En se nourrissant constamment de ses propres tropes et en les redéfinissant, le *Steampunk* crée un cycle de renouvellement. Les créateurs et les consommateurs du genre sont conscients de cette dynamique et cela contribue à maintenir l'intérêt et l'engagement. Cela a presque quelque chose de ludique ; c'est un jeu perpétuel avec ses propres codes et références. Chaque nouvelle œuvre peut ainsi être vue comme une pièce dans un grand puzzle intertextuel. Ce goût pour l'auto-référence et le jeu constant avec les attentes et les conventions établies font du *Steampunk* un terrain de jeu créatif.

[395] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.28.
[396] Henri Focillon, *Vie des formes*, Paris, République des Lettres, 2024, p.8.
[397] Henri Focillon, *Vie des formes*, Paris, République des Lettres, 2024, pp.10-12.



Figure 40 Thomas Chamberlain-Keene, *Perdido Street Station*, peinture numérique, n.d.

Les romans de la série *Bas-Lag* de China Miéville, tels que *Perdido Street Station* (2000), comptent parmi les exemples de cette complexité baroque atteinte par le *Steampunk*. Ils mêlent en effet des éléments *steampunk*s à des thèmes de la Fantasy, généralement sombres, et propose une critique sociale, tout en commentant implicitement le genre lui-même. Le style de Miéville, dédaigneux des conventions de plausibilité, donne lieu ici à une sorte de conte surréaliste – ou horrifique, selon les sensibilités – *steampunk* complexe et immersif dans lequel des créatures bizarres font des choses tout aussi étranges qu'eux. Personnages insectoïdes, ailés, amphibies, cyborgs grotesques mais aussi êtres ressemblant à des cactus géants, ou encore intelligence artificielle collective, côtoient des humains mais, surtout, cohabitent difficilement dans la ville de New Crobuzon, dont la complexité architecturale – et tout particulièrement le quartier de Perdido Street Station – est longuement décrite par Miéville. Ce dernier n'hésite pas à placer des formes répugnantes dans des lieux bruyants, sales et terrifiants, rendant son roman particulièrement immersif grâce à des descriptions à la fois précises et vivantes. De ce fait, il joue à perturber le lecteur de bien des façons et s'inscrit parfaitement dans une optique *steampunk*.

D'une façon plus conventionnelle – pour du *Steampunk* – des groupes comme Steam Powered Giraffe – dont les membres sont censés être des robots créés en 1896 – proposent des performances

théâtralisées dans leurs concerts, qui incluent des récits *steampunk*s les concernant ce qui renforce la nature métatextuelle de leur art. Par exemple, leurs morceaux, comme *Automatonic Electronic Harmonics*, racontent parfois l'histoire fictive de leurs membres. Ils proposent aussi des *covers* de chansons populaires comme *Diamonds* de Rihanna ou *Summertime Sadness* de Lana Del Rey, reprises dans leur style original et qui contribuent à développer leur mythe. Ils mélangent guitare électrique et batterie au clavier, synthétiseur, voire mélodica ou à l'accordéon dans des morceaux rock, de folk, de pop… brefs, rétrofuturistes et fondamentalement *steampunk*s !

Quant aux conventions *steampunk*s, elles regorgent de costumes, accessoires et gadgets qui, non seulement, reproduisent ou, tout au moins, évoquent l'esthétique du XIX^{ème} siècle mais la subvertissent, surtout, avec des éléments contemporains, créant ainsi un dialogue entre passé et présent.

Ainsi, comme le résument Barillier et Colson :

> « Le *steampunk* ne se situe pas dans un territoire fermé, mais au contraire dans une zone intermédiaire qui lui est propre, qui le définit et qui le caractérise. Ainsi peut-il tendre aussi bien vers l'uchronie, en inventant une histoire parallèle, que vers la *fantasy*, en intégrant magie et créatures merveilleuses, mais se nourrit tout aussi bien du polar ou du western. Autrement dit, le *steampunk* peut glisser d'un genre à l'autre sans perdre son identité, de même qu'il additionne en son sein des fictions multiples, d'origines diverses, et les assimile très souvent avec brio[398]. »

Les auteurs expliquent ici que le *Steampunk* est un genre flexible et hybride qui ne se confine pas à une seule catégorie ou à une unique forme créative. Il peut inclure des éléments variés tout en maintenant son identité propre. Cette capacité à intégrer et à combiner divers genres et formes littéraires et artistiques sans perdre sa cohérence distinctive fait la richesse et l'originalité du *Steampunk*. Il en résulte un genre éclectique et diversifié qui assimile et s'enrichit à la fois et sans cesse d'une multitude de fictions et d'influences différentes. Ainsi, ils citent Denie Mellier qui se demande si la transfictionnalité du *Steampunk* ne révèlerait pas que :

> « La structure profonde du *steampunk* n'est ni l'uchronie ni la problématisation du temps dans les histoires autres, mais bien la production d'un univers de fiction en constante extension et susceptible de thématiser et d'intégrer tout type de formes fictionnelles ? En s'abandonnant un instant à la métaphorique essentielle de l'imaginaire *steampunk* [ndlr : comme cela a été fait tout au long de ce chapitre], on y verra volontiers comme une sorte de machine transformant les combustibles fictionnels divers en une énergie décuplée[399]. »

[398] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit*., p.265.
[399] Denis Mellier, « *Steampunk, transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma)* », dans *La Fiction, suites et variations*, Paris, Nota Bene, 2007.

Denis Mellier propose donc également que le *Steampunk* se distingue non pas par ses récits alternatifs ou ses explorations temporelles, mais par sa capacité à générer un univers fictionnel en constante expansion, qui intègre sans cesse divers nouveaux récits et formes narratives. Il le compare ainsi à une machine qui transforme différentes inspirations fictionnelles en une énergie créative intense. Cette perspective sous-entend que le *steampunk* n'est pas limité à un seul médium, mais qu'il se développe à travers divers supports, ce qui le rend multimédia et potentiellement transmédia, comme cela sera vu par la suite et dans la recherche plastique associée à cette étude.

2.2.7.5 Bilan

L'analyse du *Steampunk* en tant que mouvement contre-culturel trouve son origine dans ses racines punks, qui s'opposent aux normes sociétales établies et à la technologie déshumanisante. Comme le punk, le *Steampunk* exprime une critique de la société industrielle et capitaliste à travers des formes créatives et des pratiques artistiques. La transgression, l'irrévérence et la réappropriation des moyens de production et de fabrication sont des éléments centraux qui rapprochent ces deux mouvements.

Ont été explorés ici plusieurs aspects qui montrent comment le *Steampunk* reprend les principes de base du Punk tout en les transformant pour créer une esthétique et une philosophie qui lui sont propres. Tout d'abord, la dimension DIY (*Do It Yourself*), centrale du Punk, est particulièrement présente dans le *Steampunk*, où la création manuelle, la personnalisation des objets et l'artisanat sont valorisés. Cette pratique s'accompagne d'une certaine forme de rébellion contre la production de masse et le consumérisme. C'est un aspect fondamental partagé avec le Punk.

De plus, le *Steampunk* s'approprie des éléments visuels et culturels victoriens (ou issus, plus largement, du XIX^{ème} siècle ou de la Première Révolution Industrielle au sens large) pour les réinterpréter dans une logique contestataire. Cela inclut une réflexion sur la technologie et la manière dont elle affecte la société, un héritage direct de l'éthique punk qui remet en cause le contrôle que les grandes institutions exercent sur l'innovation et la créativité. La machine, dans le *Steampunk*, devient un symbole de la résistance face à l'automatisation impersonnelle et à la déshumanisation.

Enfin, le *Steampunk*, tout en étant ancré dans une esthétique nostalgique, conserve une portée radicalement moderne et actuelle, s'alignant avec les idéaux punks de subversion et de remise en question des hiérarchies sociales. Le mouvement *Steampunk* ne se contente pas de répliquer les principes du punk, mais il les adapte à son univers propre, créant un espace où l'utopie technologique et la dystopie industrielle se rencontrent pour produire une réflexion critique.

Ainsi, le *Steampunk* peut être compris comme une prolongation, voire une transformation du punk, dans la mesure où il continue d'interroger les structures de pouvoir, la technologie, et la place de l'individu face à ces systèmes. Toutefois, il apporte une dimension esthétique unique, en fusionnant passé et futur, subversion et romantisme industriel, qui enrichit le dialogue entre ces deux mouvements contre-culturels.

Après avoir examiné les liens entre le *Steampunk* et le Punk, il est nécessaire de comprendre comment ce mouvement mêle également des influences esthétiques plus anciennes encore, comme celles du Dandysme. Cette convergence entre le Punk et le Dandysme, deux postures qui peuvent sembler *a priori* forts distinctes, voire opposées mais bel et bien complémentaires dans le *Steampunk*, va donc être maintenant explorée. Il sera vu comment ce mouvement se fait doublement critique et subversif en reprenant à la fois la rébellion désinvolte du Punk et l'élégance provocante du Dandy, permettant ainsi au *Steampunk* de se positionner non seulement comme une critique de la société industrielle, mais aussi des normes sociales et esthétiques.

2.3 PUNK ET DANDYSME : QUAND LE *STEAMPUNK* SE FAIT DOUBLEMENT CRITIQUE ET SUBVERSIF

L'intersection entre le Punk et le Dandysme à travers le prisme du *Steampunk* combine la rébellion brute du Punk et l'élégance subversive du Dandysme pour créer une provocation esthétique et culturelle originale. Comment ces influences se manifestent-elles dans les pratiques vestimentaires et artistiques du *Steampunk*, renforçant son caractère critique et son engagement politique ? La réinvention culturelle du *Steampunk*, montrant comment il reste pertinent et subversif dans la culture contemporaine en intégrant ces éléments, sera également analysée ici.

L'intersection entre deux mouvements culturels *a priori* complètement distincts et pourtant convergents, le Punk et le Dandysme, à travers le prisme du *Steampunk*, est pertinente pour plusieurs raisons. D'abord, il a été vu qu'historiquement, le Punk incarne une rébellion brute et directe contre les normes sociales et les structures de pouvoir, tandis que, comme cela va être détaillé plus après, le Dandysme, plus subtil et raffiné, défie les conventions grâce à une esthétique soignée et une attitude hautaine, voire dédaigneuse et une forme d'élitisme affiché. A première vue, il semble donc que tout oppose ces deux mouvements, ne serait-ce que dans leur approche stylistique. Le *Steampunk*, pourtant, avec son mélange unique de rétrofuturisme et de bricolage néo-victorien, s'avère être un

terrain fertile pour l'expression de ces deux sensibilités, toutes deux provocatrices, subversives et contestataires à leur façon.

Effectivement, en combinant l'agressivité anarchique du Punk avec l'élégance décadente[400] du Dandy, le *Steampunk* crée une forme de provocation culturelle à la fois visuellement captivante et idéologiquement subversive. Ces influences se manifestent dans les pratiques vestimentaires, les créations artistiques et les discours esthétiques du mouvement *Steampunk*, qui font parfois converger les visions du Punk et du Dandysme. En combinant ces éléments, le *Steampunk* offre une forme de résistance culturelle[401] qui peut être comparée au Dandysme et au Punk. De fait, les Dandys du XIX^{ème} siècle, tout comme les Punks, utilisaient leur apparence et leur comportement pour défier les normes bourgeoises, valorisant l'individualité et l'esthétisme comme formes de rébellion contre la société matérialiste de leur époque. Cependant, là où le Dandysme valorisait la beauté et l'artifice, le Punk adopte une esthétique de la laideur et de la provocation pour critiquer l'ordre établi. Dans ce contexte, le *Steampunk* peut être vu comme une synthèse des idéaux du Dandysme et du Punk, utilisant la nostalgie et le rétrofuturisme pour offrir une critique de la modernité tout en explorant des visions alternatives du passé mais aussi du futur. Les œuvres *Steampunk*, qu'elles soient littéraires, artistiques ou musicales, créent ainsi des récits qui interrogent et réinterprètent le passé à la lumière des enjeux contemporains, et offrent un espace de résistance culturelle contre la superficialité et l'effacement de la mémoire historique.

Il est aussi possible de supposer que si certaines approches et conceptions du *Steampunk* diffèrent – et cela sera développé lorsque sera abordé la question du positionnement politique du mouvement – c'est peut-être en partie à cette duplicité que cela est dû. En effet, les éléments du Punk et du Dandysme se rejoignent mais diffèrent également l'une de l'autre par certains aspects, ce qui renforce

[400] Le Dandy décadent, influencé par le mouvement décadent de la fin du XIX^{ème} siècle, se distingue par son esthétique flamboyante, sa philosophie de l'excès et sa rébellion explicite contre les normes bourgeoises. Contrairement au Dandy traditionnel qui valorisait l'élégance sobre et la maîtrise de soi, le Dandy décadent cherche des expériences sensorielles extrêmes et valorise la décadence et l'artificialité comme formes de beauté supérieure. Le mouvement décadent, caractérisé par un goût pour le macabre, l'exotisme et la corruption, trouve ses racines dans les œuvres d'écrivains comme Oscar Wilde, Joris-Karl Huysmans. Tout comme les punks des années 1970, les Dandys décadents utilisent leur apparence et leur comportement pour choquer et critiquer la société, faisant du Dandy décadent une figure plus proche du Punk en termes d'attitude provocatrice et subversive.

[401] Dans le contexte du *Steampunk*, la résistance culturelle se manifeste par l'appropriation et la réinvention de technologies et esthétiques empruntés au XIX^{ème} siècle pour critiquer la modernité et proposer des alternatives créatives. En valorisant le bricolage, l'autonomie technologique, et une esthétique rétrofuturiste, le *steampunk* défie les conventions contemporaines et encourage une réflexion sur les impacts de l'industrialisation et de la technologie moderne. Ce mouvement, tout comme le punk et le dandysme, utilise la culture comme moyen de contestation et de réimagination des normes sociales et technologiques.

autant qu'elle complexifie l'approche et l'engagement politique du *Steampunk*, ainsi que la signification des choix esthétiques dans le contexte plus large de la résistance culturelle.

2.3.1 MISE EN CONTEXTE : LES 7 PROFILS *STEAMPUNKS*

Il sera examiné ici la diversité des identités qui peuvent exister au sein du mouvement *Steampunk*, L'analyse des différentes sous-cultures et personnages types qui le composent permettra d'explorer comment chaque profil contribue à enrichir son esthétique et son idéologie. Il s'agira d'essayer de comprendre comment ces identités interagissent et se renforcent mutuellement pour créer un mouvement à la fois cohérent et diversifié. L'accent sera particulièrement mis sur les influences croisées du Punk et du Dandysme, dont il sera vu qu'ils ont été tous deux à l'origine du repérage de profils spécifiques au sein du *Steampunk*. Il est toutefois à noter que ces profils ne sont les représentations que de grandes tendances, déterminées après observations ou pratiques du *Steampunk*, comme cela sera expliqué plus en détails.

Dans un premier temps, il faut expliquer pourquoi il a semblé intéressant d'intégrer cette partie dédiée au Dandysme dans cette étude. Comme cela sera vu par la suite, une étude sur le *Steampunk* francophone a été réalisée afin de tâcher de mettre en lumière les différentes pratiques des vaporistes du monde francophone. Afin de rendre ce sondage à la fois plus *steampunk* (ou, comme expliqué dans le cadre du questionnaire : « steam-FUN ») et plus ludique, un jeu, sous la forme d'un test de personnalité, y a été intégré. Il a été pensé de manière à susciter la participation et l'engagement des participants au questionnaire sans fausser les résultats. Ce test n'est en aucune façon un test psychologique avéré scientifiquement mais une simple activité destinée à divertir les sondés tout en les incitant à répondre avec sérieux et honnêteté.

Pour autant, ces personnalités n'ont pas été déterminées au hasard car elles ont été pensées pour refléter les grandes tendances observées sur le terrain ou sur internet, ainsi qu'à travers l'étude de différentes œuvres *steampunk*s. Après observation, ces profils se détachaient au sein de la communauté *steampunk* mondiale. Ces profils sont au nombre de 7 et sont les suivants :

- *Anarcho-Punk*
- *Aristocrate Dandy*
- *Artiste Bohème*
- *L'Explorateur Temporel*
- *Pirate des Airs*
- *Savant Fou*
- *Syndicaliste Révolutionnaire*

Il est à noter que ces noms ont également été choisis pour apporter une note humoristique au test. Il s'agissait de bien faire entendre aux sondés qu'il s'agissait d'un simple jeu intégré au questionnaire et non pas d'un véritable test psychologique.

Or, bien après avoir dressé ces 7 profils, il a été découvert que, dans le second numéro de *SteamPunk Magazine*, le photographe et designer Libby Bulloff et l'illustrateur Colin Foran avaient déjà esquissé 4 grands profils *steampunks*[402]. Stefania Forlini, professeure associée de l'Université de Calgary ajoute même que, là encore, il ne s'agissait pas d'une première :

> « *Even before Bulloff and Foran suggested the dandy/aesthete as part of the steampunk zeitgeist, the Catastrophe Orchestra and Arts Collective's steampunk manifesto, featured the first issue of* SteamPunk Magazine*, situated steampunks as "stean[ing] with the traitors of the past" – traitors that include "aesthete dandies*[403]*."* »

Bulloff et Foran avaient distingué les quatre profils suivants :

- *Tinterer/Inventor* (Bricoleur/Inventeur)
- *Street Urchin/Chimney Sweep* (Gamin des rues/Ramoneur)
- *Explorer* (Explorateur[404])
- *Dandy/Aesthete* (Dandy/Esthète)

En comparant les 7 profils créés pour gamifier le questionnaire sur le *Steampunk* francophone, à ces 4 profils, il est possible de trouver des points communs. Le Bricoleur/Inventeur peut être rapproché des profils Savant Fou et Syndicaliste Révolutionnaire ; le Gamin des rues/Ramoneur peut l'être de l'Anarcho-Punk, voire de l'Artiste Bohème ; l'Explorateur rappelle évidemment les profils de

[402] Libby Bulloff et Colin Foran, « *Steam Gear: A Fashionable Approach to the Lifestyle* », dans *SteamPunk Magazine*, n°2, 2007, pp.8-13.
[403] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, p.100. « Même avant que Bulloff et Foran ne suggèrent que le dandy ou l'esthète faisait partie de l'esprit du temps steampunk, le manifeste steampunk du Catastrophe Orchestra and Arts Collective – publié dans le tout premier numéro du *SteamPunk Magazine* – situait les steampunks parmi les "traîtres du passé" : des traîtres parmi lesquels figurent les "dandys esthètes". »
[404] Voici comment Forlini résume chacun de ces profils, d'après les propos et illustrations de Bulloff et Foran, sachant que celui du Dandy/Aesthete sera décrit plus après : « L'amour de l'expérimentation avec la technologie et la science du Bricoleur/Inventeur se reflète dans son style ; le style de l'Enfant des rues/Balayeur de cheminée est 'le plus "punk" de la société steam' et fait 'un clin d'œil arrogant aux classes les plus basses de la société victorienne et steam' ; l'Explorateur est caractérisé par des vêtements militaires ajustés et des lunettes de vol qui témoignent de sa préparation à explorer des mondes inconnus » (« *The Tinkerer/Invertor's commodate his love of experimenting with technology and science; the Street Urchin/Chimney Sweep's style is "the most 'punk' of steam society" and "nods smugly to the lowest classes of Victorian and steam society; the Explorer is characterized by tailored military-influenced garments and flying goggles that speak to her preparedness to explorer unknown worlds; and perhaps most interestingly* », « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork : Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, p.97.)

l'Explorateur Temporel et du Pirate des Airs ; enfin, le Dandy/Esthète est devenu, dans le questionnaire proposé l'Aristocrate Dandy.

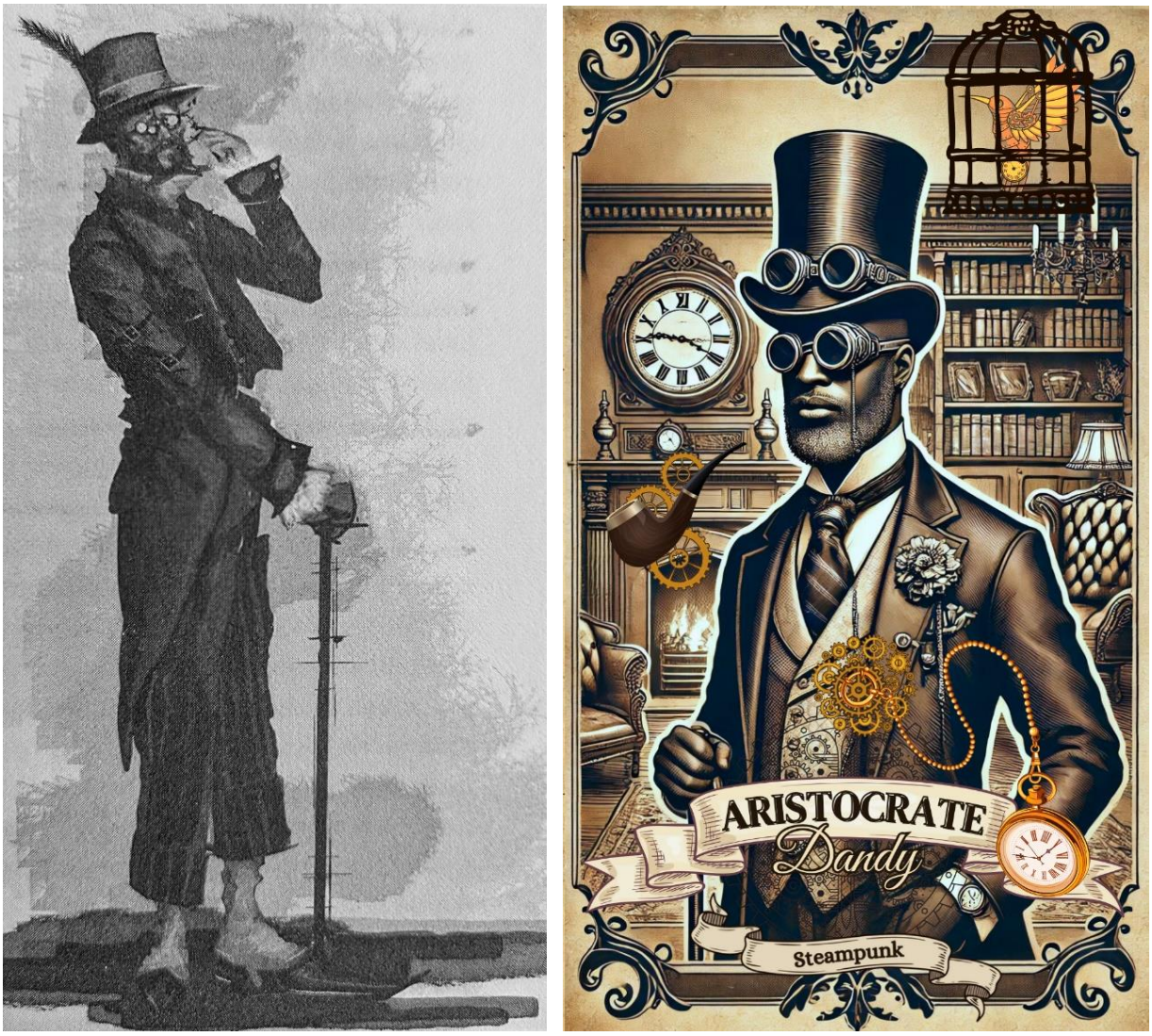


Figure 41 (1) Colin Foran, « *Dandy/Aesthete* », dans *SteamPunk Magazine*, n°2, 2007. (2) Caroline Soreau, *Aristocrate Dandy*, imagine générée par IA (*Dall-e*) et photomontage, 2023.

Contrairement à Bulloff et Foran, le choix a été fait de mettre en avant le terme « Aristocrate » plutôt qu'« Esthète » (d'ailleurs, la version féminine du profil a été surnommé l'Aristocrate Lady). Ce choix est une référence à Charles Baudelaire. En effet, comme le souligne le professeur Emilien Carassus dans *Dandysme et aristocratie* :

> « A l'origine du dandysme, Baudelaire situe le projet de "combattre et de détruire la trivialité" et de "fonder une espèce nouvelle d'aristocratie". A deux autres reprises dans le même texte [ndlr : *Le Peintre de la vie moderne*, 1863), il caractérise le comportement du dandy par l'adjectif "aristocratique" : "plaisir aristocratique de déplaire", "supériorité aristocratique de son esprit". Le dandysme se proposerait donc de promouvoir, en marge et remplacement de l'aristocratie traditionnelle, un type inédit d'aristocratie, dont le prestige ne serait plus assuré par des "grandeurs d'établissement", par la position dans une

> hiérarchie instituée, ni même par l'argent ou le travail, mais par une distinction toute personnelle le différenciant de son entourage social[405]. »

Il sera vu plus après en quoi ce que Baudelaire définit comme « aristocratique » est une posture qui permet de rapprocher non seulement le Dandysme du *Steampunk* mais aussi du Punk. Aussi, si chacun des profils créé était plus ou moins lié aux autres par certains aspects (également pour favoriser l'effet Barnum dans la description détaillée des profils, voir Annexes, p.582), il n'est donc pas étonnant que par certains aspects, l'Aristocrate Dandy qui a été inventé pour les besoins du « faux » test de personnalité qui y a été intégré ait des points communs avec des profils comme l'Artiste Bohème (voir Annexes p.569) ou l'Anarcho-Punk (voir Annexes p.588) alors qu'ils pourraient, *a priori*, sembler être complètement opposés.

Pour Bulloff et Foran, le *Dandy/Aesthete* est visiblement différent, par certains aspects, de l'Aristocrate Dandy qui a été décrit dans le faux test de personnalité *steampunk* inventé dans le cadre du questionnaire sur le *Steampunk* francophone :

> « *The Dandy/Aesthete flags steampunk's commitment to aesthetics more explicitly than any of the other style. Bulloff and Foran's representations of the steampunk dandy/aesthete work to dissociate the figure from its aristocratic roots, reinventing it as a representative of what Bulloff calls "anachrotechofetishism". For Bulloff, the steampunk dandies/aethetes are "simply pretenting to be high-class, whilst cloaking their absinthe addiction with heavy perfumes and flamboyant gestures." She imagines "fellows in nicely rendered Victorian and Edwardian suits, brainstorming infernal devices over cigars and brandy, and… ladies in high-button boots who dabble as terrorists when they aren't knitting mittens." Clearly there is more to the dandy/aesthete than meets the eye: she embodies one of the seemingly more problematic aspects of steampunk*[406]. »

Si l'Aristocrate Dandy et le Dandy/Aesthete partagent le même goût pour les belles choses et l'esthétique en général, il est plus conservateur dans ce qui a été imaginé dans le faux test de personnalité. En effet, s'il se rapproche, par exemple, de l'Anarcho Punk également inventé dans ce test, c'est surtout du fait de l'originalité de son style et parce qu'il a été imaginé que s'il n'achetait pas son costume *steampunk* mais le fabriquait lui-même, l'Aristocrate Dandy pouvait être un créateur et,

[405] Emilien Carassus, « *Dandysme et aristocratie* », dans *Romantisme*, *La noblesse*, 1990, n°70, pp. 25-37.
[406] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, p.97-98. « Le Dandy/Esthète incarne l'engagement du *steampunk* envers l'esthétique de manière plus explicite que n'importe quel autre style. Les représentations du dandy/esthète *steampunk* par Bulloff et Foran travaillent à dissocier cette figure de ses racines aristocratiques, la réinventant en tant que représentante de ce que Bulloff appelle « anachrotechofétichisme ». Pour Bulloff, les dandies/esthètes *steampunk* "prétendent simplement être de haute classe, tout en dissimulant leur addiction à l'absinthe avec des parfums lourds et des gestes flamboyants". Elle imagine "des hommes en costumes victoriens et édouardiens joliment rendus, concevant des dispositifs infernaux tout en fumant des cigares et buvant du brandy, et… des dames en bottes à boutons hautes, qui s'adonnent au terrorisme lorsqu'elles ne tricotent pas des mitaines". De toute évidence, il y a plus chez le dandy/esthète qu'il n'y paraît : elle incarne l'un des aspects apparemment les plus problématiques du *steampunk*. »

dans tous les cas, un fin connaisseur de la mode. Contrairement au Dandy/Aesthete de Bulloff et Foran, il ne fomente en revanche pas de complot ou d'attentat et s'il sait se montrer critique, c'est de façon bien plus sage que l'Anarcho Punk (voir Annexes p.588) ou encore que le Syndicaliste Révolutionnaire (voir Annexes p.578). Le Pirate des Airs (voir Annexes p.584), également proche de l'Anarcho Punk de par sa nature de corsaire, esprit libre et créatif qui ne connaît pour limites que celles de son imaginaire, peut aussi se rapprocher par certains aspects de l'Aristocrate Dandy selon la définition qui lui a été donnée après observation. En effet, il possède une nature rebelle et contestataire envers le système en place et apporte un certain soin à son look, rendu original par le fait qu'il soit un pirate et qu'il navigue dans les airs plutôt que sur les mers – bien qu'il puisse aussi être un Capitaine Némo et apprécier aussi la profondeur des océans. En revanche, moins conservateurs mais beaucoup plus attirés par les progrès scientifiques, techniques et technologiques, les profils du Savant Fou (voir Annexes p.572) et de l'Explorateur Temporel (voir Annexes p.575) sont finalement les plus éloignés de celui de l'Aristocrate Dandy.

Comme Bulloff et Foran, les 7 profils ou personnalités *steampunk*s créées dans le cadre du questionnaire sur le *Steampunk* francophone n'ont, en tout cas, pas été imaginés pour enfermer les pratiques dans des cadres précis. Comme expliqué, ils sont nés de l'observation des communautés *steampunk*s et des pratiques des steamers et vaporistes, mais aussi de l'analyse d'œuvres du genre. Forlini note néanmoins que ces représentations des grandes tendances *steampunk*s peuvent mettre en valeur ou personnifier des réalités qui existent au sein du mouvement :

> « *Although Bulloff emphasizes that her designs are meant to incite the imaginations of readers (and not to prescribe specific steampunk identities or sartorial codes), her designs nonetheless embody some of the key value of steampunk as it is defined in the pages of this magazine of steampunk "Lifestyle, Mad Science, Theory & Fiction*[407]*."* »

La professeure note également que William Gibson a lui aussi pu relier le Dandysme au *Steampunk*[408]. Elle explique en effet que l'auteur du *Continuum Gernsback* « relie le *steampunk* à John Ruskin, à la Confrérie préraphaélite (*the Pre-Raphaelite Brotherhood*), à William Morris et à Aubrey Beardsley dans son *User's Guide to Steampunk* également publié dans *SteamPunk Magazine*[409]. Il sera

[407] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, p.97. « Bien que Bulloff insiste sur le fait que ses créations visent à stimuler l'imagination des lecteurs (et non à prescrire des identités *steampunk* précises ou des codes vestimentaires définis), ses modèles incarnent néanmoins certaines des valeurs fondamentales du *steampunk*, telles qu'elles sont définies dans les pages de ce magazine consacré au *steampunk* "mode de vie, science folle, théorie et fiction". »
[408] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, p.100.
[409] Bruce Sterling, « *The User's Guide to Steampunk* », *SteamPunk Magazine*, n°5, 2009, pp.30-33.

vu plus après que le *Steampunk* a bien des liens avec les visions ou idéaux de ces différentes personnes ou mouvements.

2.3.2 *STEAMPUNK* : SON IMPACT IDEOLOGIQUE ET SA REINVENTION CULTURELLE CONSTANTE INSPIRES DU DANDYSME

> Le *Steampunk* exerce des impacts idéologiques[410] significatifs et il procède surtout de façon constante à sa propre réinvention culturelle[411]. En intégrant des éléments du Punk et du Dandysme, il réinterprète et critique les dynamiques sociales, économiques et technologiques de notre époque. Le Punk, par sa rébellion contre les normes et son engagement contre l'industrialisation déshumanisante, et le Dandysme, avec sa subversion des conventions sociales par l'élégance et l'intellectualisme, nourrissent l'approche du *Steampunk* qui oscille entre critique du passé et exploration de futurs alternatifs.

Tout d'abord, les impacts idéologiques du *Steampunk* sont multiples et empruntent tantôt au Punk, tantôt au Dandysme. Ces deux mouvements, originellement britanniques, ont peu à peu dépassé leurs frontières insulaires pour s'établir ailleurs dans le monde, notamment en France. Il n'est donc pas étonnant que le *Steampunk* porte en lui les traces de ces mouvances étant donné son attrait pour le Royaume-Uni.

Premièrement, le *Steampunk* remet en question la notion de progrès technologique linéaire et infaillible, une critique que l'on retrouve également dans le Punk, qui s'oppose aux structures de pouvoir et à la modernité consumériste. En valorisant des technologies obsolètes mais ingénieuses, le *Steampunk* souligne en fait les aspects négatifs de l'industrialisation massive et rendue aveugle par la recherche constante de progrès et de profit – l'un et l'autre étant reliés selon cette doctrine – au détriment d'autres aspects primordiaux pour assurer le perfectionnement scientifique, technique et technologique. Tout comme le Punk, il dénonce également les injustices sociales et économiques de ce système. Comme le Punk, il dénonce également les injustices sociales et économiques de ce système.

[410] Les impacts idéologiques se réfèrent aux effets qu'un mouvement ou une tendance culturelle exerce sur les systèmes de croyances, les valeurs et les attitudes d'une société. Dans le contexte du *Steampunk*, cela inclut la manière dont le mouvement remet en question les normes sociales, politiques et économiques, en proposant des alternatives ou en critiquant les structures de pouvoir existantes.

[411] La réinvention culturelle décrit le processus par lequel une culture ou un sous-groupe redéfinit et réinterprète ses pratiques, ses symboles et ses traditions en réponse à de nouveaux contextes sociaux et historiques. Pour le *Steampunk*, cela signifie adapter et incorporer des éléments comme les technologies d'aujourd'hui ou futuristes dans des visions alternatives du passé, créant ainsi de nouveaux récits ou formes créatives qui contribuent à l'évolution perpétuelle du genre et du mouvement.

Le Dandysme, quant à lui, s'inscrit dans une rébellion culturelle similaire bien que parfois plus implicite et intellectualisée. Les dandys du XIX^{ème} siècle utilisaient notamment leur style comme une critique sociale, et de même, le *Steampunk* utilise l'esthétique rétrofuturiste pour questionner et critiquer les avancées technologiques modernes et leurs impacts sociétaux. Le Dandysme, avec sa critique implicite de la bourgeoisie et des valeurs de consommation, trouve un écho dans le *Steampunk*, qui réimagine le passé pour commenter le présent et envisager des futurs alternatifs. Tous deux fondent essentiellement leur rébellion culturelle sur une pratique artistique totale et narrative ; le *steampunk*, comme le dandy en son temps, se donne à voir en spectacle sous la forme d'un personnage – parfois surnommé *steamsona* – qu'il incarne. En cela, le Dandysme et le Punk se rejoignent également, car le Punk accordait aussi une grande importance à un style vestimentaire revendicateur.

Deuxièmement, comme le Punk avant lui, le *Steampunk* encourage une approche DIY et le bricolage, favorisant une production plus personnelle et créative, en opposition à la consommation de masse et à l'achat de produits issus de l'industrie capitaliste. Cette valorisation du bricolage et de l'autonomie technologique constitue une forme de résistance culturelle contre les normes dominantes, un principe central au mouvement Punk. Parallèlement, les dandys, connus pour leur apparence soignée et leur rejet des normes sociales, ont inspiré les *steampunk*s qui adoptent des costumes et des accessoires sophistiqués, souvent inspirés de la mode victorienne mais réinventés avec des éléments futuristes mécaniques plutôt que numériques. Cette attention aux détails et à l'apparence, héritée du Dandysme autant que du Punk, est une marque de fabrique du *Steampunk*. Comme l'indique Hames, le *steampunk* crée une tension entre passé, présent et futur, en utilisant des éléments esthétiques de la révolution industrielle victorienne pour proposer des visions alternatives de notre propre époque[412].

En effet, les dandys du XIX^{ème} siècle s'opposaient aux conventions sociales de leur temps en utilisant leur style comme une forme de critique sociale. De même, le *Steampunk* utilise l'esthétique rétrofuturiste pour questionner et critiquer les avancées technologiques modernes et leurs impacts sociétaux. Le Dandysme, critique, de façon plus ou moins implicite et intellectualisée, la bourgeoisie et les valeurs de consommation matérialiste au sens où elles vont progressivement s'installer au cours de la Première Révolution Industrielle. Cette démarche trouve donc un écho dans le *Steampunk*.

[412] (« crea una tensión entre pasado, presente y futuro, utilizando elementos estéticos de la revolución industrial victoriana para proponer visiones alternativas de nuestra propia época ») (p. 97).

Le *Steampunk* intègre donc une forte composante de critique sociale, semblable au Punk comme au Dandysme, en se concentrant sur la subversion des normes sociales établies et la dénonciation des conséquences négatives de la technologie moderne et du culte du progrès sur la société actuelle :

> « Le style de vie punk est très fréquent dans le *steampunk* sous forme d'intentionnalité critique. Le punk révèle une série d'imaginaires basés sur une génération enchaînée à un présent sans attentes et sans avenir [...] ils adoptent une rhétorique canaille et quelque peu effrontée qui aide à exalter les valeurs de l'anarchie, de l'abandon et du déclin[413]. »

La réinvention culturelle dans le *Steampunk* se manifeste, elle, par plusieurs processus, souvent influencés aussi par le Dandysme. Le plus notable est le rétrofuturisme, qui combine des éléments historiques avec des visions futuristes pour créer des mondes uchroniques et réimaginer le passé mais aussi le futur. Ce mélange réinvente, réimagine des époques passées en y intégrant des technologies contemporaines ou futuristes ce qui lui permet de proposer une critique et une réflexion sur le présent et l'avenir. C'est un trait qu'il partage avec le Dandysme qui défiait les conventions par une esthétique soignée et une attitude pouvant s'apparenter à une forme de supériorité intellectuelle – réelle ou feinte. Dans *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk*, Stefania Forlini (2016) semble aller dans ce sens en expliquant que :

> « *In the May 2013 issue of* SteamPunk Magazine*, one contributor explicitly reclaims Oscar Wilde, the best-known aesthete dandy, for steampunk. James H. Carrott argues that of all Victorians, Oscar Wilde would best appreciate steampunk attempts to "punk the past". The article begins with an epigraph from Wilde: "The past, the present, and the future are but one moment. Time and space, succession and extension, are merely accidental condition of the thought. The imagination can transcend them." After a brief discussion of Wilde's own life, the article concludes with a quotation that (anachronistically) shows Wilde's inner steampunk: "Our one duty to the past," Wilde writes, "is to rewrite it[414]."* »

Forlini (2016) souligne que Wilde, avec son approche de l'esthétique et du Dandysme, correspond parfaitement à l'esprit du *Steampunk*. L'épigraphe citée met en avant l'idée que le temps et l'espace

---

[413] "El estilo de vida punk será muy frecuente en el *steampunk* en forma de intencionalidad crítica. El punk revela una serie de imaginarios basados en una generación encadenada a un presente sin expectativas y sin futuro [...] adoptan una retórica canalla y un tanto descarada que ayuda a exaltar los valores de la anarquía, la rendición y el declive"

[414] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents & Futures*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press, 2016, p.100. « Dans le numéro de mai 2013 de *SteamPunk Magazine*, un contributeur revendique explicitement Oscar Wilde, le dandy esthète le plus connu, pour le *steampunk*. James H. Carrott soutient que, de tous les Victoriens, Oscar Wilde serait celui qui apprécierait le mieux les tentatives du *steampunk* de « *punkiser* le passé ». L'article commence par une épigraphe de Wilde : « Le passé, le présent et le futur ne sont qu'un seul moment. Le temps et l'espace, la succession et l'extension, ne sont que des conditions accidentelles de la pensée. L'imagination peut les transcender. » Après une brève discussion sur la propre vie de Wilde, l'article se conclut par une citation qui (de manière anachronique) montre le *steampunk* intérieur de Wilde : "Notre seul devoir envers le passé," écrit Wilde, "est de le réécrire". »

sont malléables et que l'imagination peut transcender ces limites. Or, cette vision est centrale au *Steampunk*, et cela sera encore démontré par la suite dans cette étude. La citation finale de Wilde, « Notre seul devoir envers le passé est de le réécrire », résonne, elle aussi, particulièrement avec le *Steampunk*, qui réimagine l'Histoire non pas pour la reproduire fidèlement, mais pour la transformer et la subvertir de façon créative, ce qui lui permet ainsi de proposer une critique du présent et une exploration des possibles futurs, comme cela sera spécifiquement détaillé plus après. Il sera également vu que le *Steampunk* contribue à la création de nouveaux récits et mythologies, réimaginant des histoires autour des inventions et des explorations passées pour résonner avec les préoccupations contemporaines. Ces récits et mythologies offrent de nouvelles perspectives et critiques culturelles qui enrichissent le tissu culturel contemporain.

Le *Steampunk* se caractérise également par une hybridation stylistique, mélangeant des styles vestimentaires et artistiques de différentes époques et cultures pour créer une esthétique unique. Cette approche rappelle le Dandysme qui jouait avec les codes vestimentaires pour provoquer et subvertir les attentes sociales.

> « Aucune figure n'a autant que le dandy fait adhérer le style à la vie ; rien ne les sépare, pour ainsi dire. Cherchant à tout prix l'extrême originalité, le dandy ne saurait suivre un style car il est style à part entière, sans nulle restriction, de la démarche à l'allure, de l'habit à la répartie. Il ne pourrait guère, par conséquent, se conformer à une norme quelconque puisqu'il la crée, il l'énonce en ses termes, à sa mesure singulière. Par surcroît de style, il devient œuvre à part entière[415]. »

Ainsi, le *Steampunk* s'impose comme un mouvement en constante réinvention, une forme d'idéologie dynamique qui interroge notre rapport au passé, au présent et aux futurs possibles. En puisant dans les influences du Punk et du Dandysme, il ne se contente pas de réimaginer des époques révolues, il les recompose pour en proposer une critique contemporaine, tout en exposant les dérives de la société moderne. Entre rébellion et création, entre critique sociale et exploration esthétique, le *Steampunk* tisse des liens entre idéaux et réinvention, dévoilant des mondes nouveaux dans lesquels les tensions entre passé et futur, tradition et modernité, se rencontrent et s'entrechoquent. Un mouvement qui, loin de s'arrêter, continue de se redéfinir sans cesse, à la croisée des chemins de la mémoire et de l'imaginaire.

[415] Julien Zanetta, « *Styles du dandysme* », dans *Acta fabula : Pensées du style*, vol. 11, n° 9, Octobre 2010. (URL consultée le 30/07/2023 : http://www.fabula.org/acta/document5982.php, page consultée le 31 July 2024)

2.3.3 *STEAMPUNK* ET DANDYSME : FORME SANS FOND ?

Le Dandysme, tout comme le *Steampunk*, a longtemps été accusé de superficialité et de futilité, notamment pour son goût de l'ornementation excessive et son attention portée à la forme. Cependant, ces deux mouvements, malgré leur apparente légèreté, utilisent la beauté et l'esthétique comme des instruments puissants de critique sociale et culturelle. Ils remettent en question les valeurs établies et la marchandisation des objets et de l'art, tout en cherchant à redonner de la matière et de la signification à ce qui, dans la culture de consommation moderne, est souvent négligé. À travers une réinterprétation de l'histoire et des objets, ils proposent une résistance subtile mais fondamentale aux normes dominantes, en revendiquant la matérialité du monde et la capacité de l'art à transformer la vie quotidienne.

Or, le Dandysme, tout comme le *Steampunk*, « [ont] été accusés de complaisance superficielle par une ornementation inutile [416] », explique Forlini (2016). Toutefois, ajoute-t-elle, « les deux mouvements tentent néanmoins de politiser la beauté et d'attirer l'attention sur la matérialité des choses et leur existence dans des systèmes de signification et de valeur complexes[417]. » En d'autres termes, ils transforment l'esthétique en un moyen de critique sociale et culturelle, tout comme le faisait également le Punk.

> « *When Wilde and other aesthetes famously proclaimed that "all art is quite useless" and the the most beautiful things are "ugly", they emphatically objected to the standards by which their culture assigned value[418]. Steampunks similarly object to contemporary standards of value by attempting to recover an appreciation for the beauty and materiality of things, which are easily overlooked in this age of ephemeral information and fast-paced consumption of mass-produced, disposables goods[419].* »

Il a déjà été vu que face au « présentisme » de notre époque, il est possible de se demander si le *Steampunk* trouvera encore longtemps sa place. Or, il a été expliqué que les œuvres *steampunk*s, à travers la littérature, le cinéma, les arts visuels ou encore la musique, et bien d'autres formes médiatiques, revisitent le passé non par nostalgie mais pour le questionner et le réinterpréter en

---

[416] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.,* p.100.
[417] *Ibidem*.
[418] Stefania Forlini ajoute : « *This well-known line concludes Wilde's famous preface to* The Picture of Dorian Grey *(1891) and echoes Théophile Gautier's claim that "there is nothing beautiful but that which can never be of any use whatsoever ; everything useful is ugly" […] [in] preface to* Mademoiselle de Maupin *(1835).* » (Stefania Forlini « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.,* p.118.)
[419] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.,* p.100. « Lorsque Wilde et d'autres esthètes proclamaient que "tout art est parfaitement inutile" et que les choses les plus belles sont "laides", ils contestaient vigoureusement les critères par lesquels leur culture attribuait de la valeur [aux choses]. De la même manière, les *steampunk*s s'opposent aux standards contemporains de valeur en tentant de réhabiliter l'appréciation de la beauté et de la matérialité des objets, souvent négligées à une époque d'informations éphémères et de consommation rapide de biens jetables produits en masse. »

fonction des enjeux contemporains et que cette approche permet au *Steampunk* de rester dynamique et pertinent, tout en offrant un espace de résistance culturelle contre la superficialité et l'effacement de la mémoire historique.

De la même manière, les Dandys ont été critiqués en leur temps. Forlini explique notamment que, bien que les esthètes[420] aient bouleversé les normes sociales, ils ont été souvent critiqués pour avoir contribué au développement de la culture de la consommation de masse telle que connue encore aujourd'hui, où le plaisir de consommer peut devenir une fin en soi. Cependant, en se basant sur les idées de Elaine Freedgood[421], l'auteur suggère que les Dandys proposent des façons alternatives de se rapporter aux objets. Cette approche serait néanmoins obscurcie par notre propre immersion dans la culture de la marchandise. Ainsi, poursuit Forlini, l'esthétisme et les esthètes sont souvent considérés comme apolitiques et même solipsistes en raison de leur insistance à défendre la liberté artistique (« l'art pour l'art » qui était censé libérer l'art des contraintes liées à la morale, à l'utilitarisme ou encore à la marchandisation) et parce qu'ils se concentrent beaucoup sur le plaisir sensoriel. Cela peut alors les faire passer pour des parangons de la culture de la consommation, qui valorisent les objets pour le seul plaisir que procure le fait de les posséder[422].

Cependant, si l'on considère que les esthètes et les Dandys basaient leur compréhension de l'esthétique sur des processus physiologiques tels qu'ils étaient connus à l'époque, ils peuvent alors être vus comme des critiques de la déconnexion entre les gens et les objets dans la culture industrielle. Ainsi, ils n'illustreraient alors plus le « mauvais matérialisme d'une culture de la marchandise[423] » décrit par Freedgood, mais au contraire, pourraient être rapprochés d'auteurs, y compris comme Charles Dickens et même Karl Marx, et il pourrait alors être considéré qu'ils ne voyaient pas le matérialisme comme quelque chose de mauvais mais comme la formulation d'« arguments profonds au sujet de la déconnexion problématique [qui se crée] entre sujets et objets, et sur les façons par lesquelles la culture industrielle rend difficile pour les êtres humains de connaître les choses et de se connaître à travers les choses[424]. » Pour Forlini, en effet, prêter attention aux objets, et tout

[420] Forlini utilise ce mot comme synonyme de Dandy tout au long de son article.
[421] Forlini explique que l'Exposition Universelle qui a eu lieu au Crystal Palace en 1851 de Londres est souvent vue comme un exemple de ce que deviendra la culture de la marchandise et de la consommation, et critiqué pour sa présentation ostentatoire des biens en tout genre. Elaine Freedgood, dans *Commodity Criticism and Victorian Thing Culture* (2009), propose une révision de cette perception. Elle suggère que l'exposition montre aussi que les Victoriens avaient d'autres relations aux objets mais que celles-ci ont pu être obscurcies par l'émergence de la culture de la marchandise. Freedgood affirme que la marchandisation et l'abstraction des objets se sont développées lentement et de manière inégale, permettant ainsi la coexistence de diverses relations aux objets, au-delà de la simple marchandisation.
[422] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.*, p.106.
[423] Elaine Freedgood, « *Commodity Criticism and Victorian Thing Culture: The case of Dickens* », dans Eileen Gillooly et David Deirdre (dir.), Contemporary Dickens, Columbus, Ohio State University Press, 2009, p.153.
[424] Elaine Freedgood, « *Commodity Criticism and Victorian Thing Culture: The case of Dickens* », *op.cit.*, p.163.

particulièrement à leurs qualités matérielles ainsi qu'à leur impact sur le corps, est une forme de résistance de la part des Dandys. Selon elle, en se concentrant sur les qualités matérielles des objets, les esthètes résistent aux abstractions induites par la culture de la consommation et rappellent que nous sommes connectés aux objets par nos sens. Pour les esthètes, cette attention aux objets est politique car elle établit un lien avec les objets qui rappelle que nous sommes faits de la même matière[425].

Pour Julien Zanneta, le Dandysme n'existe plus. Selon lui, au fur et à mesure que le dandysme devenait plus populaire, son message de révolte et d'opposition a perdu de son sens original. Désormais, le Dandysme fait écho au sens de la mode, ce qui a éliminé sa position marginale, comme l'avait d'ailleurs déjà expliqué Roland Barthes :

> « Le dandysme, comme tout effet de mode, a fait l'objet d'une récupération qui résorbe toute singularité. Plus son développement a pris de l'ampleur, plus on a vu que le message subversif qu'il portait a complètement changé de sens. Étant devenu synonyme strict de la mode, sa position marginale, inattaquable et inaliénable, qui avait été conquise de haute lutte au sortir de la Restauration, a complètement disparu. Ce « caractère d'opposition et de révolte » que Baudelaire pouvait encore voir n'a pu être maintenu dès lors qu'il fut pris comme un mot d'ordre banalisé. Roland Barthes, s'attachant au seul vêtement, ne s'était pas trompé lorsqu'il annonçait, dans un article de 1962, que c'était la Mode elle-même qui avait mis à mort le dandy[426]. »

Le parallèle entre la mort du Dandysme et le débat sur la mort du Punk, voire du *Steampunk*, qui a déjà été traité ici, repose sur l'idée que ces mouvements, initialement subversifs et opposés aux normes en vigueur, auraient été récupérés et banalisés par la culture dominante. Pour le Dandysme, Zanneta explique que sa transformation en simple mode aurait éliminé son caractère rebelle. De même, le Punk, malgré son slogan « *Punks not dead* », aurait perdu une partie de son essence contestataire en devenant un style populaire et commercialisé, y compris par le luxe. Dans les deux cas, la cooptation par la culture dominante aurait dilué leur message original de révolte et de non-conformisme. Toutefois, comme cela a été vu pour le Punk, ces mouvements continuent d'influencer et d'inspirer des formes d'expression diverses et des sous-cultures contemporaines, parmi lesquelles le *Steampunk*. Le Dandysme et le Punk peuvent donc évoluer et se transformer, tout en conservant leur essence subversive et contestataire. Des artistes et des communautés peuvent réinterpréter ces mouvements pour répondre aux enjeux actuels, maintenant ainsi leur pertinence et leur dynamisme malgré leur popularisation.

[425] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.*, p.106.
[426] Julien Zanetta, « *Styles du dandysme* », dans *Acta fabula : Pensées du style*, vol. 11, n° 9, Octobre 2010. (URL consultée le 30/07/2023 : http://www.fabula.org/acta/document5982.php, page consultée le 31 July 2024)

En tout cas, comme les Punks après eux, les Dandys seront aussi critiqués, caricaturés, voire insultés en leur temps. Forlini explique par exemple :

> « Tout au long des années 1870 et 1880, les caricatures de *Punch* dépeignent invariablement l'esthète comme une personne physiquement épuisée, absorbée dans la contemplation esthétique d'un bel objet et négligeant d'autres formes de subsistance telles que la nourriture ou le contact avec le monde extérieur. Dans ces cas et dans tous les autres, les esthètes ont des cernes sous les yeux et semblent souvent émaciés ou épuisés, comme s'ils étaient consumés par leur consommation de belles choses[427]. »

Dans un ouvrage intitulé *Degeneration* (1892) qui commence par le chapitre *Les Symptômes*, le médecin Max Nordeau va même jusqu'à comparer le Dandysme à une maladie psychiatrique (bien que le terme puisse être anachronique pour l'époque). Son étude pseudo-scientifique sera largement diffusée à la fin du XIX[ème] siècle. L'homme pensait alors que l'attraction des esthètes pour les objets était symptomatique de la « dégénérescence » dont il pensait qu'elle menaçait toute la civilisation.

De ce fait, il n'est pas étonnant que les propos de l'essayiste Walter Pater (1839-1895) et de sa condisciple Vernon Lee (Violet Paget, 1856-1939) aient souvent été mal interprétés ou déconsidérés, bien que leurs approches reposent sur une perspective matérialiste (au sens philosophique) et empirique des objets pour expliquer la pratique du dandysme. Pater soutient que la compréhension d'un objet nécessite de reconnaître que toutes les impressions sont médiatisées par les sens et le système nerveux et que le Dandysme est un véritable art de vivre qui permet de transformer sa propre vie en œuvre d'art. Le Dandy, selon lui, est quelqu'un qui maîtrise donc l'art de l'apparence et qui est constamment à la recherche d'une certaine perfection esthétique. C'est dans ce contexte qu'il écrit : « Brûler toujours de cette flamme dure et précieuse, maintenir cet état d'extase, c'est réussir sa vie » (« *To burn always with this hard, gem-like flame, to maintain this ecstasy, is success in life*[428] »). Cette perspective scientifique de l'esthétique et cette définition de l'art total a notamment influencé Oscar Wilde, note Forlini[429].

---

[427] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », *op.cit.*, p.103. « *Throughout the 1870s and 1880s, Punch cartoons invariably depict the aesthete as a physically depleted person engrossed in the aesthetic contemplation of a beautiful object and neglecting other forms of sustenance such as food or contact with the outside world. In these and in all other cases, the aesthetes have dark circles under their eyes and often look emaciated or exhausted, as if consumed by their consumption of beautiful things.* »

[428] Walter Pater, *The Renaissance: Studies in Art and Poetry*, Oxford, Oxford University Press, 1986, p.152. (Edition originale : 1888)

[429] Stefania Forlini, « *The Aesthete, the Dandy, and the Steampunk* », dans *op.cit.*, p.107.

2.3.4 VERNON LEE, FEMME AU PAYS DES DANDYS : UNE ESTHETE CRITIQUE

Vernon Lee, elle, évolutionniste autoproclamée, va plus loin encore en affirmant que le sens esthétique a commencé à évoluer dès la fabrication des premiers objets simples comme des pointes de flèches. Selon elle, la fabrication et l'appréciation des objets connectent l'humanité à ses souvenirs esthétiques autant qu'à la vie quotidienne. Lee explique que, de ce fait, l'expérience esthétique est enracinée dans les interactions physiques avec les objets, ce qui aide à mieux comprendre son environnement et à s'ouvrir aux autres. Pour elle, l'appréciation des belles choses incite à une réflexion plus profonde et à développer des modes de vie éthiques. Ainsi, les esthètes ne se contentent pas de consommer des objets, ils se transforment eux-mêmes en les appréciant et contribuent à l'évolution humaine à travers leur engagement esthétique.

Pour Lee, les belles choses parlent à tout le monde dans la même forme de langage : celui des sens qui a lentement évolué à travers la répétition de leur perception ou d'actes de fabrication. Elle affirme que le langage universel des formes est ce qui confère du plaisir aux personnes qui aiment les belles choses. Loin d'être antimatérialiste, elle embrasse même complètement cette philosophie. Ainsi voit-elle de la beauté en toute chose, aussi banale soit-elle (une porte ou encore une chaise, explique Forlini[430]), et ces choses « nous parlent » d'une certaine façon, à travers ce qu'elle appelle « un langage à demi-articulé et irrationnel » (« *a half-articulate and irrational language*[431] »), ou « un langage confus et incohérent » (« *[a] mumble-jumble language*[432] »). Elle parle même d'un langage qui serait « plus cher à nos cœurs que toute l'éloquence et la poésie que notre âme entend dans une grande œuvre d'art » (« *more dear to us than all the eloquence and poetry which our soul hears from a great work of art*[433] »).

Preuve qu'il n'était pas tous des hommes contrairement à l'idée reçue, Lee peut être considérée comme une Dandy elle-même. En effet, amie d'Oscar Wilde et du peintre John Singer Sargent, féministe qui portait des vêtements d'hommes ou fréquentait des femmes, touche à tout à la fois essayiste, militante, pacifiste ou encore spécialiste de la Renaissance italienne, et bien sûr esthète, elle a pu passer pour une décadentiste[434] à travers ses nouvelles (*Hauntings*, 1890). Elle inspire même

[430] *Ibid*., p.109.
[431] Vernon Lee, *Belcaro: Being Essays on Sundry Aesthetical Questions*, Londres, W. Satchell & Co., 1881, p.283.
[432] *Ibidem*.
[433] *Ibidem*.
[434] Le décadentisme est un mouvement littéraire et artistique de la fin du XIX[ème] siècle caractérisé par une fascination pour le macabre, l'exotisme, la corruption et la dégénérescence. Il se manifeste par un rejet des valeurs bourgeoises, une valorisation de l'art pour l'art et une quête d'expériences sensorielles extrêmes. Les auteurs décadents célèbrent l'artificialité et l'esthétisme excessif, souvent en opposition à la morale et à la société de leur époque. Parmi les figures emblématiques de ce mouvement, on trouve non seulement Oscar Wilde et Joris-Karl Huysmans, mais aussi Charles Baudelaire et Stéphane Mallarmé, qui ont contribué à élargir et enrichir la vision du décadentisme, notamment à travers le Symbolisme, avec des artistes comme Odilon Redon ou Gustave Moreau.

Anatole France pour *Le Lys rouge* (1894). De plus, en tant que femme, probablement lesbienne, voyageant en dehors du Royaume-Uni, elle prend parfois du recul sur les milieux esthétiques et préraphaélites, n'hésitant pas à les critiquer comme dans son roman *Miss Brown* (1884), et bien que cela provoque des réactions parmi ses amis.

Dans ce récit, le personnage de Walter Hamlin, un peintre et poète dandy, incarne les aspects du Dandysme que Lee critique. C'est un artiste qui a perdu l'inspiration parce que son art est devenu à la mode. Aussi ne trouve-t-il plus d'intérêt dans ce qu'il fait. En effet :

> « Le dandysme est en soi une performance, la performance d'un soi hautement stylisé, minutieusement construit, une icône sociale solipsiste. Tant le dandysme social précoce de l'Angleterre que les incarnations plus philosophiques ultérieures du mouvement en France ont annoncé et glorifié un homme auto-créé, soigneusement contrôlé, dont le but était de créer un effet, de provoquer un événement ou une réaction chez les autres par la suppression du "naturel". La manipulation artistique de la posture, des compétences sociales, des manières, de la conversation et de l'habillement étaient tous des accessoires dans l'esthétisation de soi centrale au dandysme[435]. »

Cependant, ce Dandysme déplaît à Lee, qui en perçoit aussi les effets pervers, particulièrement envers les femmes. Son personnage invente des identités – Sir Galahad, Sir Bors, Sir Percival – qui s'entremêlent pour former un être qu'il présente lorsqu'il côtoie des femmes. Il continue ainsi à faire de lui une œuvre d'art, restant un parfait Dandy Fin-de-Siècle dont le narcissisme est extrême. Parallèlement, il met également en scène les femmes, qui sont tantôt ses spectatrices, tantôt son spectacle, particulièrement les danseuses et les actrices.

Halmin va faire la rencontre d'Anne Brown, une jeune femme qu'il va tenter de modeler selon ses fantasmes artistiques. Ce faisant, il va la réduire à des rôles stéréotypés et en faire la projection de ses fantasmes. A travers la relation entre Hamlin et Anne, Lee dévoile la superficialité et les dangers du dandysme. Hamlin voit Anne comme un simple objet esthétique à manipuler, tandis qu'Anne lutte pour conserver son identité face aux pressions de ce milieu. Ce roman illustre les tensions entre authenticité et performance dans le dandysme, et critique la façon dont les femmes sont souvent instrumentalisées dans ce processus.

Bien que l'on puisse seulement présumer de la façon dont les gens du XIX^{ème} siècle, et en particulier les victoriens, percevaient et vivaient leur époque, l'analyse de l'approche de Vernon Lee aide à lever partiellement le voile. Elle offre, en effet, une vision nette, bien que parfois teintée de mysticisme, de la façon dont elle perçoit les choses à travers ses essais et sait se montrer critique,

[435] Rhonda Garelick, *Rising Star: Dandyism, Gender, and Performance in the Fin de Siècle*, Princeton, Princeton UP, 1997, n.p.

comme le démontre son roman *Miss Brown*. Cela permet de mieux cerner le profil complexe du Dandy. Lee n'en reste pas moins une figure à part du Dandysme.

En effet, apparu au début du XIX^{ème} siècle, en réaction aux valeurs bourgeoises des débuts de l'ère moderne, le Dandysme célèbre l'oisiveté, l'élégance et l'artifice alors que la bourgeoisie valorisait le travail acharné, l'accumulation de richesse et la respectabilité. Les figures emblématiques comme George Brummell (Beau Brummell) utilisaient leur apparence et leur comportement pour défier les normes bourgeoises, en faisant une déclaration subtile contre le matérialisme et l'utilitarisme de leur époque. Autrement dit, les dandys critiquaient la bourgeoisie non seulement grâce à leur style de vie mais aussi par leur esthétisme. Ils valorisaient « l'art pour l'art » et la beauté comme une fin en soi, opposant ainsi la beauté et l'artifice au pragmatisme et à la fonction utilitaire valorisés par la société bourgeoise. Le Dandysme utilisait donc l'apparence et la culture comme des moyens de résistance contre les normes sociales dominantes.

Le mouvement Décadent a pu détourner le Dandysme de ses objectifs premiers, le rendant, sinon moins radical, plus critiquable, au regard de ce que dénonce Lee dans *Miss Brown*. Il n'empêche que le dandy décadent est beaucoup plus explicitement en opposition à la société. Il rejette non seulement les normes bourgeoises, mais aussi les valeurs morales et sociales de son époque. Cette rébellion est souvent plus théâtrale et provocatrice, cherchant à choquer et à déstabiliser l'ordre établi. Le dandy décadent valorise l'artificialité et le déclin comme des formes de beauté supérieure.

Ainsi, influencé par des écrivains comme Oscar Wilde et Joris-Karl Huysmans, le Dandy décadent adopte une philosophie de l'excès, là où le dandy traditionnel incarnait l'élégance et l'oisiveté comme des formes d'art et valorisait la maîtrise de soi, l'autodiscipline et l'élévation de l'individu par la culture et le raffinement personnel. Le Dandy Fin-de-Siècle cherche des expériences sensorielles extrêmes et valorise la décadence comme une forme de résistance à la banalité de la vie quotidienne. Son mode de vie est souvent marqué par une recherche de plaisir raffiné et de sensations nouvelles, parfois au détriment de la santé et de la moralité.

De ce fait, si les influences du Dandy traditionnel incluent des auteurs comme Lord Byron et Honoré de Balzac, qui valorisent l'élégance et la distinction personnelle comme des formes de rébellion silencieuse contre la société, le Dandy décadent, lui, est profondément influencé par le mouvement littéraire et artistique de la fin du XIX^{ème} siècle, notamment par des œuvres comme *À rebours* de Joris-Karl Huysmans (1884). Ces œuvres mettent en avant la beauté de l'artifice, la corruption et la dégénérescence comme des thèmes centraux. En résumé, le Dandy décadent diffère du Dandy traditionnel par son esthétique plus flamboyante, sa rébellion plus explicite contre la société, sa philosophie de l'excès et de la décadence, et ses influences littéraires marquées, notamment, par le

mouvement décadent de la fin du XIX^{ème} siècle. Tout cela contribue à faire du Dandy une figure à la fois fascinante et provocatrice dans le contexte culturel de l'époque.

2.3.5 INFLUENCE DU DANDYSME SUR LE *STEAMPUNK*

Le dandysme, caractérisé par une élégance raffinée et une attitude provocatrice, a exercé une influence notable sur le mouvement *Steampunk*. Tout d'abord, l'esthétique et l'attitude provocatrice du dandysme se retrouvent dans le *Steampunk*. Les dandys, connus pour leur apparence soignée et leur rejet des normes sociales, ont inspiré les *steampunk*s qui adoptent des vêtements et des accessoires élaborés, souvent inspirés de la mode victorienne mais réinventés avec des éléments futuristes et mécaniques. Cette attention aux détails et à l'apparence, héritée du dandysme, est une marque de fabrique du *Steampunk*.

En outre, le dandysme et le *Steampunk* partagent une dimension de rébellion culturelle. Les dandys du XIXe siècle s'opposaient aux conventions sociales de leur temps, utilisant leur style comme une forme de critique sociale. De même, le *Steampunk* utilise l'esthétique rétrofuturiste pour questionner et critiquer les avancées technologiques modernes et leurs impacts sociétaux. Le dandysme, avec sa critique implicite de la bourgeoisie et des valeurs de consommation, trouve un écho dans le *Steampunk*, qui propose une réimagination du passé pour commenter le présent et envisager des futurs alternatifs.

Par ailleurs, des figures littéraires comme Oscar Wilde, emblème du dandysme, sont souvent revendiquées par les auteurs *Steampunk*. Par exemple, dans "The Aesthete, the Dandy, and the *Steampunk*" de Stefania Forlini, il est mentionné que Wilde apprécierait les tentatives du *Steampunk* de « punk the past », c'est-à-dire de subvertir le passé. Cette connexion littéraire montre comment le dandysme influence le *Steampunk* dans sa démarche de réécriture et de subversion historique.

Le dandysme et le *Steampunk* partagent également une attention particulière aux objets et à leur matérialité. Les dandys utilisaient les objets comme symboles de leur statut et de leur individualité, souvent en opposition aux valeurs utilitaires de la société bourgeoise. De même, le *Steampunk* accorde une grande importance aux objets, machines et vêtements, souvent fabriqués à la main ou modifiés, pour exprimer une individualité et une résistance aux produits standardisés de la culture de masse.

Enfin, le dandysme a aussi remis en question les normes de genre de son époque, une thématique qui se retrouve dans le *Steampunk*. Les costumes *Steampunk* peuvent inclure des éléments traditionnellement associés à différents genres, brouillant ainsi les lignes et défiant les attentes

sociétales. Vernon Lee, une figure liée au dandysme, est un exemple de cette subversion des rôles de genre, influençant ainsi les pratiques *Steampunk* contemporaines.

En somme, le dandysme influence le *Steampunk* à travers son esthétique élaborée, sa critique sociale et culturelle, ses références littéraires, son matérialisme, et sa subversion des normes de genre. Ces éléments enrichissent le *Steampunk*, lui permettant de proposer une réflexion critique sur le passé, le présent et l'avenir, tout en offrant une esthétique captivante et provocatrice.

Le *Steampunk*, en tant que mouvement rétrofuturiste, intègre des éléments à la fois du Dandysme et du Punk. Il emprunte au dandysme son esthétique soignée et son rejet des normes utilitaires en valorisant l'artisanat, l'élégance et l'inventivité. En même temps, il intègre l'attitude rebelle et anti-establishment du punk, en critiquant les avancées technologiques modernes et leurs implications sociales.

2.3.6 BILAN

Le *Steampunk* se positionne comme un mouvement hybride qui conjugue des éléments de la subculture punk et de l'esthétique du dandysme, créant ainsi une double critique sociale et culturelle. Cette tension entre le punk, marqué par la rébellion et la contestation des normes établies, et le dandysme, avec son élégance provocante et son individualisme raffiné, confère au *Steampunk* une dimension à la fois subversive et sophistiquée.

L'influence du punk se manifeste par un rejet des structures de pouvoir traditionnelles et des modèles de consommation de masse. Le *Steampunk*, tout comme le punk, remet en question l'homogénéité de la société moderne et critique la standardisation industrielle. En valorisant la réappropriation des technologies passées et en prônant des valeurs de DIY (Do It Yourself), le *Steampunk* propose des alternatives à l'industrialisation de masse et à l'obsolescence programmée, tout en soulignant l'importance de la créativité individuelle et de l'auto-détermination.

En parallèle, l'aspect dandy du *Steampunk* introduit une critique subtile de la société en jouant sur l'apparence, le style et le comportement. À travers une esthétique qui réinvente les codes vestimentaires du XIXe siècle, le *Steampunk* transforme le vêtement en acte de résistance. Le dandysme *steampunk* se caractérise par une attention aux détails, une ironie élégante, et une mise en scène de soi qui déstabilise les normes vestimentaires et culturelles contemporaines. Ce mélange de sophistication et d'audace remet en question les conceptions modernes de l'identité et du genre, en prônant une individualité libérée des conventions.

L'association du punk et du dandysme confère au *Steampunk* une dimension critique qui dépasse la simple nostalgie. Ce mouvement, tout en revendiquant son héritage historique, s'en sert pour dénoncer les excès de la société industrielle moderne et pour questionner les notions de progrès, de modernité et d'authenticité. En utilisant le langage vestimentaire et esthétique comme moyen de contestation, le *Steampunk* souligne l'importance de la subversion par l'apparence et la réappropriation des codes.

En conclusion, le *Steampunk* incarne une double critique sociale : d'une part, il s'oppose aux excès de l'industrialisation et à la standardisation de la société contemporaine, héritant de la rébellion punk ; d'autre part, il utilise l'esthétique raffinée et ironique du dandysme pour interroger les normes culturelles et identitaires. Cette double approche permet au *Steampunk* de rester un mouvement profondément critique et subversif, capable de jouer avec les temporalités et les identités pour proposer une réflexion complexe sur la société et ses contradictions.

2.4 BILAN GLOBAL

Pour conclure, le *Steampunk* se distingue comme un mouvement à la croisée de deux postures subversives majeures : le Punk et le Dandysme. Bien que ces courants puissent sembler opposés, ils partagent une critique commune des conventions sociales, esthétiques et politiques, critique que le *Steampunk* combine de manière originale et inédite. En puisant dans le Punk son attitude de rébellion contre les structures établies, le *Steampunk* rejette les normes imposées par la société industrielle et consumériste. Ce refus de la standardisation ne se limite pas à la critique des systèmes de production ; il s'exprime à travers une philosophie d'autonomie créative, où chacun est encouragé à réinventer et à fabriquer ses propres objets, souvent à partir d'éléments recyclés. Ce lien avec le DIY (*Do It Yourself*) confère au *Steampunk* une identité profondément artisanale et rebelle.

En parallèle, le *Steampunk* réinterprète l'esthétique et la provocation du Dandysme, en s'inspirant de figures emblématiques telles qu'Oscar Wilde ou Charles Baudelaire. Là où le Dandy défie les conventions sociales par l'élégance et la mise en scène de soi, le *Steampunk* reprend ces codes pour les intégrer dans une esthétique inspirée de la Première Révolution Industrielle. En mêlant vêtements historiques et éléments technologiques, il propose une critique subtile de la standardisation moderne, valorisant l'individualité et l'originalité face au conformisme ambiant. Cette alliance entre la rébellion directe du Punk et la provocation élégante du Dandysme confère au *Steampunk* une force critique unique, capable de remettre en question la notion de « progrès » souvent associée à la technologie.

En fusionnant ces deux approches, le *Steampunk* dépasse la simple nostalgie du passé pour offrir une critique actuelle et pertinente de la société contemporaine. Il crée un espace où la révolte et la réinvention se rejoignent pour redéfinir les normes sociales et culturelles, tout en proposant une réappropriation personnelle et créative de l'identité. Ce mouvement hybride et en constante mutation démontre qu'il ne se contente pas de revisiter l'histoire, mais interroge aussi le présent et propose des pistes pour l'avenir.

Cependant, la richesse du *Steampunk* ne se limite pas à cette double subversion Punk et Dandy. Son lien avec les mouvements artisanaux, la culture DIY et les *Maker Faires* s'avère tout aussi fondamental. Le *Steampunk*, au-delà de la critique sociale ou de la réinvention esthétique, valorise une philosophie du faire soi-même et du recyclage, en insistant sur l'importance du travail manuel et de la réappropriation des objets et des technologies d'autrefois. Ce mouvement rejoint ainsi les idéaux du *Arts and Crafts*, prônant une innovation fondée sur une réinvention continue du passé, un passé qui nourrit sans cesse le présent pour imaginer de nouvelles alternatives.

En conclusion, le *Steampunk* se positionne comme un espace critique et créatif, où se mêlent révolte, élégance et réinvention. Il offre une alternative aux modèles industriels et sociaux dominants, tout en questionnant notre rapport au temps, à la technologie et à la société. En puisant dans l'héritage de la Première Révolution Industrielle et en le réinterprétant sans cesse, le *Steampunk* prouve qu'il est bien plus qu'une simple nostalgie : il se présente comme une source constante d'innovation et de réflexion sur le monde contemporain, ouvrant des perspectives nouvelles sur notre avenir.

Ainsi, le *Steampunk* incarne une invitation à repenser notre rapport à la modernité et à la technologie, tout en montrant que le « neuf » peut toujours naître du « vieux ». Il apparaît donc comme une forme de résistance, de création et d'expérimentation qui, loin d'être figée dans le passé, se tourne résolument vers l'avenir avec une curiosité insatiable et un esprit critique intact.

2.5 *ARTS AND CRAFT, DO IT YOURSELF* ET CULTURE *MAKER* : LE *STEAMPUNK* OU L'ART DE FAIRE DU NEUF AVEC DU VIEUX

2.5.1 INTRODUCTION

Le *Steampunk*, au-delà d'une simple esthétique rétrofuturiste, incarne une philosophie du *faire*, qui se rapproche des principes du mouvement *Arts and Crafts*, ainsi que de la culture contemporaine du *Do It Yourself* (DIY) et de la culture *Maker*. Sera ici explorée la manière dont le *Steampunk* s'inscrit dans une tradition de réappropriation des techniques et des savoir-faire du passé, mais aussi des idées du courant *Arts and Craft*, tout en répondant aux préoccupations contemporaines autour de l'innovation artisanale et technologique. En se nourrissant des idéaux du mouvement *Arts and Crafts*, qui prônait un retour à l'artisanat face à la production industrielle de masse, il sera montré que le *Steampunk* combine nostalgie et innovation pour réinventer des objets et des pratiques du passé.

Plusieurs questions centrales guideront cette exploration. Le *Steampunk* peut-il être considéré comme le nouveau *Arts and Crafts*, dans la mesure où il valorise l'artisanat et s'oppose à la standardisation industrielle ? Comment ce mouvement réinvente-t-il la technologie, notamment en intégrant des espaces collaboratifs comme les *Fablabs* et en participant à des événements tels que les *Maker Faires* ? En quoi la philosophie du *faire* associée au *Steampunk* favorise-t-elle l'émergence d'une culture participative, où la créativité collective et l'entraide jouent un rôle clé ? Il sera également examiné comment les événements *steampunk*s et les rencontres du type *Maker Faire* ou *Burning Man* illustrent la convergence entre le *Steampunk* et la culture *Maker*.

À travers ces différentes problématiques, sera mise en lumière la manière dont le *Steampunk* dépasse les frontières d'une simple esthétique littéraire pour s'ancrer dans une pratique concrète de la création, de la réinvention et de l'innovation technologique, incarnant ainsi l'idée de « faire du neuf avec du vieux ».

2.5.2 LE *STEAMPUNK* EST-IL LE NOUVEAU *ARTS AND CRAFT* ?

« Il faut que les rouages tournent régulièrement, mais ils ne peuvent tourner sans qu'on en ait soin. Il faut qu'il y ait des hommes pour les soigner, aussi constants que les rouages sur leurs axes, des hommes sains d'esprit stables dans leur satisfaction. »

Aldous Huxley

Le *Steampunk*, en tant qu'esthétique, réagit aux bouleversements sociaux et culturels causés par les nouvelles technologies et l'ère du numérique, et s'inscrit dans une tradition de critique de l'industrialisation héritée du XIX^{ème} siècle. A travers la fascination du *Steampunk* pour le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution industrielle, de premières pistes ont été distinguées. Mais il s'agira ici de voir plus en profondeur de quelles manières le *Steampunk* se positionne contre la tendance contemporaine à la dématérialisation et au minimalisme des nouvelles technologies en mettant, au contraire, l'accent sur la matérialité et l'accumulation. L'analyse portera notamment sur la réimagination et la réutilisation des objets et des symboles industriels issus du XIX^{ème} siècle qui permet au *Steampunk* de critiquer la dématérialisation, à l'instar du mouvement *Arts and Crafts* en son temps. Sera également analysé comment le *Steampunk* réinterprète les grands bouleversements du XIX^{ème} siècle afin d'offrir une critique de la notion de progrès comme a pu le faire son ancêtre britannique avant lui. En observant comment sont revisités les thèmes et les innovations de la Première Révolution industrielle, il sera possible de mieux comprendre la manière dont le *Steampunk* utilise le matériel historique pour commenter le présent et imaginer, non pas des passés mais des futurs alternatifs possibles.

En plus de tout ce qui a déjà été vu, le *Steampunk* est une réaction aux technologies numériques modernes, qui n'est pas sans rappeler les critiques de l'industrialisation du XIX^{ème} siècle par des mouvements comme *Arts and Crafts*. Ainsi, il utilise les objets ou formes industrielles du passé, qu'il réimagine, comme symboles de résistance aux technologies numériques, jugées uniformes, froides et trop minimalistes. Comme l'explique Martin Danahay :

> « *Steampunk is a postindustrial aesthetic born of a reaction against the social and cultural upheaval caused by new digital technologies that has much in common with nineteenth-century critiques of industrialisation, particularly those by proponents of the* Arts and Crafts *movement*[436]. »

Pour bien comprendre le rapport entre le *Steampunk* et le mouvement *Arts and Craft*, il convient de revenir sur celui-ci.

Le mouvement *Arts and Crafts*, apparu dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, est une réaction contre la production industrielle et prône alors un retour à l'artisanat et à la nature. Fondé au Royaume-Uni, ses principaux représentants sont John Ruskin et William Morris. Ceux-ci s'opposaient à la perte de la figure de l'artisan, qui, en tant qu'ouvrier, se trouvait aliéné par les modes de

[436] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016, p.28. « Le *steampunk* est une esthétique postindustrielle née d'une réaction contre les bouleversements sociaux et culturels provoqués par les nouvelles technologies numériques, et qui partage beaucoup de points communs avec les critiques de l'industrialisation au XIX^{ème} siècle, en particulier celles des défenseurs du mouvement *Arts and Crafts*. »

production industrielle monotones qui empêchaient toute créativité. Ils rejetaient la possibilité que les produits industriels puissent avoir une valeur esthétique et lui préféraient l'activité artisanale. Dans son article, José Antonio Calzón García, professeur au Département de Philologie de l'Université de Cantabrie, explique :

> « L'évolution du *steampunk* – en dehors de sa considération en tant que genre – de catégorie littéraire à discours culturel est largement soutenue par sa critique continue de la transformation de l'objet industriel depuis la perspective actuelle. De nombreux spécialistes le lient à l'esprit du mouvement *Arts and Crafts* et aux figures de John Ruskin et William Morris et leur opposition à la disparition de la figure de l'artisan – aliéné, comme ouvrier, dans les modes de production industriels, monotones et castrateurs de la créativité – et de la valeur esthétique dans les nouvelles inventions technomécaniques[437]. »

Le mouvement *Arts and Crafts* surgit donc dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle et vient questionner la production industrielle et prôner le retour à une production artisanale. Ses principaux représentants rejetaient tous les deux la possibilité que les produits industriels puissent avoir une valeur esthétique et s'opposaient à l'esclavage par des machines en faveur de l'activité artisanale[438]. « Ni Morris, ni les *steampunk*s ne veulent arrêter l'horloge, tempèrent toutefois la Dr. Mila Burcikova. Pourtant, implicitement, ils se demandent ce qui nous pousse à avancer aussi vite ? Et, plus important encore, voulons-nous être conduits là-bas[439] ? ».

Pour expliquer cette impression d'accélération du temps, elle évoque le livre *Future shock* de Alvin Toffler qui y décrit le concept du « choc avec le futur » comme une succession de changements qui adviennent trop vite sur une trop courte période de temps. Burcikova utilise, elle, la notion de « lag culturel » (le mot « *lag* » étant un anglicisme, l'expression pourrait se traduire en français par « culture qui mouline » ou « qui rame » pour rester dans le vocabulaire de l'informatique ; autrement dit, une culture qui a des difficultés à avancer car elle est ralentie ou saccadée) pour expliquer comment la culture matérielle évolue souvent plus rapidement que la culture immatérielle, créant des tensions et des difficultés d'adaptation aux nouvelles technologies. Enfin, elle note que si parfois, le *Steampunk*

---

[437] José Antonio Calzón García, « *El requiebro de la referencialidad en el horizonte steampunk : a vueltas con su caracterización* », dans *Revista de Literatura y Cultura Fantástica*, vol. 5, no. 1, 2016, p.43. « *La evolución del steampunk —al margen de su consideración en cuanto género— de categoría literaria a discurso cultural viene amparada en gran medida por su crítica continuada de la transformación del objeto industrial desde la perspectiva actual. No son pocos los especialistas, en este sentido, que lo vinculan con el espíritu del movimiento Arts and Crafts y con las figuras de John Ruskin y William Morris y su oposición a la desaparición de la figura del artesano.* »

[438] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.108.

[439] Mila(da) Burcikova, « *William Morris versus Steampunk, Steampunk versus William Morris* », dans *The Journal of Modern Craft*, 7 Décembre 2011. (URL consultée le 06/08/2023: https://www.academia.edu/2369435/William_Morris_versus_*Steampunk*_*Steampunk*_versus_William_Morris ?source=swp_share) « *Neither Morris nor steampunks want to stop the clock. Yet, if implicitly, they're asking what it is that is driving us forward this fast? And, more importantly still, do we want to be driven there?* »

est critiqué pour sa tendance à l'escapisme[440] et sa romantisation de l'Empire britannique au XIX[ème] siècle, cet escapisme peut également servir de critique sociale et de réflexion sur les valeurs contemporaines.

García, quant à lui, invoque *Arts and Crafts* pour souligner directement le caractère critique du *Steampunk* à l'égard de la technologie moderne et de la production industrielle de masse. Pour lui, le *Steampunk*, à travers ses artefacts technomécaniques rétrofuturistes, évoque la nostalgie d'une époque où le travail artisanal et la créativité individuelle étaient valorisés, en opposition à la production en série et à la déshumanisation technologique contemporaine. Le *Steampunk* critique en effet la transformation des objets en produits industriels de masse comme le faisait déjà le mouvement *Arts and Craft* en son temps. Il met ainsi en avant la problématique de la déshumanisation mais aussi de l'inaccessibilité grandissante à comprendre la technologie actuelle, et se place en faveur d'une culture de la consommation plus consciente[441].

Comme Le Deuff, déjà vu plus avant, García semble en fait rapprocher le présent et le passé réimaginé par le *Steampunk*. Il explique :

> « L'ironie réside dans le fait que ce soient précisément des dispositifs dérivés de la première révolution industrielle – ou, en termes de Mumford (1992, p. 174), de la phase paléotechnique, dont le point culminant serait l'Exposition universelle de Hyde Park de 1851 – qui servent de référent symbolique pour transposer des revendications de l'époque victorienne à la société numérique actuelle. Cependant, il est certain que le *steampunk* actualise des problématiques déjà dénoncées par Ruskin et Morris, entre autres, en resignifiant les réflexions sur la technologie déshumanisée – du double point de vue du producteur et de l'utilisateur –, son inaccessibilité et la culture de consommation, en incluant dans ses narrations – ou dans ses élaborations réalisées par les *modders*[442] ou les

[440] L'escapisme (« *escapism* » en anglais), dans les arts populaires et la littérature en particulier, désigne la tendance à échapper à la réalité en créant ou en consommant des œuvres qui permettent de se réfugier dans des mondes imaginaires ou idéalisés. Il offre un moyen de fuir les préoccupations du quotidien en plongeant dans des récits fantastiques, historiques ou encore futuristes. Le mot est un néologisme formé à partir de l'anglais « *to escape* », « (s')échapper ».

[441] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.108. « *El movimiento* Arts and Crafts *surgió en la segunda mitad del siglo XIX con el cuestionamiento de los productos industriales y el retorno a la producción artesanal. Esta reivindicación que se originó en Inglaterra, tuvo como principales exponentes a John Ruskin y William Morris. Ambos rechazaban la posibilidad de que los productos industriales pudieran tener valor estético y se imponían a la esclavitud de las máquinas en favor de la actividad artesanal, aunque Morris reconociera ciertas cualidades estéticas, pero como consecuencia de cualidades artesanales y no de la máquina. Partiendo de diferentes premisas, el* Arts and Crafts *vuelve a formar parte de nuestra sociedad desde la perspectiva del "Hazlo tú mismo", la autosuficiencia, el empoderamiento personal y la responsabilización sobre los objetos.* »

[442] Dans le cadre du *Steampunk*, un *modder* est une personne qui personnalise des objets (ordinateurs, vêtements, accessoires, etc.) pour leur donner une esthétique rétrofuturiste inspirée du XIXe siècle, en mélangeant des éléments de mécanique et de design victorien. Ces créations sont souvent uniques et très détaillées, mêlant artisanat et technologie moderne. Initialement, un *modder* est une personne qui modifie des jeux vidéo ou des logiciels en créant ou en ajoutant du contenu personnalisé (appelé "*mods*") pour améliorer l'expérience de jeu, corriger des bugs ou introduire de nouvelles fonctionnalités, sans en être le développeur

> artisans – des productions inspirées par la révolution industrielle, mais subverties, afin d'incorporer une empreinte originale – marquée par l'expérience tactile, physique et émotionnelle – , qui éloigne l'objet de la fabrication en série et de la standardisation[443] (Sussman, 2011, p. 283[444]). »

En cela, il est en accord avec Rebecca Onion qui compare elle aussi l'antimodernisme du *Steampunk* à celui du mouvement *Arts and Crafts*. Elle pense néanmoins qu'il est difficile de placer le *Steampunk* dans les catégories de pensée habituelles comme « moderne », « antimoderne » ou « postmoderne ». Il ne correspond pas non plus aux idéologies des anciens mouvements liés à la technologie. En d'autres termes, le *Steampunk* est unique, indéfinissable comme cela a été vu et ne rentre pas dans les cases traditionnelles[445].

> De ce fait, bien que le *Steampunk* partage avec le mouvement *Arts and Crafts* de nombreuses valeurs, telles que la valorisation de l'artisanat et la critique de l'industrialisation de masse, il se distingue par sa célébration de la technologie et son ouverture à l'innovation. Là où *l'Arts and Crafts* prône un retour à la nature et à des pratiques artisanales plus pastorales, le *Steampunk* valorise un monde technologique alternatif, où la machine, loin d'être aliénante, est réinventée et humanisée. Le

---

d'origine. Le mot n'a pas d'équivalent en français mais, dans le cadre du *Steampunk*, il pourrait s'apparenter à « modificateur », proche en consonnance, ou encore « transformateur », voire « bidouilleur ».

[443] José Antonio Calzón García, « *El requiebro de la referencialidad en el horizonte steampunk : a vueltas con su caracterización* », dans *Revista de Literatura y Cultura Fantástica*, vol. 5, no. 1, 2016, pp.43-44. «*La ironía radica en que sean precisamente dispositivos derivados de la primera revolución industrial —o, en palabras de Mumford (1992, p. 174), de la fase paleotécnica, que tendría como momento culminante la Exposición Universal de Hyde Park de 1851— los que sirvan como referente simbólico para trasladar unas reivindicaciones de la época victoriana a la sociedad digital actual. Sin embargo, lo cierto es que el steampunk actualiza problemáticas ya denunciadas por Ruskin y Morris, entre otros, resignificando las reflexiones sobre la tecnología deshumanizada —desde la doble perspectiva del productor y del usuario—, su inaccesibilidad y la cultura del consumo, incluyendo en sus narrativas —o en sus elaboraciones llevadas a cabo por los* modders *o los artesanos— producciones inspiradas en la revolución industrial, pero subvertidas, a fin de incorporar una impronta original —marcada por la experiencia táctil, física y emocional—, que aleja al objeto de la fabricación en serie y de la estandarización (Sussman, 2011, p. 283).* »

[444] Les *makers* et les *modders* partagent une même passion pour la création et la personnalisation, mais se distinguent par leurs approches et leurs domaines de prédilection. Les *makers* créent des objets physiques ou numériques en utilisant des technologies variées telles que l'impression 3D, l'électronique, et la fabrication numérique. Ils se retrouvent souvent dans des espaces collaboratifs appelés *makerspaces* ou *fablabs*. En revanche, les *modders* modifient des produits existants pour les améliorer ou les personnaliser. Cela peut inclure la modification de matériel informatique, de jeux vidéo, d'appareils électroniques ou encore le *tuning* automobile. Malgré ces différences, les deux communautés partagent un même esprit de créativité et d'innovation. Les termes « *makers* » et « *modders* » ne sont généralement pas utilisés comme des synonymes, car ils désignent des pratiques et des approches différentes. Cependant, dans certains contextes, ils peuvent être utilisés de manière interchangeable, surtout lorsque les activités des personnes concernées chevauchent les deux domaines. Il existe des cas où les distinctions entre les deux termes deviennent floues. Par exemple, un *maker* qui utilise une imprimante 3D pour créer des pièces personnalisées afin de modifier un ordinateur ou une console de jeu pourrait être perçu comme un *modder*. De même, un *modder* qui fabrique des composants uniques pour une modification pourrait également être considéré comme un *maker*. Dans son article, García désigne donc, apparemment, les deux pratiques sous l'appellation « *modders* ».

[445] Rebecca Onion, « *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice* », dans *Neo-Victorian Studies*, n°1, 2008, p.142.

Steampunk propose ainsi une approche nuancée, et cherche à conjuguer tradition et modernité dans une critique de la dématérialisation numérique contemporaine.

Cette fusion entre artisanat, technologie et esthétique rétrofuturiste s'inscrit dans un contexte plus large de la culture *Maker* et du *Do It Yourself* (DIY). Il s'agit maintenant d'explorer comment le *Steampunk*, à travers ses pratiques collaboratives et ses événements participatifs, trouve une place naturelle dans les *Maker Faires*, les *Fablabs* et d'autres espaces où la créativité collective et l'innovation artisanale sont célébrées.

2.5.2.1 Entre le *Steampunk* et *Arts and Craft*, des affinités mais aussi des différences

Le *Steampunk* et le mouvement *Arts and Crafts* partagent des affinités profondes, notamment dans leur rejet de la standardisation industrielle et leur valorisation de l'artisanat. Cependant, ces deux mouvements diffèrent sur plusieurs aspects fondamentaux, particulièrement en ce qui concerne leur rapport à la technologie. Alors que l'*Arts and Crafts* prônait un retour à la simplicité et à la nature, le *Steampunk* adopte une posture plus ambiguë, à la fois critique et fascinée par les machines et les innovations industrielles. Il s'agira d'explorer ici ces similitudes et divergences pour mieux comprendre la singularité du *Steampunk* dans la continuité et la rupture avec le mouvement *Arts and Crafts*.

Là où les adeptes du *Steampunk* se différencient d'abord de ceux du mouvement *Arts and Crafts*, c'est dans le fait de valoriser un monde technologique plutôt que pastoral :

> « L'idéologie *steampunk* valorise le laiton, le cuivre, le bois, le cuir et le papier mâché – les matériaux de construction d'une époque révolue. Les *steampunks* fétichisent les engrenages, les ressorts, les pignons et le mouvement hydraulique[446]. »

Pour le professeur Martin Danahay, le *Steampunk* s'oppose à la dématérialisation des technologies numériques en ajoutant des couches matérielles visibles et tangibles (rouages, mécaniques à engrenages, jets de vapeur, mais aussi motifs décoratifs baroques) créant ainsi une esthétique de l'accumulation qui contrebalance la tendance à l'uniformité et au minimalisme des nouvelles technologies actuelles, mais aussi avec la dématérialisation à l'ère du numérique.

> « *Steampunk uses the weight and substance of Victorian industry as a protest against the increasing minimalism and "weightlessness" of new technologies. It is an aesthetic that works by accretion, adding layers of cogs and clothing to objects and bodies to counter this "weightlessness* […] *Steampunk in its nostalgia for the*

[446] Rebecca Onion, « *Reclaiming the Machine: An Introductory Look at Steampunk in Everyday Practice* », dans *Neo-Victorian Studies*, n°1, 2008, p.139.

> *nineteenth century deliberately rejects this move towards both miniaturisation and minimalism, seeking to weigh down the "weightless world" through the addition of layers and ornamentation. The steampunk aesthetic works by enlargement and accretion on objects and bodies; neo-Victorian elements are layered upon contemporary technology in an effort not only to make inner workings appear on the outside, but also to give them more mass, so that they will not "melt into air. […] Steampunk is one cultural index of the anxiety produced by this emphasis on 'weightlessness' and the immaterial. This anxiety corroborates the prediction in the* Communist Manifesto *that the constant revolutionising of the means of production would produce unsettling dislocations and disruptions of social organisation, and eventually resistance to such changes. Marx believed that this resistance would come from the working classes and eventually from revolution, adopting a future-orientated outlook, whereas steampunk expresses its resistance by not only trying to turn back the clock, but also rewrite history*[447]". »

Dans le contexte du *Steampunk*, l'influence de Ruskin et Morris se manifeste donc par une esthétique qui mélange passé, présent et futur, par combinaison de matériaux et de techniques de fabrication artisanale avec des éléments technologiques modernes et par une tendance à l'accumulation, à l'agrandissement, au surplus esthétique. « La technologie *steampunk* est bruyante, gigantesque, transpire la graisse qui protège ses engrenages[448] », expliquent Barillier et Morgan dans le *Guide Steampunk*. Le même Barillier, cette fois avec Raphaël Colson, ajoute :

> « L'image va devenir rapidement un cliché *steampunk* : la machine gigantesque, qui bien souvent sort de la salle qui lui est réservée pour contaminer progressivement la ville. Boulons, rouages, vapeur. Les tuyaux parcourent les rues, les valves sont omniprésentes, bruit de la machine constant - le "SHOUM BOUM SHOUM BOUM" qu'entendront en permanence les mineurs de *L'Âge des lumières* (*The Light Ages*, Ian R. MacLeod, 2003). Marx dénonçait la situation des ouvriers qui ne devenaient plus que des "appendices de la machine". Le *steampunk* va imaginer des sociétés simples extensions de la machine[449]. »

---

[447] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016, pp.28-33. « Le *steampunk* utilise le poids et la substance de l'industrie victorienne comme une forme de protestation contre le minimalisme croissant et la "légèreté" des nouvelles technologies. C'est une esthétique qui fonctionne par accumulation, ajoutant des couches d'engrenages et de vêtements aux objets et aux corps pour contrer cette "légèreté". [...] Le *steampunk*, dans sa nostalgie pour le XIX[ème] siècle, rejette délibérément cette tendance vers la miniaturisation et le minimalisme, cherchant à alourdir le "monde léger" par l'ajout de couches et d'ornementations. L'esthétique *steampunk* repose sur l'agrandissement et l'accumulation sur les objets et les corps ; des éléments néo-victoriens sont superposés à la technologie contemporaine dans le but non seulement de faire apparaître les mécanismes internes à l'extérieur, mais aussi de leur donner plus de masse, afin qu'ils ne "se dissolvent pas dans l'air". [...] Le *steampunk* est un indice culturel de l'anxiété produite par cet accent sur la "légèreté" et l'immatériel. Cette anxiété corrobore la prédiction du *Manifeste communiste* selon laquelle la révolution constante des moyens de production entraînerait des déplacements et des perturbations sociales déstabilisants, et finalement une résistance à ces changements. Marx croyait que cette résistance viendrait des classes ouvrières et, éventuellement, de la révolution, adoptant une perspective tournée vers l'avenir, tandis que le *steampunk* exprime sa résistance en essayant non seulement de remonter le temps, mais aussi de réécrire l'histoire. »

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

[449] Etienne Barillier, Raphaël Colson, *Tout le steampunk !*, *op.cit.*, p.103.

Ce style esthétique baroque critique implicitement la standardisation et la production de masse, tout en rendant hommage à l'ingéniosité et à la créativité artisanales du XIX^{ème} siècle. Cependant, contrairement à son ancêtre, *Arts and Craft*, il ne prône pas nécessairement un retour à la nature mais propose plutôt une réflexion sur la forme, l'utilisation et le développement des technologies où les capacités et les intérêts humains reprendraient une place centrale. Surtout, il semble important pour le *Steampunk* de bien distinguer ce qui relève de la machine et de l'humain. Il propose donc une esthétique fondamentalement opposée à la tendance minimaliste actuelle ; une esthétique qui ne laisse pas de doute quant à la présence de la technologie à l'heure où celle-ci tend à se fondre dans le décor et à s'invisibiliser. A l'inverse, le *Steampunk* propose nombre de machines gigantesques, comme des robots géants, ainsi que cela sera examiné par la suite.

Danahay, lui aussi, examine le mouvement *Steampunk* à travers le prisme des théories de Karl Marx, en particulier le concept de « fétichisme de la marchandise ». Pour lui, le *Steampunk* introduit ce que l'auteur appelle un « fétichisme historique », où les objets industriels du XIX^{ème} siècle sont valorisés non pas pour leur fonction économique, mais pour leur signification esthétique et ludique :

> « *Rather than subvert what Karl Marx termed "commodity fetishism" however, steampunk replaces it with "historical fetishism" and turns nineteenth-century industrial objects into symbols of play and leisure.* […] *I want to suggest that steampunk is an aesthetic response that potentially has much in common with nineteenth-century critiques of industrialisation by theorists such as Karl Marx and Friedrich Engels, and also movements like* Arts and Crafts*. In effect, what steampunk performs is a nostalgia for the kind of future that Marx and Engels's manifesto promised, namely one liberated from mindless, dehumanising and exploited labour. Put differently, steampunk is nostalgic for the resistance that* The Communist Manifesto *offered then, and which at least some steampunk works continue to offer now*[450]. »

L'hypothèse centrale propose que le *Steampunk* répond esthétiquement mais aussi dans ses œuvres de fiction aux critiques de l'industrialisation du XIX^{ème} siècle, telles que formulées par Marx et Engels, ainsi que par des mouvements comme *Arts and Crafts*. Le *Steampunk* porte également en lui une certaine nostalgie pour le futur envisagé par Marx et Engels ; un futur affranchi du travail aliénant et déshumanisant.

---

[450] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016, pp.28-29. « Plutôt que de subvertir ce que Karl Marx appelait le "fétichisme de la marchandise", le *steampunk* le remplace par un "fétichisme historique" et transforme les objets industriels du XIX^{ème} siècle en symboles de jeu et de loisir. [...] Je voudrais suggérer que le *steampunk* est une réponse esthétique qui partage potentiellement beaucoup de points communs avec les critiques de l'industrialisation du XIX^{ème} siècle, formulées par des théoriciens comme Karl Marx et Friedrich Engels, ainsi que par des mouvements comme *Arts and Crafts*. En effet, ce que le *steampunk* réalise, c'est une nostalgie pour le type de futur que le manifeste de Marx et Engels promettait, à savoir un avenir libéré du travail mécanique, déshumanisant et exploité. En d'autres termes, le *steampunk* est nostalgique de la résistance que le *Manifeste communiste* proposait alors, et que certains travaux *steampunk* continuent d'offrir aujourd'hui. »

Cette perspective se révèle intéressante car elle met, une fois de plus, en lumière la dimension critique et subversive du *Steampunk*, alors qu'il est encore souvent perçu simplement comme une esthétique rétrofuturiste dépourvue de fond. Mais en liant le *Steampunk* aux critiques historiques de l'industrialisation, l'auteur suggère également que le mouvement continue d'offrir une forme de résistance aux valeurs capitalistes contemporaines. Cela vient situer le *Steampunk* non seulement comme une esthétique forte, mais aussi comme un mouvement héritier des luttes sociales du XIX^{ème} siècle.

Ainsi, devient-il possible de considérer le *Steampunk* comme un mouvement, sinon politique, au moins politisé. En effet, en revisitant le XIX^{ème} siècle et la Première Révolution industrielle, il décrit et dénonce les excès de l'industrialisation, tels que l'aliénation par lel'un travail, les inégalités sociales ou encore l'exploitation des travailleurs. Il s'oppose à la modernité consumériste et valorise les pratiques culturelles alternatives, créant *de facto* des espaces (réels ou virtuels) de résistance et d'innovation culturelle. Cette capacité à intégrer des critiques historiques et à proposer des visions alternatives et subversives du passé, du présent et du futur, invite à voir le *Steampunk* non seulement comme une célébration du passé, mais aussi comme un outil de critique sociale et de réflexion politique.

Danahay souligne également le rejet commun, par le *Steampunk* comme par le mouvement *Arts and Craft*, ou des penseurs comme Marx et Hengels, des nouvelles formes de production de masse. Tous mettent, effectivement, en avant l'importance des objets fabriqués à la main. Toutefois, et alors que l'un et l'autre portent en eux de fortes inflexions politiques, Danahay note également, et cela a également pu être vu précédemment ici, que le *Steampunk*s, comme *Arts and Craft*, rencontrent ou ont rencontré des difficultés à se définir comme des mouvements cohérents au-delà de leur rejet instinctif de l'industrialisation. Ainsi, ces mouvements ne sont pas toujours associés à une cause politique clairement définie, voire à une cause politique tout court, quand ils ne sont pas totalement jugés apolitiques :

> « *Steampunk thus has much in common with* the Arts and Crafts *movement's rejection of new modes of mass production, especially in its emphasis on hand crafted objects. However, both steampunk and* Arts and Crafts *present challenges in defining themselves as coherent movements beyond a visceral rejection of contemporary industrialisation, represented by factories (as opposed to collaborative workshops) for the* Arts and Crafts *movement and by computer products (whether individually or collectively manufactured) for steampunk. In both cases a commitment to creating handcrafted objects is not necessarily linked to an articulated political cause, although some practitioners do attempt to establish a wider social agenda for the aesthetic*[451]. »

[451] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016, p.30. « Le *steampunk* partage ainsi beaucoup avec le mouvement *Arts and Crafts*, notamment dans son rejet des nouvelles formes de production de masse et son accent sur les objets fabriqués

Il est également à noter que pour le mouvement *Arts and Crafts*, l'industrialisation est symbolisée par les usines et ses adeptes appellent donc à une forme de retour à la nature ou, tout au moins, à la campagne, à une vie plus simple et pastorale, tandis que pour le *Steampunk*, elle est représentée par les produits à l'aune de leur obsolescence programmée, de leur dématérialisation sous-tendue par la numérisation et de la tendance à l'uniformisation et à la miniaturisation constante. Toutefois, les deux mouvements se retrouvent autour d'une même philosophie : « *Love the machine, hate the factory*[452] » comme le veut le dicton *steampunk*. Les professeures Cynthia Miller et Julie Taddeo vont également dans ce sens quand elles affirment : « *The sentiment of loving the machine effectively revises for the twenty-first century the* Arts & Crafts *philosophy of C.R. Ashbee who wrote in 1901: "We do not reject the machine, we welcome it. But we desire to see it mastered*[453]*."* »

Pour Bruce Sterling : « *Steampunk has become popular now because it is no longer just fiction. It is an international design and technology effort. Steampunk is a counterculture arts and crafts movement in a 21st century guise*[454]. » Cette réflexion souligne que le *Steampunk* ne se limite pas à une esthétique rétro-futuriste ; il s'inscrit dans un mouvement global qui repense la relation entre l'homme, la machine et la créativité à travers une approche artisanale et technologique.

En résumé, bien que le *Steampunk* partage avec le mouvement *Arts and Crafts* une critique commune de la standardisation et de la production de masse, il s'en distingue par son rapport ambivalent à la technologie. Là où l'*Arts and Crafts* prône un retour à des pratiques artisanales plus proches de la nature, le *Steampunk* se réapproprie la machine et les innovations industrielles pour en faire des objets d'art, célébrant à la fois leur complexité et leur esthétique. Ces différences soulignent l'originalité du *Steampunk*, qui parvient à réconcilier nostalgie et modernité.

à la main. Cependant, le *steampunk* et *Arts and Crafts* rencontrent tous deux des difficultés à se définir comme des mouvements cohérents, au-delà d'un rejet viscéral de l'industrialisation contemporaine, représentée par les usines (par opposition aux ateliers collaboratifs) pour le mouvement *Arts and Crafts*, et par les produits informatiques (qu'ils soient fabriqués individuellement ou collectivement) pour le *steampunk*. Dans les deux cas, l'engagement à créer des objets faits à la main n'est pas nécessairement lié à une cause politique clairement formulée, bien que certains praticiens tentent d'établir un programme social plus large pour cette esthétique. »

[452] Voir p.209.

[453] Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), Steaming into the Future: A *Steampunk* Anthology, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, p.8. « Le sentiment d'aimer la machine revisite efficacement pour le XXI[ème] siècle la philosophie *Arts & Crafts* de C.R. Ashbee qui écrivait en 1901 : "Nous ne rejetons pas la machine, nous l'accueillons. Mais nous désirons la voir maîtrisée. " »

[454] Bruce Sterling dans *User's Guide to Steampunk*, 11 juillet 2008 sur le site du GOGBOT Festival (aujourd'hui hors-ligne). (Archive consultée le 20/02/2020 : https://adam.nz/guide-to-*steampunk*) « Le *Steampunk* est devenu populaire aujourd'hui parce qu'il n'est plus seulement de la fiction. C'est un effort international en matière de design et de technologie. Le *Steampunk* est un mouvement artistique et artisanal contre-culturel sous une forme propre au XXI[ème] siècle. »

Dans cette continuité, il est pertinent d'examiner comment cette approche du *Steampunk* s'inscrit dans la culture contemporaine du *Do It Yourself*, où l'individualisme créatif et la réinvention des objets techniques jouent un rôle central.

2.5.2.2 La politique *steampunk* ou le *Steampunk* politique : *love the machine, hate the factory*

Le *Steampunk*, à travers son esthétique rétrofuturiste, développe une réflexion complexe sur la technologie. Inspiré par le slogan futuriste « *Love the machine, hate the factory* », il valorise la technologie artisanale tout en rejetant l'industrialisation de masse et ses dérives déshumanisantes. Il sera exploré ici comment le *Steampunk* s'approprie la machine en tant qu'objet d'art et d'autonomie créative, tout en s'opposant à la production standardisée ; un positionnement politique qui défend un usage alternatif et personnalisé de la technologie, plus humain.

Tout ce qui a été vu précédemment encourage une réflexion plus approfondie sur la nature du *Steampunk* et des mouvements similaires, et sur leur capacité à formuler des critiques sociales et politiques au-delà de l'esthétique. L'analyse de Danahay invite, en effet, à considérer comment les pratiques artistiques et artisanales peuvent ou ne peuvent pas s'inscrire dans des agendas politiques explicites, ce qui est pertinent pour comprendre l'impact social et culturel de ces mouvements. L'auteur souligne également qu'en l'absence de revendications politiques claires, le *Steampunk* risque de devenir vulnérable à des récupérations, notamment commerciales :

> « *In* Arts and Crafts *there was no necessary connection between objects and ideology, as Imogen Hart has argued, in that practitioners, while they may have paid lip service to Morris as an inspiration, did not share his political agenda (Hart 2010: 8). The same is true for steampunk because adherents do not necessarily see a direct connection between their participation and politics*[455]. »

Pourtant, certains *steampunk*s ont tenté d'établir un *manifeste du Steampunk*, comme le Professor Calamity, déjà vu précédemment et qui écrivait notamment :

> « *First and foremost, steampunk is a non-luddite critique of technology […]. It revels in the reality of technology, its very beingness as opposed to the over-analytical*

[455] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016, p.30-31. « Dans le mouvement *Arts and Crafts*, il n'y avait pas de lien nécessaire entre les objets et l'idéologie, comme l'a soutenu Imogen Hart, en ce sens que les praticiens, bien qu'ils aient pu rendre hommage à Morris en tant qu'inspiration, ne partageaient pas son programme politique (Hart 2010 : 8). Il en va de même pour le *steampunk*, car les adeptes ne voient pas nécessairement un lien direct entre leur participation et la politique. »

> *abstractness of cybernetics. Steam technology is the difference between the nerd[456] and the mad scientist. Steampunk machines are real, breathing, coughing, struggling and rumbling parts of the world. They are not the airy intellectual fairies of algorithmic mathematics but the hulking manifestations of muscle and mind. The progeny of sweat, blood, tears and delusions. The technology of steampunk is natural, it moves, lives, ages and even dies[457]. »*

Le *Steampunk* est présenté ici comme un mouvement critique de la technologie qui ne rejette pas pour autant cette dernière, contrairement à *Arts and Craft* par exemple, mais aussi au *Cyberpunk*, où elle est généralement représentée comme un danger ou comme la source de tous les problèmes de l'humanité. Ensuite, en décrivant les machines *steampunk*s comme vivantes et en mouvement, l'auteur humanise la technologie, en insistant sur sa connexion intime avec l'expérience humaine, ce qui contraste fortement avec la froideur souvent associée aux technologies modernes. En cela, les propos du Professor Calamity peuvent être reliés aux recherches de Vernon Lee et à son approche sensible des objets, vue précédemment[458].

Pour Margaret Killjoy, autrice, musicienne et artisane, et cofondatrice de *SteamPunk Magazine*, dans un article intitulé *Boldly Into Our Patina'd Future: How Steampunk Can (Help) Save the World* qui reprend l'expression du Professor Calamity, le *Steampunk* est « *a non-luddite critique of technology that says "Hey, you're doing it wrong" without trying to eschew technology outright. And that critique is sorely, sorely needed, now more than ever*[459]. » Elle ajoute :

> *« I'm happy to use steampunk as a goggle lens with which to see the world and a wrench with which to change it, because aesthetics matter. Doing things beautifully makes the experience more worthwhile. […] What I love about steampunk is that it's both an aesthetic movement—of fashion and fiction alike—and a*

[456] Un nerd est une personne passionnée par des sujets intellectuels ou technologiques, souvent considérée comme très studieuse et absorbée par des domaines comme l'informatique, la science, les jeux vidéo ou la culture populaire, parfois au détriment de ses interactions sociales. Le terme "nerd" peut être utilisé de manière péjorative pour désigner quelqu'un de socialement maladroit ou obsédé par des intérêts spécifiques, mais il a également été réapproprié positivement. Aujourd'hui, beaucoup l'embrassent avec fierté pour mettre en avant leur passion et leur atypisme.

[457] Professor Calamity, « *My Machine, My Comrade* », dans *SteamPunk Magazine*, n°3, Automne 2007, pp.24-25 cité par Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », *op.cit.*, p.37. « Avant tout, le *steampunk* est une critique de la technologie non-luddite […]. Il se délecte de la réalité de la technologie, de son essence même, par opposition à l'abstraction sur-analytique de la cybernétique. La technologie à vapeur représente la différence entre le *nerd* et le savant fou. Les machines *steampunk* sont réelles, respirant, toussant, luttant et grondant au cœur du monde. Elles ne sont pas des fées intellectuelles aériennes des mathématiques algorithmiques, mais des manifestations imposantes de muscle et d'esprit. Les progénitures de la sueur, du sang, des larmes et des illusions. La technologie du *steampunk* est naturelle, elle bouge, vit, vieillit et même meurt. »

[458] Voir pp.237-240.

[459] Margaret Killjoy, « *Boldly Into Our Patina'd Future: How Steampunk Can (Help) Save the World* », sur *Reactor*, 01/10/2012. (URL consultée le 05/10/2024 : https://reactormag.com/our-patinad-future/) « Une critique de la technologie non luddiste, qui dit : "Hé, vous vous y prenez mal", sans pour autant rejeter entièrement la technologie. Et cette critique est aujourd'hui plus que jamais nécessaire. »

> *technological movement. We're a movement of makers, of Do-It-Yourself and Do-It-Ourselves, of information sharing, and of supporting artisan crafters*[460]. »

Le fait que le *Steampunk* soit principalement reconnu comme une esthétique ne l'empêche donc pas d'avoir une dimension politique, qu'elle soit revendiquée et conscientisée ou non. Bien au contraire, l'esthétique elle-même devient souvent un vecteur de critique sociale et politique, comme le montre l'analyse de Danahay :

> « *There is clearly a lack of interest in or even resistance to seeing their involvement in political terms among some participants. Nonetheless, on a symbolic level, steampunk performs its resistance to contemporary industrial mass production by 'modding' its products and linking them to an earlier historical era, thus dramatising a protest against postindustrial technologies. As Christine Ferguson has argued, disputes within the steampunk subculture signify ideological tensions and suggest that a political discourse can underpin discussions of (neo-)Victorian technology and clothing (Ferguson 2011: 68). While protest or resistance are not always expressed in overtly political terms, steampunk performs its anxieties over the revolutionising of the means of production by digital technology through its insistent recourse to Victorian objects and fashion*[461]. »

Loin d'être un simple jeu avec des formes rétrofuturistes, le *Steampunk* interroge notre rapport à la technologie et au progrès. Ses machines à vapeur, ses objets réparés ou recyclés, et son goût pour l'artisanat s'opposent aux représentations modernes de la technologie comme froide, dématérialisée et aliénante.

En revisitant l'époque industrielle, le *Steampunk* invite à repenser les impacts de la modernité et les choix technologiques qui ont façonné nos sociétés. Cet imaginaire rétrofuturiste questionne implicitement la manière dont le capitalisme, la production de masse, et l'exploitation des ressources humaines et naturelles ont influencé notre vision du progrès. Le recours à des machines visibles, tangibles et en mouvement crée un lien intime entre l'humain et la technologie, là où d'autres

---

[460] *Ibidem*. « Je suis contente d'utiliser le *Steampunk* comme une lentille à travers laquelle voir le monde et comme une clé à molette pour le changer, car l'esthétique compte. Faire les choses avec beauté rend l'expérience plus enrichissante. […] Ce que j'aime dans le *Steampunk*, c'est que c'est à la fois un mouvement esthétique – de la mode et de la fiction – et un mouvement technologique. Nous sommes un mouvement de créateurs, de « Faites-le vous-même » et de « Faites-le ensemble », de partage d'informations et de soutien aux artisans. »

[461] Martin Danahay, « *Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air"* », *op.cit.*, p.31. « Il est clair que certains participants manifestent un manque d'intérêt, voire une résistance, à envisager leur engagement en termes politiques. Néanmoins, sur un plan symbolique, le *steampunk* exprime sa résistance à la production industrielle de masse contemporaine en "modifiant" ses produits et en les reliant à une époque historique antérieure, dramatisant ainsi une protestation contre les technologies postindustrielles. Comme l'a soutenu Christine Ferguson, les disputes au sein de la sous-culture *steampunk* révèlent des tensions idéologiques et suggèrent qu'un discours politique peut sous-tendre les discussions sur la technologie et la mode (néo-)victoriennes (Ferguson 2011 : 68). Bien que la protestation ou la résistance ne soient pas toujours exprimées en termes explicitement politiques, le *steampunk* manifeste son inquiétude face à la révolution des moyens de production par la technologie numérique à travers son recours insistant aux objets et à la mode victorienne. »

mouvements, comme le *Cyberpunk*, tendent à représenter la technologie comme source de déshumanisation. Ainsi, l'esthétique *steampunk* permet de dénoncer la déshumanisation moderne, tout en proposant des alternatives ancrées dans un artisanat presque nostalgique. Elizabeth Birmingham ajoute :

> « *In addition to the aesthetic of the handcrafted object, the material of its construction is important for both aesthetic and political reasons. Rebecca Onion's seminal article in the first issue of Neo-Victorian Studies describes the material aesthetic thus: "The steampunk ideology prizes brass, copper, wood, leather, and papier-mâché—the construction materials of a bygone time. Steampunks fetishise cogs, springs, sprockets, and hydraulic motion." (2008) These aesthetics are political in that they attempt to reenvision a world untainted by the internal combustion engine, and they describe communities of artist-makers who create through recycling, upcycling, repurposing, and adopting eco-friendly practices*[462]. »

De plus, le *Steampunk* offre un espace de réappropriation pour des groupes historiquement marginalisés. En plaçant des figures comme les inventrices, les travailleuses ou les minorités au cœur de son imaginaire, il remet en cause les représentations de l'époque victorienne. Ces personnages, souvent équipés de machines ou de prothèses *steampunk*, sont des symboles d'autonomie et d'émancipation, qui contredisent ainsi les dynamiques de pouvoir traditionnelles.

> « *[Ben] Sargent and [Mary] Lin*[463] *envision and advocate both the collective and individual practice of Steampunk in the arts and sciences as a means of creating inclusive and sustainable forms of living whilst refusing the negative aspects of Victorian culture and morality including gender inequality, colonialism, and other forms of discrimination*[464]. »

L'esthétique devient ici un outil d'*empowerment* politique et redonne une place aux groupes invisibilisés dans l'Histoire. Ces problématiques seront davantage détaillées par la suite.

---

[462] Elizabeth Birmingham, « *Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk Anime, Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine* », dans Barry Brumett (dir.), *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*, University Press of Mississippi, Édition du Kindle, p.64. « En plus de l'esthétique de l'objet fait main, le matériau utilisé pour sa construction est important pour des raisons à la fois esthétiques et politiques. L'article fondateur de Rebecca Onion, publié dans le premier numéro de *Neo-Victorian Studies*, décrit ainsi l'esthétique matérielle : "L'idéologie *steampunk* valorise le laiton, le cuivre, le bois, le cuir et le papier mâché — les matériaux de construction d'une époque révolue. Les *steampunk*s fétichisent les engrenages, les ressorts, les pignons et le mouvement hydraulique." Ces esthétiques sont politiques en ce sens qu'elles tentent de réimaginer un monde non corrompu par le moteur à combustion interne, et elles décrivent des communautés d'artistes-créateurs qui travaillent par le recyclage, l'upcycling, la réutilisation et l'adoption de pratiques écologiques. »

[463] Auteurs d'un manifeste *steampunk*. Voir p.363.

[464] Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), *Steaming into the Future: A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, n.p. « Sargent et Lin envisagent et préconisent la pratique collective et individuelle du *steampunk* dans les arts et les sciences comme un moyen de créer des formes de vie inclusives et durables tout en refusant les aspects négatifs de la culture et de la moralité victoriennes, y compris l'inégalité des sexes, le colonialisme et d'autres formes de discrimination. »

Par ailleurs, la pratique du *Steampunk* elle-même, souvent centrée sur la fabrication artisanale, la réparation et le recyclage, constitue une forme de résistance à la culture consumériste. Pour Paige Gardner Smith, créatrice de costume *steampunk*s qui utilisent des matériaux de récupération :

> « Le *steampunk* est *fondé* [ndlr : en italiques dans le texte] sur le recyclage. Nous prenons une époque obsolète, puis nous la rénovons en ajoutant des éléments modernes afin qu'elle renaisse sous une forme *steampunk*. Ce recyclage historique permet aux auteurs, costumiers, designers et autres créateurs de choisir les meilleurs aspects de l'époque victorienne - le romantisme, l'esthétique - et d'y apporter des changements et des améliorations sociales - surtout en ce qui concerne le féminisme et le multiculturalisme. Pour mes costumes, je considère le recyclage comme une règle majeure du *steampunk*[465]. »

Dans un monde dominé par la production de masse et l'obsolescence programmée, les créations *steampunk*s revendiquent une économie alternative, où la durée de vie des objets, leur matérialité et leur histoire priment sur leur valeur marchande. Cet engagement dans le fait-main, loin d'être uniquement une pratique esthétique, se double d'une critique du capitalisme néolibéral et des logiques de consommation rapide.

En ce sens, l'esthétique *steampunk* n'est pas apolitique. Elle propose une réflexion critique sur la technologie, le progrès, et les dynamiques de pouvoir dans une société industrialisée et post-industrielle. Ce qui pourrait être perçu comme un simple style visuel se révèle en réalité porteur de significations profondes, offrant un espace pour des critiques implicites, des réappropriations symboliques, et des alternatives aux systèmes de domination capitaliste. Le politique se loge alors au cœur de l'esthétique, et loin de s'y opposer, l'un et l'autre s'enrichissent mutuellement.

Il est en fait possible de se demander s'il est alors vraiment nécessaire que l'ensemble des amateurs de *Steampunk* soient conscients de ces dimensions éminemment politiques du mouvement. Le *Steampunk*, par ses critiques implicites de la société industrielle, se positionne contre la tendance contemporaine à la dématérialisation et au minimalisme des nouvelles technologies, en valorisant notamment la matérialité ou l'accumulation, et en assumant une esthétique baroque.

En conclusion, la devise « *Love the machine, hate the factory* » résume parfaitement l'approche politique du *Steampunk*, qui embrasse la technologie tout en rejetant la standardisation et l'aliénation industrielle. Le *Steampunk* célèbre la réappropriation individuelle et artisanale de la machine, la (re)transformant parfois en un objet d'art, loin de l'exploitation de masse. Cette posture, à la fois nostalgique et progressiste, permet au *Steampunk* de revendiquer un espace de liberté créative face

[465] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit*, p.109.

aux contraintes économiques et technologiques du monde moderne, tout en proposant une critique subtile de l'industrialisation et de la consommation de masse qui l'accompagne.

2.5.2.3 Bilan

Pour conclure, le *Steampunk* partage de nombreux points communs avec le mouvement *Arts and Crafts*, notamment dans sa valorisation de l'artisanat, son rejet de l'industrialisation à grande échelle et sa nostalgie pour une époque où l'objet artisanal était synonyme de qualité et de créativité individuelle. Tous deux cherchent à rétablir une connexion entre l'artiste et son œuvre, en opposition à l'aliénation provoquée par la production industrielle. Toutefois, bien que ces deux mouvements expriment une critique similaire de la modernité, leurs réponses diffèrent significativement.

En tant que mouvement contemporain, le *Steampunk* se distingue par sa capacité à réimaginer l'ère industrielle à travers une esthétique rétrofuturiste, tout en intégrant des réflexions sur la technologie, la science et le progrès. Contrairement à l'*Arts and Crafts*, qui prône un retour aux techniques traditionnelles et rejette largement la machine, le *Steampunk* adopte une approche plus nuancée, célébrant la machine tout en rejetant l'anonymat de la production de masse. La devise « *Love the machine, hate the factory* » résume bien cette attitude ambivalente : l'artisan peut maîtriser la technologie et l'intégrer dans son processus créatif, à condition de rester maître de la conception et de l'utilisation de ses outils.

Enfin, le *Steampunk* s'inscrit dans une dynamique postmoderne, marquée par la réappropriation d'esthétiques passées et par une créativité débordante qui s'étend bien au-delà des objets artisanaux pour englober des pratiques artistiques variées : littérature, costumes, cinéma, et événements communautaires. En cela, le *Steampunk* se différencie également de l'*Arts and Crafts* en cela qu'il transcende la sphère des arts décoratifs pour devenir un véritable phénomène culturel, avec un potentiel critique qui engage autant des réflexions esthétiques que politiques. Il ouvre ainsi la voie à une critique plus large de la société contemporaine et de ses rapports à la technologie.

Ainsi, bien que le *Steampunk* partage avec l'*Arts and Crafts* une valorisation de l'artisanat et une critique de l'industrialisation, il se distingue par son ouverture à l'innovation technologique et à la réinterprétation esthétique. Cette capacité à allier tradition et modernité est au cœur du mouvement *steampunk*, et elle s'exprime particulièrement dans la culture du « faire soi-même » (« *Do It Yourself* » ou D.I.Y.), où la création devient un espace de réappropriation personnelle et collective.

En somme, le *Steampunk*, en s'appuyant sur les idéaux du mouvement *Arts and Crafts*, propose une critique sociale de la production industrielle et une célébration de l'artisanat, tout en subvertissant

les attentes historiques et en rendant hommage à un passé artisanal et technologique. A travers l'utilisation des objets et des symboles industriels du XIX^{ème} siècle, il réinterprète les bouleversements de l'époque pour offrir une critique des avancées technologiques modernes et de leurs impacts sociétaux sans pour autant rejeter le progrès scientifique, technique ou technologique. Tout ceci de façon « non-luddiste » comme le dit le professeur Calamity, mais surtout de façon ludique, pourrait-on ajouter ; sans en donner l'impression, voire sans en avoir toujours conscience. Le *Steampunk* est le reflet d'une époque et c'est ainsi qu'il perdure tant que celle-ci ne s'achève pas.

Dans cette dynamique, le *Steampunk* va au-delà de la simple esthétique : il devient une véritable philosophie du DIY, et souvent aussi du « faire avec les autres » (« *Do It With Others* », ou D.I.W.O.). Cette approche encourage la création artisanale, le partage des savoir-faire, et l'esprit de collaboration. Il va être vu que cela lui permet de se faire une place jusque dans les *Maker Faire*, *Fablabs* et autres ateliers collaboratifs et lieux de création participative.

2.5.3 LE *STEAMPUNK* ET LA CULTURE *MAKER* DU FAIRE SOI-MEME ET AVEC LES AUTRES

2.5.3.1 De l'artisanat néo-victorien à l'innovation contemporaine : le *Steampunk* au cœur de la culture *Maker*

« Où l'on démontre qu'"En avant !"
n'est pas la devise du progrès »

Enrique Gaspar

Le *Steampunk*, avec son esthétique forte, sa valorisation de l'artisanat, et sa vision de la technologie actuelle, trouve pleinement sa place au sein de la culture *Maker*, un mouvement qui célèbre la fabrication individuelle, la personnalisation et l'innovation technique. Il s'agira d'explorer ici les liens profonds entre le *Steampunk* et la culture *Maker*, en répondant à plusieurs problématiques : comment l'artisanat *Steampunk*, inspiré par les technologies et les savoir-faire du passé, se réinvente-t-il dans un contexte contemporain d'innovation technologique constante ? Comment cette réappropriation trouve-t-elle un écho dans les pratiques *Maker*, qui encouragent la création collaborative et la transformation des objets modernes ? En quoi le *Steampunk*, avec ses machines imaginaires et ses objets rétrofuturistes, incarne-t-il particulièrement bien l'esprit du *Do It Yourself* et de la réappropriation des technologies dans les *Fablabs* et les *Maker Faires* ?

Comme cela a déjà été vu, au cours des dernières décennies, le *Steampunk* a évolué, passant d'un simple mouvement littéraire à un véritable mode de vie intégré à la culture populaire. Son esthétique influence aujourd'hui des domaines comme le cinéma, les bandes dessinées, la mode, l'art et la musique, et trouve depuis déjà plusieurs années sa place au-delà des conventions spécialisées, dans de grands événements mondiaux tels que la *Maker Faire*[466] et le festival *Burning Man*[467] : autrement dit au sein de la culture *Maker*.

La tendance *Maker* a émergé avec l'arrivée des imprimantes 3D domestiques, devenues plus abordables au fil des années et actuellement toujours en cours de démocratisation (entre autres nouvelles machines permettant de créer des choses en tout genre : découpeuses intelligentes, presse à chaud compacte, etc.) Le manifeste *Maker* explique qu'il s'agit là d'une Troisième Révolution Industrielle[468] et met en avant des valeurs telles que la créativité intrinsèque de l'être humain. Partager ses créations est essentiel, de même que diffuser les connaissances pour apprendre ensemble. Offrir ses créations est un acte désintéressé et satisfaisant. Devenir maître artisan ou constructeur implique de continuer à apprendre et d'investir dans des outils utiles plutôt que dans des biens de consommation de masse. Le mouvement *Maker* encourage également la participation à des séminaires, des fêtes, des événements et des expositions. Influencé par le *Do It Yourself* des hippies et des punks américains, la culture auto-entrepreneuriale et autodidacte, et la scène cyberculturelle/cyberpunk de Californie, le mouvement *Maker* valorise le *piratage* technologique, la

[466] La *Maker Faire* est un événement rassembleur dédié à l'innovation, où créateurs, inventeurs, artisans et amateurs partagent leurs projets et créations. C'est une célébration du "faire soi-même" (DIY) qui mélange technologie, artisanat, sciences et arts, et met en avant des pratiques comme le bricolage, l'impression 3D, l'électronique, la robotique et plus encore. C'est un lieu d'échange, d'apprentissage et d'inspiration pour tous les passionnés de créativité et d'ingéniosité. Elle est organisée dans de nombreuses villes à travers le monde, avec des éditions locales, régionales et même des événements plus importants comme la *Maker Faire Bay Area* (à San Mateo, Californie) et la *World Maker Faire* à New York. La toute première *Maker Faire* a eu lieu en 2006 à San Mateo, en Californie, et depuis, le concept s'est répandu à l'international, avec des événements dans des villes comme Paris, Tokyo, Rome et bien d'autres. Chaque édition reflète la culture et les intérêts de la communauté locale, tout en restant fidèle à l'esprit de partage, d'innovation et de créativité qui caractérise la *Maker Faire*.

[467] Depuis 1986, le *Burning Man* (ou « l'homme qui brûle » en français) est un rassemblement alternatif, à la fois créatif et festif, qui se tient chaque année, lors de la dernière semaine d'août, dans le désert du Nevada aux Etats-Unis. Il tire son nom du fait que, chaque année, un grand bonhomme en bois est brûlé dans un immense feu de joie.

[468] D'aucuns considèrent qu'il s'agirait plutôt de la quatrième. Il est complexe de mettre tout le monde d'accord sur le début et la fin des différentes Révolutions Industrielles qu'a déjà connues le monde. En effet, certains considèrent que la Deuxième Révolution Industrielle a commencé avec l'exploitation des énergies fossiles comme le pétrole ou au moment de la découverte de l'atome. D'autres considèrent que la cybernétique, le développement des ordinateurs et d'internet auraient fait débuter la Troisième Révolution Industrielle dans laquelle le monde se trouverait toujours actuellement. Auquel cas, une Quatrième Révolution Industrielle, peut-être marquée, entre autres, par le développement des intelligences artificielles, des biotechnologiques ou encore, comme le pensent les *Makers*, par l'auto-entreprenariat et le retour à une forme d'artisanat également permis par la vente en ligne, serait en train de voir le jour, petit à petit. C'est ce comptage qui sera privilégié dans la présente étude.

personnalisation, la réparation, le recyclage et la transformation des objets en art, et promeut un mode de vie basé sur la culture libre[469].

Parmi les créateurs les plus représentatifs de la mouvance Maker qui existe au sein du *Steampunk*, le groupe *Kinetic Steam Works* est un incontournable. Fondé en 2005, il rassemble des artistes et des créateurs qui ont pour ambition de redonner vie aux technologies à vapeur du XIX^{ème} siècle qui fascinent tant les *steampunk*s. Leur mot d'ordre ? (« Steam power, kinetic art, industrial art, and education creatively connected ! » (« La puissance de la vapeur, l'art cinétique, l'art industriel, et l'éducation créative connectés ensemble ! ») Autrement dit, donner à voir de véritables machines à vapeur fonctionnelles et expliquer leur fonctionnement au plus grand nombre au fil de leurs pérégrinations. Il semble aussi qu'une grande importance soit donnée au mouvement, jusque dans leur nom qui fait référence à l'art cinétique. Il sera vu plus après que d'autres créateurs, comme la *Compagnie La Machine*, en France, s'intéressent particulièrement à cet aspect dans leurs créations. Ainsi, sur *Atlas Obscura*, le collectif *Kinetic Steam Works* explique : « *Steam power is magical. It's calming and rhythmic. Steam engines themselves are beautiful, evocative kinetic art structures with the added benefit of being able to do work – kinetic art powering work*[470]*.* »

En revanche, Zachary Rukstela, artiste industriel et figure de proue du groupe, explique que les membres de celui-ci préfèrent se faire appeler « *steamdorks* » (sachant que le terme « *dorks* » est un mot anglais qui désigne ici quelqu'un de passionné par des sujets souvent considérés, quasi-synonyme de « nerd » ou « geek », il est possible de traduire cette expression par « geeks à vapeur » en français) que « *steampunk*s ». Pour eux, ce dernier est en effet trop limitant car ils distinguent les créateurs de véritables machines à vapeur et les autres. Il sera vu par la suite que cette vision des choses peut être largement contestée, justement parce que, comme le dit Rukstela lui-même, le *Steampunk* est « théâtral, presque plus symbolique que mécanique ». Cela ne lui ouvre-t-il pas, tout au contraire, un

[469] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.109.
[470] *Kinetic Steam Works* sur *Atlas Obscura*, 25 juin 2012 (URL consultée le 25/06/2023 : https://www.atlasobscura.com/places/kinetic-steam-works). « La puissance de la vapeur est magique. C'est apaisant et rythmé. Les machines à vapeur elles-mêmes sont de belles structures d'art cinétique évocatrices, avec l'avantage supplémentaire de pouvoir accomplir un travail – un art cinétique qui génère de l'énergie. »

champ des possibles bien plus large encore que la recréation d'objets déjà existants – et pouvant même réellement exister, ses seules limites étant l'imagination ?

Toujours est-il que contrairement à beaucoup de créateurs *steampunk*s, les membres de *Kinetic*





Figure 42 Kinetic Steam Works, *Steam Traction Engine « Hortence »* (la Locomobile « Hortense »), festival du *Burning Man*, 2011-2013.

Steam Works se donnent les moyens de leurs ambitions et de leur passion pour donner vie à des machines à vapeur comme la locomobile *Hortense* (voir Figure 42, p.268) qui sert depuis 2006 à promouvoir et à faire connaître l'art de la vapeur. Un art à double tranchant, comme le note Rukstela : « *If steam isn't respected, it can be deadly.* […] *The "steam" in "Steampunk" refers to boiler – and a boiler not managed correctly is a bomb*[471]*.* » Ce qui vient peut-être ajouter à leur volonté d'être plus *steam* que *punk* et donc des *steamdorks*. Pour autant, il sera vu plus après que nombre d'œuvres *steampunk*s sont bien conscientes de la dangerosité de cette technologie – comme de toutes les autres – pour peu qu'elle tombe entre de mauvaises mains.

En parvenant à s'inscrire dans la culture *Maker*, le *Steampunk* vient donc confirmer sa capacité à relier passé, présent et futur ; à proposer des projets qui remettent en lumière les savoirs-faire ou les connaissances passés, mais aussi à mener des actions pour l'avenir. Il démontre également sa propension synergique. Le *Steampunk* semble en effet capable de rassembler des gens d'horizons différents mais qui partagent un même goût pour le DIY ou le DIWO.

Ce rapprochement entre le *Steampunk* et la culture *Maker* s'explique par des valeurs communes, notamment la valorisation de l'artisanat, la philosophie du DIY, mais aussi une critique implicite de la

[471] Propos recueillis par Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, *op.cit.*, p.112. « Si la vapeur n'est pas respectée, elle peut être mortelle. […] Le "*steam*" de "*Steampunk*" fait référence à une chaudière – et une chaudière mal gérée est une bombe. »

société de consommation. À travers ces convergences, le *Steampunk* s'inscrit pleinement dans la mouvance *Maker*, où la fabrication manuelle, l'innovation technique, et la réappropriation de la technologie occupent une place centrale.

Le *Steampunk*, avec son esthétique rétrofuturiste et ses machines inspirées de l'ère victorienne, s'intègre donc parfaitement dans la culture *Maker*, où l'artisanat, l'innovation et le *Do It Yourself* sont valorisés. Le mariage entre tradition et modernité, propre au *Steampunk*, se reflète dans l'usage des technologies actuelles dans des espaces collaboratifs comme les *Fablabs*. En puisant dans le passé pour réinventer le futur, le *Steampunk* et la culture *Maker* se rejoignent pour offrir de nouvelles perspectives de création.

Cette dynamique entre réappropriation du passé et innovation contemporaine ouvre la voie à une réflexion plus large sur la manière dont le *Steampunk* peut inspirer des événements comme les *Maker Faires* et autres rassemblements créatifs. Il est donc pertinent d'examiner comment ces événements participatifs permettent au *Steampunk* de s'épanouir et d'influencer de nouveaux espaces de création collective.

2.5.3.2 Réinventer la technologie d'aujourd'hui à la mode *steampunk* : une esthétique réinventée dans la culture *Maker*

« Sometimes I think that we're all stuck in the future, waiting for thre future. »

Datamancer

Le *Steampunk*, en réinventant les technologies du passé, ne se contente pas de les reproduire. Il les transforme en objets d'art, les retravaille avec les outils et les savoir-faire modernes, et imagine des usages alternatifs qui défient les normes de la production industrielle de masse. Il sera vu ici comment le *Steampunk* propose une approche innovante de la technologie pour façonner un futur alternatif, basé sur une esthétique rétrofuturiste forte. En effet, le *Steampunk* ne se limite pas à une nostalgie pour les technologies anciennes. Il s'agit avant tout d'une réinvention esthétique qui revisite des objets contemporains selon des codes visuels inspirés du XIX^{ème} siècle. Cette démarche s'inscrit dans la culture *Maker*, où l'individu prend en main la technologie pour la personnaliser et la détourner à ses propres fins créatives.

L'un des traits les plus marquants du *Steampunk* est son attachement à la fabrication artisanale et à la réappropriation d'objets techniques, en contraste avec la production de masse actuelle. Le *Steampunk* vient s'inscrire en contre face à son design de plus en plus épuré mais aussi de plus en plus commun à toutes les marques, à sa tendance à la miniaturisation, à l'invisibilisation, voire à la virtualisation, au manque de transparence sur sa réparabilité – quand elle existe – à son obsolescence programmée, etc. Cette dimension DIY, mais aussi les pratiques du recyclage et le recours au circuit court, qui encouragent la création manuelle personnelle et le travail de récupération, trouvent un écho direct dans la culture *Maker*. Les *Makers*, acteurs majeurs du DIY contemporain, valorisent la fabrication personnelle, l'auto-apprentissage, et le partage de compétences, souvent dans des espaces collaboratifs comme les *Fablabs*[472] et les *Maker Faires*, comme cela sera vu plus en détail par la suite.

Le *Steampunk* adopte une approche similaire en redonnant une place centrale aux compétences artisanales souvent marginalisées dans les économies modernes. Les créations *steampunk*s – qu'il s'agisse de costumes, de machines ou d'objets décoratifs – sont souvent fabriquées à la main, à partir de matériaux anciens, récupérés ou modifiés – et parfois tout à la fois. La modification ou la transformation d'un objet déjà existant pour en faire un objet de style *steampunk* peuvent alors être appelées « *steampunk*age » (néologisme formé à partir des mots « *steampunk* » et « assemblage », voire « bidouillage ») et s'apparentent à une forme de détournement, de *mash-up* ou de cadavre exquis manuel.

Cette esthétique artisanale renvoie directement aux valeurs fondatrices de la culture *Maker*, qui célèbre la capacité de chaque individu à devenir un créateur, au-delà du simple rôle de consommateur. Comme le souligne Chris Anderson dans *Makers: The New Industrial Revolution* (2012), cette philosophie renoue avec une forme d'autonomie créative, où l'individu devient l'artisan de son propre monde technique et esthétique.

Selon Pablo Prieto Hames, de l'Université Pompeu Fabra à Barcelone, grâce à l'influence du mouvement *Arts and Crafts* mais aussi au DIY, et à la culture *Maker*, le *steampunk* cherche à connaître les biens technologiques en profondeur, à savoir comment ils fonctionnent. S'ils se cassent, il veut pouvoir les réparer sans recourir à une aide extérieure et, surtout, sans avoir à jeter et remplacer l'objet endommagé.

[472] Un *FabLab* (contraction de *Fabrication Laboratory*) est un atelier ouvert au public, où des outils de fabrication numérique, comme des imprimantes 3D, des découpeuses laser et des fraiseuses numériques, sont mis à disposition des publics pour concevoir et réaliser des projets de toutes sortes. Il s'agit d'un espace collaboratif qui favorise l'innovation, l'expérimentation et le partage des savoir-faire, souvent dans une dynamique de « *Do It Yourself* » (DIY) ou de « *Do It With Others* » (DIWO).

Cette approche se reflète également dans les discours d'artistes et designers du mouvement *Steampunk*, qui soulignent son rôle critique face à un design moderne souvent standardisé et hermétique. L'artiste et *maker* Herr Döktor explique :

> « Depuis trente ans, le design a sombré dans le réductionnisme : les ordinateurs sont dans de mornes tours beiges, grises ou noires ; les carrosseries automobiles aérodynamiques sont indiscernables les unes des autres, etc. Le *Steampunk* jette un regard nouveau sur le monde qui nous entoure. Il garde un œil sur le passé et un œil sur le futur[473]. »

Pour la psychologue et artiste Ramona Szczerba :

> « En termes de design, le *Steampunk* fait contrepoids à un modernisme de plus en plus fade. Alors que les voitures, les téléphones et les télévisions se transforment en coquilles lisses, hermétiques et inertes, le *Steampunk* expose les mécanismes internes et décore les surfaces… Et si l'objet tombe en panne, vous pouvez le réparer sans annuler la garantie constructeur[474] ! »

Elle ajoute que « la flexibilité du *Steampunk* est un outil pour l'imagination[475]. » Elle dit, qu'« en tant que psychologue, [elle] considère le *Steampunk* comme une porte sur l'imagination et la créativité, comme le test de Rorschach qui permet d'accéder à l'inconscient. Les taches sont les mêmes pour tout le monde, mais ce qui est intéressant, c'est la réaction qu'elles suscitent chez chaque individu[476]. »

> « Un des créateurs les plus remarquables du mouvement est Art Donovan, qui a réalisé l'exposition la plus reconnue de ce mouvement à ce jour, intitulée *Steampunk* et célébrée au Musée d'Histoire des Sciences d'Oxford en 2010. Donovan est très connu pour ses approches élégantes et originales, et il est devenu un paradigme du mouvement grâce à son expérience en design et en illustration, concevant, à certaines occasions, même des jouets futuristes. Ses projets sont influencés, non seulement par le style industriel, mais aussi par l'art déco, le rétro ou la perspective historique. Ainsi, il conçoit le style industriel comme une version simplifiée et réaliste du *steampunk*. En outre, il mise sur le creuset de cultures dans des œuvres telles que *Shiva Mandala* de 2009, représentant le cycle de la vie composé de cinq types différents de pièces, avec un astrolabe au

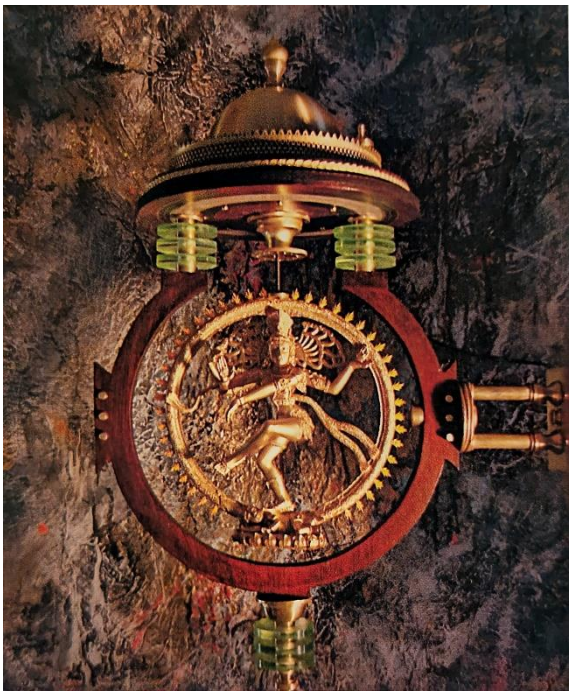


Figure 43 Art Donovan, *Shiva Mandala*, *Mixted media*, 2009.

[473] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.12.
[474] *Ibidem*.
[475] *Ibidem*.
[476] *Ibidem*.

> centre - qui est une copie d'un astrolabe persan du XIII[ème] siècle - et autour de lui quatre planètes[477]. »

Il mentionne également Jake von Slatt, un artiste connu pour son approche « *Maker* » et ses créations inspirées par le mouvement *Arts and Crafts* et l'esthétique de « *Tomorrowland* » de Disney[478]. Von Slatt utilise des pièces récupérées, ce que d'autres pourraient même qualifier de « déchets », pour créer des objets ou modifier ceux existants en presqu'œuvres d'art qui allient beauté et fonctionnalité. Il met l'accent sur le recyclage et la transformation de matériaux anciens en objets nouveaux et esthétiques, transformant des objets du quotidien en objets nobles.



Figure 44 Jake Von Slatt et son ordinateur victorien, photographies de Mike Pecci, pour le journal *Boston Phoenix*, 2008. Source : http://*steampunk*workshop.com/a-tale-two-sundays/ (URL consultée le 24/07/2023).

Ses créations, telles que le *Cerebro Bassington* (voir Figure 51, p.284), dont la composition sera détaillée plus après, ou encore un ordinateur personnel modifié à la mode victorienne (voir Figure 44, p.272), peuvent inspirer les spectateurs et les conduire à interroger le consumérisme et l'obsolescence[479].

Dans le même esprit, il est possible de citer le créateur Datamancer, qui *mod* ou *steampunk*e de nombreux objets depuis plusieurs années selon une méthode qui pourrait se résumer au sous-titre de

[477] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.108. «Uno *de los creadores más destacados del movimiento es Art Donovan, quien realizó la exposición de este movimiento más reconocida hasta la fecha, llamada Steampunk y celebrada en el Museo de Historia de la Ciencia de Oxford en 201040. Donovan es muy conocido por sus enfoques elegantes y originales, y se ha convertido en un paradigma del movimiento gracias a su experiencia en diseño e ilustración, concibiendo, en algunas ocasiones, hasta juguetes futuristas. Sus proyectos están influenciados, no sólo por el estilo industrial, sino también por el art decó, lo retro o la vertiente histórica. Así, concibe el estilo industrial como una versión simplificada y realista del steampunk. Además, apostará por el crisol de culturas en obras como Shiva Mandala de 2009, representando el ciclo de la vida compuesto por cinco tipos distintos de piezas, con un astrolabio en el centro -que es copia de uno persa del siglo XIII- y a su alrededor cuatro planetas.*»
[478] Voir p.24.
[479] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », *op.cit.*, p.109.

son site internet : « P*restidigital Datamancery & Paraphenalic Technofetishism*[480]» (qui pourrait se traduire littéralement par « Prestidigitation numérique et technofétichisme paraphénalique »).

Cette description humoristique de la pratique *steampunk* de Datamancer joue sur un mélange de termes technologiques modernes et d'expressions mystico-magiques tournés à l'absurde. Elle illustre parfaitement l'esprit ludique et extravagant du *Steampunk*, où la technologie est réinventée de manière anachronique et imaginaire, et non sans humour. Les termes associés de « *Prestidigital Datamancery* » combine l'idée de la « prestidigitation » avec des termes technologiques (« digital », « data »), qui viennent suggérer l'idée d'une maîtrise presque magique du numérique, dans un style rétro. « *Paraphenalic Technofetishism* » semble exagérer l'adoration ou la fascination pour les objets technologiques (« technofétichisme »), tandis que « paraphénalique » évoque des artefacts imaginaires, absurdes ou accessoires sans véritable fonction pratique. De plus, le terme « paraphénalique » évoque phonétiquement « préraphaélite », ce qui peut rappeler le mouvement *Arts and Crafts* et les préraphaélites qui y étaient rattachés. Ce rapprochement renforce le lien entre le *Steampunk* et le mouvement *Arts and Crafts*, tous deux inspirés par une critique de l'industrialisation et un retour à l'artisanat et aux préraphaélites qui tiraient leur inspiration dans un idéal de beauté puisé dans un passé idéalisé (un Moyen-Âge romantisé là où les *steampunk*s s'inspirent à leur tour du XIXème siècle, dans une démarche parfois similaire par certains aspects). Le choix de ce terme inventé, « paraphénalique », pourrait donc être vu comme un clin d'œil à cette influence historique, tout en le détournant avec humour vers une dimension fantaisiste propre au *Steampunk*. Le mélange des références aux préraphaélites et au technofétichisme dans cette description renforce ainsi l'idée que le *Steampunk*, à la croisée de l'art, de l'artisanat et de la technologie, joue avec les influences du passé tout en les adaptant à un univers rétrofuturiste, souvent de manière exagérée et burlesque. L'ensemble joue avec des mots complexes pour décrire une pratique qui pourrait être vue comme un hommage

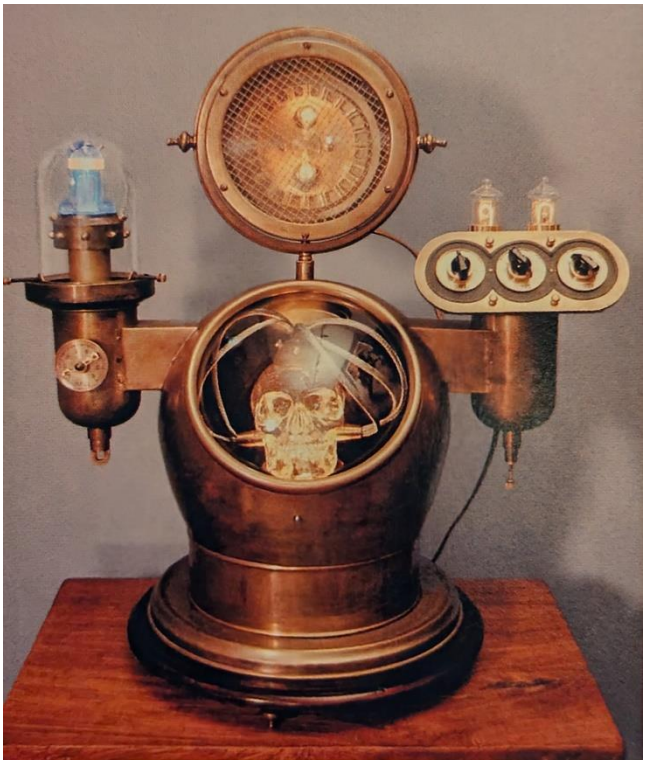


Figure 45 Art Donovan, *The Electric Skull, Mixted media*, 2009.

[480] Ce sous-titre a disparu du site internet actuel de Datamancer mais est cité dans Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, New-York, Abramms, 2011, p.106.

steampunk à la technologie, réinventée de manière fantaisiste, exagérée et nostalgique, avec une dose de mysticisme, d'humour et d'absurdité.

La réinvention et la transformation d'objets, récents comme anciens, de façon rétrofuturiste, sont au cœur de la pratique *steampunk*. Les créateurs y transforment des objets contemporains ou industriels pour leur donner une nouvelle fonction ou un aspect inspiré de l'ère victorienne. A l'inverse, ils peuvent trouver un nouvel usage à des objets ou des matériaux du passé (dans le cas de Datamancer et Von Slatt, par exemple, d'anciennes touches de machine à écrire deviennent les nouvelles touches d'un clavier d'ordinateur moderne). Cette pratique de revalorisation des objets s'inscrit également dans l'éthique de la récupération et du recyclage propre à la culture *Maker*. Les *Makers* utilisent souvent des matériaux récupérés pour créer des objets uniques, en accord avec une critique de la consommation rapide et de l'obsolescence programmée.



Figure 46 Datamancer, *The Archbishop PC Suite*, ordinateur personnel *steampunké* à l'aide de différents éléments issus de la récupération, 2016.

Dans son œuvre *Cerebro Bassington*, Jake Von Slatt utilise des matériaux trouvés pour créer un « cerveau mécanique » qui vient montrer l'intérêt des *steampunk*s pour le recyclage et comment ils peuvent parvenir à donner une seconde vie à divers matériaux. Art Donovan a une démarche similaire dans la création de ses objets décoratifs, comme le montre par exemple son *Electric Skull* (*Crâne Electrique*, voire Figure 45, p.273). Avec des pièces comme celle-ci, les deux créateurs montrent qu'il y a une fonctionnalité derrière un design étudié, bien que l'objectif principal soit de stimuler l'imagination des spectateurs et de leur permettre de devenir de nouveaux créateurs à leur tour. Il est également possible d'y voir une référence au cerveau positronique des romans d'Isaac Asimov, qui

permet à ses robots imaginaires de devenir aussi intelligents que n'importe quel être humain. En tout cas, ces œuvres révèlent, selon Jeff VanderMeer et Desirina Boskovich et leur *Manuel Steampunk*, des « histoires secrètes et des technologies obsolètes qui mènent à des mondes alternatifs fascinants[481] ». Pour Cynthia Milleret Julie Taddeo, « *Steampunk takes the machine and reworks and aestheticises it so that it is appreciated for its beauty as well as its functionality*[482]. » Autrement dit, la machine peut être réimaginée comme un outil d'indépendance et de liberté plutôt que comme un symbole de servitude industrielle.

En réinventant les technologies contemporaines à travers une esthétique rétrofuturiste, le *Steampunk* ne se contente donc pas de rendre hommage au passé. Il offre une critique subtile de l'uniformisation des objets technologiques modernes, souvent perçus comme déshumanisants ou déshumanisés et dépourvus de caractère ou trop peu personnalisés et personnalisables. En transformant un simple ordinateur en une presqu'œuvre d'art – en tout cas, en objet unique – inspirée du XIX^{ème} siècle ou en intégrant des matériaux nobles comme le cuivre et le laiton à des gadgets modernes, le *Steampunk* humanise la technologie d'aujourd'hui, la rendant à la fois personnelle et créative.

Cette réinvention technologique, loin d'être purement nostalgique, s'inscrit pleinement dans la philosophie de la culture *Maker*. Tout comme les *Makers*, les *steampunk*s cherchent à reprendre le contrôle de la production, à personnaliser et à détourner les objets de leur usage standard pour en faire des créations uniques. Il s'agit aussi, comme cela a déjà été vu, de reprendre le contrôle sur le fonctionnement et la réparabilité des objets : les détourner pour comprendre comment ils ont été fabriqués et leur donner une autre vie, destinée à être plus longue du fait du statut unique de l'objet qui ne pourra pas être racheté tel quel en cas de panne. En cela, le *Steampunk* rejoint les valeurs du *Do It Yourself* (DIY), du recyclage et de la collaboration que l'on retrouve dans les *Fablabs* et les *Maker Faires*.

> En offrant une nouvelle esthétique aux technologies d'aujourd'hui, le *Steampunk* propose finalement une autre manière de voir la technologie moderne : non pas comme un outil froid et impersonnel, mais comme un objet d'expression personnelle, capable de raconter une histoire et de se fondre dans un univers à la fois créatif et anachronique – ou devrait-on peut-être dire uchronique, *sans temps*, et donc de tous les temps à la fois. C'est à travers cette pratique que le *Steampunk* devient

[481] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk, Guide illustré, pratique et excentrique pour la création de rêve rétrofuturiste*, *op.cit.*, n.p.
[482] Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), *Steaming into the Future: A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, p.8. « Le *steampunk* prend la machine, la retravaille et l'esthétise pour qu'elle soit appréciée autant pour sa beauté que pour sa fonctionnalité. »

une forme d'art technologique, à mi-chemin entre innovation contemporaine et romantisme industriel.

En réinventant les technologies modernes à travers le prisme *steampunk*, les créateurs démontrent une capacité unique à fusionner passé et présent, tout en réaffirmant la valeur de l'artisanat et du bricolage dans un contexte technologique avancé. Ce processus, où l'esthétique se conjugue avec l'innovation, rappelle que la manière dont est utilisée et adaptée technologie est tout aussi importante que son développement. Le *Steampunk* incite à questionner les technologies contemporaines, tout en explorant des alternatives plus créatives et humaines mais aussi en exhumant parfois des solutions qui ont déjà pu être trouvées avant d'être oubliées pour diverses raisons.

Ce lien intime entre esthétique et technologie que le *Steampunk* met en avant trouve également une résonance particulière dans les événements et conventions où la communauté se réunit pour exposer ses créations. Ces espaces, comme les conventions spécifiquement *steampunk*s, mais aussi les *Maker Faires* et les *Fablabs*, deviennent des lieux de convergence où la créativité collective prend forme et ouvre la voie à un dialogue constant entre innovation artisanale et esprit participatif. C'est pourquoi sera explorée par la suite la convergence créative entre les conventions *steampunk*s et les événements de la culture *Maker*.

2.5.3.3 Conventions *steampunks* et événements *Maker* : une convergence créative

Les événements *steampunk*s et les *Maker Faires*, bien qu'apparemment différents, convergent par leur approche du DIY (Do It Yourself) et du DIWO (Do It With Others). Ces rassemblements créatifs et participatifs partagent une volonté commune de réinventer la technologie et de l'humaniser, en la reliant à une esthétique artisanale. L'hypothèse principale qui émerge est que les conventions *steampunk*s, souvent perçues comme des célébrations rétrofuturistes, peuvent également s'inscrire dans la mouvance *Maker*. Cette dynamique, basée sur la personnalisation des objets et la réappropriation des techniques passées, permet de comprendre comment le *Steampunk* incarne à la fois une critique et une subversion de la production industrielle moderne, tout en favorisant une création collective et collaborative au sein de ces événements et de bien d'autres.

Dans le *Steampunk*, les objets ne sont pas simplement restaurés : ils sont réinventés, souvent avec une intention esthétique forte, mais également pour repenser leur fonction. Le recyclage est ainsi à la fois un acte créatif et une forme de résistance à la production de masse, critiquée pour sa standardisation et son impact écologique. Comme le souligne Elizabeth Guffey dans *Retro: The Culture*

of Revival (2010), ces pratiques de réappropriation et de réinvention des objets inscrivent à la fois le *Steampunk* et la culture *Maker* dans une dynamique de remise en question des modes de production industriels modernes.

James MacIntyre, créateur du *Chai Cycle*, un tricycle *steampunk* qui lui permet aussi de servir le thé (voir Figure 48, p.280), s'inscrit dans cette mouvance libertaire, où utilité ne rime pas forcément avec utilitarisme. En effet, la cuisine est son métier, comme il l'explique dans le *Manuel Steampunk*[483], alors il a imaginé son vélo non seulement comme un moyen de locomotion pratique pour naviguer dans le désert du Nevada lors du *Burning Man*[484], mais s'est aussi dit « qu'une bonne tasse de thé (« chai ») réchaufferait les corps et les âmes dans le petit matin glacé[485] ».

Les *Maker Faires*, événements dédiés aux créateurs et bricoleurs, sont des vitrines importantes pour l'esthétique *steampunk*. Des machines et, tout particulièrement, des véhicules en tous genres inspirés du XIX^{ème} siècle y sont régulièrement présentés. C'est dans ce cadre que des œuvres *steampunk*s remarquables, telles que *The Golden Mean* de Jon Sarriugarte et Kyrsten Mate, prennent vie. Présenté lors de plusieurs *Maker Faires*, notamment à San Mateo, ainsi qu'au festival *Burning Man* de 2008, *The Golden Mean* est un véhicule mutant représentant un escargot géant en cuivre et en laiton. Ce projet incarne l'esprit *steampunk* dans sa forme la plus pure, en combinant l'ingéniosité mécanique et le travail artisanal soigné. L'œuvre met en avant l'idée que le *Steampunk* peut inspirer des projets collaboratifs mêlant technologie et artisanat dans un contexte participatif.

[483] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.31.
[484] Voir p.261.
[485] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.31.



Figure 47 Jon Sarriugarte et Kyrsten Mate, *The Golden Mean*, lors du *Burning Man* 2008.

Avec ses éléments mécaniques apparents et son design qui renvoie aux formes organiques et aux matériaux nobles, *The Golden Mean* démontre que l'esthétique *Steampunk* n'est pas seulement une affaire de fiction littéraire ou d'art visuel, mais qu'elle peut s'inscrire pleinement dans des projets innovants. Les *Maker Faires* et les *Fablabs* deviennent alors des terrains fertiles pour ces projets d'envergure, où l'innovation technologique se conjugue avec l'artisanat d'inspiration néo-victorienne.

En effet, un des points de convergence les plus significatifs entre le *Steampunk* et la culture *Maker* réside dans leur critique commune de la société de consommation et de la production de masse. Le *Steampunk*, à travers ses récits et ses créations, remet en question l'impact de l'industrialisation sur l'individu et la société, en proposant des alternatives esthétiques et techniques à un monde dominé par la technologie froide et déshumanisante. De même, la culture *Maker* se positionne contre la logique consumériste moderne, en encourageant les individus à fabriquer eux-mêmes leurs objets, et à privilégier la personnalisation et l'originalité sur la standardisation.

Evidemment, l'esthétique n'est pas en reste, dans cette œuvre, qui a été réalisée à partir d'objets et de matériaux récupérés à droite et à gauche pour former un tout cohérent et profondément *steampunk*. « La plus grande partie du bois a été récupérée sur une palette et un panneau "Gratuit" pendant un vide-grenier, explique MacIntyre, Le coffre arrière est une vieille boîte de machine à coudre qui avait les bonnes dimensions. (…) Le crâne de chèvre, à l'avant, vient du désert du Nevada[486]. » Une grande part de l'allure de l'engin tient donc aussi beaucoup à la chance, aux trouvailles faites çà et là, aux opportunités. Vide-greniers, braderies et autres dépôts-ventes, mais aussi les casses ou tout autre endroit où il est possible de trouver de vieux objets ou matériaux sont autant de caverne d'Alibaba pour les créateurs *steampunk*s. Quant à des projets comme *The Golden Mean*, ils permettent au *Steampunk* de s'affirmer comme une culture où la réinvention technologique et la collaboration sont encouragées, tout en apportant une dimension narrative et esthétique unique aux espaces de création collective.

Ces créations montrent que le *Steampunk* propose une esthétique de la réparation, de la récupération et de la transformation, où chaque objet raconte une histoire singulière, en contraste avec les produits anonymes issus des chaînes de production. Cette réappropriation de l'objet et de la technologie se retrouve dans la culture *Maker*, où la création individuelle est perçue comme une forme d'*empowerment*, c'est-à-dire une manière de redonner du pouvoir aux individus sur leur environnement matériel.

Comme le rappelle le *Manuel Steampunk*, « faire du neuf avec du vieux est un des principes majeurs du *steampunk*[487] ». Toutefois, comme le souligne notamment l'artiste James Ng, il ne s'agit pas de « [coller] des rouages n'importe où et n'importe comment pour faire "*steampunk*[488]" ». Même si, de son propre aveu, « les lunettes et les rouages sont devenus indissociables du *steampunk*s. […] Ce sont aussi des codes pseudo-secrets pour dire aux autres : "Je suis l'un de vous[489]." » Herr Döktor ajoute : « J'adore les engrenages, car ce sont des éléments de design élégants et fonctionnels[490]. » Et en effet, la notion de « fonctionnalité » occupe une part importante dans le *Steampunk*, quand bien même l'objet créé n'est pas utilisable ou praticable. Souvent, la fonction de l'objet *steampunk* est apportée par le récit tissé autour de lui – soit par son créateur, soit par le spectateur ou celui qui en usera d'une façon ou d'une autre.

[486] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.32.
[487] *Ibid*., p.34.
[488] *Ibidem*.
[489] *Ibidem.*
[490] *Ibidem.*

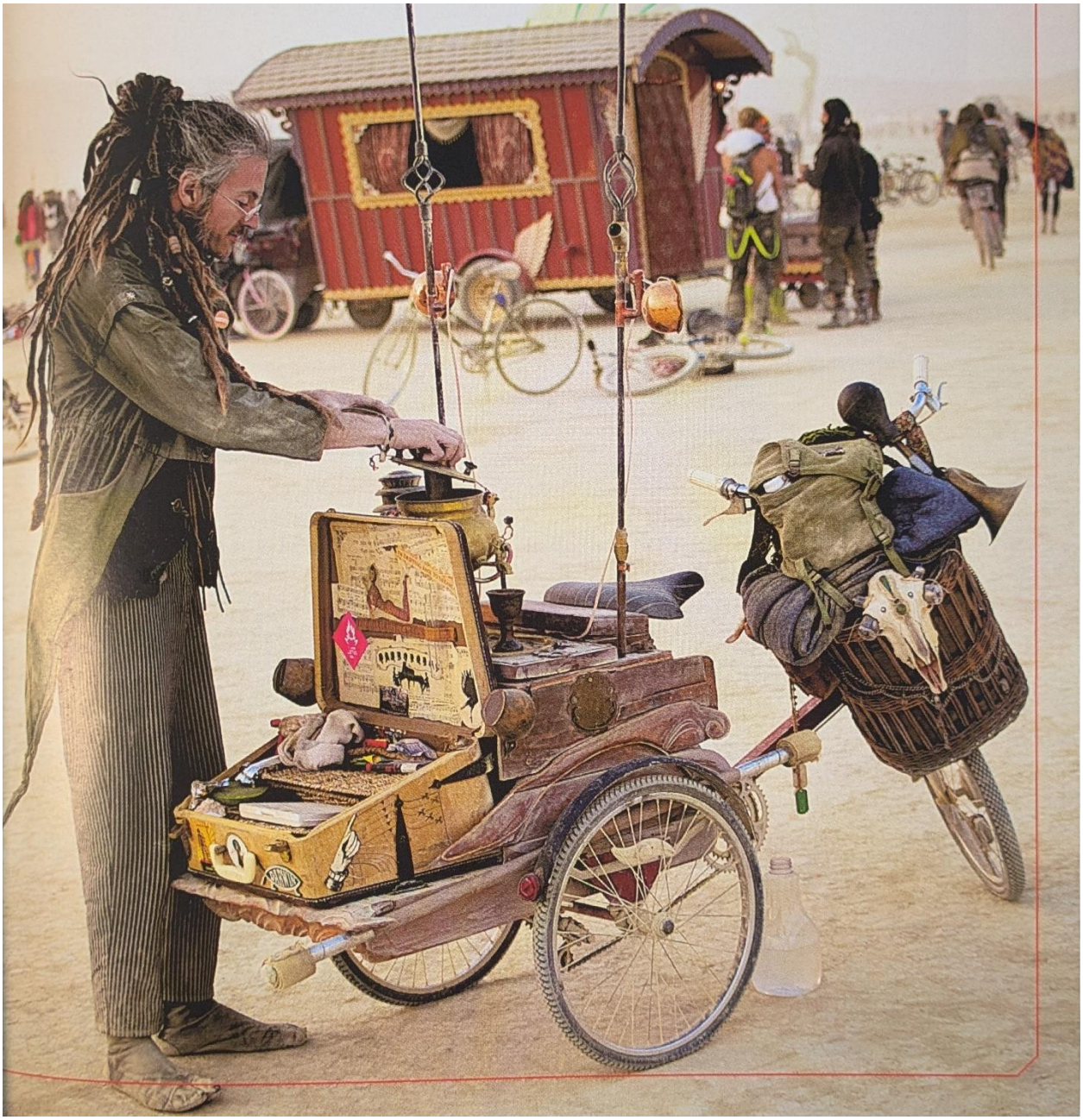


Figure 48 James MacIntyre et le *Chai Cycle*. Photographie de Nathan Sorochan, *Burning Man* (Nevada, Etats-Unis), n.d.

Pour Richard Harland, auteur de science-fiction et de fantasy, les machines contemporaines sont, en fait, ennuyeuses parce qu'il est impossible de savoir et, plus encore, de *voir* concrètement, et donc de comprendre, comment elles fonctionnent et c'est pourquoi les *steampunk*s les modifient :

> « *Contemporary machines lack steampunk appeal because the inner parts are all boxed away, and the outer casings are bland and homogenized. Harking back to past technology is a harking back to machines that look like machines, with the real feel and mystery of all their working parts*[491]. »

[491] Cité par Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), *Steaming into the Future: A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, pp.5-6. « Les machines contemporaines manquent de l'attrait du *steampunk* parce que leurs composants internes sont tous enfermés dans des boîtiers, et les coques extérieures sont fades



Figure 49 Ramona Szczerba, *Sans titre*, collage, n.d.

De son côté, Jake von Slatt note, non sans sembler exprimer une certaine forme de regret :

> « A l'époque victorienne, une jeune fille attendant sur le quai de gare était capable de nommer les différentes partie d'une locomotive. La Chaudière, la chaufferie, la grande bielle actionnant les roues et la petite des commandes de soupape. Ces éléments étaient apparents et leur fonction évidente[492]. »

Les auteurs du *Manuel Steampunk* s'interrogent alors : « Il serait peut-être bon que les créateurs en soient capables, eux aussi, même s'ils ne font qu'effleurer les aspects technologiques ? »



Figure 50 Ramona Szczerba, *Necromancer*, collage, n.d.

Le *Steampunk* se distingue des autres genres rétrofuturistes par sa manière de réinvestir les technologies du passé, notamment celles de la Première Révolution industrielle, et de les recontextualiser dans des univers alternatifs. Les machines à vapeur, les mécanismes d'horlogerie et autres dispositifs mécaniques visibles dans l'esthétique *Steampunk* incarnent cette fascination pour une technologie qui, bien qu'ancienne, reste maîtrisable et tangible. Cette réappropriation de la machine comme objet de création et d'expression individuelle reflète l'approche adoptée par la culture *Maker*.

L'analyse des conventions *steampunk*s et des événements *Maker* montre que ces deux univers convergent autour de valeurs communes : la réinvention technologique, la création artisanale et la subversion des modes de production traditionnels. Les exemples de créations, comme *The Golden Mean* ou le *Chai Cycle*, témoignent de la manière dont le *Steampunk* participe activement à l'esthétique et à la philosophie du mouvement *Maker*. Cette convergence créative souligne

et uniformisées. Revenir aux technologies du passé, c'est revenir à des machines qui ressemblent à des machines, avec la sensation authentique et le mystère de tous leurs mécanismes visibles. »

[492] *Ibid*., p.39.

l'importance de la réappropriation des objets et des techniques, dans un esprit de DIY et de personnalisation.

Cependant, beaucoup de ces créations peuvent être perçues comme des œuvres individuelles ou l'expression de talents singuliers, alors qu'elles prennent également toute leur dimension dans un cadre collectif. Les conventions *steampunk*s et les *Maker Faires* ne sont pas uniquement des vitrines d'exposition, mais des lieux d'échanges où des collaborations se forment, où les créateurs partagent leurs savoir-faire, leurs inspirations, voire travaillent ensemble sur des projets communs. Ce rôle clé des ateliers, *Fablabs*, et espaces collaboratifs dans la création collective sera abordé en approfondissant la manière dont ils participent à l'essor de cette convergence créative.

2.5.3.4 Le *Steampunk* : entre créations tangibles et imaginaires, réalistes et fictives, passées et futures

« Je ne veux pas du tout dire que l'imagination annoncerait les futures vérités et qu'elle devrait être au pouvoir, mais que les vérités sont déjà des imaginations et que l'imagination est au pouvoir depuis toujours »

Paul Veyne

La culture *steampunk*, tout en étant fortement ancrée dans le DIY (*Do It Yourself*), s'étend au-delà de la simple création individuelle pour embrasser le DIWO (*Do It With Others*), où la collaboration et le partage de savoir-faire jouent un rôle central. Ce modèle participatif, hérité de la culture *Maker*, soulève plusieurs questions : comment le *Steampunk* favorise-t-il l'émergence d'une créativité collective ? Quels sont les mécanismes qui permettent à cette esthétique rétrofuturiste de se réinventer au sein de communautés collaboratives ? L'hypothèse est que la force du *Steampunk* réside non seulement dans sa capacité à réinventer les objets et les technologies du passé, mais aussi dans sa manière de créer des espaces de dialogue et de collaboration entre créateurs, donnant naissance à des projets qui transcendent les réalisations individuelles pour devenir des œuvres collectives.

Le *Steampunk* se distingue, au sein de la culture *Maker*, par sa propension à créer des machines oniriques, pures vues de l'esprit qui ne sauraient être réalisées dans la réalité ou être, en tout cas, fonctionnelles. C'est le cas de nombreuses œuvres, parmi lesquelles le *Cerebro Bassington* de Jake Von Slatt, déjà évoqué ici, ou son *Inhibiteur chronoclasmatique* (voir Figure 51, p.284). Pour Vandermeer

et Boskovich, « la liste des pièces qui ont servi à fabriquer les deux machines est une histoire en soi ». Et, en effet, Von Slatt explique, par exemple :

> « Le "*cerveau Bassington*" a été assemblé à partir d'éléments assez curieux, parmi lesquels une photodiode de fabrication militaire qui devait servir à mesurer la visibilité sur les pistes d'atterrissage dans les années 1960 et 1970. Il y a un autre objet d'origine militaire : le relais hermétique argenté qui se trouve à la base du bocal. J'ai longtemps hésité à l'utiliser, parce que je le trouvais vraiment joli et je voulais le garder pour une machine dont le mécanisme fonctionne.
>
> Le reste des composants vient d'un testeur de tubes sous vide des années 1940. Je l'ai trouvé dans une poubelle quand j'étais en primaire. Il est resté dans le grenier de mes parents jusqu'à ce qu'ils décident de faire du ménage. J'utilisais le même instrument quand j'étais technicien télé, dans ma jeunesse. C'est un bel objet, sans doute construit à la main, avec plein de résistances bobinées et de condenseurs haut de gamme. Il servait à tester des appareils et il était fiable et précis. Le plus beau, ce sont les faisceaux de câbles. Je les ai extraits et soudés sur les éléments du "cerveau" pour conserver leur côté organique. Ils ressemblent aux replis des lobes cérébraux[493]. »

Toutefois, et même sans discuter avec les artistes *steampunk*s pour tout connaître de l'assemblage qui a donné vie à leurs œuvres, la simple lecture des noms donnés aux œuvres ou la présence de certains éléments visuellement reconnaissables permet déjà aux spectateurs de fantasmer mille usages à ces objets d'une autre réalité. Par exemple, dans le cas de l'*Inhibiteur chronoclasmique*, Von Slatt explique que « la pièce centrale est une gemme en verre […] Les cristaux sont des éléments iconiques, même dans la SF ("Capitaine ! Les cristaux de dilithium ne tiendront pas le coup[494] !" »). » Et de conseiller : « Si vous voulez un objet empreint d'une aura mystique, collez-y un cristal au milieu[495]. » Autrement dit, à la simple vue de ce cristal, une histoire se tisse déjà dans l'esprit du spectateur. Elle se forge à partir des réminiscences diverses qui lui viennent de souvenirs d'autres œuvres. Le présent travail montrera plus après en quoi ce principe de réminiscence occupe une place fondamentale dans le *Steampunk*.

D'aucuns peuvent regretter, comme Keith Thompson, artiste notamment connu pour avoir réalisé les couvertures de la série de romans *Léviathan* de Scott Westerfeld (voir Figure 39, p.220), cet aspect purement imaginatif du *Steampunk*. Semblant rejoindre en cela les réflexions du collectif *Kinetic Steam Works*, il dit :

> « J'aimerais que les artistes se plongent davantage dans l'esthétique et la mentalité des époques qui servent de cadre au *steampunk*. J'aimerais qu'il y ait plus d'œuvres qui ne soient pas construites comme des films, des narrations qui

[493] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.159.
[494] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.158.
[495] *Ibidem*.

> présentent des personnages avec des pensées et des motivations propres à leur époque, et pas à la nôtre[496]. »

Pourtant, l'aspect purement imaginatif du *Steampunk*, large spectre pouvant aller de la science-fiction à la fantasy, voire mêler les genres et les influences, permet aussi d'ouvrir ses réflexions au-delà



Figure 51 Jake Von Slatt, *Cerebro Bassington* (gauche) et *Inhibiteur chronoclasmique* (droite), assemblages, n.d.

du tangible et de poser des problématiques ouvertes sur un vaste champ des possibles, et plus encore.

Pour Szczerba, cela est même une caractéristique primordiale du mouvement :

> « En tant que psychologue, je considère le *steampunk* comme une porte sur l'imagination et la créativité, comme le test de Rorschach qui permet d'accéder à l'inconscient. Les taches sont les mêmes pour tout le monde, mais ce qui est intéressant, c'est la reaction qu'elles suscitent chez chaque individu[497]. »

[496] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.39.
[497] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.12.

Cette dimension introspective s'étend également à l'usage des machines et des outils et dans les espaces de création collective.

Une œuvre *steampunk* qui peut véritablement activer des souvenirs dans toutes les têtes, qui est à la fois fonctionnelle et qui marie à la fois des techniques et technologies anciennes et nouvelles est sans nul doute le *Nautilus Art Car* des collectifs *Five Ton Crane* et *Love Nautilus* (voir Figure 52, p.286). Il s'agit d'un « sous-marin terrestre » pesant pas moins de 11 000 livres (à sec, soit environ 4 990 kg) et capable d'atteindre une vitesse de pointe de 13 mph (environ 21km/h). Le véhicule de base est un tracteur de remorquage d'aéroport diesel *Eagle TT8 AWD* de 2005, conçu pour remorquer des avions de 90 000 livres (un peu plus de 40 tonnes). Il mesure environ 25 pieds de long (7,62 m), 100 pouces de large (2,54 m), 11 pieds 6 pouces (3,51 m) de haut. Une création colossale, directement inspirée, dans son design, du Nautilus imaginé par les studios Disney dans le film de 1956, *20 000 lieues sous les mers*, et qui a nécessité le travail d'une quarantaine de personnes pour voir le jour.

Comme d'autres véhicules géants qui seront vus par la suite, celui-ci peut être visité mais peut aussi déambuler dans la foule. Il dispose donc de diverses options pour interagir avec les publics, comme des canons à eau, des effets lumineux et sonores, un faux périscope ; les hublots rétractables rappellent la scène culte au cours de laquelle le capitaine Némo voit la pieuvre géante à l'extérieur du sous-marin. Il fait aussi référence aux romans de Jules Verne (à travers la présence de gravures issues des premières éditions de ses romans ou une carte indiquant *Vulcania* comme centre du monde), flirtant entre fiction et réalité.

Surtout, le véhicule est fonctionnel. Il ne s'agit, certes, pas du véritable sous-marin Nautilus et il est incapable d'aller dans l'eau mais il peut être piloté. Il intègre également des technologies de pointe pour l'époque (2013) : certaines options sont contrôlées via un *iPad* intégré au tableau de bord et des bijoux intégrant des puces RFID[498] permettent aux membres de l'équipage de déverrouiller le vaisseau. Le périscope a été réinventé puisqu'il est entièrement numérique (une caméra filme à l'extérieur du Nautilus et ses images sont retransmises de façon à donner l'illusion de regarder dans un périscope). Ces technologies modernes cohabitent avec une décoration, des matériaux mais aussi des outils anciens, comme une boussole en bronze récupérée, datant de la Deuxième Guerre Mondiale.



Figure 52 Five Ton Crane et Love Nautilus, *Nautilus Art Car*, 2013.

[498] Une puce RFID (*Radio Frequency Identification*) est un petit dispositif électronique qui permet d'identifier et de suivre des objets à distance grâce à des ondes radio. Elle contient des informations stockées sous forme de données et peut être lue par un lecteur RFID sans contact physique direct. Les puces RFID sont utilisées dans divers domaines, comme la gestion des stocks, les paiements sans contact, ou les systèmes de sécurité.

La réalisation du *Nautilus Art Car* trouve toute sa légitimité dans plusieurs dimensions qui justifient pleinement l'ampleur de ce projet. Tout d'abord, une œuvre *steampunk* de cette envergure permet de raviver des souvenirs collectifs profondément ancrés dans l'imaginaire populaire. Le *Nautilus*, inspiré à la fois du film de Disney et des récits de Jules Verne, active une mémoire culturelle partagée autour de l'exploration, de l'aventure, et de la science-fiction. En recréant ce véhicule emblématique, ce collectif parvient à connecter différentes générations, chacune ayant été marquée par cette vision d'un futur d'un autre temps où la technologie devenait une aventure en elle-même.

Ensuite, cette œuvre incarne la fusion du passé et du présent, en mariant les technologies modernes et des éléments historiques ou artisanaux. Ce mélange symbolise la philosophie *steampunk*, de la réinvention d'objets ancrée dans une autre époque. Cette réappropriation technologique fait aussi écho à la culture *Maker* car elle met en valeur la création, la personnalisation et la réutilisation d'objets anciens tout en utilisant les outils, notamment numériques, d'aujourd'hui. Enfin, ce Nautilus réinventé incarne l'idée que les récits *steampunk*s sont des « mémoires prosthétiques » (pour faire référence à l'œuvre de Von Slatt), qui permettent à chacun de s'approprier des souvenirs non vécus et de les intégrer dans son imaginaire.

De plus, le caractère fonctionnel du *Nautilus Art Car* lui permet de dépasser le statut d'œuvre purement imaginaire. En étant capable de se déplacer et d'interagir avec le public à travers des effets visuels, sonores et mécaniques, l'œuvre devient immersive. Elle incarne un espace de découverte et d'interaction pour le public, qui rend hommage à l'esprit des romans de Jules Verne, en offrant une expérience tangible. Cette interactivité donne au *Nautilus* une valeur ajoutée qui va au-delà de la simple contemplation ; elle invite à l'exploration et à la participation, caractéristiques fondamentales de la culture *steampunk*.

Enfin, en créant une œuvre aussi imposante et minutieusement élaborée, le collectif donne vie à un projet communautaire et collaboratif. Il est le résultat du travail de quarante personnes, d'un effort collectif, reflétant les valeurs de la communauté *Maker* et *steampunk*. Ce processus collaboratif enrichit non seulement la création, mais aussi les interactions entre les différents artisans et techniciens qui ont contribué à la réalisation de l'œuvre, renforçant l'esprit de partage des savoir-faire.

En somme, cette œuvre, à la fois rétrofuturiste et résolument ancrée dans la modernité, contribue à préserver l'héritage culturel tout en intégrant des avancées technologiques actuelles, et offre un espace d'échange et de participation pour les créateurs et le public.

Dans les *Makerspaces* et les *Fablabs*, les individus travaillent directement avec des machines modernes – imprimantes 3D, découpeuses laser, fraiseuses numériques – dans une logique similaire :

la machine est utilisée comme un outil de création individuelle et artisanale, plutôt que comme un moyen de production de masse. Les *steampunk*s et les *Makers* partagent une approche décomplexée de la technologie, dans laquelle l'humain redevient le maître de la machine, ce qui contraste avec la froideur et l'abstraction des technologies modernes telles que l'intelligence artificielle ou la robotique industrielle. Dans cette perspective, la réappropriation technologique devient un acte de résistance à l'aliénation industrielle et une manière de réhumaniser la technologie.

Dans ces espaces, les créateurs *steampunk*s et autres Makers démontrent également qu'il est encore possible de comprendre et de maîtriser la technologie, alors que de nombreuses technologies modernes sont souvent perçues comme inaccessibles ou réservées à des spécialistes. Ce contraste invite à réfléchir sur l'avenir de la technologie, où la transparence et l'accès (*open access*) devraient être au cœur du développement.

De plus, le *Steampunk* porte souvent un regard critique sur la révolution industrielle et ses dérives, comme l'exploitation des ressources naturelles, la déshumanisation du travail ou encore la consommation de masse. En ressuscitant l'esthétique industrielle, il pose des questions sur la durabilité de nos modèles économiques actuels. L'accent mis sur l'artisanat et le DIY dans les créations *steampunk*s peut être vu comme une réponse à l'hyperconsommation et à l'obsolescence programmée, qui sont des préoccupations très actuelles. Les festivals *steampunk*s ou les créations dans des événements comme les *Maker Faires* mettent aussi en avant les questions de la durabilité, de la réutilisation des objets et de l'autonomie dans la création. Ces pratiques constituent une réflexion sur un futur plus respectueux de l'environnement et plus durable. Le *Steampunk* propose un modèle alternatif à la production de masse, où l'individualité et la créativité priment sur la standardisation. Enfin, alors que de plus en plus de technologies modernes deviennent abstraites (comme l'intelligence artificielle ou le *big data*), le *Steampunk* ramène la technologie à une échelle humaine. En réintroduisant des machines complexes mais compréhensibles et visibles, il propose une forme de réhumanisation de la technologie. Cela soulève la question de la place de l'humain face à l'automatisation croissante. Le *Steampunk* peut ainsi être perçu comme un appel à un futur où la technologie serait davantage au service de l'humain, plutôt que l'inverse.

Cela permet de comprendre le *Steampunk* non seulement comme une esthétique rétrofuturiste riche de sens, mais aussi comme une réflexion profonde sur la nature de la technologie, ses développements et son impact sur la vie humaine à travers le temps jusqu'à aujourd'hui. Les œuvres *steampunk*s invitent également à réfléchir sur la manière dont les technologies pourraient être intégrées dans notre quotidien de manière plus organique et moins aliénante ; bref, plus humaine.

Ces hypothèses apparaissent aussi pertinentes parce qu'elles révèlent la profondeur idéologique du *Steampunk* et sa capacité à réinterpréter les critiques historiques du capitalisme pour commenter les enjeux actuels. Cela invite à voir le *Steampunk* non seulement comme une esthétique rétrofuturiste, mais aussi comme un vecteur de critique sociale et de changement politique.

Les créations *steampunk*s, tout en réinterprétant l'histoire et en jouant avec l'imaginaire collectif, ne se limitent donc pas à une simple évocation ou réécriture du passé. Elles constituent également un terrain fertile pour la réinvention technologique, où les idées rétrofuturistes prennent vie de manière concrète à travers des œuvres qui explorent des thèmes contemporains. Ces créations se déploient non seulement dans l'imagination individuelle, mais trouvent aussi leur place au sein de communautés collaboratives.

Dans cette continuité, les événements comme le *Burning Man* et les *Maker Faires* illustrent parfaitement comment le *Steampunk*, en tant que mouvement esthétique et philosophique, s'exprime, souvent de façon monumentale. Ces événements offrent une plateforme unique pour concrétiser ces visions artistiques et technologiques, où le DIY et le DIWO permettent de donner vie à des créations grandioses qui relient ainsi l'individualité à la collaboration créative. Ces rassemblements spécifiques, véritables creusets d'innovations artisanales, démontrent la capacité du *Steampunk* à transcender les frontières entre fiction et réalité, entre passé et futur.

2.5.3.5 Des œuvres monumentales aux innovations artisanales : *Steampunk*, *Burning Man* et *Maker Faires*

Le mouvement *Steampunk*, bien qu'enraciné dans une esthétique encore trop souvent réduite aux costumes ou à son pendant littéraire, s'étend bien au-delà des pages des romans ou de la couture. En effet, il trouve également une expression tangible et concrète à travers des événements participatifs et des lieux collaboratifs qui célèbrent l'innovation artisanale et technologique. De nombreuses créations *steampunk*s sont présentées lors des conventions spécifiquement *steampunk*s mais aussi lors des *Maker Faires* ou encore au *Burning Man* ; des événements qui sont des incubateurs d'innovations où l'art rencontre la technologie, tout en favorisant un esprit de communauté, ce qui tend à prouver que cette esthétique est étroitement liée à la culture *Maker* et à ses valeurs et potentialités.

Pour se rendre compte de la capacité du *Steampunk* à se frayer un chemin dans les différents évènements issus ou liés à la culture *Maker*, le choix de se pencher sur le *Burning Man* semble

pertinent car de nombreuses œuvres *steampunk*s y sont régulièrement aperçues. Il a déjà été question ici du *Nautilus Art Car*, dont l'un des créateurs, Chris Bently, est d'ailleurs membre du comité consultatif du projet *Burning Man*. Au fil des années, ce festival réputé pour son engagement en faveur de l'expérimentation créative, est devenu un lieu où les œuvres *steampunk*s les plus impressionnantes prennent vie.

Parmi celles-ci, *Neverwas Haul*, véhicule mutant en forme de maison néo-victorienne mobile, est sans doute l'une des plus emblématiques. Construit par *Obtainium Works* et inspiré, lui aussi, par les œuvres de Jules Verne, il illustre à merveille la fusion du rétrofuturisme *steampunk* et de l'ingéniosité technique issue de la culture *Maker* que l'on trouve au *Burning Man*. *Neverwas Haul* est apparu pour la première fois au *Burning Man* en 2006, et continue de captiver les festivaliers avec son esthétique à la fois mécanique et narrative, sur laquelle l'étude reviendra.

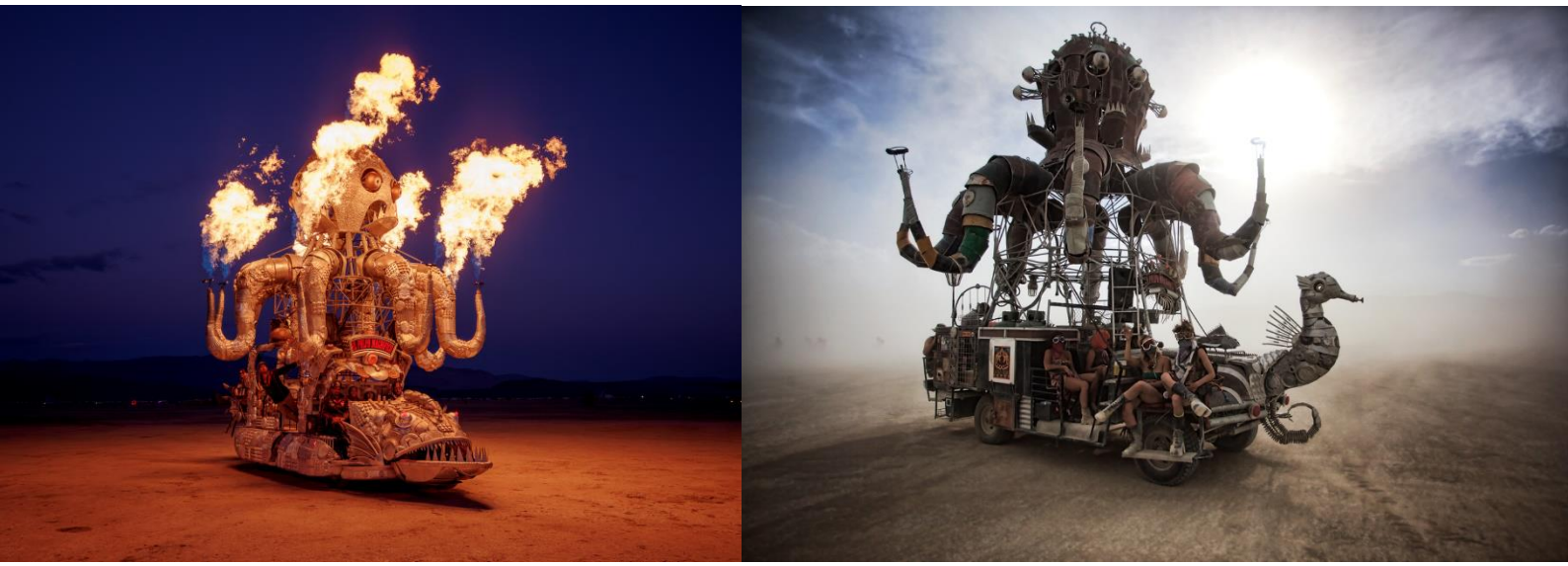


Figure 53 Duane Flatmo et Jerry Kunkel, *El Pulpo Mecanico* (*Le poulpe mécanique*) vu de nuit et de jour, à différents moments de son développement, n.d.

D'autres œuvres, telles que *El Pulpo Mecanico* (voir Figure 53, p.290), un poulpe mécanique animé par le feu et proposant un véritable spectacle pyrotechnique aux festivaliers, ou *The Steampunk Treehouse* (voir Figure 54, p.291), une cabane construite dans un arbre lui-même bâti en plein désert du Nevada pour l'occasion, entièrement visitable, démontrent l'ampleur de l'imagination *steampunk* au *Burning Man*. Ces créations ne sont pas seulement des objets d'art, mais de véritables prouesses techniques, construites en grande partie grâce aux outils de fabrication numérique et les différents

savoirs-faire de ses créateurs, mettant ainsi en avant le lien direct entre le *Steampunk* et les espaces comme les *Fablabs*, où la création et l'innovation sont partagées.

The Steampunk Treehouse a d'ailleurs également fait plusieurs apparitions au cours de différentes *Maker Faires*, ce qui vient confirmer son statut d'objet technique construit par des particuliers et



Figure 54 Collectif *Five Ton Crane*, *The Steampunk Treehouse*, maison perchée dans un arbre métallique, ornée d'engrenages et de pièces en laiton, dévoilée lors du *Burning Man* de 2007.

apportant un certain savoir-faire qui mérite d'être partagé avec le plus grand nombre.

Les *Maker Faires* et autres foires, mais aussi les *Fablabs*, ateliers collaboratifs ou *workshops*, et tous les événements dédiés aux créateurs, bricoleurs ou bidouilleurs géniaux comme délirants, sont également des vitrines importantes pour l'esthétique *steampunk*. Des machines et véhicules inspirés du XIX^{ème} siècle y sont régulièrement présentés ou construits, mêlant l'ornementation néo-victorienne avec les technologies modernes. La réinvention de formes anciennes comme la modification d'objets existants, ainsi que la fusion de l'ensemble, qui sont autant de pratiques *steampunk*s mais aussi *Maker* en général, semblent toujours trouver leur place dans ces espaces coopératifs et imaginatifs.

Pour créer ces objets, à la croisée des arts et des sciences, des esprits créatifs s'allient, artistes comme ingénieurs, scientifiques ou simples curieux, souvent au cours de plusieurs mois, voire années afin de parvenir au résultat escompté. Il arrive aussi que ces objets, à l'instar d'*El Pulpo Mecanico*, évolue avec le temps, car de nouvelles possibilités techniques ou technologiques apparaissent, des moyens financiers se débloquent, des idées apparaissent au fil des compétences acquises ou des expériences vécues, ou encore par pure passion à l'idée d'améliorer encore l'existant. Cela peut rendre certaines de ces créations non seulement pérennes mais aussi évolutives – presque *vivantes*.

Cette dynamique de collaboration et de partage de compétences ne se limite pas seulement aux échanges de savoir-faire techniques. Elle s'étend également à la construction d'une identité collective et à l'élaboration d'une culture partagée, où chacun peut contribuer selon ses capacités et son imagination. Dans le *Steampunk*, comme dans la culture *Maker*, la dimension communautaire est centrale : l'idée que la création est plus riche lorsqu'elle est collective renforce l'importance des événements participatifs. Les conventions *steampunk*s, tout comme les *Maker Faires*, et autres *Fablabs* deviennent alors des espaces d'expérimentation collective, où la créativité se nourrit de l'interaction sociale. A propos de la *Steampunk* Treehouse, ses créateurs disent d'ailleurs :

> « *The Steampunk Tree House is representative of a mutually beneficial relationship between people and nature: humans living in harmony with the planet and its natural elements. The House component itself is built of recycled wood, clockwork components and steel, styled after the Victorian age of architecture, H.G. Wells, and Jules Verne*[499]. »

[499] Page du projet *The Steampunk Treehouse* sur le site de *Five Tone Crane* (URL consultée le 25/09/2024 : https://fivetoncrane.org/project-item/the-*steampunk*-treehouse/). « La cabane *Steampunk* est représentative d'une relation mutuellement bénéfique entre l'homme et la nature : les humains vivent en harmonie avec la planète et ses éléments naturels. La maison elle-même est construite à partir de bois recyclé, de composants d'horlogerie et d'acier, inspirés de l'architecture de l'époque victorienne, de H.G. Wells et de Jules Verne. »



Figure 55 Barry Crawford, *Rearing Horse*, exposée pour la première fois lors du *Burning Man* 2018.

Un autre exemple marquant de cette dynamique participative et monumentale au sein des événements *steampunk*s est l'œuvre *Rearing Horse* de Barry Crawford (voir Figure 55, p.293), également à l'origine des oeuvres *Mechateuthis*, *Helicopter Dragonfly on Mechanical Plant*, ou encore *Mechanical Bull* (dans l'ordre : une pieuvre, une libellule et un taureau mécaniques, métalliques et cinétiques, voire Figure 56, p.294). Présentée pour la première fois au *Burning Man* en 2018, cette sculpture cinétique de grande envergure incarne parfaitement la philosophie du *steampunk*, en réutilisant des pièces de machines anciennes pour créer une œuvre interactive et immersive. Contrairement aux premières créations de Crawford, *Rearing Horse* a été fabriquée presque entièrement à partir de pièces récupérées dans des décharges, ce qui renforce son ancrage dans la logique du recyclage et de la réinvention technologique chère au mouvement *steampunk*.

L'œuvre invite également à une interaction directe : les spectateurs peuvent manipuler des manivelles situées autour de la sculpture pour animer ses pattes avant, sa crinière, son cou, sa queue et ses oreilles, soulignant ainsi la volonté de rapprocher l'humain de la machine. De plus, à travers la

figure majestueuse du cheval, *Rearing Horse* tisse un lien profond entre l'homme, la technologie et la nature. Le cheval, symbole traditionnel de force et de liberté, se trouve ici réinterprété dans une forme mécanique, soulignant à la fois l'évolution de notre relation avec les animaux et la domestication des forces naturelles au service de la technologie. En utilisant des matériaux récupérés, *Rearing Horse* peut également être perçu comme une réflexion sur la nécessité de protéger l'environnement à l'heure du changement climatique. En effet, elle souligne l'importance du recyclage et de la réutilisation des ressources dans un monde de plus en plus dominé par la surconsommation car elle est entièrement composée de déchets.





Figure 56 Barry Crawford, *Mechateuthis* (2015), *Helicopter Dragonfly on Mechanical Plant* (2013), *Mechanical Bull* (2022).

Cette dimension interactive, symbolique et écologique rappelle l'esprit DIY et DIWO qui sous-tend les événements tels que le *Burning Man* et les *Maker Faires*. Après sa première apparition au *Burning Man*, *Rearing Horse* a également été exposée à la *San Mateo Maker Faire* au printemps suivant, démontrant l'impact de ce type de créations au sein de la communauté des *Makers*.

Mais une des créations particulièrement représentatives de cette synergie des savoirs et des savoirs-faire est *Dr. Brainlove*. C'est, une fois encore, un véhicule mutant qui a fait sa première apparition au *Burning Man* en 2017. Si, de prime abord, le rapport entre cette création et le *Steampunk* ne saute pas forcément aux yeux, le choix a été fait de la porter malgré tout au corpus pour plusieurs raisons.

- Il est conçu pour ressembler à une gigantesque tête métallique, avec des rouages et des engrenages visibles qui représentent les connexions du cerveau (synapses, neurones…).
- L'avant du crâne est fait de toiles tendues, ce qui fait penser à la pratique du recyclage *steampunk* ainsi qu'à sa tendance à fabriquer des choses faites de bric et de broc.
- Inspiré par l'image du savant fou, il incarne l'esprit excentrique et artisanal du *Steampunk*, combinant créativité mécanique et esthétique rétrofuturiste.
- Le fait qu'il s'agisse d'un crâne n'est pas sans rappeler les Natures Mortes mais aussi cabinets de curiosité qui furent à la mode au cours, notamment, du XIX^{ème} siècle, et pour lesquels les *steampunk*s ont souvent un certain intérêt. Quant à l'assemblage métallique qui forme le crâne, il peut faire penser aux créations de Gustave Eiffel et autres architectures reposant sur un squelette d'acier.

- L'œuvre mêle science (par son aspect mécanique et technologique) et art (par son côté créatif et extravagant). Ce dialogue entre les deux disciplines est une autre caractéristique du *Steampunk*, qui s'appuie sur une réinterprétation artistique de la technologie du XIX^{ème} siècle.
- Comme beaucoup de créations *Steampunk*, *Dr. Brainlove* est une œuvre unique, fabriquée à la main et souvent modifiée. Cet aspect artisanal et personnalisé est central dans l'esthétique *Steampunk*, où la fabrication manuelle et la personnalisation d'objets jouent un rôle primordial.

L'équipe à l'origine de son développement est notamment composée de spécialistes du cerveau humain qui ont usé de leurs savoirs spécifiques et d'outils d'imagerie médicales pour rendre cette œuvre interactive et unique. Ce sont donc des scientifiques mais aussi des ingénieurs et des artistes qui se sont alliés pour donner vie à cette création. Sur leur site internet, ils expliquent :

> *« Our projects include the "Dr. Brainlove" vehicle, an interactive bus-sized jungle gym sculpture of a brain on wheels. Programmable lights on this brain sculpture respond to output from EEG sensors, allowing participants to visualize brain waves through an interactive, tangible experience.*
>
> *Dr. Brainlove educates about science not only through interactive installations, but also through the scientists in our consortium. Our expertise is diverse, from neuroscience to nanotechnology, and projects like the "Dr. Brainlove" vehicle allow us to share our experience with audiences of all ages*[500]*. »*

L'objectif des créateurs de Dr. Brainlove semble conforter ce qu'écrivait déjà, en 2008, le journal *Nature* à propos du *Steampunk* :

> *« Steampunk is to science what Civil War reenactments are to history… The people involved – many of them scientists and engineers – are intereted in learning about the history of science. They do so be re-creation, converting electrical lamps to kerosene or fashioning telegraph sounders to tap out Web content updates. Their engagement thus become personal, tactile, and satisfying*[501]*. »*

[500] Site web du projet *Dr. Bainlove*, section About us. (URL consultée le 25/09/2024 : http://www.drbrainlove.org/#about-us). « Nos projets incluent le véhicule *Dr. Brainlove*, une sculpture interactive de la taille d'un bus représentant un cerveau monté sur roues, qui sert aussi de structure de jeu. Des lumières programmables sur cette sculpture de cerveau réagissent aux signaux provenant de capteurs EEG, permettant aux participants de visualiser les ondes cérébrales à travers une expérience interactive et tangible. *Dr. Brainlove* sensibilise à la science non seulement à travers des installations interactives, mais aussi grâce aux scientifiques de notre consortium. Notre expertise est diverse, allant des neurosciences à la nanotechnologie, et des projets comme le véhicule *Dr. Brainlove* nous permettent de partager notre expérience avec des publics de tous âges. »

[501] Extrait d'un article du journal *Nature* du 6 mars 2008, cité par Jeff Vandermeer et S.J. Chambers, *The Steampunk Bible*, New-York, Abramms, 2011, p.11. « Le *steampunk* est à la science ce que les reconstitutions de la guerre de Sécession sont à l'histoire… Les personnes impliquées – dont beaucoup sont des scientifiques et des ingénieurs – s'intéressent à l'histoire des sciences. Ils l'explorent par la recréation, en convertissant des lampes électriques en lampes à pétrole ou en fabriquant des récepteurs télégraphiques pour diffuser des mises à jour de contenu Web. Leur engagement devient ainsi personnel, tactile et gratifiant. »

Pour Von Slatt, peut-être les gens trouvent-ils leur chemin vers le *Steampunk* « *because of that DIY impulse in a world where, today, you can't even fix your own car if it break down*[502]. »



Figure 57 *Dr. Brainlove* de nuit, initialement présenté lors du *Burning Man* de 2017.

C'est dans ce cadre que le concept de « culture participative » introduit par Henry Jenkins dans *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) trouve toute sa pertinence. Jenkins décrit la « culture participative » comme un environnement dans lequel les fans et les créateurs ne se contentent pas de consommer passivement des récits existants, mais s'impliquent activement dans leur réimagination et leur transformation. Cette dynamique est particulièrement visible dans le mouvement *steampunk*, où les communautés réapproprient des récits historiques, des œuvres de fiction ou des univers inspirés du passé pour les reconfigurer selon leurs propres sensibilités et contextes contemporains. Ce processus permet non seulement de prolonger l'univers original mais

[502] *Ibidem*. « En raison de cet élan de DIY dans un monde où, aujourd'hui, vous ne pouvez même plus réparer votre propre voiture si elle tombe en panne. »

aussi de l'enrichir en y intégrant de nouvelles perspectives, qu'elles soient sociales, esthétiques ou politiques.

Cette « culture participative » s'aligne parfaitement avec les valeurs du *Steampunk* et de la culture *Maker*, où l'individu n'est pas seulement un consommateur passif mais un acteur créatif, capable de réinterpréter et de remodeler le monde qui l'entoure. En adaptant et transformant des histoires existantes, les membres de ces communautés ne se contentent pas de réinventer des objets ou des récits : ils participent activement à une œuvre collective en constante évolution, où chaque contribution enrichit le patrimoine culturel commun.

De plus, cette approche participative et collaborative encourage une diversité d'expressions et de perspectives. Dans les communautés *Steampunk*, chacun apporte sa propre vision du rétrofuturisme et de la technologie, ce qui aboutit à une pluralité de créations, souvent inspirées de récits personnels, historiques ou fictifs. Dans les *Makerspaces*, cette diversité est tout aussi présente, avec des projets allant de la robotique à la couture, en passant par la menuiserie et l'impression 3D. Les échanges au sein de ces communautés permettent non seulement d'enrichir les projets individuels, mais aussi de créer un sentiment d'appartenance autour de valeurs communes comme l'autonomie, la créativité, et l'innovation partagée.

Enfin, l'importance du DIWO dans ces deux mouvements illustre une forme de résistance à l'isolement souvent provoqué par la société de consommation et l'industrialisation moderne. En favorisant la collaboration et la co-création, le *Steampunk* et la culture *Maker* redonnent une dimension humaine à la fabrication d'objets et aux relations sociales. Ils proposent une alternative à l'individualisme en rétablissant des liens sociaux basés sur l'entraide, l'inclusivité et la transmission de compétences. De cette manière, le *Steampunk* et la culture *Maker* transcendent l'acte de création technique pour devenir de véritables moteurs de cohésion sociale et d'innovation collective. Les œuvres monumentales présentées au *Burning Man* et lors des *Maker Faires* ne sont pas seulement des créations individuelles impressionnantes, mais elles incarnent aussi un esprit de communauté et de collaboration. Ces événements servent de véritables laboratoires vivants, où la créativité collective prend forme à travers des projets qui transcendent les limites de l'art et de la technologie. En mettant l'accent sur le partage des savoir-faire, l'échange d'idées et la fabrication collective, ces rassemblements renforcent la dimension participative du mouvement *steampunk*.

Cette culture participative, au cœur des pratiques DIY et DIWO, dépasse les simples aspects esthétiques pour devenir un mode d'action et d'innovation. Elle ouvre la voie à des formes plus structurées de collaboration dans des espaces comme les *Fablabs*, où l'esprit communautaire et la technologie se rejoignent pour donner naissance à des projets qui allient tradition et innovation.

En France, des évènements comme la *Nantes Maker Campus*, organisé dans la nef des *Machines de L'Île de Nantes* sur lesquelles l'étude reviendra plus après, est une preuve supplémentaire que le *Steampunk* peut mener au développement d'évènement de type *Maker Faires*, *Fablabs* et autres ateliers collaboratifs, allant des *repair cafés* aux *workshops* plus ou moins élaborés et complexes. En effet, l'évènement accueille, lors de chaque édition, de nombreuses créations à l'esthétique ou à l'esprit clairement *steampunk*. *In fine*, le *Steampunk* pourrait également donner naissance à la création d'un ou de tiers-lieux dédiés à différentes activités, tant artistiques que scientifiques, ou technologiques, ouverts à tous les publics dans le but de développer des activités de partage des savoirs et des connaissances, de co-création et d'expérimentations diverses. C'est une potentialité sur laquelle la partie création de cette recherche reviendra plus en détails par la suite.

Un autre exemple qui illustre cette convergence entre esthétique *steampunk*, design industriel et espaces collaboratifs se trouve dans le domaine de la décoration intérieure. La mondialisation joue ici un rôle clé qui permet au *Steampunk* de transcender son statut d'art alternatif pour s'inscrire dans une approche plus accessible. Ainsi, pour Pablo Prieto Hames :

> « De plus, la mondialisation permettra également que le *steampunk* cesse d'être un art critique et alternatif en passant par le filtre du *mainstream*. Cela ne signifie pas qu'il perde tout son intérêt, car grâce à cela, nous disposons de perspectives différentes sur le mouvement. Un bon exemple de ce phénomène est le design rétrofuturiste dans le domaine de la décoration intérieure, utilisant le *steampunk* dans le style industriel, comme c'est le cas dans le café *Truth* (voir Figure 58, p.298), situé en Afrique du Sud. La décoration réalisée par le groupe de Haldane Martin mélange le rétro et le contemporain dans une esthétique brute et élégante. Le bâtiment, qui date de la fin du XX^{ème} siècle, compte deux étages, et le travail a consisté à dénuder les murs pour retrouver la pierre et la brique d'origine, ainsi qu'à l'équiper de téléphones anciens, de machines à écrire et d'autres éléments du passé, formant un décor ancien qui s'articule autour d'un vieux torréfacteur, d'une grande table de huit mètres composée de pieds en tubes industriels et recouverte d'une plaque de pin, et de sièges allant de fauteuils en cuir à des tabourets de bar[503]. »



Figure 58 Aperçu de l'intérieur du café *Truth*, Afrique du Sud.

Ainsi, le *steampunk* dépasse aujourd'hui largement le cadre des œuvres de fiction pour s'intégrer dans des pratiques concrètes et des espaces collaboratifs, qu'ils soient artistiques, scientifiques ou

[503] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », dans *Ucoarte, Revista de Teoría e Historia del Arte*, vol. 5, 2016, p.112.

technologiques. Des événements comme le *Nantes Maker Campus* et des lieux emblématiques comme le café *Truth* et beaucoup d'autres à travers le monde, illustrent cette capacité du *steampunk* à inspirer des créations mêlant patrimoine industriel, innovation contemporaine et esthétique rétrofuturiste. Cette hybridation entre tradition et modernité ouvre des perspectives passionnantes, tant pour la transmission de savoirs que pour la réinvention des espaces de vie et de travail.

Ces exemples démontrent également que la mondialisation peut permettre au *Steampunk* de s'affirmer comme un mouvement universel, en trouvant des déclinaisons adaptées aux contextes locaux tout en conservant une identité esthétique forte. Ce potentiel de transformation, qu'il s'agisse de valoriser des lieux oubliés ou d'imaginer de nouveaux usages sociaux, sera exploré plus en détail plus après, notamment à travers les dispositifs de médiation mémorielle et les créations artistiques présentées dans cette recherche.

2.5.3.6 Bilan

Le *Steampunk* s'inscrit pleinement dans la mouvance *Maker*, qui valorise l'artisanat individuel et collectif. Il dépasse une simple esthétique rétrofuturiste pour incarner une véritable philosophie du "faire". Les exemples issus du *Burning Man*, des *Maker Faires* et des *Fablabs* révèlent que le *Steampunk* s'étend bien au-delà de son cadre initial et devient un mouvement participatif et inclusif.

Inspiré par les idéaux du mouvement *Arts and Crafts*, qui prônait la réinvention des techniques et technologies du passé en opposition à la production de masse, le *Steampunk* puise dans l'imaginaire de la Première Révolution Industrielle. Il revisite les objets, les machines et les innovations de cette époque pour en faire des créations uniques et artisanales. Des œuvres comme *Rearing Horse* ou *Neverwas Haul* témoignent de cette approche, en transformant des matériaux récupérés en machines vivantes, tout en permettant au public d'interagir avec elles.

Le lien entre le *Steampunk* et la culture *Maker* se renforce autour de la réappropriation technologique. À une époque où les technologies modernes se dématérialisent, le *Steampunk* et les *Makers* recentrent l'attention sur les objets tangibles, en encourageant la fabrication et la réparation. Ces pratiques s'opposent à l'obsolescence programmée, en réaffirmant la valeur du faire soi-même. Les *Fablabs* illustrent cette philosophie par l'accès à des outils de haute technologie, tels que les imprimantes 3D ou les découpeuses laser, pour permettre à chacun de participer à l'innovation de manière concrète.

Les grands événements comme le *Burning Man* ou les *Maker Faires* montrent également que le *Steampunk* ne se limite pas à une esthétique nostalgique. Il s'inscrit dans un mode de vie participatif,

où la créativité collective et le partage de savoirs sont essentiels. Ces rassemblements permettent de dépasser le cadre littéraire ou artistique pour proposer des réponses à des enjeux contemporains, tels que la durabilité, la production éthique, ou encore la réappropriation technologique.

Ancré dans l'esthétique et l'imaginaire de l'ère industrielle, le *Steampunk* s'intègre parfaitement à la culture *Maker*. Il reflète des valeurs de réinvention technologique, de collaboration, et d'innovation artisanale, tout en ouvrant des perspectives critiques sur le passé. Cette dynamique collective permet non seulement de revisiter les techniques et les innovations industrielles d'autrefois, mais aussi de proposer des alternatives pour l'avenir, en créant des espaces où chacun devient un acteur actif du processus créatif.

2.5.4 REDECOUVERTE DES TECHNOLOGIES OUBLIEES : UN HERITAGE *STEAMPUNK* POUR LE FUTUR ?

« Notre ignorance de notre savoir commun est
aussi immense que le savoir de notre ignorance. »

Eric Dussert

Au-delà de son esthétique rétrofuturiste, le *Steampunk* peut, en plus de proposer des innovations créatives en matière de technologie dans la vague de la culture *Maker*, se tourner vers la redécouverte de techniques, d'objets et de savoirs-faire oubliés. A travers la réimagination d'inventions abandonnées, de savoirs anciens un temps passés de mode, ou encore d'idées n'ayant pas pu être développées plus tôt, ce mouvement pourrait même, tout en offrant une réflexion critique sur la modernité, permettre d'explorer des alternatives aux choix technologiques dominants, tout en apportant une autre vision du passé et de la culture du progrès à tout prix. À une époque où la crise climatique et la durabilité sont au cœur des préoccupations, il sera vu ici que la remise en lumière de ces innovations passées pourrait offrir des solutions pertinentes pour l'avenir. Il sera donc examiné ici comment le *Steampunk*, en s'inspirant des chemins technologiques non empruntés, pourrait réinventer notre rapport à la technologie, redéfinir l'innovation, et remettre en question la manière dont notre société conçoit la modernisation et l'usage des ressources.

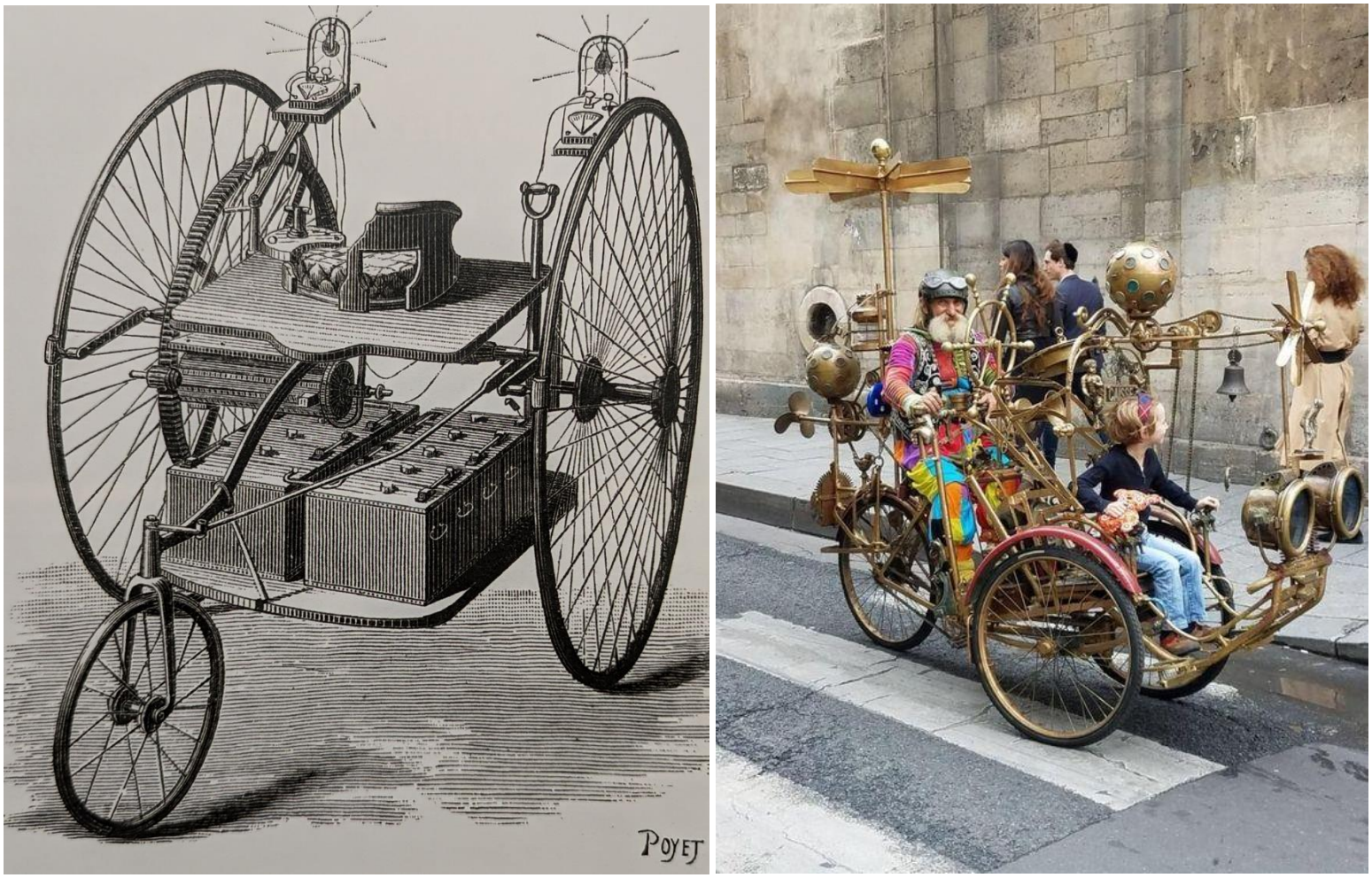


Figure 59 (1) Le tricycle électrique à accumulateurs de Gustave Trouvé, illustration tirée de la revue *La Nature* du 17 novembre 1883. (2) Depuis quelques années, Djino et son tricycle *steampunk* arpente les rues de Paris et propose des tours dans son étrange bolide (v. 2016).

Au détour d'une rue parisienne, vous pourriez tomber nez-à-nez avec un étrange bonhomme à l'allure de personnage de conte et son tricycle *steampunk*, proposant de vous emmener pour quelques centaines de mètres sur son bolide d'un autre temps à vapeur (voir Figure 59, p.301). Bien qu'assez étonné, vous pourriez trouver à ce véhicule de vieux airs de déjà-vu. Et vous auriez raison car des cycles électriques, il en existe depuis bien plus longtemps qu'on ne le pense généralement. Par exemple, il n'est pas sans rappeler celui de Gustave Trouvé, dont la revue *La Nature* parlait déjà dans son numéro du 17 novembre 1883 et qui fut inventé par ce français l'année précédente (voir Figure 59, p.301). Quelque part au Royaume-Uni, vous pourriez croiser la route d'un curieux véhicule à une roue, surnommée un *unicycle*, comme celui inventé par Richard C. Hemming en 1869 (voir Figure 60, p.302). A moins que, de passage à Nantes, vous ne décidiez d'aller faire un tour sur *L'Île* où vous feriez alors la rencontre d'un éléphant géant, semblant tout droit sorti d'un roman de Jules Verne (voir Figure 61, p.303.)



Figure 60 (1) *Unicycle* inventé par Richard C. Hemming, New Haven CT, 1869. (2) Dr D. M. Southall, *The Red Max*, n.d.

Ces rencontres insolites avec des véhicules et personnages *steampunk*s, qui semblent tout droit sortis d'un passé réimaginé, révèlent une fascination pour des technologies anciennes revisitées avec une touche d'inventivité moderne. Cette fascination ne se limite pas aux apparitions isolées dans les rues de Paris, sur l'*Île de Nantes* ou ailleurs. Elle trouve un écho plus profond dans le travail de nombreux créateurs, comme cela a déjà pu être vu ici, mais aussi de chercheurs. Parmi eux, Cédric Carles et Thomas Ortiz de l'*Atelier21*. Leur exploration des innovations oubliées, à travers leur projet intitulé *Paléo-Energétique*, démontre que ces technologies, souvent considérées comme obsolètes, peuvent encore apporter des solutions pertinentes face aux défis contemporains, notamment en matière d'énergie et de durabilité. Le *Steampunk*, en se réappropriant des technologies passées, s'inscrit ainsi dans une logique similaire : une « rétrolecture » du progrès qui interroge notre rapport à l'innovation, tout en proposant des alternatives aux modèles industriels actuels.

Carles et Ortiz qui travaillent sur les questions d'innovation et de vulgarisation autour des alternatives énergétique, écrivent dans *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, que de nombreuses technologies remises sur le devant de la scène à l'heure du réchauffement climatique ont déjà vu le jour par le passé. Ils notent également :

> « Notre civilisation se voue sans réserve à la promotion de l'innovation technologique et au renouvellement aussi régulier et rapide que possible des inventions – c'est en somme ce que l'on nomme le "progrès" –, sans que l'on trouve l'occasion ou même le goût de s'intéresser à celles qui ont surgi par le passé et pourraient bénéficier d'une "rétrolecture". Ce faisant, l'histoire de l'énergie a occulté des idées qui peuvent se révéler excellentes, utilisables, révisables ou ajustables en fonction des besoins actuels[504]. »

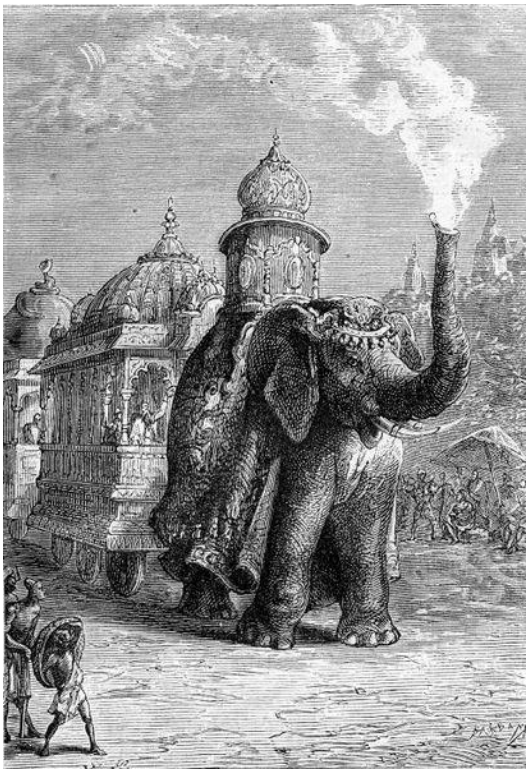




Figure 61 (1) Gravure de Léon Benett issue de *La Maison à vapeur*, Jules Verne, 1880. (2) La Compagnie La Machine, *Le Grand Eléphant*, Nantes, depuis 2007.

Cette critique rejoint parfaitement l'esprit du *Steampunk*, qui, tout en s'inspirant des récits et des machines du XIX^{ème} siècle, insiste sur une réappropriation manuelle et artisanale de la technique, qu'elles soient *in fine* véritablement construites ou non. En exhumant ainsi d'anciennes inventions, il refuse notamment l'obsolescence programmée et interroge les logiques productivistes de la société contemporaine, qui tend à accélérer le cycle de consommation et de remplacement des objets. Cette démarche se retrouve dans les projets menés par des collectifs comme l'*Atelier21* avec leur initiative *Paléo-Energétique*, visant à exhumer et documenter des technologies disparues mais qui pourraient s'avérer potentiellement utiles aujourd'hui.

Pour eux, « le domaine de l'énergie n'échappe pas aux dynamiques industrielles, ainsi que l'illustre l'obsolescence programmée, et concertée, des objets manufacturés », que dénoncent aussi de nombreuses œuvres *steampunk*s. « Depuis l'aube du XX^{ème} siècle, ajoutent-ils, les fabricants

[504] Cédric Carles et Thomas Ortiz, « *Introduction* », dans Cédric Carles, Thomas Ortiz et Eric Dussert (dir.), *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, Paris, Buchet-Chastel, 2018, p.8.

d'ampoules, par exemple, se sont mis d'accord pour en limiter la durée de vie[505]… » Ce qui soulève beaucoup de problématiques alors que l'importance de la gestion ou, pourrait-on plutôt dire, du gaspillage des ressources n'a jamais été aussi grande.

Les auteurs ne tombent néanmoins pas dans la théorie du complot et précisent que « sans doute les mauvaises intentions de la concurrence industrielle ont-elles parfois joué, mais elles ne sont pas les seules causes[506] ». Et d'expliquer :

> « Pour se pérenniser et pour trouver sa place, une invention si pertinente soit-elle doit connaître certaines conditions afin d'être reconnue et mise à disposition à grande échelle. Nombre d'inventeurs n'ont pas su trouver les partenaires appropriés au bon moment, ou bien se sont montrés trop méfiants et, craignant de se faire voler leur invention ou de ne pas gagner assez d'argent avec leur brevet, les ont emportés dans leur tombe… Parfois même, c'est aujourd'hui seulement qu'une brique technologique serait à même de résoudre certains problèmes qu'ils ont rencontrés pour parfaire leur invention, sans succès[507]. »

Éric Dussert, coordinateur de la numérisation des imprimés à la Bibliothèque nationale de France (BnF), s'interroge :

> « Pourquoi ne pas dire que nous n'avons guère évolué dans notre usage des énergies fossiles depuis le Moyen Âge ? Des révolutions techniques, certes, de la chimie moderne et du nucléaire, sans aucun doute, mais toujours cette vieille manie de brûler du pétrole et du charbon pour se procurer de la chaleur et de l'énergie… N'est-ce qu'un manque d'imagination[508] ? »

Mais, pourrait-on arguer, cela ne semble pas bien *steampunk* quand, en effet, le mouvement semble s'intéresser précisément à l'ère du développement massif de l'exploitation houillère puis pétrolifère. Or, nombre d'œuvre *steampunk*s, tout particulièrement littéraires, mettent en scène tout aussi bien les merveilles de la vapeur que la pollution qui l'accompagne presqu'invariablement – pour peu que l'univers dépeint veille à coller à la réalité historique. Ainsi, le *smog* londonien sert de toile de fond à un nombre considérable de romans *steampunk*s, preuve que s'il est en partie romantisé, le XIX^{ème} siècle *steampunk* n'est pas totalement idéalisé. Il permet, au contraire, de soulever des questions bien actuelles : la pollution, comme cela vient d'être dit, mais aussi le travail des enfants, l'exploitation des travailleurs, la dureté du travail à l'usine, la misère de la vie dans les villes de plus en plus densément peuplées, etc.

C'est dans cette perspective critique que s'inscrit également la réflexion du philosophe et artiste Ludovic Duhem, qui interroge la manière de lutter contre l'aliénation humaine et la dégradation

[505] *Ibidem*.
[506] *Ibidem*.
[507] *Ibid*., pp.8-9.
[508] Éric Dussert, « *Salutaires archives* », dans Cédric Carles, Thomas Ortiz et Eric Dussert (dir.), *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, Paris, Buchet-Chastel, 2018, p.15.

écologique. Pour lui, une des solutions réside dans le fait « d'ouvrir la machine[509] », c'est-à-dire d'examiner en profondeur la nature des technologies qui nous entourent et les valeurs qu'elles véhiculent. Selon Duhem :

> « Loin d'être anodin, ce geste exige bien plus qu'une simple manipulation curieuse et patiente de démontage, il s'agit d'une ouverture à ce qu'elle est, à ce qu'elle fait, aux valeurs qu'elle porte. Par cette ouverture à la réalité complexe de la machine, c'est en fait une véritable réforme culturelle qu'il s'agit d'opérer, avant tout contre l'idée que les machines sont incompatibles avec le respect des valeurs humaines et avec la protection de la nature[510]. »

Cette idée d'ouvrir la machine rejoint le cœur du *Steampunk*, qui propose une critique des technologies modernes tout en réinventant les machines industrielles dans une perspective à la fois esthétique et éthique. Duhem soutient que cette démarche nécessite une réforme culturelle, inspirée par la pensée de Gilbert Simondon, qui envisage la technique non pas comme un outil de domination, mais comme un moyen d'interaction avec le milieu naturel. Cette approche encourage une sensibilité affective et une compréhension rationnelle des machines, visant à établir un équilibre entre la technique, l'humain et la nature. Une telle réforme culturelle implique une redéfinition de notre rapport aux objets techniques, en valorisant la transparence de leur fonctionnement et en prônant une éducation écotechnique qui sensibiliserait les individus dès leur plus jeune âge.

Il en résulte une vision de la technique comme un art de négociation avec l'environnement, où l'innovation doit être pensée dans le respect des équilibres écologiques et des valeurs humaines. Cela passe par une critique des logiques consuméristes modernes qui favorisent l'obsolescence programmée et la fermeture des machines, limitant la capacité des utilisateurs à comprendre et à adapter la technologie. Pour Duhem, une véritable réforme nécessiterait de rendre les machines ouvertes, accessibles et modifiables, permettant ainsi une appropriation consciente et durable des technologies.

Ainsi, Ludovic Duhem propose une redéfinition de la technique en tant que relation active et créative entre l'humain et la nature, encourageant une vision éthique et écologique de l'innovation qui prend en compte les enjeux sociaux et environnementaux actuels.

Cette réflexion sur l'ouverture des machines, soutenue par Ludovic Duhem, s'accorde parfaitement avec l'esprit du *Steampunk*, qui se veut à la fois une critique et une réimagination des technologies héritées de l'ère industrielle. En effet, tout comme Duhem plaide pour une transparence technologique et une redéfinition éthique de notre rapport aux machines, le *Steampunk* explore les

[509] *Ibidem*.
[510] *Ibidem*.

possibilités offertes par un retour aux machines du passé, non pas pour les glorifier, mais pour en révéler les enjeux sociaux et environnementaux. Le mouvement *steampunk* partage cette volonté de dépasser la vision utilitariste et dominatrice des technologies modernes en proposant des alternatives esthétiques et éthiques.

Pour ce faire, le *Steampunk* se rapproche parfois de ce que l'on observe dans le *Design Fiction*, une démarche qui propose une approche critique et spéculative de l'innovation. Plutôt que de promouvoir une simple modernisation technologique, le *Design Fiction* s'attache à mettre en récit des choix alternatifs à ceux qui façonnent le présent, en les matérialisant à travers des objets ou des scénarii fictifs ancrés dans une temporalité étendue. Comme le *Steampunk*, il interroge les continuités et discontinuités entre passé, présent et futur, en rendant visibles des bifurcations négligées ou oubliées.

Cette articulation entre imaginaire, critique technologique et prototypage narratif est au cœur des travaux d'Annie Gentès, professeure en design et chercheuse en pratiques de recherche-création. Dans *The In-Discipline of Design* (2017) et peut-être plus encore dans *Le design prend-il soin du futur ?* (2024), elle insiste sur le fait que le design fiction ne vise pas tant à prédire l'avenir qu'à le rendre pensable autrement, « préférable », dit-elle, citant en cela Simon (1996) et Heskett (2005) – en matérialisant des futurs alternatifs au travers de dispositifs concrets ou fictifs[511].

> « Si le design ne peut prédire l'avenir, il peut le donner à voir avant qu'il ne soit là. On peut, on doit, parler du futur, lui donner un visage même hypothétique pour soutenir la réflexion, les discussions et l'action (Gentès, 2015). Prendre soin du futur ici c'est le donner à voir et discuter pour mieux s'entendre sur ce qu'il faut faire[512]. »

La fiction permet ainsi au design de sortir de son rôle de fournisseur de solutions pour devenir un véritable moyen de médiation culturelle et politique, à même de problématiser les trajectoires technologiques en cours.

Là où *Paléo-énergétique* exhume des inventions réelles pour les réactiver, le *Design Fiction* – tel que le pense notamment Gentès – en invente d'autres, ancrées dans des possibles cohérents. Cette logique de « futurs tangibles » rejoint profondément l'esthétique *Steampunk*, qui, en réutilisant des machines du XIX^{ème} siècle, crée des scénarii spéculatifs sur ce que l'histoire aurait pu devenir. Le

[511] Annie Gentès, « Le design prend-il soin du futur ? », dans Cynthia Fleury et Antoine Fenoglio (dir.), *Éthique et design : Pour un climat de soin*, Paris, Presses Universitaires de France, 2024, pp.309-327. (URL consultée le 25/01/2025 : https://doi.org/10.3917/puf.fleur.2024.01.0309)
[512] *Ibidem*.

Steampunk agit ainsi comme une forme intuitive de *Design Fiction* : il n'imagine pas un futur détaché du passé mais un futur issu d'une réinterprétation poétique, artisanale, parfois ironique de ce passé.

Gentès met aussi en garde contre une vision purement utilitariste de l'innovation. Elle défend notamment l'idée un design « indiscipliné » (« *in-discipline* »), qui s'autorise à explorer sans résoudre, à questionner sans répondre, rejoignant en cela la logique d'un *Steampunk* réflexif et subversif. Aussi, là où le *Design Thinking* est parfois instrumentalisé à des fins de productivité immédiate, Gentès revendique une pratique du design capable de suspendre l'évidence, et donc, comme le fait le *Steampunk*, de rendre visibles les bifurcations perdues ou occultées de nos trajectoires modernes.

En ce sens, on pourrait dire que là où Carles et Ortiz cherchent des solutions « oubliées » dans la réalité historique, Gentès invente des espaces de débat spéculatif pour réfléchir à ce que l'on accepte ou refuse d'envisager aujourd'hui. Les deux démarches ne s'opposent pas, mais se complètent : la première réactive la mémoire technique, la seconde élargit l'imaginaire des futurs possibles.

Gentès (2024) souligne également la dimension interdisciplinaire et spéculative du design au XXI^{ème} siècle, qui croise art, sciences humaines et ingénierie, rompant ainsi avec une vision purement technocentrée de l'innovation. À l'instar du *Steampunk*, qui réactive des imaginaires rétrofuturistes pour questionner le progrès, le design fictionnel permet d'examiner nos choix présents à travers des récits incarnés. D'ailleurs, comme le notent Olivier Wathelet et Nicolas Minvielle du collectif *Making Tomorrow*, « le design fiction n'est pas une pratique stabilisée, et encore moins normée ou bornée par des règles ; au contraire, il recouvre un ensemble d'approches diverses ». Une hétérogénéité que Gentès reconnaît également dans ses travaux plus récents (2022), en défendant une approche du design comme vecteur critique, réflexif et créatif à la frontière des disciplines.

Par exemple, Julien Tauvel, futuriste, explique dans un *TEDx* que le *Design Fiction* pourrait imaginer que dans un avenir proche, afin de lutter contre la malbouffe, soit imaginé une sorte de nouvelle « malbouffe » (Tauvel parle de « *junkfood* ») qui s'avèrerait bonne pour la santé[513]. Il s'agirait toujours de nourriture ultra-transformée mais dont la visée serait de rendre les gens en meilleure santé grâce à la science utilisée pour développer ces produits (à l'inverse d'un film comme *Soleil Vert*, qui a connu un regain d'intérêt ces dernières années). A travers de tels scénarii, l'objectif est de rendre l'avenir plus désirable afin de le faire advenir, afin d'éviter de rester dans le cercle vicieux des prophéties auto-réalisatrices dystopiques portées, notamment, par la science-fiction moderne et

[513] Julien Tauvel, *Le design fiction ou pourquoi imaginer des futurs désirables*, conférence *TEDxRennes*, 25 juin 2022. (URL consultée le 25/09/2024 : https://youtu.be/4fRGlxVh0fU?si=Wvvi1lSHbU2AvntU)

l'imaginaire actuellement en place, dit techno-libéral – « un imaginaire où le progrès de la technologie équivaut au progrès tout court[514] ».

Tauvel commence d'ailleurs son discours en parlant d'H.G. Wells qui, comme cela a été vu, est l'une des sources d'inspiration premières du *Steampunk* et qui, selon lui, aurait eu le même métier que lui : futuriste. Pour lui, « les imaginaires ont toujours façonné nos visions du futur, […] ce que nous voulons voir advenir[515]. » Prenant l'exemple de *Retour vers le futur*, il demande à la salle qui n'a jamais rêvé, après avoir vu le film étant jeune, d'avoir un jour l'*Overboard*, ce skateboard volant utilisé par le personnage de Marty McFly dans l'avenir dépeint par le long métrage. Il rappelle aussi que nombre d'enfants – et parfois même d'adultes – ont rêvé ou, tout au moins pensé, que l'avenir serait fait de voitures volantes. Pourtant, si nombre de choses dont ont pu rêver nos grands-parents, voire nos arrière-grands-parents n'ont encore pas vu le jour (ce qui n'est pas nécessairement un mal ; après tout, les voitures volantes seraient-elles vraiment un progrès ?), d'autres de leurs rêves se sont concrétisés comme le montrent, par exemple, les illustrations de ce qui ressemble au futur tunnel sous la Manche, à la visioconférence, ou encore au cinéma parlé, imaginé dès le début du XX^{ème} siècle par Henri Lanos (voir Figure 62, p.308). Ce qui n'est guère étonnant car avant que toute chose se réalise, il faut d'abord l'imaginer. Ce que d'aucuns appelleraient donc des prédictions, voire des visions du futur, ne sont donc que la démonstration que certaines idées sont plus anciennes que ce qui est parfois communément admis. Le relatif oubli de ces œuvres les rend néanmoins étonnamment anticipatives.

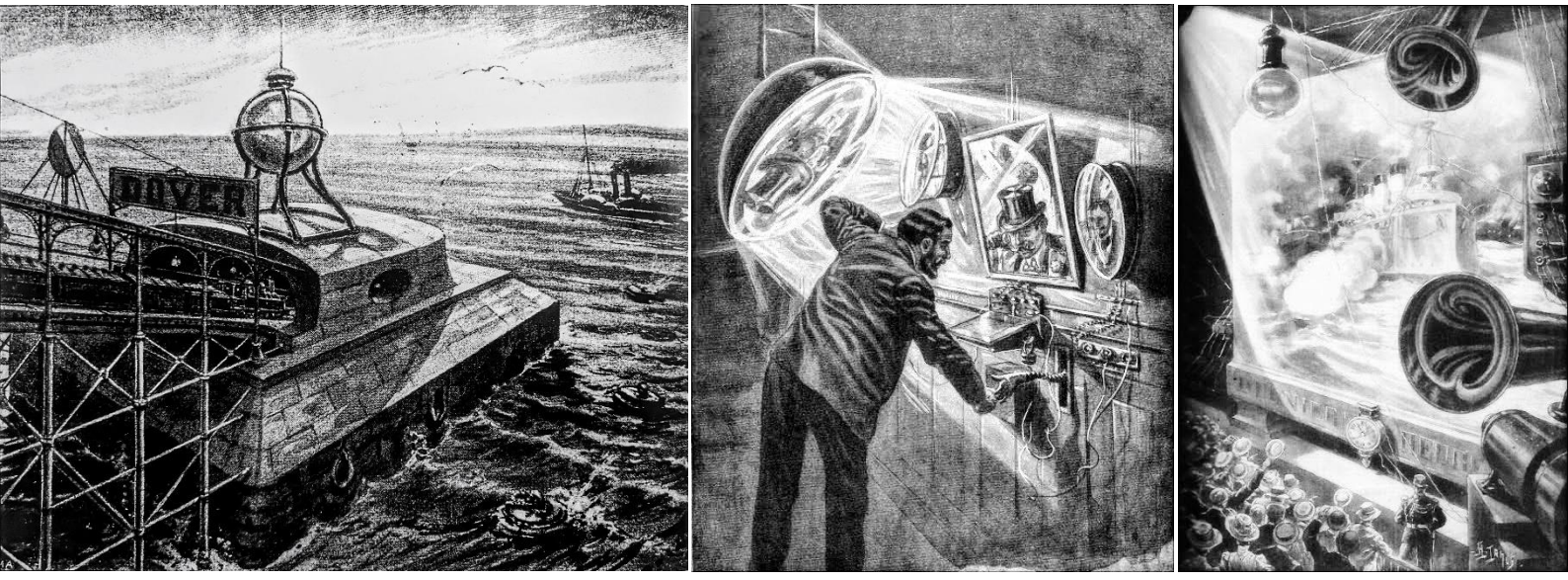


Figure 62 Henri Lanos, (1) Le train entrant dans le tunnel sous la Manche, n.d. (2) « Le téléphote ou le télétroscope », dans *Je sais tout*, 15 Mars 1905. (3) « *Le regard s'allonge : la vision à distance* », dans *Je sais tout*, du 15 Septembre 1908.

[514] Julien Tauvel, *Le design fiction ou pourquoi imaginer des futurs désirables*, *op.cit.*
[515] *Ibidem*.

Le parallèle avec le *Steampunk* est évident : tout comme le *Design Fiction*, le *Steampunk* ne se contente pas de revisiter des esthétiques d'une autre époque. Il les utilise pour poser des questions contemporaines sur le progrès, la durabilité et la valeur des choix technologiques actuels. Il remet aussi en tête des idées que nos ancêtres pouvaient se faire du futur et qui ont parfois été oubliées. Il a d'ailleurs été vu que le *Steampunk* a désormais de nouvelles branches qui correspondent peut-être plus encore au *Design Fiction* qui a tendance à ne pas se projeter trop loin dans l'avenir afin de rester à une portée humaine : le *Biopunk*, le *Solarpunk*, l'*Utopunk*, etc.

En parallèle, et par la réimagination de machines et d'inventions du XIX^{ème} siècle, même restées au stade de projet, le *Steampunk* offre une forme d'archéologie des idées, similaire au travail du *Design Fiction*, mais aussi à des projets comme *Paléo-Energétique*, qui permet de questionner l'évolution technique et ses implications. Mais il s'inscrit aussi dans le *Design Thinking*, une autre démarche prospective qui repose davantage sur la culture *Maker*, ou « l'âge du faire », pour emprunter, comme Wathelet et Minvielle, le titre d'un ouvrage de Michel Lallement. Ces derniers, en revanche, opposent ces deux démarches que sont le *Design Fiction* et le *Design Thinking* car, pour eux :

> « Cette approche vise avant tout à promouvoir des démarches de conception et de maquettage (des représentations 3D simplifiées aux prototypes) afin de tester, améliorer et accélérer la mise en œuvre de solutions bénéfiques pour les clients et les usagers.
>
> Cette vision de l'innovation présente néanmoins quelques inconvénients : le maquettage répond souvent à des problématiques locales, pour des "cibles" très précises, sur des temps très courts. Elle relève du temps du projet : les rythmes sont effrénés et encouragent la consommation renouvelée, à la différence du temps des infrastructures, plus long et aux implications souvent plus complexes pour les acteurs concernés[516]. »

Ils notent toutefois que le *Design Thinking* « témoigne de la valorisation de la logique du bricoleur, élevé au rang de modèle pour l'économie[517]. » Et d'ajouter que « c'est l'esprit des "*maker spaces*" (*fablab*, *hacker lab*, etc[518].) »

Le *Design Fiction* repose donc sur l'idée que le présent mais aussi le passé peuvent offrir des pistes pour le futur, à travers une lecture critique des innovations, y compris anciennes. Par la réintroduction dans les esprits de technologies passées, voire oubliées, le *Steampunk* propose, à sa manière, un exercice de *Design Fiction* qui incite à redéfinir nos conceptions du progrès et à envisager des alternatives qui prennent en compte les enjeux sociaux et environnementaux contemporains.

> « Ce travail sur les ressources du passé offre d'abord la possibilité de revaloriser des inventions dans un nouveau contexte. Il peut ensuite constituer

[516] Olivier Wathelet et Nicolas Minvielle, « *Le design fiction pour débattre des futurs* », *op.cit.*, p.108.
[517] *Ibidem*.
[518] *Ibidem*.

> une forme de contrepoint pour interroger les évidences actuelles. Ce qui semble aller de soi devient plus facilement questionnable lorsque des alternatives réalistes sont montrées. Enfin, il aide à questionner les piliers d'une organisation ou d'un collectif, en observant la façon dont, à travers le temps, des sortes de lignées d'actifs – c'est-à-dire des ressources et des compétences, des inventions et des savoir-faire – se sont succédé[519]. »

En tout cas, cela montre que le *Steampunk* ne se limite pas à une simple nostalgie du XIX^{ème} siècle, comme cela a déjà été vu ; il réinvestit cette période en réinventant des machines du passé, tout en interrogeant la pertinence des choix technologiques contemporains. Dans cette logique, des projets comme *Paléo-Energétique* s'inscrivent dans une démarche similaire : celle de redécouvrir et de réévaluer des inventions tombées dans l'oubli, mais qui pourraient offrir des réponses aux défis actuels. Le *Steampunk*, en tant que mouvement rétrofuturiste, fait écho à cette quête de réappropriation et de valorisation des technologies passées pour imaginer des futurs alternatifs, où la technique ne serait plus synonyme de domination, mais de dialogue et de cohabitation harmonieuse avec le milieu naturel.

Carles et Ortiz expliquent que « le support principal dont [ils disposent] pour transmettre le fruit de [leurs] quêtes se présente sous la forme d'une frise chronologique de six à dix mètres de long [ndlr : en 2018, année de publication de l'ouvrage] présentant les inventions une à une. » La frise permet par exemple de retracer les différentes inventions de production d'énergie qui ont pu voir le jour à travers le temps, parmi lesquelles des proposition reposant sur les énergies solaire, géothermique ou encore éolienne ; de (re)découvrir ce qu'étaient les omnibus, ancêtres de nos autobus ou tramways actuels, tirés par des chevaux ; que l'une, sinon la première voiture hybride fut créée par Ferdinand Porsche en 1898 ; que la première voiture à dépasser les 100 km/h, la « Jamais contente », était électrique et franchit ce cap en 1899 ; elle rappelle qu'une ampoule de 1901 éclaire encore une caserne de pompier en Californie, bouleversant les règles de l'obsolescence programmée qui ont désormais cours ; elle va même bien plus loin dans le temps, en parlant des tours à vent persanes, ou *Badguir*, qui 1300 ans avant Jésus-Christ permettaient déjà de rafraichir l'air dans un bâtiment sans aucune dépense énergétique. Bref, cet outil didactique qui entraine le public de l'Egypte Antique à la première voiture solaire, développée en 1989, en passant par les inventions de Léonard de Vinci et même par les écrits de Jules Verne, permet d'organiser des expositions itinérantes pour faire redécouvrir ces inventions passées et en collecter, potentiellement, de nouvelles, parfois exhumées au gré des conversations autour du grenier d'un grand-père ou du garage d'un ouvrier. Ils expliquent que « l'exposition itinérante Paléo-énergétique [est] conçue comme un outil de médiation [et] propose d'enquêter publiquement dans le passé de nos territoires afin d'en faire émerger des "visions futures". » Une

[519] *Ibid*., p.113.

quête qui amène l'idée que si les *steampunk*s sont les héritiers de Jules Verne, ils sont également les ancêtres de demain. Idée qui sera détaillée plus en détail par la suite.

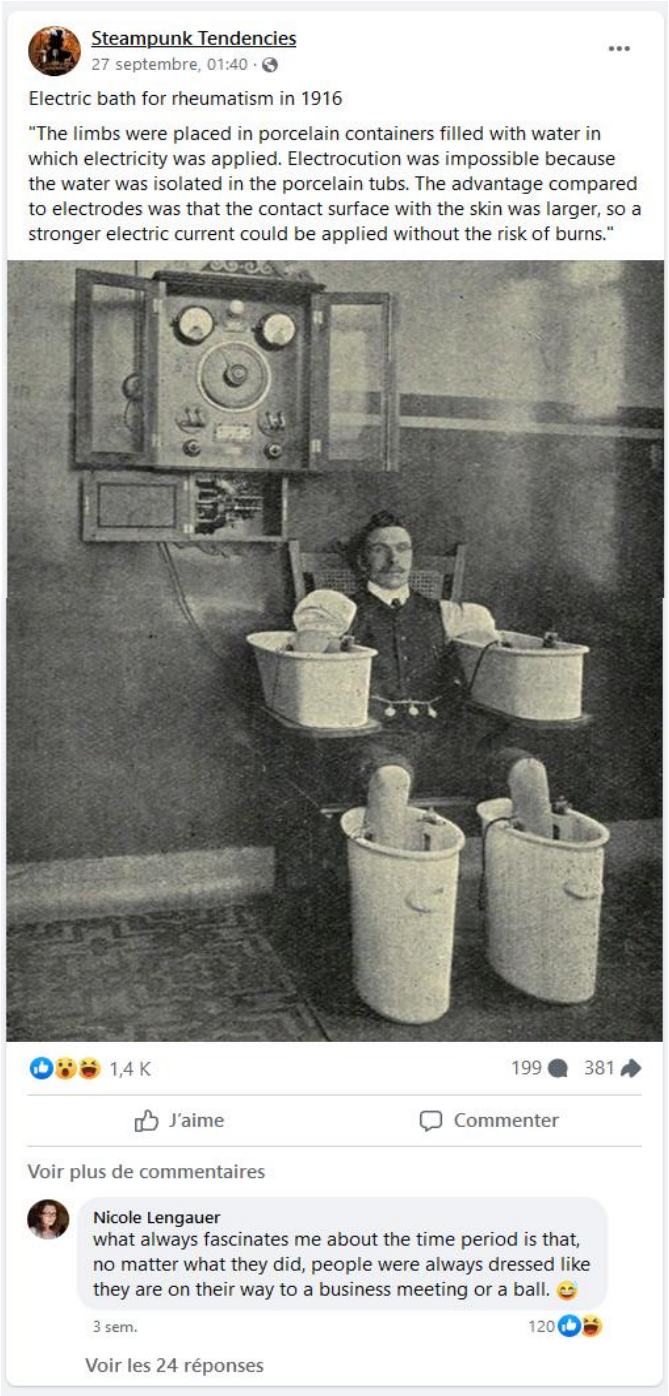


Figure 63 Capture d'écran d'un post de la page Facebook *Steampunk* Tendencies qui met en lumière un système de bain électrique contre les rhumatismes, en 1916. Une internaute s'amuse de la tenue qui, de nos jours, serait qualifiée de formelle, de l'homme sur la photographie.

En attendant, cette démarche n'est pas sans rappeler la démarche de *Steampunk Tendencies* qui, à travers un blog, des comptes sur les différents réseaux sociaux mais surtout un *hashtag* (ou mot-dièse, *#SteampunkTendencies*) devenu viral à travers le monde, fait découvrir régulièrement, non seulement des créations *steampunk*s mais aussi des inventions du passé. Créé par un français, Emporio Efikz, le flux *#SteampunkTendencies* permet ainsi de découvrir ou de redécouvrir des inventions, des savoirs-faire, des connaissances mais aussi des croyances du passé qui peuvent inspirer des créateurs *steampunk*s – et bien d'autres – du monde entier (voir l'exemple sélectionné au hasard de la Figure 63, p.311). Certes, les informations ne sont pas classées sur une frise chronologique, ni toujours bien sourcées, mais suivre les posts proposés par *Steampunk Tendencies* a le mérite de faire apparaître quelques trouvailles historiques oubliées lorsque l'on scrolle sur les réseaux sociaux. Cela montre également que le mouvement *Steampunk* ne se contente pas de créer de nouvelles œuvres, mais qu'il s'intéresse bel et bien à des objets, des inventions et des connaissances du passé.

En effet, le *Steampunk*, en tant que mouvement rétrofuturiste, ne se contente pas de recréer esthétiquement des machines d'autrefois ; il propose une réflexion critique sur le progrès technologique et ses conséquences. En ce sens, la démarche de l'*Atelier21*, à travers le projet *Paléo-Energétique*, et celle de *Steampunk Tendencies*, via la diffusion sur les réseaux sociaux de découvertes historiques, s'inscrivent dans une dynamique similaire de redécouverte et de réappropriation des savoirs anciens. Bien que ces informations ne soient pas

toujours classées chronologiquement ni rigoureusement sourcées, elles permettent néanmoins de stimuler l'imagination des créateurs *steampunk*s, tout en interrogeant la pertinence de nos choix technologiques actuels.

En réhabilitant des technologies oubliées, le *Steampunk* propose des futurs alternatifs – au(x) passé(x) (re)composé(s) – où la notion de progrès n'est pas synonyme de modernisation systématique, mais d'une réinvention éclairée par le passé. Pour Alain Gras, sociologue et professeur à l'université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, « se replonger dans les innovations du passé n'est pas une énième version d'un progrès linéaire. […] Au contraire, elle ouvre à la possibilité de ruptures, de bifurcations, de cassures dans le devenir et nous permet d'ouvrir un horizon d'incertitudes propice à la créativité[520]. » Le *Steampunk*, en tant que mouvement uchronique, incarne précisément ces ruptures et bifurcations, en imaginant des chemins historiques non empruntés et des futurs alternatifs. Les récits *steampunk*s s'amusent à faire dérailler le cours de l'Histoire, plongeant le lecteur ou le spectateur dans des univers parallèles où des visions oubliées du futur prennent vie, tout comme certaines inventions redécouvertes par *Paléo-Energétique*.

Cette remise en question du progrès trouve un écho dans la critique formulée par Alain Gras sur la technoscience moderne :

> « Dans l'histoire des sciences, l'imaginaire d'un avenir bénéfique, tel que les Lumières l'avaient prophétisé, s'est désagrégé peu à peu. Aujourd'hui la technoscience utilise avec perversité le concept du "progrès" en nous faisant croire que l'on peut mesurer notre marche en avant par des indicateurs chiffrés. Lesquels sont censés montrer la progression de notre maîtrise de l'environnement grâce à nos connaissances et à l'utilisation d'outils intelligents. La technique, si on oublie qu'elle occupe un rôle central dans la relation entre l'être humain et le monde alentour, qu'elle est un art, sert alors de simple instrument de mesure. Terrifiante perfidie[521]… »

[520] Alain Gras, « *Le progrès technique a-t-il un sens ?* », dans Cédric Carles, Thomas Ortiz et Eric Dussert (dir.), *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, Paris, Buchet-Chastel, 2018, p.37.
[521] Alain Gras, « *Le progrès technique a-t-il un sens ?* », dans Cédric Carles, Thomas Ortiz et Eric Dussert (dir.), *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, Paris, Buchet-Chastel, 2018, p.33.



Figure 64 Compagnie La Machine, *Aéroflorale II*, depuis 2010.

Alain Gras souligne également que la technique, depuis les premiers outils fabriqués par l'homme, n'a jamais été une simple quête d'efficacité ou de domination sur la nature. Elle est avant tout une relation complexe entre l'être humain et son environnement, intégrée dans un contexte social, culturel et symbolique propre à chaque civilisation. Le *Steampunk*, par son refus de la rationalité purement utilitaire et son intérêt pour les objets artisanaux et les machines élaborées, rejoint cette conception de la technique comme un art et un rapport de négociation avec le milieu de vie : « la technique n'est pas le fruit de la volonté de dominer la nature, mais un rapport de l'être vivant avec son entourage (ou son monde alentour), cette relation exigeant une négociation, une communication avec les éléments qui forment notre milieu de vie[522]. » En réinterprétant les technologies du passé, le *Steampunk* rappelle donc que l'innovation technologique n'est pas seulement le fruit d'une volonté de maîtrise, mais aussi une expression culturelle et créative ancrée dans des significations sociales profondes.

Pour clarifier cette notion de négociation avec le milieu de vie, l'*Aéroflorale II* de la *Compagnie La Machine* est un exemple idéal (voir Figure 64, p.313). Cette structure – prétendument – volante, inspirée des machines du XIX^{ème} siècle, associe la mécanique de style industriel à des éléments naturels pour créer une machine symbiotique. Loin de chercher à dominer son environnement, l'*Aéroflorale II* est censée dialoguer avec lui en intégrant des plantes et des dispositifs technologiques écologiques, incarnant une vision où la technologie et la nature coexistent harmonieusement. Cette structure rappelle l'importance de l'artisanat et de la main humaine dans la conception technologique, à travers l'utilisation de matériaux contemporains tout en préservant une esthétique rétro qui évoque l'ingéniosité et l'imagination du XIX^{ème} siècle. Par cette réinterprétation des inventions du passé, l'*Aéroflorale II* met en scène la technique comme un art en dialogue constant avec le milieu de vie, plutôt qu'une force de domination.

L'*Aéroflorale II*, en tant qu'œuvre qui joue les laboratoires botaniques itinérants, est également une exploration poétique de la manière dont la technologie peut être mise au service de l'environnement. Les plantes qui habitent cette machine faussement volante ne sont pas des accessoires décoratifs, mais décrites comme des composants essentiels de son fonctionnement. Ainsi, racontent les techniciens-conteurs du vaisseau, l'*Aéroflorale II* est équipée de systèmes permettant la photosynthèse et l'absorption de CO_2. L'œuvre propose une approche technologique imaginaire respectueuse des processus naturels. En ce sens, cette œuvre *steampunk* réinvente, certes pour de faux, les machines industrielles pour les adapter à des enjeux écologiques contemporains. Mais en cela, elle vient montrer que la technologie peut être non seulement belle et inventive, mais aussi responsable et en harmonie avec la nature.

[522] *Ibidem*.

Cette machine qui se veut vivante, qui se déplace au gré des vents et des saisons, incarne une critique de la modernité industrielle et de la standardisation des technologies. En mettant en avant la biodiversité et les écosystèmes dans sa conception, l'*Aéroflorale II* incite à repenser notre rapport aux ressources naturelles et à envisager des alternatives durables, voire *low tech*. Cela rejoint la philosophie du *Steampunk*, qui valorise la réutilisation, la transformation des matériaux, et une technologie à taille humaine, loin des logiques productivistes et consuméristes de la société contemporaine. L'*Aéroflorale II*, avec son apparence de machine volante d'un autre temps, offre un modèle d'innovation qui respecte l'équilibre naturel tout en s'inspirant des savoirs anciens, comme le *Steampunk* cherche à le faire à travers ses créations.

Ainsi, la redécouverte d'anciennes inventions, qu'elles soient partagées par des initiatives comme *Paléo-Energétique* ou *Steampunk Tendencies*, témoigne d'une volonté commune de réinventer la technologie pour l'adapter aux enjeux contemporains. Cette démarche rejoint la critique sociale et écologique du *Steampunk*, qui ne se limite pas à une nostalgie esthétique mais invite à une réflexion sur la durabilité, la réutilisation des ressources, et la capacité de notre société à s'inspirer du passé pour envisager un futur différent. Loin d'être figé dans une vision passéiste, le *Steampunk* apparaît ainsi comme une passerelle entre un passé révolu et un futur à inventer, où l'innovation s'enracine dans la mémoire et les imaginaires collectifs.

La redécouverte des technologies oubliées, réactivée par l'esthétique et la philosophie *steampunk*, ouvre aussi des perspectives stimulantes. Ce mouvement, qui revisite le passé à travers un prisme rétrofuturiste, invite à repenser la relation entre progrès technologique et héritage culturel. Le *Steampunk* ne se contente pas de célébrer un passé idéalisé, ni d'être nostalgique d'un temps révolu ; il questionne les choix industriels et technologiques d'hier pour inspirer des solutions créatives aux défis d'aujourd'hui. En faisant le lien entre mémoire collective et innovation, le *Steampunk* propose une réappropriation des technologies d'autrefois pour envisager un futur qui privilégie la durabilité, l'inventivité, et une meilleure compréhension de nos racines industrielles. En cela, il peut s'inscrire dans des démarches comme *Paléo-Energétique*, l'archéologie des idées ou encore à la croisée du *Design Fiction* et du *Design Thinking*.

Les potentialités du *Steampunk* vont donc bien au-delà de la simple esthétique. En tant que mouvement culturel, il pourrait devenir un outil de sensibilisation aux questions écologiques et sociales en étant force d'incitation à la réinvention des modes de production et de consommation. Par sa capacité à mêler fiction et réalité, le *Steampunk* pourrait aussi servir de tremplin pour des projets pédagogiques et artistiques visant à réintroduire des savoir-faire oubliés, tout en favorisant des

pratiques collaboratives au sein des *Fablabs* et des *Makerspaces*. En somme, le *Steampunk* pourrait être la clé d'une réconciliation entre tradition et modernité, invitant à imaginer des futurs alternatifs fondés sur un passé réinventé.

2.5.5 BILAN GLOBAL

Pour conclure, le *Steampunk* se révèle être un mouvement qui va bien au-delà d'une simple fascination pour le passé industriel. Ancré dans la philosophie des mouvements *Arts and Crafts* et des pratiques du DIY (*Do It Yourself*), il propose une réappropriation critique de la technologie et des objets de la Première Révolution Industrielle. L'exploration de ces influences a permis de comprendre comment le *Steampunk* réinvente les pratiques artisanales en réponse aux modèles de production de masse. L'art de « faire du neuf avec du vieux » se traduit par la création d'objets uniques, souvent fabriqués à partir de matériaux recyclés ou détournés, qui témoignent d'une volonté de redonner vie à des savoir-faire oubliés.

Les valeurs portées par le *Steampunk* et la culture *Maker* convergent dans cette quête de réinvention technologique. En redonnant une importance à la matérialité des objets, le *Steampunk* replace l'humain au centre de la production, loin des processus déshumanisants et standardisés de l'industrie moderne. Les techniques de fabrication numérique, accessibles dans des espaces collaboratifs tels que les *Fablabs* et les *Makerspaces*, permettent d'allier tradition et innovation. Cette dynamique favorise l'émergence d'une nouvelle forme d'artisanat, où les outils numériques servent de support pour réinventer des technologies du passé avec une sensibilité contemporaine.

L'influence du *Steampunk* s'étend également à la redécouverte des technologies oubliées, qui trouvent dans ce mouvement une seconde vie. Ces technologies, souvent marginalisées ou remplacées par des innovations plus récentes, deviennent des symboles d'une époque où la créativité manuelle primait sur l'efficacité industrielle. Le *Steampunk* réinvente ces objets en leur insufflant des fonctions nouvelles, tout en restant fidèle à leur esthétique et à leur ingéniosité mécanique. Cette revalorisation des savoir-faire anciens s'inscrit dans une démarche qui vise à imaginer des futurs où ces techniques oubliées peuvent être réintégrées, non comme des reliques du passé, mais comme des solutions potentielles pour répondre aux défis contemporains.

Les œuvres monumentales présentées dans des événements comme le *Burning Man* et les *Maker Faires* illustrent parfaitement cette philosophie. Le *Steampunk* ne se contente pas d'une simple reproduction du passé ; il transforme et adapte les technologies anciennes pour répondre à des préoccupations actuelles, telles que la durabilité, la réparation et la réutilisation des matériaux. Cette

démarche s'inscrit dans une réflexion plus large sur les impacts de la technologie sur la société et sur la manière de mieux l'intégrer dans un monde confronté aux défis environnementaux et sociaux.

Le *Steampunk*, en tant que mouvement, promeut également un retour aux valeurs de collaboration et de partage de compétences. Les rencontres et les échanges entre amateurs, artistes et artisans permettent de faire vivre une communauté créative et solidaire, où chacun est encouragé à expérimenter et à apprendre des autres. Cette culture participative, marquée par le DIY et le DIWO (*Do It With Others*), rejoint les idéaux du mouvement *Arts and Crafts* en refusant les logiques de production de masse et en prônant une approche plus humaine et éthique de la création.

En conclusion, le *Steampunk*, inspiré par les principes de l'artisanat traditionnel et de la culture Maker, incarne une philosophie du « faire » qui allie critique sociale, innovation technologique et créativité collective. Il montre que le passé peut devenir une source d'inspiration pour inventer de nouvelles pratiques, tout en répondant aux enjeux contemporains. Cette capacité à réinterpréter l'histoire et la technologie sous une forme nouvelle et innovante témoigne de la vitalité et de la pertinence d'un mouvement qui continue de défier les conventions et d'explorer des futurs possibles à travers le prisme d'un passé réinventé.

2.6 CONCLUSION DU CHAPITRE

Le *Steampunk* apparaît comme une force créative à la fois foisonnante et paradoxale. À la fois subversif et nostalgique, critique et esthétisant, il tire sa richesse d'une ambivalence constitutive. Il oscille en permanence entre hommage et critique, entre passé réimaginé et futur réinventé, entre esthétique séduisante et volonté de subversion. Ce double mouvement nourrit toute sa vitalité, tout en révélant les lignes de fracture qui le traversent.

Issu de l'héritage punk, il en conserve l'esprit rebelle, l'appel au *Do It Yourself* (DIY) et la volonté de remettre en cause les structures dominantes. De la figure de Vivienne Westwood aux postures alternatives du vêtement *steampunk*, il cultive une identité visuelle et politique en friction avec les normes établies. La place centrale du corps, souvent revendicatrice, est l'un des vecteurs de cette tension entre appropriation esthétique et subversion des codes, notamment dans l'usage du corset, tour à tour sexualisé ou réapproprié. Ces formes d'expression corporelle croisent les questions d'inclusivité et de diversité : longtemps centré sur une figure eurocentrée, blanche et masculine, l'univers *Steampunk* s'ouvre aujourd'hui – parfois encore timidement – à d'autres récits, d'autres corps, d'autres histoires. Ce décentrement permet d'interroger les angles morts de la mémoire et de faire émerger des figures invisibilisées, élargissant ainsi le champ des possibles narratifs.

En parallèle, ce positionnement critique s'exprime aussi à travers la figure du dandy *steampunk*, qui combine le raffinement du geste à la révolte silencieuse. Héritier de postures esthétiques issues du XIX^{ème} siècle, le dandy réinvente ici une élégance politique, un art de vivre en friction avec la modernité. Loin d'être un simple ornement, son apparence devient manifeste : un moyen de résistance par la distinction, où la mise en scène de soi flirte avec la provocation.

La musique, tout comme l'héritage du Punk dans ses versions les plus contemporaines, participe à cette culture en mutation, où l'on passe du « *no future* » à la réinvention d'un futur alternatif, où l'on clame haut et fort que le *Steampunk* est « *not dead* ». La récurrence des interrogations autour de sa vitalité – ou de sa mort annoncée – souligne la difficulté à circonscrire un mouvement en constante évolution. Car s'il est traversé par des conflits internes entre visions progressistes et conservatrices, entre désenchantement et espoir, le *Steampunk* reste un terrain d'expérimentation vivace, un espace où coexistent nostalgie, satire, ironie et critique sociale.

Par ailleurs, à travers la fascination pour l'ère industrielle et les imaginaires victoriens, s'exprime souvent une nostalgie ambivalente : celle d'un monde technologique encore tangible, d'un temps ralenti et mécanisé. Mais en filigrane affleurent aussi des récits critiques, capables de déconstruire les illusions du progrès linéaire et de réactiver des mémoires oubliées ou, tout au moins, mises de côté. Ce jeu de miroirs entre fascination et mise à distance définit une esthétique qui n'est jamais tout à fait neutre, jamais entièrement désengagée.

Cette ambivalence s'incarne aussi dans la place accordée à la technologie : ni totalement célébrée, ni rejetée en bloc. En explorant des voies alternatives, en valorisant des mécaniques poétiques, artisanales ou obsolètes, le *Steampunk* propose une manière d'habiter le progrès autrement. Il invite à ralentir, à détourner, à réimaginer. Cette posture critique face à l'innovation offre une grille de lecture précieuse dans un monde saturé d'objets connectés et d'idéologies technosolutionnistes.

Aussi, et en écho aux idéaux de l'*Arts and Crafts*, cette mise en valeur du geste et de la matière s'inscrit dans une critique de la production de masse. Le *Steampunk* réhabilite des pratiques délaissées, leur conférant une portée presque politique : celle de créer autrement, lentement, collectivement. Ce lien avec la culture *Maker* contemporaine, où se croisent hackers, artisans, designers et utopistes technologiques, démontre une continuité entre mémoire des savoir-faire et désir d'émancipation créative.

La dimension artisanale prolonge cette logique de résistance. En valorisant les savoir-faire oubliés, les pratiques manuelles et la réutilisation créative, le *Steampunk* dialogue avec l'esprit *Arts and Crafts*. Il se positionne comme une réponse aux logiques de production industrielle de masse, préférant les

circuits courts, l'auto-fabrication, la récupération. Ces pratiques, en écho aux mouvements *Makers* contemporains, forment un écosystème où se rencontrent mémoire, innovation, utopie technologique et critique du présent.

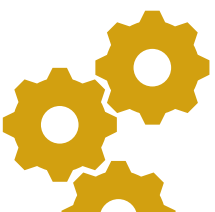
Le dandy *steampunk*, tout comme la figure du bricoleur post-industriel, incarne cette double posture : critique du monde moderne tout en revendiquant une forme d'esthétisme engagé. Loin d'être une simple récupération décorative, cette posture peut aussi se révéler profondément politique, en faisant du style un vecteur d'idéologie. Le dandysme, dans ses multiples influences, agit ici comme une arme de détournement, un moyen de résister par l'apparence et le raffinement.

Cependant, les tensions liées au terme même de « punk » soulignent un flottement identitaire. D'un côté, une posture de résistance, un esprit DIY hérité des contre-cultures, une volonté de réappropriation des savoir-faire. De l'autre, une dilution possible dans les logiques du marché, une spectacularisation des codes, un risque d'uniformisation au sein d'une culture visuelle globalisée. Pourtant, ces contradictions ne doivent pas être perçues comme un renoncement, mais comme le signe d'un genre vivant, capable d'adapter ses formes, de muter, de se réinventer au contact de nouvelles préoccupations sociales, politiques ou environnementales.

En définitive, au lieu d'effacer ses contradictions, le *Steampunk* les transforme en moteur. Il puise sa force dans ses failles, dans ses frottements, dans cette capacité à tenir ensemble l'émerveillement et la distance critique. Ni tout à fait punk, ni tout à fait postmoderne, il trace une voie singulière dans le champ des imaginaires culturels contemporains. Loin de se figer dans une esthétique ou un discours unique, il offre un cadre mouvant, ouvert, où la création s'émancipe des catégories établies pour mieux explorer le politique, le sensible, le collectif.

En résonance avec les enjeux contemporains, il devient une matrice narrative à investir : un lieu où se croisent imaginaires, mémoires et inventions. C'est dans cette complexité même que réside son intérêt critique : en acceptant ses propres contradictions, il nous invite à interroger les nôtres.

Pour conclure, cette coexistence de tensions – entre résistance et récupération, entre critique et célébration – est au cœur même de ce qui fait la richesse du *Steampunk*. Plus qu'un style, il constitue un espace de débat, de projection, de bricolage idéologique. Et si ces paradoxes sont parfois inconfortables, ils sont aussi le signe d'un mouvement en dialogue constant avec son temps, et avec ses propres limites.



Chapitre 3 : LE FONCTIONNEMENT DU *STEAMPUNK* : DES ŒUVRES UCHRONIQUES, METATEXTUELLES ET MULTIMEDIAS

3.1 INTRODUCTION

Après avoir retracé les origines, les héritages et les enjeux critiques du *Steampunk*, ce troisième chapitre marque une transition vers l'analyse de ses modes d'expression concrets. Il s'agira ici d'explorer comment cet imaginaire, à la fois foisonnant et polymorphe, se manifeste dans les œuvres culturelles contemporaines, et comment il mobilise différents régimes narratifs et médiatiques pour interroger notre rapport à l'histoire, à la mémoire et au récit.

Le *Steampunk* ne se limite pas à une esthétique rétrofuturiste : il constitue un véritable langage, une forme de pensée spéculative qui articule le passé, le présent et le futur au sein d'univers narratifs souvent ancrés dans l'uchronie, la métafiction ou le jeu intertextuel. Ces récits se déploient à travers une pluralité de supports (littérature, cinéma, bande dessinée, jeux vidéo, installations numériques…) et sollicitent des formes narratives parfois fragmentaires, interactives ou transmédias.

Ce chapitre s'attachera à analyser le fonctionnement narratif et culturel du *Steampunk* autour de trois dimensions principales :

- **L'uchronie**, en tant que moteur narratif récurrent, mais aussi comme outil critique de réinvention des H/histoires ;
- **La métatextualité**, qui permet au *Steampunk* de rejouer ou détourner les œuvres fondatrices du XIX^{ème} siècle, tout en interrogeant les conditions mêmes de la narration ;
- **La multimodalité et le transmédia**, qui révèlent une manière de faire récit propre à cette culture, entre pastiche, bricolage et hybridation des médiums.

L'analyse de ces trois axes vise à mettre en évidence les ressorts mémoriels, critiques et esthétiques du *Steampunk*, afin de mieux comprendre comment ce courant peut servir de modèle à des dispositifs de médiation patrimoniale sensible.

Etienne Barillier énumère trois composantes du *Steampunk* : l'uchronie, la dimension référentielle (ou métatextuelle) et le XIX^{ème} siècle. « Le *Steampunk* est (…) une uchronie *métatextuelle*[523] qui explore la littérature et les arts du XIX^{ème} siècle[524] », résume-t-il, tout en précisant bien qu'il ne s'agit là que d'une définition globale[525] car si le *Steampunk* est un imaginaire doté de ses propres codes, ceux-ci tendent à être constamment « transcendés » par les artistes :

[523] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op. cit., p.26.
[524] *Ibidem*.
[525] Etienne Barillier parle de « caractéristiques opératoires qui nous permettent de [reconnaître aisément le *Steampunk*] ». *Ibidem.*

> « Le *Steampunk* est musique, arts plastiques, jeux vidéo, style de vie. Il est en passe de devenir une sous-culture, transmédia, transgénérationnelle, multiculturelle et fondamentalement libre[526]. »

Pour Etienne Barillier et Arthur Morgan, « une des caractéristiques fascinantes du *Steampunk* est justement l'éventail des possibles créé par les combinaisons de ces différentes composantes[527] » :

> « L'idée [est] que le récit *Steampunk* qui se déroule au XIX^{ème} 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 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[528]. »

Sera analysé ci-après comment les trois composantes essentielles du *Steampunk* – l'uchronie, la dimension référentielle (ou métatextuelle) et le XIX^{ème} siècle – se combinent pour créer un genre unique et en constante évolution. Il sera également examiné en quoi cette flexibilité contribue à la richesse et à la diversité des expressions artistiques et culturelles au sein du *Steampunk*.

3.2 DIMENSIONS REFERENTIELLE, METATEXTUALITE ET INTERTEXTUALITE DANS LE *STEAMPUNK*

La dimension référentielle ou métatextuelle du *Steampunk* souligne son lien intrinsèque avec la littérature et les arts du XIX^{ème} siècle. Cette approche référentielle se manifeste dans l'utilisation d'éléments culturels de cette époque, de personnages emblématiques, de styles artistiques et littéraires qui lui sont propres. Les œuvres *Steampunk* ne sont pas simplement des récits situés dans le passé, mais des œuvres qui dialoguent et réinterprètent activement les textes et les artefacts culturels de cette période. D'après Etienne Barillier, « pour mener à bien son exploration de l'imaginaire XIX^{ème} siècle, le *Steampunk* fait appel à un processus s'inscrivant dans un champ plus large, celui du rétro-futurisme[529]. » Cette posture post-moderne, apparue dans les années 1960 et dont la dénomination sera popularisée en 1983 par l'artiste et éditeur américain Lloyd Dunn[530], est ainsi expliquée par Etienne Barillier :

> « Une œuvre de fiction rétro-futuriste propose de donner "vie" aux visions du futur telles que l'imaginait la culture populaire d'autrefois. Il en résulte la mise en scène de mondes parallèles ayant concrétisé les rêves technologiques et

[526] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.6.
[527] *Ibid.*, p.27.
[528] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit.*, p.26.
[529] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, *op.cit.*, p.15.
[530] Un magazine intitulé *Retrofuturism* sera publié entre 1988 et 1993.

> architecturaux qui alimentaient les récits futuristes du XIX[ème] siècle et du début du XX[ème] siècle[531]. »

3.2.1 ANALYSE BASEE SUR LES INSPIRATIONS PROVOQUEES PAR LES ŒUVRES DE JULES VERNE ET ALBERT ROBIDA

> Afin d'expliquer la dimension référentielle ou métatextuelle du *Steampunk*, les exemples sont nombreux. C'est pourquoi il s'agira ici d'appuyer l'analyse sur les œuvres d'Albert Robida et Jules Verne. En effet, elles ont joué un rôle important dans l'émergence du *Steampunk* et ont fourni des fondements littéraires et visuels qui ont grandement influencé son développement (encore en cours). Au point qu'ils sont souvent, aujourd'hui, considérés à tort comme « *Steampunks* » alors qu'ils pratiquaient, en leur temps, des formes de proto-science-fictions d'anticipation[532].

Le choix de ces deux auteurs ne doit rien au hasard car ils ont tous deux décrit leurs visions du XX[ème] siècle[533] quand, à l'inverse, les artistes *Steampunks* réinventent le XIX[ème] siècle au prisme des découvertes et inventions scientifiques, technologiques et techniques qui ont véritablement vu le jour depuis la parution de ces récits d'anticipation, tout en faisant référence à ceux-ci pour diverses raisons (entre autres : leur qualité d'anticipation, mais aussi leur imagination débridée ; l'impact de leurs visions de l'avenir dans notre inconscient collectif et la *pop culture*, et un certain optimisme pour le futur lié en la croyance dans les progrès scientifiques et technologiques). Ces deux auteurs ont également laissé une trace graphique qui importe grandement dans le *Steampunk*, où l'esthétique et les arts visuels occupent une place importante (pour Albert Robida, parce qu'il était également illustrateur, et pour Jules Verne, grâce aux gravures présentes dès les premières publications de ses romans puis aux adaptations de celles-ci, notamment au cinéma).

Jules Verne est souvent considéré comme l'un des pères fondateurs de la science-fiction et, par extension, du *Steampunk*, au même titre qu'H.G. Wells, et ce tant dans les pays anglo-saxons qu'en France. Ses romans d'aventures scientifiques, tels que *Vingt Mille Lieues sous les mers* et *Le Tour du*

---

[531] *Ibid*., p.15.

[532] Il faut noter ici que l'anticipation est un terme qui peut supposer plusieurs démarches. Natacha Vas-Deyres explique que les manières de la science-fiction et l'anticipation s'organisent autour de trois tendances majeures : l'alternance, l'altercation et l'alternative. Ces tendances illustrent respectivement le désir de changement social, la critique satirique de la société industrielle et post-industrielle, et la proposition de nouvelles perspectives critiques à partir des années 1970. Natacha Vas-Deyres, *Ces Français qui ont écrit demain. Utopie, anticipation et science-fiction au XX[ème] siècle*, Paris, Honoré Champion, coll. « Bibliothèque de littérature générale et comparée », 2012.

[533] Albert Robida a écrit et illustré *Le Vingtième siècle* en 1883 tandis que *Paris au XX[ème] siècle* a été écrit par Jules Verne en 1860 mais n'est paru, à titre posthume, qu'en 1994.

monde en quatre-vingts jours, ont captivé les lecteurs avec des *voyages extraordinaires*, des inventions futuristes et des explorations audacieuses. Les thèmes de la technologie novatrice, de l'exploration scientifique et de la fascination pour l'inconnu dans les œuvres de Verne résonnent fortement avec le *Steampunk*. Les machines extraordinaires, les voyages audacieux et l'intrépidité des personnages de Verne ont servi de source d'inspiration pour les narrations *Steampunks*, de même que des œuvres appartenant davantage au Merveilleux Scientifique et qui ont, elles, plutôt alimenté le pendant fantastique du mouvement.



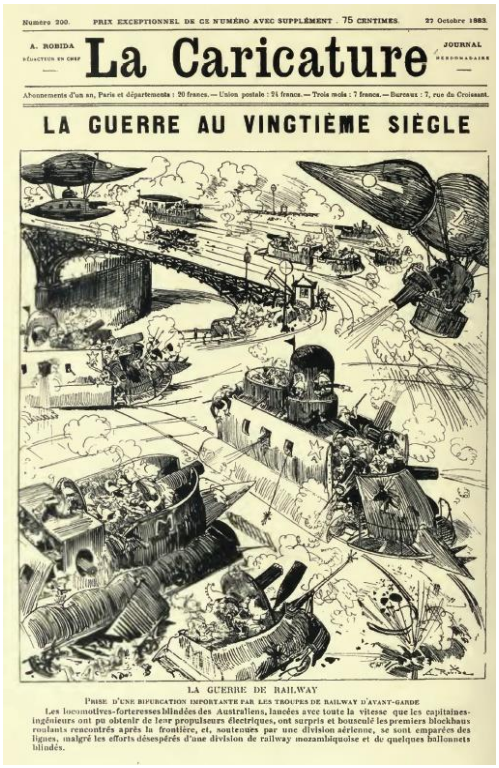


Figure 65 Le vaisseau « Swan » (cygne) d'Alex Alice dans le *Château des Etoiles* (bande dessinée qui paraît depuis 2014) et un cygne volant représenté par Albert Robida (plume, lavis et rehauts de gouache blanche sur papier, environ 220 x 140 mm).

Albert Robida, lui, est un illustrateur et écrivain français, célèbre pour ses illustrations futuristes et imaginatives qui décrivent des technologies avancées dans un contexte victorien. Ses gravures détaillées ont souvent représenté des visions de la France au XX^{ème} siècle avec des machines futuristes, des moyens de transport étonnants, et des scènes de vie quotidienne transposées dans un avenir

technologiquement avancé mais où les modes vestimentaires et les esthétiques décoratives et architecturales n'auraient pas changé, créant un étrange sentiment d'anachronisme pour les lecteurs et spectateurs d'aujourd'hui. Ses illustrations ont donc naturellement influencé l'esthétique visuelle du *Steampunk*.

Ce sont tout particulièrement ses machines volantes, à l'esthétique toute particulière, qui ont été reprises et réinterprétées par les créateurs *Steampunks* ou assimilés, notamment Jacques Tardi, Didier Graffet, Alex Alice, Moebus, François Schuiten (qui après avoir illustré le roman posthume de Jules Verne, *Paris au XX*^{ème} *siècle*, sorti en 1994, redonnera également vie, avec son acolyte Benoit Peeters, au célèbre capitaine Némo et créera le « Nauti-poulpe », sorte de croisement entre le Nautilus et la pieuvre géante au cœur de l'obsession du personnage dans *Le retour du capitaine Némo*[534]) et bien d'autres.



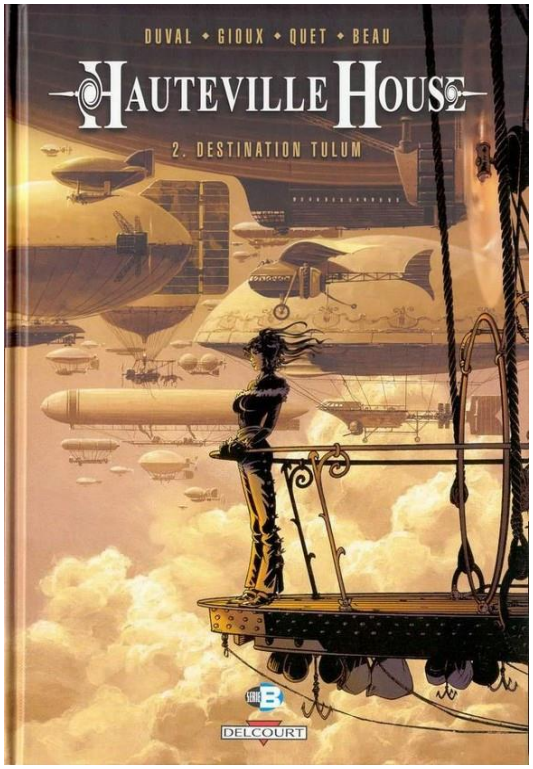




Figure 66 La guerre au vingtième siècle vue par Albert Robida dans *La Caricature* (1883) et les couvertures du tome 2 de la bande dessinée *steampunk Hauteville House* (Duval, Gioux, Quet, Beau, 2005) et du tome 7 de *Jour J* (Duval, Pécau, Gess, 2011).

[534] François Schuiten et Benoît Peeters, *Les Cités obscures - Le Retour du Capitaine Nemo*, Tournai, Casterman, 2023.



Figure 67 Albert Robida, *Paris la nuit*, illustration issue de son roman *Le vingtième siècle*, Domaine public, 1883.

Un extrait du roman de Fabrice Colin et Mathieu Gaborit, intitulé *Les Confessions d'un automate mangeur d'opium*[535], est tout particulièrement représentatif de l'importance des figures de Verne et Robida et de la dimension référentielle du *Steampunk*. Il sera ici mis en parallèle avec certaines de leurs œuvres – ou représentations de celles-ci – ainsi que celles d'autres artistes contemporains mais aussi des images d'époque :

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

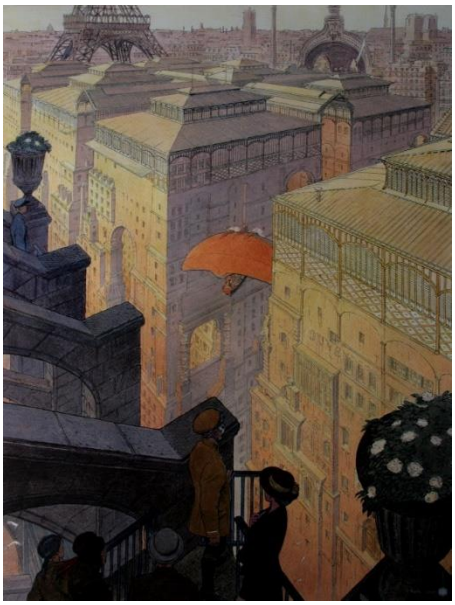


Figure 68 François Schuiten, *Les Halles de Baltard et le Paris perdu, de jour*, Paris, Casterman, 2012.

« Notre aérocab qui, comme tous les appareils volants, fonctionnait aux cristaux d'éther, était une sorte de barque aérienne (voir Figure 67, p.326). Il était constitué d'une cabine en bois semblable à celle d'un bateau et garnie de deux banquettes en 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. Sa coque était d'aluminium. [...] Notre nacelle tanguait délicieusement dans l'air du soir (voir Figure 68, p.327). [...] 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 (voir Figure 69, p.327) 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.



Figure 69 Didier Graffet, *La Tour*, peinture issue du livre *Steampunk- De vapeur & d'acier*, Paris, Editions Le pré aux clercs, 2013.

L'Exposition Universelle battait son plein et, sur les bords de Seine, se massaient des palais aux audaces baroques, castels et pagodes luisantes, fantaisies exotiques agglutinées comme au sortir d'un rêve baroque (voir Figure 70, p.327). Plus loin, la masse des gigantesques palais de fer où s'entassaient par milliers les machines et les inventions évoquaient d'énormes monstres de métal assoupis (voir Figure 71, p.327). [...]



Figure 70 (1) Anonyme, *Vue de l'exposition universelle de 1900*, photographie colorisée, New-York, Brooklyn Museum, 1900.
(2) Didier Graffet, *Bienvenue à Paris-Monde ou New Paris*, peinture issue du livre *Steampunk- De vapeur & d'acier*, Paris, Editions Le pré aux clercs, 2013.

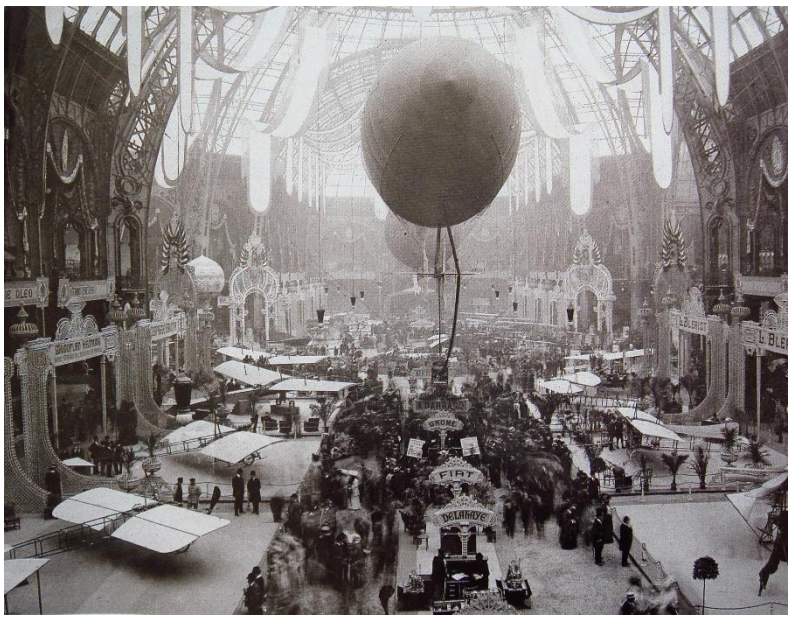


Figure 71 Anonyme, *Salon de la locomotion aérienne*, photographie, Paris, Grand Palais, 1909.



Figure 72 Sam Van Olffen, *Paris SteamPunk*, photomontage, 2007

L'immense tour Eiffel, dont l'élégante silhouette s'élevait au-dessus de la ville comme un trophée, trônait face au palais du Trocadéro flanqué de ses deux campaniles (voir Figure 72, p.328). La grande demoiselle de fer ! Comme elle était radieuse et fière au-dessus de cette mer de verre et de métal, comme elle brillait dans la nuit, sous les feux croisés des projecteurs installés aux quatre coins de la ville ! (voir Figure 73, p.328)

Parfois, un pinceau de lumière passait sur notre embarcation et j'en étais presque aveuglée. Ah, Paris ! Paris et sa Seine immortelle, serpent d'eau encombré de pontons et d'embarcadères entre lesquels, suant leurs âcres vapeurs, se faufilaient les navettes cuirassées de la brigade fluviale et les péniches aux cabines cuivrées ! Paris et ses immenses boulevards illuminés, vibrantes artères bordées d'or où couraient les lignes de tramways suspendus (voir Figure 74, p.328), striant la ville de leurs zébrures électriques ! Paris et ses ruelles, ses allées et ses avenues, les ponts et les passerelles en leur grandeur arquées, réseau de cristal et de fer, noces miraculeuses de l'Art et le Progrès !



Figure 73 Georges Garen, *Embrasement de la Tour Eiffel*, gravure en couleur, 52,5 x 34 cm, 1889, Musée d'Orsay.



Figure 74 Christian Desmares, Franck Ekinci, d'après Jacques Tardi, Avril et le Monde truqué, film d'animation, France, 2015.

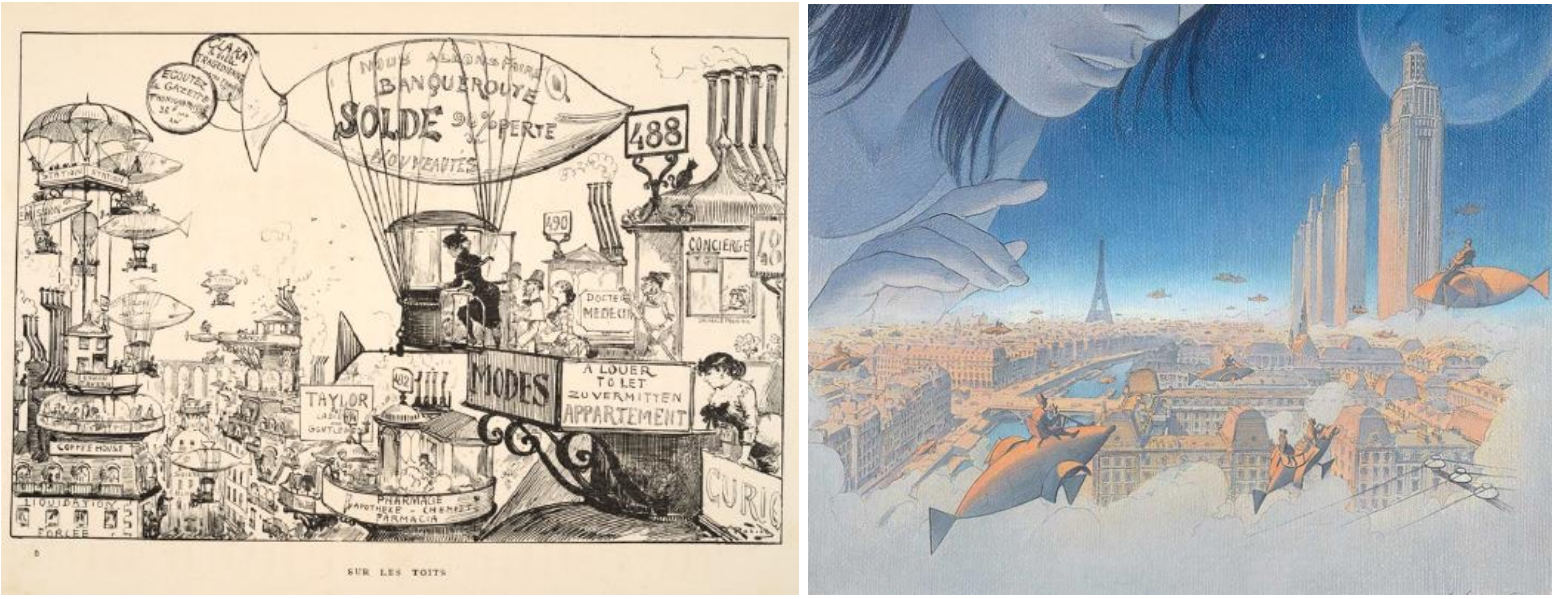


Figure 75 (1) Albert Robida, *Sur les toits*, gravure issue du roman *Le vingtième siècle*, 1883. (2) François Schuiten, Couverture rognée de la bande dessinée *Revoir Paris*, Paris, Casterman, 2012.

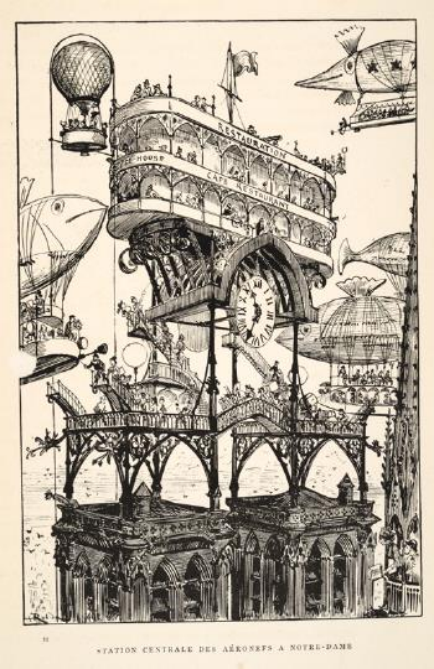


Figure 76 Albert Robida, *Station centrale des aéronefs à Notre-Dame*, gravure issue du roman *Le vingtième siècle*, 1883.

Nous passions à présent au-dessus du Champ de Mars. Les yeux plissés, je regardais mes concitoyens s'affairer telles de minuscules fourmis et les tramways filer sous leurs arcades de fer (voir Figure 74, p.328). Tout cela, nous le devions à l'éther. […] 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 (voir Figure 75, p.329), orchestraient un magnifique ballet aérien, tout de lenteur, de grâce et de silence, glissant sur les brises du couchant comme d'antiques oiseaux de métal. Çà 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 (voir Figure 76, p.329) ; elles s'ouvraient et se refermaient comme de grandes fleurs de métal, engloutissant leur proie avec une sérénité toute mécanique. Ailleurs, d'autres navires flottants glissaient sur leur tringles cuivrées (voir Figure 77, p.329), et des foules d'élégantes pressées se massaient sur les plateformes de fer, attendant que leur aéronef-omnibus consente à accoster, à les emmener vers les cieux noirs.

Dans le lointain s'avançait, émergeant des brumes, un gigantesque aéropaquebot, arrivant probablement d'Amérique (voir Figure 79, p.330).



Figure 77 Didier Graffet, Sous les 72, peinture acrylique sur médium, 140x100 cm, 2015.

> Plus loin encore, à la périphérie de la ville, se dressaient les tours monumentales de Métropolis, bourgeonnant telle une excroissance ferrugineuse. (...) Les ponts de Métropolis s'élevaient jusqu'à des hauteurs insoupçonnées, et ses gratte-ciels de fer montaient plus haut encore, jusqu'aux nuées, si bien que les aéronefs, sauf à les survoler, en étaient réduits à se frayer un chemin périlleux entre leurs masses hautaines[536] (voir Figure 80, p.330). »

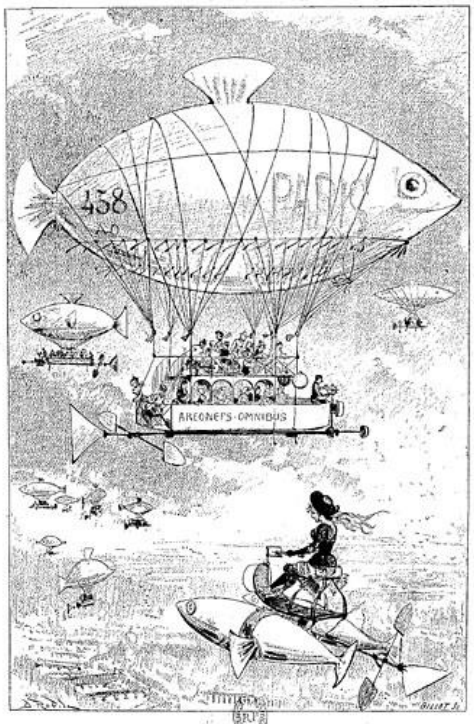


Figure 78 Albert Robida, *Aéronef omnibus de la compagnie générale*, gravure issue du roman *Le vingtième siècle*, 1883.



Figure 79 Didier Graffet, *Bienvenue à Paris-Monde ou New Paris*, peinture issue du livre *Steampunk- De vapeur & d'acier*, Paris, Editions Le pré aux clercs, 2013.



Figure 80 Lionel May, *An airship glides past an onlooker in Utropiia*, image générée par IA avec *Midjourney* puis photomontage, 2024.

[536] Fabrice Colin et Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, coll. « Motifs », 2003, p.22-26.

Dans cette description, on retrouve non seulement l'influence des œuvres de Verne et Robida, mais aussi un aspect métatextuel. L'Exposition Universelle, les machines volantes et l'architecture audacieuse renvoient directement à l'imaginaire collectif façonné par ces auteurs (entre autres), réimaginés par le Steampunk. Ce processus de réinterprétation et de réappropriation des éléments d'œuvres classiques, comme celles de Verne et Robida, est au cœur de la dimension métatextuelle du Steampunk. Il s'agit d'un genre qui s'appuie sur des références explicites tout en réinventant et en adaptant ces éléments au contexte contemporain.

Comme dans cet exemple, de nombreux autres créateurs *Steampunks* font, entre autres et plus ou moins explicitement, référence aux œuvres de Robida et Verne dans leurs créations – parfois inconsciemment, tant leurs œuvres sont entrées dans notre imaginaire collectif. Benoit Peteers, lui, confirme qu'avec son collaborateur historique, François Schuiten, ils « [connaissent] depuis longtemps l'œuvre d'Albert Robida. Son influence est indéniable et volontairement mise en valeur, notamment à travers les engins très reconnaissables qu'il a imaginés[537]. » Les artistes *steampunks* intègrent des éléments tirés des récits originaux ou des illustrations de ces artistes, créant ainsi des liens directs avec les sources littéraires. La nature référentielle et métatextuelle du *Steampunk* se manifeste ainsi dans la réinterprétation constante des idées et des thèmes présents dans les œuvres de Robida et Verne, ainsi que de nombreux autres auteurs, artistes, penseurs et même scientifiques ou politiques du XIX^{ème} siècle. Les créateurs *Steampunks* transcendent les codes établis, réinventant et réimaginant les éléments de ces œuvres pour les adapter à leur propre vision du monde. Etienne Barillier explique que le *Steampunk* « incorpore explicitement, cite, reprend, adapte ou déforme d'autres œuvres de l'imaginaire populaire[538]. »

À l'instar des créations *Steampunk*s modernes qui s'inspirent des récits et des illustrations de Verne et Robida, des œuvres contemporaines comme le jeu vidéo *Genshin Impact* illustre bien la façon dont l'imaginaire *Steampunk* se renouvelle, s'adapte, et continue de réinterpréter ces influences, en intégrant des éléments visuels et narratifs qui prolongent cet imaginaire classique tout en le nourrissant de nouvelles perspectives. *Genshin Impact* reprend ainsi les thèmes et visuels de Verne et Robida tout en les inscrivant dans un contexte interactif et multimédia.

[537] Dans Valérie Stiénon, « *Anticipation et mondes parallèles : Entretien avec Benoît Peeters et François Schuiten* », *Textyles*, n°48, 2016, pp. 137-146. (URL consultée le 25/07/2023 : https://journals.openedition.org/textyles/2671)
[538] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, *op.cit*., 2010, p.28.



Figure 81 Capture d'écran du jeu *Genshin Impact* montrant le miraculeux aéroplane d'Antoine Roger (voir note n°540).

Le jeu vidéo *Genshin Impact*, lancé en 2020, présente en effet une dynamique similaire, où l'influence visuelle et narrative du *Steampunk* est perceptible dans l'architecture, les costumes, et les technologies des différentes zones. Cette réinterprétation ne se limite pas à un simple hommage aux œuvres classiques, mais intègre une dynamique postmoderne où les éléments originaux sont réinventés et adaptés aux besoins d'une nouvelle génération de créateurs et de spectateurs. Ce jeu, en réinventant des espaces inspirés de cultures réelles et historiques, démontre comment les éléments du *Steampunk* continuent de nourrir les imaginaires collectifs contemporains.

Chaque zone du jeu, qui permet de voyager dans un monde ouvert virtuel fantastique qui grandit en taille et en contenu au fur et à mesure des mises à jour, s'inspire d'un pays (ex. le Japon) ou d'une culture qui existe (ex. la culture asiatique, partagée par la Chine, le Japon ou encore la Corée du Sud) ou a existé (ex. l'Egypte Ancienne) réellement. La France fait partie des pays qui ont inspiré une de ces zones, déjà évoquée plus avant : *Fontaine*, en français dans le texte, hormis en Chine où le nom de la zone évoque quand même l'Hexagone car sa traduction correspond au nom de la commune française de Fontainebleau. Dans *Genshin Impact*, cette réinterprétation du passé et de l'imaginaire technologique se manifeste par l'architecture de la ville de *Court of Fontaine*[539], qui fait écho à l'Art Nouveau, au style Haussmannien et aux visions futuristes d'Albert Robida et de Jules Verne, notamment à travers des éléments comme les mécanismes à rouages visibles et l'esthétique des machines volantes, proches de celles imaginées par ces auteurs. En dehors de la ville, l'inspiration s'est tournée vers les Alpes, la région se trouvant dans les hauteurs[540].

[539] Nom qui n'est pas sans évoquer la monarchie et la « cour » du Roi, particulièrement si le nom chinois de la zone fait référence au château de Fontainebleau et non au mot « fontaine ». Littéralement, cela pourrait donc se traduire par « Cour de Fontainebleau ».

[540] L'occasion, pour les développeurs, d'intégrer également des moyens de locomotion volants, sortes de dirigeables, avec notamment le « miraculeux aéroplane d'Antoine Roger » (le nom d'« Antoine Roger » restant tel quel dans toutes les langues dans lesquelles le jeu est disponible) à la silhouette de baleine : il n'est pas sans rappeler, entre autres, la version animalisée du *Nautilus* de Jules Verne dans l'adaptation cinématographique de 1954, mais aussi les différents véhicules volants d'Albert Robida, dont les lignes s'inspiraient déjà souvent d'animaux. Comme si, pour naviguer dans l'eau comme dans les airs, rien ne valait mieux que l'observation de la nature pour créer son véhicule sous-marin ou aérien. Il sera vu plus tard que le biomimétisme occupe en effet une certaine place dans le *Steampunk* et d'autres genres « -punk » plus récents et que cette place tend

Côté mode, robes longues amples jupons et hauts-de-forme, ombrelles, voilettes, cravates ou lavandières, vêtements et accessoires de cuir brun sont autant d'éléments qui permettent de déceler et d'affirmer la présence d'une ambiance *Steampunk*. L'Europe occidentale, et tout particulièrement le Royaume-Uni et Londres au XIX^{ème} siècle, à l'heure de la Première Révolution Industrielle, peuvent aussi être convoqués dans cette partie du jeu. Dans la zone se trouvent aussi des robots aux allures d'automates humanoïdes ou de formes animales, qui paraissent construits dans un métal couleur bronze et ont des mécanismes à rouages visibles (d'où leur nom anglais de « *clockwork meka* » ou « Méka horlogoïde » en français, voir Figure 82 Illustrations de présentation d'une partie des nombreux Méka horlogoïdes présents dans le jeu Genshin Impact.). Le *lore* nous apprend qu'ils fonctionnent à base d'une énergie dont le nom est tiré du grec ancien : *Arkhe* ou *Arche*, qui fait référence à l'idée de commencement, d'origine ou encore de source de la mise en action[541] et peut être, dans le cas présent, rapproché du concept d'antimatière[542].



Figure 82 Illustrations de présentation d'une partie des nombreux Méka horlogoïdes présents dans le jeu Genshin Impact.

peut-être à s'élargir avec la problématique récurrente de la lutte contre le réchauffement climatique, le développement des idées écologistes et l'idée que les réponses pourraient se trouver dans la Nature.

[541] Les développeurs du jeu ont poussé encore plus loin le jeu des références à la Grèce Antique en proposant que cette énergie, l'*Arkhe*, repose sur les réactions *Pneuma-Ousia* : deux principes contraires provoquant, par leur destruction lors de leur rencontre, la réaction permettant aux choses de se mouvoir, de s'animer, de fonctionner. En effet, *pneuma* signifie « souffle » (laissant entendre l'idée du « souffle de la vie » ou des concepts comme celui d'*esprit* ou d'*âme*) et *ousia* se traduit par « essence » ou « substance » (s'apparentant davantage à la question de la matière, du corps, de l'objet ou des choses en général).

[542] L'antimatière est un type de matière composée de particules qui ont des charges opposées à celles des particules ordinaires, et lorsqu'elles rencontrent ces dernières, elles se détruisent en libérant de l'énergie. Le concept d'antimatière, théorisé dès 1928 par Paul Dirac, a été validé expérimentalement à plusieurs reprises, notamment par la découverte du positron (l'antiparticule de l'électron) en 1932 (par Carl Anderson) et par la production et l'étude de l'antihydrogène dans des laboratoires comme le CERN.



Figure 83 Capture d'écran du jeu *Genshin Impact* montrant une partie de *Court of Fontaine* (en haut) et *Fleuve Cendre* (en bas).

Mais l'une des zones les plus *Steampunks* du jeu est peut-être la partie souterraine de la capitale de la zone : *Fleuve Cendre* (toujours en français dans le texte). Sa localisation, dans les bas-fonds de la ville, en fait le lieu des marginaux. Son esthétique est tout en contraste avec la ville qui la surplombe : là où *Court of Fontaine* est lumineuse, baignée de soleil et se compose de bâtiments aux pierres claires évoquant celles des châteaux, ponctués de boutiques et de mobiliers urbains aux teintes pastels, pavées de routes blanches, *Fleuve Cendre* est, au contraire, une zone plus sombre. Elle ressemble à la fois aux entrailles d'une usine où les tuyaux auraient été laissés visibles, leur couleur laiton aux soudures apparentes faisant écho aux briques aux tons ocres, et aux tunnels du métro qui se seraient vus colonisés par les plus démunis, les anciens ou actuels criminels, des associations pouvant s'apparenter, selon les points de vue, à la mafia ou à un contre-pouvoir, et tout autre type de marginaux et leur mode de vie et activités *undergrounds* (voir Figure 83, p.334).

Là où la « cour » (voir note n°539, p.332) vivrait à l'air libre, dans la « ville haute », il existerait une autre partie de la ville, cachée dans les profondeurs ; une « ville basse » comme il en existe beaucoup dans les œuvres de science-fiction où s'exerce une dynamique dominants-dominés[543].

Au-delà de cette zone particulièrement *Steampunk*, l'univers tout entier du jeu peut s'apparenter à une forme de monde parallèle et les références historiques et culturelles, anciennes comme ultracontemporaines, sont partout présentes, laissant au joueur tout le loisir de voir ce monde virtuel comme fondé sur une *timeline* alternative de notre propre réalité.

C'est aussi un moyen de créer un pont entre les époques, les rapprochant pour mieux les comparer. Cela montre, par exemple, que les rêves de nos aïeux peuvent toujours transporter le public d'aujourd'hui, que leur science-fiction peut toujours inspirer les créatifs actuels. Il s'agira de voir, par la suite, si le *Steampunk* peut également, à son tour, être un des imaginaires pour les générations futures.

L'exemple de *Genshin Impact* montre comment le *Steampunk*, à travers un exercice constant d'emprunts et de réinterprétations, continue d'influencer les créateurs contemporains. En réinventant des éléments historiques et littéraires, ce genre parvient à créer une nouvelle forme de création visuelle et narrative qui traverse les époques, reliant ainsi les rêves et les visions d'hier aux préoccupations et à l'imaginaire d'aujourd'hui.

[543] Dans Genshin Impact, la division entre la « ville haute » et la « ville basse » dans la zone *Fleuve Cendre* reflète une dynamique classique que l'on retrouve souvent dans les œuvres de science-fiction, où des hiérarchies sociales et économiques sont matérialisées par une séparation géographique. La « ville basse », cachée dans les profondeurs, sert de refuge aux marginaux et aux démunis, une représentation d'une lutte des classes exacerbée par l'aspect visuel *Steampunk*. Voir Alain MUSSET, *Station Métropolis, Direction Coruscant : Ville, Science-Fiction et Sciences Sociales*, Saint Mammès, Le Bélial', coll. « Parallaxe », 2019.

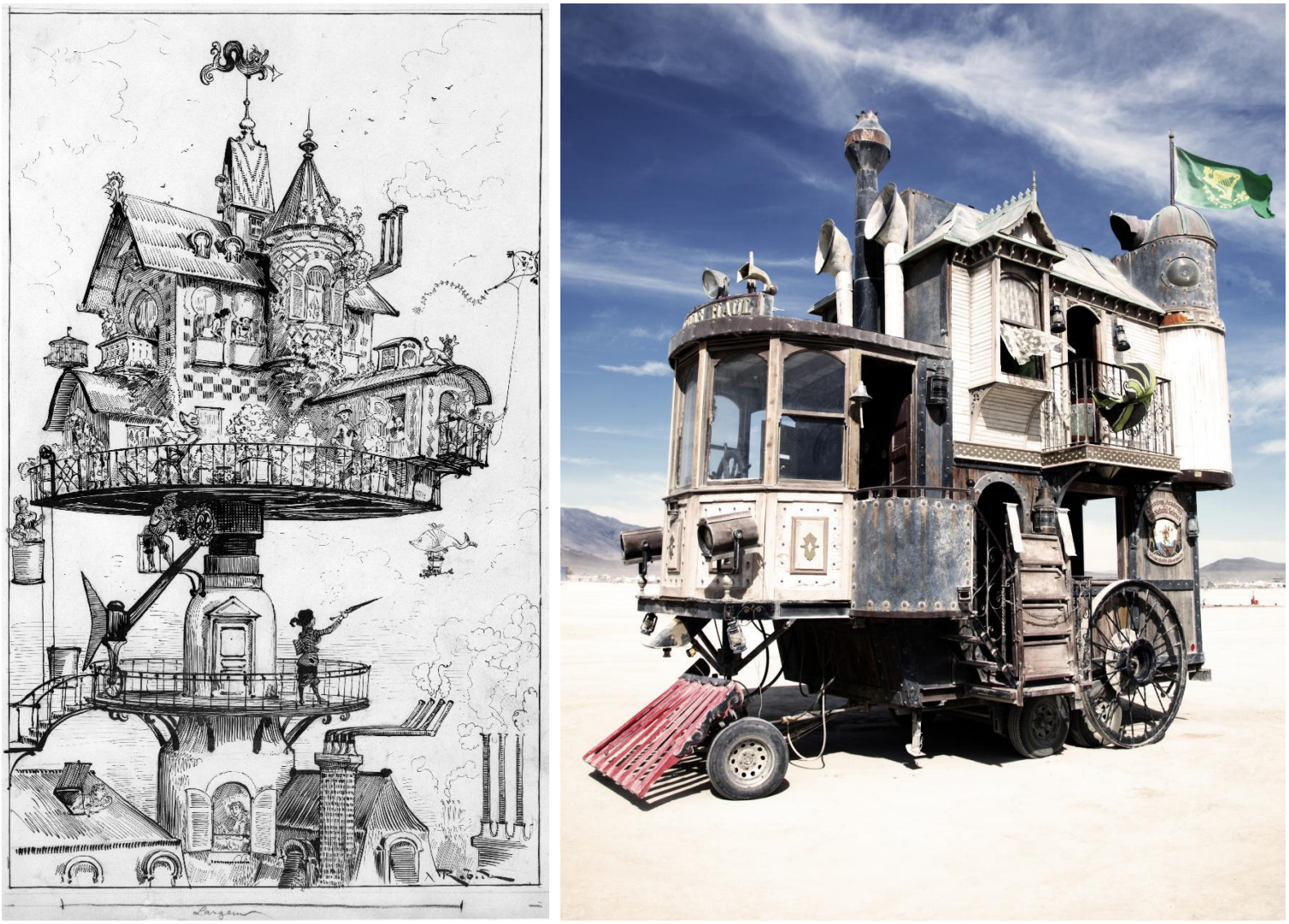


Figure 84 (1) Albert Robida, « *Maison tournante aérienne* », gravure, dans *Le Vingtième siècle*, Paris, G. Decaux, 1883, p.45. (2) Shannon et Kathy O'Hare, Kimric Smythe et al., *The Neverwas Haul*, 2006, photographie non sourcée.

Mais l'influence de Verne et Robida ne se limite pas à la littérature et aux arts visuels, mais se manifeste également dans des réalisations tangibles. Comme dans *The Neverwas Haul* (voir Figure 84, p.336), une maison sur roues de trois étages, créée en 2006, dans le cadre du *Burning Man* par Shannon & Kathy O'Hare, Kimric Smythe et une grande équipe de volontaires. En effet, cette « maison qui n'a jamais été », si l'on en croit son nom – qui sous-entendent « mais qui aurait pu être[544] » – s'inspire clairement de la *Maison tournante aérienne* imaginée par Robida en 1883. Si, pour des raisons de moyens matériels et un budget limité – mais aussi pour pouvoir se rendre avec elle au festival où

[544] Cela correspond à la définition de l'uchronie, qui prétend raconter ce qui n'a jamais été mais aurait pu être « si… ». Cela fait directement référence à la définition donnée par Charles Renouvier, jusque dans le titre même de son ouvrage sur le sujet : *Uchronie (l'utopie dans l'histoire) : Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*, Paris, La Critique philosophique, 1876. L'un des exemples le plus célèbre d'uchronie est apporté par Blaise Pascal qui, dans ses *Pensées* (1670), écrivait : « Le nez de Cléopâtre, s'il eût été plus court, toute la face de la terre aurait changé. » Mais l'étude reviendra en détail sur l'uchronie dans le *Steampunk*.

l'art de la mobilité est de mise – ses créateurs n'ont pas pu en faire une maison aérienne comme l'artiste du XIX^{ème} siècle, son architecture globale y ressemble, en tout cas, beaucoup. Cheminées multiples que l'on imagine aisément recrachant de la vapeur ; tourelle et drapeau de ces nouveaux pirates du désert[545], jusqu'à son architecture globale ; un toit à deux versants, des frontons décorés ou encore une petite terrasse en encorbellement qui possède une rambarde en fer forgé, et même son escalier déroulable, tout est là pour évoquer l'œuvre de l'artiste français.



Figure 85 Capture d'écran du film de Peter Jackson, Les mécaniques fatales (Mortal Engines), 2018. Elle montre la ville de Londres à la poursuite d'une plus petite ville – guère plus qu'un village – aux maisons à colombages rappelant les habitants de l'ouest de la France ou de l'Allemagne.

Sorte de roulotte améliorée, aussi fantaisiste que peut l'être une création *steampunk*, cette maison roulante n'est pas non plus sans rappeler la saga littéraire de Philip Reeves, *Les Mécaniques Fatales* (*Mortal Engines*, 2001, voir Figure 85, p.337), déjà évoquée ici, et dont le premier opus a été adapté par Peter Jackson en 2018. Certes à un moindre niveau, cette maison rappelle les villes motorisées dépeintes dans ces deux œuvres. Un bien moindre niveau, en réalité, parce que *The Neverwas Haul*

[545] Le *Burning Man* est un festival où les règles de vie habituelle ne s'appliquent pas. En dehors des règles élémentaires de vie en société et de sécurité de base, chacun des participants peut vivre selon ses propres principes et souhaits durant toute la durée de l'évènement. Cela en fait un festival éminemment contre-culturel. Et, comme il se déroule dans le désert du Nevada et qu'il faut s'y déplacer, parler ici de « pirate du désert » nous semblait adapté au contexte ainsi qu'à la nature *steampunk* de la création.

peut atteindre une vitesse impressionnante de 5,6 kilomètres par heure… Il faudra donc repasser pour une course poursuite haletante à la Jackson.

Il est bien entendu impossible de recenser toutes les occurrences de Jules Verne et Albert Robida dans le *Steampunk*, tant leur influence est vaste et diffuse. Les exemples présentés ici ne représentent qu'une sélection parmi de nombreuses références à ces auteurs, choisies pour illustrer les liens visibles entre leurs œuvres et l'imaginaire *Steampunk*. Ces références, qu'elles soient littéraires, visuelles ou culturelles, montrent en tout cas à quel point Verne et Robida ont contribué à façonner l'esthétique et les thématiques du genre, sans pour autant épuiser l'ampleur de leur impact.

Aussi, bien que le *Steampunk* repose largement sur une intertextualité et une dimension référentielle profondément ancrées dans les œuvres classiques de la littérature et de l'imaginaire collectif, il ne se résume pas à un genre élitiste ou réservé à une minorité cultivée. Toutefois, cette complexité peut rendre son accessibilité plus ardue pour certains publics, notamment ceux qui n'ont pas les clés nécessaires pour comprendre toutes les références historiques et littéraires. Cette question de l'accessibilité du *Steampunk* et de son appartenance à la culture populaire ou à une forme d'élitisme sera explorée plus après, à travers l'examen de la tension entre ses aspects de sous-culture et son intégration dans la *pop culture* contemporaine.

3.2.2 LE *STEAMPUNK* : POP OU ELITISTE ?

Le *Steampunk*, avec ses racines profondes dans l'intertextualité et la réinvention des éléments littéraires et visuels classiques, soulève une question fondamentale : doit-il être considéré comme un genre élitiste ou fait-il partie intégrante de la culture populaire ? Bien que le genre repose sur des emprunts et des références souvent complexes, il n'est pas exclusivement destiné à un public averti. En effet, sa capacité à naviguer entre la culture savante et la culture populaire en fait un terrain de débat, notamment en ce qui concerne son accessibilité. C'est pourquoi il s'agira de s'intéresser ici à la manière dont le *Steampunk* parvient à transcender ses racines littéraires pour s'impliquer dans la *pop culture* contemporaine, tout en conservant des aspects qui peuvent le rendre difficile d'accès pour certains. Il explore également la façon dont le genre peut évoluer au-delà des limites d'une sous-culture, se transformant en une composante essentielle de la culture de la convergence.

Bien que le *Steampunk* possède une dimension référentielle, à la fois métatextuelle et intertextuelle, cette caractéristique ne le destine pas nécessairement à être exclusivement réservé à

une élite savante. Même si « de tels effets d'emprunt et de reprise appellent l'étude de leur intertextualité et de leur inter-iconicité, qui sont elles-mêmes à réinscrire dans les stratégies d'appropriation et de détournement dont elles procèdent[546] », comme le souligne Laurent Bazin.

Irène Langlet ajoute que la science-fiction et les autres genres de l'imaginaire – et, par extension, le *Steampunk*, bien qu'il n'en soit pas directement question dans son étude – peuvent paraître peu accessibles, de prime abord, à une partie du public, en particulier les néophytes qui souhaiteraient aborder un genre sans nécessairement savoir par où commencer.

> « Cette lisibilité s'appuie donc sur l'acceptabilité d'une identité générique : "ceci est de la science-fiction". L'opération mentale destinée à donner un sens aux bizarreries rencontrées est comparable à la consultation d'une vaste "pseudo-encyclopédie" nourrie par tous les autres ouvrages de science-fiction et, plus largement, par les images de la science et de la technique en circulation dans la société (que ces images soient ou non issues de la littérature de science-fiction[547]. »

Le *Steampunk* présente également une difficulté supplémentaire : la nécessité de connaître des éléments historiques.

Pourtant, les genres de l'imaginaire sont encore trop souvent considérés comme des genres mineurs de la littérature et qualifiés péjorativement de « littérature populaire » ou de « paralittérature[548] ». Il paraît alors difficile de dire que le *Steampunk* est élitiste, bien qu'il semble nécessiter des savoirs et de la culture pour saisir l'intertextualité des œuvres qui le composent. Il faut dire que la déconsidération des genres de l'imaginaire a pu donner lieu à un « effet de ghetto », comme l'a dénoncé Gérard Klein, de façon plutôt virulente, dans un article de 1977[549] et au développement de ce qu'il a appelé des « *sub-cultures* » (ou « sous-cultures » en français, mais il a été vu que le *Steampunk* peut aussi s'avérer contre-culturel), donnant lieu à une forme de communautarisme. Toutefois, la légitimisation progressive des littératures de l'imaginaire, et notamment de la science-fiction, la demande et l'offre de plus en plus fortes d'œuvres (tous médias confondus) de genre et, enfin, le développement d'internet, ont peu à peu transformé les « *sub-cultures* » en « *pop-culture* » (ouvrant la porte à d'autres débats).

Il semble donc paradoxal de qualifier le *Steampunk* d'élitiste, car, malgré la complexité de certaines des œuvres qui relèvent de ce genre, il est profondément ancré dans une culture populaire et, *de facto*,

---

[546] Laurent Bazin (dir.), *(Bé)vues du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2015, p.24.
[547] Irène Langlet, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, p.9.
[548] Le terme apparaît à la fin des années 1960 et a pour définition « la littérature en marge de la littérature établie » (Jacques Demougin, *Dictionnaire historique, thématique et technique des littératures*, Paris : Larousse, 1986.)
[549] Gérard Klein, « *Le procès en dissolution de la science-fiction, intenté par les agents de la culture dominante* », dans Europe 580, 1977.

accessible au plus grand nombre. Les références et les savoirs requis pour apprécier pleinement le *Steampunk* enrichissent l'expérience du lecteur sans toutefois exclure ceux qui découvrent le genre ou une de ses œuvres pour la première fois.

Il est important de revenir ici dès à présent sur ce qu'est la culture populaire évoquée ici car il en sera question de nombreuses fois au cours du présent travail de recherche. Elle est, tout d'abord, à différencier de la « culture de masse » qui désigne un ensemble de pratiques culturelles, de produits et de loisirs largement diffusés et consommés par une grande partie de la population, souvent grâce aux médias de masse comme la télévision, la radio, le cinéma et, plus récemment, internet. La culture de masse se caractérise par la production industrielle de biens culturels standardisés, destinés à atteindre un public aussi large que possible. Henry Jenkins, dans *La culture de la convergence*[550], critique la culture de masse en soulignant qu'elle tend à uniformiser les goûts et les opinions, réduisant ainsi la diversité culturelle et la créativité individuelle. Jenkins observe que, contrairement à la culture de masse, la « [culture de la convergence] encourage la participation active et la collaboration entre les consommateurs, transformant ainsi les spectateurs passifs en participants actifs et influents[551]. »

En parallèle de cela, la culture populaire, ou *pop culture*, occupe une place essentielle dans l'analyse de la culture de masse et de la culture de la convergence. Contrairement à la culture de masse, souvent critiquée pour son uniformité et sa passivité, la *pop culture* englobe les pratiques, les croyances, les objets et les phénomènes culturels qui sont largement acceptés et appréciés par une grande partie de la population. Elle inclut des éléments comme la musique populaire, les films, les séries télévisées, les bandes dessinées, les jeux vidéo, et plus encore.

Henry Jenkins met en lumière la distinction entre la culture de masse et la culture populaire, en soulignant que la *pop culture* est souvent le terrain d'une créativité dynamique et d'une interaction communautaire. La *pop culture* est riche en exemples de « narration transmédia », où des histoires et des personnages franchissent les frontières médiatiques pour créer des univers immersifs et interactifs, permettant aux fans de participer activement et de co-créer des contenus[552]. Mais il sera l'occasion de revenir sur les potentialités du *Steampunk* en matière de création transmédia plus tard.

En tout cas, dans *La culture de la convergence*, Jenkins affirme que la *pop culture* « fournit une plateforme où les fans peuvent exercer leur créativité, se connecter avec d'autres et influencer les productions culturelles dominantes[553] ». Il explique que les fans de la *pop culture*, contrairement aux

[550] Henry Jenkins, *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, Paris, Armand Collin, 2013. (Ed. originale : 2006).
[551] Henry Jenkins, *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, *op.cit*., p. 3
[552] *Ibid*., p.95.
[553] *Ibid*., p.131.

consommateurs passifs de la culture de masse, deviennent des participants actifs qui peuvent transformer et redéfinir les œuvres qu'ils aiment grâce à des pratiques comme le fan fiction, le cosplay, et les forums de discussion en ligne.

Ainsi, la *pop culture* joue un rôle crucial dans la transition vers une culture plus participative et interconnectée, où les frontières entre créateurs et consommateurs sont de plus en plus floues. Le *Steampunk*, avec ses influences rétrofuturistes et ses communautés dévouées, en est un excellent exemple. Bien qu'il puisse être considéré comme une sous-culture (*subculture* en anglais) en raison de son esthétique et de ses valeurs spécifiques, il s'intègre pleinement dans la *pop culture* grâce à sa popularité croissante et à son impact sur la mode, la littérature, les arts et plus encore.

Cette évolution vers la *pop culture* se reflète particulièrement dans des événements comme les conventions de *Steampunk*, où des centaines de passionnés se rassemblent pour célébrer ce genre à travers le costume, les ateliers, et les défilés. De plus, des films et séries comme *Sherlock Holmes* de Guy Ritchie ou *The League of Extraordinary Gentlemen* de Alan Moore et Kevin O'Neill, ainsi que des jeux vidéo comme *Bioshock Infinite*, ont largement contribué à populariser esthétiquement et narrativement le *Steampunk* auprès d'un public mondial.

Il est toutefois possible de supposer qu'il est plus facile de s'immerger pleinement dans une œuvre *Steampunk* qui se déroule dans l'Histoire de son propre pays, par exemple. Un lecteur français convoquera plus aisément des connaissances historiques portant sur la France, là où il lui sera peut-être plus difficile de comprendre toutes les subtilités d'un récit dont la dimension référentielle portera sur d'autres pays, voire d'autres cultures. Si Etienne Barillier explique que « on lit le *Steampunk* en redécouvrant le patrimoine de la fiction populaire en même temps qu'il est réinventé par les auteurs contemporains », encore faut-il effectivement « redécouvrir » et non « découvrir » les œuvres en question, sans quoi le lecteur ou le spectateur passera généralement à côté de la référence. Il a déjà été vu que le *Steampunk* contemporain peut prendre place partout dans le monde mais il n'est pas forcément nécessaire d'aller loin pour saisir en quoi le *Steampunk* peut parfois paraître difficile d'accès, voire clivant. La réflexion portera également, dans le cadre de cette recherche-création, sur les moyens de rendre la dimension référentielle du *Steampunk* accessible au plus grand nombre.

En somme, bien que le *Steampunk* soit aujourd'hui une composante majeure de la *pop culture* mondiale, son accès reste complexe, en raison de son ancrage dans des références historiques et littéraires. Cela soulève la question de savoir comment le genre peut être rendu plus accessible tout en conservant ses éléments fondamentaux. Il a été exploré la tension entre sa place dans la culture populaire et son apparent élitisme. La réflexion qui suit se concentrera donc sur les moyens de rendre

la richesse référentielle du *Steampunk* plus accessible, tout en favorisant son évolution dans le paysage culturel global.

3.2.3 LA MACHINE A DIFFERENCES FACE A LA LUNE SEULE LE SAIT

Le *Steampunk*, en tant que genre littéraire, se distingue par son recours à l'intertextualité et à des références historiques et littéraires précises. Ce chapitre se concentrera sur deux romans emblématiques du genre : *The Difference Engine* de William Gibson et Bruce Sterling, et *La Lune seule le sait* de Johan Héliot. En explorant l'approche uchronique qui consiste à réécrire l'Histoire en imaginant des événements alternatifs, et la réinvention du passé qu'ils proposent, il sera vu comment ces œuvres marient histoire, fiction et innovation technologique. Tandis que *The Difference Engine* ancre son récit dans un contexte victorien avec des références à l'histoire anglaise, *La Lune seule le sait* introduit une dimension française au *Steampunk*, ouvrant de nouvelles perspectives dans le genre. Seront analysées les résonances métatextuelles de ces romans, tout en interrogeant leur accessibilité pour un large public, malgré leurs multiples références culturelles et historiques.

The Difference Engine (*La Machine à Différences*) écrit par William Gibson et Bruce Sterling en 1990 est un des romans les plus emblématiques du genre *Steampunk*. Il se déroule dans une uchronie victorienne où les innovations technologiques réelles et imaginaires de l'époque sont poussées à l'extrême. L'intertextualité dans ce roman se manifeste par l'incorporation de personnages historiques réels, tels que Charles Babbage et Ada Lovelace, pionniers de la conception de machines analytiques au XIX^{ème} siècle. Les auteurs utilisent ces figures historiques pour tisser une trame narrative qui mêle fiction et réalité, en montrant comment ces figures auraient pu influencer et modifier les grandes avancées technologiques du XIX^{ème} siècle, faisant advenir le futur plus tôt.

De plus, *The Difference Engine* fait référence à d'autres œuvres littéraires, notamment celles de Charles Dickens, en incorporant des éléments stylistiques et thématiques propres à la littérature victorienne. L'influence de Dickens se manifeste dans la construction du monde social complexe et inégalitaire du roman, ainsi que dans les préoccupations morales liées à la révolution industrielle, des thèmes récurrents dans ses œuvres comme *Oliver Twist* ou *David Copperfield*. Ce recours à Dickens renforce l'aspect social du *Steampunk*, où la technologie et les inégalités sociales sont profondément liées. Ainsi, le roman s'inscrit dans un dialogue complexe avec les faits historiques, les figures réelles du passé, des références littéraires du XIX^{ème} siècle et la pure fiction, illustrant ainsi une approche intertextuelle propre au genre *Steampunk*. Toutefois, le matériel historique utilisé ici est anglais. Il est

donc possible qu'un lecteur non familier avec l'Histoire britannique puisse passer à côté de certaines références.

Les références à des figures historiques anglaises comme Charles Babbage ou Ada Lovelace peuvent, à première vue, sembler plus accessibles pour un public britannique ou des lecteurs familiers avec l'Histoire anglaise. Cependant, même pour ceux qui ne connaissent pas ces personnages, ces références apportent une dimension supplémentaire à la lecture, permettant d'établir des liens subtils entre fiction et réalité. Ces éléments servent aussi de tremplins pour les thèmes centraux du roman, comme l'impact de l'innovation technologique sur la société.

Il faut 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*, 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, ce roman marque un changement important et constitue « presque sans le faire exprès, la synthèse de toutes les tentatives précédentes[554] ». A savoir celles de l'anthologie *Futurs Antérieurs*, dirigée par Daniel Riche (1999), ou encore des *Confessions d'un automate mangeur d'opium* de Fabrice Colin et Mathieu Gaborit (publié initialement en 1999), déjà entrevus plus avant.

Ce qui fait cependant la singularité du roman de Johan Héliot c'est que l'on y retrouve 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[555] ! » s'enthousiasme Etienne Barillier. « Napoléon III, la Belle Epoque, l'Art Nouveau, sont autant de nouvelles pistes à explorer[556] » 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. *La Lune seule le sait* n'est d'ailleurs que le premier volume de la *Trilogie de la Lune*[557], au cours de laquelle Johan Héliot prendra plaisir à explorer d'autres rétrofuturismes, d'autres « -punk », à travers sa réécriture uchronique de l'Histoire française à partir de l'apparition des *Ishkiss,* l'espèce extraterrestre à l'origine du point de divergence[558] par lequel démarre le récit.

[554] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *op. cit.*, p.32.
[555] *Ibidem*.
[556] *Ibidem*.
[557] Johan Héliot, *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011.
[558] Un "point de divergence" dans l'uchronie et le *Steampunk* désigne un moment clé dans l'histoire où un événement se déroule différemment de la réalité telle que nous la connaissons. Ce changement crée une ligne temporelle alternative, donnant naissance à un monde parallèle avec des développements historiques, sociaux et technologiques différents.

Dans *La Lune seule le sait*, les références à des figures emblématiques de l'Histoire française, comme Napoléon III, Victor Hugo, ou Louise Michel, apportent une richesse supplémentaire pour les lecteurs français. Ces personnages, au-delà de leur rôle historique, incarnent des valeurs et des idées qui résonnent profondément dans l'imaginaire collectif. Toutefois, ces références ne sont pas excluantes : même un lecteur étranger, sans connaissances spécifiques de l'Histoire de France, pourra apprécier l'intrigue et la dynamique de l'histoire. L'uchronie ici ne repose pas uniquement sur la compréhension de ces figures historiques, mais sur leur utilisation comme symboles dans une réécriture fictive de l'Histoire.

Ainsi, s'il est vrai que le caractère métatextuel et intertextuel du *Steampunk*, avec ses références littéraires, artistiques et historiques, peut être apprécié de manière plus poussée par les personnes ayant une connaissance approfondie de leurs sources ou, tout au moins, une certaine culture générale, il n'empêche pas pour autant une accessibilité plus large : ne pas connaître Charles Babbage et Ada Lovelace, ne pas savoir qui était Louise Michel ou ne pas réagir au nom de Cyrano, donné à la base lunaire, n'empêchera pas le lecteur de comprendre les intrigues de *The Difference Engine* ou de *La Lune seule le sait*. Certaines références parleront peut-être davantage au lectorat britannique quand convoquer des figures comme Napoléon III, Victor Hugo, Jules Verne touchera plus la mémoire d'un français.

Même sans saisir toutes les nuances historiques ou littéraires, le lecteur peut s'immerger dans l'univers du *Steampunk* grâce à ses thèmes universels. Par exemple, dans *The Difference Engine*, l'exploration des conséquences sociales de l'innovation technologique, ou dans *La Lune seule le sait*, les motifs de résistance et d'émancipation, sont compréhensibles pour tous. Ces thèmes transcendent les contextes historiques spécifiques et permettent au lecteur d'établir des connexions avec son propre monde, indépendamment de sa familiarité avec les personnages historiques évoqués. Comme l'explique Irène Langlet :

> « On touche dès lors à une opération de lecture spécifique de la science-fiction (et peut-être de tous les genres paralittéraires) : les connaissances nécessaires à la compréhension du roman ne sont pas toutes à construire pas à pas, au fil des aventures du personnage, mais elles sont aussi à puiser dans un stock identifié[559]. »

Or, le *Steampunk*, comme rétrofuturisme, a une force que la science-fiction traditionnelle, se déroulant dans un futur plus ou moins lointain, n'a pas – ou, en tout cas, pas forcément ni aussi fortement : elle convoque l'imaginaire collectif. Cela tient au fait que le *Steampunk* est souvent d'abord abordé à travers son esthétique visuelle facilement identifiable, caractérisée par des machines à

[559] Irène Langlet, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, n.p.

vapeur ou à rouages, des costumes élaborés à partir d'éléments empruntés à la mode du XIX^{ème} siècle (hauts-de-forme, corsets, ombrelles… et bien d'autres, en fonction du pays auquel il veut faire référence), et la transposition de technologies actuelles (ordinateurs, téléphones portables, moyens de locomotion, etc.) dans le passé par leur *Steampunkage*, c'est-à-dire leur *relooking* façon *Steampunk*. Il sera exploré plus après le rôle et l'importance de la dimension intericonique[560] du mouvement.

En effet, l'esthétique visuelle du *Steampunk* – ses machines à vapeur, ses costumes inspirés du XIX^{ème} siècle et la réinvention de technologies modernes – peut capter l'attention d'un large public. Ces éléments visuels sont facilement identifiables et peuvent séduire ceux qui n'ont pas de connaissances préalables des références historiques ou littéraires. Par exemple, un lecteur pourra apprécier la créativité des inventions dans *La Lune seule le sait* ou l'ambiance de *The Difference Engine*, sans avoir besoin de comprendre l'intégralité du contexte historique.

Cette esthétique peut potentiellement être appréciée par un large public, indépendamment de la familiarité avec les références méta et intertextuelles et il n'est pas nécessaire d'avoir une éducation littéraire ou artistique élaborée pour aimer, ni même pratiquer le *Steampunk*. Au contraire, le mouvement encourage un dialogue culturel diversifié et il est par nature adaptatif et ouvert à l'interprétation individuelle. Les créateurs peuvent s'approprier le style et les thèmes à leur manière, créant ainsi une diversité d'expressions artistiques qui ne se limitent pas à une élite savante. Comme cela a déjà été vu, le *Steampunk* encourage d'ailleurs la créativité, la curiosité et le bricolage. Les amateurs peuvent s'engager dans le mouvement sans une connaissance approfondie des références métatextuelles, en créant leurs propres costumes, objets et œuvres d'art inspirés du style *Steampunk* en y apportant leurs propres références et histoires. De ce fait, le *Steampunk* ne cesse de se développer sur de nouveaux terrains et de prendre de nouvelles formes. Denis Mellier se demande donc :

> « La structure profonde du *Steampunk* [ne serait-elle pas] ni l'uchronie, ni la problématisation du temps dans les histoires autres, mais bien la production d'un univers de fiction en constante extension et susceptible de thématiser et d'intégrer tout type de forme fictionnelle ? En s'abandonnant un instant à la métaphorique essentielle de l'imaginaire *Steampunk*, on y verra volontiers comme une sorte de machine transformant les combustibles fictionnels divers en une énergie décuplée[561]. »

Etienne Barillier apprécie l'image du « *Steampunk* comme machine à faire de la fiction[562]. » Une idée proche de celle de Jean-Jacques Girardot et Fabrice Mereste qui voient dans le *Steampunk*

[560] Voir Mathilde Arrivé, « *L'intelligence des images - l'intericonicité, enjeux et méthodes* », e-Rea [Online], 13.1 | 2015, (URL, consultée le 22/04/2024 : http://journals.openedition.org/erea/4620)
[561] Denier Mellier, « *Steampunk, transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma)* » in René Audet et Richard Saint-Gelais (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene, 2007.
[562] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'esthétique rétro-futur*, *op. cit.*, p.28.

« une machine littéraire à recycler le passé[563] ». Pour les deux auteurs, le *Steampunk* tire d'ailleurs son originalité de sa capacité à recycler le passé :

> « L'originalité du *Steampunk* n'est pas dans les idées, les personnages, la narration, ou une critique sociale quelconque, mais dans l'art d'assembler tous ces éléments connus pour en faire une construction originale : le *Steampunk* ne consiste pas à innover (comme sait le faire la science-fiction), mais à recycler. Il est ainsi possible de décortiquer les rouages du *Steampunk* à la lumière de la notion de recyclage, action qui consiste en une première phase de récupération des éléments de production anciens, et donc à faire un saut métaphorique dans le passé, et en une seconde phase de transformation pour une nouvelle utilisation, marquant par-là l'aspect mécanique et industriel caractéristique du *Steampunk*[564]. »

Il s'agit toutefois de doser les références, de ne pas en abuser ou de les amener avec pédagogie, sans quoi une œuvre pourrait devenir illisible, inaccessible.

> « Bien au-delà des thèmes favoris d'un genre, on observe donc ici la mise en commun des imaginaires, qui est un facteur puissant de lisibilité, mais qui exige aussi peu à peu l'acquisition d'une certaine compétence de lecture. (…) Cette lisibilité s'appuie donc sur l'acceptation d'une identité générique : "ceci est de la science-fiction". L'opération mentale destinée à donner un sens aux bizarreries rencontrées est comparable à la consultation d'une vaste "pseudo-encyclopédie" nourrie par tous les autres ouvrages de science-fiction et, plus largement, par les images de la science et de la technique en circulation dans la société (que ces images soient ou non issues de la littérature de science-fiction[565]). »

Ainsi, le *Steampunk*, tout en puisant dans des références passées, parvient à offrir une nouvelle lecture du monde, accessible tant aux passionnés de culture historique et littéraire qu'à ceux qui s'y plongent pour la première fois. La clé réside dans l'équilibre entre les références et l'originalité de l'univers créé. C'est pourquoi le *Steampunk* n'est pas seulement un genre qui regarde le passé avec nostalgie, mais un genre qui, en recyclant ce passé, invite à repenser notre présent et notre futur. En fusionnant tradition et modernité, il devient un miroir de nos préoccupations modernes et une toile de fond dynamique pour de nouvelles explorations créatives.

3.2.4 BILAN

En résumé, il est permis de supposer que, bien que la connaissance des références métatextuelles puisse enrichir l'expérience *Steampunk*, elle n'est pas nécessaire pour une appréciation de base. La curiosité intellectuelle pourrait conduire à une exploration plus approfondie des influences littéraires

[563] Jean-Jacques Girardot, Fabrice Mereste, « *Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé* », dans *Cycnos*, vol. 22.1, *La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction*, 2005, (mis en ligne en novembre 2006. (URL consultée le 11/05/2023 : http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/612)
[564] *Ibidem*.
[565] Irène Langlet, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006, n.p.

et artistiques sans être une condition préalable. La communauté *Steampunk* elle-même offre souvent des opportunités d'apprentissage et d'éducation informelle. Les événements, les ateliers et les discussions au sein de la communauté permettent aux participants de partager et d'acquérir des connaissances. Certes, le *Steampunk* peut être apprécié par une élite savante mais le mouvement est aussi intrinsèquement ouvert et accessible car il est avant tout devenu populaire, en plus de reposer sur de nombreuses œuvres qui font partie de notre imaginaire collectif et, plus encore, sur notre culture commune et un patrimoine mémoriel universel. La diversité des expressions artistiques et la créativité inhérente au *Steampunk* le rendent également accessible à un large public, favorisant un engagement culturel varié au sein de sa communauté. Etienne Barillier souligne d'ailleurs que bien que le *Steampunk* possède ses propres codes, ceux-ci sont constamment transcendés par les artistes. Cette caractéristique d'autodépassement permet au mouvement d'évoluer et de rester dynamique, échappant aux contraintes strictes de ses propres conventions.

Ces potentialités du *Steampunk* seront investiguées plus après, à travers différentes expérimentations menées à partir de créations réalisées à partir de cette étude théorique. Il s'agira aussi de déterminer si le *Steampunk* peut être utilisé comme outil au service d'une exploration culturelle à la fois ludique et éducative transcendant les disciplines artistiques. Alors, sa dimension référentielle pourrait devenir une forme de jeu et pourrait inciter, sans en donner l'impression, les participants à s'engager dans une diversité de domaines culturels et à développer une compréhension plus approfondie de diverses époques. Pour ce faire, seront analysés certains épisodes issus de la série *Doctor Who* mais aussi et surtout la série *Carnival Row*. Sera discuté comment les voyages spatio-temporels du Docteur permettent une relecture ingénieuse de l'histoire et comment la manière dont la série introduit les spectateurs à des personnages et événements historiques, contribue à une forme de médiation mémorielle. Il sera également vu que les dimensions intertextuelles et référentielles du *Steampunk* trouvent un exemple particulièrement riche dans la série *Carnival Row*. À travers son esthétique rétrofuturiste et ses multiples emprunts aux mythes, à la littérature victorienne et à la science-fiction protohistorique, *Carnival Row* illustre comment le *Steampunk* interroge les représentations du passé tout en questionnant les problématiques sociales et politiques contemporaines.

3.3 UCHRONIE *STEAMPUNK* : L'ART DE RACONTER LES H/HISTOIRES

3.3.1 DEFINITION DE L'UCHRONIE

L'uchronie, ou la réécriture de l'histoire, est l'autre caractéristique centrale du *Steampunk*. En revisitant le passé et en imaginant des développements alternatifs, le *Steampunk* offre des perspectives fascinantes sur ce qui aurait pu être. Cela permet notamment aux créateurs de jouer avec les événements historiques, d'introduire des technologies anachroniques et de repenser les dynamiques sociales de l'époque.

Le mot « uchronie » dérive de la même manière que « utopie », trouvant son origine étymologique dans la fusion du préfixe « u » (issu de la particule grecque « ou » signifiant « non ») avec le terme « chronos » signifiant « temps ». Cette combinaison de la négation et du suffixe temporel donne lieu à l'idée d'un « non-temps » ou, pour le dire autrement, un temps qui n'a pas d'existence réelle. Apparu au XIX^{ème} siècle, ce néologisme a été introduit par le philosophe français Charles Renouvier. Il a initialement utilisé ce terme pour intituler son ouvrage paru en 1876, *Uchronie : l'utopie dans l'histoire*. *Esquisse historique apocryphe du développement de la civilisation européenne tel qu'il n'a pas été, tel qu'il aurait pu être*[566]. Il convient de noter qu'il ne s'agit pas de la première occurrence du terme « uchronie », Renouvier l'ayant déjà employé en 1857 dans la *Revue philosophique et religieuse*[567], où il a publié des fragments de son futur ouvrage[568].

Nonobstant, comme le soulignent Bertrand Campéis et Karine Gobled, « rapidement se pose la question de l'intérêt de réécrire l'histoire. L'histoire est déjà écrite[569]. » Pour eux, c'est un « exercice intellectuel [qui] permet de réfléchir à l'histoire elle-même et aux chemins qu'elle a pu emprunter (…) [ainsi qu'à] la manière dont elle est transmise et transcrite[570]. » En d'autres termes, cela souligne l'idée que revisiter ou réimaginer l'histoire peut offrir des perspectives nouvelles et stimulantes sur les événements passés.

---

[566] Charles Renouvier, *Uchronie : l'utopie dans l'histoire*, Paris, Fayard, coll. « *Corpus des œuvres de philosophie en langue française* », 1988 [1876].
[567] *Revue philosophique et religieuse*, Argenteuil, Bureaux de la revue, t.8, mai 1857, pp. 187-208 ; juillet 1857, pp. 519-541 ; septembre 1857, pp. 246-279. (URL : https://books.google.be/books?id=t2Y9AAAAYAAJ&printsec=frontcover&hl=fr&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)
[568] Denis Guiot, « *UCHRONIE, science-fiction* », Encyclopédie Universalis. (URL : http://www.universalis.fr/encyclopedie/uchronie-science-fiction/)
[569] Bertrand Campeis et Karine Gobled, *Le guide de l'uchronie*, Paris, ActuSF, coll. « Les trois souhaits », 2015, p.14.
[570] *Ibid*. p.31.

3.3.2 L'UCHRONIE DANS LE *STEAMPUNK* : COMME DES *UCHRONAUTES* DANS DES *UNIVERNES*

« Chacun de nous est naturellement conduit à se déplacer du passé au futur tout en demeurant sans cesse dans le présent, et cela en suivant son chemin de vie. Nous sommes tous des voyageurs du temps. »

Xavier Mauméjean

Le *Steampunk*, de par son caractère uchronique mais aussi sa dimension référentielle, méta et intertextuelle et iconique, crée des mondes alternatifs à l'intersection entre l'imaginaire collectif et la pratique réflexive dite contre-factuelle[571] en Histoire : il se déroule dans un décor qui prend l'apparence d'un passé familier en ponctuant ses récits de références historiques établies pour mieux emmener le lecteur, le spectateur, le public dans un temps alternatif, un non-temps au sens littéral de l'uchronie.

> « Ces histoires sont toutes des tranches de passés alternatifs, des fragments à rebours de nulle-temps à vapeur, des souvenirs altérés d'une Histoire sans avenir, des détours sans escales en terres d'anachronies... Voici des nouvelles de temps qui n'ont jamais été, qui n'auraient pas pu être, qui ne seront jamais et qui, pourtant, dégagent comme un parfum de furieuse familiarité[572]... »

Le *Steampunk* réinvente le passé de manière imaginative. Les créateurs *Steampunks* s'engagent dans un exercice créatif qui consiste à explorer des réalités alternatives et à repenser l'histoire telle que nous la connaissons, sans rechercher la vraisemblance historique ou scientifique, car leur objectif est ailleurs. Ils manipulent l'Histoire et la transforment, introduisant des éléments science-fictionnels, fantastiques, anachroniques qui peuvent parler à un large public.

Le *Steampunk* entretient donc un lien significatif avec l'imaginaire collectif, ce dernier faisant référence à un ensemble de représentations mentales partagées au sein d'une société, influençant les perceptions, les idées et les valeurs communes. Plus spécifiquement, le *Steampunk*, en faisant appel à notre imaginaire collectif sur le XIX^{ème} siècle – un siècle qui, comme nous l'avons vu, a des nombreuses similitudes avec le nôtre – offre une toile de fond propice à l'exploration et à la critique des fonctionnements et dysfonctionnements persistants dans notre société contemporaine. Voici comment le *Steampunk* peut pointer du doigt des problèmes tels que le sexisme, la lutte des classes, la pollution, tout comme mettre en avant des figures féminines occupant des postes qui leur étaient autrefois interdits, des révolutions qui n'ont jamais existé ou encore des solutions – ou, au contraire,

[571] Pierre Singaravélou et Quentin Deluermoz, *Pour une histoire des possibles. Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Le Seuil, 2016.
[572] Daniel Riche dans sa préface de *Futur antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.

des catastrophes – fictives et plus ou moins vraisemblables sur la question du réchauffement climatique. Ainsi, si le *Steampunk* est fait de vapeur et d'acier, il s'intéresse également à la fumée et à la rouille qui les accompagnent.

La puissance de l'uchronie *steampunk* réside dans sa capacité à remodeler les récits historiques en ouvrant des fenêtres vers des mondes alternatifs où passé et présent se mêlent. Elle offre ainsi des perspectives critiques sur les dynamiques mémorielles et sociétales. C'est dans cette optique que s'inscrit *Carnival Row*, une série qui illustre parfaitement cette ambition par l'entrecroisement de mythes et de faits historiques réimaginés, pour faire émerger une réflexion sur les traces du passé dans la mémoire collective. En explorant ces embranchements entre mémoires, transmissions et héritages, *Carnival Row* agit comme un prisme à travers lequel l'uchronie *steampunk* interroge, enrichit et transforme la compréhension de l'Histoire et des histoires.

3.3.3 *CARNIVAL ROW* : UNE UCHRONIE AU CROISEMENT DES MEMOIRES ET DES HERITAGES

La série *Carnival Row* est l'une des œuvres les plus représentatives de la profondeur des interrogations que le *Steampunk* peut porter en germe, tant sur le plan esthétique que conceptuel. Elle offre un exemple contemporain de ce dont est capable cet imaginaire car elle explore à la fois des thématiques uchroniques et rétrofuturistes à travers un prisme résolument moderne. Sa réimagination du XIX^{ème} siècle dans un univers Merveilleux et critique montre comment le *Steampunk* peut continuer à renouveler notre regard sur le passé tout en interrogeant des problématiques actuelles. A travers son analyse et sa mise en parallèle avec d'autres œuvres, sera ici mis en lumière la capacité du *Steampunk* à interroger le présent mais, surtout, le rapport au passé et ce qui pourrait être imaginé, souhaité, voire souhaitable pour le futur selon lui, le tout grâce au principe de l'uchronie et de la réimagination qu'elle permet. Il sera tout particulièrement vu que les notions d'héritage et de transmission occupent une place centrale dans cet imaginaire et comment *Carnival Row* utilise des éléments uchroniques et rétrofuturistes pour bouleverser notre perception de l'Histoire et dans quels buts. Il sera ainsi notamment exploré en quoi *Carnival Row* tisse habilement des récits mémoriels à travers des supports symboliques et des dynamiques émotionnelles fortes. En conjuguant mythologie fictive et allégories modernes, la série engage les spectateurs à réfléchir sur leurs propres rapports à l'histoire et à la mémoire – ou plutôt aux histoires et aux mémoires. À travers ses personnages et ses thématiques, elle devient un véritable outil pédagogique et critique qui interroge les fractures sociales contemporaines tout en rendant hommage aux luttes du passé, encore sensibles.

La série *Carnival Row* (produite par Amazon Prime, et diffusée à partir de 2019) a la particularité d'être une création originale. Il ne s'agit pas de l'adaptation d'un roman *steampunk*, ce qui permet de montrer que cet imaginaire peut effectivement sortir des livres et naître sur différents médias.

Tout d'abord, il faut dire que l'uchronie, dans le *Steampunk*, peut prendre deux formes : celle, la plus commune, où l'Histoire se voit bouleversée par un évènement n'étant jamais survenu dans la réalité. Le récit va alors se dérouler à partir de ce *point de divergence*. Mais elle peut aussi prendre une forme plus littérale, où l'histoire se déroule dans un « non-temps », dans une pure fiction, où le monde dépeint ressemble au nôtre, au XIX^{ème} siècle, alors que l'intrigue prend place dans un univers totalement fantasmé. Il est alors possible de parler d'*univers alternatif* ou *parallèle*. Dans les deux cas, le *Steampunk* fait appel à notre imaginaire collectif, ne serait-ce que pour poser les bases d'un contexte qui nous est familier.

> « L'uchronie réintroduit un peu de jeu dans la mécanique du passé. En postulant que des faits avérés ne sont pas advenus, les écrivains d'histoires alternatives nient tout caractère nécessaire à l'enchaînement des faits historiques. Ils esquissent dans leurs récits d'autres nécessités, d'autres dynamiques profondes, qui aboutissent à des sociétés différentes de celles que nous connaissons, tout en gardant un certain air de famille. C'est ainsi que le Japon vainqueur de la Seconde Guerre mondiale peut remodeler la société américaine des années 1960 dans *Le Maître du Haut Château*, qu'Alexandre le Grand, faute de succomber trop jeune à la maladie, fonde un empire méditerranéen régnant plus de vingt siècles dans *La Reine des lumières*, ou que la Peste noire, en tuant la grande majorité des Européens, permet à l'Orient de se trouver à la pointe des recherches scientifiques et techniques qui modèlent le monde des *Chroniques des années noires*[573]. »

Le *Steampunk*, lui, en se permettant d'être moins sérieux, plus *pop*, quitte à proposer des points de divergences spectaculaires pour réécrire l'Histoire (une invasion extraterrestre, l'existence de créatures légendaires ou mythologiques, l'invention ou la découverte d'une énergie extraordinaire…), se fait miroir grossissant du présent : en réimaginant un XIX^{ème} siècle alternatif avec des éléments étonnants, il offre des perspectives réfléchies sur notre propre époque qui sont accessibles à un large public. Il permet de comparer et de contraster les problèmes du XIX^{ème} siècle avec ceux d'aujourd'hui, soulignant les similitudes et les différences en proposant aux lecteurs et spectateurs de faire un pas de côté, de prendre de la distance, du recul sur les évènements. En réinventant le passé et en incorporant des thèmes sociaux, il peut aider, par exemple, à remettre en question les normes sociales du XIX^{ème} siècle, souvent toujours en vigueur aujourd'hui, en mettant en lumière les inégalités basées

[573] Simon Bréan, « L'uchronie comme histoire culturelle conjecturale », Écrire l'histoire, 12 | 2013, 133-141. Livres évoqués : Philip K. Dick, *Le Maître du Haut Château* [1962], trad. de l'américain par Michelle Charrier, J'ai Lu (Nouveaux Millénaires), 2012 ; Xavier Mauméjean, *La Reine des lumières*, Flammarion (Ukronie), 2009 ; Kim Stanley Robinson, *Chroniques des années noires* [2002], trad. de l'américain par David Camus et Dominique Haas, Pocket (Science-fiction), 2006.

sur le sexe, la classe, l'origine ethnique, les croyances et d'autres facteurs. Cela offre l'opportunité de réfléchir à la persistance de ces problèmes dans la société contemporaine mais permet aussi de prendre conscience des erreurs qui ont pu être commises dans le passé afin, dans la mesure du possible, de ne pas les reproduire.

Les créateurs, tout comme leur public, peuvent aussi utiliser cet espace pour imaginer des solutions alternatives aux problèmes sociaux et sociétaux, offrant ainsi des perspectives nouvelles et innovantes sur la façon de traiter ces dysfonctionnements. En mettant en scène des technologies rétrofuturistes dans des mondes, certes, alternatifs mais semblables au nôtre, le *Steampunk* peut aussi explorer leurs conséquences imaginaires sur une société du XIX^{ème} siècle, pas si éloignée et différente de la nôtre. Cela peut inciter à réfléchir aux conséquences potentielles de choix sociétaux actuels, au développement de technologies et à tous les problèmes – mais aussi les solutions – qui pourraient apparaître avec elles. En ce sens, le *Steampunk* peut être perçu comme une boite de Petri, un espace d'expérimentation où tout est possible et qui n'a pour seules limites que celles de l'imagination – pour peu qu'elle en ait.

C'est exactement ce que propose la série *Carnival Row*.

Le *show* se déroule dans la ville imaginaire du *Burgue*, pseudo-Londres victorien, qui abrite de nombreuses créatures issues du Merveilleux (fées, faunes, centaures, etc). Ce cadre est prétexte à parler des maux qui touchent alors la société et perdurent encore aujourd'hui : racisme, sexisme, colonialisme, discriminations, communautarisme, extrême pauvreté, insalubrité, pollution, insécurité, etc. Mais pour ce faire, *Carnival Row* propose d'effectuer un pas de côté et d'entrer dans un univers à la fois Merveilleux et uchronique. Elle amène ainsi à adopter un point de vue différent tandis que le spectateur redécouvre une Histoire qu'il pense connaître – l'ensemble ressemblant a priori beaucoup au XIX^{ème} siècle victorien, en dehors de ses aspects Merveilleux – alors qu'il n'en est rien.

Pour parvenir à ses fins, la série multiplie les références culturelles et repose sur de fortes dimensions référentielles. Les mythes et légendes y occupent une place prépondérante mais il est également possible de noter des références au Romantisme Noir (notamment au *Frankenstein* de Mary Shelley), aux premiers romans de proto-science-fiction (tout particulièrement à H.G. Wells) ainsi qu'à l'univers de H.P. Lovecraft (*Cthulhu*), mais aussi à William Shakespeare (à travers de nombreuses références au *Songe d'une nuit d'été*). L'évocation du tueur Jack l'Éventreur achève de réunir la série avec le XIX^{ème} siècle, bien réel, qui l'a largement inspirée.

L'analyse dédiée à *Carnival Row*[574] visera à démontrer comment le *Steampunk*, en tant que genre esthétique et narratif, constitue un outil puissant pour la médiation mémorielle. Il sera notamment montré qu'en réimaginant les récits historiques à travers une uchronie où se croisent science, mythologie et critique sociale, la série met en lumière les tensions mémorielles qui traversent les sociétés contemporaines. Ces tensions, ou luttes mémorielles, traduisent les difficultés liées à l'effacement des mémoires et les efforts pour les préserver ou les réhabiliter.

En explorant les dimensions référentielles, intertextuelles et intericoniques de *Carnival Row*, cette analyse aura à cœur de révéler comment le *Steampunk* permet de recontextualiser des problématiques historiques telles que les discriminations, les oppressions systémiques, et les rapports entre progrès scientifique et domination sociale. La série deviendra ainsi un exemple pertinent pour comprendre comment le *Steampunk* peut réactiver des récits oubliés ou dévalorisés, tout en interrogeant les responsabilités liées à leur transmission.

Ce travail sur *Carnival Row* prépare le terrain pour une réflexion plus large sur les potentialités du *Steampunk* dans la valorisation d'un patrimoine méconnu ou méjugé. Elle offre un cadre théorique et méthodologique solide pour envisager comment cette esthétique peut être mise au service de récits mémoriels spécifiques. En cela, *Carnival Row* agit comme un laboratoire narratif, un espace d'expérimentation où se croisent mémoire collective, patrimoine culturel, et valeurs universelles.

A travers l'étude de cette série, il sera vu en quoi les points de divergences avec l'Histoire qu'elle met en scène et son caractère foncièrement *Steampunk* s'avèrent être des moyens efficaces de bouleverser et donc de remettre en question les représentations, notamment sur les faits de société énumérés plus avant. Peut-être pour mieux les dépasser un jour ?

3.3.3.1 Notion de mémoires et enjeux de leur réactivation et de leur effacement

La mémoire, en tant que construction sociale et culturelle, oscille entre transmission et oubli, entre reconnaissance et effacement, façonnant ainsi les identités individuelles et collectives. Elle ne se limite pas à un simple enregistrement du passé, mais se recompose en fonction des enjeux politiques, sociaux et territoriaux. Il sera exploré ici les distinctions entre mémoire et Histoire, les dynamiques de sélection et d'occultation des souvenirs, ainsi que leur inscription dans l'espace. À travers l'exemple de *Carnival Row*, qui met en scène une uchronie *steampunk* questionnant les fractures mémorielles et

[574] Il est à noter que l'analyse se concentrera uniquement sur la première saison de la série.

> les récits dominants, il s'agira d'interroger les tensions entre mémoire officielle et mémoires subalternes, notamment dans un contexte postcolonial et ouvrier.

Tout d'abord, il est important de définir ici la notion de mémoires. La mémoire peut être comprise comme l'ensemble des liens qu'un individu ou un groupe établit avec le passé, dans une dynamique toujours en évolution. Elle ne se limite pas à un simple enregistrement des faits, mais oscille entre souvenir et oubli, entre mise en récit et effacement, ce qui en fait un processus mouvant et sujet à des reconfigurations permanentes. Comme le souligne Pierre Nora (1984-1992), elle est « ouverte à la dialectique du souvenir et de l'amnésie[575] », ce qui signifie qu'elle est façonnée autant par ce qui est préservé que par ce qui est volontairement ou involontairement occulté. Dans ce sens, mémoire et histoire ne doivent pas être confondues : la mémoire est affective, fragmentaire et ancrée dans un groupe social spécifique, tandis que l'histoire repose sur une démarche critique et une volonté d'objectivité (Nora, 1984-1992). Pierre Laborie ajoute que « l'historien est un trouble-mémoire[576] », ce qui souligne la tension entre ces deux notions (Laborie, 2011). L'historien Gérard Noiriel va dans le même sens en expliquant que la mémoire est dense et émotionnelle, alors que l'histoire exige un recul et une analyse critique (Noiriel, 2004[577]).

La mémoire peut être envisagée comme une « faculté comparable à un champ mental, dans lequel les souvenirs, qu'ils soient proches ou lointains, sont enregistrés, conservés et restitués[578] ». Cette définition met en évidence son double rôle : celui d'un réceptacle de traces du passé et celui d'un mécanisme de reconstruction, où les souvenirs ne sont pas figés mais sans cesse réinterprétés à la lumière du présent, comme l'explique Paul Ricoeur (2000[579]). Toutefois, cette mémoire peut être mobilisée dans une perspective prescriptive : le concept de « devoir de mémoire », souvent invoqué par les institutions étatiques et les associations, repose sur une injonction à se souvenir des événements tragiques du passé. Il s'agit d'un impératif moral, mais qui, selon Alain Brossat, peut aussi produire de « paradoxaux effets d'oubli ou d'oblitération[580] » (Brossat, 2001). Ce caractère mouvant de la mémoire explique pourquoi elle peut être mobilisée à des fins politiques et géopolitiques. Henri Rousso le souligne dans son analyse du « syndrome de Vichy », les mémoires collectives sont souvent

---

[575] Nora Pierre (dir.), *Les lieux de mémoire*, Paris, Gallimard, 3 tomes, 1984-1992.
[576] Pierre Laborie cité par Annette Wieviorka aux journées-entretien de l'Association des Amis de la Fondation de la Mémoire de la Déportation sur La transmission de la mémoire de la déportation, Paris, 18 mars 1999.
[577] Gérard Noiriel, « *Histoire, mémoire, engagement civique* », dans *Hommes et Migrations*, janvier-février 2004. (URL consultée le 20/02/2025 : https://pedagogie.ac-reims.fr/memoire/enseigner/memoire_histoire/05historiens1.htm)
[578] Définition du Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL).
[579] Paul Ricoeur, *La Mémoire, l'Histoire, l'Oubli*, Paris, Le Seuil, 2000, n.p.
[580] Alain Brossat, *Travail de la mémoire, politique mémorielle : enjeux des interdits et des refoulés de l'histoire contemporaine*, conférences-débats INRP, 11 avril 2002. (URL consultée le 20/02/2025 : http://www.inrp.fr/philo/mem_hist/conference/conf_avril/brossat.htm)

réévaluées à l'aune des tensions sociales et des rapports de force contemporains (Rousso, 1987[581]). Rousso considère que « la mémoire relève d'une approche sensible, individuelle, presque sentimentale du passé, qui abolit la caractéristique première de l'histoire historienne, à savoir la mise à distance[582] » (Rousso : 1998). Cette plasticité explique pourquoi elle est à la fois un outil d'ancrage identitaire et un espace de transformation où le passé est remobilisé selon les besoins contemporains.

La mémoire est un objet d'étude transversal, mobilisé notamment en Histoire et, plus largement, en sciences sociales. L'histoire des mémoires, ou *memory studies*, s'intéresse à la manière dont les sociétés sélectionnent, construisent et transmettent leurs souvenirs, en interrogeant aussi bien les témoignages, les pratiques commémoratives que les silences et les oublis collectifs (Assmann, 2011[583]). Si elle repose sur des traces matérielles, comme les monuments ou les archives, elle s'incarne aussi dans des récits immatériels, portés par la tradition orale, les rituels et les représentations culturelles. Cependant, il est nécessaire de ne pas opposer de manière trop rigide mémoire et histoire : l'historien mobilise les témoignages mémoriels comme des sources qu'il doit analyser et confronter aux autres éléments de son enquête. François Bédarida distingue clairement ces deux approches en affirmant que « l'histoire se situe à l'extérieur de l'événement[584] », tandis que « la mémoire se place dans l'événement[585] » (Bédarida, 2003).

D'un point de vue spatial, la mémoire ne se limite pas à une dimension temporelle, mais se déploie aussi dans l'espace. La géographie culturelle et sociale s'attache à analyser comment les lieux structurent les récits mémoriels et comment, en retour, ces récits participent à l'appropriation et à la transformation des espaces. « Il n'y a pas de mémoire sans acteurs[586] » (Hertzog, 2014), et les phénomènes mémoriels doivent être envisagés comme des processus vivants, où les souvenirs se cristallisent dans des espaces spécifiques, qu'ils soient réels, symboliques ou imaginés (Chevalier et Hertzog, 2018[587]).

Ainsi, l'un des enjeux majeurs des mémoires réside dans leur territorialisation : elles s'inscrivent dans des lieux qui deviennent supports de transmission, qu'il s'agisse de sites patrimoniaux, de mémoriaux ou d'espaces du quotidien investis par des récits collectifs. Ces lieux ne sont cependant pas

[581] Henry Rousso, *Le syndrome de Vichy*, Paris, Le Seuil, 1987.
[582] Henry Rousso, « *Réflexions sur l'émergence de la notion de mémoire* », dans *Histoire et mémoire*, Grenoble, Centre régional de documentation pédagogique, 1998.
[583] Aleida Assmann, *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*, Cambridge, Presses Universitaires, 2011, n.p.
[584] François Bédarida, *Histoire, critique et responsabilité*, textes réunis par Gabrielle Muc, Henry Rousso et Michel Trebitsch, Paris, Complexe, 2003, n.p.
[585] *Ibidem*.
[586] Anne Hertzog, « *La mémoire est-elle géographique ?* », dans *Café géographique de Saint-Brieuc*, 17 octobre 2014.
[587] Dominique Chevalier et Anne Hertzog, « *Introduction* », dans *Géographie et cultures*, 105, 2018.

figés : ils évoluent sous l'effet des reconstructions historiques, des politiques de patrimonialisation ou des changements sociaux, ce qui soulève la question de la disparition et de la réinvention des mémoires (Lazzarotti, 2019[588]). L'effacement des traces, qu'il soit lié à la destruction intentionnelle ou à l'oubli progressif, interroge ainsi la capacité des sociétés à maintenir ou à réactualiser leurs récits. Le « devoir de mémoire » joue ici un rôle central. Cependant, certains historiens comme Jean-Pierre Rioux mettent en garde contre le risque de substitution de la mémoire à la connaissance historique, notamment dans le cadre scolaire, où l'émotionnel pourrait prendre le pas sur l'analyse critique (Rioux, 1999[589]). La question du territoire, et du rôle qu'il joue dans la construction et la transmission mémorielle, sera approfondie plus loin dans cette analyse, afin de mieux comprendre les dynamiques spatiales à l'œuvre dans le processus mémoriel.

Dans cette perspective, la mémoire est aussi un outil de narration et de mise en récit des territoires. Elle structure l'imaginaire collectif, parfois en recomposant des souvenirs ou en idéalisant certains héritages pour mieux légitimer une identité ou une appartenance (Lowenthal, 1985[590]). Toutefois, l'usage politique de la mémoire par les États soulève des débats, notamment sur les lois mémorielles qui fixent un récit officiel du passé, parfois contesté par les historiens qui y voient une imposition idéologique au détriment de la recherche critique (Noiriel, 2004). En ce sens, la mémoire n'est pas seulement un reflet du passé, mais un élément actif dans la construction du présent et dans l'élaboration des futurs possibles.

Dans *Carnival Row*, la mémoire collective est un élément central qui permet de questionner la transmission des récits et l'effacement des souvenirs. La notion de mémoire collective, développée par Maurice Halbwachs (1950/1997[591]), désigne l'ensemble des souvenirs partagés par un groupe social, qui permettent de structurer son identité et son rapport au passé. Contrairement à la mémoire individuelle, qui relève d'une expérience personnelle, la mémoire collective est façonnée par les institutions, les traditions et les récits dominants transmis au sein de la société. Elle évolue donc en fonction des enjeux contemporains et peut être réactivée ou refoulée selon les contextes. La mémoire collective n'est jamais totalement libre : elle est façonnée par les pouvoirs en place qui imposent une version dominante du passé. Certains récits sont institutionnalisés et deviennent des références officielles, tandis que d'autres sont marginalisés. C'est dans cette tension entre mémoire officielle et mémoires subalternes que se jouent les luttes mémorielles. Dans *Carnival Row*, la mémoire collective

[588] Olivier Lazzarotti, « *Cinq leçons géographiques sur les mémoires* », dans *In Situ, Au regard des sciences sociales*, 1, 2019.
[589] Jean-Pierre Rioux, « *Pas de tribunal de l'histoire* », dans *Le Monde des débats*, décembre 1999.
[590] David Lowenthal, *The Past is a Foreign Country*, Cambridge, Presses Universitaires, 1999.
[591] Maurice Halbwachs, *La Mémoire collective*, Paris, Albin Michel, 1997, n.p. (Première édition : 1950)

des Faës est en tension avec celle des élites du Burgue, illustrant la manière dont certaines mémoires sont imposées tandis que d'autres sont invisibilisées.

En effet, la série met en scène un monde où les Faës, figures allégoriques des communautés marginalisées, doivent lutter pour préserver leurs récits face à l'oubli imposé par des structures dominantes. Ici, cette dynamique rappelle les tensions qui peuvent exister dans les sociétés postcoloniales, où les mémoires des peuples dominés sont souvent marginalisées, réécrites ou instrumentalisées par les anciens empires. Comme l'a montré l'historien Benjamin Stora dans son entretien avec Thierry Leclère et son analyse des « guerres des mémoires[592] », l'histoire coloniale est un terrain de conflits entre des récits concurrents qui cherchent à imposer leur légitimité dans l'espace public (Stora, 2007).

L'uchronie *steampunk* sert ici de levier pour interroger les fractures mémorielles. Le Burgue, ville fictive inspirée de celles des grands empires du XIX^{ème} siècle, constitue, en effet, un espace où coexistent différentes mémoires – impériale, ouvrière, coloniale – qui entrent en conflit ou s'effacent les unes les autres. En proposant un passé alternatif qui détourne des éléments historiques réels, le *Steampunk* permet ici d'examiner les angles morts de l'Histoire officielle. Il met en lumière les récits minoritaires souvent éclipsés par les grandes narrations impériales, en jouant sur des anachronismes qui réinsèrent ces mémoires dans un décor reconnaissable mais fictif. Dans *Carnival Row*, le processus de sélection mémorielle est visible dans la manière dont certains récits sont institutionnalisés tandis que d'autres sont rejetés dans l'ombre. La mémoire des Faës est ainsi un palimpseste constamment réécrit par ceux qui détiennent le pouvoir.

L'exemple des Faës exilés et réduits à une main-d'œuvre marginalisée résonne fortement avec l'histoire des travailleurs immigrés dans les bassins industriels européens, notamment en France. Le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, qui constitue le terrain de réflexion de cette thèse, a accueilli plusieurs vagues de travailleurs étrangers (polonais, italiens, maghrébins), dont la mémoire a longtemps été secondaire dans les discours patrimoniaux. Comme dans *Carnival Row*, cette mémoire ouvrière minoritaire a souvent été maintenue dans les marges, préservée au sein des communautés elles-mêmes plutôt que reconnue dans les récits dominants.

Cette tension entre mémoire et effacement est accentuée par la matérialité des objets et des artefacts présents dans la série. Les Faës se servent de symboles et de rituels pour maintenir le lien avec leur passé, réactivant ainsi leur mémoire collective face à une tentative de réécriture imposée. Ce phénomène rappelle les débats contemporains sur la préservation des mémoires minoritaires et

[592] Benjamin Stora et Thierry Leclère, *La guerre des mémoires : La France face à son passé colonial*, Paris, Editions de l'Aube, 2007.

les politiques de commémoration, qui sélectionnent parfois arbitrairement ce qui mérite d'être retenu et ce qui est condamné à disparaître.

En proposant une lecture critique du processus mémoriel, *Carnival Row* offre un espace de réflexion sur les récits historiques dominants et ceux qui sont mis en marge. L'uchronie devient ainsi un outil de remédiation, permettant d'interroger les mécanismes par lesquels certaines mémoires sont perpétuées et d'autres condamnées à l'oubli. Ce constat invite à réfléchir à la manière dont les sociétés contemporaines construisent leurs propres récits mémoriels. Quels souvenirs choisit-on de conserver et de transmettre ? Quels silences persistent dans l'histoire du Bassin Minier et, plus largement, dans les mémoires ouvrières et postcoloniales ? La mise en patrimoine peut-elle être un outil d'inclusion des mémoires invisibilisées, ou risque-t-elle de perpétuer les mêmes dynamiques d'exclusion ?

L'étude de la mémoire et de ses dynamiques a permis de mettre en évidence son rôle central dans la construction des identités individuelles et collectives. La mémoire n'est pas un simple enregistrement du passé, mais un processus en perpétuelle reconfiguration, où se jouent des tensions entre souvenir et oubli, entre reconnaissance et occultation. À travers l'exemple de *Carnival Row*, a été observé comment les récits mémoriels peuvent être instrumentalisés, effacés ou réappropriés en fonction des rapports de force historiques et politiques. L'uchronie *steampunk* de la série permet ainsi de questionner les fractures mémorielles et la manière dont certaines identités minoritaires luttent pour préserver leur héritage face aux récits dominants. Toutefois, la transmission mémorielle ne repose pas uniquement sur des récits ou des objets du passé : elle s'inscrit dans des structures sociales et culturelles plus larges, qui influencent la manière dont un patrimoine est sélectionné, conservé ou transformé. C'est pourquoi, il s'agira maintenant d'approfondir la notion d'héritage culturel et ses modalités de transmission, afin de mieux comprendre comment se négocie la continuité entre le passé et le présent.

3.3.3.2 Héritage culturel et transmission mémorielle : entre rupture et continuité

Si la mémoire oscille entre oubli et réactivation, l'héritage culturel repose, quant à lui, sur un processus de transmission qui ne se limite pas à la conservation des traces du passé, mais qui façonne activement les identités et les appartenances collectives. Ce chapitre s'intéressera aux mécanismes qui assurent la circulation des savoirs, des traditions et des objets patrimoniaux au fil des générations. Loin d'être un simple legs, l'héritage culturel est une construction vivante, en constante réinterprétation. Il y sera vu que cette transmission ne repose pas uniquement sur la préservation d'un passé figé, mais

qu'elle est continuellement réinterprétée selon les contextes sociaux et politiques. À travers l'exemple de *Carnival Row*, qui met en scène des cultures en tension entre assimilation et résistance, il sera analysé comment les héritages culturels peuvent être réappropriés, transformés ou instrumentalisés. En articulant mémoire, patrimoine et patrimonialisation, il sera montré que la transmission ne se contente pas de relier passé et présent : elle redéfinit aussi le futur en fonction des enjeux du présent.

L'héritage culturel et la transmission mémorielle sont deux éléments fondamentaux de *Carnival Row*. La série interroge ce qui est transmis d'une génération à l'autre et comment cet héritage est réinterprété en fonction des contextes historiques et politiques. Cependant, cet héritage n'est pas une simple reproduction du passé : il s'inscrit dans un processus dynamique, oscillant entre préservation et transformation, entre « rupture et continuité[593] », comme l'explique Jean Davallon (2000).

Avant d'aller plus loin, il convient de préciser ce que l'on entend par héritage culturel. Contrairement à l'usage courant du terme, qui renvoie principalement à la transmission de biens matériels et juridiques par succession, nous l'envisageons ici comme un synonyme de patrimoine culturel, au sens de l'ensemble des savoirs, traditions, récits et pratiques collectives transmis au fil des générations.

Cet héritage ne doit pas non plus être confondu avec la conception sociologique de Pierre Bourdieu, qui voit en lui un capital symbolique et éducatif influençant la reproduction sociale. Dans notre approche, l'héritage culturel est avant tout une construction vivante et évolutive, qui façonne l'identité d'un groupe à travers ses pratiques et ses représentations. Il ne s'agit pas d'un simple legs du passé, mais d'un processus dynamique, où mémoire et transmission sont en tension entre préservation et réinterprétation.

Cette perspective rejoint ce qu'en dit le CNRTL, qui définit l'héritage culturel comme « ce qui est transmis par les générations précédentes, ce qui est reçu par tradition ». Il ne se limite pas à des éléments matériels (monuments, œuvres d'art, objets), mais englobe aussi des pratiques vivantes, des récits et des représentations symboliques. En ce sens, il est indissociable des phénomènes de patrimonialisation, qui sélectionnent, valorisent ou marginalisent certains éléments du passé en fonction des enjeux contemporains.

L'exemple de *Carnival Row* illustre bien cette dynamique, où l'héritage des Faës oscille entre transmission orale, adaptation aux conditions imposées et effacement sous la domination du Burgue.

[593] Jean Davallon, « *Le patrimoine : "une filiation inversée" ?* », dans *Espaces Temps, Transmettre aujourd'hui, Retour vers le futur*, 74-75, 2000, p.7.

Ce cas met en évidence la façon dont un héritage culturel peut être revendiqué, réinventé ou instrumentalisé, selon les contextes politiques et sociaux.

L'héritage culturel peut donc être défini comme l'ensemble des savoirs, des pratiques, des valeurs et des objets transmis au sein d'un groupe social et qui participent à la construction de son identité collective. Il ne s'agit pas uniquement d'un legs du passé, mais d'un processus vivant, continuellement réinterprété par les générations successives. Contrairement à la mémoire, qui est souvent affective et subjective, l'héritage culturel est structuré par des cadres sociaux et institutionnels qui influencent la manière dont il est préservé, modifié ou même oublié. Il englobe à la fois des éléments matériels, tels que les monuments et les artefacts, et des éléments immatériels, comme les récits, les traditions et les pratiques rituelles. L'UNESCO a d'ailleurs établi une distinction claire entre patrimoine culturel matériel et immatériel, mettant en avant la nécessité de préserver ces savoirs vivants qui structurent l'identité des groupes humains (UNESCO, 2003).

Dans cette perspective, l'héritage culturel ne se limite pas à une transmission passive : il est aussi un espace de négociation, où les sociétés choisissent ce qui doit être préservé, transformé ou effacé. L'exemple de *Carnival Row* illustre bien cette dynamique : les Faës conservent certaines traditions orales et artisanales, mais doivent les adapter pour survivre dans une société dominée par les humains du Burgue.

La transmission mémorielle, quant à elle, peut être définie comme l'ensemble des mécanismes permettant de transmettre les souvenirs, les récits et les connaissances historiques d'une génération à une autre, ou d'un groupe social à un autre. Elle implique divers médiums tels que les récits oraux, les textes écrits, les monuments, les commémorations, les médias ou encore les institutions éducatives. De plus, elle ne se limite pas à un simple acte de transmission passive : elle est une construction sociale qui institutionnalise le patrimoine en tant que « chose sociale[594] », soumise à des règles juridiques et à des processus de patrimonialisation (Davallon, 2000). Autrement dit, ce qui est transmis ne l'est pas naturellement : ce sont les choix des sociétés qui déterminent quels objets, quels récits et quelles pratiques doivent être conservés, réinterprétés ou effacés. Comme l'explicite Davallon :

> « Dire que ce patrimoine est transmis d'une génération à l'autre et que la première a donc la charge de le conserver, de le préserver, de le sauvegarder pour le transmettre à son tour à la seconde, c'est faire référence à la transmission d'un patrimoine déjà constitué. […] La question n'est plus dès lors de savoir comment est assurée la continuité pour éviter une rupture, mais comment elle est construite

[594] *Ibid*., p.10.

> à partir d'une rupture. Nous retrouvons à ce point nos interrogations sur le caractère partiel de la continuité[595]. »

Les notions de patrimoine et de patrimonialisation, qui structurent cette réflexion sur la transmission mémorielle, seront définies plus en détail dans une section ultérieure. Ce qui importe ici, c'est de souligner que la transmission n'est pas un phénomène neutre ni automatique : elle est un acte social et culturel, qui repose sur des choix effectués par les sociétés en fonction de leurs représentations du passé et de leurs besoins présents. Autrement dit, la transmission mémorielle repose moins sur la préservation que sur la réinvention et la réappropriation des récits du passé. Ce qui est transmis ne l'est pas naturellement : ce sont les choix des sociétés qui déterminent quels objets, récits et pratiques doivent être conservés, réinterprétés ou effacés.

Il est néanmoins important de souligner qu'un aspect essentiel de la transmission mémorielle réside dans l'opposition entre mémoire et patrimoine. La mémoire assure une continuité affective et directe entre le passé et le présent, tandis que le patrimoine suppose une obligation de conservation en raison de la valeur reconnue à l'objet ou au récit, impliquant un lien de dette envers ceux qui l'ont produit (Halbwachs, 1950[596] ; Davallon, 2000[597]). Cette distinction est particulièrement visible dans *Carnival Row*, où la mémoire collective des Faës est progressivement effacée par la société dominante du Burgue, tandis que leur patrimoine matériel et immatériel est menacé de disparition mais reste fort car vivant.

En effet, dans ce cadre, la manière dont la culture des Faës est transmise essentiellement par voie orale soulève une problématique spécifique. Bien que leur culture soit une fiction créée dans le cadre de la série, elle repose sur des principes réels qui rappellent ceux des sociétés à tradition orale. Comme le souligne Jack Goody, ces sociétés ne reproduisent pas un passé figé mais reconstruisent leur mémoire quotidiennement, à travers la performance des conteurs, des bardes et des artisans (Goody, 1977[598]). À l'inverse, les sociétés à écriture créent une « bonne version de la tradition[599] » qu'il convient de préserver, ce qui leur permet d'introduire des innovations par rapport à ce cadre figé. Cette distinction entre une « créativité-rupture [600] » propre aux sociétés lettrées et une « créativité cyclique[601] » propre aux sociétés orales est fondamentale, notamment pour comprendre la dynamique culturelle des Faës dans *Carnival Row*. Dans l'univers de la série, leurs récits et traditions évoluent au

[595] *Ibidem*.
[596] Maurice Halbwachs, *La Mémoire collective*, *op.cit.*, n.p.
[597] Jean Davallon, « *Le patrimoine : "une filiation inversée" ?* », *op.cit.*, pp.6-16.
[598] Jack Goody, « *Mémoire et apprentissage dans les sociétés avec et sans écriture : la transmission du Bagré* », dans *L'Homme*, 17 (1), 1977, pp.29-52.
[599] *Ibidem*.
[600] *Ibidem*.
[601] *Ibidem*.

fil du temps, s'adaptant aux conditions imposées par la marginalisation et la domination qu'ils subissent dans le Burgue. Leur mémoire est donc vivante, sans cesse réinventée par ceux qui la transmettent, ce qui contraste avec les récits figés et institutionnalisés de la société humaine.

Cette temporalité « topologique[602] » se manifeste dans *Carnival Row*, où passé et présent se superposent : chaque objet ou symbole devient un « pli[603] » dans lequel s'entrelacent mémoire et réinterprétation contemporaine (Davallon, 2000). Bien qu'imaginaires, les traditions Faës fonctionnent comme un miroir des problématiques réelles liées à la transmission des mémoires minoritaires. Elles permettent de montrer que la culture d'un peuple peut être préservée non seulement par des objets ou des écrits, mais aussi par des pratiques vivantes, des rituels et des récits collectifs.

Cette tension entre mémoire et patrimoine, entre oralité et écriture, se retrouve tout particulièrement dans le rôle crucial des objets et des symboles culturels. Chaque élément vestimentaire des Faës (broderies, tissus, ornements) devient un marqueur identitaire et un médiateur mémoriel, à l'image des monuments et des archives dans les sociétés écrites. De même, certains personnages incarnent directement cette mémoire : Vignette Stonemoss, par exemple, est une passeuse de mémoire qui lutte pour préserver les récits de son peuple et refuse l'effacement de son identité.

Dans cette perspective, la mémoire des Faës ne se limite pas à un legs historique, mais devient une revendication identitaire qui se reconstruit à travers les symboles, récits et pratiques rituelles. C'est ici que prend tout son sens la notion de « filiation inversée[604] » (Davallon, 2000) : plutôt qu'une transmission linéaire du passé vers le présent, c'est le présent qui recrée du lien avec un monde disparu en réinterprétant des objets et des récits retrouvés. Dans *Carnival Row*, cette dynamique est particulièrement visible dans la manière dont les Faës s'accrochent à leur culture : non pas en la reproduisant à l'identique, mais en la réinventant pour survivre.

Ainsi, la transmission mémorielle ne se réduit pas à un simple mécanisme de conservation. Elle est aussi un outil de revendication identitaire et de transformation culturelle. La série met en évidence cette dualité en montrant comment les Faës préservent leur héritage tout en le réinterprétant face aux défis imposés par la société dominante du Burgue. Cet équilibre entre préservation et réappropriation illustre le rôle actif des communautés dans la transmission de leur propre mémoire,

[602] Jean Davallon, « *Le patrimoine : "une filiation inversée" ?* », *op.cit.*, p.11.
[603] *Ibidem*.
[604] Expression empruntée par Davallon à Jean Pouillon. *Ibid.*, p.16.

une dynamique également observable dans la patrimonialisation des mémoires ouvrières et postcoloniales (Galitzine-Loumpet, 2019[605]).

En somme, *Carnival Row* propose une réflexion sur la manière dont l'histoire et la mémoire sont transmises, réappropriées et parfois détournées. Ce questionnement s'inscrit dans une problématique plus large, où la mémoire collective devient un espace de négociation entre reconnaissance, effacement et recomposition identitaire.

L'héritage culturel et la transmission mémorielle sont donc des processus vivants, façonnés par les enjeux sociaux et politiques contemporains. *Carnival Row* illustre comment la mémoire peut être un outil de résistance face à l'effacement et à la domination, une dynamique également observable dans la patrimonialisation des mémoires minoritaires. Si la mémoire relie passé et présent, pourquoi certains récits choisissent-ils de réécrire l'histoire plutôt que d'imaginer un futur ? C'est précisément la démarche du *Steampunk* et de la rétrocipation, qui détournent le passé pour interroger nos représentations contemporaines. Il s'agira donc d'analyser comment cette approche rétrofuturiste dépasse l'esthétique pour devenir un véritable outil critique de l'histoire et de notre rapport au temps.

3.3.4 LA RETROCIPATION AU CŒUR DU *STEAMPUNK*

Pourquoi choisir d'explorer le passé plutôt que d'imaginer le futur ? Si la science-fiction classique se tourne vers l'anticipation, le *Steampunk* et d'autres formes de rétrofuturisme préfèrent revisiter l'Histoire pour en révéler les possibles et en interroger les enjeux. En empruntant au XIX^{ème} siècle ses esthétiques et ses imaginaires, la rétrocipation permet de projeter dans le passé des préoccupations contemporaines et d'ouvrir un dialogue critique entre hier et aujourd'hui. Il sera analysé ici comment cette approche, loin d'être une simple nostalgie, questionne les bifurcations historiques et explore ce qui aurait pu être, tout en éclairant les débats du présent.

Une question se pose d'abord : en quoi est-il pertinent de créer une science-fiction se déroulant dans un passé proche plutôt que dans un passé lointain, et en quoi son impact pourrait être plus grand que celui porté par une science-fiction plus classique, se déroulant dans le futur – qu'il soit, là encore, plus ou moins lointain ?

> « - Pourquoi avez-vous choisi l'histoire, docteur Maxwell ? Avec toutes ces avancées excitantes du programme spatial au cours des dix dernières années, et le

[605] Alexandra Galitzine-Loumpet, *Traces mémorielles & patrimoine minier : proposition d'un cadre théorique*, ANR MémoMines, CESSMA, INALCO, 2017.

> projet Mars qui arrive à son terme, pourquoi avez-vous choisi de vous tourner vers le passé plutôt que vers le futur[606] ? »

La science-fiction a la capacité d'explorer des futurs mais aussi des passés proches ou lointains dans le but de susciter une réflexion profonde sur les enjeux sociaux et sociétaux présents, en exploitant notamment notre culture commune et notre mémoire collective. Cependant, Barillier et Morgan, les auteurs du *Guide Steampunk* soulèvent une question essentielle : « rapidement se pose la question de l'intérêt de réécrire l'histoire. » En effet, « l'histoire est déjà écrite [607] ». Cette problématique rappelle celle que la science-fiction « classique » (dite spéculative, prospective ou d'anticipation) a déjà dû affronter : pourquoi imaginer un futur, même proche ? De même, pourquoi s'aventurer dans des rétrocipations, rétrofictions ou des œuvres rétrofuturistes ? Des réponses ont déjà été apportées pour justifier l'intérêt de l'anticipation[608] mais qu'en est-il pour les rétrocipations et, tout particulièrement, pour les œuvres *Steampunks* ?

Il a déjà été vu que le *Steampunk* est aujourd'hui la forme la plus connue de rétrofuturisme, au point que le mot « *Steampunk* » se confond, voire remplace celui de « rétrofuturisme » pour parler des récits qui pourraient aussi être appelés des « rétrocipations ». Tous ces mots forment des pseudo-synonymes – bien qu'il ait été vu que cela pouvait être débattu – car les œuvres *Steampunks*, rétrofuturistes ou rétrocipatives proposent toutes de réécrire l'Histoire en s'inspirant du futur qui était autrefois imaginé, espéré, rêvé, fantasmé, auquel s'ajoute le regard rétrospectif porté aujourd'hui sur le passé et qui sert de cadre à l'intrigue. Cette dynamique de *retour vers le futur*[609] comporte de nombreux intérêts qui vont être analysés ici.

Il est aussi possible de considérer que la « rétrocipation » se réfère à une forme de nostalgie anticipative où les individus ou groupes d'individus projettent des valeurs ou des esthétiques du passé dans une vision future. Cela implique une sorte de révision du passé, souvent idéalisé (« c'était mieux avant »), pour modeler des attentes futures [610] mais aussi que les visions de l'avenir sont

---

[606] Jodi Taylor, *Les chroniques de St Mary, tome 1, Un monde après l'autre*, format Kindle, n.p.
[607] Etienne Barillier, Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit.*, p.14.
[608] Isaac Asimov a notamment écrit en 1981 : « Les écrivains de science-fiction prévoient l'inévitable, et bien que les problèmes et les catastrophes puissent être inévitables, les solutions ne le sont pas. L'écrivain de science-fiction doit admettre un profond sentiment de responsabilité, car il sait que certains de ses cauchemars peuvent devenir réalité. » Quant à Aldous Huxley, il a écrit dans la préface de *Brave New World* en 1946 : « Le futur est un concept abstrait, et ce moment présent est la seule chose qui soit réelle. Pourtant, penser à l'avenir peut nous aider à comprendre et peut-être à changer le présent. » Ces citations montrent comment les auteurs utilisent la fiction spéculative pour aborder des idées contemporaines, offrant ainsi une réflexion critique sur notre avenir.
[609] Référence à la trilogie cinématographique du même nom, dont le Troisième opus est généralement qualifié de « *Steampunk* ».
[610] Cette façon d'entendre le concept de « rétrocipation » n'est pas sans rappeler une notion utilisée principalement dans les domaines de la psychologie et des sciences cognitives pour décrire un phénomène où les perceptions, les attentes et les croyances futures d'un individu influencent leurs perceptions actuelles et

inévitablement influencées par des imaginaires du passé. Selon les intentions des différents créateurs, le *Steampunk* semble à la fois proposer une approche différente de ce paradigme, plus optimiste car inspirée par la façon dont nos ancêtres imaginaient l'avenir, sans pour autant tomber dans une forme de naïveté vis-à-vis du passé comme du futur. Pour Kathe Hicks Albrecht, « il exprime un optimisme pour l'avenir, mais il émet également une note de prudence quant à notre rôle humain dans un monde de machines toujours plus omniprésentes et puissantes[611]. » Quant à Raphaël Colson, il considère que « 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[612]. »

Dans un premier temps, il faut dire que l'intérêt pour le passé, teinté de nostalgie, est aujourd'hui largement répandu et même en plein essor : on parle même d'une « explosion de nostalgie » ou « *nostalgia boom*[613] ». Cette fascination semble particulièrement prononcée au Royaume-Uni, où elle alimente une multitude de productions et de discours sur l'histoire nationale depuis les années 1980, comprenant le *Steampunk* mais aussi de nombreuses productions en costume (*costume drama*) se déroulant généralement dans un passé proche, allant du XVIII^{ème} au début du XX^{ème} siècle.

Ceci peut être dû au fait qu'en regardant en arrière, nous avons tendance à filtrer les aspects négatifs de cette époque riche et complexe qu'est le XIX^{ème} siècle, et à nous concentrer sur ses éléments les plus séduisants, créant ainsi une image idéalisée qui perdure dans notre culture collective. Tout d'abord, la littérature et les arts visuels ont joué un rôle crucial en venant ancrer dans l'inconscient collectif l'idée que cette époque fut une période de beauté et de raffinement. Les romans, les poèmes et les œuvres d'art ont souvent idéalisé la vie quotidienne, les paysages urbains et la noblesse de cette époque. De plus, les progrès technologiques de l'époque, tels que l'essor de l'industrialisation et, tout particulièrement, de la révolution des transports puis des moyens de communication, ont été souvent glorifiés comme des symboles de progrès et de modernité. Ces

---

passées. Cette idée repose sur la compréhension que notre esprit n'est pas seulement orienté vers le passé et le présent, mais aussi vers l'avenir, ce qui affecte notre interprétation de nos expériences présentes et passées. Cela n'est pas sans rappeler la désormais célèbre réplique du personnage de MJ dans *Spiderman : No way home* (2021) : « Se préparer à être déçu, c'est le meilleur moyen d'éviter toute déception. » En tentant de l'éviter, MJ illustre un biais cognitif décrit notamment par le professeur de psychologie à l'Université d'Harvard, Daniel Gilbert, qui dans ses travaux sur le bonheur, explore comment nos attentes futures modifient notre satisfaction actuelle. Le neurobiologiste et théoricien des sciences cognitives Karl Friston, explique, lui, que notre cerveau est constamment en train d'anticiper ce que nous ressentirons dans l'avenir et qu'il ajuste nos perceptions présentes en fonction de ces prédictions. Cela peut avoir un impact sur nos souvenirs, qui peuvent être reconstitués de manière à être cohérents avec nos attentes futures. Nos attentes pour l'avenir peuvent donc modifier la manière dont nous nous souvenons du passé.

[611] Kathe Hicks Albrecht*, The Machine Anxieties of Steampunk: Contemporary Philosophy, Victorian Aesthetics, and the Future*, New York, Bloomsbury Visual Arts, 2021, p.23.

[612] Raphaël Colson, *Rétro-futur-Demain s'est déjà produit*, Bordeaux, Les Moutons Electriques, p.50.

[613] Katharina Niemeyer (dir.), *Media and Nostalgia: Yearning for the Past, Present and Future*, New York, Palgrave Macmillan, 2014, p. 2.

avancées ont été présentées comme des réalisations ingénieuses qui ont transformé la société et amélioré la qualité de vie.

> « Lorsqu'on se penche sur la littérature rétrotopique, on s'aperçoit qu'elle est généralement comprise comme une expérience générique inscrite dans la tradition de l'utopie. Les écrivains ayant perdu toute foi dans la construction d'une société alternative dans le futur (c'est aussi la thèse de Bauman) trouveraient plus facile de se tourner vers le passé[614]. »

Partant de ce postulat, le *Steampunk* pourrait sembler passéiste, voire conservateur[615]. Mais ce serait oublier que le *Steampunk* est aussi « punk ». Plus encore, il ne s'agirait pas de cataloguer les créateurs et amateurs du *Steampunk*. En effet, si les amateurs de *Steampunk* apprécient de se plonger dans des univers qui idéalisent en partie le XIX[ème] siècle, tout particulièrement en conventions, où les Vaporistes et Steamers rivalisent de créativité pour réaliser les plus beaux costumes pour leur steamsona [616], les œuvres *Steampunks* sont souvent, comme les œuvres de science-fiction prospectives, des réalisations qui pointent du doigt des problématiques diverses et les dénoncent avec plus ou moins de force. Sans aller jusqu'à parler d'œuvres engagées – bien que certaines puissent l'être –, les romans *Steampunks* dépeignent souvent des univers où existent le sexisme, la xénophobie, l'extrême pauvreté, la pollution, le colonialisme et des conflits en tout genre sur fond de systèmes autocratiques. Cela sera notamment vu tout au long de l'analyse de la série *Carnival Row*. Il ne s'agit donc en rien d'utopies et les Vaporistes et Steamers ne semblent pas rêver de retourner dans le passé, aussi fantaisiste soit-il, bien conscients, notamment, des conditions de vie de l'époque.

En fait, si l'anticipation permet de se projeter dans l'avenir afin de prendre du recul sur les évènements présents, la rétrocipation, elle, produit des effets similaires en permettant notamment de prendre conscience des évolutions mais aussi des stagnations de la société, des modes de vie, des mœurs, etc. Imaginer des rétrocipations, des rétrofictions ou des œuvres rétrofuturistes peut offrir plusieurs avantages et motivations. Tout d'abord, ces formes de fiction permettent d'explorer des passés alternatifs, en réimaginant des événements historiques. Cela offre aux auteurs et aux lecteurs

---

[614] Mathilde Manara, « *Rétrotopie féministe dans The Blazing World de Margareth Cavendish et Les Guérillères de Monique Wittig* » (n° 3 | 2024), dans *Pagaille*, n°3, « *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé* », 2024, p. 86–98. (URL consultée le 24/03/2024 : https://revue-pagaille.fr/2024–3-manara/)

[615] Cela est d'ailleurs régulièrement reproché aux *costume dramas* même si l'évolution mais aussi l'étude de ces œuvres peut permettre de nuancer cette impression première. Voir pour cela Camille Dubourg et Victor Faingnaert, « *L'heritage drama, des rétrotopies critiques ? Le Royaume-Uni à la recherche de son passé* », dans *Pagaille*, n°3, « *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé* », 2024, p. 62–74. (URL consultée le 24/03/2024 : https://revue-pagaille.fr/2024–3-dubourg-faingnaert/)

[616] Le terme *steamsona* est une contraction de *steampunk persona*. Il désigne un personnage fictif que les amateurs et artistes de la culture *steampunk* créent, s'approprient et surtout incarnent, souvent à travers un costume, une biographie et un univers personnel. Cette pratique, issue du *costume play* ou *cosplay*, permet non seulement de jouer un rôle, mais aussi d'explorer une esthétique, une époque réinventée ou un propos critique, en brouillant les frontières entre fiction, performance et identité.

la chance de réfléchir sur ce qui aurait pu être si certaines circonstances avaient été différentes, ce qui peut conduire à une meilleure compréhension de l'Histoire, peut attirer l'attention sur certains évènements qui ne sont pas toujours considérés comme majeurs ou sur des choix qui ont façonné le présent. Le *Steampunk* permet donc de prendre conscience qu'un changement, même infime, dans la trame du temps, aurait pu complètement transformer l'Histoire telle que nous la connaissons et, de ce fait, notre présent.

De plus, les rétrocipations et les œuvres rétrofuturistes offrent un espace créatif pour jouer avec des éléments du passé ainsi que sur la nostalgie qu'il peut parfois susciter alors même qu'il s'agit d'une époque – le XIX^{ème} siècle, dans le cas du *Steampunk* – que nous n'avons pas connue, tout en y insérant des technologies ou des idées futuristes, progressistes, qui viennent créer ainsi un contraste intéressant entre l'ancien et le nouveau. Cela peut générer un sentiment de fascination pour les époques révolues tout en mettant en lumière à la fois des pans de l'Histoire parfois méconnus, mais aussi les progrès accomplis depuis lors, tout en interrogeant des défis bien actuels.

Dans un second temps, il est également à noter que si le passage à l'ère industrielle marque un tournant important dans l'Histoire de l'Humanité, entrainant la fin d'un monde et le début d'un nouveau, ce n'est qu'avec le recul que nous avons pris conscience de ce changement majeur. Les *steampunks* peuvent aujourd'hui rêver de cette époque de grands chamboulements car suffisamment de temps s'est écoulé depuis lors. Or, si la perception du passé évolue avec le temps et si la nostalgie nous amène à gommer certains de ses aspects négatifs, elle est aussi influencée par le contexte social, politique et culturel du moment présent. Les événements historiques sont souvent interprétés à travers le prisme des besoins et des préoccupations actuelles, et leur signification peut évoluer avec le temps[617].

[617] La conscience de nos ancêtres concernant l'ampleur et les implications de la Révolution Industrielle a varié considérablement en fonction de leur époque, de leur lieu géographique et de leur contexte social. Au début de la Révolution Industrielle, aux XVIII^{ème} puis au XIX^{ème} siècles en Europe, de nombreux observateurs ont été témoins des changements radicaux provoqués par l'essor de la production industrielle (notamment l'introduction de machines, la mécanisation de la production, la croissance des villes, etc). Certes, les ouvriers qui travaillaient dans les nouvelles usines pouvaient percevoir les changements dans leurs conditions de travail et de vie, bien que leur compréhension des implications à long terme puisse être limitée. Certains penseurs de cette époque, tels que les philosophes des Lumières, avaient une vision optimiste de la Révolution Industrielle. Ils croyaient que le progrès technologique et la croissance économique amélioreraient la vie humaine en général, en permettant une production accrue de biens et en libérant les gens des tâches manuelles pénibles. D'autres, en revanche, étaient plus sceptiques et voyaient les inconvénients de la Révolution Industrielle. Les mouvements ouvriers ont souvent exprimé des préoccupations concernant les conditions de travail dangereuses, les bas salaires, la dégradation de l'environnement, et les effets négatifs sur les communautés traditionnelles. Avec le recul, il est clair que certains visionnaires ont anticipé les changements profonds que la Révolution Industrielle apporterait au monde. Par exemple, le philosophe et économiste britannique Adam Smith, dans son ouvrage *La Richesse des Nations* (1776), a discuté des transformations du travail et de l'économie qui découleraient de la division du travail et de la spécialisation. De même, Karl Marx et Friedrich

> « En Europe, à partir des évolutions massives induites par la Révolution française, puis par l'industrialisation et l'urbanisation, un sentiment d'accélération temporelle accompagné, chez certains, du désir de retrouver l'ordre social d'autrefois fait naître un lamento sur la disparition des formes passées et les méfaits du présent. (…) Aujourd'hui, nombreuses sont les sociétés qui, à travers le monde, sont marquées par la nostalgie, souvent en réaction à l'accélération produite par les effets de la mondialisation[618]. »

Plus prosaïquement, l'envie de retourner dans le passé à travers les rétrocipations et les rétrofictions répond à un besoin d'évasion. En effet, le *Steampunk* permet de se plonger à la fois dans une époque révolue mais aussi dans une réalité alternative. Il suffit de se plonger dans un roman, un film, une série ou un jeu vidéo *steampunk* pour atterrir dans un autre monde. En cela, le *Steampunk* est un imaginaire dit d'évasion[619].

L'hypothèse formulée ici est donc que le choix d'un passé proche peut permettre au public de s'identifier davantage aux personnages et à ce qui leur arrive. En effet, s'il est déjà difficile d'imaginer à quoi ressembleront nos petits-petits-enfants et, plus encore, notre petits-petits-petits-enfants – et ainsi de suite, et si tant est que nous en ayons un jour – tant les potentialités sont nombreuses, nous avons en revanche tous en tête des images de nos arrière-arrière-grands-parents, ou arrière-arrière-arrière-grands-parents – et ainsi de suite, selon votre âge et le moment où vous lirez ce manuscrit ce qui, vous en conviendrez, réduit déjà un peu les potentialités. Même si nous ne savons pas toujours grand-chose à leur sujet et même si nous ne connaissons même pas nos origines exactes, nous avons

---

Engels, dans *Le Manifeste du Parti Communiste* (1848), ont analysé les conséquences sociales de l'industrialisation, prédisant le développement du capitalisme et les luttes de classes.

[618] Olivia Angé and David Berliner, « *Pourquoi la nostalgie* ? », dans *Terrain* [Online], 65, 2015, (URL consultée le 24/04/2024 : http://journals.openedition.org/terrain/15801)

[619] Ce terme est surtout utilisé en littérature. La littérature d'évasion, souvent appelée « lecture d'évasion » ou « lecture de divertissement », se réfère à un type de littérature qui est principalement conçu pour offrir aux lecteurs une expérience de détente, d'évasion et de plaisir. Contrairement à la littérature classique ou académique, la littérature d'évasion est généralement caractérisée par son but de divertir plutôt que d'instruire ou de provoquer une réflexion profonde. La principale vocation de la littérature d'évasion est d'offrir du divertissement. Elle vise à captiver le lecteur, à le distraire, à lui procurer des émotions, des suspenses ou des rires. Elle est souvent facile d'accès, écrite de manière à ce que les lecteurs puissent s'immerger rapidement dans l'histoire sans avoir besoin d'une connaissance préalable ou d'une réflexion intellectuelle approfondie. Elle couvre une variété de genres populaires tels que la fiction romantique, la science-fiction, la *fantasy*, le polar, le thriller, le roman d'aventures, la littérature pour jeunes adultes, la *chick-lit*, etc. Ces genres sont souvent caractérisés par des intrigues captivantes et des personnages bien définis et avec lesquels flirte fréquemment le *Steampunk*. Cette littérature offre aux lecteurs la possibilité de s'évader de la réalité quotidienne. Elle peut les transporter dans des mondes imaginaires, des époques historiques, des univers fantastiques, ou encore leur faire vivre des expériences excitantes ou romantiques. La principale motivation de la littérature d'évasion est de procurer du plaisir à la lecture. Elle ne prétend pas nécessairement explorer des thèmes profonds ou poser des questions existentielles, bien qu'elle puisse parfois le faire – de manière plus ou moins légère ou, en tout cas, en laissant le choix au lecteur de pousser ou non la réflexion. La littérature d'évasion peut jouer un rôle important dans la vie des lecteurs en leur permettant de se détendre, de se divertir et de s'échapper temporairement des préoccupations de la vie quotidienne. Elle a sa place aux côtés de la littérature plus académique ou littéraire, et elle répond aux besoins de divertissement et de relaxation de nombreuses personnes.

tous déjà vu des photographies, voire des films anciens, qui ancrent également ces figures familiales pas connues dans notre imaginaire.

Le postulat selon lequel la création d'une science-fiction se déroulant dans un passé proche peut avoir un impact plus important que celle se déroulant dans le futur, plus ou moins lointain, repose donc sur la capacité du public à s'identifier davantage aux personnages et aux événements. Cette proximité temporelle offre un ancrage dans un passé immédiatement reconnaissable, par opposition à un futur hypothétique, ce qui peut susciter une connexion émotionnelle plus forte. Cette hypothèse se base sur de nombreux exemples qui ne sont pas issus du *Steampunk* mais qui démontrent le succès des récits se déroulant dans un passé proche et, plus précisément, dans les années 1980.

Parmi ces exemples, celui de la série *Stranger Things* (depuis 2016), qui permet une meilleure identification personnelle. En effet, la série se déroule dans les années 1980, une époque où la plupart des spectateurs actuels ont vécu leur enfance ou adolescence. Les références culturelles, les modes de vie, et les technologies de cette époque évoquent une familiarité immédiate, facilitant l'identification avec les personnages et l'histoire. Dans la même veine, le film *Ready Player One*, qui bien que se déroulant dans un futur dystopique, est fortement ancré dans la culture populaire des années 1980. Les références aux jeux vidéo, films, et musiques de cette époque, tous entrés dans la *pop culture*, offrent une connexion visuelle et émotionnelle, même pour ceux qui n'ont pas vécu directement cette période. De la même façon, un roman graphique comme *Watchmen* a, lui, un impact culturel et social prégnant car il se déroule dans une version alternative des années 1980, abordant des problèmes sociaux et politiques contemporains. Les lecteurs et téléspectateurs peuvent faire des parallèles entre le monde fictif et les réalités de leur propre époque. L'épisode *San Junipero* de la série *Black Mirror* a le même effet car, bien que faisant partie d'une série de science-fiction, cet épisode explore des thèmes de la vie et de la mort à travers une lentille rétrofuturiste. Les références à la culture populaire des années 1980 évoquent des souvenirs collectifs, renforçant l'impact émotionnel de l'histoire. Enfin, la trilogie *Retour vers le futur* mêle avec humour le passé et le futur en utilisant le principe du voyage dans le temps. Cependant, une grande partie de l'action se déroule dans les années 1950 et 1980, créant une expérience immersive en s'appuyant sur la visualisation directe de ces époques. Le dernier film de la saga, se déroulant au XIX^{ème} siècle, n'est pas sans rappeler la série *Les mystères de l'ouest* et est souvent cité comme un exemple de film *Steampunk*.

Notre dernier exemple ne prend en revanche pas place dans les années 1980 mais prend racine au cœur de la Seconde Guerre Mondiale. Le roman mais aussi la série *The Man in the High Castle*, dépeignent un récit uchronique qui imagine un monde où les Alliés ont perdu le conflit. Cela a une résonance historique très forte sur le spectateur du fait du choix de la période historique revisitée car

elle concerne et est donc inscrite dans l'imaginaire collectif d'un très grand nombre de personnes du fait de son caractère mondial et a encore un impact immense à l'heure actuelle dans la plupart des pays ayant pris part au conflit. Mais la résonance est encore accentuée par le choix du point de divergence historique à partir duquel se déroule l'action : les Nazis ont gagné la guerre et ils se partagent le monde avec leurs alliés japonais. La série, tout particulièrement, donne à voir des événements proches de l'Histoire réelle, rendue plus ou moins différente à partir du point de divergence, à travers une mise en scène qui glace le spectateur par sa vraisemblance. Le simple fait de reconnaître une chanson célèbre en fond sonore, simplement transposée dans un style musical différent, suffit à créer un sentiment de malaise, proche de l'inquiétante-étrangeté freudienne dont il sera question plus en détails par la suite.

Une série de romans *steampunks* classés « jeunesse », *Leviathan*, de Scott Westerfeld, décide plutôt de prendre place au début de la Première Guerre Mondiale. L'auteur joue ici avec la mémoire culturelle des évènements en récréant une mémoire fictive, non chargée des erreurs du passé, qui permet aux lecteurs de formuler une mémoire de ce qui n'a jamais été mais aurait pu être si le passé avait été différent. Pour Tammy L. Mielke de l'Université du Wyoming, et Jeanne M. LaHaie de la Wesntern Michigan University :

> « Le *steampunk* donne à nos prédécesseurs la chance de faire des choix différents et de nous voir collectivement comme ce que nous aurions pu être au lieu de ce que nous sommes, car les nouveaux choix mènent à un présent ou un futur perçu comme meilleur ou désastreux[620]. »

Ces propos ne sont pas sans rappeler ceux de Ben Sargent et Mary Lin qui, dans leur manifeste *Why Steampunk* écrivaient déjà en 2012 :

> « *In modern times, we realize that science and technology industries have perpetuated great wrongs, particularly against nature, with in some cases dire, unintended consequences. Steampunk takes us back to a time of greater innocence and idealism, to those moments when decisions could have been made to move the fate of the earth and humanity in a different direction. Steampunk allows the psyche to get it right; to blend art and science towards a more harmonious result*[621]. »

[620] Tammy L. Mielke et Jeanne M. LaHaie, « *Theorizing Steampunk in Scott Westerfeld's YA Series Leviathan* », dans *Children's Literature in Education*, New York, Springer Science+Business Media, 2014.
[621] Ben Sargent and Mary Lin, « *Why Steampunk Manifesto?* », publié sur Inventing Earth, 20 janvier 2012 (URL aujourd'hui indisponible : http://inventingearth.org/page/why-*steampunk*-manifesto). Cités par Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), *Steaming into the Future : A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, p.7 « De nos jours, nous réalisons que les industries de la science et de la technologie ont perpétué de grandes injustices, en particulier contre la nature, avec dans certains cas des conséquences désastreuses et imprévues. Le *steampunk* nous ramène à une époque d'innocence et d'idéalisme plus grands, à ces moments où des décisions auraient pu être prises pour orienter le destin de la terre et de l'humanité dans une direction différente. Le *steampunk* permet à la psyché de bien faire les choses ; de combiner l'art et la science pour un résultat plus harmonieux. »

Le premier tome du *Leviathan* s'ouvre d'ailleurs sur la découverte d'un des personnages principaux, fictif mais qui est censé être le fils unique de l'archiduc d'Autriche-Hongrie François Ferdinand et sa femme Sophie, Alek. Ce dernier perd bel et bien ses parents lors de leur assassinat à Sarajevo. Dès lors, le lecteur est sûr de deux choses : la guerre va avoir lieu mais telle qu'elle s'est vraiment déroulée car, de toute évidence, il s'agit d'une uchronie.

Sargent et Lin notent également :

> « *Women had very few opportunities in Victorian society; steampunk offers an opportunity to right that wrong by giving women a level playing field on which they can wow their male co-explorers and conspirators with their inventive genius without losing their gender identity*[622]. »

Dans *Leviathan*, cela se vérifie car le deuxième personnage principal du roman est une jeune fille, Deryn, dont le nom, Sharp, donne tout de suite le ton. Ainsi, bien qu'il n'y ait que quatre personnages féminins importants dans la saga *Leviathan*, « la jeune femme nommée Deryn Sharp, qui se déguise en garçon pour servir dans la British Air Service […] réussit à obtenir des positions de pouvoir, souvent aidée par la technologie *steampunk*[623] » expliquent Mielke et LaHaie. Et d'ajouter :

> « Le *steampunk*, généralement situé dans le passé ou dans un futur alternatif basé sur des choix différents faits dans le passé, rend étranges des aspects de la société, de l'histoire et de la culture qui sont acceptés comme normaux. Il rend l'extraordinaire familier, et ce faisant, offre des mondes qui permettent aux personnages jeunes adultes de se découvrir eux-mêmes[624]. »

---

[622] Ben Sargent and Mary Lin, « *Why Steampunk Manifesto?* », publié sur *Inventing Earth*, 20 janvier 2012 (URL aujourd'hui indisponible : http://inventingearth.org/page/why-*steampunk*-manifesto). Cités par Cynthia Miller, Julie Taddeo (dir.), *Steaming into the Future : A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012, p.7 « Les femmes avaient très peu d'opportunités dans la société victorienne ; le *steampunk* offre l'occasion de rectifier cette injustice en offrant aux femmes un terrain de jeu équitable sur lequel elles peuvent épater leurs co-explorateurs et conspirateurs masculins avec leur génie inventif sans perdre leur identité de genre. »

[623] Tammy L. Mielke et Jeanne M. LaHaie, « *Theorizing Steampunk in Scott Westerfeld's YA Series Leviathan* », dans *Children's Literature in Education*, New York, Springer Science+Business Media, 2014, pp.9-10. « *The* Leviathan *books only include four female characters, one of which plays a very minor role. The remaining three characters present readers with plausible historical figures because they are often censored for their "masculine" actions. They include a young woman named Lilit, one of the fictional leaders of the historical uprising in Istanbul; Dr. Nora Barlow, the leading scientist in the fabrication of fantastic and useful animals; and the co-protagonist of the series, 15-year-old Deryn Sharp, who disguises herself as a boy in order to serve in the British Air Service. In fact, the cover art described at the beginning of this article portrays Deryn in her male Dillon persona. The depictions of these women may lead readers to question gender politics because all three successfully negotiate for positions of power, often aided by steampunk technology, in spite of the many challenges they face in a patriarchal society similar to, but significantly removed from, our own recent past*. »

[624] Tammy L. Mielke et Jeanne M. LaHaie, « *Theorizing Steampunk in Scott Westerfeld's YA Series Leviathan* », dans *Children's Literature in Education*, New York, Springer Science+Business Media, 2014, p.3. « *Steampunk, usually set in the past or in an alternative future based on different choices made in the past, makes strange aspects of society, history, and culture that are accepted as normal. It makes the familiar unfamiliar, and in doing so, offers worlds that empower young adult characters to discover themselves.* »

Ce sentiment d'inquiétante-étrangeté décrit par Mielke et LaHaie a déjà été plusieurs fois décrit ici et leur propos ne font que confirmer l'importance du rôle que joue le décalage temporel avec recul critique et les anachronismes qu'il génère dans la démarche rétrofuturiste de réimagination *steampunk*.

Et Alek ne va pas être le seul point de divergence avec l'Histoire inclue dans cette série de romans. En effet, pour reconfigurer la mémoire du lecteur et le plonger dans un univers où les questions de l'intérêt, des horreurs et de l'absurdité de la guerre sera constamment au cœur de l'intrigue mais vue à travers les yeux d'enfants, Westerfeld utilise un contexte historique connu : celui de la Première Guerre mondiale, mais il le réimagine de façon à créer deux vraies factions opposées. Celles-ci sont en conflit parce qu'elles utilisent des technologies divergentes : les *Darwinistes* (le Royaume-Uni, la France et la Russie) avec des technologies biologiques et les *Clankers* (l'Allemagne et l'Autriche-Hongrie) avec des machines mécaniques. A travers l'utilisation de ces technologies différentes, ce sont en fait deux visions du monde qui s'opposent.

Ainsi, les technologies avancées sont souvent monstrueuses, aussi bien du côté des Darwinistes que des Clankers et servent de métaphores sur la déshumanisation et les conséquences destructrices de la guerre. Le *Leviathan* lui-même, sorte de vaisseau à l'écosystème complexe fondé sur l'utilisation de l'ADN de baleine, symbolise les prouesses et les horreurs dont est capable la technologie et, ici, plus particulièrement la biotechnologie en temps de guerre[625]. Pourtant, à l'heure du réchauffement climatique, les biotechnologies font partie des champs de recherche qui offrent des raisons d'espérer que des technologies moins polluantes pourraient voir le jour dans l'avenir. Elles n'en restent pas moins des dangers en puissance si elles venaient à être mal utilisées ou à tomber entre de mauvaises

[625] Le Léviathan est une créature mythique mentionnée dans diverses traditions et textes anciens. Dans la *Bible* hébraïque, il est décrit comme un monstre marin gigantesque qui symbolise le chaos et les forces indomptables de la nature. Dans d'autres mythologies et histoires folkloriques, il est souvent représenté comme un serpent de mer géant ou un dragon aquatique. Théologiquement, le Léviathan peut symboliser le mal ou Satan lui-même, opposé ainsi à l'ordre divin. En littérature et dans la culture populaire, il est utilisé comme symbole de puissance écrasante, de mystère et de danger, comme dans l'ouvrage philosophique de Thomas Hobbes intitulé *Léviathan* (1651). Hobbes décrit l'état de nature comme un état de chaos où la vie est brutale en raison de la guerre de tous contre tous. Pour échapper à ce chaos, les individus forment un contrat social, renonçant à certaines libertés en échange de sécurité et d'ordre. Hobbes affirme qu'un pouvoir souverain absolu, qu'il nomme le *Léviathan*, est donc nécessaire pour imposer la loi et maintenir la paix. Le titre du roman de Westerfeld n'est ainsi pas un hasard car il fait explicitement référence aux pensées de Hobbes, au moins en partie. Le deuxième volume de la trilogie de Michael Moorcock, *The Land Leviathan* (ou *Léviathan des terres*, 1974), considéré comme une œuvre proto-*steampunk*, met également en scène, et dans une optique similaire, une machine de guerre massive et terrestre, une sorte de super-tank ou de véhicule blindé géant, surnommée le Léviathan. Il s'agit néanmoins ici d'un univers post-apocalyptique dans lequel les grandes puissances mondiales sont au bord de l'extinction. De plus, si chez Westerfeld, le Leviathan peut encore symboliser une forme de symbiose avec la nature, en revanche il représente la destruction chez Moorcock.

mains. Tout le propos de *Leviathan* consiste à montrer que ce n'est pas la machine le problème mais celui qui tient les commandes ou lui donne des ordres.

La rétrocipation, ou la manière dont le *Steampunk* revisite et réimagine le passé pour commenter le présent, se révèle être un élément central de ce genre. Le *Steampunk* se distingue par sa capacité à fusionner des éléments historiques et contemporains, et crée ainsi une esthétique hybride et dynamique. Cette approche permet non seulement de critiquer les développements technologiques et sociaux modernes, mais aussi d'offrir une vision alternative de l'histoire.

En puisant dans le passé tout en intégrant des technologies anachroniques, le *Steampunk* offre une réflexion unique sur la modernité et la technologie. Il se positionne comme un outil de critique sociale, offrant une perspective sur les implications de notre relation actuelle avec la technologie à travers une lentille rétrofuturiste. La rétrocipation dans le *Steampunk* révèle ainsi notre capacité à regarder en arrière tout en nous projetant vers l'avenir, ce qui permet au *Steampunk* de rester pertinent et innovant.

La rétrocipation *steampunk*, loin d'être une simple réécriture nostalgique du passé, se révèle être un puissant outil critique permettant d'interroger les bifurcations historiques et d'explorer les alternatives oubliées. En projetant les préoccupations contemporaines dans des cadres historiques réinventés, le *Steampunk* crée un espace de réflexion où passé et futur se rencontrent, remettant en question le déterminisme historique et l'évolution linéaire du progrès. Il ne s'agit pas seulement de revisiter l'Histoire, mais de la réactiver sous une forme nouvelle, capable d'éclairer les enjeux actuels à travers les possibles qu'elle recelait.

Toutefois, cette réappropriation du passé ne se limite pas à un exercice spéculatif : elle s'inscrit dans une démarche plus large de médiation mémorielle et de transmission culturelle. Dans cette optique, il est essentiel d'analyser comment les œuvres *steampunks* participent à la mise en récit et à la diffusion des mémoires collectives, en intégrant des dispositifs narratifs et médiatiques variés. Le chapitre suivant s'attachera ainsi à définir plus précisément les notions de médiation et de médiation mémorielle, afin de mieux comprendre leur rôle dans la transmission des héritages culturels.

3.3.5 DE LA TRANSMISSION A LA MEDIATION MEMORIELLE

Si la transmission mémorielle permet de faire circuler les savoirs, récits et représentations du passé au sein d'une société, elle ne peut être pensée indépendamment des mécanismes médiateurs qui en façonnent la réception et la réinterprétation. En effet, la mémoire n'existe pas à l'état brut ; elle

est toujours mise en forme et transmise à travers des supports, des dispositifs et des pratiques qui influencent la manière dont elle est perçue, appropriée et transformée. Ainsi, la transition de la transmission à la médiation mémorielle repose sur une dynamique d'interaction entre les objets du passé, les cadres sociaux qui les portent et les individus qui s'en emparent. Cette articulation sera explorée ici à travers l'explicitation des notions de média et de médiation, avant d'envisager leur rôle dans la mise en récit et la patrimonialisation des mémoires collectives.

3.3.5.1 Média et médiation : de l'artefact à l'expérience partagée

Le concept de média peut être abordé sous différentes acceptions. Dans une vision classique, il désigne un canal de transmission (texte, image, audiovisuel) permettant de diffuser un message. Mais une approche plus large envisage que le média n'est pas seulement un support, mais un acteur de la signification, qui influe sur la manière dont un savoir ou une mémoire est perçu et approprié. Cette définition rejoint celle du CNRTL, qui considère les médias comme des dispositifs organisant la circulation et la perception des contenus, incluant des supports techniques mais aussi des pratiques et des interactions sociales. Pour Francis Balle (2004), les médias sont « un moyen – un outil, une technique, ou un intermédiaire – permettant aux hommes de s'exprimer et de communiquer à autrui cette expression, quel que soit l'objet ou la forme de cette expression[626]. »

Les médias se répartissent généralement en trois grandes catégories, chacune jouant un rôle spécifique dans la transmission et la réception des messages.

- *Les médias autonomes*
  Ces supports permettent de stocker et de diffuser l'information sans nécessiter de connexion à un réseau. Ils comprennent les formats imprimés comme les livres, la presse ou encore les affiches ; les supports audiovisuels tels que les films (cinéma, DVD, Blu-ray), les disques audio (vinyles, CD) ou encore les supports numériques (clés USB, disques durs, CD-ROM). Ces médias requièrent parfois un équipement spécifique pour être lus (magnétophone, magnétoscope, lecteur DVD, ordinateur), mais leur fonctionnement reste indépendant d'une infrastructure de communication externe.
- *Les médias de diffusion*
  Contrairement aux médias autonomes, ceux-ci transmettent les messages via des réseaux de diffusion. Ils regroupent la radio et la télévision, historiquement diffusées par voie hertzienne. Les technologies modernes qui ont élargi leurs canaux d'accès : câble, satellite, télévision numérique terrestre (TNT) et bien sûr Internet, qui permet aujourd'hui de capter radios et chaînes télévisées sur divers supports connectés.
- *Les médias de communication*
  Cette dernière catégorie englobe les technologies permettant une interaction directe entre individus ou groupes, favorisant ainsi un échange bidirectionnel de l'information. On y retrouve le téléphone fixe et mobile, qui a marqué une révolution dans la communication instantanée ; internet, qui a transformé les interactions avec

[626] Francis Balle, *Les médias*, Paris, Presses Universitaires de France, 2020. (Première édition : 2004)

> des outils comme les réseaux sociaux, les forums, la messagerie instantanée et les plateformes de vidéoconférence. L'émergence de nouveaux supports de communication : ordinateurs, smartphones, tablettes, liseuses, consoles de jeux connectées, témoigne de la convergence entre les médias de diffusion et ceux de communication.

Aujourd'hui, les frontières entre ces catégories s'estompent : un smartphone peut être à la fois un support autonome (stockage de contenus), un média de diffusion (accès aux flux audiovisuels) et un média de communication (interaction en temps réel). Cette hybridation des usages transforme profondément notre rapport aux médias et aux modes de transmission de la mémoire.

Toutefois, il est essentiel de différencier les médias en tant que supports de diffusion et les dispositifs de médiation qui encadrent et orientent l'expérience mémorielle. Un média peut être un vecteur de mémoire, mais sans dispositif médiateur, il reste une simple archive ou une donnée brute (Bachimont, 2017[627]). Comme le suggérait déjà Herbert Marshall McLuhan (1968) avec sa célèbre formule « *The medium is the message* » (« le médium est le message[628] »), la forme d'un média conditionne autant, sinon plus, le sens d'un contenu que le message lui-même. Un média n'est pas un simple canal neutre : il structure la manière dont l'information est transmise, perçue et intégrée par les publics. Toutefois, si McLuhan mettait l'accent sur le rôle structurant des médias, il ne prenait pas en compte la manière dont les dispositifs de médiation orientent activement l'expérience et l'appropriation des contenus mémoriels. C'est cette interaction entre support et médiation qui fait émerger une mémoire véritablement vivante et signifiante.

Dans cette perspective, Yves Jeanneret (2007) souligne que la médiation ne peut être réduite à un simple relais neutre entre un contenu et son récepteur. Elle constitue un espace complexe où les sujets engagés dans la communication participent activement à la qualification et à la transformation des objets qui les réunissent. Il précise ainsi :

> « Le terme médiation désigne […] l'espace dense des constructions qui sont nécessaires pour que les sujets, engagés dans la communication, déterminent, qualifient, transforment les objets qui les réunissent, et établissent ainsi leurs relations. Pratique qui n'est jamais, ni immédiate, ni transparente. Ces constructions relèvent à la fois d'une logistique (la médiation exige des conditions matérielles), d'une poétique (la médiation, qui n'est pas simple transmission, invente des formes) et d'une symbolique (la médiation ne fait pas que réguler, elle institue). La création et l'évolution des dispositifs médiatiques contribuent à ces processus[629]. […] »

[627] Bruno Bachimont, *Patrimoine et numérique, Technique et politique de la mémoire*, Paris, INA édition, 2017.
[628] Herbert Marshall McLuhan, *Understanding Media: The extensions of man* (*Pour comprendre les médias*), 1964.
[629] Yves Jeanneret, dans Cécile Tardy et Yves Jeanneret (dir.), *L'écriture des médias informatisés : espaces de pratiques*, Paris, Lavoisier, 2007.

Ainsi, loin d'être un simple canal, la médiation est un processus de mise en forme et de mise en sens qui influe directement sur l'expérience du passé. En structurant les interactions entre le public, les objets médiatiques et les contextes sociaux, elle ne se contente pas de transmettre un contenu : elle participe à la construction des significations et des cadres d'interprétation, façonnant la manière dont la mémoire collective est perçue, appropriée et réinterprétée.

L'étymologie du mot médiation éclaire, en fait, son rôle fondamental : issu du latin *medius*, signifiant « ce qui est au milieu », il désigne une position d'interface entre plusieurs éléments. Ce principe de mise en relation est essentiel, car il traverse de nombreux champs disciplinaires, de la sociologie aux sciences de l'information et de la communication (SIC), en passant par l'anthropologie et le droit. Régimbeau (2011) la décrit comme un moyen de relier des éléments distincts, soulignant ainsi sa fonction de lien et d'interaction[630]. Chaumier et Mairesse (2013) mettent en avant cette même dynamique en évoquant la mer Méditerranée, dont le nom (du latin « *mare mediterraneum* » signifiant « mer au milieu des terres ») illustre cette idée de passage entre deux territoires[631]. Appliquée à la mémoire, la médiation ne se contente donc pas de transmettre un contenu : elle façonne la manière dont celui-ci est perçu, interprété et intégré dans un cadre social et culturel donné.

Ainsi, si les médias constituent les véhicules de la mémoire, les dispositifs de médiation transforment ces contenus en expériences signifiantes. La médiation implique donc une mise en relation active entre des objets, des individus et des contextes sociaux, influençant la réception et l'appropriation du passé. En ce sens, la médiation mémorielle n'est pas qu'un simple outil de transmission, elle est un enjeu civilisationnel. Comme le souligne Lamizet (1999) :

> « La médiation représente l'impératif social majeur de la dialectique entre le singulier et le collectif, et de sa représentation dans des formes symboliques. La société ne peut exister que si chacun de ses membres a conscience d'une relation entre sa propre existence et l'existence de la communauté[632]. »

Ainsi, la médiation ne se contente pas d'établir un cadre de transmission, elle structure l'expérience du passé en reliant les mémoires individuelles aux récits collectifs. Pour Bernard Darras, il s'agit du fait que « le sujet qui bénéficie d'un processus de médiation est conduit à découvrir d'autres points de vue, ainsi qu'à approfondir le sien, et le médiateur est là pour entretenir ce mouvement[633] » (Darras, 2003). Cette perspective éclaire le rôle actif du médiateur dans l'accompagnement du

[630] Gérard Régimbeau, « *Médiation* », dans Cécile Gardiès (dir.), *Approche de l'information-documentation : concepts fondateurs*, Toulouse, Cépaduès Editions, pp.75-115, 2011.
[631] Serge Chaumier et François Mairesse, « *La logique de la médiation* », dans *La médiation culturelle*, Paris, Armand Colin, 2017, pp. 27 -68.
[632] Bernard Lamizet, *La médiation culturelle*, Paris, Éd. L'Harmattan, 1999, p.9.
[633] Bernard Darras, « *Entretien avec Bernard Darras par Marie Thonon* », dans Marie Thonon (dir.), *MEI*, n° 19, *Médiations et médiateurs*, 2003, p.21.

processus interprétatif, soulignant que la médiation ne se limite pas à un simple relais d'informations, mais qu'elle ouvre un espace d'interaction et de transformation du savoir. Dans cette continuité, Antoine Hennion (2003) explique :

> « Parler de médiation, même si c'est à partir de conceptions diverses, c'est toujours rompre avec l'idée d'une chaine, d'un parcours linéaire, allant de l'œuvre ou de l'objet au spectateur ou au visiteur en passant par une série d'intermédiaires (techniques, institutionnels, humains). C'est à l'inverse insister sur l'idée qu'il n'y a pas de passage sans transformation. L'acte même qui fait passer fait partie de la transmission[634]. »

Dans le contexte de la médiation mémorielle, cela signifie que le dispositif médiatique ne fige pas une mémoire préexistante, mais favorise une réinterprétation dynamique, où les usagers participent à la (re)construction du sens historique, à rendre à nouveau l'Histoire vivante.

Bachimont (2017) insiste sur le fait que la médiation patrimoniale implique un arbitrage entre conservation et transformation des savoirs[635]. Dans le numérique, cet équilibre devient plus fragile : il faut choisir quelles données préserver, comment les indexer et quelles formes narratives privilégier pour éviter une perte d'intelligibilité des contenus historiques. Ainsi, la médiation numérique ne se limite pas à des aspects techniques, elle engage aussi des choix politiques et culturels qui déterminent la manière dont une société se représente son passé. Cette distinction est essentielle pour comprendre comment la mémoire ne se limite pas à une diffusion d'informations, mais devient un processus dynamique d'interprétation et de réappropriation.

En effet, les médias ne se limitent pas aux seuls supports techniques : ils englobent un agencement d'éléments hétérogènes—personnes, objets, processus—qui organisent la circulation et la perception des contenus mémoriels. Selon le contexte, peuvent être « légitimement [appelés] médias des entités et des phénomènes aussi divers que les matériaux, les véhicules, les machines, les outils, les corps, les sens, les langues et les environnements technologiques complexes[636] » (Elo et Luoto, 2014). Cette diversité souligne ainsi que les mémoires ne se limitent pas à des archives statiques, mais s'inscrivent dans un réseau d'interactions. Bruno Bachimont (2017) souligne que tout contenu culturel repose sur un double ancrage : un support matériel et une forme sémiotique d'expression. L'inscription d'un savoir sur un support numérique ou analogique n'en garantit pas la transmission : c'est son intégration dans un dispositif de médiation qui lui permet de faire sens. Il rappelle ainsi que la tension entre inscription et interprétation est au cœur des enjeux mémoriels : un

[634] Antoine Hennion, « *Entretien avec Bernard Darras par Marie Thonon* », dans Marie Thonon (dir.), *op.cit.*, p.30.
[635] Bruno Bachimont, *Patrimoine et numérique, Technique et politique de la mémoire*, *op.cit*.
[636] Mika Elo et Miika Luoto, *Senses of Embodiment: Art, Technics, Media*, Lausanne, Peter Lang AG, p.8.

document numérique peut être manipulé sans référence explicite à son sens, tandis qu'un document patrimonial inscrit sa signification dans une tradition de lecture[637].

> La médiation n'est donc pas une simple transmission d'informations mais implique une interaction entre émetteurs, dispositifs et récepteurs, où chaque acteur participe à la reconfiguration du message. La médiation implique un agencement de personnes, d'entités matérielles et de processus, destiné à produire du sens et à faire vivre une expérience.
>
> En explorant les liens entre média et médiation, il apparaît que la transmission mémorielle ne repose pas uniquement sur la matérialité des artefacts, mais sur leur capacité à s'inscrire dans une expérience collective et partagée. Le *Steampunk*, par son usage de dispositifs à la fois narratifs et immersifs, use parfaitement de cette dynamique et peut transformer des objets (matériels ou non) en vecteurs de mémoire active. Qu'il s'agisse d'objets patrimoniaux détournés, de récits interactifs ou de reconstitutions fictionnelles, l'imaginaire *steampunk* participe à une forme de médiation où le passé devient un terrain d'interprétation et d'appropriation.
>
> Toutefois, si ces médiations favorisent une redécouverte du patrimoine et une relecture critique de l'Histoire, elles s'inscrivent aussi dans des enjeux sociopolitiques plus vastes. La question de l'appropriation des récits, des dispositifs employés et des publics concernés interroge les mécanismes par lesquels la mémoire collective est construite, diffusée et parfois instrumentalisée. C'est ce que nous allons examiner à travers l'étude des dispositifs de médiation mémorielle et des tensions qui en découlent.

3.3.5.2 La médiation mémorielle : dispositifs, appropriation et enjeux sociopolitiques

La médiation mémorielle désigne l'ensemble des pratiques et dispositifs visant à transmettre et interpréter la mémoire collective d'un événement, d'un lieu ou d'une communauté. Inscrite dans une dynamique de transmission, elle repose sur une interaction entre le passé et le présent, en mobilisant des outils et des approches variées pour rendre intelligibles les récits mémoriels et permettre leur appropriation par différents publics.

Si la médiation culturelle s'intéresse, elle, à la diffusion et à l'accessibilité du patrimoine sous toutes ses formes (artistique, historique, scientifique, etc.), la médiation mémorielle se distingue par

[637] Bruno Bachimont, *Patrimoine et numérique, Technique et politique de la mémoire*, *op.cit*.

son ancrage dans la mémoire collective et ses implications sociétales. Elle cherche à questionner les modalités de construction du souvenir, les rapports entre mémoire officielle et mémoire vécue, ainsi que les enjeux de patrimonialisation du passé.

La médiation mémorielle ne se limite pas à la transmission d'un passé figé ou muséalisé : elle est un processus dynamique où la mémoire est mise en forme, interprétée et réinvestie à travers des dispositifs matériels, symboliques et sociaux (Fleury et Walter, 2011[638]). Ces dispositifs jouent un rôle clé dans la sélection, la mise en récit et la mise en scène du passé, souvent en fonction d'enjeux contemporains. Loin d'être neutre, la médiation mémorielle est un acte de construction et de requalification du passé, oscillant entre conservation et transformation.

Les pratiques de médiation mémorielle peuvent prendre des formes diverses en fonction des objectifs et des publics visés :

- *Les lieux de mémoire et musées :* à travers des expositions, des dispositifs immersifs et des parcours scénographiés, ils permettent une approche sensible et pédagogique du passé.
- *Les outils numériques et interactifs :* la réalité augmentée, les applications mobiles et les bases de données participatives facilitent l'accès aux récits mémoriels et offrent une expérience plus engageante.
- *Les pratiques artistiques et performatives :* théâtre, installations et récits graphiques proposent une relecture du passé en mobilisant l'émotion et la subjectivité.
- *Les témoignages et récits de vie :* en donnant la parole aux témoins directs ou à leurs descendants, ces dispositifs favorisent une transmission incarnée et intergénérationnelle.

Dans leur étude sur les dispositifs de médiation mémorielle, Fleury et Walter insistent sur la manière dont ces dispositifs ne se contentent pas de transmettre un savoir, mais cherchent aussi à donner forme et visibilité au passé. Ils sont traversés par des tensions temporelles et spatiales : ils « [fixent] au présent des événements en un lieu aux contours souvent mouvants[639] » (Fleury & Walter, 2011).

Cette reconfiguration de la mémoire repose sur trois dimensions essentielles :

- *Une transformation matérielle :* les supports techniques conditionnent la manière dont la mémoire est accessible et interprétée (numérisation d'archives, muséographie interactive, scénographies immersives).
- *Une transformation narrative :* le passé est reconfiguré sous forme de récits, où certains événements sont mis en avant tandis que d'autres sont laissés en arrière-plan.
- *Une transformation sociale :* la médiation mémorielle participe à la définition des identités collectives et aux représentations du passé. Comme le souligne Lamizet (1999),

[638] Béatrice Fleury et Jacques Walter, *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*, Nancy, Presses universitaires, 2011.
[639] *Ibidem*.

> « la médiation représente l'impératif social majeur de la dialectique entre le singulier et le collectif, et de sa représentation dans des formes symboliques[640] ».

Les avancées technologiques ont profondément modifié la manière dont le passé est accessible et vécu. La numérisation des archives, les muséographies interactives et les reconstitutions en réalité augmentée permettent aujourd'hui d'explorer l'histoire de manière plus immersive et participative. Les lieux de mémoire ne sont plus de simples espaces de commémoration : ils deviennent des interfaces dynamiques entre mémoire et expérience, où le visiteur est souvent invité à interagir. Le Mémorial de la Shoah à Paris, par exemple, propose une consultation d'archives numériques et de témoignages vidéo, transformant la mémoire collective en une expérience sensible et interactive. De même, la reconstitution en réalité virtuelle de la grotte Chauvet montre comment la technologie peut redonner vie à des lieux disparus tout en posant des questions sur l'authenticité de la médiation.

Cependant, cette évolution soulève une question essentielle : ces innovations facilitent-elles réellement la transmission du passé ou risquent-elles de l'homogénéiser ? En cherchant à rendre la mémoire plus accessible, le numérique tend parfois à la formater en récits simplifiés, où l'émotion prend le pas sur la complexité historique.

En fait, la mémoire ne se transmet jamais telle quelle : elle est mise en scène, reconstruite et interprétée en fonction des sensibilités du présent. Comme l'affirment Fleury et Walter, il est essentiel de questionner qui construit le récit, pour qui, et avec quelles intentions[641]. C'est ici que la notion d'énaction, développée en sciences cognitives par Francisco Varela (1993), prend tout son sens : la perception et la cognition émergent de l'interaction entre un sujet et son environnement, impliquant une co-construction du sens.

Appliquée à la médiation mémorielle, l'énaction permet de comprendre que la mémoire n'est pas une simple transmission passive, mais un processus dynamique façonné par des pratiques, des contextes et des dispositifs médiatiques. En ce sens, elle éclaire le rôle des médias et des dispositifs dans la production d'expériences mémorielles situées, où les individus participent activement à la signification du passé. Cette co-construction du sens se manifeste notamment dans les pratiques commémoratives, les expositions interactives ou encore les récits fictionnels inspirés de l'Histoire. En mobilisant des éléments sensoriels et immersifs, ces dispositifs ne se contentent pas de transmettre un message : ils engagent les individus dans une expérience incarnée du passé.

---

[640] Bernard Lamizet, *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 1999, p.40.
[641] Béatrice Fleury et Jacques Walter, *Qualifier des lieux de détention et de massacre (4). Dispositifs de médiation mémorielle*, *op.cit.*

Cette approche rejoint également la notion d'affordance, développée par James J. Gibson (1979), qui désigne la manière dont les caractéristiques d'un objet ou d'un dispositif influencent les usages possibles. L'enjeu est d'autant plus fort avec la médiation numérique, qui reconfigure profondément notre rapport aux contenus patrimoniaux.

Mais Bachimont (2017) met en avant l'idée que la mémoire est aujourd'hui soumise à un principe technique qui la transforme en données calculables. Or, cette mise en algorithmique des traces du passé pose des questions cruciales : si le numérique permet une accessibilité et une interactivité accrues, il entraîne aussi un risque d'oubli du processus interprétatif, en réduisant la mémoire à des formats standardisés et manipulables sans conscience du contexte d'origine. Dans le cadre de la médiation mémorielle, cela signifie que les supports médiatiques ne se contentent pas de transmettre une mémoire : ils conditionnent la manière dont elle est perçue, interprétée et appropriée par les publics. Les dispositifs de médiation ne sont donc jamais neutres ; ils encadrent et modèlent l'expérience mémorielle en orientant les interactions des individus avec le passé.

Le *Steampunk* se distingue comme une forme singulière de médiation mémorielle en ce qu'il ne se contente pas de transmettre le passé : il l'interroge. En jouant avec les codes du patrimoine et en hybridant les temporalités, il brouille les frontières entre mémoire officielle et réinterprétations alternatives. Il ouvre ainsi un espace où les récits dominants peuvent être détournés, fissurés ou subvertis, faisant de l'Histoire non plus un socle figé, mais un terrain mouvant où se rejouent les tensions entre oubli et mémoire, transmission et réappropriation.

À travers l'hybridation des époques et la relecture critique des imaginaires passés, il ne se contente donc pas de revisiter l'Histoire – et encore moins de la réécrire –, mais il la déconstruit et la recompose pour mieux révéler les forces qui structurent la mémoire collective. Son objectif n'est pas de falsifier les faits ou d'imposer un nouveau récit, mais d'ouvrir un espace de questionnement où le passé devient une matière vivante, toujours en tension entre héritage et transformation. Il en résulte une mise en récit qui oscille entre hommage et ironie, réhabilitation et détournement, nostalgie et critique du progrès, engageant ainsi une réflexion critique sur les récits qui façonnent notre perception du passé.

Cette dynamique est particulièrement visible dans la série *Carnival Row*, qui mobilise l'esthétique *steampunk* pour interroger les processus d'inclusion et d'exclusion au sein de la mémoire collective. En mettant en scène des figures du monstre et de l'exilé, elle questionne la hiérarchisation des récits historiques et la construction des altérités mémorielles. À travers son univers rétro-fantastique, *Carnival Row* met ainsi en lumière les tensions entre transmission et effacement et offre une relecture

critique des mémoires occultées. Dès lors, il s'agit de comprendre comment cette œuvre participe à la réécriture du passé en jouant sur les frontières entre histoire, mythe et fiction.

Avant cela, la question se pose : jusqu'où peut-on remodeler l'Histoire sans la trahir ? La médiation mémorielle, en structurant ses récits, participe à une hiérarchisation de la mémoire, où certains événements sont valorisés et d'autres occultés. Dans ce cadre, remodeler l'Histoire sans la trahir implique de reconnaître l'intentionnalité derrière chaque médiation mémorielle : éclaire-t-elle des aspects méconnus ou les détourne-t-elle pour imposer un récit univoque ? La frontière entre transmission, réinterprétation et manipulation est donc mouvante et dépend du contexte, des acteurs impliqués et de leur transparence quant aux objectifs poursuivis. De plus, comme cela a été vu, les dispositifs de médiation mémorielle – parmi lesquels le *Steampunk* –, ne sont jamais neutres : ils sont des outils de structuration des identités collectives et des rapports de pouvoir. Comme le rappellent Fleury et Walter, interroger la médiation, c'est interroger l'intentionnalité des acteurs, et notamment la manière dont la mémoire est instrumentalisée ou contestée[642].

Ce qui distingue une médiation fidèle d'une falsification ne tient donc pas seulement à la véracité des faits, mais à la capacité du dispositif à ouvrir un dialogue critique sur le passé plutôt qu'à imposer une lecture figée. En ce sens, la médiation mémorielle, lorsqu'elle est bien menée, ne fige pas l'Histoire mais en souligne les tensions, les silences et les fractures. C'est aussi dans cette logique que le *Steampunk*, et notamment *Carnival Row*, réinterrogent les récits dominants.

Le débat de ces dernières années autour du déboulonnement des statues coloniales est une illustration frappante de ces tensions. Loin d'être de simples objets patrimoniaux, ces monuments sont des inscriptions du passé dans l'espace public dont la signification évolue avec le temps. Lorsque la statue d'Edward Colston a été renversée en 2020 à Bristol, par exemple, cela a révélé un affrontement entre mémoire dominante et mémoires marginalisées, où la médiation mémorielle est devenue un enjeu politique et symbolique.

Dans une perspective fictionnelle, *Carnival Row* met également en scène ces tensions à travers la représentation de ses Faës marginalisées. En les présentant comme des peuples déplacés, dont la mémoire et l'histoire sont réprimées ou réécrites par les puissants, la série illustre comment certaines mémoires collectives sont occultées, tandis que d'autres sont imposées comme récit dominant. À l'image des statues contestées dans l'espace public, les monuments et symboles de l'histoire dans l'univers de Carnival Row servent à légitimer certaines narrations du passé tout en en effaçant d'autres.

[642] *Ibidem*.

La résistance des personnages face à ces processus traduit alors une lutte pour la reconnaissance et la réappropriation d'une mémoire confisquée.

Carnival Row agit en fait comme un miroir grossissant des tensions qui traversent les enjeux mémoriels contemporains. En exagérant les processus d'effacement, d'appropriation et de réécriture du passé à travers une société rétro-fantastique, la série met en évidence des dynamiques bien réelles : l'instrumentalisation des récits historiques, la marginalisation de certaines mémoires collectives et la contestation des versions officielles du passé. Comme dans l'espace public actuel, où les statues et monuments reflètent les rapports de force entre mémoire dominante et mémoires marginalisées, les vestiges du passé dans *Carnival Row* servent à légitimer un pouvoir en place, tout en reléguant dans l'ombre d'autres histoires. La série, en mobilisant l'esthétique *steampunk* et en hybridant ainsi les temporalités, interroge la manière dont la mémoire se construit, se transmet et se conteste, ouvrant un espace de réflexion critique sur les récits historiques contemporains.

Cette mise en tension des récits mémoriels dans Carnival Row résonne particulièrement avec la démarche de la présente recherche-création, qui interroge elle aussi la manière dont le *Steampunk* peut servir de vecteur de transmission et de réinvention des mémoires collectives. En hybridant passé et présent, Histoire et fiction, le *Steampunk* y ouvre un espace de médiation où les récits occultés peuvent être réinvestis et reformulés, offrant ainsi une autre façon de penser la mémoire et sa transmission.

Avec le développement du numérique, ces conflits mémoriels trouvent aujourd'hui de nouveaux espaces d'expression. Les réseaux sociaux permettent aux groupes minorisés de réinvestir l'histoire officielle, mais elles posent aussi la question de la fragmentation de la mémoire collective. Sommes-nous en train de passer d'une mémoire partagée à une mosaïque de mémoires éclatées ?

Enfin, la médiation mémorielle est un terrain d'expérimentation où se rejouent les tensions entre passé et présent. À travers les dispositifs matériels, narratifs et sociaux, elle façonne non seulement la perception du passé, mais aussi les rapports de pouvoir qui l'accompagnent.

Dans ce cadre, le *Steampunk* peut être envisagé comme une alternative à la médiation traditionnelle, permettant une réappropriation plus libre du passé. En brouillant les frontières entre histoire et fiction, en jouant avec les codes du rétrofuturisme, il ouvre la voie à une expérience mémorielle immersive et critique. Il interroge notre manière de penser le passé, et nous invite à le voir non pas comme une entité figée, mais comme un matériau vivant, à réinventer sans cesse.

Dès lors, à l'ère du numérique et de la culture participative, la médiation mémorielle tend-elle à lisser les conflits historiques en formatant la mémoire collective, ou au contraire à multiplier les voix et les récits, quitte à fragmenter le rapport au passé ?

Quoi qu'il en soit, alors que la médiation mémorielle a toujours été un espace de tension entre transmission et reconfiguration du passé, les mutations technologiques et culturelles récentes ont considérablement transformé ses modes d'expression et ses implications sociopolitiques. La médiation mémorielle ne façonne pas uniquement la perception du passé : elle participe également à la construction identitaire des individus et des groupes. La mémoire collective ne se réduit pas à une accumulation de faits historiques mais s'incarne dans des récits, des pratiques et des lieux qui en assurent la transmission et la reconnaissance sociale.

Cette réflexion prend une dimension nouvelle à l'ère du numérique. Avec son essor et celle de la culture participative, les dispositifs de médiation s'adaptent pour répondre aux nouvelles attentes des publics. Les plateformes collaboratives, les musées en ligne, les archives numériques et les reconstitutions en réalité augmentée redéfinissent les modes de transmission et d'appropriation de la mémoire. De la série *Carnival Row* aux performances artistiques commémoratives, on observe comment les héritages culturels ne sont pas seulement transmis, mais négociés, réinventés et parfois détournés.

La médiation mémorielle ne se limite donc pas à la transmission d'un passé figé : elle le reconfigure, l'interprète et l'inscrit dans des récits contemporains qui en modifient la perception et l'appropriation. À travers une diversité de dispositifs narratifs et techniques, elle engage une relecture active du passé, où la mémoire devient un champ de négociation et de réinvention. Ce processus, loin d'être neutre, met en lumière des tensions entre oubli et commémoration, entre légitimation et effacement des récits.

Le *Steampunk* s'inscrit pleinement dans cette dynamique. En hybridant les époques, en réimaginant des technologies ou encore, en jouant avec des référents historiques, il propose une forme de médiation alternative où le passé n'est pas seulement revisité, transformé, mais réactivé et réimaginé. Il interroge ainsi la manière dont l'Histoire est racontée, transmise et appropriée, oscillant entre nostalgie et critique du progrès, utopie et dystopie, récupération et détournement. Il met ainsi en jeu les processus de transmission et de médiation mémorielles, en articulant supports narratifs, dispositifs immersifs et pratiques culturelles, qui façonnent la perception du passé et influencent son appropriation collective.

Dans cette perspective, la fiction *steampunk* reconfigure le passé pour en explorer les zones d'ombre, les silences et les fractures, reprenant ainsi les tensions qui caractérisent toute médiation mémorielle. La série *Carnival Row* illustre parfaitement cette capacité du *Steampunk* à faire de l'imaginaire un espace de réflexion mémorielle, en mettant en scène des formes de transmission en tension, où les récits dominants et les mémoires marginalisées s'affrontent. En mobilisant les figures du monstre et de l'exilé, il sera vu que le show interroge la mémoire collective et les mécanismes d'inclusion et d'exclusion qui la traversent. Il s'agit alors de comprendre comment *Carnival Row* met en scène les tensions entre transmission et effacement, et comment, à travers son esthétique rétro-fantastique, elle participe à la réécriture des mémoires occultées.

3.3.6 MONSTRES ET MEMOIRES : LES ENJEUX DE LA TRANSMISSION ET DE LA MEDIATION MEMORIELLES DANS *CARNIVAL ROW*

« Le vieux monde se meurt, le nouveau monde tarde à apparaître, et dans ce clair-obscur surgissent les monstres. »

Antonio Gramsci

Dans *Carnival Row*, les tensions liées à la mémoire se cristallisent autour des dynamiques d'effacement et de réappropriation des mémoires minoritaires. Les Faës, figures centrales servent, elles, de miroirs grossissants dans cet univers, afin d'incarner des communautés marginalisées dont les traditions, les savoirs et les identités sont systématiquement menacés par les pouvoirs dominants. Cela consiste, en quelque sorte, à passer à la loupe le processus d'effacement mémoriel, qui reflète des phénomènes historiques bien réels, et met également en lumière des stratégies de résistance et de réappropriation culturelle. Pour explorer ces enjeux, *Carnival Row* mobilise la mythologie et, en particulier, la figure du monstre, à la fois comme incarnation visible de l'altérité marginalisée et comme représentation horrifique des craintes collectives d'une époque. Il sera donc analysé ici comment les représentations des « monstres » dans la série contribuent à réimaginer les récits historiques oubliés ou effacés, faisant de *Carnival Row* un exemple remarquable d'outil de médiation mémorielle.

Comme cela a été vu, la rétrocipation explore comment le *Steampunk* réinvente le passé pour interroger le présent et, par extension, réfléchir sur l'avenir. Ce processus de réappropriation temporelle crée un cadre qui permet de réexaminer les histoires, les cultures et les héritages sous un prisme uchronique. Dans *Carnival Row*, ce même mécanisme est utilisé pour mettre en lumière des

enjeux mémoriels et identitaires à travers des figures monstrueuses qui deviennent les médiateurs de récits oubliés ou marginalisés.

Ainsi, alors que la rétrocipation dans le *Steampunk* sert à construire des ponts entre des temporalités imaginaires et des enjeux actuels, *Carnival Row* adopte une approche similaire en insérant des figures fantastiques dans des luttes mémorielles bien ancrées dans des dynamiques historiques réelles. Les monstres qu'elle met en scène ne sont pas de simples créatures d'un récit fictif, mais des métaphores puissantes des défis de la transmission et de la médiation de la, ou plutôt des mémoires.

À travers des créatures comme le *Darkasher* – sorte de golem horrifique qui est au cœur de l'intrigue policière de la saison 1 sur laquelle porte la présente analyse – ou les Faës – qui peuvent être, elles aussi, considérées comme des « monstres » dans le folklore de nos mythes et légendes –, la série met ainsi en lumière des mécanismes d'exclusion, de marginalisation et de domination. Ces monstres, qu'ils le soient par leur altérité ou par l'horreur qu'ils représentent, reflètent les peurs collectives de leur monde, mais ils incarnent également les responsabilités des tensions liées à la mémoire, à sa conservation, sa préservation et sa transmission. En réimaginant le XIX^{ème} siècle avec des motifs mythologiques, fantastiques, voire gothiques, inscrits dans l'imaginaire collectif, *Carnival Row* fait de ces représentations monstrueuses, de l'altérité dont elles sont la métaphore, un prisme pour explorer les fractures de l'Histoire. Or, Les fractures de l'Histoire permettent ici de voir ce qui est transmis ou oublié dans les récits collectifs et par quels processus. *Carnival Row* interroge les choix historiques et mémoriels : pourquoi certaines histoires sont-elles conservées, tandis que d'autres sont effacées ou, tout au moins, jugées mineures, voire méprisées ? En montrant les luttes des Faës pour préserver leurs traditions, ou la manipulation du *Darkasher* dans des luttes de pouvoir intestines, la série illustre les enjeux de la transmission culturelle et historique. Des enjeux qui concernent tout un chacun, et non une poignée de spécialistes. Et cela invite à questionner ces enjeux pour favoriser une mémoire collective plus inclusive.

Parce qu'elle révèle les mécanismes qui conduisent à l'effacement ou, tout au moins, à la marginalisation de certaines mémoires dans les récits historiques, *Carnival Row* nous a incité à concentrer l'analyse sur ces questions : comment la mémoire collective peut-elle devenir plus inclusive en reconnaissant les récits oubliés ou négligés ? En quoi l'altérité, incarnée par des figures monstrueuses, peut-elle servir de prisme pour explorer les fractures historiques et sociales ? Enfin, comment la fiction *steampunk*, en réimaginant des périodes historiques de façon fantastique, peut-elle contribuer à une meilleure compréhension des enjeux mémoriels contemporains ? Autant de problématiques qui sont au cœur de notre recherche-création.

3.3.6.1 Lutte mémorielle et résistance culturelle dans *Carnival Row* : récits, héritages et marges

Dans *Carnival Row*, la mémoire collective des Faës repose principalement sur des récits immatériels et des croyances profondément enracinées. Ces pratiques, bien qu'intangibles, préservent un héritage culturel malgré l'absence de supports matériels, devenant ainsi des outils essentiels de résistance et de transmission face à l'oppression. L'analyse se concentrera sur la manière dont *Carnival Row* mobilise ces récits pour interroger les dynamiques de la transmission mémorielle et leur rôle dans la pérennité des héritages culturels. L'exploration portera tout d'abord sur la façon dont les récits des Faës participent à une lutte contre l'effacement et la marginalisation des mémoires collectives. En mobilisant le procédé de rétrocipation – revisiter un passé imaginaire pour éclairer des enjeux contemporains –, *Carnival Row* met en scène des traditions et croyances profondément ancrées dans le quotidien des Faës, même dans des conditions oppressives. Ce processus montre comment ces récits fictifs incarnent une résistance culturelle face à l'oubli imposé par des structures de pouvoir dominantes. Par ce prisme, il devient possible d'interroger les moyens par lesquels une communauté peut préserver et transmettre son histoire face à l'assimilation ou à la réécriture. Enfin, le filtre grossissant offert par la fiction permet de refléter des tensions réelles tout en offrant un cadre pour mieux comprendre les enjeux de la mémoire collective dans des contextes de domination et d'oppression.

Tout d'abord, à travers une esthétique *steampunk* et gothique, *Carnival Row* propose une représentation visuellement oppressante du Burgue, où les Faës évoluent dans des espaces étroits et labyrinthiques, symbolisant leur marginalisation. Les costumes et les décors, inspirés de la Première Révolution Industrielle, renforcent cette tension entre un passé glorieux et une modernité brutale. Les choix esthétiques ne sont pas neutres : ils incarnent la mémoire des luttes sociales et culturelles, tout en illustrant les fractures identitaires des personnages. Cette approche visuelle permet de rendre palpable l'idée que la mémoire, comme ces espaces, peut être écrasée par les structures de pouvoir, mais qu'elle trouve aussi des interstices pour survivre et se réinventer.

Ainsi, dans *Carnival Row*, même les éléments visuels participent à cette dynamique de transmission. Les costumes des Faës, eux aussi, par exemple, ornés de motifs naturels et de textures évoquant leurs origines féeriques, deviennent des porteurs visuels de mémoire. Chaque détail – une broderie, un tissu vieilli, une plume ou un bijou – raconte une histoire, rappelant leurs croyances et leurs luttes. Ces choix esthétiques ne se contentent pas de caractériser les personnages : ils incarnent

des récits invisibles, matérialisant des traditions orales et des identités fragmentées. À travers ces décors et costumes, *Carnival Row* montre comment même des éléments immatériels peuvent trouver une expression tangible et offrir une résistance symbolique à l'effacement.

Dans cette optique, nous nous concentrerons ici volontairement sur la manière dont les Faës, peuple marginalisé au sein du Burgue, incarnent ces luttes mémorielles à travers des récits immatériels et des pratiques culturelles profondément enracinées. Ainsi, en explorant les récits immatériels des Faës et leur ancrage dans un contexte fictif, il sera vu comment *Carnival Row* interroge plus largement les mécanismes par lesquels les communautés marginalisées préservent leur identité et leur héritage culturel dans un monde qui cherche à les effacer. Cette réflexion sera mise en résonance avec les problématiques contemporaines de transmission mémorielle dans les contextes industriels et post-coloniaux.

3.3.6.1.1 Résistance et mémoire collective chez les Faës dans *Carnival Row*

Parmi les multiples communautés représentées dans *Carnival Row*, les Faës se distinguent par leur capacité à incarner les enjeux de la transmission mémorielle et de la résistance culturelle. L'analyse se concentrera donc sur leurs récits et luttes mémorielles, qui offrent une perspective riche pour interroger ces dynamiques. Dans cet environnement, nous allons donc nous intéresser ici spécifiquement aux Faës. Dans *Carnival Row*, cette appellation regroupe une diversité de peuples féériques inspirés de mythes et légendes variés : on y trouve des fées, des faunes, des centaures, ou encore des kobolds, petites créatures issues des récits germaniques. Ces peuples, bien que distincts par leur apparence et leurs traditions, partagent une histoire commune d'oppression systémique dans le monde du Burgue. Contraints de vivre en marge de la société humaine qui les considère comme inférieurs, les Faës incarnent une mémoire collective marginalisée.

Il est important de souligner, avant toute chose, que la lutte des Faës pour préserver leurs croyances, leurs traditions, et leurs pratiques face à l'assimilation évoque les défis rencontrés par des cultures marginalisées tout au long de l'Histoire. Cela inclut notamment les populations ouvrières du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, un territoire au cœur de cette recherche-création. Les luttes des Faës de *Carnival Row* reflètent, de manière amplifiée, les expériences des travailleurs migrants venus s'établir dans cette région, souvent contraints par des circonstances économiques ou sociales. Par leur marginalisation économique et sociale totale, les Faës incarnent la condition de toutes les classes populaires soumises à l'exploitation, à l'oppression, et à la dégradation progressive de leur héritage culturel.

Cela transparaît notamment dans un discours prononcé par l'une des opposantes à la présence des Faës dans le Burgue qui, dans un premier temps, explique pourtant avoir elle aussi été considérée, du fait de ses origines ethniques, comme une paria :

> « *And they* [ndlr : les Faës]*, too, are seen as outcasts. It is right to ask if our suspicions of these newcomers will one day be seen as a benighted vestige of the past. It is right to ask if we can overcome the difference between us and the fae that rear our children, plow ouf fields, work our factories. […] I stand before you with my answer : we cannot ! The fae are nothing like us. Our differences are more than skin deep*[643]*.* »

Ce passage de la série illustre comment la xénophobie, autrefois dirigée vers certaines minorités humaines, s'est désormais entièrement reportée sur les Faës. Paradoxalement, le Burgue apparaît comme progressiste sur d'autres aspects : par exemple, la présence de femmes parmi les élues suggère qu'elles ont obtenu le droit de vote, un progrès significatif par rapport aux normes sociales du XIXe siècle, époque dont le Burgue s'inspire fortement. Cependant, cette avancée contraste fortement avec le traitement réservé aux Faës, qui subissent une discrimination systémique extrême. Ces dernières sont dépeintes comme des représentations volontairement exagérées de toutes les populations discriminées, opprimées et exploitées à travers l'histoire.

Ce contraste est renforcé par le fait que les Faës sont rejetées non seulement par les élites, mais aussi par des groupes eux-mêmes historiquement marginalisés, comme les femmes, les personnes racisées ou les classes populaires humaines. Ce rejet souligne l'universalité de l'oppression, en montrant comment des groupes eux-mêmes victimes de discriminations peuvent perpétuer des comportements d'exclusion envers d'autres.

En fait, il est bien visible ici que la série s'appuie sur le procédé de rétrocipation, cher au *Steampunk*, pour revisiter des problématiques historiques à travers un prisme fictif. En inscrivant les luttes des Faës dans un cadre uchronique inspiré du XIX^{ème} siècle industriel, *Carnival Row* transpose les réalités de l'exploitation et de la marginalisation dans un univers parallèle. Ce procédé permet de réinterroger les dynamiques de domination tout en offrant une distance qui facilite une réflexion critique. Les ghettos des Faës, par exemple, évoquent les quartiers ouvriers ou les ghettos ethniques, tout en amplifiant ces images à travers une esthétique et des enjeux fantastiques. Leur marginalisation systémique rappelle également des périodes historiques telles que la ségrégation raciale aux États-

[643] Extrait de Carnival Row, saison 1, épisode 5. « Il est bon de se demander, si nos soupçons au sujet de ces nouveaux venus seront également vus un jour comme un vestige du passé. Il est bon de se demander si nous pouvons surmonter les différences entre nous et les fées s'occupant de nos enfants, labourant nos champs et travaillant dans nos usines. […] Je me tiens devant vous avec ma réponse : nous ne pouvons pas. Les fées n'ont rien à voir avec nous ! Nos différences sont au-delà de la couleur de la peau ! »

Unis, établissant un parallèle frappant entre les luttes des Faës et celles de nombreux groupes opprimés dans le monde réel.

Mais la marginalisation des Faës dans le Burgue ne se limite pas à leur relégation géographique dans des ghettos, mais s'étend également à leur exploitation économique. Le rôle qu'ils occupent dans des tâches subalternes – domestiques, agricoles ou industrielles – reflète une réalité historique où les populations marginalisées étaient non seulement exploitées économiquement, mais aussi dépossédées de leur capacité à maintenir leur culture. Cette dynamique est amplifiée dans *Carnival Row*, où l'oppression systémique vise à effacer l'identité des Faës, non seulement par la violence physique, mais également par l'effacement progressif de leur héritage culturel dans la sphère publique.

Aussi rappellent-elles la façon dont des communautés ouvrières du Nord de la France, malgré des conditions de vie difficiles, ont su conserver des pratiques culturelles grâce à des chants, des croyances et des récits partagés.

Néanmoins, ce parallèle invite à considérer comment, dans les sociétés industrialisées, les récits dominants tendent à effacer ou à réécrire, tout ou en partie, l'histoire des travailleurs et des classes les plus modestes pour en gommer les luttes et les sacrifices, voire tendent à l'unification et même à l'assimilation, au prix d'une perte certaine de richesse culturelle. Aussi, à travers ces créatures mythologiques issues d'un folklore varié qui jouent ici le rôle d'un reflet passé au miroir grossissant, *Carnival Row* remet en lumière les histoires, les mémoires des populations colonisées et persécutées, opprimées et exploitées, tout en interrogeant l'invisibilisation des contributions mais aussi des résistances que l'Histoire leur doit.

La mise en scène des peuples des Faës pose ainsi des questions fondamentales : qu'advient-il de l'héritage culturel d'une population lorsque celui-ci est soumis à des forces de domination, d'exploitation ou d'assimilation ? Maurice Halbwachs, dans *La mémoire collective* (1949), souligne que la mémoire d'un groupe ne peut être préservée qu'au sein de cadres sociaux qui structurent et soutiennent les souvenirs collectifs. Or, lorsque ces cadres sont affaiblis ou détruits par des forces externes – comme l'oppression ou l'assimilation culturelle – la mémoire collective devient vulnérable à l'oubli ou à la réécriture. Comment préserver cette mémoire lorsque les principales parties prenantes en sont dépossédées ou n'ont pas les moyens de la transmettre ? Cette problématique rejoint également les réflexions d'Yves Jeanneret (2008), qui rappelle que, « dans la mise en valeur du patrimoine, les objets sont jugés plus ou moins essentiels, les publics plus ou moins dignes d'y accéder,

les modes de mise en publicité plus ou moins acceptables[644] ». Enfin, comment mettre en récit cet héritage, le rendre accessible, et en assurer la transmission, surtout lorsque les récits des dominants ont eu tendance à occulter ceux des dominés ? La fragmentation des cadres sociaux, telle qu'analysée par Halbwachs, souligne l'urgence de réinventer des moyens de préservation et de médiation mémorielle pour redonner une voix aux histoires effacées ou étouffées.

Ainsi, dans *Carnival Row*, les Faës incarnent des groupes opprimés dont la mémoire collective est constamment mise à l'épreuve par les forces de domination culturelle et politique. Cette mémoire n'est pas homogène, mais fragmentée, comme l'explique Maurice Halbwachs (1949). Bien que la mémoire collective tire sa force d'un groupe, elle est toujours perçue à travers les mémoires individuelles, qui varient selon les relations sociales et les positions occupées dans le groupe :

> « Au reste si la mémoire collective tire sa force et sa durée de ce qu'elle a pour support un ensemble d'hommes, ce sont cependant des individus qui se souviennent, en tant que membres du groupe. De cette masse de souvenirs communs, et qui s'appuient l'un sur l'autre, ce ne sont pas les mêmes qui apparaîtront avec le plus d'intensité à chacun d'eux. Nous dirions volontiers que chaque mémoire individuelle est un point de vue sur la mémoire collective, que ce point de vue change suivant la place que j'y occupe, et que cette place elle-même change suivant les relations que j'entretiens avec d'autres milieux. Il n'est donc pas étonnant que, de l'instrument commun, tous ne tirent pas le même parti. Cependant lorsqu'on essaie d'expliquer cette diversité, on en revient toujours à une combinaison d'influences qui, toutes, sont de nature sociale[645]. »

Cette diversité des points de vue est particulièrement visible à travers les luttes des Faës et, plus exactement, des fées dans *Carnival Row*. Par exemple, Vignette Stonemoss, ancienne gardienne des livres sacrés, se bat initialement pour préserver les traditions culturelles de son peuple en cachant et protégeant les récits écrits des Faës, symbole de leur mémoire collective. Cependant, les événements de la série la conduisent à rejoindre les *Black Raven*, un groupe radical qui prône la résistance active pour contrer l'oppression des humains. Ce choix marque une transformation dans sa vision de la mémoire et de la survie, la poussant à adopter des méthodes plus directes, parfois violentes. À l'inverse, d'autres Faës, comme Tourmaline, restent dans une posture plus modérée, tentant de naviguer entre deux mondes tout en restant fidèle à leurs racines. Pendant ce temps, Dahlia, leader des *Black Raven*, incarne une résistance farouche, rejetant tout compromis.

D'autres figures renforcent cette diversité. Mima Sawsaan, une prêtresse respectée parmi les Faës, joue un rôle crucial dans la préservation des traditions spirituelles et des rituels sacrés de son

[644] Yves Jeanneret, *Penser la trivialité, Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès Lavoisier, 2008, p.188.
[645] Maurice Halbwachs, *La mémoire collective*, Champhol, Editions Le Mono, Edition Kindle, 2022 (Première édition : 1949), p.39.

peuple, incarnant une mémoire collective ancrée dans le sacré. Sa posture souligne l'importance de la spiritualité comme outil de résistance culturelle face à l'assimilation. De son côté, Aoife Tsigani, une sorte de diseuse de bonne aventure et gardienne des secrets aux pouvoirs occultes, illustre une autre forme de transmission mémorielle, plus clandestine mais tout aussi essentielle. À travers ses visions et ses récits, elle protège et transmet un savoir ancestral souvent marginalisé ou menacé, même auprès de ses semblables.

Cette résilience collective des Faës ne repose donc pas sur des récits écrits, mais s'étend essentiellement à des pratiques immatérielles et des artefacts symboliques, qui jouent un rôle central dans leur survie identitaire.

La série le montre bien en mettant en scène la résilience des Faës, qui, face à ces fortes tentatives d'effacement, s'efforcent notamment de préserver leur mémoire collective à travers des récits oraux et pratiques culturelles diverses. Cela passe, par exemple, par la conservation de certaines pratiques pouvant s'apparenter à une forme de paganisme syncrétique, mêlant ce qui ressemble à du vaudou, du shamanisme ou encore de l'occultisme. Elles agissent comme des ponts entre les générations et rappellent, pour le spectateur, la puissance du patrimoine immatériel dans la réactivation des souvenirs. Tous ces récits, porteurs de valeurs profondes, incarnent à la fois la mémoire d'un passé commun et la promesse de transmission d'une identité collective pour les générations futures. En mettant en scène ces pratiques mémorielles, *Carnival Row* prolonge son rôle d'expérimentation narrative en transformant les récits oubliés ou marginalisés en outils critiques. Ces récits ne se limitent pas à préserver un passé commun, mais ouvrent également des perspectives pour repenser les formes d'héritage collectif à l'ère contemporaine.

Cette reliance sur des supports immatériels dans un contexte de marginalisation trouve un écho dans des problématiques bien réelles, notamment dans la médiation mémorielle du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais qui occupe le présent travail de recherche. À mesure que disparaissent les derniers mineurs et témoins directs de l'histoire minière, et que certaines traces matérielles s'effacent ou manquent, la question de la transmission devient un enjeu crucial. Comment préserver et transmettre un patrimoine culturel et identitaire lorsqu'il ne reste que peu, voire plus, de trace tangible ?

À l'image des Faës, qui s'appuient sur des récits oraux et des pratiques culturelles pour maintenir leur mémoire vivante, le Bassin Minier peut explorer des formes immatérielles pour réactiver et faire perdurer son héritage. Les témoignages enregistrés, les récits de vie, les reconstitutions culturelles ou encore les créations artistiques inspirées de cet héritage constituent autant de stratégies pour transformer un passé en ressources vivantes. Cette approche, loin de se limiter à la préservation, ouvre des perspectives pour réinterpréter cet héritage et le projeter vers l'avenir.

Ces parallèles montrent que, dans des contextes distincts, la mémoire collective peut être maintenue vivante grâce à des formes créatives et immatérielles de transmission.

En montrant comment chaque personnage appréhende différemment la mémoire collective des Faës, *Carnival Row* donne corps à la théorie de Halbwachs : les mémoires individuelles, bien que liées à un socle commun, se construisent à partir de positions sociales et de trajectoires uniques, façonnant ainsi une mémoire collective riche mais fragmentée.

Cette diversité reflète des dynamiques réelles et permet aux spectateurs de mieux comprendre les mécanismes complexes de transmission mémorielle.

Dans le cadre du présent travail, la série offre un cadre fictif éclairant. Elle met en avant la manière dont des récits variés, des traditions spirituelles et des objets symboliques peuvent préserver des histoires marginalisées. Elle propose également une réflexion sur la diversité des voix dans la mémoire collective et l'importance de l'émotion pour rendre ces enjeux accessibles et engageants. Ainsi, *Carnival Row* peut inspirer de nouvelles approches pour concevoir des dispositifs de médiation mémorielle inclusifs et immersifs, valorisant des expériences multiples tout en engageant les publics dans une réflexion active sur la transmission des héritages culturels et historiques.

Halbwachs (1949) explique encore que la mémoire n'est pas simplement un dépôt passif des souvenirs d'un groupe, mais qu'elle est constamment reconstruite en fonction des cadres sociaux du présent. Autrement dit, la mémoire collective n'est pas quelque chose de figé ou d'immuable. Au contraire, elle évolue et se transforme constamment en fonction des circonstances sociales et des besoins du moment. Les souvenirs d'un groupe ne sont pas simplement conservés tels quels ; ils sont réinterprétés et réorganisés en fonction des valeurs, des priorités et des pressions sociales du présent. Tout comme les Faës sont confrontés à des forces qui cherchent à effacer ou à réprimer leur culture, ces récits fictifs permettent d'explorer comment les sociétés humaines réinterprètent et sélectionnent les éléments de leur propre héritage en fonction de leurs besoins contemporains. *Carnival Row* aide le public à comprendre que la mémoire collective n'est pas neutre ni immuable. Cela permet d'établir des parallèles avec des débats actuels sur la préservation des patrimoines culturels, l'assimilation, ou la réécriture de l'histoire.

Carnival Row utilise donc un univers fictif pour créer un espace de réflexion sur des problématiques sensibles telles que la domination et l'effacement culturel. Grâce au filtre de la fiction *steampunk*, la série invite en effet le spectateur à s'identifier aux luttes des Faës et à explorer des parallèles avec des enjeux contemporains, comme les migrations modernes ou la marginalisation des minorités. Cette distance narrative rend ces sujets complexes plus accessibles, car elle évite de

confronter directement le spectateur à des réalités souvent douloureuses ou polarisantes. Le fait de placer ces problématiques dans un cadre imaginaire fait que *Carnival Row* peut stimuler une réflexion engageante parce qu'elle permet au public de s'impliquer émotionnellement sans se sentir attaqué ou contraint. Cela favorise une prise de conscience progressive et personnelle qui rend le message de la série à la fois percutant et universel.

Les Faës, dans leur lutte pour préserver leur identité face à l'oppression, illustrent la complexité des dynamiques mémorielles. À travers leurs récits, leurs rituels et leur résistance face à l'effacement culturel, la série *Carnival Row* met en lumière les mécanismes par lesquels une mémoire collective peut être à la fois préservée et réinterprétée. Cependant, ces luttes mémorielles ne s'inscrivent pas seulement dans un récit fictif isolé : elles dialoguent avec des références historiques, sociales et culturelles bien réelles qui amplifient leur portée.

3.3.6.1.2 *Carnival Row, Doctor Who* et la transmission intergénérationnelle

Cette réflexion sur l'héritage et la transmission n'est pas sans rappeler l'épisode 3 de la saison 12 de *Doctor Who*, intitulé *Orphan 55*. L'épisode, qui se déroule sur une planète hostile devenue invivable, finit par révéler que cette planète n'est autre qu'une version future de la Terre, dévastée par les choix écologiques et sociaux de l'humanité. Ce scénario uchronique incite à réfléchir aux conséquences des décisions humaines sur les générations futures. En parallèle, une intrigue intime entre une mère et sa fille, séparées depuis des années, ramène cette réflexion à un niveau profondément humain, en posant des questions universelles : qu'héritons-nous de nos ancêtres et qu'offrons-nous à nos descendants ? Cet héritage est-il toujours voulu, compris ou accepté ?

De plus, comme dans *Carnival Row*, cet épisode mobilise la figure du monstre comme un miroir amplificateur des fractures temporelles et sociales. L'humanité mutée, devenue hostile et méconnaissable, incarne une forme radicale d'altérité qui questionne la notion même d'héritage. Ces créatures, à la fois victimes et bourreaux, brouillent la frontière entre le familier et l'étranger : elles sont ce que nous sommes devenus, tout en représentant ce que nous craignons de devenir. Plus qu'une simple mise en garde écologique, cette transformation monstrueuse de l'humanité souligne la nature cyclique et parfois paradoxale de la transmission : les descendants deviennent étrangers à leurs ancêtres, tout en portant inexorablement la marque de leurs choix. Cette tension entre rupture et continuité met en lumière le rôle crucial des récits dans la transmission : ils permettent de réinterpréter les héritages pour les rendre significatifs dans de nouveaux contextes, tout en maintenant un lien avec le passé.

Ces dynamiques référentielles montrent que *Carnival Row* ne se contente pas de revisiter des récits anciens : elle les transforme en outils critiques pour interroger les notions d'héritage et de transmission. En explorant comment les mémoires collectives peuvent être préservées ou réinterprétées dans un contexte d'oppression, la série met en lumière le rôle central des récits dans la pérennité des identités culturelles.

Dans l'épisode 4 de la même saison de *Doctor Who*, les notions d'héritage et de transmission sont à nouveau au cœur du récit. Il y est en effet d'abord question d'un orbe (l'orbe de *Thassa*) censé être capable de transmettre l'héritage du peuple *Thassa* à travers le temps, et ce même après leur disparition potentielle. Mais l'épisode a surtout pour intérêt de mettre en parallèle ce peuple, décidé à transmettre coûte que coûte tout son savoir accumulé à travers les âges, avec un autre peuple (les *Skithras*) qui, lui, prospère par le vol des ressources, savoirs et capacités des autres, sans jamais rien créer par lui-même. Ils ne construisent rien, se cachent sous de fausses apparences et pillent plutôt que de penser par eux-mêmes, ce qui pousse le Docteur à leur dire :

> « Vous avez eu une chance. [...] Une chance d'évoluer. Mais vous avez été trop stupides pour la saisir. Quand vous mourrez, vous ne laisserez rien. Une trainée de sang et l'intelligence des autres. Personne ne se souviendra de votre existence[646]. »

À travers cette dualité, l'épisode illustre deux visions opposées de l'héritage : celle qui construit pour l'avenir et celle qui consomme le passé sans jamais enrichir l'avenir. À l'image des Thassa dans *Doctor Who*, qui cherchent à préserver leur héritage même après leur disparition, les Faës illustrent une dynamique de transmission mémorielle orientée vers l'avenir. Malgré leur marginalisation, ils s'efforcent de maintenir vivantes leurs traditions, en les adaptant aux contraintes imposées par leur environnement. Cette comparaison met en lumière une vision constructive de l'héritage, qui, loin d'être figé, se nourrit de sa réinterprétation pour continuer à vivre dans le temps. Les deux œuvres rappellent ainsi que la mémoire collective n'est pas seulement une trace du passé, mais aussi une ressource pour l'avenir.

Au contraire, comme le souligne le Docteur, l'incapacité à transmettre un héritage propre condamne les *Skithras* à l'oubli. En effet, les deux visions de l'utilisation de l'héritage – celle de la transmission constructive des Thassa et celle du parasitisme des Skithras – illustrent une problématique fondamentale : l'héritage, pour être reconnu et inscrit dans la mémoire collective, doit s'accompagner d'une contribution propre et constructive. Il doit rester vivant grâce à une transmission active, quelle que soit sa forme. En refusant d'évoluer et en ne transmettant rien d'original ou de durable, les Skithras se condamnent à l'oubli, tandis que les Thassa, malgré leur disparition, cherchent

[646] Doctor Who, *La Nuit de terreur de Nikola Tesla* (*Nikola Tesla's Night of Terror*), épisode 4, saison 12, diffusé pour la première fois le 19 janvier 2020 sur *BBC One*.

à préserver une trace qui pourra inspirer les générations futures. Ainsi, la patrimonialisation ne doit pas figer l'objet, mais permettre son évolution et sa réappropriation par les communautés.

Cette dualité entre les Thassa et les Skithras dans *Doctor Who* trouve un écho dans *Carnival Row*, où les Faës, à l'image des Thassa, construisent un héritage vivant malgré l'oppression, tandis que leurs oppresseurs humains se condamnent à une mémoire creuse, incapable d'évoluer ou de se réinventer.

3.3.6.1.3 La fragilité des supports mémoriels : le *Capitaine Mémo*

Enfin, l'exemple de l'orbre de Thassa amène à se pencher sur une dernière illustration de l'importance donnée mais aussi aux défis soulevés par la sauvegarde de la mémoire de l'humanité qui peut être trouvée dans la nouvelle de Pierre Bordage, *Une communication urgente du capitaine Mémo*[647]. Tout d'abord, cette nouvelle rend hommage au légendaire capitaine Nemo de Jules Verne : « J'étais jadis au service de l'humanité, explique le narrateur de ce court récit qui semble être une machine ayant été chargée, il y a fort longtemps, de sauvegarder les souvenirs de l'espèce humaine, Mon créateur m'appelait en riant capitaine Mémo, je n'ai jamais su pourquoi[648]. » L'ironie ici est que cet ordinateur – ou quoi que puisse être cette machine – ne se souvient pas même pourquoi son créateur l'appelait « capitaine Mémo ». Il est possible de supposer qu'il ne comprenait pas les traits d'humour ou, comme il l'explique dans cette dernière communication avant que ses systèmes ne s'épuisent pour de bon, il en a peut-être oublié le sens « en raison des nombreuses ruptures d'alimentation énergétique qui [l]'ont contraint à puiser dans [ses] batteries de réserve et [ses] systèmes de sauvegarde[649] » et croit désormais n'avoir jamais su pourquoi on le surnommait ainsi. Il ajoute que c'est aussi « probablement en vertu de cette inexorable usure due au passage du temps que les hommes appelaient le vieillissement[650] », ce qui rend cette machine étrangement plus humaine et est susceptible de susciter l'empathie du lecteur envers elle.

A travers le Capitaine Mémo, Bordage fait également référence au « point Némo », l'endroit le plus éloigné de toute terre émergée dans l'océan Pacifique, également connu comme le « pôle maritime d'inaccessibilité », car la machine est ici perdue aux confins de l'univers, dérivant dans l'espace. En faisant référence à ce lieu, Bordage explore les frontières de l'inconnu, les limites des inventions technologiques, aussi futuristes et ingénieuses soient-elles, mais surtout celles de l'espèce humaine, vouée à disparaître tôt ou tard. Il établit aussi un pont entre les explorations passées et les

[647] Dans *Contes des sages d'autres mondes et d'autres temps* de Pierre Bordage, Paris, Editions du Seuil, 2020, pp.7-9.
[648] Ibid, p.7.
[649] Ibidem.
[650] Ibidem.

futurs possibles – au sens littéral comme figuré ; jusqu'où l'imagination, la créativité, l'ingéniosité mèneront l'espèce humaine, dans le temps comme dans l'espace ? Et cela fait-il sens si, au bout du compte, il ne reste personne pour s'en souvenir ? Ces questionnements sont renforcés par l'importance de la communication (premier mot du titre de la nouvelle de Bordage, qui, lors de la lecture, prend la forme d'un dernier SOS, d'une bouteille à la mer lâchée dans l'immensité de l'espace ; cette « communication » est sans doute vaine car son message est laissé à la dérive, sans certitude d'être trouvé et compris un jour par une quelconque entité qui pourrait en devenir le receveur) dans la transmission de la mémoire collective, telle que la théorisaient Maurice Halbwachs et Paul Ricoeur[651]. Régis Debray, avec sa théorie de la médiologie, insiste, lui, sur l'importance des supports et des moyens de transmission dans la perpétuation de la culture et des connaissances.

Pour filer la référence de Bordage au capitaine Némo, cette transmission des récits peut être comparée à la découverte de nouvelles terres sur des cartes anciennes – *Terra Incognita* – où chaque histoire racontée éclairerait une partie inconnue de notre expérience humaine, nous aidant à naviguer vers l'avenir avec une meilleure compréhension de notre chemin parcouru. Capitaine Mémo dit ainsi :

> « Et même si cet être [ndlr : le très improbable récepteur de sa communication] ne parvenait pas à me redonner vie, il pourrait au moins s'immerger dans ma mémoire et prendre connaissance des quelques souvenirs que je conserve des hommes. Comme l'écriture est la moins gourmande des expressions en espace et en énergie, et paradoxalement sans doute la plus riche, il y découvrirait, comme de fabuleux trésors oubliés dans une caverne, des milliers d'histoires racontant l'humanité, chacune à sa façon[652]. »

Si le jugement de valeur sur l'écriture en comparaison des autres formes d'expression pourrait être discuté – mais après tout, Bordage est écrivain – il est établi que les récits, eux, quelle que soit leur forme, et qu'ils concernent les innovations des révolutions industrielles dont il est question dans le présent travail, tout comme les histoires de capitaines légendaires, se transmettent depuis longtemps, de génération en génération, sous diverses formes (orales, graphiques, visuelles, écrites…) et forment un socle commun de connaissances et d'inspirations interreliées. Cette idée rejoint la théorie, déjà évoquée, du monomythe développée par Joseph Campbell (1949), qui suggère que les récits mythologiques et les contes traditionnels partagent une structure narrative commune, reflétant les expériences universelles de l'humanité à travers des étapes telles que le départ, l'initiation et le retour. Dans *Carnival Row*, cette théorie prend la forme des deux histoires que se partagent les personnages de Vignette et Philo. Ainsi, que ce soit dans les contes folkloriques ou dans les récits de rétrofuturismes,

[651] Halbwachs expliquait que la mémoire collective est construite à travers des interactions sociales et des récits partagés, formant une base commune de souvenirs et de connaissances. Ricoeur, quant à lui, explorait la dimension narrative de la mémoire, soulignant comment les récits permettent de structurer et de donner du sens à notre passé, en le reliant à notre présent et à notre futur.
[652] *Ibid.*, p.8.

les histoires servent à transmettre des enseignements, à explorer des thèmes universels et à offrir des repères symboliques pour comprendre le monde qui nous entoure. Et capitaine Mémo de conclure :

> « Qui que tu sois, d'où que tu viennes, visiteur inespéré, je ne t'opposerai aucune résistance quand tu manifesteras le désir d'entrer dans ma mémoire, je ne t'opposerai aucun code, aucun verrouillage, aucun cryptage, aucune énigme, je t'ouvrirai toutes mes portes, tous mes canaux, tous mes fichiers. Je ne te demanderai rien en échange – sauf peut-être en quoi l'expression capitaine Mémo est si comique[653]. »

À l'instar du capitaine Mémo, dont la mémoire s'épuise avec le temps dans la nouvelle de Pierre Bordage, les récits des Faës dans *Carnival Row* témoignent de la fragilité des supports mémoriels face aux forces de l'oubli. Pourtant, comme le souligne Mémo, ces récits restent des « trésors oubliés » – et non perdus – qui, lorsqu'ils sont réactivés, permettent une réappropriation vivante des souvenirs et des savoirs. À l'instar de cette machine dérivant dans l'espace, les Faës de *Carnival Row* réactivent leurs récits et pratiques pour résister à l'effacement culturel. Cette réactivation, qui passe par des artefacts et des récits oraux, s'inscrit dans une expérimentation narrative où les supports mémoriels ne sont pas figés mais transformés pour répondre aux besoins contemporains.

À travers l'analyse croisée de Carnival Row, de deux épisodes de *Doctor Who* et de la nouvelle *Une communication urgente du capitaine Mémo*, il a été mis en lumière ici les dynamiques complexes de la mémoire collective et de sa transmission. Ces œuvres, bien que différentes dans leur forme et leur contexte, convergent dans leur exploration des luttes mémorielles face à l'effacement. Elles interrogent les moyens par lesquels les récits peuvent préserver un héritage tout en offrant des perspectives critiques sur les enjeux contemporains de la médiation mémorielle.

3.3.6.2 Uchronie et dimensions référentielles dans *Carnival Row* : laboratoire des narrations mémorielles

La série *Carnival Row* repose sur un réseau complexe et riche de références culturelles, historiques et littéraires qui soutient son esthétique et son propos. En tant qu'uchronie *steampunk*, elle interroge les notions de transmission et d'héritage dans un monde marqué par des oppressions systémiques. En réimaginant des récits mythologiques et littéraires, la série explore ce qui est préservé, effacé ou déformé dans le processus de transmission mémorielle et culturelle. En réinventant ces récits, la série se positionne comme un véritable laboratoire narratif, où les histoires du passé sont déconstruites, réassemblées et transformées pour interroger les dynamiques sociales et culturelles

[653] *Ibid*., p.9.

actuelles. Cette expérimentation narrative permet de jouer avec les frontières entre fiction et réalité tout en ouvrant de nouvelles perspectives critiques. En mêlant influences romantiques, gothiques et fantastiques, se tissent, dans la série, des liens entre des époques, des genres et des thématiques qui offrent une vision à la fois familière et subversive de notre propre Histoire.

Carnival Row s'appuie sur des références historiques pour construire un monde alternatif où les faits historiques réels sont réinterprétés et enrichis d'éléments fantastiques. En ancrant son univers dans des références historiques et littéraires, Carnival Row transforme des éléments du passé en un outil pour questionner les structures sociales et culturelles. Ces références permettent à la série de construire un monde alternatif où les faits réels se mêlent à des éléments fantastiques, ouvrant un dialogue entre passé et présent. La série reprend des problématiques propres au XIX^{ème} siècle, telles que l'industrialisation, les migrations, ou les tensions sociales, et les transpose dans un cadre fictif. Cette transposition invite à interroger non seulement les événements du passé, mais aussi leurs résonances contemporaines.

En s'inscrivant dans une tradition uchronique, comme exposé plus avant, *Carnival Row* s'inscrit dans un « non-temps », un espace hybride où la familiarité des références historiques permet de questionner des dynamiques actuelles, comme celles du pouvoir et des inégalités. Ce cadre hybride devient un terrain d'expérimentation narrative, où les codes du *Steampunk*, du gothique et du fantastique se croisent pour offrir une réflexion critique sur les héritages historiques. En réinterprétant les récits mythiques et littéraires, *Carnival Row* dépasse la simple narration pour proposer un jeu constant avec les formes et les structures narratives, engageant ainsi activement le spectateur dans un processus de réimagination. Ainsi, la dimension référentielle de la série devient un outil critique pour repenser notre rapport à l'Histoire et aux héritages qu'elle façonne. Cette approche s'inscrit pleinement dans le procédé de rétrocipation, qui consiste à revisiter un passé imaginaire pour mieux éclairer les préoccupations contemporaines. Ce procédé permet de tisser des parallèles entre le passé et le présent tout en questionnant les dynamiques sociales qui structurent ces deux périodes. Pour ce faire, la richesse narrative de *Carnival Row* repose sur ses références explicites et implicites à des œuvres littéraires, culturelles et historiques majeures.

Parmi les influences majeures, le Romantisme Noir occupe une place centrale. Les échos au *Frankenstein* de Mary Shelley se manifestent dans la représentation des *Faës*, ces créatures marginalisées dont l'existence interroge les frontières entre humanité et altérité. Tout comme le monstre de Shelley, les Faës symbolisent l'exclusion et la peur de la différence, mettant en lumière les mécanismes d'oppression et de marginalisation qui traversent les époques. Cette analogie illustre également une réflexion sur l'éthique, la responsabilité et les conséquences des actes humains.

Dans *Carnival Row*, les deux personnages principaux, Vignette la fée, et Philo l'humain, discutent à un moment de deux livres que des siècles et leurs civilisations séparent et qui, pourtant, partagent un récit étrangement semblable. Un récit qui forme lui-même une mise en abime avec l'univers de la série mais aussi avec la réalité. Le livre de Philo s'intitule *Kingdoms of the moon* :

> « *It's a scientific romance. […]*
>
> *-What's the premise?*
>
> *- A rogue inventor journeys to the moon and falls in love with the princess of the lunar tribe. […] He constructs a sealed capsule and a massive canon to fire it beyond the stratosphere*[654]. »

Cette histoire d'amour entre un humain et une sélénite n'est pas sans rappeler l'opéra-féérie de Jacques Offenbach (1875), inspiré du roman de Jules Verne, *De la Terre à la Lune* (1865), qui inspirera à son tour *The First Men in the Moon* (*Les Premiers Hommes dans la Lune*, 1901) de H.G. Wells et sera une des premières œuvres adaptées au cinéma par George Méliès (1902). Mais bien avant cela, cette histoire n'est pas sans rappeler le mythe grec de Séléné et Endymion.

Le livre de Vignette fait, lui, davantage référence à Shakespeare et notamment à *Songe d'une nuit d'été* (1600). Il est d'ailleurs aussi bien antérieur à celui de Philo puisqu'il s'agit d'un « manuscrit enluminé de 700 ans » d'après la fée :

> « *It's tells the tale of the first human in Tirnanoc* [ndlr : nom de l'île des Faës dans la série]. *He was an explorer […] who washed ashore after a storm and was taken by the Queen Aradis who became utterly fascinated by him. He stayed as a guest of her court and… Well, they fell desperately in love. […] They have a child. […] He was a mysterious figure. Spent his life searching for his father.*
>
> *- It all sounds… rather like my book.*
>
> *- I thought so too. […] I like to think there's a connection at least. […] I like the idea that a story like this might cross the world and somehow find its way back centuries later, changed by constant retellings, but familiar. As if th tell us something. That maybe…*
>
> *- … We're not so different in the end*[655]. »

---

[654] *Carnival Row*, saison 1, épisode 3.
« C'est une romance scientifique.
— Quel est le postulat ?
— Un inventeur rebelle voyage jusqu'à la lune et tombe amoureux de la princesse de la tribu lunaire. […] Il construit une capsule hermétique et un canon massif pour la propulser au-delà de la stratosphère. »

[655] *Ibidem*. « Cela raconte l'histoire du premier humain à Tirnanoc. C'était un explorateur [...] qui échoua sur le rivage après une tempête et fut recueilli par la reine Aradis, qui devint totalement fascinée par lui. Il resta en tant qu'invité de sa cour et... Eh bien, ils tombèrent désespérément amoureux. [...] Ils eurent un enfant. [...] Il était une figure mystérieuse. Il passa sa vie à chercher son père.
— Tout cela ressemble... un peu à mon livre.
— C'est ce que je me suis dit aussi. [...] J'aime penser qu'il y a au moins une connexion. [...] J'aime l'idée qu'une histoire comme celle-ci puisse traverser le monde et, d'une manière ou d'une autre, revenir des siècles plus

L'échange entre Vignette et Philo sur leurs livres respectifs dépasse le simple partage de lectures personnelles. Il illustre un phénomène métatextuel, où les récits qu'ils évoquent entrent en résonance avec leur propre histoire dans la série. Cet échange souligne également la manière dont *Carnival Row* se prête à une expérimentation narrative en jouant sur les mises en abyme et les résonances entre récits fictifs et intrigues principales. Ce processus reflète une dynamique où les histoires deviennent des outils pour interroger les identités, les relations humaines et les enjeux culturels, tout en permettant au spectateur de naviguer entre différents niveaux de lecture. Les relations amoureuses entre les deux protagonistes et leurs quêtes identitaires reflètent en effet celles des personnages des deux livres fictifs qu'ils mentionnent. La réflexion de Vignette sur le fait que les histoires semblent parvenir à rejaillir sous de nouvelles formes souligne les capacités de celles-ci à traverser les époques et les cultures tout en gardant leur essence. Cela rappelle également que les récits, bien que sans cesse réadaptés, restent porteurs d'une certaine universalité et sont issus d'histoires anciennes ancrées dans l'inconscient collectif de tout un chacun.

Ces récits, en traversant les époques et en se réadaptant, montrent comment les mythes servent de socles à la construction des identités collectives et individuelles. La référence au mythe grec de Séléné et Endymion, par exemple, illustre le pouvoir des histoires anciennes à inspirer des récits modernes, tandis que l'allusion à *Songe d'une nuit d'été* souligne l'importance de la transmission littéraire dans la préservation de l'héritage culturel. Ces réinterprétations, volontairement mises en avant par la série, reflètent une dynamique où le passé et le présent se nourrissent mutuellement pour construire une mémoire partagée.

Ces références intertextuelles enrichissent également l'univers de *Carnival Row* en conférant une profondeur historique et littéraire à son intrigue. Elles servent aussi à brouiller les frontières entre le réel et l'imaginaire et reflètent l'ambiguïté qui caractérise les relations entre humains et Faës dans la série. Loin de n'être qu'un ornement esthétique, ces jeux de références interrogent des questions fondamentales : comment les récits façonnent-ils notre mémoire collective ? Comment les histoires transmises à travers les générations influencent-elles notre compréhension des relations humaines, de l'altérité, et du partage culturel ?

Dans *Carnival Row*, les créatures comme les fées, les faunes et les centaures représentent également des mythes et des légendes qui ont tendance à être méjugés, voire oubliés aujourd'hui. En les mettant en scène, la série rappelle l'importance de ces récits anciens et montre comment ils

---

tard, transformée par des récits constants, mais toujours familière. Comme si elle cherchait à nous dire quelque chose. Que peut-être...
— ... Nous ne sommes pas si différents, au fond. »

peuvent encore nous parler aujourd'hui. Or, de façon métatextuelle, ces personnages symbolisent des histoires oubliées ou mises de côté, mais aussi des résistances face aux injustices. Ils ne se contentent pas de représenter des luttes fictives : ils interpellent directement le spectateur, l'incitant à réfléchir sur la façon dont ces récits anciens peuvent être réappropriés pour remettre en question les dynamiques sociales actuelles et les discours dominants. Ainsi, *Carnival Row* joue un double rôle : celui de raviver des mémoires oubliées et de proposer un espace de réflexion critique pour son public.

Enfin, les récits des livres de Philo et Vignette rappellent que, malgré les différences apparentes entre les mondes qu'ils représentent, les thèmes d'amour, de quête, et de réconciliation restent au cœur des préoccupations humaines. En cela, *Carnival Row* explore la puissance des récits à transcender les divisions sociales et culturelles, et invite ses spectateurs à reconnaître, comme le dit si bien Philo, que « *we're not so different in the end.* »

Parallèlement, l'univers de H.P. Lovecraft apporte à *Carnival Row* une dimension horrifique qui renforce son atmosphère oppressante. À travers des complots occultes et des créatures mystérieuses, notamment le *Darkasher*, la série explore les tensions entre le rationnel et l'irrationnel, reflétant les angoisses sociales et culturelles face à l'inconnu.

Le *Darkasher*, une créature animée par des rituels alchimiques à partir de morceaux de cadavres, s'inscrit à la fois dans la tradition du mythe du Golem, cette figure ambivalente de la culture juive conçue pour protéger ou servir, mais qui finit souvent par devenir incontrôlable, et celle de la créature de Frankenstein. Ces symboles des risques liés au pouvoir créateur dévoyé rappellent également le *Complexe de Frankenstein*, déjà évoqué, où la science dépasse les intentions humaines. Mais dans *Carnival Row*, le *Darkasher* n'est pas seulement une arme destructrice : il reflète les peurs collectives et les tensions sociales du Burgue, une ville où la « science » (tout au moins, le savoir) est utilisée à des fins égoïstes et violentes.

Visuellement, son apparence, inspirée des créatures tentaculaires de Lovecraft, accentue cette perte de contrôle face à l'inconnu. Ses actes – comme le vol d'organes humains, qui lui vaut d'être surnommé *Unseelie Jack* – évoquent également Jack l'Éventreur, renforçant l'esthétique gothique et macabre de la série. Cette combinaison de deux figures monstrueuses, l'une fantastique et l'autre humaine, inscrit le Darkasher dans une tradition narrative où la monstruosité reflète les fractures sociales d'une époque.

Enfin, le *Darkasher* peut être lu comme une métaphore de la fragmentation des mémoires collectives. Son apparence visuellement grotesque, composée de morceaux de cadavres de différentes espèces, renforce cette idée de fragmentation. Cette esthétique cauchemardesque matérialise les

tensions entre ce qui est oublié, déformé ou récupéré. Chaque fragment du *Darkasher* peut être vu comme un vestige de mémoire arraché à son contexte originel, réassemblé pour créer une entité destructrice. Cela reflète la manière dont les récits et les mémoires peuvent être manipulés ou instrumentalisés, tout en conservant une puissance émotionnelle qui interroge le spectateur sur ce qui est préservé ou perdu dans le processus.

Comme cette créature, construite à partir de fragments disparates, les héritages culturels et historiques se composent de récits récupérés, réinterprétés ou détournés. La peur qu'il inspire symbolise les angoisses humaines face à la perte ou à la transformation des identités culturelles dans un monde en mutation constante. Le *Darkasher* incarne également une forme de rétrocipation narrative : il réunit des influences littéraires et culturelles du passé – du mythe du Golem à la créature de Frankenstein – pour explorer des tensions contemporaines autour de la mémoire et de l'identité. En superposant des fragments issus de différentes époques et traditions, la série montre comment les récits du passé peuvent être recomposés pour poser des questions nouvelles sur les systèmes de pouvoir et les fractures sociales. En cela, *Carnival Row* interroge non seulement les mécanismes de domination, mais aussi la manière dont les récits et les mémoires se reconstruisent pour survivre.

Toutes ces références, parce qu'elles ancrent *Carnival Row* dans une tradition culturelle riche, ne sont pas de simples clins d'œil. Cette intertextualité, voire hypertextualité au sens de Gérard Genette (1982) qui sera explicitée plus après, offre également un espace d'expérimentation où les spectateurs peuvent réimaginer ces récits pour y projeter leurs propres réflexions. Cette dimension participative s'élargit encore avec l'adaptation de *Carnival Row* sous la forme d'un jeu de rôle, où les joueurs deviennent acteurs de cet univers riche en références. En créant leurs propres personnages et récits, ils explorent activement les thèmes centraux de la série, tels que la marginalisation, la résistance et la réinvention des héritages culturels. Ce format interactif transforme l'expérience des spectateurs en une véritable co-création narrative, tout en renforçant l'immersion dans les thématiques et les références de la série. Ainsi, *Carnival Row*, à travers ses multiples supports, invite non seulement à réfléchir aux récits du passé, mais aussi à les réinventer dans des contextes contemporains, mettant en lumière la manière dont les histoires peuvent transcender les époques pour susciter une réflexion critique et personnelle.

Toutes ces dimensions référentielles permettent, tout particulièrement, de poser un regard critique sur les notions d'héritage et de transmission. *Carnival Row* agit comme un miroir grossissant de certains aspects du passé, en particulier du XIX^{e} siècle, cette période charnière qui a façonné les structures sociales, politiques et économiques influençant encore les sociétés contemporaines. En transposant des problématiques intemporelles – racisme, sexisme, discrimination sociale, migrations

forcées, conflits politiques – dans un cadre uchronique, la série met en lumière la persistance de ces dynamiques systémiques et leur impact sur le monde actuel.

Le recours au procédé de rétrocipation, caractéristique du *steampunk*, permet à *Carnival Row* de revisiter un passé fictif inspiré du XIX^{ème} siècle pour interroger la manière dont l'Histoire est construite, souvent au détriment des récits des groupes marginalisés. Les ghettos des Faës illustrent cette tension : ils amplifient des injustices historiques tout en montrant les efforts pour résister et préserver une identité culturelle. Ces ghettos, en tant que relecture des quartiers ouvriers et des bidonvilles du XIX^{ème} siècle, mettent en pratique la rétrocipation en reconstruisant un espace symbolique où les oppressions d'hier deviennent le miroir de celles d'aujourd'hui. À travers ces lieux fictifs, la série donne une matérialité aux luttes sociales et invite à réfléchir sur les récits historiques souvent biaisés qui ont invisibilisé ces communautés marginalisées.

L'esthétique des ghettos, avec ses ruelles sombres, ses architectures surpeuplées et ses échappées lumineuses sporadiques, devient un moyen visuel de représenter l'étouffement des mémoires culturelles. Ces espaces rappellent les bidonvilles du XIX^{ème} siècle, où les luttes ouvrières ont émergé, mais aussi les ghettos historiques, où les communautés ont dû trouver des moyens de préserver leurs traditions malgré l'oppression. En restituant ces atmosphères, *Carnival Row* place les spectateurs au cœur de ces dynamiques de marginalisation, tout en les invitant à voir ces lieux comme des espaces de résistance culturelle, où des pratiques mémorielles – essentiellement immatérielles, comme cela sera vu plus spécifiquement par la suite – continuent de survivre.

Ces choix narratifs ne se contentent pas de dévoiler des injustices : ils interrogent également la manière dont l'Histoire est racontée, façonnée et transmise. À travers ces récits fictifs, *Carnival Row* invite à réfléchir à la mémoire collective comme un espace d'héritage mais aussi de responsabilité, où certains patrimoines sont préservés tandis que d'autres sont marginalisés. En recontextualisant des luttes sociales universelles et en revisitant les récits dominants, la série permet de reconsidérer les choix qui conditionnent la vision actuelle du passé et les perspectives d'avenir.

Par ce prisme, *Carnival Row* dépasse la critique des systèmes oppressifs pour devenir un outil d'expérimentation narrative. En utilisant l'uchronie *steampunk*, elle déconstruit les transmissions culturelles biaisées et imagine de nouvelles formes d'héritage collectif, redonnant une voix aux mémoires marginalisées.

Cette exploration des dimensions uchroniques et référentielles dans *Carnival Row* révèle comment la série déconstruit et réinvente les récits pour interroger notre rapport à la mémoire et à l'Histoire. Mais ces questionnements prennent une autre profondeur lorsqu'ils se matérialisent dans

des figures monstrueuses. Ces dernières, bien plus que de simples incarnations horrifiques, jouent un rôle central en tant que vecteurs émotionnels, amplifiant les tensions mémorielles et engageant le spectateur dans une réflexion intime et universelle.

3.3.6.3 Les monstres comme vecteurs d'émotions dans *Carnival Row*

L'utilisation des monstres dans *Carnival Row* transcende la simple dimension horrifique pour en faire des métaphores vivantes des tensions mémorielles. Ces figures incarnent des traumatismes, des luttes pour la survie, ou encore les fractures sociales et culturelles qui marquent l'histoire humaine. En amplifiant des émotions telles que la peur, l'empathie ou l'indignation, elles rendent des enjeux mémoriels complexes plus accessibles et engageants, tout en ouvrant un espace de réflexion critique pour le spectateur. Les Faës, en tant que figures centrales, ayant déjà fait l'objet d'une analyse détaillée, l'étude se concentrera ici sur d'autres monstres emblématiques de la série, comme le Darkasher et les hybrides, qui participent activement à cette dynamique émotionnelle et mémorielle.

Dans *Carnival Row*, les monstres constituent des vecteurs émotionnels puissants, capables de toucher le spectateur en profondeur et, en cela même, d'ouvrir de nombreux espaces de réflexion. Ces créatures, qu'il s'agisse du *Darkasher* ou des Faës, tout particulièrement, traduisent, en effet, des tensions sociales, historiques et éthiques, et suscitent toute une gamme complexe de réactions émotionnelles chez le spectateur, allant de la peur à l'empathie. En jouant sur ces émotions, la série mobilise ces figures comme des outils narratifs essentiels pour interroger les fractures mémorielles[656] et questionner la manière dont les sociétés contemporaines choisissent – ou non – de transmettre, d'effacer ou de réinterpréter leurs héritages culturels et historiques. Ces figures confrontent également le spectateur à l'ambiguïté du rôle des émotions dans la construction mémorielle.

En effet, l'ambiguïté du rôle des émotions dans la construction mémorielle réside dans leur double fonction. D'une part, elles facilitent l'accès à des enjeux complexes en rendant tangibles des concepts abstraits comme l'oppression ou les traumatismes historiques. La peur ou l'empathie, par exemple, permettent au spectateur de s'engager émotionnellement avec les figures monstrueuses comme le Darkasher. Cependant, cette intensité émotionnelle peut simplifier ou biaiser la compréhension en focalisant l'attention sur certains aspects, au détriment des causes ou des nuances sous-jacentes. Ainsi,

[656] Les fractures mémorielles désignent les divisions ou ruptures dans la manière dont une société ou des groupes transmettent et se souviennent de leur passé, en raison de l'effacement, des conflits d'interprétation, des traumatismes non résolus ou des fragmentations intergénérationnelles dans la transmission des récits historiques et culturels.

si la peur amplifie la critique des abus de pouvoir, elle peut également limiter la réflexion à des réactions immédiates.

D'autre part, les émotions ancrent profondément les récits dans la mémoire du spectateur, mais cette vivacité peut altérer l'objectivité ou favoriser une instrumentalisation. En orientant les réactions, comme la tristesse face au sort réservé aux Faës ou l'indignation face au Darkasher, elles guident la réception vers une interprétation spécifique. De plus, les émotions révèlent les biais individuels des spectateurs : certains peuvent ressentir de la peur plutôt que de l'empathie envers les hybrides (êtres modifiés à partir du maléfice dont sont porteurs les loups-garous pour servir des intérêts militaires ou politiques), exposant ainsi des stéréotypes inconscients. Cette ambivalence, centrale dans *Carnival Row*, illustre comment les émotions, bien qu'essentielles à la médiation mémorielle, soulèvent des tensions entre engagement, manipulation et subjectivité.

Cette dimension émotionnelle, au cœur du rôle des figures monstrueuses dans *Carnival Row*, participe à leur fonction de médiation mémorielle. En bouleversant les spectateurs par leurs apparences, leurs actions ou leurs histoires, ces monstres rendent accessibles des problématiques pas toujours faciles à appréhender pour les spectateurs, telles que les enjeux de l'exploitation industrielle, des discriminations systémiques ou encore des dérives scientifiques ou religieuses. Ce pouvoir émotionnel permet de faire émerger des récits marginalisés ou oubliés, mais aussi des récits inscrits dans l'inconscient collectif, tout en les recontextualisant dans un cadre *steampunk*, à la fois uchronique et fantastique, qui amplifie leur impact par le décalage produit qui exacerbe la visibilité de ces questionnements.

L'exemple de la figure du *Darkasher* illustre tout particulièrement la transmission des peurs et des violences systémiques. Construit à partir de corps mutilés et animé par un rituel alchimique, ce monstre incarne la manière dont les sociétés transmettent, souvent inconsciemment, leurs traumatismes et leurs obsessions. Le Darkasher, bien qu'étant une construction horrifique, devient une métaphore puissante des fractures sociales et des violences héritées. Il interroge le spectateur : dans quelle mesure nos sociétés utilisent-elles la science et le pouvoir comme outils d'oppression systémique ? Par exemple, la scène où le *Darkasher* est utilisé pour commettre des meurtres ciblés illustre comment les élites exploitent la science et la violence pour maintenir leur pouvoir, tout en reflétant les traumatismes collectifs de la population. Il pose la question : que léguerons-nous si nos créations scientifiques et culturelles sont motivées par la peur, l'exclusion ou le contrôle ?

Les monstres de *Carnival Row* ne sont donc pas des entités isolées. Ils émergent d'un contexte où les tensions sociales et historiques se mêlent à des peurs collectives profondément ancrées. Le *Darkasher*, par exemple, est une manifestation de la violence institutionnalisée et des traumatismes

liés à l'exploitation industrielle. Créé à partir de corps mutilés et animé par des rituels alchimiques, il incarne une critique acerbe des dérives scientifiques et des abus de pouvoir. De même, les hybrides, symbolisent la déshumanisation et l'instrumentalisation de l'altérité. Ces figures monstrueuses, loin de se limiter à une esthétique gothique ou *steampunk*, invitent à réfléchir aux responsabilités des sociétés dans la création et l'entretien de ces fractures.

À travers ce mélange d'alchimie, de science, et de références culturelles et historiques, la série s'inscrit dans une esthétique *steampunk* où les monstres deviennent des vecteurs de critique sociale. En effet, en convoquant de telles références, *Carnival Row* explore également les dilemmes éthiques liés à la création de la vie, un thème central dans les récits gothiques du XIX^{ème} siècle, qui tend à poindre régulièrement dans la science-fiction depuis lors et qui trouve un nouvel essor depuis le développement des premières intelligences artificielles actuellement.

Le Darkasher, bien que terrifiant par sa seule apparence, est aussi le reflet direct de la volonté de sa créatrice, Piety Breakspear. En exploitant des savoirs occultes et en sacrifiant des vies pour maintenir son pouvoir, elle incarne une forme de monstruosité morale qui amplifie l'impact de la créature elle-même. Son personnage illustre comment les abus de pouvoir, associés à des ambitions démesurées, peuvent générer des monstres physiques et éthiques.

Alors que le Darkasher incarne une monstruosité tangible et une critique explicite des abus de pouvoir scientifique, Aoife Tsigani illustre une forme plus subtile de domination liée au savoir occulte, révélant une complémentarité dans la manière dont les figures monstrueuses interrogent les mémoires collectives. En effet, en tant qu'Haruspex (sorte de sorcière adepte de la magie noire), elle offre une perspective unique sur la monstruosité. Ses pratiques divinatoires et son lien avec les forces occultes brouillent la frontière entre fascination et crainte. Si elle ne représente pas une monstruosité physique – bien qu'elle soit une Faës –, ses savoirs ésotériques et sa marginalité la placent aux confins de l'altérité, suscitant à la fois respect et méfiance. Son rôle dans la manipulation des destins des personnages amplifie son impact émotionnel, en confrontant le spectateur à l'influence cachée des forces occultes.

Aoife Tsigani incarne donc une monstruosité différente, ancrée dans le savoir occulte et les traditions ancestrales. Par ses rituels et ses prophéties, elle déclenche des émotions complexes, mêlant curiosité, malaise et crainte. Cette ambivalence émotionnelle reflète l'héritage souvent contradictoire des savoirs marginalisés, perçus tantôt comme des outils de résistance, tantôt comme des menaces au *statu quo*. En recontextualisant des pratiques oubliées, elle invite le spectateur à interroger les dynamiques de pouvoir liées à la connaissance et à son exploitation.

En parallèle de Piety Breakspear, Aoife Tsigani joue un rôle essentiel dans l'intrigue en tant que figure guidant ou manipulant par ses visions. Son savoir occulte et ses pratiques alchimiques la lient indirectement à la création et à l'utilisation du Darkasher, faisant d'elle une autre incarnation de la monstruosité symbolique. À travers elle, *Carnival Row* explore une forme de pouvoir occulte qui, bien que marginalisé, exerce une influence cruciale sur les événements. En cela, elle devient une métaphore des savoirs oubliés ou refoulés, ressuscités dans des contextes où les tensions mémorielles et éthiques sont exacerbées.

En incarnant un savoir ancestral et ésotérique, Aoife Tsigani illustre comment les figures monstrueuses de Carnival Row ne se limitent pas à une critique sociale ou scientifique. Elles interrogent également la manière dont les mémoires alternatives – qu'elles soient occultes ou marginalisées – persistent et influencent les récits dominants. À travers son rôle d'Haruspex, Aoife révèle que la monstruosité peut être aussi bien une source de savoir qu'un moyen de domination ou d'oppression, amplifiant ainsi les tensions mémorielles explorées par la série.

Dans *Carnival Row*, le monstre devient un miroir des tensions et des dilemmes moraux de son époque. Il dépasse la simple opposition au héros pour incarner les peurs collectives, les fractures sociales et les dérives scientifiques. Le monstre est souvent une projection des angoisses de son époque : dans *Carnival Row*, il reflète les tensions liées à l'exploitation industrielle, à l'exclusion sociale et aux abus de pouvoir. Il est aussi un avertissement moral et illustre les conséquences des transgressions scientifiques ou éthiques. À travers le *Darkasher*, la série met en lumière les dangers d'une science déconnectée de toute responsabilité et rappelle que la monstruosité naît souvent de l'abus de pouvoir. Tandis que le *Darkasher* incarne les angoisses sociales et les peurs collectives dans une société en crise, les hybrides, tout comme les Faës, illustrent une autre facette de l'oppression : celle de l'instrumentalisation de l'altérité. Modifiés pour servir les intérêts des élites, ces créatures déshumanisées évoquent une altérité exploitée, tout en soulignant les dérives d'une science déconnectée de toute éthique.

L'utilisation d'êtres hybrides dans *Carnival Row* vient en effet encore renforcer cette critique de la science comme outil de domination. Ces créatures, modifiées pour combattre les *Faës* – et qui s'avèrent être des Faës elles-mêmes –, rappellent une fois encore *L'Île du Docteur Moreau*, où H.G. Wells imagine un scientifique transformant des animaux en êtres humanoïdes pour satisfaire son obsession de contrôle. Dans *Carnival Row*, les hybrides perdent leur individualité et deviennent des instruments au service des élites humaines : instrumentalisation de l'altérité. Ce procédé trouve à nouveau un parallèle dans la série *Doctor Who*, notamment avec les *Cybermen*, déjà évoqués ici, qui symbolisent la perte de l'humanité au profit de l'efficacité technologique. Les êtres hybrides de

Carnival Row, tout comme les créations du Dr. Moreau ou les Cybermen, questionnent les implications éthiques de la science lorsqu'elle déshumanise ses sujets pour les réduire à des fonctions utilitaires.

En outre, la création du *Darkasher* évoque les mythes alchimiques de l'homuncule, cette créature artificielle censée représenter la quintessence de la maîtrise scientifique et spirituelle. L'alchimie, en tant que discipline mêlant science et mysticisme, joue ici un rôle symbolique qui souligne l'ambivalence entre fascination pour la création et crainte des conséquences inattendues. L'alchimie, loin d'être une simple quête de pouvoir, est également une exploration des limites de l'humanité face au divin. *Carnival Row* intègre ces thèmes pour enrichir son récit et interroger les tensions entre progrès, pouvoir et responsabilité.

Dans la série, les figures monstrueuses comme le *Darkasher* ou les hybrides transcendent donc leur simple rôle narratif. Elles deviennent des symboles des violences systémiques qui traversent l'Histoire : exploitation des minorités, justification des oppressions par la science, et instrumentalisation des savoirs pour maintenir des hiérarchies sociales. En convoquant des récits mythologiques et gothiques, *Carnival Row* revisite ces figures pour interroger la manière dont les sociétés utilisent la science pour contrôler et opprimer, mais aussi pour transmettre des mémoires collectives. En effet, à travers le prisme de l'uchronie, ces récits interrogent ce qui est transmis – ou effacé – dans nos narrations historiques et littéraires et les mécanismes par lesquels cela peut se produire.

Ainsi, à travers le *Darkasher* et les êtres hybrides, *Carnival Row* met en lumière les liens profonds entre science, monstruosité et mémoire collective. Ces récits, enrichis par des références à l'alchimie, au mythe du Golem, à Frankenstein, Jack l'Eventreur, ou encore à *L'Île du Docteur Moreau*, transcendent leur rôle esthétique pour offrir une critique sociale et éthique sur les dérives du progrès scientifique. Les références culturelles présentes dans *Carnival Row* servent de points d'ancrage pour le spectateur, en reliant les figures monstrueuses de la série à des récits historiques et littéraires déjà inscrits dans la mémoire collective. Par exemple, le *Darkasher*, avec sa construction à partir de corps mutilés, rappelle le Golem comme une création symbolique reflétant les peurs collectives face à la transgression des limites humaines. Ces références ne se contentent pas d'enrichir l'univers narratif : elles permettent de réactiver des mémoires enfouies et d'explorer les implications sociales et éthiques de ces récits dans un contexte contemporain.

Ce faisant, la série illustre comment la science peut façonner nos récits collectifs, non seulement en tant que moteur de création, mais également comme outil de pouvoir et de domination. En cela, *Carnival Row* s'inscrit pleinement dans la réflexion *steampunk*, où l'uchronie devient un prisme pour repenser les implications sociales et historiques de la technologie.

Les monstres dans *Carnival Row* symbolisent des souvenirs traumatiques et des héritages sociaux complexes. Ils représentent souvent des éléments refoulés de la mémoire collective, tels que le colonialisme, la xénophobie ou les luttes de pouvoir. Leur apparence grotesque ou fascinante capte l'attention et incarne physiquement les tensions historiques et culturelles.

Les récits structurent ces symboles en créant des narrations où les monstres ne sont pas seulement des figures horrifiques mais des vecteurs de sens. Les histoires personnelles des personnages Faës ou des monstres permettent de donner une voix aux oppressions, injustices et résistances. Par exemple, les récits liés à la diaspora des Faës offrent une analogie puissante avec l'histoire des peuples colonisés.

Les émotions, quant à elles, servent de catalyseur pour relier ces éléments au public. La peur, la tristesse, ou l'empathie générées par ces personnages monstrueux et leurs récits rendent les enjeux mémoriels plus immédiats et accessibles. Les émotions renforcent la réception mémorielle en ancrant ces histoires dans l'expérience subjective du spectateur. Par exemple, la scène où le Darkasher est révélé comme une création issue de rituels alchimiques à partir de corps mutilés suscite une double réaction de peur et de révolte. Cette peur, déclenchée par son apparence et ses actions, s'accompagne d'une réflexion sur les conséquences des abus scientifiques. Le spectateur est confronté à des dilemmes éthiques complexes, tout en ressentant une forme de tristesse face à l'exploitation des individus utilisés pour créer cette entité monstrueuse.

Suscitées par les figures monstrueuses de *Carnival Row*, les émotions jouent un rôle clé dans la réception des problématiques mémorielles. La peur, par exemple, rend tangible la violence et l'exploitation systémique que ces figures incarnent. L'empathie, suscitée par leurs histoires personnelles ou leur apparence tragique, invite le spectateur à interroger ses propres préjugés et responsabilités. Ces émotions ne se limitent pas à un impact momentané : elles agissent comme des leviers cognitifs qui facilitent l'appropriation et la réflexion sur les enjeux mémoriels, en reliant les récits de la série aux expériences et connaissances du spectateur.

Les émotions provoquées par les figures monstrueuses permettent au spectateur de s'approprier les récits mémoriels de manière intime. En rendant les luttes, oppressions et traumatismes accessibles par le biais de la peur ou de l'empathie, la série engage activement le spectateur dans un dialogue mémoriel. Ces émotions agissent comme des leviers cognitifs, facilitant la compréhension des fractures historiques et leur résonance contemporaine. De plus, en rendant tangibles des enjeux parfois abstraits, elles préparent également le terrain pour une réflexion critique sur les implications éthiques et sociales des sciences et des technologies.

Ensemble, ces éléments collaborent pour transformer la mémoire abstraite en une expérience vivante et immersive. Les monstres matérialisent les enjeux mémoriels, les récits contextualisent ces enjeux, et les émotions activent une réception personnelle et universelle. En ce sens, les émotions ne se limitent pas à un impact immédiat, mais elles invitent à une introspection durable. La peur face au Darkasher peut rappeler des peurs contemporaines liées à l'intelligence artificielle ou aux manipulations biologiques, tandis que l'empathie envers les Faës renvoie aux problématiques de discrimination systémique et d'inégalités sociales actuelles. Ces connexions entre émotions et enjeux modernes montrent comment *Carnival Row* utilise les figures monstrueuses pour interroger non seulement le passé, mais aussi notre présent.

Dans *Carnival Row*, l'évolution des figures monstrueuses reflète des tensions sociales et historiques spécifiques, mais aussi des préoccupations contemporaines. Le Darkasher, par exemple, évolue d'un simple outil de domination à une représentation complexe des conséquences des traumatismes collectifs. Cette évolution montre que les monstres ne sont pas figés : ils s'adaptent pour incarner les peurs et les fractures sociales de chaque époque. Dans le contexte uchronique de *Carnival Row*, ces transformations permettent d'explorer les héritages d'oppression et les dilemmes éthiques liés à l'exploitation industrielle, tout en engageant le spectateur dans une réflexion sur les responsabilités de sa propre société.

Ainsi, à travers les Faës, le Darkasher et les hybrides, *Carnival Row* démontre que les émotions jouent un rôle clé dans la médiation mémorielle. En amplifiant les peurs, les indignations ou les élans d'empathie, les figures monstrueuses deviennent des catalyseurs d'une réflexion critique sur l'histoire et ses résonances contemporaines. En ancrant ces récits dans une expérience émotionnelle profonde, la série engage le spectateur non seulement à revisiter les héritages culturels, mais aussi à se confronter aux enjeux éthiques et sociaux qui continuent de structurer nos sociétés.

3.3.6.4 Bilan

L'efficacité de *Carnival Row* en tant que médiation mémorielle réside dans sa capacité à combiner ces éléments pour toucher un large éventail de spectateurs. La représentation des Faës comme figures marginalisées permet de questionner des problématiques contemporaines telles que la discrimination et les migrations, tout en rappelant des injustices historiques.

Les monstres et les récits de la série agissent comme des ponts entre le passé et le présent. Ils rendent les questions historiques tangibles et familières tout en introduisant une distance fictionnelle

qui invite à une réflexion critique. Cette approche immersive encourage le spectateur à relier les histoires fictives à des problématiques actuelles, renforçant ainsi l'apprentissage mémoriel.

Enfin, l'utilisation d'émotions fortes rend les enjeux mémoriels plus accessibles. Les spectateurs ressentent l'injustice ou la souffrance des personnages, ce qui les pousse à réfléchir non seulement à l'histoire fictive mais aussi à leur propre rapport à la mémoire collective et à l'héritage culturel.

La réception mémorielle de *Carnival Row* repose donc sur sa capacité à engager simultanément le spectateur sur les plans émotionnel et intellectuel. En mobilisant des récits riches et des personnages complexes, la série plonge le spectateur dans un univers où chaque élément narratif et visuel est conçu pour susciter des réactions fortes. L'attachement aux personnages marginalisés, comme les Faës, est renforcé par des choix narratifs qui soulignent leur souffrance, leur résilience et leur quête de reconnaissance. Ces émotions, allant de l'empathie à l'indignation, sont des leviers puissants pour ancrer des thématiques mémorielles dans l'esprit du spectateur.

En parallèle, la série engage intellectuellement en mettant en scène des problématiques universelles telles que le colonialisme, les migrations ou la discrimination. Par exemple, le traitement des Faës comme une diaspora persécutée invite le spectateur à réfléchir aux parallèles avec l'Histoire réelle, tout en questionnant les dynamiques actuelles de pouvoir et de domination. L'utilisation des monstres comme métaphores des peurs collectives ou des traumatismes historiques ajoute une dimension symbolique qui enrichit cette réflexion. Ces représentations permettent au spectateur de relier les enjeux fictifs aux problématiques historiques et contemporaines, activant ainsi un processus mémoriel critique.

Enfin, *Carnival Row* intègre des éléments immersifs qui amplifient cet engagement. Les décors *steampunks*, les costumes détaillés et l'atmosphère sombre et oppressante contribuent à créer une expérience visuelle et émotionnelle qui renforce l'impact des messages mémoriels. Le spectateur n'est pas seulement témoin passif ; il devient acteur de sa propre interprétation, en naviguant entre les strates symboliques et narratives de la série. Cette double mobilisation, émotionnelle et intellectuelle, est ce qui permet à *Carnival Row* de transcender la fiction pour devenir un outil de médiation mémorielle puissant et accessible.

3.3.7 TISSAGE OU PALIMPSESTE : DEUX FAÇONS D'APPREHENDER LES H/HISTOIRES

« La vérité est plus éloignée de nous que la fiction. »

Mark Twain

Le *Steampunk*, par sa nature même, se prête à une exploration dynamique des H/histoires. Il oscille entre une approche de tissage, où les différentes époques et récits s'entrelacent pour former une trame cohérente, et une forme de palimpseste, où les couches temporelles se superposent, laissant transparaître des traces émergentes. Étant donné sa dimension référentielle, sa métatextualité et son intertextualité et iconicité, le *Steampunk* semble davantage affilié à une appréhension des H/histoires comme tissage des temps et des réalités, plutôt qu'adepte du palimpseste total ou de la table rase.

Il est de coutume de dire que connaître l'Histoire permettrait d'éviter de répéter les erreurs du passé. Principe dont le *Steampunk* semble adepte. Aussi, partant de celui-ci, la logique voudrait que le savoir – et donc la conservation – historique soit la norme. Toutefois, la discipline historique est encore jeune et force est de constater que malgré son expansion, les évènements historiques semblent se répéter, comme dans une boucle temporelle infernale. Le serpent serait-il condamné à se mordre la queue ? « La vérité historique est souvent une fable convenue » disait Napoléon Bonaparte. Une façon de dire que l'Histoire est souvent écrite par les vainqueurs et les gens de pouvoir. D'ailleurs, nous avons longtemps raconté l'Histoire à travers le seul prisme de ses grandes figures (tout comme nos mythes et les légendes avaient leurs héros intemporels). Or, pour George Orwell dans *1984*, « celui qui a le contrôle du passé a le contrôle du futur. Celui qui a le contrôle du présent a le contrôle du passé. » La mise en récit porte donc en elle un grand pouvoir qu'il s'agit de ne pas minimiser. Raconter l'Histoire, transmettre notre patrimoine et réfléchir aux moyens de médiation à mettre en place en ce sens demande de prendre ses responsabilités vis-à-vis des générations futures. Encore faut-il avoir bien conscience des responsabilités qui nous incombent. Dans *Brèves réponses aux grandes questions*, Stephen Hawking affirmait que « c'est le passé qui nous dit qui nous sommes. Sans lui, nous perdons notre identité[657]. »

C'est précisément dans le passé que le *Steampunk* va chercher les matériaux nécessaires à son déploiement. Il utilise aussi pour créer des œuvres du XIX^{ème} siècle dans lesquelles les artistes cherchaient à imaginer le XX^{ème} siècle et, tout particulièrement, l'An 2000 – autrement dit, notre temps. Les *Steampunk*s sont les héritiers de Jules Verne mais ils sont aussi les ancêtres de demain. En ce sens, il est possible de les considérer non pas comme des conteurs mais comme des tisseurs d'H/histoires.

Le tissage est une métaphore qui représente une structure où les fils individuels, qui ici symboliseraient des histoires, grandes ou petites, ou des événements, se croisent pour créer une

[657] Stephen Hawking, *Brèves réponses aux grandes questions*, Paris, Odile Jacob, 2018, n.p.

trame complexe et interconnectée. Il suggère une harmonie narrative, un réseau d'échanges et de dialogues entre les temporalités. Cette image convoque l'idée d'une mémoire collective où chaque élément contribue à l'ensemble, tout en conservant sa spécificité. Dans *Les Mystères de Larispem*, la réimagination de Paris en cité-Etat illustre parfaitement cette idée d'un tissage des espaces-temps :

> « Tout comme la cathédrale Notre-Dame avait été recyclée en aérogare, l'Hôtel de Ville était maintenant une bibliothèque. Lors de la Seconde Révolution, le bâtiment avait été incendié par le gouvernement de la Commune dans sa fuite devant les soldats de Versailles, juste avant que Michelle Lancien et ses compagnons ne retournent la situation in extremis. Il n'en était resté que des ruines encadrées par des murs calcinés de l'intérieur. Le Taureau avait fait reconstruire l'édifice sur des plans complètement différents et y avait installé la Bibliothèque centrale de Larispem. Il était de notoriété publique que la quasi-totalité des livres qui s'y trouvaient provenaient des collections privées confisquées aux aristocrates et on murmurait que, malgré la loi, on y conservait des œuvres qui n'avaient pas grand-chose à voir avec l'esprit de Larispem : ouvrages religieux, livres vantant la monarchie, traités ésotériques[658]. »

Dans ce roman *steampunk*, des événements historiques tels que la Commune de Paris sont réinterprétés pour façonner une uchronie où le passé dialogue avec le présent. Les lieux et les personnages servent de points de jonction où se croisent différents fils narratifs : Notre-Dame devenant une aérogare ou l'Hôtel de Ville transformé en bibliothèque incarnent cette métamorphose.

Dans une interview à propos de leur bande dessinée *Revoir Paris*[659], François Schuiten et Benoît Peteers, parlent de « démarche rétrofuturiste » et expliquent :

> « Nous essayons de réactiver des idées et des projets passés, qu'on croit à tort démodés, alors qu'ils pourraient trouver un nouveau sens dans le futur[660]. »

Leurs œuvres, bien qu'à la marge du *Steampunk*, reprennent des dynamiques similaires. L'héroïne de *Revoir Paris*, une « utopiomane », néologisme qu'ils ont inventé pour dire qu'elle se drogue aux utopies, recrée ainsi Paris à sa façon ; une ville où les temps se conjuguent, concordent et donnent finalement naissance à une ville totalement différente de celle que nous connaissons mais qui aurait pu être « si… ». De même, dans le premier tome de *À la croisée des mondes* de Philip Pullman, l'Oxford décrit illustre cette superposition temporelle, où les différentes époques coexistent dans une splendeur désordonnée et poussiéreuse :

> « Jordan College était l'établissement le plus prestigieux et le plus riche de l'université d'Oxford. C'était sans doute aussi le plus grand, bien que personne ne pût l'affirmer avec certitude. Les bâtiments, regroupés autour de trois cours de

[658] Lucie Pierrat-Pajot, *Les Mystères de Larispem (Tome 1) - Le sang jamais n'oublie*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2018, p.161.
[659] François Schuiten et Benoît Peeters, *Revoir Paris*, Paris, Casterman, 2014.
[660] Propos rapportés par Valérie Stiénon, « *Schuiten & Peeters : "L'absence de vision à long terme est la pire des choses"* », dans *Usbek & Rica*, 22 mars 2019. (URL consultée le 24/07/2022 : https://usbeketrica.com/article/schuiten-peeters-l-absence-de-vision-a-long-terme-est-la-pire-des-choses.)

> formes irrégulières, dataient de toutes les époques comprises entre le Moyen Âge et le milieu du XVIII[ème] siècle. Le Collège s'était développé morceau par morceau, indépendamment de tout plan d'ensemble, si bien que le passé et le présent se chevauchaient en chaque lieu, créant une impression de splendeur désordonnée et poussiéreuse. Il y avait toujours une partie qui menaçait de s'écrouler[661]. »

Toutefois, si le tissage offre une vision harmonieuse des H/histoires, il peut également produire une lecture trop unifiée, occultant les conflits ou les ruptures narratives :

> « Tes semblables infestent un monde où l'obscurité n'existe que parce qu'il y a de la lumière, où la mort n'existe que parce qu'il y a la vie, où le mal n'existe que parce qu'il y a le bien. Sache qu'un monde fondé sur les oppositions n'engendre que des cycles et des répétitions sans fin. Seule l'équivalence peut mener à la destruction ou aboutir à la transcendance. Souviens-toi, Richard Francis Burton. N'oublie pas. Seule l'équivalence peut mener à la destruction[662]. »

C'est ici que la métaphore du tissage, bien qu'elle puisse sembler une image idéale pour illustrer l'interconnexion des récits, montre ses limites. Si le tissage suggère une vision harmonieuse des H/histoires, il risque également d'occulter les ruptures, les conflits ou les narrations concurrentes qui jalonnent la trame historique. Cette unité apparente peut produire une lecture trop lisse qui occulterait les tensions fondamentales qui façonnent les récits humains. La citation de Mark Hodder dans *L'Étrange cas de l'homme mécanique* résonne avec cette critique en interrogeant la logique des oppositions cycliques auxquelles il a été fait référence plus avant. Hodder souligne que ces cycles ne produisent que des répétitions infinies, où le bien et le mal, la vie et la mort, ou encore la lumière et l'obscurité se succèdent sans fin. Cette répétition peut évoquer la boucle temporelle évoquée plus tôt, où l'Histoire semble condamnée à répéter les mêmes schémas.

Pour le personnage de Hodder qui s'exprime ici, seule l'équivalence – un dépassement des oppositions binaires – permet d'échapper à ces cycles. Cette perspective invite à envisager les récits non comme un tissage parfait, mais comme un processus où les tensions, les contradictions et les forces disruptives jouent un rôle essentiel. Appliquée à l'Histoire et à sa transmission, cette idée invite à dépasser les récits unifiés pour intégrer les conflits, les voix marginalisées et les fractures qui en redéfinissent continuellement la trame. Ainsi, raconter l'Histoire et transmettre notre patrimoine ne devrait pas viser à produire une harmonie trompeuse, mais à refléter les complexités et les responsabilités qui nous incombent vis-à-vis des générations futures.

Sans jamais faire table-rase, le *Steampunk* pourrait donc plutôt jouer avec les H/histoires comme sur un palimpseste. Celui-ci est une métaphore d'effacement et de réécriture. Les couches narratives

[661] Philip Pullman, *À la croisée des mondes (Tome 1) - Les Royaumes du Nord*, Folio Junior, emplacement 516 (Kindle).
[662] Mark Hodder, *L'Étrange cas de l'homme mécanique : Burton & Swinburne*, T2 (*Steampunk*). Paris, Bragelonne, 2013, n.p.

s'accumulent, chaque nouvelle écriture recouvrant la précédente tout en en conservant des traces plus ou moins visibles. Cette image traduit une tension entre rupture et continuité, où l'ancien résiste partiellement à l'effacement complet. Chez Gérard Genette (1982), ce processus d'écriture en strates met en lumière la tension entre effacement et persistance. Dans *Palimpsestes : La Littérature au second degré*, il décrit les relations hypertextuelles entre les textes, où un texte en recouvre un autre tout en laissant transparaître certaines traces de celui-ci.

Cette idée peut être transposée à l'organisation temporelle et spatiale des romans *Steampunk*, mais aussi traduire son mécanisme de fonctionnement. Dans *La Machine à différences* de William Gibson et Bruce Sterling, le palimpseste opère à travers la superposition d'une histoire alternative à l'Histoire connue qui laisse transparaître des tensions entre les différentes couches temporelles. Les ruines et vestiges industriels, souvent présents dans les œuvres *steampunks*, incarnent cette idée de palimpseste : des lieux chargés de mémoires conflictuelles où les traces du passé émergent sous les récits contemporains. Après tout, comme le disait Auguste Perret : « l'architecture, c'est ce qui fait les belles ruines. » Pour un autre architecte, Charles Garnier :

> « Les architectes qui construisent les monuments doivent se considérer comme les écrivains de l'histoire future ; ils doivent indiquer dans leurs œuvres la caractéristique du temps où ils se produisent ; ils doivent enfin, par devoir et par amour de la vérité, inscrire dans leurs édifices des signes indiscutables de la période de construction[663]. »

Garnier ne propose donc pas d'effacer le passé et de remplacer l'ancien par du neuf car tel n'est pas là l'idée du palimpseste en tant que métaphore créative : il propose de concevoir des bâtiments qui seront le résultat des connaissances, des valeurs, des goûts de son temps. De nos jours, François Schuiten s'inscrit dans une démarche artistique assez similaire, comme l'explique son comparse, Benoît Peeters :

> « Quand François imagine des « immeubles-arbres » pour la ville d'Aulnay-sous-Bois, il ne prétend pas qu'ils ont vocation à remplacer les HLM. Mais il propose d'inscrire dans l'architecture de la ville la mémoire de son nom et de son passé forestier. C'est une piste originale et intéressante. Prenons un autre exemple : la ville de Detroit. Il y a eu l'industrialisation triomphante, puis l'abandon. Comment imaginer la renaissance d'une ville comme celle-là ? À notre avis, il ne faut pas la raser, mais jouer plutôt avec sa mémoire, avec cet héritage de la désindustrialisation, pour essayer d'inventer un autre avenir[664]. »

[663] Charles Garnier, « La Reconstruction des monuments de Paris », dans *Le Temps*, 5 septembre 1871.
[664] Propos rapportés par Valérie Stiénon, « *Schuiten & Peeters : "L'absence de vision à long terme est la pire des choses"* », dans *Usbek & Rica*, 22 mars 2019. (URL consultée le 24/07/2022 : https://usbeketrica.com/article/schuiten-peeters-l-absence-de-vision-a-long-terme-est-la-pire-des-choses.)

Déjà au XIX[ème] siècle, la question de la destruction, voire de la table rase avait pu se poser. Victor Hugo avait ainsi signé un article intitulé *Guerre aux démolisseurs*[665] *!* dans le but de sensibiliser l'opinion publique à propos des architectures gothiques qui étaient alors menacées. De nos jours, et d'autant plus après l'incendie de Notre-Dame de Paris, l'idée même que nos ancêtres aient pu penser à raser de tels édifices peut nous paraître effroyable. Cela transparaît dans les récits *Steampunk*s où les édifices historiques majeurs sont généralement préservés, ne serait-ce qu'en partie, même après un évènement majeur comme une Révolution. C'est le cas dans *Les mystères de Larispem* :

> « Liberté et Carmine avaient convenu de se retrouver le dimanche à l'aérogare centrale de Larispem. Son nom officiel était l'aérogare Jacques Vilain mais, en général, on l'appelait la Cathédrale. On ne pouvait pas ignorer que le bâtiment, immense, était l'ancienne cathédrale Notre-Dame. Certes, ses deux tours étaient à présent des points d'attache pour les dirigeables long-courriers ; certes, la structure de verre et d'acier qui s'élevait au-dessus du toit ajoutait plus de soixante mètres de hauteur à l'édifice et lui donnait un air futuriste. Malgré cela, Notre-Dame était toujours là. Les Trois de Larispem s'étaient opposés à sa destruction, préférant la transformer plutôt que de la faire disparaître. Une foule de voyageurs se pressaient sur l'ancien parvis. La plupart étaient des marchands et des financiers établissant leurs affaires entre Larispem et les grandes villes de France. Il y avait quelques Anglais (de plus en plus depuis que Londres caressait l'idée de devenir indépendante à son tour). Venaient ensuite des voyageurs plus exotiques : des Italiens, des Espagnols et même quelques Ottomans enturbannés. Des roulottes aux couleurs vives proposaient aux passants des crêpes, des beignets, des petits pâtés à la viande, le tout largement arrosé de bière ou de limonade[666]. »

En effet, dans le *Steampunk*, les récits et les espaces mêlent des temporalités multiples, superposant les imaginaires du passé, du présent et du futur. Cette continuité-discontinuité rappelle l'idée de Genette selon laquelle le texte hypertextuel, bien qu'autonome, reste en dialogue constant avec son hypotexte. Larispem, en tant que ville réinventée, dialogue ainsi avec son propre passé, ce qui crée une tension entre la rupture historique et la persistance des empreintes.

Néanmoins, si cette approche met en évidence les conflits et les ambiguïtés mémorielles, elle peut aboutir à une fragmentation qui déroute le lecteur. Comme cela a été vu, cette manière de faire peut rendre certaines œuvres difficiles d'accès ou ne pas permettre à l'ensemble des lecteurs d'accéder à toutes les couches du récit. Pour Benoit Peeters, ce décalage, plus ou moins grand avec le réel peut même provoquer un sentiment qui pourrait s'apparenter à celui de l'« inquiétante-étrangeté » décrit par Sigmund Freud[667] (1919) :

---

[665] Rédigé en 1825, l'article paraîtra dans *Littérature et philosophie mêlées* en 1834. Il est aujourd'hui généralement joint aux éditions du roman *Notre-Dame de Paris* (première parution : 1831).
[666] Lucie Pierrat-Pajot, *Les Mystères de Larispem (Tome 1) - Le sang jamais n'oublie*, Paris, Gallimard Jeunesse, 2018, p.53.
[667] *L'Inquiétante étrangeté* (*Das Unheimliche* en allemand), 1919.

> « [...] dans tous les cas, il y a un effet de fantastique qui résulte précisément du décalage spatio-temporel et qui est lié au fait qu'on reconnaît certaines choses et que d'autres nous apparaissent déformées. Le réel en devient troublant, inquiétant ou inquiété, bizarre. À ce titre, un certain nombre de récits d'anticipation, d'utopies et d'uchronies entretiennent un rapport privilégié avec le fantastique. Ils génèrent en tout cas une perception fantastique par le lecteur même s'il ne se passe aucun événement spécifiquement fantastique[668]. »

Le sentiment d'inquiétante-étrangeté, également connu sous le nom d'« *Unheimliche* » en allemand, est un concept psychologique et littéraire théorisé par Sigmund Freud dans son essai de 1919, *L'Inquiétante étrangeté*. Ce concept explore la manière dont certaines expériences ou éléments peuvent provoquer un sentiment de malaise ou d'inconfort en raison de leur familiarité et de leur étrangeté simultanées[669].

Le concept d'inquiétante-étrangeté a été largement utilisé dans la littérature, le cinéma et l'art pour créer des effets de suspense, d'horreur et de malaise. Les écrivains et les artistes utilisent des éléments familiers avec une torsion subtile pour susciter ces émotions chez le public.

Dans le contexte des arts, notamment dans des mouvements comme le *Steampunk*, il est souvent utilisé pour créer des mondes et des récits captivants, pouvant provoquer un sentiment d'émerveillement, voire un « moment Eurekâ[670] » suscité par l'impression d'avoir remis toutes les

---

[668] Propos rapportés par Valérie Stiénon, « *Schuiten & Peeters : "L'absence de vision à long terme est la pire des choses"* », dans *Usbek & Rica*, 22 mars 2019. (URL consultée le 24/07/2022 : https://usbeketrica.com/article/schuiten-peeters-l-absence-de-vision-a-long-terme-est-la-pire-des-choses.)

[669] Le sentiment d'inquiétante-étrangeté surgit lorsque quelque chose est à la fois familier et étrange, ce qui crée une ambiguïté cognitive. Le cerveau est confronté à une situation où il reconnaît quelque chose, mais ne peut pas tout à fait le classer comme sûr ou familier. Des recherches en neurologie suggèrent que l'inquiétante-étrangeté peut activer le système de vigilance du cerveau. Cela peut être dû au fait que le cerveau est constamment en train d'évaluer son environnement pour détecter des menaces potentielles. Lorsqu'il rencontre quelque chose de familier mais légèrement déformé, il peut réagir de manière excessive, provoquant des sentiments d'inquiétude. Ce sentiment peut être renforcé par des expériences passées, des traumatismes ou des associations personnelles qui amplifient la perception d'étrangeté. Il peut influencer le comportement en incitant à l'approche ou à l'évitement, en fonction de la manière dont l'individu réagit à cette ambivalence. Certains peuvent être attirés par l'intrigue et chercher à l'explorer davantage, tandis que d'autres peuvent préférer s'éloigner pour éviter tout inconfort supplémentaire.
En résumé, le sentiment d'inquiétante-étrangeté est un phénomène complexe qui se produit lorsque des éléments familiers deviennent inquiétants en raison d'une ambiguïté cognitive, de l'activation du système de vigilance du cerveau et de la résonance avec des expériences passées. Le sentiment d'inquiétante-étrangeté peut également susciter une forme d'attirance et de fascination en raison de son pouvoir à provoquer un mélange complexe d'émotions. Le sentiment d'inquiétante-étrangeté peut être utilisé pour créer une ambiance particulière dans les œuvres artistiques, que ce soit dans la littérature, la mode, l'art visuel ou le cinéma. Les éléments familiers déformés ou décontextualisés peuvent contribuer à une atmosphère d'étrangeté, d'anticipation et de mystère, ce qui peut être fortement attractif pour les spectateurs ou les lecteurs. Il a donc des implications importantes en psychologie, en neurologie mais aussi dans la création artistique.

[670] Aussi appelé « effet Eurekâ » ou « moment Aha' », son nom nous vient de la légende d'Archimède (qui se serait écrié « Eurekâ !» ou « j'ai trouvé ! » en grec ancien, lorsque, se baignant, il découvrit que le volume d'un objet immergé dans l'eau pouvait être déterminé par la quantité d'eau déplacée, ce qui le conduisit à une solution pour vérifier la pureté de la couronne d'or du roi Hiéron II), est aussi connu en psychologie cognitive

pièces du récit (par exemple, réussir à reconnaître une référence au réel dans un monde *Steampunk*) dans le bon ordre.

Il est intéressant de noter que Serge Lehman évoquait un ressenti similaire, en évoquant la redécouverte, voire la découverte, d'œuvres comme celle de Léon Groc, auteur de récits appartenant au genre du « roman scientifique » :

> « Depuis quelques années, on trouve en librairie des ouvrages dont la lecture laisse une impression proche de "l'inquiétante-étrangeté" freudienne, à ce près que le malaise y est remplacé par l'euphorie : on fait avec eux une expérience joyeuse qui ressemble à des retrouvailles, alors qu'on n'en a jamais entendu parler[671]. »

En cela, nous retrouvons ici la dimension rétrocipative, la dynamique de *retour vers le futur*, qui fait la sève du *Steampunk* : le sentiment perçu à la lecture d'un roman *Steampunk* ou d'un roman de proto-science-fiction semble, ici, être le même.

En effet, l'ambiguïté cognitive, qui est au cœur du sentiment d'inquiétante-étrangeté, peut être stimulante pour le public. Le cerveau est attiré par des éléments familiers qui sont légèrement déformés ou déplacés, ce qui suscite la curiosité et l'engagement intellectuel. Les individus peuvent être attirés par le défi de comprendre quelque chose de complexe et de déconcertant à la fois.

Ce processus de tissage des H/histoires permet également une circulation des éléments narratifs d'une œuvre à l'autre, où les mondes imaginés, les personnages et les décors s'étendent parfois bien au-delà des limites originelles de leur univers. Ce phénomène, souvent tentant dans le *Steampunk*, n'est cependant pas sans poser certaines questions. Comme l'explique Richard Saint-Gelais (2007), il s'agit néanmoins de ne pas prêter à la science-fiction des capacités qu'elle n'a pas :

> « L'idée que des personnages, des lieux ou même des univers fictifs puissent franchir des limites de l'œuvre où nous les avons d'abord découverts a quelque chose d'irrésistible et d'un peu suspect à la fois[672]. »

Ceci rappelle que si l'extension des récits, des lieux et des personnages au-delà de leurs mondes originaux est une caractéristique attrayante du *Steampunk*, elle comporte un risque : celui de diluer la complexité des univers et d'effacer les spécificités qui les rendent si fascinants.

---

comme l'*Insight* (découvert dans les années 1910 par le psychologue allemand Wolfgang Khöler). Il s'agit du moment où une personne découvre la solution à un problème de façon soudaine.

[671] Serge Lehman, « *"La Cité des ténèbres et autres voyages excentriques", de Léon Groc : les enfants du capitaine Verne* », dans *Le Monde des livres*, 9 juin 2011. (URL, consultée le 21/03/2024 : https://www.lemonde.fr/livres/article/2011/06/09/la-cite-des-tenebres-et-autres-voyages-excentriques-de-leon-groc_1533794_3260.html)

[672] Richard Saint-Gelais, « *Contours de la Transfictionnalité* », dans *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Editions Nota Bene, 2007, p.5.

Dans *Carnival Row*, par exemple, beaucoup semble avoir été fait pour raconter un maximum de choses en arrière-plan, par la mise en images presque subliminales, pour ne pas saturer le récit ou produire une introduction trop longue de son univers. Ainsi, le cadre est rapidement posé à travers un parcours dans les quartiers riches et pauvres du Burgue, que tout semble dès le départ opposer (voir Figure 101, p.522). Si ce n'est la présence d'êtres féériques, tout laisse porter à croire que l'intrigue se déroule à Londres, quelque part au milieu du XIX^{ème} siècle. Il faut dire que la mise en place de l'univers ne s'appesantit pas sur la présence de ces êtres surnaturels dans un monde qui, sans cela, semble historiquement vraisemblable : ils sont là, et finalement assez peu d'explications seront données au cours de la série pour expliquer le pourquoi du comment de leur présence – ou plutôt, de leur existence. Il est demandé implicitement au spectateur d'accepter ce pas de côté avec la réalité.



Figure 86 Capture d'écran de la série *Carnival Row* montrant la ville fictive du *Burgue*, séparée en deux par un large fleuve.

Au tout début de la série, c'est donc à travers le Burgue que l'ensemble des protagonistes principaux et l'univers du récit est présenté, reprenant à la fois la mécanique du tissage comme du palimpseste. La ville va être au cœur de l'intrigue, presque comme un personnage à part entière. Il s'agit d'une métaphore des grandes métropoles européennes de l'ère industrielle, et plus particulièrement de Londres au XIX^{ème} siècle. Ses décors, faits de briques, de structures métalliques imposantes, de ruelles sombres et de cheminées crachant une fumée incessante, rappellent l'apogée

de la Révolution industrielle. Cependant, la ville n'est pas figée dans une stricte reconstitution historique : elle est un espace hybride, où le réalisme historique côtoie l'imaginaire *steampunk*.

Le Burgue incarne une certaine tension entre tradition et modernité. Son architecture urbaine et industrielle, faite de briques, de métal et de grandes structures monumentales, reflète les transformations sociales et économiques associées à la Révolution industrielle. Ces décors, loin d'être de simples arrière-plans, participent activement à la narration. Ils matérialisent les tensions historiques entre classes sociales et mettent en lumière l'héritage des paysages industriels. Par exemple, les quartiers riches et pauvres, visuellement opposés mais structurellement liés, traduisent une fracture sociale profonde dès la diffusion des premières images de la série. La division de la ville par un fleuve et ses ponts symbolise cette séparation tout en suggérant la fragilité des relations entre les différentes strates de la société (voir Figure 86, p.420).

Les contrastes sociaux sont au cœur de cette cité imaginaire. Les quartiers bourgeois, avec leurs bâtiments élégants et leurs places dégagées, s'opposent violemment aux zones ouvrières, oppressantes et insalubres, où s'entassent des populations marginalisées, notamment les *Faës*. Du côté de la ville occupé par ces dernières, les rues étroites sont bondées et des étals en tout genre se trouvent à l'air libre, peu importe ce qui y est vendu. Lieux de passes, tavernes où se retrouvent les marins de passage, ou encore orphelinats comptent parmi les lieux qui serviront l'intrigue et contribuent à montrer la misère et les travers qui ont cours dans ce quartier à la fois pauvre et mal famé. Cette fragmentation de l'espace urbain illustre les inégalités criantes de cette société fictive, tout en rappelant les clivages sociaux des grandes villes industrielles du XIX^{ème} siècle. Le fleuve traversant la ville agit comme une frontière symbolique qui marque la division entre les classes dominantes et les classes populaires : le Burgue n'est que ségrégation, exclusion et domination des élites dont le pouvoir s'exerce à la fois par l'argent mais aussi par le sang ou, plus exactement, la « race ». Ce sont en effet exclusivement les humains, et non les Faës, qui occupent les postes requérant du pouvoir, et ceux des policiers qui arpentent sans cesse les rues, illustrant l'existence d'une forme d'état policier, aux gouvernants.

L'atmosphère du Burgue, marquée par la brume, la pluie et une lumière tamisée, amplifie ce sentiment d'oppression industrielle. Le Burgue, avec ses airs de nouvelle Babel, plonge immédiatement le spectateur dans une ambiance particulière. Ses failles architecturales et son ambiance sombre soulignent les tensions sociales et politiques qui rongent son fonctionnement. Cette ville malade devient un miroir des problématiques écologiques, économiques et sociales héritées de la Révolution industrielle, mais qui trouvent encore des échos puissants dans nos sociétés contemporaines.

Les machines et objets *steampunks*, omniprésents dans la série, renforcent cette réinterprétation du passé. Ces dispositifs technologiques, souvent inspirés de la mécanique du XIX^{ème} siècle mais délibérément anachroniques, incarnent l'esprit rétrofuturiste de la série. Ils évoquent une vision fascinée mais critique de l'industrialisation et mettent en avant à la fois son ingéniosité et ses dérives. Cette matérialité narrative permet d'explorer les problématiques liées à la modernité, tout en rappelant le poids du patrimoine matériel et immatériel hérité de cette période.

Par ailleurs, *Carnival Row* s'appuie, comme cela a été vu, sur une narration visuelle particulièrement dense pour poser les bases de son univers sans saturer le récit. Par de subtils détails disséminés dans les décors – des affiches sur les murs, des objets dans les maisons, ou encore des choix vestimentaires – la série évoque des pans entiers d'une histoire fictive qui dialogue directement avec des problématiques historiques réelles. Ce souci du détail permet au *Steampunk* de déployer sa capacité unique à raconter des récits à plusieurs niveaux, où chaque élément visuel agit comme une pièce d'archive ou un témoin imaginaire.

De ce fait, le *Steampunk*, un genre qui mélange passé, présent et futur, est parfois complexe, de par le dosage d'éléments méta et intertextuels le composant et variant d'une œuvre à l'autre. Les mondes *Steampunk* sont souvent peuplés de technologies anachroniques, de machines à vapeur et de dispositifs mécaniques élaborés. Cette esthétique *Steampunk* offre une évasion fascinante du monde moderne mais peut engendrer un sentiment d'inquiétante-étrangeté, car elle est familière tout en étant étrange.

Le *Steampunk* explore par exemple fréquemment des formes de dualités, telles que l'alliance du passé et du futur, de la technologie et de la nature, du fonctionnel et de l'ornemental. Ces dualités contribuent à susciter un sentiment d'attirance, d'émerveillement, voire de fascination en créant des tensions créatives et intellectuelles qui attirent l'attention du public. Il faut dire qu'à travers la mise en scène de toutes ces dualités, le *Steampunk* peut également discuter, critiquer ou mettre en lumière des aspects de notre société contemporaine, à l'instar d'autres formes de science-fiction plus classiques. En exposant les incohérences et les paradoxes à travers des mondes et des récits *bizarres*[673], le genre peut susciter la réflexion et la fascination.

Il est d'ailleurs intéressant de noter que Sigmund Freud prend l'exemple des *Contes d'Hoffmann* afin d'illustrer ce que peut être l'inquiétante-étrangeté dans l'art. Dans cette série d'opéras fantastiques écrits par le compositeur Jacques Offenbach et inspirés par les contes d'E.T.A. Hoffmann,

[673] A entendre ici au sens de « qui s'écarte de l'ordre ordinaire des choses » et qui renvoie étymologiquement à « bigarrer » (source : CNRTL), traduisant ainsi l'extravagance dans laquelle les récits *steampunks* n'hésitent pas à s'aventurer.

le personnage principal, Hoffmann, est confronté à une série de situations étranges et troublantes qui mêlent réalité et fantastique. Freud utilise cette œuvre pour illustrer comment des éléments familiers (comme des visages familiers et des situations de la vie quotidienne) peuvent devenir inquiétants lorsqu'ils sont présentés dans un contexte étrange et dérangeant. Il ne développe pas en détail son analyse des *Contes d'Hoffmann* dans son essai, mais il utilise cet exemple pour appuyer sa théorie de l'inquiétante-étrangeté. Il explique comment cet opéra met en lumière le sentiment d'ambiguïté cognitive et d'incertitude qui caractérise l'inquiétante-étrangeté, car le protagoniste est constamment confronté à des éléments qu'il reconnaît, mais qui sont perturbés de manière à susciter le malaise et l'inquiétude.

Or, *Les Contes d'Hoffmann* sont souvent considérés comme une source d'inspiration pour le *Steampunk* en raison de plusieurs éléments clés qui se prêtent bien à son esthétique et à son esprit. En effet, *Les Contes d'Hoffmann* se déroulent dans un cadre du XIX^{ème} siècle, mais ils incorporent des éléments fantastiques et technologiques avancés, notamment des automates, des expériences alchimiques et des machines étranges. Cette combinaison d'une époque ancienne avec des éléments futuristes ou fantastiques correspond à l'esthétique du *Steampunk*, qui, comme nous l'avons déjà vu, allie le passé et le futur. Mais au-delà de ces éléments facilement assimilables par le *Steampunk*, *Les Contes d'Hoffmann* sont surtout des récits fantastiques qui explorent des thèmes tels que l'amour, la passion et la dualité entre le bien et le mal. Des thèmes fréquemment abordés dans le *Steampunk*, qui met en scène des mondes où la technologie et la magie se côtoient, et où les personnages sont souvent confrontés à des dilemmes moraux.

En résumé, les *Contes d'Hoffmann* offrent un exemple classique d'œuvre artistique qui incarne de nombreux éléments chers au *Steampunk*, notamment l'ambiance rétrofuturiste, les machines à vapeur, l'exploration de différentes formes de dualité et une esthétique victorienne. C'est pourquoi cette œuvre a inspiré de nombreux adeptes du *Steampunk* et a contribué à enrichir le genre en fournissant des idées et des références pour la création de mondes et d'œuvres *Steampunk*. Il n'est ainsi pas rare de voir, de nos jours, des mises en scène des *Contes d'Hoffmann* dont l'esthétique peut être qualifiée de *Steampunk*.

> Ainsi, les deux métaphores du tissage et du palimpseste reflètent une volonté commune d'explorer les interactions entre mémoire et imagination. Les récits *steampunks* combinent souvent les deux approches : des histoires tissées à partir de fragments superposés, où chaque élément conserve une identité propre tout en s'inscrivant dans une totalité narrative. Le tissage privilégie une lecture harmonieuse et structurée, tandis que le palimpseste insiste sur la stratification et les contradictions. Ces divergences traduisent deux manières de penser les H/histoires : comme un réseau

interconnecté ou comme une série de couches conflictuelles. Le tissage et le palimpseste offrent deux perspectives complémentaires pour appréhender les H/histoires dans le *Steampunk*. Si le premier met l'accent sur l'harmonie et l'interconnexion, le second insiste sur les tensions et les superpositions. Ces deux métaphores enrichissent la compréhension des récits *steampunks*, tout en reflétant des postures différentes face à l'Histoire et aux mémoires qu'elle contient. Cette dualité illustre la capacité du genre à mélanger le passé et le présent pour proposer une lecture critique et créative des récits historiques.

3.3.8 LIENS ENTRE UTOPIE, DYSTOPIE ET UCHRONIE

« Tant que nous n'aurons pas connaissance du passé, il est inutile de se perdre en considération pour le futur. »

Enrique Gaspar

Les notions d'utopie, de dystopie et d'uchronie, bien que distinctes, s'entrelacent souvent dans les œuvres de fiction spéculative, offrant des perspectives variées sur les possibles futurs et passés alternatifs. L'utopie décrit un monde idéal, une société parfaite où les problèmes sociaux, politiques et environnementaux sont résolus. En contraste, la dystopie présente une vision pessimiste de l'avenir, où les conditions de vie sont dégradées et les structures sociales oppressives. L'uchronie, quant à elle, explore les ramifications de changements historiques majeurs, créant des réalités parallèles basées sur des événements qui auraient pu se dérouler différemment. Ce chapitre examine comment ces trois concepts se croisent et se complètent, notamment dans le cadre du *Steampunk* et d'autres genres rétrofuturistes. Par réinterprétation des périodes historiques et projections au travers de scénarii alternatifs, ces genres pourraient, en effet, permettre de questionner notre présent et, surtout, d'imaginer des trajectoires différentes pour notre avenir.

Dans ses ouvrages, Jameson analyse la manière dont la science-fiction fonctionne comme une forme de pensée utopique ou dystopique qui traduit les préoccupations de la société contemporaine. Ainsi, la connexion entre les idées de Rosenfeld sur l'uchronie et celles de Jameson sur la science-fiction révèle une compréhension partagée selon laquelle la réécriture du passé et la projection dans le futur servent à explorer et à exprimer les angoisses et les espoirs ancrés, en réalité, dans le présent.

Il ne s'agit pas de prédire l'avenir – d'autant moins dans le cas du *Steampunk* et du rétrofuturisme en général – car cela est impossible mais plutôt de montrer ce qui pourrait advenir si nous devions continuer à aller dans une direction ou une autre.

> « Si, en fantasy, l'itinéraire initiatique du personnage revient à une prise de conscience de son identité, et par là-même une insertion au sein de la communauté – Aragorn doit accepter son statut de roi dans The Lord of the Ring de J.R.R. Tolkien par exemple – et part donc d'un univers instable pour parvenir à un univers stable, en SF il s'agirait plutôt de l'inverse : l'univers semble stable, et le personnage peut être partie intégrante de ce système, mais les évènements qui se produisent tout au long de la diégèse révèlent les dysfonctionnements du système, et le personnage déconstruit finalement ses représentations[674]. »

Effectivement, dans le *Steampunk*, nous retrouvons souvent une situation de départ *a priori* stable, voire enviable, car la technologie dans laquelle nous baignons aujourd'hui toutes et tous et

[674] Claire Cornillon, *Par-delà l'Infini, La spiritualité dans la SF française, anglaise et américaine*, thèse soutenue en 2012, p.115.

dont nous serions bien en peine de nous passer, a pu voir le jour dès le XIX[ème] siècle. Cela nous procure l'envie d'en savoir plus sur les bouleversements que l'apport de tout ce savoir, ce *progrès* a pu apporter à une époque qui nous paraît à la fois familière et allochtone. En effet, de prime abord, l'apport technologique nous paraît être nécessairement bénéfique : plus de sciences, de techniques et de savoirs devrait normalement rimer avec progrès et donc signifier une évolution favorable. Toutefois, à travers les pérégrinations des personnages des récits *Steampunks*, nous nous rendons vite compte que le concept même de progrès peut être très subjectif. Le fait d'intégrer des technologies futuristes au XIX[ème] siècle – siècle qui, même sans cela, a effectivement connu des avancées majeures dans de très nombreux domaines, tout particulièrement technologiques, et a vu le monde changer radicalement de visage au point de nous faire entrer dans l'anthropocène – ne fait que renforcer les problèmes posés par ces machines, les rendant plus visibles. Grâce à ce pas de côté et le choix de l'époque à laquelle elle se déroule, l'uchronie *Steampunk* favorise ainsi la visibilité de problèmes qui existent et se développent parallèlement à l'expansion de notre technologie et du développement de la société qui l'accompagne – l'un ne semblant pas aller sans l'autre. Surtout, le *Steampunk* vient rappeler que les humains ne sont pas « les victimes passives de leurs propres connaissances et compétences[675] », comme l'explique le professeur et essayiste américain Noel Perrin. Son étude sur l'abandon des armes à feu occidentales durant plusieurs siècles au Japon sera à nouveau commentée plus après.

Les œuvres *Steampunks* nous donnent donc parfois à voir les questionnements qui peuvent se poser lors de l'apparition brutale d'une nouvelle technologie, comme dans cet extrait de *La vieille fille et le viking* de Jennifer Joffre :

> « D'un côté, une avancée révolutionnaire, tenue tant bien que mal secrète, aux mains de quelques scientifiques peu scrupuleux et d'un empire qui la considérait déjà comme une arme potentielle. De l'autre, cette même technologie ouvertement proclamée comme possible, amenant peut-être des conflits supplémentaires, mais surtout une multiplication des recherches et de la réflexion, notamment sur le plan éthique[676]… »

Cela n'est pas sans rappeler les craintes qu'ont pu et que soulèvent toujours l'avènement de certaines technologies : le nucléaire, l'informatique, internet, l'intelligence artificielle, etc. Cependant, l'utopie des uns est la dystopie des autres, mettant en lumière la nature subjective de ces concepts. Ce paradoxe émerge de la diversité des perspectives et des valeurs au sein de la société. Là où certains voient un idéal, d'autres peuvent percevoir des restrictions ou des conséquences indésirables, soulignant ainsi la relativité de l'utopie ou de notions comme celle de « progrès ».

[675] Noel Perrin, *Giving Up the Gun: Japan's Reversion to the Sword, 1543-1879*, Boston, David R. Godine, 1988, p.91.
[676] Jennifer Joffre, *La vieille fille et le viking I, Le voyageur extraordinaire*, Le Grand Quevilly, Relicha, 2021, p.58.

Par exemple, la bien nommée bande dessinée *Utopie* de Rodolphe et Griffo[677] (2023) plonge le lecteur dans un monde futuriste et aseptisé où le protagoniste, Will Jones, mène une vie apparemment idéale dans une métropole technologique. Cependant, sa découverte d'un livre interdit, dans un monde où les livres sont pourtant interdits depuis longtemps, déclenche une prise de conscience sur la réalité totalitaire et dystopique de son univers. La manipulation de l'histoire, la perte de liberté individuelle, et la critique des sociétés de contrôle totalitaire qui promettent le bonheur au prix de l'autonomie personnelle comptent parmi les problématiques soulevées par cette œuvre graphique. Dans le deuxième tome de *L'Étrange cas de l'homme mécanique : Burton & Swinburne*, la science ne cesse d'évoluer et les scientifiques imaginent désormais que, bientôt, les plantes pourront devenir les robots serviles du futur :

> « Ce n'est que le début ! Bientôt, nous cultiverons des plantes qui exécuteront des tâches spécifiques pour la société, comme les machines ! Imaginez une usine végétale ! Imaginez que nous puissions développer une infrastructure industrielle à partir de graines[678] ! »

Il devient vite évident que si cela part d'une noble volonté – dépolluer, décarboniser dirait-on, l'industrie – cela revient à essayer de soumettre la nature au bon vouloir des humains, ce qui soulève des questions éthiques. Jusqu'à quel point peut-on utiliser les ressources de la nature, que cela ait un effet ou non sur elle ? Peut-on créer des répliques d'éléments vivants – animales comme végétales – pour servir l'humanité, même si ces répliques ne sont ou ne seront pas douées de consciences ?

> « En tout cas, indépendamment du type de *revival* que réalise l'artiste, nous devons souligner sa capacité critique face à la société dans laquelle il se produit, une qualité qui le rend unique. Par exemple, l'artiste Daniel Proulx, dans sa *Sculpture araignée* (voir Figure 87, p.427), met en question jusqu'à quel point la mécanisation a envahi nos vies, ce qui nous amène à réfléchir à l'idée de comment la technologie envahit complètement la nature. Ainsi, nous pouvons apprécier un effort exacerbé pour humaniser et personnaliser la technologie, générant un intérêt pour étudier la



Figure 87 Daniel Proulx, *Sculpture araignée*, technique mixte

[677] Rodolphe et Griffo. *Utopie*. Delcourt, 2023.
[678] Mark Hodder, *L'Étrange cas de l'homme mécanique: Burton & Swinburne*, Mark Hodder, Paris, Bragelonne, format Kindle, p.126.

> fusion entre l'organique et le mécanique[679]. »

De manière intrigante, la dystopie, souvent présentée comme une vision cauchemardesque de l'avenir, trouve souvent son inspiration dans le passé. Les auteurs dystopiques utilisent le rétroviseur du temps pour éclairer les problèmes contemporains, mettant en exergue les similitudes entre des événements historiques et les maux qui ont cours dans leurs récits, qui sont généralement exacerbés par le déroulement de ceux-ci dans un futur plus ou moins lointain par rapport au présent de leur rédaction. Cette réflexion sur le passé pour commenter le présent évoque la capacité de la dystopie à servir de miroir critique, mettant en garde contre des tendances indésirables observées dans l'histoire. Dans la même veine, *Un bonheur insoutenable* (*This Perfect Day*) d'Ira Levin[680] (1970), l'humanité vit sous le contrôle d'un superordinateur appelé Uni, qui assure un bonheur uniforme à tous en administrant des traitements hormonaux pour supprimer tout esprit de dissidence. Le protagoniste, Li RM35M4419 (surnommé Copeau), commence à remettre en question ce système lorsqu'il découvre des aspects cachés de ce qui pourrait être appelé une « utopie imposée » – autrement dit, pas une utopie du tout – et entame une quête pour retrouver sa liberté. Enfin, pour retourner plus loin encore dans le passé de la science-fiction, dans *Le meilleur des mondes* (*A Brave New World*) d'Aldous Huxley[681] (1932), dont le titre est à nouveau cynique en comparaison du récit qu'il cache, la société est régie par un État mondial où les individus sont conditionnés dès la naissance par des méthodes scientifiques et la consommation de la drogue *soma*. Le système de castes est rigide et le bonheur est assuré par la suppression des émotions et l'accent mis sur l'importance des relations familiales. Le protagoniste, John, un « Sauvage » élevé hors de cette société, découvre avec horreur la superficialité et le manque d'humanité de ce monde censé être utopique lorsqu'il y est introduit.

Les trois œuvres présentent des points communs évidents :

- *Utopie* explore un monde où l'histoire est manipulée et où la liberté individuelle est sacrifiée afin de maintenir une illusion de bonheur collectif.
- *Un bonheur insoutenable* présente un contrôle plus direct via un superordinateur qui médicamente les citoyens pour supprimer toute forme de dissidence et d'esprit critique, ce qui a pour conséquence de maintenir la société dans un conformisme total.

---

[679] Pablo Prieto Hames, « *La poética del tiempo: una aproximación al imaginario steampunk* », dans *Ucoarte, Revista de Teoría e Historia del Arte*, vol. 5, 2016, p.111. « *En cualquier caso, independientemente del tipo de revival que lleve a cabo el artista,debemos enfatizar en su capacidad crítica ante de la sociedad en la que se produce, cualidad que lo hace único. Por ejemplo, el artista Daniel Proulx en su Escultura de araña (Fig.5) pondrá en tela de juicio hasta qué punto ha llegado la mecanización a nuestras vidas, lo que nos lleva a pensar en la idea de cómo la tecnología invade por completo la naturaleza. Así podemos apreciar un impulso exacerbado por humanizar y personalizar la tecnología generando un interés por estudiar la fusión entre lo orgánico y lo mecánico.* »

[680] Ira Levin. *Un bonheur insoutenable*. Traduit par Sébastien Guillot, Paris, J'ai Lu, 2018. (Première édition : 1970).

[681] Huxley, Aldous. *Le Meilleur des Mondes*. Traduit par Jules Castier, Paris, Le Livre de Poche, 2022. (Première édition : 1932).

- *Le meilleur des mondes* met en avant un système de conditionnement dès la naissance par *hypnopédie* et l'usage de la drogue *soma* pour maintenir l'ordre et un bonheur artificiel. La science et la technologie sont utilisées pour contrôler la reproduction et le comportement humain et ainsi éliminer toute forme de liberté individuelle.

> « Les utopies apparaissent comme bien plus réalisables qu'on ne le croyait autrefois. Et nous nous trouvons actuellement devant une question bien autrement angoissante : comment éviter leur réalisation définitive ?... Les utopies sont réalisables. La marche vers les utopies. Et peut-être un siècle nouveau commence-t-il, un siècle où les intellectuels et la classe cultivée rêveront aux moyens d'éviter les utopies et de retourner à une société non utopique moins "parfaite" et plus libre[682]. »

Autrement dit, la réflexion sur les utopies et dystopies, bien qu'elle semble appartenir à l'imaginaire littéraire, artistique et théorique, trouve des échos dans les projets contemporains réels. Alors que les œuvres de fiction nous offrent des mondes idéalisés ou cauchemardesques pour questionner notre présent et notre avenir, certains projets urbains actuels se revendiquent comme des solutions futuristes aux défis modernes. Cependant, ces visions sont souvent teintées des mêmes ambiguïtés et paradoxes que celles explorées dans les récits fictifs.

C'est dans ce contexte que s'inscrit le projet *Neom*, une initiative pharaonique portée par le prince héritier d'Arabie Saoudite, Mohammed Ben Salmane. *Neom* se veut une utopie technologique et durable, une ville du futur censée répondre aux problématiques contemporaines de l'urbanisation et du changement climatique. Pourtant, derrière cette façade de progrès et de modernité, se cachent des réalités qui peuvent rappeler les pires œuvres dystopiques.

3.3.8.1 L'exemple concret de *Neom* : une contre-utopie qui ne dit pas son nom ?

« C'est ainsi que prend fin le monde, pas dans une explosion mais dans un gémissement »

T.S. Eliot

Le projet *Neom*, avec ses ambitions titanesques et ses promesses de révolutionner la vie urbaine, se présente comme une utopie contemporaine bien réelle. Envisagé comme une ville futuriste où la technologie et la durabilité convergent pour créer un mode de vie idéal, *Neom* prétend répondre aux défis contemporains de l'urbanisation et du changement climatique. Cependant, une analyse plus approfondie révèle des nuances qui remettent en question cette vision idyllique. Sera discuté ici comment *Neom* pourrait être perçu comme une contre-utopie, une dystopie déguisée, où les

[682] Nicolas Berdiaeff cité en épigraphe dans Aldous Huxley, *Le Meilleur des Mondes*, Paris, Plon : Presses Pocket, 1999. (Edition originale : 1932)

promesses de progrès et de bien-être masquent des réalités potentiellement inquiétantes. À travers l'exemple concret de *Neom*, seront interrogées les frontières floues entre utopie et dystopie, et il sera examiné si ce projet incarne vraiment un avenir radieux ou s'il n'est que le reflet des crises de son temps.

Le projet urbanistique surnommé *Neom* semble avoir tous les atours de l'utopie qui n'en est pas vraiment une. En effet, *Neom*, contraction du grec *neo* (« nouveau ») et de l'arabe *mostaqbal* (« futur ») apparaît, dans les pubs qui fleurissent sur les réseaux sociaux depuis 2018 environ, comme la ville du futur idéale.

> « Sur 26 000 km² et pour 500 milliards de dollars, soit la superficie de la Macédoine du Nord avec la capitalisation boursière de LVMH, *Neom* sera composé d'une station de ski désignée pour accueillir les Jeux asiatique d'hiver de 2026 (*Trojena*), d'une île artificielle de luxe (*Sindalah*), d'un complexe industriel flottant (*Oxagon*), de trois hôtels taillés dans la roche d'une gorge (*Leyja*) et clou du spectacle, d'une mégapole verticale large de 200 m, haute de 500 et longue de 170 km, capable d'héberger neuf millions d'habitants (*The Line*[683]). »

Il s'agit là du projet pharaonique de Mohammed Ben Salmane, le prince héritier d'Arabie Saoudite qui, comme l'explique le journaliste Olivier Tesquet dans la revue *FLAASH*, doit s'étendre « dans le coin nord-ouest du royaume, face à l'Egypte, des rives de la mer Rouge aux montagnes sises près de la frontière jordanienne[684]. » De « ville nouvelle », le projet n'a en fait que le nom, d'après le journaliste qui parle plutôt de « micro-monde, Etat dans l'Etat […] du plus spectaculaire exemple de gigantisme spéculatif[685] ». Et d'ajouter que l'« on retrouve dans *Neom* ce fantasme de cité sans histoire, sans vie politique ni civique, "enclave du laissez-faire[686]" situé hors du monde[687] ». Or, « les peuples heureux n'ont pas d'histoire[688] », disait Hegel, et se situer « hors du monde » est le propre de l'utopie telle que définit par Thomas More dans son livre, *Utopia* (*Utopie*, 1516) : le mot utopie venant du grec *ou-tópos* (« en aucun lieu »).

Revenant sur la publicité qui circule sur les réseaux sociaux depuis plus de cinq ans, Tesquet explique que, par renversement utopique, dans celle-ci « le cauchemar [que représente *Neom*] devient

[683] Olivier Tesquet, « *Vers une architecture du rêve ou de la catastrophe ?* », dans *FLAASH, La revue culturelle et technique d'anticipation*, n°2, Printemps 2024, p.31.
[684] *Ibidem*.
[685] *Ibidem*.
[686] Tesquet fait ici référence à un ouvrage du sociologue et géographe Mike Davis, *Le stade Dubaï du capitalisme*, 2007.
[687] *Ibidem*.
[688] Jean-Louis Schlegel, « *La reconnaissance des mémoires, nouvel outil d'émancipation ?* », dans *Migrations Société*, 2011/6 (N° 138), p. 111-118. (URL, consultée le 24/04/2024 : https://www.cairn.info/revue-migrations-societe-2011-6-page-111.htm)

désirable[689] ». Pour lui « peu de choses séparent en définitive l'architecture du rêve de celle de la catastrophe », n'hésitant pas à comparer *Neom* aux villes fictives des films *Blade Runner* ou du *Cinquième Elément*, déjà évoquées ici[690], mais aussi à des propositions artistiques comme le *Monumento Continuo* (*Monument Continu*) :

> « Ce […] projet pensé en 1969 par Superstudio, le groupe italien d'architectes radicaux fondé par Adolfo Natalini et Christiano Toraldo di Francia, se déclinait en photomontages d'une grille orthogonale conçue pour s'étendre à l'infini et recouvrir la Terre en enjambant les obstacles naturels (montagnes et océans) ou en enserrant ceux bâtis de la main de l'homme (villes et monuments). Geste critique – de l'urbanisation totale – par excellence, le *Monumento Continuo* se retrouve digéré et recraché par la volonté d'un prince aux poches profondes qui transforme l'horreur annoncée en manuel d'instruction[691]. »

Cette « métabolisation de la culture des métropoles immenses[692] » peut aussi être comparée aux expérimentations postmodernistes qui se sont avérées décevantes ou, en tout cas, pas aussi fructueuses qu'imaginées. Parmi elles, les *cités-jardins* théorisées par Ebenezer Howard dans *To-morrow : A peaceful path to real reform* (*Les cités-jardins de demain*, 1898), la *Cité radieuse* de Marseille, imaginée par Le Corbusier, construite entre 1947 et 1952, ou encore les *Espace d'Abraxas* de Noisy-le-Grand, imaginés par Ricardo Boffill en 1983 (à propos desquels Tesquet note qu'imaginés comme un « "palais du peuple", passés à un cheveu de la destruction, [ils] se sont transformés – bonjour le symbole – en lieu de tournage de Hunger Games[693] ») et bien d'autres. Mais comme le souligne le journaliste, « ces idées louables visaient encore à sortir les classes populaires de l'imaginaire "ensembliste", celui de la barre d'immeubles sans horizon[694]. » Au contraire, le projet Neom ne semble pas ouvert à toutes et tous. Comme l'explique Alain Musset, la ville pourrait n'être accessible qu'à une élite, laissant de côté une grande partie de la population et exacerbant les inégalités :

---

[689] Olivier Tesquet, « *Vers une architecture du rêve ou de la catastrophe ?* », *op. cit.*, p.32.
[690] Il n'est pas le seul car Alain Musset explique : « *The Line* [autre nom de Neom] est conçue pour être un univers en soi auquel il ne manque rien, ni les écoles, ni les gymnases, ni les hôpitaux, ni les postes de police. Elle semble sortie tout droit du roman de Robert Silverberg, *Les monades urbaines*, qui imagine un futur lointain (2381) où la Terre comptera 75 milliards d'habitants hébergés dans de gigantesques immeubles de 1000 étages et de 3 kilomètres de haut, les « monades » – terme inspiré de la Monadologie de Leibniz pour qui le monde n'est pas composé d'atomes mais de monades, c'est-à-dire d'unités autonomes (des substances simples, actives et indivisibles) qui sont à la fois une partie de l'univers et l'univers tout entier » (« *Neom et The Line (Arabie saoudite) utopie futuriste ou cauchemar urbain ?* », dans *L'Information géographique*, vol. 87, no. 1, 2023, p. 149.)
[691] *Ibidem*.
[692] *Ibid.*, p.32.
[693] *Ibid.*, p.33. Et il pourrait être ajouté que les espaces avaient déjà servi de décors au film dystopique *Brazil* de Terry Gilliam, en 1985. Bien avant la saga *Hunger Games*, donc, qui fut tournée là-bas en 2014, et seulement deux ans après l'inauguration, en 1983.
[694] *Ibidem*.

> « En effet, à qui est destinée cette mégapole futuriste dont les habitants et les habitantes semblent bénéficier du même statut, des mêmes avantages, de la même qualité de vie ? La réponse est donnée par le service de communication du projet *Neom* : ce sont "les meilleurs et les plus brillants[695]". »

Et tout cela est sans compter sur l'impact écologique d'une telle réalisation, pouvant pourtant prétendre répondre au concept d'« archologie[696] ». Car implantée en plein désert, à l'heure où le groupe d'experts intergouvernemental sur l'évolution du climat (GIEC) explique qu'il est désormais impossible d'éviter certains effets du réchauffement climatique, et qu'au mieux, il ne sera possible que de les freiner[697], *Neom* a tous les atours de l'arche de Néo pour privilégiés[698] :

> « Parce [que *Neom* et consorts] ressemblent davantage aux bunkers néo-zélandais, islandais ou hawaïens que les grands patrons de la Silicon Valley se font construire en cas d'apocalypse, ces projets bâtis sur du sables sont moins les solutions de demain que la dernière manifestation des crises systémiques qu'ils prétendent combattre. Dans 2012 de Roland Emmerich, de gigantesques vaisseaux flottants naviguaient sur l'Everest. En 2030, l'action se déroulera-t-elle au milieu du désert d'Arabie[699] ? »

Pour conclure à son sujet, le projet *Neom*, avec ses ambitions futuristes, suscite à la fois fascination et scepticisme. Ses promesses de résoudre les problèmes écologiques et sociétaux actuels contrastent fortement avec la réalité perçue par certains observateurs. Il faut dire que s'il s'est accordé l'aide de futuristes d'Hollywood, pour le savoir-faire dans la conception de mondes futuristes vraisemblables au cinéma, le prince Mohammed Ben Salmane semble avoir oublié ou ignorer qu'« en général, la science-fiction n'est pas tendre pour les villes, comme l'explique Alain Musset. Plus elles sont peuplées, puissantes, brillantes, plus elles méritent d'être outragées, brisées, martyrisées[700]. »

Cette réflexion sur les projets urbains futuristes comme *Neom* invite en tout cas à un examen plus approfondi des concepts d'utopie, de dystopie et d'uchronie, et à leur rôle dans la construction de notre imagination collective et de nos futurs possibles.

---

[695] Alain Musset, « *Neom et The Line (Arabie saoudite) utopie futuriste ou cauchemar urbain ?* », *op.cit*., p. 154.
[696] Non comme théorisé par Paolo Soleri dans son essai *Arcologie, la ville à l'image de l'homme* (1969), qui visait à combiner architecture et écologie pour créer des habitats humains écologiques et durables, en symbiose avec leur environnement naturel, mais tel qu'utilisé aujourd'hui pour parler des initiatives contemporaines de *Smart Cities* qui cherchent, avec plus ou moins de succès et d'application réelle ne tombant pas dans le *greenwashing*, à intégrer les principes de durabilité, d'efficacité énergétique et de vie communautaire dans la planification urbaine.
[697] Voir sixième rapport d'évaluation du GIEC, publié en mars 2023.
[698] Son nom peut d'ailleurs faire allusion à cette légende biblique.
[699] Olivier Tesquet, « *Vers une architecture du rêve ou de la catastrophe ?* », *op. cit*., p.33.
[700] Alain Musset, *Station Métropolis, Direction Coruscant : Villes, science-fiction et sciences sociales*, Moret-Loing-et-Orvanne, Le Belial' Editions, p.13.

3.3.8.2 L'utopie est-elle vraiment impossible à atteindre ?

« Là où se trouve une volonté, il existe un chemin. »

Winston Churchill

L'idée d'utopie, une société parfaite où règnent harmonie, justice et bonheur, fascine les penseurs et les écrivains depuis des siècles. Cependant, l'histoire et la littérature regorgent d'exemples où la quête de l'utopie a abouti à des résultats dystopiques, ce qui soulève la question de la faisabilité réelle de telles sociétés idéales. Quels sont les défis inhérents à la réalisation des utopies et l'utopie est-elle un objectif fondamentalement inatteignable ? En s'appuyant sur des théories philosophiques, des expériences historiques et des représentations littéraires, seront ici analysés les obstacles qui se dressent sur le chemin de l'utopie et discuté si ces barrières sont insurmontables ou si elles offrent plutôt des opportunités pour repenser et réimaginer nos aspirations collectives vers un monde meilleur.

L'utopie, est un concept qui a inspiré des philosophes et des écrivains durant des siècles et qui s'est souvent projetée vers l'avenir, cherchant à imaginer des sociétés idéales. Cependant, son idéalisme peut parfois être trop éloigné de la réalité, suscitant des critiques quant à sa praticabilité et sa faisabilité, voire sa candeur. De plus, une société utopique semble ne pas pouvoir perdurer dans le temps. Aussi, la plupart des utopies classiques se situent dans des mondes imaginaires dont le lecteur ne voit que l'apparent aboutissement idéal.

3.3.8.2.1 L'utopie romantique : résonances dans le *Steampunk*

« L'avenir, tu n'as pas à le prévoir, mais à le permettre. »

Moebius (Jean Giraud)

Comment l'utopie romantique du XIX^{ème} siècle trouve-t-elle une nouvelle résonance dans le *Steampunk* ? Le romantisme, avec son idéalisation de la nature, de la beauté et des émotions, cherchait à échapper aux désillusions causées par les excès de l'industrialisation naissante, en s'évadant souvent dans un Moyen-Âge idéalisé. C'est l'époque du néo-gothique en architecture, du retour des poèmes épiques, du mouvement préraphaélite en peinture, de romans qui prennent pour toile de fond un Moyen-Âge idéalisé et réimaginé selon les propres aspirations de ce temps. De manière similaire, le *Steampunk* utilise le rétrofuturisme pour revisiter, réimaginer le passé. Cette fusion offre une plateforme critique pour réfléchir aux enjeux contemporains, non sans une certaine poésie comme dans les œuvres romantiques. En examinant cette interconnexion, sera vu comment le

Steampunk perpétue et transforme les aspirations utopiques du romantisme, créant ainsi des récits qui allient rêve et réflexion sur les défis sociétaux, sociaux et, notamment, écologiques actuels.

Le XIX^{ème} siècle, marqué par le mouvement romantique, offre, lui, une perspective nouvelle à l'utopie en s'éloignant des aspirations purement rationnelles des Lumières pour embrasser une vision plus émotionnelle et idéaliste du monde. Les romantiques, tels que Victor Hugo, Alfred de Musset, Alphonse de Lamartine, Mary Shelley ou encore Lord Byron, pour ne citer qu'eux, explorèrent les thèmes de l'individualisme, de la nature, et du sublime, tout en critiquant les excès de l'industrialisation et de la modernité. Ils cherchèrent à retrouver un lien perdu avec la nature et à imaginer des sociétés où l'art, la poésie et l'émotion seraient au centre de l'existence humaine. Cette quête, bien que souvent teintée de mélancolie et de nostalgie, illustre la tension entre l'idéal et la réalité et soulève la question de savoir si l'utopie, comme le rêvaient les romantiques, est une destination atteignable ou un éternel mirage inspirant mais insaisissable. Le romantisme apporte une dimension supplémentaire à la réflexion sur l'utopie, en montrant que la recherche de la perfection peut également être un voyage intérieur et artistique, aussi vital qu'impossible à accomplir. Pour Michel Jarrety :

> « Plus qu'une école ou même une esthétique, le romantisme est une dynamique, en rapport direct avec la dynamique historique et la conscience nouvelle qu'on en prend. Si le héros romantique est une "force qui va", c'est que pour lui le devenir l'emporte sur l'être, même si ce devenir est incertain, le présent instable et l'époque décevante[701]. »

Citant le fragment 334 de l'*Athenaeum*, il ajoute : « Ce qui ne peut pas encore être, il faut au moins que cela ne cesse de devenir[702]. » Une phrase qui n'est pas sans rappeler celle que Moebius (Jean Giraud) a insérée dans une de ses œuvres à l'esthétique rétrofuturiste : « L'avenir, tu n'as pas à le prévoir, mais à le permettre[703]. » (voir Figure 88, p.435)

Il faut dire que le *Steampunk*, qui puise son inspiration dans le XIX^{ème} siècle, combine l'esthétique et les idéaux du romantisme avec des visions futuristes qui s'inspirent à la fois de celles de l'époque mais aussi de celles de son époque et crée ainsi des mondes où l'utopie technologique et industrielle peuvent rencontrer le rêve romantique. Ce mélange unique permet de réexaminer les aspirations

[701] Michel Jarrety, *Lexique des termes littéraires*, Paris, Le Livre de Poche, 2000, p.386.
[702] Jarrety ne précise pas à quel *Athenaeum* il fait référence exactement mais il semble qu'il s'agisse de revue littéraire allemande fondée en 1798 par Auguste et Frédéric Schlegel. En effet, il y fait également référence dans cet article : « *Théorie des genres* », dans Michel Jarrety (dir.), *La poétique*, Presses Universitaires de France, 2003, pp. 55-81.
[703] Moebius (Jean Giraud), *Paris, Tour Eiffel*, sérigraphie, 50 x 70 cm, n.d.

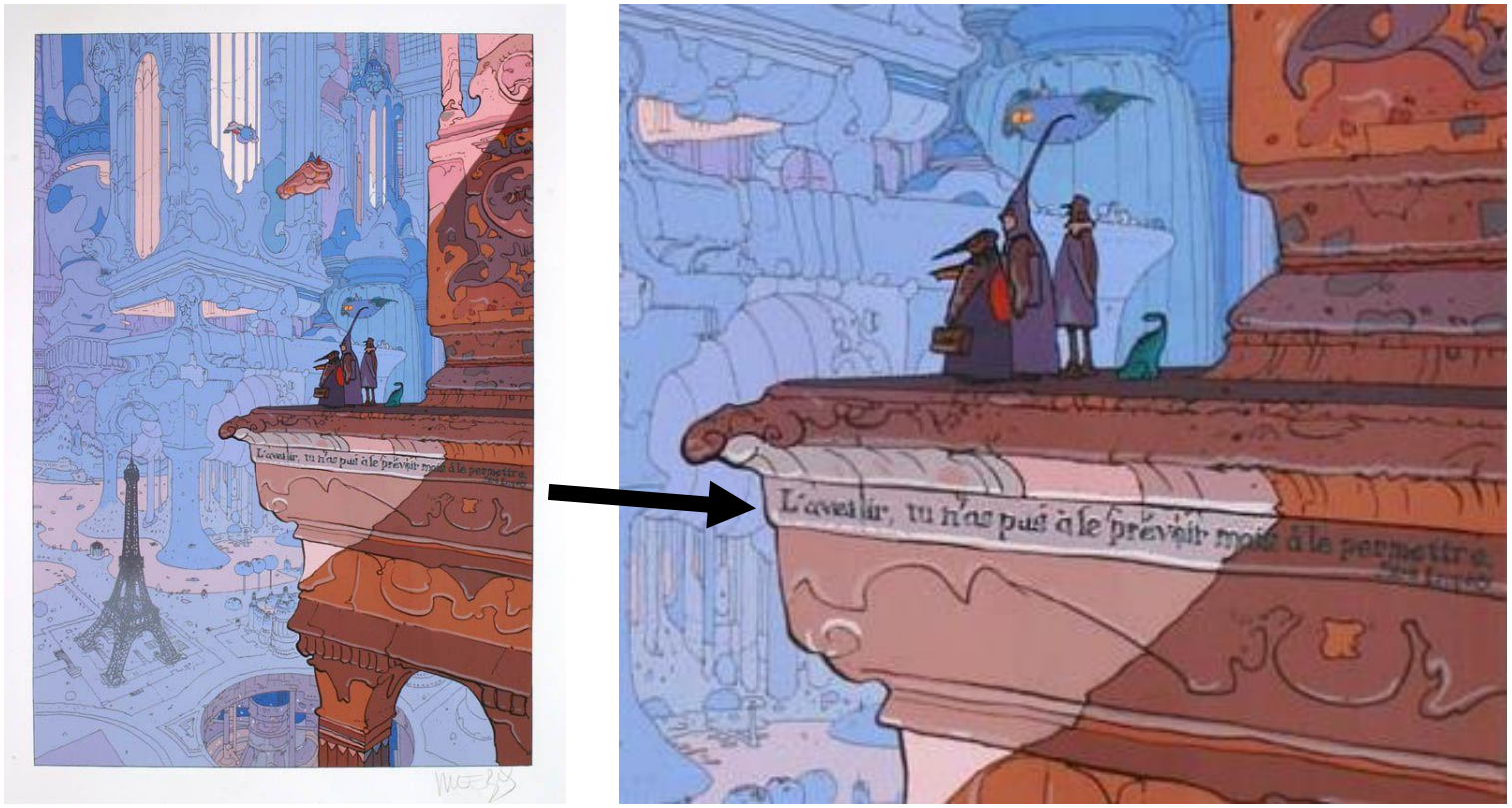


Figure 88 Mœbius (Jean Giraud), Paris, Tour Eiffel, sérigraphie, 50 x 70 cm, 2008.

utopiques à travers un prisme où la nostalgie pour le passé se conjugue avec l'innovation. Le *Steampunk*, et sa démarche rétrofuturiste, offre l'opportunité d'explorer des notions comme celles de la recherche de la perfection ou de la société idéale. Il montre que l'utopie, bien que peut-être inatteignable, reste une source d'inspiration inépuisable pour imaginer des mondes alternatifs et réfléchir sur nos aspirations contemporaines.

En effet, le XIX^{ème} siècle, marqué par le mouvement romantique, chercha à réenchanter un monde bouleversé par l'industrialisation, en mettant en avant l'individualisme, la nature, et les émotions. Cette quête d'utopie, bien que souvent teintée de mélancolie, résonne fortement dans le *Steampunk*. Par ses réinterprétations du passé et à travers une esthétique de la vapeur et des machines, le *Steampunk* revisite cette période avec un regard critique, tout en y infusant les rêves et les craintes de son époque. Le *Steampunk* pourrait donc être vu comme une continuation ou une nouvelle pousse de l'utopie romantique, où la technologie est à la fois merveille et menace. Par la réimagination du passé qu'il propose, avec l'introduction d'éléments anachroniques, le *Steampunk* crée un espace de réflexion sur notre propre époque mais aussi à ce qui a mené à la situation systémique actuelle. Il propose une vision où la nostalgie n'est pas un simple retour en arrière, mais une manière de réévaluer les choix, notamment industriels et technologiques, mais aussi politiques, sociétaux ou encore sociaux. Pour Mathieu Gaborit, l'un des deux auteurs 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[704]. » 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[705]. » Et de bien préciser que cette croyance est une « foi en l'homme, bien entendu[706]. »

Un fond romantique qui renoue avec un certain idéalisme. Malgré cela, comme le rappellent Etienne Barillier et Arthur Morgan, l'apparente innocence dont peut parfois faire preuve le *steampunk* « n'est pas naïveté[707]. » 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[708]. »

« À force de vouloir tout comprendre, tout me fait rêver[709] », écrivait Gustave Flaubert dans une lettre à son ami Alfred Le Poittevin. Une phrase pour le moins intéressante puisque sont souvent opposées rêverie et compréhension et qui pourrait résumer à elle seule comment fonctionne réellement le *Steampunk*. De fait, il n'est pas rare de penser que la rêverie 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... Mais est-il certain que vouloir comprendre et rêver, imaginer même l'impossible soient deux choses si antinomiques ? En France, Victor Hugo est une, sinon la figure représentative du mouvement romantique et l'observation de son travail peut permettre de répondre à cette question. En effet, il considère que l'écrivain a 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 obéi aveuglément. C'est l'homme que l'humanité devrait suivre[710]. » Et comme le présent travail le montrera, c'est aussi ce genre de personnages que mettent en valeur nombre d'œuvres *steampunks*.

---

[704] Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, *op. cit.*, p.150
[705] *Ibidem*.
[706] *Ibidem*.
[707] *Ibid*., p.17.
[708] *Ibid*., p.17-18.
[709] Danielle Girard et Yvan Leclerc, *Lettres de Flaubert (1830-1880)*, Édition électronique. (URL consultée le : 02/12/13 : http://flaubert.univ-rouen.fr/correspondance/conard/lettres/45b.html [hors ligne au 12/07/2024])
[710] Pascal Melka, *Victor Hugo : Un combat pour les opprimés - Etude de son évolution politique*, Paris, La Compagnie Littéraire, 2008, p.29.

Il faut dire que la liberté est primordiale pour Victor Hugo[711]. 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[712] ». 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[713]. » Rêver et comprendre ? L'auteur d'*Hernani* ne semble pas vouloir différencier les deux, lui non plus. Au contraire, pour Hugo, la capacité de rêver, d'imaginer des mondes nouveaux et des réalités alternatives est indissociable de la quête de compréhension du monde réel. Cette dualité est au cœur de son œuvre, où l'on trouve constamment un équilibre entre le rêve poétique, romantique et la critique sociale. Pour Hugo, rêver et comprendre sont deux faces d'une même médaille. Il ne s'agit pas de deux activités distinctes, mais plutôt de processus complémentaires. Le rêve, dans son œuvre, n'est pas une fuite de la réalité, mais une manière de la réinventer pour la comprendre plus profondément. À travers ses récits, il invite ses lecteurs à rêver d'un monde meilleur en les poussant à voir et à comprendre les réalités, et notamment les injustices et les souffrances de son époque.

Cette puissante philosophie hugolienne, ô combien idéaliste mais redoutablement efficace comme l'atteste le succès de ses œuvres encore aujourd'hui, les artistes du *Steampunk* français s'en emparent aujourd'hui.

Le romantisme apparaît en France dans des conditions favorables à son expansion, « avec les profondes transformations sociales et politiques articulant le XVIIIe au XIX^{ème} 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[714]. » 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-

[711] Victor Hugo voit la liberté non seulement comme un droit fondamental, mais aussi comme la condition *sine qua non* de la créativité et de la grandeur humaines. Dans son idéal de société, l'art et la littérature sont les expressions ultimes de cette liberté. En valorisant la « gloire littéraire » (*Ibidem*), il affirme que l'épanouissement de l'esprit humain passe par la libre expression des idées et des émotions.
[712] *Ibidem*.
[713] *Ibid*., p.29-30. Cette affirmation reflète une profonde croyance en la capacité de chaque individu, mais aussi des communautés et des époques, à contribuer à la grandeur d'un temps et, par extension, faire advenir de grandes avancées sociales, sociétales mais aussi culturelles, artistiques, scientifiques, technologiques, etc. Hugo reconnaît aussi que les grandes œuvres ne naissent pas seulement de l'isolement d'un génie solitaire, mais souvent de la confluence des idées, des luttes et des aspirations partagées par un peuple ou une époque.
[714] Etienne Souriau, « *Futuriste* », in *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010, p.1320.

Age en général que se réclame chaque pays, mais de son propre passé médiéval[715]. » Or, de la même façon, aujourd'hui le *Steampunk* français se réclame de plus en plus de son propre XIX^{ème} siècle, se détachant progressivement de l'époque victorienne pour la laisser aux bons soins des *Steamers*[716] anglais, de même qu'aux Etats-Unis, le mouvement peut réinventer la conquête de l'Ouest ou la Guerre de Sécession. Il a déjà été vu que d'autres pays de par le monde suivent une trajectoire similaire, s'appropriant le *Steampunk* selon leur propre point de vue historique et culturel – notamment l'Asie via le *Silkpunk*, ou l'Afrique via l'*Afropunk*.

Sans parler de néo-romantisme, force est de constater que la désillusion, politique ou, par exemple, écologique, est grande à l'heure actuelle et il semble logique de croire que les *Vaporistes*[717] 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.

L'analyse des résonances de l'utopie romantique dans le *Steampunk* montre une profonde interconnexion entre ces deux mouvements. Le romantisme du XIX^{ème} siècle, avec ses idéaux de beauté et d'émotion, est revitalisé dans le *steampunk*, qui combine ces aspirations à travers une démarche rétrofuturiste. Cette fusion permet de réfléchir aux enjeux contemporains tels que notre rapport à la technologie ou encore sur les inégalités sociales et d'autre thèmes qui font que notre époque n'est finalement pas si différente du XIX^{ème} siècle. Tout en rendant hommage au passé, le *Steampunk* n'est pas dupe de la réalité qui l'a vu naître et grandir. Il offre ainsi une nouvelle perspective sur la quête de perfection et de compréhension du monde, faisant de ce genre un héritier du romantisme, tant dans sa capacité à inspirer qu'à questionner le public sans se départir d'une certaine poésie. C'est ce qui va être vu plus en détail à travers l'analyse d'une œuvre *steampunk* de l'artiste peintre Didier Graffet.

[715] *Ibid*. p.1324.
[716] Surnom donné aux personnes pratiquant ou adeptes du *Steampunk* au Royaume-Uni, aux Etats-Unis et dans les pays anglophones.
[717] Surnom donné aux personnes pratiquant ou adeptes du *Steampunk* en France ou dans les pays francophones.

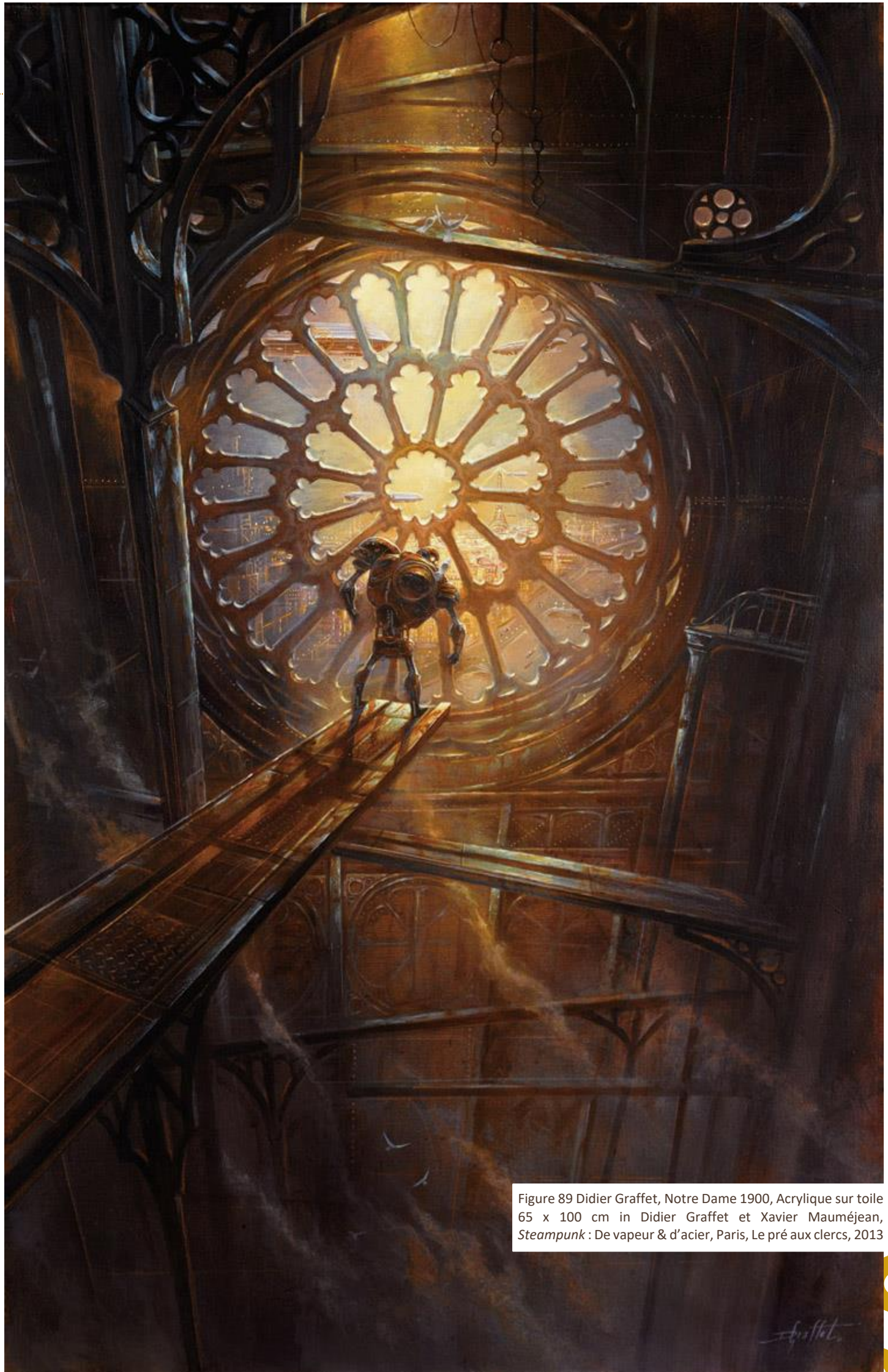


Figure 89 Didier Graffet, Notre Dame 1900, Acrylique sur toile 65 x 100 cm in Didier Graffet et Xavier Mauméjean, *Steampunk* : De vapeur & d'acier, Paris, Le pré aux clercs, 2013

3.3.8.2.2 Analyse de l'œuvre *Notre-Dame 1900* de Didier Graffet

« Notre-Dame est bien vieille : on la verra peut-être
Enterrer cependant Paris qu'elle a vu naître ;
Mais, dans quelque mille ans, le Temps fera broncher
Comme un loup fait un bœuf, cette carcasse lourde,
Tordra ses nerfs de fer, et puis d'une dent sourde
Rongera tristement ses vieux os de rocher ! »

Gérard de Nerval

Il s'agit de s'arrêter ici sur l'œuvre *Notre-Dame 1900* de Didier Graffet, une illustration *steampunk* qui réinvente la cathédrale de Notre-Dame de Paris dans un Paris qui semble appartenir au passé d'un univers parallèle. Graffet y fusionne des éléments du XIX^{ème} siècle, selon la démarche rétrofuturiste sur laquelle repose le *Steampunk*. L'analyse se concentrera sur les inspirations derrière l'œuvre par décryptage des éléments visuels qui la composent afin d'en dégager les thèmes principaux. Sera également examiné son impact sur le *Steampunk*, en lien avec le chapitre précédent sur les résonances de l'utopie romantique dans celui-ci. Il s'agira de montrer comment cette toile illustre la façon dont les idéaux romantiques sont revisités, voire revitalisés et, en tout cas, réimaginés dans ce cadre rétrofuturiste spécifique.

Lorsque Didier Graffet revisite le roman *Notre-Dame de Paris* dans une de ses peintures, naturellement, il intitule cette toile *Notre-Dame 1900* (voir Figure 89, p.439), reliant ainsi un temps différent au récit représenté sur cette toile de celui choisi par Victor Hugo dans *Notre-Dame de Paris*[718] : le Moyen-Age des romantiques du XIX^{ème} siècle devient, pour le peintre, le XIX^{ème} siècle lui-même.

Quoi qu'il en soit, l'image paraît étrangement familière[719], reconnaissable au premier coup d'œil tant l'histoire du bossu amoureux, Quasimodo, a su rester célèbre jusqu'à nos jours. Cependant, dans l'œuvre de Didier Graffet, Quasimodo est désormais un robot. Le court texte de l'écrivain Xavier Mauméjean, qui accompagne la toile dans *De Vapeur et d'Acier*, s'intitule *Le rêveur de Notre-Dame* et sous-entend l'idée que ce robot pourrait avoir des sentiments humains :

[718] Le roman d'Hugo a été publié en 1831 mais l'histoire se déroule en 1482, c'est-à-dire à la fin du Moyen-Age et au début de la Renaissance, une époque charnière de l'Histoire de France. L'époque médiévale est essentielle à l'intrigue et à l'atmosphère de ce roman. Hugo utilise en effet cette période pour explorer des thèmes tels que la beauté et la laideur, l'amour et l'obsession, ainsi que la justice et l'injustice. La richesse des détails historiques contribue à l'authenticité du récit, tout en soulignant les contrastes entre les différentes classes sociales et les diverses forces en jeu dans la société de l'époque.
[719] Est retrouvé ici le sentiment d'inquiétante-étrangeté, déjà décrit plus avant.

> « Nous entrons dans le XIX[ème] 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[720]… »

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[721] » 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[722]. » Comme eux, le robot est un archétype qui symbolise surtout le principe même de création. Pour comprendre cela, il faut revenir un instant sur le *Complexe de Frankenstein*. On retient généralement qu'il touche les personnes qui anticipent le pire des dérives futures de la science, et tout particulièrement l'advenue de robots capables de surpasser l'humain par leurs capacités (intelligence, force, résilience…). Les personnes « atteintes » du Complexe de Frankenstein se demandent ce qui arriverait si les robots ou les intelligences artificielles s'avéraient capables de franchir les limites de l'humain, parmi lesquelles la mort n'est pas la moindre d'entre elle. Mais les limites de l'humain ne sont-elles pas plutôt les limites de la pensée ? La portée véritable du roman de Shelley, dont le titre ne fait pas référence à la figure de Prométhée sans raison, était bien plus profonde lorsqu'elle a imaginé son roman, *Frankenstein* : il forme un questionnement sur l'acte créatif même et sur le statut de *la chose* créée, la *créature* ainsi obtenue, certes, mais aussi sur l'acte créatif et la capacité à rêver, à imaginer qu'il présuppose[723].

---

[720] Xavier Mauméjean et Didier Graffet, *Steampunk : De Vapeur et d'Acier*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013, p.60

[721] « 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 », dans *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, Bruxelles, J.P. Meline Libraire-Editeur, 1836, p.364.)

[722] Guy Schoeller (dir.), « Notre-Dame de Paris », dans *Le nouveau dictionnaire des oeuvres*, Paris, Robert Laffon, 1994, p.4978-4979.

[723] Pour plus de détails, voir Anne-Gaëlle Robineau-Weber, « Frankenstein », dans Pierre Brunel (dir.), Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*, Limoges, Presses Universitaires de Limoges (PULIM),

Il n'est donc pas étonnant que Graffet ait décidé de figurer le robot représenté dans cette peinture sous les traits d'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[724]. » Ether dont les vaporistes usent plus que de mesure mais qui peut être vu comme la représentation de leur volonté de s'élever, tels de nouveaux Icare désireux de s'échapper de l'île de la désillusion sur laquelle ils sont retenus prisonniers. Car contrairement à ce que l'on pourrait croire, les vaporistes ne demandent, en effet, qu'à aller de l'avant et imaginer des futurs, sinon idéaux, au moins meilleurs – car, gare à qui souhaiterait s'approcher trop près du soleil. Rêver d'un futur meilleur nécessite d'équilibrer ambition et prudence. Comme Icare, il est important de viser haut, mais sans ignorer les risques et les limites. Les avancées technologiques doivent être guidées par l'éthique et la responsabilité pour éviter des conséquences négatives imprévues. En tirant des leçons du passé, nous pouvons mieux orienter nos ambitions futures, assurant que les erreurs comme celles d'Icare ne se reproduisent pas. La construction d'un futur meilleur est souvent un effort collectif. Les ambitions individuelles doivent s'harmoniser avec les objectifs de la communauté pour créer une vision partagée et durable.

Mais écrire ou imaginer le futur sans tomber dans le pessimisme, le fatalisme, la dystopie, n'est pas chose aisée. Tout particulièrement quand l'utopie peut sembler être une voie sans issue[725]. C'est donc vers l'uchronie que se tournent les créateurs *steampunks*. De la désillusion, ils font advenir l'illusion et naître le rêve. Car le *Steampunk*, inspiré par les visions du futur tel qu'il était imaginé par les auteurs, artistes et certains penseurs du XIX^{ème} siècle, refait de l'imaginaire un monde qui ne rime plus systématiquement avec cauchemar mais avec aventures extraordinaire où tout est, par définition, possible.

D'ailleurs « l'aspiration vers l'absent » dont parle Souriau se compose du besoin d'évasion (dans le temps et surtout vers le passé mais aussi vers des contrées lointaines et exotiques, différentes du quotidien). En cela, il caractérise autant le *Steampunk* que le romantisme. Enfin, Souriau souligne que

---

2003, p.139. L'article examine le roman de Mary Shelley qui, publié en 1818, se situe dans le contexte de l'Angleterre du XIX^{ème} siècle et s'inspire des débats scientifiques de l'époque. Il raconte l'histoire de Victor Frankenstein, un scientifique qui crée une créature à partir de cadavres et explore les thèmes de la responsabilité, de la monstruosité et des dangers de la science sans éthique. L'article souligne l'impact culturel de *Frankenstein* à travers ses nombreuses adaptations et ses diverses interprétations critiques, et montre comment le roman reste pertinent dans les débats contemporains sur la bioéthique et la responsabilité scientifique.

[724] Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit.*, p.1325.

[725] Il sera vu plus après que de nouvelles formes d'utopies émergent malgré tout dans la science-fiction contemporaine.

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[726] ». A nouveau, l'utopie est ici convoquée de façon littérale à travers « ce qui est hors de ce monde » et c'est peut-être ce que le robot-Quasimodo de Graffet perçoit inconsciemment à travers la rosace de la cathédrale : sa véritable patrie dont il ne peut que rêver, prisonnier qu'il est de sa condition et du massif édifice de pierre.

Car c'est le rêveur qu'il s'agit de voir dans Quasimodo. Le rêveur qui, confronté à la réalité, tient le coup en rêvant. Plus encore, c'est un enfant rêveur. Car quoi de plus romantique qu'un enfant qui rêve ? Peut-être est-il en effet possible de 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 d'Hugo. Décrit dans le roman comme une « pauvre petite créature incomplète et à peine ébauchée[727] », il 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[728] ». Il faut dire, comme le rappelle Souriau, que « l'enfant est souvent investi d'une fonction dramatique très forte. Il s'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 soutien[729] ». Pourtant, dans toute sa difformité, Quasimodo est apparemment « celui que l'humanité devrait suivre » ainsi que l'exprime Hugo. D'ailleurs, il ne devient pas Pape des fous par hasard : l'humanité, à l'époque où l'intrigue est censée se dérouler, ne peut pas suivre Quasimodo car elle est incapable de voir le monde, de l'imaginer comme lui. Pourtant au XX^{ème} siècle, ce personnage secondaire devient personnage principal de bien des adaptations du roman[730] 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[731] » comme le rappelle Michel Ribon, citant l'exemple d'une autre figure infirme, voire parfois décrite comme monstrueuse, Héphaïstos.

Dans *Notre-Dame 1900*, Didier Graffet use, lui, d'un monstre contemporain – le robot – 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. En effet, son robot-Quasimodo, si l'on en croit

[726] Cité par Etienne Souriau, « *Futuriste* », in *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit.*, p.1325.
[727] Victor Hugo, « *Notre-Dame de Paris* », in *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, *op.cit.*, p.364.
[728] Victor Hugo, « *Notre-Dame de Paris* », in *Œuvres de Victor Hugo – Tome 1*, *op.cit.*, p.457-459.
[729] Etienne Souriau, *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit.*, p.691.
[730] Parmi lesquelles la version proposée par Disney (1997) et dont le titre à lui seul, *Le Bossu de Notre-Dame*, témoigne du changement de rang du personnage, qui devient central.
[731] Michel Ribon, *Esthétique de l'effacement - Essai sur l'art et l'effacement*, Paris, L'Harmattan, 2005, p.119.

en plus le texte de Mauméjean, ne cherche pas à se rebeller contre l'humanité, comme cela est souvent dépeint dans la science-fiction dystopique. Peut-être, justement, parce qu'il est un Quasimodo, *quasi*-humain, toute l'importance étant finalement donnée à ce seul « quasi » plutôt qu'à l'humain dans cette machine. Sans quoi, comme l'explique Raphael Colson, comme dans le *comics* rétrofuturiste *Top Ten the Forty-Niners*[732] d'Alan Moore illustré par Gene Ha, il subirait sans doute « 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[733]. »

Mais dans *Notre-Dame 1900*, Didier Graffet ne fait pas qu'alimenter magistralement l'imagerie du *Steampunk* et jouer avec ses dimensions référentielles pour revisiter l'une des œuvres les plus célèbres du XIX^{ème} siècle, il use aussi clairement d'une composition plastique tout aussi romantique que son sujet. Tout d'abord, par l'utilisation de la lumière qui traverse 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 qu'il met en scène. Si l'acier forme la peau des machines *steampunk*, la vapeur est leur oxygène[734]. Le robot et la bâtisse qui l'abrite forment les rouages indéfectibles d'une seule grande machinerie dont il est le cœur battant. 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-

[732] Série dérivée du *comics Top Ten* sortie en 2005. A l'origine, le *comics*, lancé en 2000, raconte l'histoire d'un commissariat de police pourtant le surnom de *Top Ten* dans la ville fictive de Neopolis, en 1949. Une ville particulière dans laquelle tous les habitants, y compris les animaux, possèdent des super-pouvoirs. Neopolis est conçue pour abriter des super-héros, des robots et d'autres êtres extraordinaires après la Seconde Guerre mondiale. L'histoire suit principalement Steve Traynor, alias Jetlad, un jeune héros de l'aviation, et Liegeman, alias Skywitch, un héros mystique. Les deux protagonistes, ainsi que d'autres nouveaux habitants de Neopolis, doivent s'adapter à la vie civile dans cette ville unique tout en faisant face à des tensions sociales, raciales et des défis liés à l'intégration et à la justice. Le roman explore les relations personnelles, les traumatismes de guerre et les questions d'identité dans un cadre mélangeant super-héros et drame social.

[733] Raphaël Colson, *Rétro-futur - Demain s'est déjà produit*, op.cit., p.267.

[734] La vapeur n'est pourtant pas présente dans toutes les œuvres *steampunks*, comme cela a été vu. 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 énergie universelle du mouvement, quand bien même elle est parfois absente des œuvres qui le composent.

> Dame avait été successivement pour lui, selon qu'il grandissait et se développait, l'oeuf, le nid, la maison, la patrie, l'univers[735]. »

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 de chacun. 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, sociétaux, 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[736]. Ce qui n'est pas sans rappeler le statut actuel du patrimoine industriel qui occupera notre analyse. Mais il s'agit également de rappeler que les cathédrales sont bâties sur des principes mathématiques précis autant que sur une esthétique élaborée, sophistiquée, recherchée. Tout est parfaitement calculé dans l'élaboration d'un tel édifice, rien n'est laissé au hasard. Aujourd'hui, il est possible de dire 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. Ce qui n'est pas sans rappeler Roland Barthes qui comparait les automobiles aux cathédrales, les décrivant comme des mythes semblables de leurs époques respectives :

> « Je crois 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[737] ».

L'immense rosace occupe également un rôle important, avec son allure de hublot géant ouvert sur un océan céleste dans lequel baignent les navires volants, comme autant d'espèces de poissons inconnus au travers des fenêtres du Nautilus (voir Figure 90, p.446). En effet, si pour le robot-Quasimodo, elle permet d'observer l'extérieur et, d'une certaine façon, de s'évader par la pensée, elle permet aussi au spectateur de la toile de découvrir que de nombreux dirigeables, archétypes *steampunks* par excellence, survolent la ville dans cet autre Paris de 1900. Il s'agit bien là d'une

[735] Victor Hugo, *Notre-Dame de Paris*, Bruxelles, Editeur du Muséum Littéraire, 1840, p.200.
[736] Voir Etienne Souriau « *Gothique* », in *Vocabulaire d'Esthétique*, *op.cit*., p.836.
[737] Roland Barthes, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970, p.150.

représentation d'un passé parallèle où les évènements se seraient déroulés autrement jusqu'à parvenir à cette scène.

Il faut aussi dire que la rosace porte en elle une symbolique puissante, joignant celle de la rose à

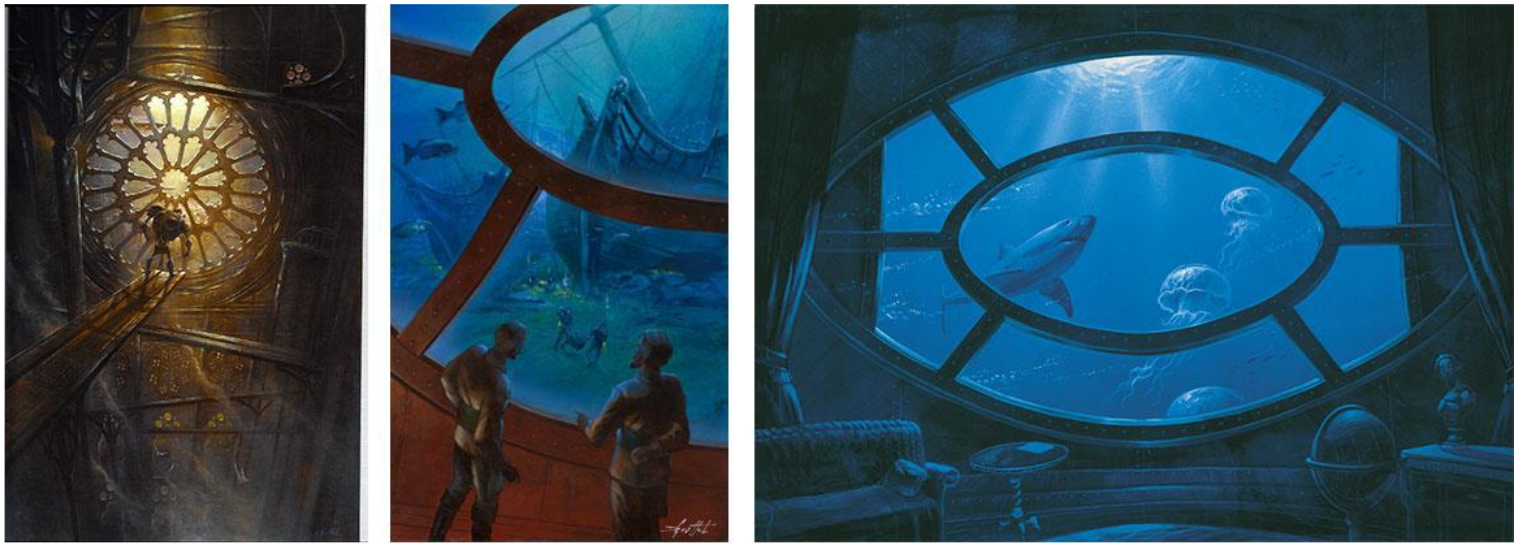


Figure 90 (1) Didier Graffet, Notre Dame 1900, acrylique sur toile, 60 x 100 cm, 2013. (2) Didier Graffet, Vingt mille Lieues sous les mers, acrylique sur carton, Paris, Editions Gründ, 2002. (3) Didier Graffet, « Soudain, le jour se fit de chaque côté du salon », Vingt mille lieues sous les mers, acrylique sur carton, Paris, Editions Gründ, 2002.

celle de la roue, toutes les deux représentant le cycle de la vie et son recommencement éternel[738]. Est-ce à dire que la machine, et donc le robot qui en serait la finalité suprême, seraient des chaînons de l'évolution humaine ? Il s'agit plutôt de considérer que le robot représente son créateur dans sa nouvelle représentation fictive ou mythique. Comme Dr. 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, le nom « Frankenstein » pouvant faire référence aussi bien à la créature qu'à son créateur. Il ne s'agit pas de débattre sur l'existence propre des robots, de savoir si elle sera un jour envisageable ou non. 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 qui s'interroge sur son temps.

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 les questionnements portant sur la

[738] Voir 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).

différence, l'étrangeté, la laideur, la difformité, etc. 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[739]. »

L'analyse de Robineau-Weber suggère que la monstruosité et la difformité sont des concepts inventés et imposés par la société et non des réalités objectives – tout comme la prétendue folie de Quasimodo. En cela, des œuvres comme celles de Shelley, Hugo ou Graffet invitent à une réflexion rousseauiste sur la nécessité de modifier ou recréer la société pour qu'elle soit plus inclusive et juste, par la reconnaissance de la dignité et de l'humanité inhérentes à chaque individu, indépendamment de son apparence, de ses différences, voire de ses handicapes. Une problématique dont le *Steampunk* s'empare régulièrement comme cela a déjà pu être entraperçu dans cette étude. Quoiqu'il en soit, « le romantisme fait confiance à l'imagination, "la première et la plus rare des facultés" (Vigny, 1832), la "reine du vrai" (Baudelaire, 1859[740]). »

3.3.8.2.3 Le retour de l'utopie dans la science-fiction contemporaine

« Il est dit qu'aucun arbre ne peut pousser jusqu'au paradis sans plonger ses racines jusqu'aux profondeurs de l'enfer »

Carl G. Jung

Sera exploré ici le renouveau de l'utopie dans la science-fiction contemporaine. Alors que les visions utopiques ont souvent été éclipsées par des dystopies, les auteurs actuels revisitent l'utopie pour proposer des futurs plus équitables et durables, et proposent des visions du futur vraisemblables, bien que parfois pas aussi désirables que cela pourrait être espéré[741]. Par l'analyse d'œuvres récentes comme *Le Ministère du futur* de Kim Stanley Robinson, sera vu comment ces récits utopiques engagent

[739] Anne-Gaëlle Robineau-Weber, « *Frankenstein* », in Pierre Brunel (dir.), Juliette Vion-Dury (dir.), *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*, *op. cit.*, p.141.
[740] Michel Jarrety (dir.), *La poétique*, *op.cit.*, p.387.
[741] Les romans dont il sera ici question prônent tous, d'une certaine façon et sur un temps plus ou moins long, la nécessité d'une décroissance. Une notion qui suscite pour l'instant de vives réactions dans le débat public.

> le lecteur dans une réflexion critique sur les moyens d'atteindre ces avenirs meilleurs, où l'existence de l'humanité a au moins le mérite de pouvoir continuer à être une réalité. Ce retour de l'utopie transforme la science-fiction en un puissant vecteur d'espoir et de changement.

Il est toutefois à noter que l'utopie refait surface dans la science-fiction contemporaine à travers des romans comme *Le Ministère du futur* de Kim Stanley Robinson [742] (2020), figure emblématique de la *climate fiction*[743]. Il s'agit d'un roman qui imagine une organisation internationale (*Le Ministère du futur*) créée pour lutter contre le changement climatique et protéger les générations futures. Situé, dans un premier temps, dans un avenir proche, le récit explore les actions entreprises par cette organisation, basée en Suisse, pour inverser les effets du réchauffement climatique à travers diverses stratégies politiques, économiques et technologiques.

Le roman aborde plusieurs problématiques majeures liées au changement climatique, telles que la géo-ingénierie, les politiques économiques durables et les défis sociaux et politiques associés à la mise en place de solutions globales. Il soulève également des questions sur l'efficacité de la technologie pour résoudre les crises environnementales et examine les implications éthiques et pratiques des interventions climatiques à grande échelle. *Le Ministère du futur* est considéré comme une utopie contemporaine car il propose une vision optimiste et proactive de l'avenir, où les efforts coordonnés et les innovations technologiques peuvent mener à un monde meilleur. Contrairement aux dystopies traditionnelles, ce roman présente une perspective où, malgré les défis immenses, l'humanité peut trouver des solutions pour survivre et prospérer, soulignant l'importance de la collaboration internationale et de la responsabilité collective, mais avant toute chose le volontarisme politique.

Néanmoins, pour parvenir à un tel résultat, le roman se déroule sur un temps long et de nombreux défis doivent être relevés pour parvenir à maintenir à flot cette « utopie » qui se veut, sinon réaliste, au moins vraisemblable.

---

[742] Kim Stanley Robinson, *Le Ministère du futur*, Traduit par Claude Mamier, Paris, Bragelonne, 2023. (Première édition : 2020).

[743] Terme inventé par Dan Bloom pour définir son œuvre *Polar City Red* (2012). Souvent abrégée en *cli-fi*, la *climate fiction* (ou fiction climatique en français littéral) est un genre littéraire et artistique qui explore les impacts du changement climatique et des problèmes environnementaux sur la société et la planète. Ces œuvres imaginent des futurs possibles affectés par des catastrophes naturelles, la montée des eaux, des sécheresses, et d'autres conséquences du réchauffement climatique, mettant en lumière les défis écologiques et sociaux que l'humanité pourrait affronter. Elle peut prendre diverses formes narratives, allant des dystopies, où les futurs sombres présentent des catastrophes écologiques et des bouleversements sociaux, aux utopies plus rares, où l'humanité surmonte les défis environnementaux grâce à des technologies avancées et des changements positifs. Entre ces extrêmes, de nombreuses œuvres de climate fiction adoptent une approche réaliste, explorant les défis et les solutions de manière nuancée et ancrée dans des réalités plausibles.

Dans une interview accordée au magazine *Métal Hurlant*, Robinson explique en effet croire que « les utopies ont un impact dans le monde réel[744] ». Mais pour que les changements s'opèrent, de nombreux facteurs entrent en ligne de compte et les actions doivent être entreprises sur le temps long. Son raisonnement – qui peut trouver un écho dans le *Steampunk* qui porte en lui une forme d'optimisme et qui tente de raviver la faculté de rêver le futur de façon plus positive – est que s'il est possible d'imaginer des solutions alors il doit être possible de les mettre en place :

> « Je m'intéresse à l'utopie comme genre littéraire et comme posture politique. De fait, s'il s'avère qu'imaginer une meilleure économie politique est possible, nous devons tenter de la mettre en œuvre[745]. »

L'autrice Elisa Beiram semble aller dans son sens et explique qu'elle « envisage ainsi la crise climatique comme une opportunité de construire une société nouvelle plus écoconsciente[746] » avec son roman *Le Premier jour de paix* (2023). En décrivant la crise climatique comme une opportunité, l'autrice invite à voir au-delà des aspects destructeurs et alarmants de cette crise pour se concentrer sur les possibilités de réinvention et de renouveau qu'elle apporte également avec elle. Loin de sous-estimer l'importance et la dangerosité de la crise, elle suggère néanmoins que face aux catastrophes climatiques, les sociétés peuvent être poussées à repenser leurs modes de vie, leurs systèmes économiques et leurs structures sociales de manière plus durable et respectueuse de l'environnement. Mais cela inclut une prise de conscience accrue des impacts de nos actions sur la planète et un engagement collectif à adopter des pratiques plus écologiques. Dans son roman, qui se déroule dans un futur proche où les effets du changement climatique ont atteint un point critique, le récit suit plusieurs personnages issus de divers horizons, dont une scientifique, un activiste écologiste, une mère de famille et un agriculteur, alors qu'ils s'efforcent de survivre et de s'adapter aux nouvelles conditions climatiques. Face aux catastrophes naturelles et aux pénuries de ressources, ils doivent repenser leurs modes de vie et leurs valeurs. Ils vont alors montrer des exemples de résilience, d'innovation et de solidarité qui peuvent servir de source d'inspiration aux lecteurs. Le roman se termine sur une note d'espoir, suggérant qu'il est possible de transformer une crise en une opportunité de renaissance et de construire une société plus écoconsciente et durable.

---

[744] Propos recueillis par Lloyd Chéry, « *Sur écoute avec Kim Stanley Robinson* », dans *Métal Hurlant : Utopies, dystopies, le futur ? C'était mieux après*, Novembre 2023, p.34.
[745] *Ibid*. p.35.
[746] Propos rapporté par Julien Amic, « *Recycler le futur : l'avenir évolutif des fictions climatiques* », *op.cit*., p.66.

Quand on lui demande s'il est optimiste face à l'avenir qui s'annonce, il dit « [répondre] toujours à cette question en citant Gramsci[747] (qui lui-même, [pense-t-il], citait Romain Rolland[748]) : "Il faut allier le pessimisme de la raison à l'optimisme de la volonté[749]." » Une « réponse volontariste à la situation [qui est] extrêmement dangereuse[750] » tempère-t-il toutefois, car elle sous-tend la possibilité d'une radicalisation politique qui nécessitera de trouver un « juste équilibre (…) contre une opposition radicale venue de gens qui, pour diverses raisons, estiment qu'il n'y a pas de problème ou rejettent les solutions disponibles[751] ». Pour Emilie Querbalec, autrice des *Sentiers de recouvrance* (2024), qui s'apparente aussi à une utopie :

> « Il y a encore de gros blocage dans les mentalités pour avancer sur la voie de la transition, et l'émotion est un des leviers que l'on peut employer pour lever ces blocages. La fiction offre justement le moyen de le faire en médiatisant le problème à travers des personnages. Il faut de l'émotion[752]. »

Son roman de science-fiction suit Nao, une jeune femme amnésique, sur la planète Recouvrance. En quête de son identité, elle rencontre divers personnages, dont Soren, un explorateur, et Ismaël, un ancien soldat en quête de rédemption. À travers leurs aventures, le roman explore des thèmes comme la mémoire, l'identité, l'exploration et la rédemption, tout en décrivant les paysages variés et mystérieux de Recouvrance. L'histoire mêle découvertes personnelles et révélations sur le passé des personnages et les secrets de la planète. La mémoire est ici liée à l'identité personnelle et au sens de soi, soulignant comment le passé influence le présent et le futur.

Dans *Le Ministère du futur* comme dans *Le Premier jour de paix*, la mémoire et sa transmission jouent un rôle majeur encore. Dans le premier, la mémoire est utilisée de manière stratégique pour influencer les politiques et les actions futures. Le roman explore comment le souvenir des événements climatiques catastrophiques peut motiver des changements radicaux. Les récits et les souvenirs des survivants sont utilisés pour sensibiliser et mobiliser l'action politique. La mémoire et sa transmission sont donc des outils cruciaux pour guider les décisions et les stratégies dans la lutte contre le changement climatique. Dans le second roman, les personnages doivent se rappeler des erreurs du passé pour construire un avenir meilleur. La mémoire des catastrophes climatiques passées et des échecs sociétaux sert de leçon pour éviter de répéter les mêmes erreurs. Cela crée un lien direct entre la mémoire collective et l'action future qui encourage à s'engager dans la construction d'une société

[747] Philosophe marxiste, membre fondateur du Parti Communiste italien, mort dans les geôles de Mussolini en 1937.
[748] Ecrivain français, lauréat du prix Nobel de Littérature en 1915, qui espérait notamment voir advenir un monde nouveau avec l'émergence de l'Union Soviétique.
[749] Lloyd Chéry, « *Sur écoute avec Kim Stanley Robinson* », *op.cit.*, p.37.
[750] *Ibidem*.
[751] *Ibidem*.
[752] Propos rapportés par Julien Amic, « *Recycler le futur : l'avenir évolutif des fictions climatiques* », *op.cit.*, p.66

plus écoconsciente. Dans les deux livres, l'héritage laissé par les actions présentes est un thème central et affirme l'importance de prendre des décisions aujourd'hui qui auront un impact durable sur le futur.

Le roman *steampunk Perdido Street Station* de China Miéville (2000) se déroule dans la ville industrielle de New Crobuzon et suit Isaac, un scientifique qui cherche à redonner la capacité de voler à Yagharek, un Garuda déchu. En expérimentant, Isaac libère accidentellement des créatures dangereuses appelées « moth-moths » qui sèment le chaos en se nourrissant des rêves des habitants. Le roman aborde indirectement des thèmes écologiques, tels que la pollution, la dégradation environnementale et l'impact destructeur de l'exploitation imprudente des ressources naturelles, tout en offrant une critique de la société industrielle et capitaliste de la ville.

À l'instar des romans de Kim Stanley Robinson, Elisa Beiram et Émilie Querbalec, *Perdido Street Station* explore les conséquences de l'action humaine sur l'environnement et la société. Comme *Le Ministère du futur* (2020) de Robinson, il met en lumière les effets néfastes de la technologie et de l'industrialisation sur l'éco système. La quête de rédemption et de reconstruction présente dans *Le Premier jour de paix* (2023) de Beiram résonne également avec les efforts des personnages de Miéville pour restaurer l'équilibre après les catastrophes qu'ils ont provoquées. Enfin, les thèmes de mémoire et d'identité explorés par Querbalec dans *Les Sentiers de Recouvrance* (2020) trouvent un écho dans la lutte des personnages de Miéville pour comprendre et réparer les erreurs du passé afin de créer un avenir meilleur.

De plus, *The Windup Girl* de Paolo Bacigalupi (*La Fille Automate*, 2009) et *Boneshaker* de Cherie Priest (2009) sont deux autres œuvres *steampunk* qui traitent des thèmes écologiques.

The Windup Girl se déroule dans un futur où les ressources naturelles sont épuisées et où les biotechnologies dominent. Le roman explore les conséquences écologiques de la manipulation génétique et de la surconsommation, mettant en lumière les dangers de l'exploitation des ressources naturelles et des technologies sans éthique. Bien que le roman soit souvent classé comme *biopunk*[753], il partage avec le *steampunk* l'utilisation de technologies avancées et de contextes industriels. Le ton du roman est plutôt pessimiste, reflétant une vision sombre de l'avenir si les tendances actuelles se poursuivent sans changement.

[753] Le *Biopunk* est un sous-genre de la science-fiction qui explore les dérives potentielles des biotechnologies, telles que la génétique, la bio-ingénierie ou les modifications corporelles. Héritier critique du Cyberpunk, il s'intéresse à la manière dont la manipulation du vivant peut transformer les corps, les identités et les rapports sociaux, souvent dans des contextes dystopiques où les enjeux éthiques et politiques sont centraux. Néanmoins, depuis peu, il propose également des récits alternatifs plutôt optimistes.

Boneshaker est un pur roman *steampunk* situé dans une version alternative de Seattle, où une machine expérimentale a libéré un gaz toxique, transformant la ville en un environnement hostile. Les personnages doivent naviguer dans cette ville ravagée, abordant les thèmes de la pollution et de la dégradation environnementale causées par les technologies industrielles. Comme *Perdido Street Station*, ce roman n'offre pas une vision optimiste mais met en évidence les conséquences désastreuses de l'exploitation imprudente des ressources naturelles.

3.3.8.2.4 Le cas du *Château dans le Ciel*

« Plonge tes racines dans la terre, laisse-nous vivre avec le temps, passe l'hiver comme les graines, et chante au printemps comme les oiseaux. »

Le Château dans le Ciel

Le film Le Château dans le Ciel (*Laputa : Castle in the Sky*) réalisé par Hayao Miyazaki en 1986 est un exemple emblématique d'intégration réussie de l'esthétique, des thèmes et de la démarche rétrofuturiste *steampunks* dans une œuvre cinématographique. Situé dans un monde où les technologies à vapeur coexistent avec des éléments magiques, le film raconte l'histoire de deux jeunes héros, Sheeta et Pazu, qui cherchent une île flottante légendaire appelée Laputa. Cette œuvre des Studios Ghibli offre à voir une aventure épique tout en abordant les thèmes de l'harmonie avec la nature, de l'impact de la technologie sur l'environnement et des conséquences de la cupidité humaine. Le film montre de quelle façon le *Steampunk* peut être utilisé pour explorer des concepts écologiques, sociétaux et sociaux, tout en inspirant des visions optimistes où la coexistence entre progrès technologique et respect de la nature s'avère finalement possible.

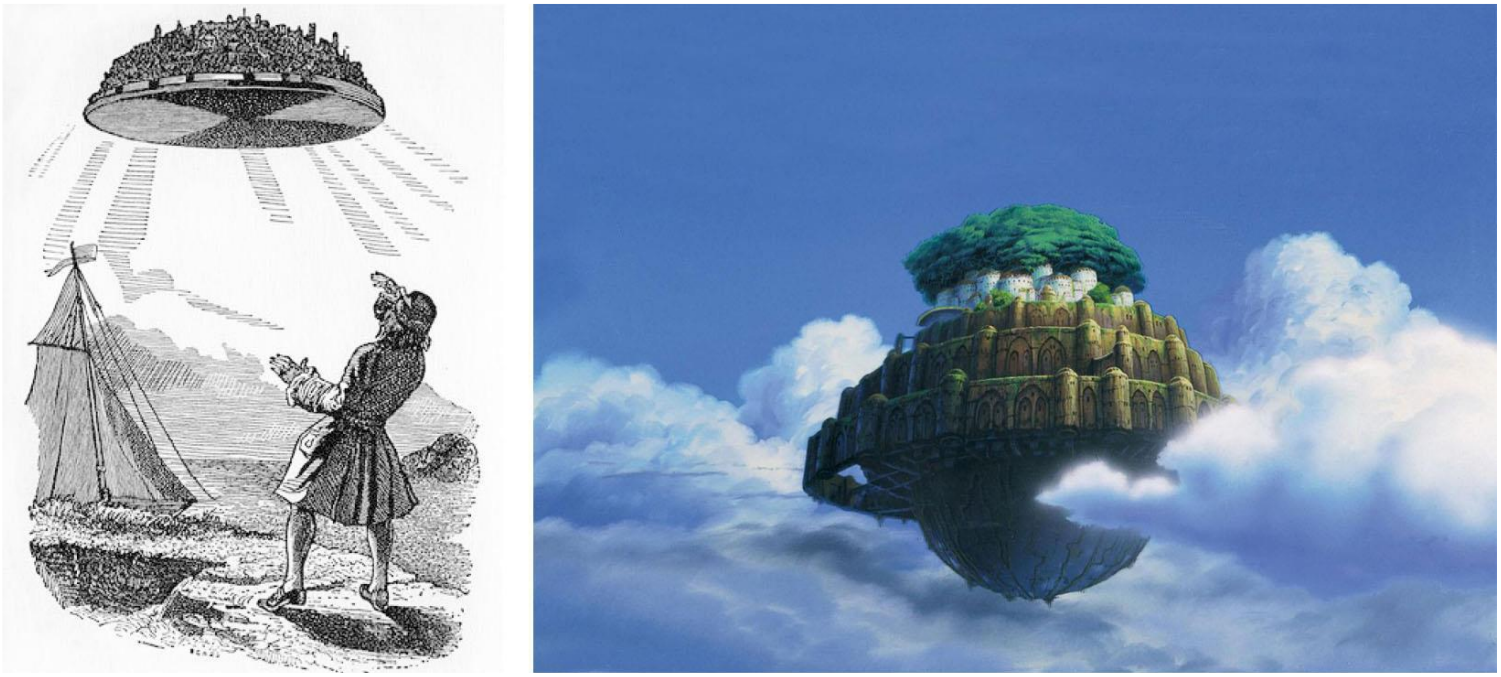


Figure 91 (1) Jean-Jacques Grandville, Laputa, gravure, 1856. (2) Capture d'écran du film d'animation Le Château dans le ciel de Hayao Miyazaki (Studios Ghibli), Japon, 1986.

Il existe des œuvres *steampunk* plus optimistes que celles précédemment citées et qui dépeignent des visions plus positives de l'avenir. *Le Château dans le Ciel* est l'une d'entre elles. Le film est optimiste dans sa vision de la technologie et de la nature et montre comment les avancées technologiques peuvent coexister harmonieusement avec l'environnement. Il intègre de nombreux éléments *steampunks*, comme les machines volantes et une esthétique industrielle, en plus de commencer dans une ville minière.

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*. De même que de nombreux éléments du film, parmi lesquels la ville volante de Laputa, dont l'esthétique montre la variété de références auxquelles ont eu recours Hayao Miyazaki et ses équipes pour la concevoir. Une démarche que l'on peut sans mal apparenter à celle du rétrofuturisme et du *Steampunk* (voir Figure 91 et Figure 92, pp.453-455).

Dans ce roman de 1721, Gulliver est en effet sauvé lors d'un de ses voyages par les habitants d'une étonnante ville volante nommée *Laputa*, comme dans le film. 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 conversation simple. 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[754]. » 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[755].

Plus de deux cent cinquante ans plus tard, en 1986, l'île volante trouve donc naturellement sa place dans le film d'animation japonaise des Studios Ghibli parce que son histoire reste fascinante de modernité à l'heure où les technologies se complexifient au point de devenir incompréhensibles, au moins dans leur conception, pour la plupart des gens. Une tendance qui ne fera que se confirmer jusqu'à aujourd'hui.

Dans la version de Hayao Miyazaki, largement adaptée, le peuple de l'île a disparu depuis très longtemps et, avant cela, semblait *a priori* fort différent de celui dépeint par Jonathan Swift. D'abord, il faut noter 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 possible – une ville volante – mais l'avait fait dans un but pacifique puisqu'il s'agissait pour eux d'échapper, justement, à la guerre.

Toutefois, symboliquement, l'île avait fini par prendre trop de hauteur : à force de développer leur technologie et du fait que l'île se trouvât dans les cieux, son peuple mystérieux avait fini par concevoir des armes d'une puissance telle qu'elles pouvaient détruire des villes entières[756]. 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 quasi-démiurgique et les penchants destructeurs des autres[757]. L'île finit par être abandonnée. Les anciens habitants de Laputa ne laissant derrière eux que des robots géants qui deviennent les gardiens d'un sanctuaire à la fois merveilleux et maudit.

---

[754] Lucien-Anatole Prévost-Paradol, *Jonathan Swift : sa vie et ses oeuvres*, Paris, A. Durand, 1856, p.55.

[755] 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.

[756] 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.

[757] 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



Figure 92 (1) Pieter Bruegel l'Ancien, La Construction de la Tour de Babel, huile sur panneau, 114 x 155 cm, Vienne, Kunsthistorisches Museum, 1563. (2) Hayao Miyazaki, Esquisse de Laputa, aquarelle, Japon, n.d.

L'un de ces robots apparait d'abord 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 opposée 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[758]. 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. Autrement dit, le seul responsable des actes d'un robot ou de toute autre technologie, aussi évoluée soit-elle, n'est en définitive que celui qui en tient les commandes ou qui le programme[759].

---

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 (voir Figure 92, p.449).

[758] 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.

[759] 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 un 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.

C'est le même type d'île volante que Justine Niogret nous décrit dans *Coeurs 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, appelés 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[760] et de sa décadence mêlés.

Les *Studios Ghibli* et leur emblématique fondateur et réalisateur phare, Hayao Miyazaki, ont également produit d'autres œuvres qui abordent des thèmes écologiques avec optimisme. *Nausicaä de la Vallée du Vent* (*Nausicaä of the Valley of the Wind*, 1984) qui présente une héroïne qui lutte pour sauver son monde de la destruction écologique et qui prône la coexistence avec la nature. *Princesse Mononoké* (*Princess Mononoke*, 1997) qui explore les conflits entre l'industrialisation et la préservation de la forêt, tout en montrant la possibilité de réconciliation entre l'homme et la nature. *Mon Voisin Totoro* (*My Neighbor Totoro*, 1988) qui célèbre, lui, à la fois la nature et l'innocence de l'enfance, et où les personnages vivent en harmonie avec leur environnement. Enfin, *Ponyo sur la Falaise* (*Ponyo*, 2008) qui raconte l'histoire d'une petite fille-poisson qui rêve de devenir humaine, mettant en avant les liens entre la vie marine et terrestre. Ces œuvres, bien que souvent plus orientées vers le fantastique, intègrent parfois des éléments mais surtout souvent des thèmes similaires à ceux du *Steampunk*.

Le Château dans le Ciel, lui, établit que l'innovation technologique et le respect de la nature ne sont pas mutuellement exclusifs, mais peuvent coexister harmonieusement. En intégrant des technologies avancées dans un cadre naturaliste et en mettant en lumière les dangers de la cupidité humaine, Miyazaki offre une vision optimiste et inspirante d'un futur où progrès et préservation de l'environnement vont de pair. *Le Château dans le Ciel* sert ainsi de modèle pour les œuvres *steampunks* qui cherchent à allier aventure, esthétique rétrofuturiste et message écologique. Surtout, il est un modèle d'optimisme et de foi en l'avenir mais, plus encore, en ceux qui le représentent le mieux : les enfants, héros principaux du film, personnifications du futur de l'humanité et symbole d'espoir.

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

En définitive, *Le Château dans le Ciel* incarne une forme singulière de rétrofuturisme steampunk où l'esthétique mécanique ne se réduit pas à une fascination pour les rouages, mais devient le support d'une méditation profonde sur le rapport entre l'homme, la nature et la technique. Par son imaginaire foisonnant, ses machines poétiques et ses ruines habitées par une forme de mémoire, le film de Miyazaki illustre que le Steampunk peut s'ouvrir à une lecture sensible et utopique, où la technologie ne détruit pas nécessairement, mais peut aussi protéger, réparer, et rêver. Cette vision, portée par des enfants qui refusent la fatalité et choisissent l'émerveillement, propose une relecture salutaire du mythe de Laputa : non plus comme une allégorie de la démesure humaine, mais comme un appel à retisser des liens entre progrès et sagesse, entre invention et responsabilité. À travers cette œuvre, c'est bien une autre voie du Steampunk qui se dessine : celle d'un imaginaire réparateur, capable d'inspirer des avenirs désirables sans renier les leçons du passé.

3.3.8.2.5 Optimisme dans le *Steampunk* : différence entre uchronie et utopie

« Le pessimisme, c'est pour vendre.
L'optimisme, c'est pour la lutte. »

Michel Serres

L'analyse de l'optimisme dans les œuvres *steampunks* a permis de souligner le rôle de l'uchronie dans ce rétrofuturisme. Il a été démontré que les récits *steampunks*, à travers leurs mondes fantastiques et leurs inventions, incitent à rêver tout en encourageant, de façon délibérée ou non, une réflexion critique sur les défis contemporains. Le *Steampunk* permet d'offrir une perspective critique sur le présent et l'avenir de par sa dimension uchronique et sa démarche rétrofuturiste. Les uchronies *steampunks* offrent un cadre pour réécrire l'histoire et envisager des futurs alternatifs, proposant des solutions créatives aux problèmes actuels, qu'ils soient d'ordre écologiques comme cela a pu être vu, mais aussi économiques comme cela sera montré par la suite. Il a ainsi été montré que le *Steampunk*, en tant que genre littéraire et artistique, offre une riche palette de récits où l'optimisme se manifeste à travers des visions alternatives du passé et du futur – ou plutôt de non-temps, d'uchronies au sens littéral du terme. Et contrairement aux utopies, qui décrivent des sociétés idéales souvent inatteignables, les uchronies *steampunks* réécrivent l'histoire pour explorer des chemins de développement technologique et social différents de ceux connus. Ces récits permettent d'imaginer comment les erreurs du passé auraient pu être corrigées ou d'imaginer des mondes où les avancées scientifiques, techniques et technologiques coexistent harmonieusement avec les humains et leur écosystème. Comment et pourquoi les uchronies *steampunks* peuvent-elles parfois offrir des

perspectives plus encourageantes ou, tout au moins, engageantes, que les utopies ? Seront explorés ici des exemples de romans, de bandes dessinées, de films et de jeux vidéo qui mettent en lumière leur approche unique pour imaginer des futurs meilleurs à partir de passés réinventés grâce au rétrofuturisme *steampunk*.

En lien avec la vision optimiste et harmonieuse du *Château dans le Ciel*, où technologie et nature coexistent en équilibre, *Les Mécaniques Fatales* (*Mortal Engines*, 2001) de Philip Reeve présente un contraste intéressant. Ce roman est situé dans un futur post-apocalyptique où des villes mobiles géantes se déplacent pour dévorer des villes plus petites. Le cadre *steampunk* est évident à travers la présence et la représentation des machines géantes et de la technologie rétrofuturiste. Bien que l'univers soit sombre, le roman montre des personnages qui luttent pour un avenir meilleur et plus stable, tout en essayant d'éviter un conflit qui mettrait fin à toute forme d'espoir. La fin du film suggère une possibilité de reconstruction collective, en dehors des monstrueuses villes mouvantes, qui seraient plus écoconsciente et inclusive, au contraire de ce qui était alors pratiqué dans l'intrigue.

Par ailleurs, *L'Alchimie de la pierre* (*The Alchemy of Stone*, 2008) d'Ekaterina Sedia est un autre exemple pertinent. Ce roman suit Mattie, une automate alchimiste dans une ville *steampunk* où les luttes de pouvoir entre alchimistes et mécaniciens reflètent des tensions écologiques et sociales. L'histoire explore les thèmes de la liberté, de l'identité et de la dégradation environnementale, tout en montrant comment les avancées technologiques peuvent avoir des conséquences imprévues sur la société et l'éco système. En effet, dans la ville où vit l'héroïne du roman, les gargouilles sont des créatures anciennes faites de pierre, qui possèdent une vie et une conscience propres. Elles sont profondément connectées à la ville et à son histoire, et leur existence est un symbole de la relation entre la nature et la société humaine. Les gargouilles veillent sur la ville depuis longtemps mais leur état de pétrification progressive reflète le déclin de l'environnement dans la cité, sous l'effet de l'industrialisation causée par la caste des mécaniciens. *L'Alchimie de la pierre* a recours à une intrigue et une démarche *steampunk* riche en symbolisme pour explorer des thèmes écologiques et illustrer les impacts de l'industrialisation sur la nature et la société, tout en soulignant l'importance de préserver l'équilibre environnemental et social. Parvenir à sauver les gargouilles de la pétrification revient ici à ne pas renier, voire oublier le lien vital qui doit exister entre l'humain et la nature pour préserver l'éco système dans lequel l'humanité et le reste des espèces vivantes existent.

Il faut également citer *Final Fantasy VII* (1997), jeu de rôle (JDR ou *role player game*, RPG, en anglais) développé par Square (maintenant Square Enix). L'histoire suit le personnage de Cloud Strife, un mercenaire qui rejoint un groupe écoterroriste appelé Avalanche pour lutter contre la méga-corporation Shinra, qui exploite l'énergie de la planète à travers des réacteurs Mako qui mettent en

danger l'éco système global. Au début, la mission de Cloud et d'Avalanche est de détruire les réacteurs Mako pour arrêter Shinra. Toutefois, la situation devient plus complexe lorsque Sephiroth[761], un ancien soldat de Shinra et principal antagoniste du jeu, refait surface. Sephiroth découvre ses origines et croit être destiné à prendre le contrôle de la planète. Pour atteindre cet objectif, il invoque Meteor, une magie capable de détruire la planète. Il croit que cela lui permettra d'absorber l'énergie de la planète et devenir un dieu. Cloud et ses alliés, vont devoir arrêter Sephiroth pour sauver la planète, à la fois de Shinra mais aussi de lui. Au fur et à mesure, cela va leur permettre de découvrir des secrets sur leurs passés individuels, sur les véritables intentions de Shinra, ainsi que sur la nature de la vie et de l'énergie de la planète.

Le jeu explore plusieurs thèmes parmi lesquels l'exploitation de l'environnement est centrale, avec Shinra qui symbolise la destruction écologique par la surexploitation des ressources naturelles. Comme dans les œuvres vues précédemment, l'identité et la mémoire, à travers les luttes de Cloud avec sa propre identité et ses souvenirs confus, sont également des thèmes importants qui permettent de densifier l'intrigue. Enfin, la résistance et la rébellion, représentées par la lutte d'Avalanche contre des pouvoirs oppressifs et le conflit entre technologie et nature occupent la majeure partie du récit.

Final Fantasy VII n'en est pas pour autant un jeu optimiste et encore moins une utopie. En effet, si l'optimisme se manifeste à travers la résilience et l'espoir des personnages, déterminés à sauver la planète malgré les nombreux défis, et l'idée de combattre pour la préservation de l'environnement et de réparer les dégâts causés par l'industrialisation excessive, le jeu est également marqué par des moments tragiques, y compris des pertes de personnages importants et des sacrifices douloureux, ajoutant une tonalité sombre à l'histoire. Cela en fait un jeu dont l'intrigue dramatique n'est pas sans rappeler un certain romantisme noir[762].

---

[761] Le nom du personnage n'est pas un choix hasardeux car il dénote immédiatement l'hubris du personnage. En effet, ce nom fait référence à la Kabbale, dans laquelle le concept de *séphiroth* (ou *sephirot*) se réfère aux dix émanations divines ou aspects de la manifestation de Dieu dans l'univers. Ces dix *séphiroth* constituent « l'Arbre de Vie », une structure mystique qui illustre la manière dont l'énergie divine se déploie pour créer et maintenir le cosmos. Chaque *séphirah* (singulier de *séphiroth*) représente un attribut ou une qualité spécifique de Dieu, comme la sagesse, la compréhension, la beauté ou la royauté. Ensemble, elles forment une voie spirituelle et un cadre pour la méditation kabbalistique. De ce fait, le personnage de Sephiroth est tout de suite identifiable comme une figure qui sera amenée à se comparer au divin, c'est-à-dire à viser une toute-puissance qu'il n'est pas censé posséder. Selon la tradition héritée de la mythologie grecque, il sera puni pour son crime d'hubris, mais cela signifie également qu'il sera capable du pire pour essayer de parvenir à ses fins : s'accaparer un pouvoir démiurgique.

[762] Le romantisme noir est un sous-genre littéraire du romantisme qui se caractérise par une atmosphère sombre, mélancolique et souvent macabre. Il explore les aspects obscurs de la nature humaine, la folie, la mort, et le surnaturel. Influencé par le gothique, il met en scène des thèmes tels que le désespoir, le mystère et le grotesque. Les œuvres de ce genre cherchent à évoquer des émotions intenses et à explorer les profondeurs de l'âme humaine. Des auteurs comme Edgar Allan Poe et Mary Shelley sont des figures emblématiques du romantisme noir.

Enfin, même après avoir vaincu Sephiroth, le sort de la planète fictive de *Final Fantasy VII* reste incertain, et le jeu laisse plusieurs questions ouvertes sur l'avenir de ses personnages et de son monde. Néanmoins, le message principal du jeu est que, malgré les obstacles et les sacrifices, la lutte pour un avenir meilleur est essentielle et il faut garder espoir afin d'avancer en ce sens.

Ces œuvres et celles vues précédemment, qu'elles soient optimistes ou pessimistes, mettent tout particulièrement en lumière les impacts écologiques des actions humaines et offrent des perspectives variées sur les défis environnementaux. Toutefois, il faut dire que l'optimisme n'est pas utopique mais se rapproche peut-être davantage d'une forme d'utopisme car, dans le *Steampunk*, la démarche rétrofuturiste repose plutôt sur le principe de l'uchronie. Or, « et si les choses s'étaient passées autrement ? » est la question de base que propose de se poser le *Steampunk*. Le *Steampunk* peut donc être défini comme plus utopiste – au sens mélioratif du terme – qu'utopique car il présente souvent des individus ou des groupes qui s'efforcent activement de changer leur monde pour le mieux. Contrairement aux visions utopiques, qui peuvent sembler inaccessibles et idéalisées, les récits *steampunks* montrent des personnages qui mènent des actions concrètes pour améliorer leur société, quand bien même ils ne sont parfois pas des héros mais souvent des monsieur ou madame tout-le-monde – mais des génies au sens hugolien, ce qui n'est pas rien.

Aussi, l'optimisme des œuvres *steampunks* se manifeste-t-il à travers d'autres aspects et sous d'autres formes, et sur des thèmes extrêmement variés qui dépassent le seul sujet de l'écologie pour inclure la justice sociale, l'égalité des genres ou encore la valorisation des identités locales. Il a également été vu que le *Steampunk*, au travers de pratiques pouvant être rapprochées du recyclage, peut aussi répondre à certaines problématiques économiques. Il répond aussi à une volonté de se réapproprier une technologie devenue, souvent, trop complexe à appréhender – et, notamment, à réparer. En cela, le *Steampunk* est souvent critique envers l'obsolescence.

En tout cas, par recombinaison d'éléments du passé avec des visions futuristes, et de par sa démarche rétrofuturiste basée sur le point de vue que porte son auteur sur l'époque, le *Steampunk* propose des récits qui inspirent à la fois l'imagination et la réflexion critique sur nos réalités contemporaines. Cette approche pragmatique et participative encourage les lecteurs et certains membres des communautés *steampunks* à imaginer mais aussi à travailler pour un futur qui, peut-être, ne chantera pas, mais qui sera meilleur selon eux. Certains transforment même les récits historiques locaux et ses artefacts patrimoniaux, en sources d'inspiration vivantes. Cela sera d'ailleurs au cœur de la partie pratique de cette recherche-création.

Tous ces thèmes, ces approches, et bien d'autres, sont visibles dans des œuvres *steampunks* très diverses et de natures différentes qu'il serait difficile de toutes les lister. C'est pourquoi sera proposé

ici un simple pot-pourri de ce à quoi l'optimisme *steampunk* peut ressembler. Ainsi, sera vu que l'optimisme dans les œuvres *steampunks* se nourrit de la capacité à réinventer – ou, plus exactement, *réimaginer* comme cela sera expliqué – le passé pour mieux comprendre le présent et ainsi proposer d'imaginer des futurs alternatifs. Cela amènera à explorer plus en profondeur l'idée d'un utopisme pragmatique dans le *steampunk*, où l'action collective et l'innovation technologique se combinent pour créer des mondes où, pêle-mêle, les idéaux de justice, de liberté et de progrès peuvent véritablement s'épanouir.

3.3.8.2.6 L'utopisme pragmatique du *Steampunk*

« Quand on rêve, on ne compte pas ! Quand on ne rêve plus, on ne compte plus ! »

Gabor et les chapeaux rouillés

> Les récits *steampunks* où les sciences et les technologies sont utilisées pour le bien commun dépeignent des mondes qui connaissent des avancées éthiques et bénéfiques pour leur société. Le *Steampunk* propose une forme d'utopisme pragmatique où l'accent est mis sur l'ingéniosité humaine, la résilience et la capacité à surmonter les défis. Les personnages *steampunks* travaillent souvent ensemble pour résoudre des problèmes, que ce soit par la technologie, la coopération sociale ou l'exploration de nouvelles idées. Cette approche peut inspirer les lecteurs à croire en la possibilité de progrès et de changement, même dans des contextes complexes et imparfaits.

Tout d'abord, l'utopisme pragmatique du *Steampunk* se distingue par sa capacité à réimaginer le passé et à réinscrire des visions du futur parfois oubliées dans l'imagination du public. En revisitant l'Histoire de façon rétrofuturiste, le *Steampunk* propose en effet des alternatives où la technologie et la société évoluent de manière différente et réimagine, c'est-à-dire réimplante dans l'imaginaire des publics, la possibilité de solutions créatives et inspirantes aux problèmes contemporains. Le mouvement propose, même de façon inconsciente, une réflexion critique sur le présent. Cet utopisme pragmatique repose sur des récits où, même dans des contextes de grandes difficultés, l'ingéniosité humaine, la coopération et l'innovation peuvent mener à des améliorations significatives et durables.

De ce fait, en réimaginant non seulement le passé mais aussi en remettant en image et dans l'imagination du public des concepts oubliés ou sous-estimés, tout en proposant de nouvelles idées propres à son époque, le *Steampunk* permet de redécouvrir et de réinterpréter des patrimoines culturels, technologiques ou encore sociaux. Cette capacité à réinscrire dans l'imaginaire collectif des visions alternatives du passé mais aussi à réimplanter la capacité à rêver d'avenirs meilleurs, est une

des potentialités du *Steampunk* qui lui permet d'ouvrir de nouvelles perspectives pour permettre de comprendre et réinventer le présent et, par effet boule de neige, le futur.

Pour ce faire, le *Steampunk* propose donc des récits où les personnages agissent pour un changement positif et réalisable. Ils incarnent un utopisme pragmatique : ils montrent que, malgré les défis à relever et les imperfections des solutions parfois trouvées, des progrès peuvent être accomplis par des actions concrètes, des innovations responsables et par la coopération. Cette approche permet d'intégrer des idéaux utopiques dans des cadres narratifs accessibles et engageants qui renforcent ainsi l'idée que la quête d'un monde meilleur est non seulement possible mais aussi nécessaire. Une optique qui est aussi celle visée par les *climate fictions* vues plus avant.

Cela a été vu, les œuvres *steampunks* comme *Les Mécaniques Fatales* ou *L'Alchimie de la pierre* d'Ekaterina Sedia montrent comment les récits *steampunks* peuvent offrir des visions alternatives de l'histoire où les questions écologiques, notamment, font partie des thèmes traités par le récit et peuvent ouvrir la voie à une réflexion optimiste sur l'avenir. Plus encore, ces histoires célèbrent la résilience et la capacité des humains à surmonter les défis par l'ingéniosité et l'innovation, mais aussi par l'adaptation. Cependant de nombreux autres thèmes sont traités dans les œuvres *steampunks* et peuvent apporter un vent d'optimisme au milieu de genres science-fictionnels souvent plus sombres et fatalistes quant à la nature humaine et son futur.



Figure 93 Capture d'écran d'un *clockwork soldier* du jeu vidéo *Dishonored 2* (2016).

C'est par exemple le cas dans la bande dessinée *Lady Mechanika* de Joe Benitez (depuis 2010) : elle présente une héroïne qui utilise ses compétences et ses implants mécaniques pour résoudre des

crimes et aider les opprimés. Grâce à ses modifications mécaniques qui font d'elle une sorte de cyborg *steampunk*, Lady Mechanika possède une force et une agilité surhumaines, mais, et bien qu'elle soit initialement amnésique, c'est également une femme intelligente qui parvient à résoudre des mystères complexes[763]. Le film *Les Nouveaux Héros* (*Big Hero 6*, 2014) de Don Hall et Chris Williams intègre des éléments *steampunks*[764] avec des technologies avancées qui sont mises au service du bien commun. Le jeu vidéo *Dishonored* de Arkane Studios (2012), lui, permet au joueur d'utiliser des technologies pour rendre justice et rétablir l'ordre. Parallèlement, il demande aussi d'affronter des ennemis, comme les *clockwork soldiers*, qui ont tout d'automates *steampunks* (voir Figure 93, p.462) incarnant plutôt le Mal ou une utilisation malveillante de la technologie. Chacune de ces œuvres montre comment des technologies utilisées de façon éthique et bienveillante peuvent participer à la création de sociétés plus justes et prospères, et ce même si cela ne s'avère pas simple et qu'il s'agit généralement, dans ces récits, de parvenir puis de protéger cet équilibre fragile.

La coopération et la solidarité sont également des thèmes centraux du *Steampunk*. Dans la saga *Leviathan* (2009-2011), Scott Westerfeld réimagine la Première Guerre mondiale. Dans son univers parallèle, il existe des biotechnologies *steampunks* avancées ainsi que des machines mécaniques ; ces deux formes de technologies représentent deux visions du monde qui s'affrontent au cœur du conflit mondial que nous connaissons, par ailleurs, bien. La série est néanmoins optimiste car elle montre comment les jeunes héros de l'histoire surmontent les défis grâce à leur coopération avec différentes cultures et parviennent à réconcilier des camps pourtant initialement en conflit. Le film *Steamboy* de Katsuhiro Otomo (2004) met également en scène de jeunes protagonistes qui, eux, collaborent pour empêcher l'utilisation abusive d'inventions technologiques qui pourraient détruire le monde. Enfin, le jeu vidéo *Final Fantasy VI* de Square Enix (1994), tout comme *Final Fantasy VII*, déjà présenté, présente des personnages unissant leurs forces pour combattre une menace commune dans un monde *steampunk*. Ces œuvres illustrent une uchronie basée sur la coopération et la solidarité, où l'union des forces permet de surmonter les obstacles et de bâtir des communautés plus équitables.

[763] L'étude reviendra sur ce personnage plus après car il s'agit d'une des nombreuses héroïnes féminines que le *Steampunk* met en lumière.
[764] Ce film peut être rattaché au nouveau genre rétrofuturiste actuellement en expansion qu'est le *Silkpunk*.



Figure 94 Capture d'écran de Nausicaä de la Vallée du Vent*, film d'animation de Hayao Miyazaki, Japon, 1984. On y voit la princesse Nausicaä porter un équipement à l'esthétique steampunk, adaptée par Hayao Miyazaki.*

L'harmonie avec la nature aussi est souvent explorée dans les œuvres *steampunks*. Dans *Nausicaä de la Vallée du Vent* de Hayao Miyazaki, déjà évoquée, l'héroïne, la princesse Nausicaä, lutte pour préserver la nature et vivre en harmonie avec elle. Elle habite dans une vallée protégée mais menacée par une forêt toxique et des conflits entre royaumes. Nausicaä explore la forêt pour comprendre et purifier les toxines, et elle cherche à arrêter les guerres destructrices, prônant la paix et la coexistence avec la nature. Elle démontre ainsi que la compréhension et le respect de l'environnement sont essentiels pour la survie de l'humanité.

En effet, Nausicaä finit par découvrir que la forêt est devenue toxique en conséquence de la guerre apocalyptique qui a dévasté le monde mille ans auparavant. Les armes biologiques utilisées pendant cette guerre ont empoisonné la terre et l'eau, et la forêt toxique s'est développée en réaction afin de purifier les polluants de l'environnement. Les plantes de la forêt absorbent donc les toxines du sol et de l'air, mais libèrent des spores mortelles en surface. Cependant, dans les couches profondes et non contaminées de la forêt, les plantes sont en réalité pures et non toxiques, ce qui peut être perçu comme un message qui vaut aussi dans la réalité : la forêt joue un rôle crucial dans la régénération de la planète.

Ce film d'animation reflète à quel point le Japon, bien qu'étant un des pays les plus technologiquement avancé du monde, est aussi très prudent et critique vis-à-vis des technologies modernes, en partie à cause de son expérience unique de la guerre atomique. Cette prudence se manifeste dans une approche antimoderne, qui critique le mythe du progrès technologique et dont il serait impossible de se défaire. Or, le Japon a déjà, par le passé, réussi à faire marche arrière, quitte à faire une croix sur une technologie ; l'abandon volontaire des armes à feu occidentales dans l'archipel nippon durant des siècles (1543-1879[765]) montre que cette attitude antimoderne n'est pas nouvelle. Sa représentation dans les films de Hayao Miyazaki, parmi lesquels *Nausicaä et la Vallée du vent* mais aussi, par exemple, *Princesse Mononoké* ou encore *Le Château dans le Ciel*, visent-ils à réactiver la mémoire de cette potentialité antimoderniste ? Proposer de revenir à des technologies plus simples

[765] Marquée par la politique *Sakoku* (littéralement « fermeture du pays ») à partir du XVII^{ème} siècle, cette période qui s'étend du XIII^{ème} au XIX^{ème} siècle a presque totalement abandonné les armes à feu occidentales au profit de l'utilisation du sabre traditionnel japonais (le *katana*).

et questionner l'inévitabilité du progrès technologique reflète en tout cas une critique plus large des valeurs capitalistes et modernistes. « La lutte entre la tradition et la modernité, et entre l'artisanat et la technologie est un thème récurrent de nombreux films de Miyazaki[766] » expliquent Colin Odell et Michelle Le Blanc. De plus, comme le conclut Noel Perrin, « une économie sans croissance est parfaitement compatible avec une vie prospère et civilisée[767] ». Contrairement à Perrin, qui voit l'abandon des armes à feu par le Japon au cours de cette période comme une expression des valeurs culturelles japonaises, Thomas Lamarre rejette l'idée de valeurs culturelles homogènes avant l'ère *Meiji* (1868-1912). Il soutient que l'histoire humaine est davantage une question d'immersion dans un « champ techno-culturel [768] » influencé par les machines disponibles, plutôt que de choix technologiques. Il rejette le déterminisme technologique et ouvre un espace théorique où des genres littéraires comme le *Steampunk* peuvent offrir une critique politique et sociale en imaginant des histoires alternatives.

Elizabeth Birmingham, elle, explique que dans les animes japonais, les indices esthétiques du *Steampunk* sont souvent subtilement présents et s'accompagnent bel et bien d'une rhétorique antimoderne. Prenant l'exemple des films de Hayao Miyazaki, elle explique qu'il utilise des techniques de production *low-tech* et mécaniques, faites à la main, qui contrastent avec les méthodes de production modernes du cinéma. Cela crée une harmonie entre le médium (la technique de production) et le message (le contenu antimoderne[769]). Ces œuvres critiquent donc le modernisme tant sur le fond que dans la forme.

En fait, la démarche de Hayao Miyazaki est presque rétrofuturiste jusque dans la production de ses films car il travaille l'animation sur celluloïd, dessinée à la main. De plus, cela n'est pas sans rappeler un art médiéval japonais, l'*e-maki* (rouleau peint en français littéral et contraction de *e-makimono* ; *e*, « peinture », *maki*, « rouleau », « livre », *mono*, « chose », ce l'on pourrait traduire par rouleau peint de *choses*, sous-entendant en cela *qui racontent* des choses), qui était une forme de narration horizontale, calligraphiée et illustrée, sur rouleaux de papier ou de soie datant du XII^{ème} siècle (mais qu'il est possible de faire remonter au VIII^{ème} siècle). Déjà ces rouleaux racontaient l'histoire ou parlaient de religion, proposaient des romances ou des contes. Ils se caractérisent en tout cas par un

[766] Colin Odell et Michelle Le Blanc, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takanaka*, Harpenden, Kamera Books, 2009, p.81. « *The struggle between tradition and modernity, and between craft and technology is a theme in many of Miyazaki's films.* »
[767] Noel Perrin, *Giving Up the Gun: Japan's Reversion to the Sword, 1543-1879*, Boston, David R. Godine, 1988, p.91. « *That a no-growth economy is perfectly compatible with a prosperous and civilized life* »
[768] Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009.
[769] Elizabeth Birmingham, « *Antimodernism as the Rhetoric of Steampunk: Anime Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine* », dans *Clockwork Rhetoric*, University Press of Mississippi, Édition Kindle, p.65.

travail de composition intéressant, en cela que le récit à la fois écrit et illustré se lit sur un rouleau qui se déroule à l'horizontale, parfois sur plusieurs mètres. De la même manière, l'animation traditionnelle pratiquée par Hayao Miyazaki peut être rapprochée des estampes sur bois de la période Edo[770] (*ukiyo-e* ou « images du monde flottant » en français) dans le sens où elles ont recours à un procédé par calques similaire qui permet l'animation sans avoir à redessiner, notamment, chaque fois le décor en arrière-plan, et qui peut rappeler l'application des éléments et couleurs par couches successives dans la réalisation des gravures de cette période. Certaines de ces œuvres, aussi bien les *e-maki* que les *ukiyo-e*, peuvent être considérées comme les ancêtres des manga et même des animes modernes car elles permettaient de raconter différentes histoires, à un large public, et ont demandé le développement de techniques de composition et de narration qui ont laissé une trace durable et visible sur les arts japonais modernes, et tout particulièrement ceux qui composent son actuelle culture populaire.

Enfin, les studios Ghibli de Miyazaki fonctionnent comme une guilde qui valorise à la fois l'artisanat et la coopération, rappelant des structures sociales quasi-féodales, comme l'explique Lamarre[771]. Cette approche se distingue des pratiques de production modernes, en conservant une connexion avec les techniques et les valeurs traditionnelles.

Il faut dire que selon Lamarre, « la technologie moderne n'est pas seulement dangereuse dans ses applications mais aussi dans son effet sur la perception humaine et la pensée humaine[772]. » Ainsi, Miyazaki propose que les solutions aux problèmes du modernisme résident dans un retour aux traditions et une reconnexion avec la nature. C'est en tout cas ce qui ressort de la plupart de ses productions cinématographiques. Ces dernières comptent parmi les propositions *steampunks* les plus proches de la philosophie du mouvement *Arts and Craft* pour l'influence qu'elle a, à différents degrés, sur l'ensemble du *Steampunk*, y compris occidental.

[770] Qui s'étend de 1603 à 1868.
[771] Thomas Lamarre, *The Anime Machine: A Media Theory of Animation*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2009, p.100.
[772] *Ibid*., p.91.



Figure 95 Affiche promotionnelle de la série animé *Fullmetal Alchimist : Brotherhood*, tiré du manga éponyme, diffusée entre 2009 et 2010.

Quoi qu'il en soit, les thèmes abordés par Hayao Miyazaki dans ses films existent dans d'autres œuvres japonaises comme, par exemple, *Fullmetal Alchimist*, manga de Hiromu Arakawa (2001-2010) plusieurs fois adapté sous forme d'animes.

Dans cette œuvre, l'utopisme pragmatique propre au *Steampunk* prend une forme particulièrement puissante et nuancée. À travers l'histoire des frères Elric, Hiromu Arakawa met en scène une quête de réparation, littérale comme symbolique, où les personnages refusent de se résigner au fatalisme et aux conséquences irréversibles de leurs actes. La transmutation humaine, acte interdit qui provoque le drame initial, ne mène pas à une condamnation définitive, mais déclenche un chemin de résilience, de compréhension, et surtout, de responsabilité. Cet engagement dans la réparation et l'amélioration du monde, malgré les pertes et les échecs, incarne un idéal *steampunk* profondément ancré dans l'action.

De plus, la série illustre une vision profondément éthique des sciences et des technologies. L'alchimie, bien qu'imprégnée de magie et de mysticisme, y est traitée comme une science rigoureuse régie par des lois, notamment celle de l'échange équivalent. Cette règle, loin d'être un simple ressort narratif, devient une métaphore du compromis, du coût de toute transformation et de la nécessité de penser les conséquences de ses actes. En ce sens, *Fullmetal Alchemist* ne nie pas la douleur du monde, mais affirme que le progrès ne peut advenir qu'en l'acceptant et en agissant malgré elle, voire à partir d'elle. C'est précisément cette posture qui permet de parler d'un utopisme pragmatique : un rêve d'amélioration du monde, fondé non pas sur un optimisme naïf, mais sur une lucidité active.

Enfin, en reconfigurant une époque technologique et politique qui évoque à la fois les révolutions industrielles européennes et un certain militarisme moderne, *Fullmetal Alchemist* met en tension des logiques de pouvoir, d'oppression, de militarisation des savoirs, et propose à leur encontre une alternative fondée sur la solidarité, la justice, et l'empathie. C'est dans cet entrelacement entre critique sociale, récit initiatique, et foi dans les capacités humaines à créer des liens que l'œuvre d'Arakawa

rejoint pleinement l'esthétique et l'éthique du *Steampunk* : non pas fuir le monde, mais le réimaginer autrement.

Le manga *Mushishi* (littéralement, *le Maître des Mushi*) de Yuki Urushibara (1999-2008) explore, lui, l'harmonie entre les humains et les entités naturelles. Ginko, le personnage principal, y explore le monde pour résoudre des problèmes causés par des créatures surnaturelles appelées *mushi*, qu'il a la particularité d'attirer à lui, et aide ainsi les gens à rétablir l'harmonie entre la nature et la société. Les *mushi* sont des créatures surnaturelles qui existent à un niveau fondamental et souvent invisibles et incomprises par les humains. Bien que les *mushi* ne soient pas intrinsèquement malveillants, leur présence et leurs actions peuvent perturber l'équilibre naturel et causer divers problèmes aux humains et à leur environnement. Ces problèmes incluent des maladies mystérieuses, des phénomènes inexplicables et des désastres naturels. Ginko, à travers ses pérégrinations, apprend à mieux connaître ces êtres et bien qu'il cherche lui aussi simplement à survivre, il n'hésite pas à prendre la défense des *mushi* qui ne sont pas foncièrement mauvais. Dans cette œuvre, les *mushi* peuvent être comparés au *yokai*[773] du folklore japonais.

Comme vu précédemment, le film *Le Château dans le Ciel* montre une technologie intégrée harmonieusement dans la nature, tandis que le jeu vidéo *steampunk Bioshock Infinite* de Irrational Games (2013), qui se déroule également dans une ville céleste, explore l'impact des technologies sur la société et la nature. Dans le jeu, Booker DeWitt, un détective privé, doit retrouver et ramener Elizabeth, une jeune femme aux pouvoirs extraordinaires, de la ville flottante de Columbia pour effacer ses dettes. Le jeu explore l'impact des technologies et de la révolution industrielle sur la société et la nature en montrant comment Columbia, avec ses technologies avancées, exacerbe les inégalités sociales et raciales, exploite excessivement les ressources, et réalise des expérimentations scientifiques éthiquement discutables. Ces thèmes soulignent les dangers des progrès technologiques mal utilisés. Pourtant, dans un premier temps, la ville volante de Columbia semble posséder tous les atours de la ville idéale, à la fois utopique et *steampunk*. A ce titre, l'*aérotram* est sans doute l'une des propositions les plus originales de la ville, d'autant que sa construction fait référence à la période de construction des voies ferrées aux Etats-Unis. Sans cela, on y retrouve les aérostats si chers à Robida et à ses héritiers *steampunks*, et les archétypaux zeppelins. Pour la créer, les développeurs se sont

[773] Au Japon, les *yôkai* sont des créatures surnaturelles du folklore qui sont souvent décrites comme des esprits, des démons ou des monstres qui possèdent des formes variées et des comportements divers. Ils peuvent être malveillants, bienveillants ou neutres, et sont censés influencer, selon les croyances, la vie quotidienne des humains. Aujourd'hui, bien que les croyances traditionnelles aient diminué avec la modernisation, les *yokai* restent une partie importante de la culture japonaise, apparaissant dans la littérature, les films, les jeux vidéo et les festivals, et certaines personnes continuent de croire en leur existence ou de les respecter comme une part du patrimoine culturel.

inspirés de l'histoire américaine et de ses icônes culturelles pour créer une dystopie complexe. Le jeu aborde des thèmes tels que le patriotisme déformé, l'exploitation des technologies pour le pouvoir, le racisme et la ségrégation. Il critique la religion et la politique américaines du début du XX^{ème} siècle. Columbia est une vision utopique corrompue par des idéaux fascistes[774].

Toutes ces œuvres présentent des visions uchroniques où l'harmonie entre technologie et nature est possible et souligne l'importance de respecter et de préserver l'environnement tout en bénéficiant des avancées technologiques.

Le progrès et les réformes sociales sont également des thèmes récurrents du *Steampunk*. Le roman *La Machine à différences* de William Gibson et Bruce Sterling, dont il a déjà été question ici, explore les impacts sociaux et politiques d'une société *steampunk* avancée. En effet, dans ce roman, la création d'une machine analytique révolutionne la société et transforme les structures sociales et politiques en améliorant l'accès à l'information et en redistribuant le pouvoir économique et technologique. L'accès à l'information devient plus équitable, de nouvelles industries et emplois sont créés, les élites traditionnelles perdent leur monopole, et les systèmes politiques sont réformés pour devenir plus transparents et efficaces.

Le *comics La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* (*The League of Extraordinary Gentlemen,* depuis 1999) de Alan Moore et Kevin O'Neill présente des héros (comme déjà évoqué : le monstre de Frankenstein qui est un antagoniste face à une équipe notamment composée du capitaine Nemo, du Dr. Jekyll et de son pendant maléfique, Mr. Hyde ou encore de l'Homme Invisible) qui travaillent ensemble pour réformer la société. Ce *comics* rassemble des héros littéraires du XIX^{ème} siècle qui unissent leurs forces pour combattre des menaces et réformer la société. A travers la formation d'une équipe d'êtres divers, luttant contre les oppresseurs et promouvant l'égalité, l'œuvre tend à montrer que la force réside dans la diversité et la coopération et délivre un message en faveur de l'égalité et de l'inclusion.

Le film *Wild Wild West* de Barry Sonnenfeld (1999) intègre des éléments *steampunks* avec des thèmes de justice et de progrès social. Dans ce film, deux agents spéciaux utilisent des gadgets *steampunks* pour lutter contre des conspirations et promouvoir la justice dans l'Ouest américain. Bien qu'il s'agisse avant tout d'une œuvre divertissante, conçue comme un bien de la culture de masse, il s'agit ici d'aborder des thèmes de lutte contre la corruption et de protection des droits civiques.

[774] Aurélie Knosp, "Bioshock Infinite : Le dossier culture qui s'étale comme de la moisissure." sur *L'art et la culture autour du jeu vidéo*, 24 juin 2018. (URL consultée le 13/07/2023 : https://interviewof.wordpress.com/2018/06/24/bioshock-infinite-le-dossier-culture-qui-setale-comme-de-la-moisissure/)

Enfin, la série *Carnival Row* (2019-2023) suit, comme cela a été vu, les histoires de créatures mythiques et d'humains dans une Londres victorienne alternative. Elle explore des thèmes de justice sociale en dénonçant notamment le racisme, la discrimination et en défendant les droits des minorités et des marginalisés.

Ces œuvres proposent des visions uchroniques de passés plus ou moins fantasmés où les progrès technologiques et sociaux vont de pair pour créer des sociétés plus justes et équitables.

Pour finir, l'esprit d'exploration et de découverte est également un aspect clef du *Steampunk* optimiste.

Il faut dire que le roman *Le Tour du monde en quatre-vingts jours* de Jules Verne (1873) a influencé de nombreux récits *steampunks* d'exploration, de même que l'ensemble des *Voyages Extraordinaires* de l'auteur français. Dans ce roman, Phileas Fogg et son valet Passepartout tentent de faire le tour du monde en 80 jours, ce qui stimule l'esprit d'aventure et de découverte et l'engouement pour les avancées technologiques et les cultures du monde. Ces intérêts vont se transmettre jusqu'à nos jours, et tout particulièrement chez les vaporistes et dans le *Steampunk*. Ainsi, le manga *20th Century Boys* de Naoki Urasawa (1999-2006) suit un groupe d'amis qui luttent contre une conspiration mondiale en utilisant des découvertes technologiques pour résoudre des mystères liés à leur passé et inclut des éléments d'exploration et de découverte technologique. Le film d'animation *Atlantide, l'empire perdu* (*Atlantis : The Lost Empire*) de Gary Trousdale et Kirk Wise, des Studios Disney (2001) suit une expédition pour découvrir l'Atlantide perdue, utilisant des technologies *steampunk* pour naviguer et explorer des ruines anciennes. Tandis que dans le jeu vidéo RPG *Skies of Arcadia* de Overworks (2000), les joueurs naviguent dans des airs sur des navires volants pour découvrir des îles mystérieuses et des civilisations perdues, dans un monde *steampunk* où l'accent est mis sur l'exploration.



Figure 96 *Key art* du jeu video *Anno 1800*, Ubisoft, Allemagne, 2019.

Mais les jeux *Anno*, et tout particulièrement l'opus *Anno 1800* (2019), sont un exemple peut-être encore plus pertinent à citer ici. Effectivement, *Anno 1800* se déroule dans un monde qui se trouve à l'aube de l'ère industrielle et il permet aux joueurs de construire une ville (voir Figure 96, p.471) tout en les obligeant à explorer un monde complexe afin d'obtenir toutes les ressources nécessaires à son expansion. Pour ce faire, ils peuvent utiliser des technologies issues du XIX^{ème} siècle, teintées de *Steampunk*, pour améliorer la société – ou, au contraire, rechercher le profit à tout prix, y compris au détriment du bien-être des habitants et de l'écologie.

Anno 1800 est un jeu complet qui résonne également avec les thèmes précédents. Le jeu inclut des mécanismes de gestion environnementale où les joueurs doivent équilibrer l'industrialisation avec la préservation des ressources naturelles et la gestion de la pollution. Ceux-ci doivent également gérer diverses classes sociales, de la classe ouvrière aux ingénieurs et artisans, chaque groupe ayant ses propres besoins et attentes. Le jeu encourage également l'intégration de différentes cultures à travers le commerce et les colonies. Le jeu aborde les tensions coloniales et les interactions avec les peuples indigènes, ce qui permet aux joueurs de choisir des approches plus équitables et respectueuses dans leurs relations internationales. Les joueurs explorent de nouvelles terres et découvrent des îles

inconnues, tout en entreprenant des expéditions pour obtenir des ressources rares et des artefacts. Ces divers aspects font d'*Anno 1800* un jeu riche et immersif, intégrant des thèmes de progrès social, de justice environnementale et de découverte dans un cadre *steampunk* captivant.



Figure 97 Capture d'écran du jeu *Anno 1800* montrant l'un des navires à l'apparence du Nautilus de Jules Verne, inspiré du film *20 000 lieues sous les mers* (1956) des studios Disney.

Ces œuvres célèbrent l'esprit de découverte et de curiosité, souvent associé à des visions uchroniques où la quête de connaissance et l'exploration mènent à des sociétés plus éclairées et avancées. De nature variée, elles dévoilent comment le *Steampunk* peut adopter une vision à la fois optimiste et pragmatique alors qu'il explore des sujets comme les conséquences des découvertes scientifiques, techniques et technologiques, la difficulté à coopérer ou à respecter une certaine harmonie avec la nature, tout en recherchant le progrès social et en n'omettant pas l'esprit d'exploration et de découverte qui, dans ces œuvres, semblent être le propre de l'être humain. Elles présentent, en tout cas, des formes d'uchronie où les avancées technologiques et sociales peuvent permettre de bâtir des mondes meilleurs, plus justes et plus harmonieux. En cela, ce sont des œuvres à tendance utopiste.

Néanmoins, ce ne sont pas des utopies mais bien des uchronies. C'est-à-dire des histoires qui se déroulent dans une ligne temporelle alternative où des événements historiques se sont déroulés

différemment, ou dans des non-temps (au sens littéral du mot uchronie), des mondes imaginaires qui ne font que ressembler au nôtre par certains aspects (particulièrement esthétiques). Par exemple, des technologies anachroniques, souvent à vapeur ou mécaniques, sont intégrées dans des périodes historiques comme l'ère victorienne ou ce qui y ressemble. Cette réécriture historique permet d'explorer des réalités alternatives où les progrès technologiques et sociaux suivent des chemins différents de ceux de notre monde. Comme cela a déjà été vu, la démarche rétrofuturiste *steampunk* peut s'apparenter à une expérience artistique ou de pensée, où les mondes imaginés sont comme des boites de Pétri dans lesquelles il est possible de réaliser tout ce qui ne le serait pas dans la réalité.

3.3.8.2.7 Bilan

Le *Steampunk*, qui entremêle rêve et critique sociale, poursuit la tradition hugolienne de ne pas séparer la fiction de la réalité, le rêve et la quête de la compréhension du monde. Les récits *steampunks*, avec leurs mondes fantastiques et leurs inventions merveilleuses, poussent les lecteurs à rêver de ce qui pourrait être, tout en les encourageant à réfléchir sur les défis et les injustices de leur propre société. Cette dualité, chère à Victor Hugo, est au cœur du *steampunk*, faisant de ce genre un héritier moderne de l'utopie romantique. La liberté, le génie collectif et la fusion du rêve et de la compréhension chez Victor Hugo trouvent une résonance profonde dans le *Steampunk*, faisant de ce genre une continuation contemporaine de l'idéal romantique d'un monde meilleur, porté par la créativité et l'imagination.

Le *Steampunk* permet de fusionner des éléments du passé avec des technologies imaginaires ou issues de son époque pour offrir une perspective critique et inspirante sur le présent et l'avenir. L'utopie romantique, dans ce cadre, devient un moyen de questionner les implications sociales et écologiques de l'industrialisation. En reprenant les idéaux romantiques de la beauté, de la nature et de l'émotion, il pourrait permettre de véhiculer des idées capables de sensibiliser à des problématiques contemporaines telles que l'environnement, la surconsommation ou encore les inégalités sociales. De plus, certaines formes de création de récits *steampunks*, par leur nature participative et inclusive, pourraient encourager les communautés à réinvestir et à réinterpréter leur patrimoine industriel et favoriser ainsi un sentiment d'appartenance, de fierté et renforcer l'identité locale. Autant de potentialités qui pourraient permettre d'inspirer de nouvelles façons d'imaginer le futur. Cela sera au cœur des interrogations de chapitres suivants.

Cependant, la nostalgie romantique véhiculée par le *steampunk* peut aussi être perçue comme une simple glorification du passé, détachée des réalités contemporaines et donc incapable d'apporter des solutions pratiques aux défis actuels. En effet, l'esthétique *steampunk*, en se focalisant sur une

vision idéalisée et romantique du passé, pourrait détourner l'attention des problèmes urgents et contemporains, comme le changement climatique ou les inégalités sociales. De plus, la réappropriation du patrimoine industriel par le prisme du *steampunk* pourrait être critiquée comme étant superficielle, se contentant d'une transformation esthétique sans réelle implication dans la préservation et la valorisation durable de ce patrimoine.

Quoi qu'il en soit, pour Robinson, « nous avons besoin de réfléchir à l'avenir, d'en imaginer plusieurs versions, afin de décider comment agir aujourd'hui[775]. » Ce lien entre le passé, sinon idéalisé, tout au moins mythifié, et les préoccupations contemporaines des auteurs et artistes *steampunks* montre que l'utopie romantique, loin d'être une simple nostalgie, reste une source d'inspiration vivante et pertinente. Le *Steampunk*, en revisitant le passé à travers des lentilles imaginatives, offre un espace pour cette réflexion, mariant les rêves du romantisme avec les réalités contemporaines pour inspirer un futur où les leçons du passé, revisitées par recul critique sur celui-ci, peuvent être utilisées pour créer des mondes plus justes et durables.

Les uchronies diffèrent toutefois des utopies en ce qu'elles ne cherchent pas nécessairement à décrire une société parfaite, mais plutôt à imaginer des développements historiques alternatifs qui offrent de nouvelles perspectives sur le présent et le futur. Les utopies, en revanche, sont des représentations idéales de sociétés parfaites où tous les problèmes sociaux, économiques et politiques sont résolus. Les uchronies *steampunks* offrent la possibilité de réécrire l'histoire et de corriger les erreurs du passé, ouvrant la voie à des futurs plus optimistes où les erreurs historiques peuvent être évitées ou corrigées. En combinant des technologies anciennes ou anachroniques avec des concepts modernes et contemporains, elles créent des mondes où l'innovation et la tradition coexistent et dépeignent des solutions créatives aux problèmes présents.

Enfin, l'accent mis sur l'exploration et la découverte dans les récits *steampunks* alimente un sentiment d'optimisme, car ces histoires célèbrent la curiosité humaine et la capacité à surmonter les défis par l'ingéniosité et l'innovation. Les uchronies *steampunks* peuvent présenter des visions où la technologie est utilisée de manière éthique et responsable, montrant comment des avancées technologiques peuvent contribuer positivement à la société et à l'environnement. Les récits *steampunks* incluent souvent des quêtes de perfectionnement des sociétés qu'elles décrivent ou de certains points sociaux au cœur de celles-ci, où les personnages travaillent activement pour améliorer leur monde. Cela pourrait inspirer des sentiments d'espoir et de progrès. Ces hypothèses expliquent pourquoi les uchronies *steampunks* peuvent parfois être plus optimistes que les utopies, en offrant

[775] Propos recueillis par Lloyd Chéry, « *Sur écoute avec Kim Stanley Robinson* », dans *Métal Hurlant : Utopies, dystopies, le futur ? C'était mieux après*, Novembre 2023, p.34.

des visions alternatives de l'histoire où les technologies et les réformes sociales créent des sociétés plus justes et harmonieuses.

3.3.8.3 Le *Steampunk* : et si le futur était advenu *plutôt* pour changer l'avenir ?

« La vraie générosité envers l'avenir consiste à tout donner au présent. »

Albert Camus

Le *Steampunk* est souvent décrit, selon la formule de Douglas Fetherling, comme ce qu'il se serait passé « si le futur était advenu plus tôt ». Cette relecture anachronique permet non seulement de réimaginer – et le concept de réimagination sera d'ailleurs central ici – l'histoire avec des technologies mais aussi des paradigmes différents. Elle offre aussi une réflexion sur notre présent et notre futur, grâce à une démarche rétrofuturiste reposant sur l'exhumation et la remise en lumière du passé et, notamment, sur la façon dont celui-ci percevait l'avenir en son temps. En revisitant des époques révolues avec une touche de modernité et d'innovation, le *Steampunk* crée un espace où les réalités alternatives deviennent des laboratoires de pensée pour envisager des avenirs possibles. A été vu jusqu'à présent comment les récits *steampunks* offrent des perspectives optimistes à travers des visions alternatives du passé et du futur, en soulignant les différences entre uchronie et utopie. Contrairement aux utopies, qui décrivent des sociétés idéales souvent inatteignables, les uchronies *steampunks* réécrivent l'histoire pour explorer des chemins de développement technologique et social différents de ceux connus. Ces récits permettent d'imaginer comment les erreurs du passé auraient pu être corrigées ou d'imaginer des mondes où les avancées scientifiques, techniques et technologiques coexistent harmonieusement avec les humains et leur éco système. L'utopisme pragmatique du *Steampunk* montre comment les récits peuvent proposer des solutions concrètes et applicables aux défis contemporains, tout en incitant à la réflexion critique. Comment le rétrofuturisme *Steampunk*, par fusion d'éléments du passé et à partir de visions du futur à la fois teintées d'autres temps et des problématiques actuelles, peut inspirer de nouvelles façons de concevoir l'avenir ? À travers cette approche, sera examinée la façon dont les récits *Steampunk* peuvent servir de catalyseurs pour le changement, en questionnant les trajectoires actuelles et en proposant des visions alternatives et innovantes pour le monde de demain. La notion de réimagination sera particulièrement centrale. « Et si… » le rétrofuturisme *steampunk* pouvait plus tôt – ou plutôt – changer l'avenir ou, en tout cas, être porteur de pistes à creuser ?

« Le *steampunk* s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt[776] » disait Douglas Fetherling. Il encapsule ici l'essence même du *Steampunk* en soulignant son goût pour les anachronismes et sa démarche rétrofuturiste. Tout d'abord, il met en avant l'idée que le *Steampunk* réécrit l'Histoire ou, plus exactement comment il la ré-« imagine ». En effet, le *Steampunk* ne se contente pas de relater des événements historiques tels qu'ils se sont déroulés, mais cherche à réimaginer ces événements avec des variations significatives, comme cela a déjà été expliqué. La réimagination permet d'explorer des univers alternatifs où les choix – de grandes figures historiques ou non – et les développements technologiques – réels ou fictifs – auraient pris des directions différentes. Cette réécriture de l'histoire peut être vue comme une forme d'uchronie au sens littéral du terme, davantage qu'au sens purement littéraire. Car si les les auteurs *steampunks* modifient des points clefs du passé pour créer des réalités alternatives, ils n'hésitent pas non plus à y introduire des éléments fantastiques, voire issus de la Fantasy, ou encore à créer des mondes imaginaires, des « non-temps ». Quoi qu'il en soit, il a été montré comment cela permet de réfléchir à ce qui aurait pu se passer si certaines découvertes ou inventions avaient été faites plus tôt ou si des événements historiques avaient pris une autre tournure. En imaginant un passé où des technologies avancées – par exemple, celles d'aujourd'hui – auraient été disponibles « plus tôt », le *Steampunk* explore comment ces innovations auraient pu influencer la société, l'économie, la politique et la culture. Par exemple, pour les œuvres les plus « réalistes », la présence de machines à vapeur avancées aurait pu avoir accéléré la Première Révolution Industrielle, avoir modifié les structures sociales et économiques, et avoir entraîné des changements géopolitiques. Elle aurait aussi pu permettre de découvrir ou de concevoir des choses nouvelles plus tôt ou, pourquoi pas, des choses qui sont encore inconnues dans la réalité. Enfin, en utilisant ce cadre anachronique, le *Steampunk* permet également de réfléchir sur des problématiques contemporaines comme l'industrialisation, l'impact environnemental de celle-ci, les inégalités sociales causées, notamment, par notre système économique et sociétal, mais aussi sur les progrès scientifiques et technologiques qui semblent aller *crescendo* depuis les débuts de la Première Révolution Industrielle. Les auteurs peuvent ainsi critiquer ou proposer des solutions aux enjeux actuels en les transposant dans un passé alternatif, comme s'ils jouaient à un jeu vidéo et y occupaient le rôle de divinité toute-puissante.

Nonobstant, que se passerait-il si, dans le *Steampunk*, le futur advenait plus tôt… plutôt pour changer l'avenir ?

Si, dans le *Steampunk*, le futur advenait plus tôt avec l'objectif de changer l'avenir, cela impliquerait une réorientation de sa démarche rétrofuturiste. Plutôt que de se contenter de revisiter

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

le passé avec des technologies avancées pour explorer des scénarii alternatifs, le *Steampunk* pourrait se tourner vers une vision prospective et constructive. En intégrant des éléments futuristes dans le passé, non pas seulement pour réimaginer ce qui aurait pu être, mais pour influencer et remodeler les trajectoires futures, le *Steampunk* pourrait proposer des solutions aux défis contemporains de manière encore plus directe et pragmatique.

Cette approche du *Steampunk* pourrait ouvrir la voie à des récits où les technologies et les innovations introduites dans le passé serviraient de catalyseurs pour inspirer des changements positifs dans la réalité.

Cela ne semble pas totalement improbable étant donné les analyses précédemment proposées. Il a notamment été vu que des avancées technologiques introduites, par exemple, dans une ère victorienne revisitée, peuvent, dans les récits *steampunks*, non seulement accélérer la Révolution Industrielle, mais aussi promouvoir les idées de protection de l'environnement et de développements durables, réduire les inégalités sociales et améliorer les conditions de vie de manière équitable. Nombre de récits *steampunks* abordent déjà des problématiques actuelles (ou de leur temps) comme le changement climatique, la justice sociale et l'éthique économique, politique et technologique, en montrant comment des interventions rétroactives auraient pu poser les bases d'un futur meilleur.

Ainsi, cette perspective permettrait au *Steampunk* de transcender son rôle de simple exercice de style et de devenir un véritable laboratoire de pensée pour la transformation sociétale. En jouant avec les notions de temps et de progrès, les auteurs *steampunks* pourraient non seulement critiquer les erreurs du passé et du présent, mais aussi esquisser des modèles de sociétés futures plus justes, plus durables, et plus innovantes. En fin de compte, cette démarche ne se contenterait pas de rêver à ce qui aurait pu être, mais viserait à inspirer et à façonner ce qui pourrait être, en utilisant les leçons du passé pour forger un avenir meilleur.

Il s'agit en fait de préciser la question : et si le *Steampunk* était advenu plutôt pour changer l'avenir ?

3.3.8.3.1 *Steampunks* : des héritiers de Jules Verne aux ancêtres de demain ?

« Le poète peut conter ou chanter les choses, non comme elles furent, mais comme elles devaient être ; tandis que l'historien doit les écrire, non comme elles devaient être, mais comme elles furent. »

Cervantès

Il a été vu que le *Steampunk* s'inspire fortement des œuvres de pionniers de l'anticipation et de la proto-science-fiction tels que Jules Verne, H.G. Wells, Mary Shelley, Albert Robida ou des artistes presqu'oubliés comme Edward Page Mitchell, qui, par leurs visions d'un futur imaginé, ont posé les bases d'un imaginaire riche en explorations et inventions. Les *steampunks*, *vaporistes* et autres *steamers*, héritiers de ces visionnaires, jouent un rôle crucial dans l'exhumation, la réinterprétation, la réinvention et la réimagination de notre passé. Ils réécrivent l'Histoire en y intégrant des éléments de science-fiction, de fantastique et même de Fantasy, qu'ils inventent et agglomèrent aux récits et visions passées. Ils créent ainsi des mondes parallèles qui résonnent avec le nôtre car ces univers alternatifs, bien que fictifs, offrent une réflexion profonde sur les enjeux sociétaux, environnementaux et technologiques contemporains. Sera exploré ici comment le *Steampunk*, en réimaginant le passé, propose des modèles de pensée alternatifs pour le futur. Il sera montré que les auteurs *steampunks* ne se contentent pas de rendre hommage à leurs prédécesseurs ; ils deviennent, à leur tour, les ancêtres d'une réflexion prospective, où le passé réinventé, réimaginé sert de tremplin pour des visions futuristes audacieuses et inspirantes.

Comme cela a déjà été vu précédemment, la manière dont l'Histoire est racontée influence profondément notre compréhension du présent et notre identité collective. Or, pour Hannah Arendt, « aucune philosophie, aucune analyse, aucun aphorisme, quelque profond qu'ils soient, ne peuvent se comparer en intensité, en plénitude de sens, avec une histoire bien racontée[777]. » En allemand, le premier terme n'est pas le mot « philosophie », ambigu en français, mais un mot composé, *levensweisheit*, qui rend compte de la « sagesse que nous apportent les expériences de la vie. » Arendt souligne ici la puissance unique des histoires et suggère qu'elles transmettent cette « sagesse » de manière incomparable : elles permettent de faire des expériences sans avoir à les vivre réellement et donc d'apprendre, d'évoluer, de progresser. Elle met en avant la capacité des histoires à transmettre la sagesse acquise par les expériences de la vie de manière plus riche et plus impactante que les formes plus abstraites de réflexion. Cela souligne l'importance et l'efficacité des récits pour communiquer des vérités profondes et des enseignements de vie. Et il sera vu plus après que le *Steampunk*, qui peut être rapproché du conte, pourrait disposer de cette puissance narrative à un niveau similaire à cette forme de récit.

De plus, sachant que les actions et décisions actuelles auront un impact durable sur les générations futures, il est important de reconnaître la responsabilité intergénérationnelle qui nous incombe : nous sommes les ancêtres de demain. Comme nos ancêtres influencent notre présent à travers leur héritage, les comportements et choix d'aujourd'hui détermineront le monde dont les

[777] Citée par Bérénice Levet, *Le musée imaginaire d'Hannah Arendt*, Paris, Stock, 2011, n.p.

futurs habitants de la Terre hériteront. En d'autres termes, il est essentiel de comprendre que ce qui est fait maintenant constitue la base sociétale, historique, culturelle et environnementale des générations à venir. Mais, au-delà de le comprendre, et si les vaporistes et autres steamers sont les héritiers de Jules Verne, il est possible de dire qu'ils sont, eux aussi, les ancêtres de demain. En cela, les inventions et récits *steampunks* pourraient avoir un impact sur les générations futures. Les artistes *steampunks* pourraient-ils choisir sciemment d'avoir cet impact ? Et quelles pourraient être les résultats potentiels d'une telle pratique du *Steampunk* ?

Si le *Steampunk* était advenu plutôt pour changer l'avenir, il pourrait se transformer en un outil puissant de réflexion et d'innovation sociale. En intégrant des éléments futuristes dans des contextes historiques avec l'intention de remodeler les trajectoires futures, le *Steampunk* pourrait aller au-delà de la simple réimagination anachronique du passé. Cette approche permettrait de poser les bases d'un futur meilleur en explorant comment des innovations technologiques et sociales, introduites plus tôt dans l'histoire, auraient pu influencer positivement notre évolution.

Dans cette perspective, les récits *steampunks* proposeraient non seulement des mondes alternatifs, mais aussi des solutions concrètes aux défis contemporains. Par exemple, en imaginant une révolution industrielle où les technologies de l'énergie propre et durable étaient déjà disponibles, les auteurs pourraient montrer comment cela aurait pu prévenir les catastrophes environnementales actuelles et créer des sociétés plus équitables. De même, en introduisant des concepts avancés de justice sociale et économique dans des périodes historiques, le *Steampunk* pourrait offrir des modèles de sociétés plus justes et inclusives.

Cette approche prospective ferait du *Steampunk* un véritable laboratoire de pensée, où les erreurs du passé seraient corrigées et de nouvelles voies seraient explorées pour façonner un avenir plus prometteur. Les récits *steampunks* pourraient ainsi critiquer les systèmes actuels tout en proposant des alternatives viables, inspirant les lecteurs à imaginer et à travailler pour un futur meilleur. En fin de compte, le *Steampunk* ne se contenterait pas de revisiter le passé, mais deviendrait un vecteur d'innovation et de changement, utilisant les leçons de l'histoire pour influencer positivement notre avenir.

Mais l'art a-t-il un tel pouvoir ? La puissance narrative des récits a été prouvée de nombreuses fois mais l'utilité de l'art est encore souvent remise en doute. Pour autant, l'art n'a-t-il vraiment aucune utilité ?

C'est à cette question qu'une nouvelle de l'auteur chinois Ken Liu[778] se propose de répondre, de façon science-fictive, non dépourvue d'une certaine poésie. Elle raconte l'histoire d'une artiste qui est malencontreusement réveillée de sa biostase[779] avant le reste de l'équipage car le vaisseau qui les transporte jusqu'à une nouvelle planète habitable rencontre un problème technique. L'intelligence artificielle du vaisseau a choisi l'artiste car elle est le membre le plus sacrifiable de l'équipe, selon ses calculs. Si elle meurt, elle ne manquera pas à la mission ; si elle parvient à régler le problème technique, elle sauvera le reste de son équipe, quand bien même cela sera pour elle une mission-suicide.

Il faut dire que le problème technique ne nécessite pas de réveiller quelqu'un de plus expert que l'artiste car il s'agit seulement de faire les poussières sur les panneaux solaires qui alimentent le vaisseau tandis qu'il a dû se poser en urgence sur une planète où celle-ci est particulièrement envahissante (« une couche de régolithe pulvérisé [qui] A mesure que la planète se rapproche du soleil […] se charge d'électricité et s'élève. Tapissant tout, y compris les cellules photovoltaïques[780] »).

La nouvelle est écrite du point de vue de l'artiste qui, peu à peu, prend connaissance et conscience de son sort, qui a de grandes chances d'être fatal (« C'est plus que de l'entretien. L'activité extravéhiculaire vous exposera aux radiations, aux impacts de météorites. Et je ne saurais prévoir ce que la poussière va vous faire[781]. ») Alors, seule membre de l'équipe à avoir été réveillé, elle finit par trouver le temps long car la poussière ne cesse de revenir, chaque jour, sur les panneaux solaires. Tel Sisyphe, elle s'attèle néanmoins à la tâche, chaque jour. Mais sa nature finit par reprendre le dessus et elle se met à sculpter l'étrange poussière qui s'agglomère sur les panneaux :

> « Autour du vaisseau, il n'y a que de la neige épaisse : des couches d'hydrogène, d'oxygène et de dioxyde de carbone gelés. Pour combattre l'ennui, j'évite d'épousseter la poudre au bout d'un des panneaux solaires. A la place, je sculpte le matériau accumulé là, sur cet espace d'un petit mètre carré, en un jardin de poussière, de rocaille microscopique – un Stonehenge presque invisible, un Machu Picchu à l'échelle du nanomètre. […]
>
> En fin de journée, sans exception, j'entretiens mon jardin. Chaque nouvelle couche poudreuse s'est déposée sur la création de la veille. Avec l'aide de microwaldos[782] et de lunettes grossissantes, je sculpte des labyrinthes tortueux,

[778] Ken Liu, « *Jardin de poussière* », dans *Jardins de poussière*, Paris, Folio, 2022, p.27
[779] Etat d'hibernation théorique dans lequel est plongé le passager d'un vaisseau spatial lorsque le voyage doit durer longtemps et qui le préserve du vieillement en le gardant en bonne santé physique et mentale, comme s'il dormait.
[780] Ken Liu, « *Jardin de poussière* », dans *Jardins de poussière*, Paris, Folio, 2022, p.19
[781] *Ibidem*.
[782] Les microwaldos sont des dispositifs miniaturisés permettant de manipuler de petits objets à distance avec précision. Ils ont été imaginés par l'auteur de science-fiction Robert A. Heinlein dans sa nouvelle *Waldo* (1942) et sont utilisés de nos jours dans des domaines comme la robotique, médecine ou d'autres domaines scientifiques pour des tâches délicates.

> des forêts denses de pyramides, une ville de flèches rococo et de stèles gothiques – le tout à l'échelle des corpuscules de lumière. […]
>
> Au coucher du soleil, je parachève ma sculpture. […]
>
> Il y a une reproduction de la Joconde au bout de l'un des panneaux, et une copie du couvercle sculpté du sarcophage de K'inich Janaab' Pakal au bout d'un autre. Avec de la patience, inspecter les panneaux centimètre par centimètre permet de découvrir en miniature les marbres du Parthénon d'Athènes, le Mur aux neufs dragons du parc Beihai à Pékin et des manuscrits enluminés issus des archives d'Aachen, de Byzance et de Bagdad.
>
> Ainsi que des originaux représentant la solitude d'un rêve mourant, l'effroi mêlé d'admiration qu'inspire le fait de se trouver seule sur une planète qui fonce dans les ténèbres tel un grain de poussière, la beauté cristalline de la galaxie en rotation reflétée sur le verre noir, l'audace d'imaginer qu'on a de l'importance[783]. »

Cela représente aussi pour elle, un « exutoire non fonctionnel pour rester saine d'esprit[784] ».

Des motifs dans la poussière cosmique qui, de manière inattendue, rendent les panneaux solaires plus efficients de par leur caractère non-répétitif, puisqu'ils sont tracés au hasard et au gré de son humeur ou de l'imagination par l'artiste : c'est le principe de l'entropie[785], que l'artiste explique d'ailleurs apprécier :

> « Je passe en revue des écrans remplis de nombres et de graphiques. Avant le lancement, j'ai créé moi-même ces modèles. Il y a une beauté souvent inappréciée à présenter des données. L'information, c'est de l'entropie, comme Claude Shannon l'a découvert. C'est l'équilibre de l'ordre et du désordre qui suscite le plaisir esthétique. Un excès d'ordre, et les données sont ennuyeuses ; de désordre, et elles sont inintelligibles.
>
> Le reste de l'équipage m'a considérée avec pitié tandis que je passais des heures sur ces modèles.
>
> *Regardez-la : elle essaie de passer pour efficace*[786]. »

Sans le vouloir, et à force de recouvrir les panneaux de ces œuvres, encouragée par l'intelligence artificielle du vaisseau qui a calculé que cela serait la chose la plus profitable à faire (« Si vous parvenez à reproduire ce niveau d'efficience sur tous les panneaux, vous doublerez la production d'énergie[787] »), l'artiste finit par sauver la mission et sa vie. Mais, avant d'être replongée dans son hibernation pour le

[783] *Ibid*. pp.24-26.
[784] *Ibid*. p.24
[785] L'entropie est une mesure du désordre ou de l'aléatoire dans un système. Dans un contexte physique, c'est la tendance naturelle des systèmes à évoluer vers un état de désorganisation maximale. En termes simples, l'entropie décrit comment l'énergie se disperse et devient moins utilisable au fil du temps. Ce concept a été introduit par le physicien allemand Rudolf Clausius au milieu du XIX^{ème} siècle. En 1948, Claude Shannon a adapté ce concept à la théorie de l'information, définissant l'entropie comme une mesure de l'incertitude ou de l'imprévisibilité dans un ensemble de données ou un message.
[786] *Ibid*. p.18.
[787] *Ibid*., p.25.

reste du voyage qui est maintenant assuré d'arriver à terme, elle pense que son œuvre, faite de poussière, est vouée à disparaître et elle songe :

> « L'ordinateur et moi avons réalisé maintes simulations des motifs. L'excès d'imprévisibilité et de régularité donne le même résultat : disperser la lumière. C'est un quasi-hasard, une sorte d'entropie à peine maîtrisée, qui fait l'affaire.
>
> Il y faut une touche artistique. […]
>
> Mon œuvre ne durera pas, mais aucune ne dure. En fin de compte, l'art n'a rien d'indispensable, ni la vie. Tous, nous sommes des messages d'ordre, décoratifs, temporaires, transitoires dans la chute vers l'entropie universelle, […] Tous, nous sommes des cigales entre deux hivers.
>
> Cependant, n'est-il pas magnifique de savoir modeler la lumière, de luire, de briller, de stimuler, de voir le monde d'une façon nouvelle, même si cela ne doit durer qu'un été[788] ? »

Cette nouvelle illustre de quelle façon l'art, et tout particulièrement la créativité, est un atout trop souvent sous-estimé par rapport aux développements scientifiques, techniques et technologiques qui, pourtant, ne sauraient exister sans elle.

L'auteur fait référence à la fable *La cigale et la fourmi* (Jean de La Fontaine, 1668) pour illustrer le contraste entre l'artiste (la cigale[789]) et les membres plus « utiles » de l'équipage (les fourmis). Dans la fable, la cigale est souvent perçue comme insouciante et non prévoyante. Elle chante tout l'été sans se soucier de l'hiver à venir, tandis que la fourmi travaille dur pour assurer sa survie. Ce parallèle sert à souligner plusieurs points clefs dans la nouvelle de Ken Liu : la valeur de l'art et de la créativité est mise en avant. Comme la cigale, l'artiste dans la nouvelle est initialement perçue comme le membre le moins utile de l'équipe. Son rôle semble superflu comparé aux autres membres de l'équipage aux compétences techniques ou scientifiques (« A bord du Sarira, il y a six cents pionniers aux talents divers – aéroponie, astrobiologie, exogéologie, intelligence artificielle, dynamique de groupe, micro- et macro-ingénierie – tous nécessaires pour qu'une colonie prospère sur un monde nouveau. Enfin, presque tous nécessaire, disons. ») Cependant, l'histoire montre que sa créativité finit par sauver la mission, ce qui met en lumière l'importance et la valeur de l'art et de la créativité, même dans des contextes où ces qualités semblent secondaires.

La perception de ce qui est utile ou non est également questionnée. L'intelligence artificielle du vaisseau choisit de réveiller l'artiste en raison de son statut perçu comme « moins utile » ou « sacrifiable ». Cette décision reflète une vision utilitaire et hiérarchisée des compétences humaines.

[788] *Ibid*., p.27
[789] L'artiste a d'ailleurs décidé de nommer ainsi la planète inconnue sur laquelle le vaisseau a dû atterrir d'urgence et qui semble plongée dans un long hiver.

Pourtant, c'est précisément cette perception qui est mise en cause car l'artiste prouve que la créativité et l'ingéniosité sont cruciales, notamment dans des situations de survie.

Le rôle de la créativité dans la résolution de problèmes est mis en avant. En dessinant dans la poussière, l'artiste trouve une solution innovante – certes, sans le faire exprès – pour améliorer l'efficacité des panneaux solaires. Elle démontre ainsi que la créativité peut mener à des découvertes pratiques et inattendues. Elle illustre en fait le principe de sérendipité. Cette métaphore renforce l'idée que les compétences artistiques et créatives sont essentielles pour l'innovation et la résolution de problèmes complexes.

La réflexion de l'artiste sur la nature éphémère de son œuvre (« Mon œuvre ne durera pas, mais aucune ne dure. ») fait écho à la cigale qui chante durant l'été mais est bien consciente de l'inévitabilité de l'hiver. Cela souligne une vision plus philosophique sur la vie et l'art : malgré leur impermanence, ils possèdent une valeur intrinsèque et apportent une contribution unique à l'ordre universel. Et si la nouvelle n'est pas *steampunk*[790], il est à noter que son auteur, Ken Liu, exprime sa fierté de la voir être publiée en français, « dans la langue de Jules Verne et de Jean-Paul Sartre[791] ». Lequel disait d'ailleurs : « On peut toujours faire quelque chose de ce qu'on a fait de nous[792]. » Ce qui est finalement ce que fait, ou ce qui arrive à l'artiste de la nouvelle *Jardin de poussière*.

L'art, malgré sa nature parfois éphémère, possède donc un pouvoir important en tant que catalyseur de réflexion et de changement. Il peut influencer les pensées et les actions des individus et des sociétés en offrant de nouvelles perspectives et en remettant en question les normes établies. Ce pouvoir réside non pas dans sa permanence mais dans sa capacité à toucher les esprits et à inspirer des transformations pendant sa durée d'existence. Ainsi, bien que l'artiste puisse voir ses œuvres comme temporaires et non indispensables, leur impact transitoire peut entraîner des répercussions durables et significatives sur le monde.

Cette capacité de l'art à provoquer des changements souvent imprévus est liée à la notion de sérendipité. La sérendipité, ou l'art de faire des découvertes par hasard et sagacité, joue un rôle crucial dans les processus créatifs. Dans la nouvelle de Ken Liu, l'artiste découvre par hasard que ses dessins dans la poussière augmentent l'efficacité des panneaux solaires. Cette découverte fortuite souligne

[790] Sera vu plus après que cela n'est pas si évident car Ken Liu est l'inventeur d'un nouveau genre de rétrofuturisme, le Silkpunk, qui s'inscrit dans la lignée du *Steampunk* pour bien des raisons. De plus, il est à noter que la nouvelle *Jardin de poussière* comprend de nombreuses références métatextuelles et intericoniques, comme cela est pratiqué dans le *Steampunk*.
[791] Ken Liu, « *Jardin de poussière* », dans *Jardins de poussière*, *op.cit*., p.9.
[792] Jean-Paul Sartre, *L'Existentialisme est un humanisme*, Paris, Nagel, 1946.

comment des éléments créatifs, même perçus comme non essentiels, peuvent conduire à des solutions innovantes et inattendues.

Cela, allié à la démarche rétrofuturiste du *Steampunk*, consistant à exhumer le passé – ses figures réelles et fictives mais aussi ses œuvres, ses idées, ses visions, ses propositions, ses rêves ou, au contraire, ses erreurs, ses défauts, ses failles, etc. – pourrait procurer un certain pouvoir prospectif à ce mouvement. En revisitant le passé à travers le prisme de la créativité et de l'innovation, le *Steampunk* offre non seulement une critique des trajectoires historiques, mais aussi des possibilités pour imaginer des futurs alternatifs, que cela soit fait sciemment ou non par les artistes. Les œuvres *steampunks*, en fusionnant imagination et réflexion critique, montrent que même les éléments les plus éphémères ou inattendus peuvent inspirer des transformations profondes et durables.

3.3.8.3.2 La démarche de réimagination *Steampunk* : quand les futurs se conjuguent aux passés

« Tout ce qui est impossible reste à accomplir. »
Jules Verne

Comment le mouvement *Steampunk* réimagine-t-il des concepts ou des visions exhumées du passé pour répondre – ou proposer des réponses – aux enjeux contemporains ? En intégrant des technologies, des figures, des récits mais aussi des façons d'imaginer le futur, tirés du XIX^{ème} siècle, pour créer des mondes – des imaginaires – alternatifs, le *Steampunk* propose une réflexion critique sur les trajectoires technologiques et sociales, écologiques et politiques, sociétales et culturelles de l'humanité. Il s'agira ici de chercher à comprendre comment les idées et innovations exhumées du passé et la réimagination des futurs idéalisés de nos ancêtres, peuvent être réanimées et réinterprétées pour proposer ou, tout au moins inspirer, des solutions créatives et durables aux défis actuels. Le concept de réimagination sera expliqué et discuté en détails, montrant comment cette approche permet de tisser des liens entre les époques pour éclairer notre avenir ou notre façon de le rêver et de l'anticiper.

Le concept de *réimagination*, au sens où le mot « image » est présent dans le terme, implique l'idée de réintroduire des « images » dans l'esprit des gens, de leur offrir une matière renouvelée pour « imaginer » à nouveau, rêver, inventer par la pensée un avenir sinon meilleur, au moins plus positif. Le mot « image » fait ici référence aux représentations visuelles mais aussi mentales qui peuplent

notre imagination[793]. Ces images sont des constructions mentales qui nous aident à visualiser des concepts, des scénarii, et des futurs possibles. Le préfixe « ré- » indique un renouvellement ou une répétition, signifiant littéralement « imaginer à nouveau ». Cela sous-entend un processus de création de nouvelles images mentales et visions en revisitant et en réinventant mais aussi, dans le cas du *Steampunk*, en redécouvrant ce que nous connaissons déjà – même de façon inconsciente. Réimaginer signifie ici littéralement « remettre en image », en tête, en mémoire, et donc pouvoir rêver avec plus de « matériel » à portée de main.

Depuis l'utilisation de l'arme nucléaire pendant la Seconde Guerre mondiale, une ombre de désespoir et de pessimisme a assombri la vision de l'avenir. La menace constante de destruction massive a rendu difficile pour beaucoup d'imaginer un futur positif. La réimagination cherche à contrebalancer cette tendance par l'introduction d'images positives et inspirantes dans l'*imaginaire* collectif – une dénomination fort à propos, là encore. Par la proposition des scénarii contre-historiques ou futurs réimaginés, on peut offrir des alternatives à la façon de penser les réalités actuelles, ce qui génère, *de facto*, de nouvelles perspectives et ouvre des possibilités que l'on n'avait pas envisagées auparavant (voir Figure 98, p.486).

[793] René Descartes, « *Réponse aux secondes objections* », dans *Le Discours de la méthode*, Paris, Pléiade, 1937, p.374 : « les images des choses matérielles dépeintes en la fantaisie. »

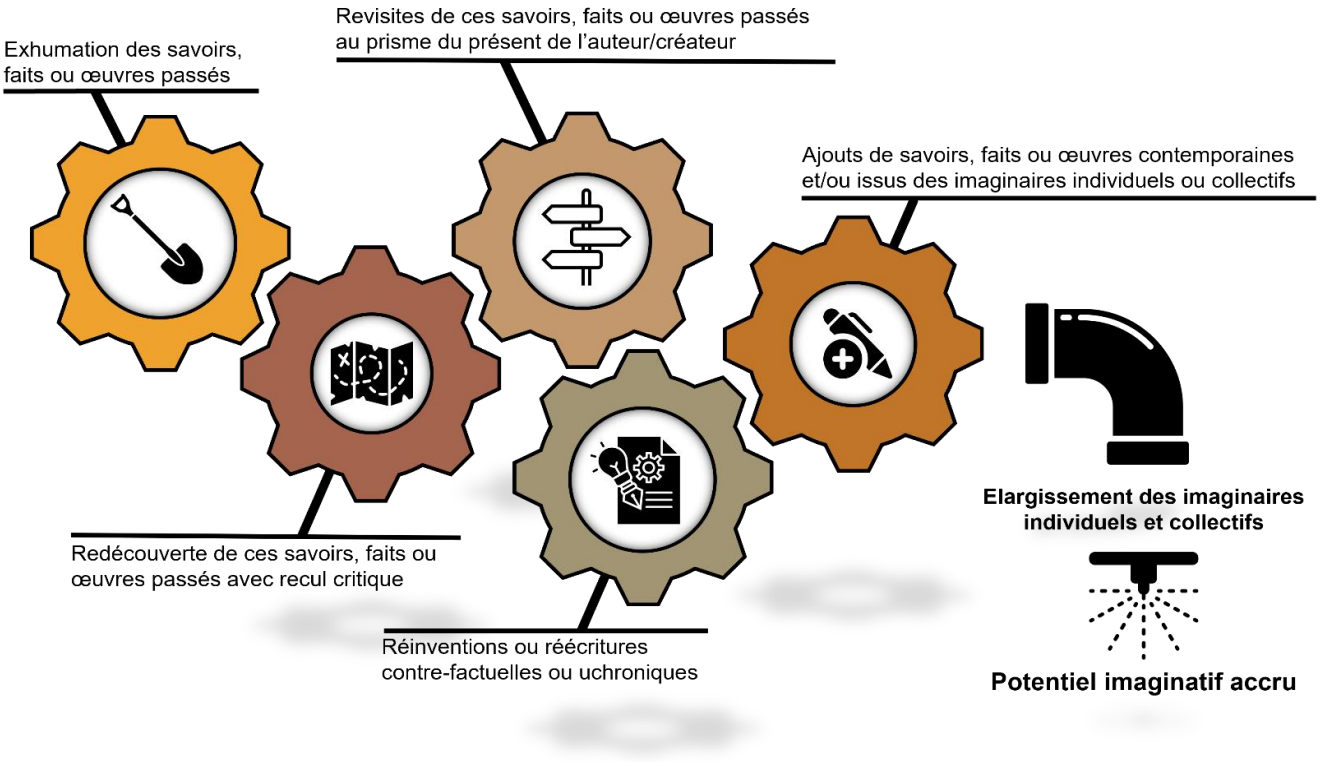


Figure 98 Schématisation du concept de réimagination par le *Steampunk*.

3.3.8.3.2.1 La démarche de réimagination *steampunk* : entre familiarité et spéculation

« Imaginer, c'est hausser le réel d'un ton. »

Gaston Bachelard

Le *Steampunk*, en tant que mouvement rétrofuturiste, excelle tout particulièrement dans la réimagination grâce à sa démarche en cinq points, qui peut se faire de façon plus ou moins consciente, et qui consiste à :

- *Exhumer des savoirs, faits ou œuvres passés :* Généralement issus du XIX^{ème} siècle, ces savoirs, faits ou œuvres peuvent être de toutes natures. Il peut s'agir d'œuvres fictives ou de réalisation tangibles, de faits ou de figures historiques, d'œuvres issues de toutes les formes d'arts ou encore des savoirs et savoir-faire issus de tous les champs disciplinaires et de tous les domaines. Cette étape consiste à les sortir de l'oubli relatif dans lequel ils ont pu tomber et à partir à leur recherche pour les introduire dans une création nouvelle.
- *Redécouvrir ces savoirs, faits ou œuvres passés avec un recul critique :* Après avoir exhumé ces éléments passés, il est nécessaire de les redécouvrir, c'est-à-dire de les recontextualiser. Le recul critique est indispensable dans la pratique du *Steampunk* qui reste une forme de science-fiction uchronique qui nécessite une certaine rigueur. Si certains savoirs sont bien connus, d'autres doivent être réexaminés afin d'être mieux compris et envisagés par la suite car ils serviront de fondations sur lesquelles la nouvelle création s'appuiera. De cette étape dépend la vraisemblance du récit et, de ce fait, la bonne compréhension et l'engagement de

ses récepteurs (catharsis, empathie, investissement émotionnel, participation diverses, partage, etc.[794])

- *Revisiter ces savoirs, faits ou œuvres passés au prisme du présent de l'auteur/créateur :* A partir de là, les savoirs, faits ou œuvres passés sont sélectionnés, triés et choisis en fonction de l'optique de son auteur ou créateur. Il s'agit de garder les éléments qui pourront être mis en parallèle avec le présent de l'œuvre, lui faire écho ou, au contraire, bousculer ses représentations. Cette étape requiert une bonne connaissance du présent mais aussi de la chaine d'évènements qui l'ont conduit à être ce qu'il est depuis le point de bascule uchronique choisi. A nouveau, de cette étape dépend la vraisemblance du récit et, de ce fait, la bonne compréhension et l'engagement de ses récepteurs. Cette fois, est aussi déterminée quelle portée aura la création et quel message elle cherchera à transmettre. Parfois, cela est inconscient ou la création finale peut échapper à son créateur, comme l'ont déjà montré les nombreux monstres de Frankenstein croisés ici.
- *Réinventer ou réécrire de façon uchronique ou contre-factuelle ces savoirs, faits ou œuvres passés :* A cette étape, il s'agit de doser la dimension référentielle du récit. Les savoir, faits et œuvres utilisés sont généralement liés les uns aux autres : changer un facteur implique de considérer les conséquences que cela aura sur l'ensemble de la chaine des évènements. La dimension référentielle du *Steampunk* étant particulièrement importante, elle demande aussi une certaine rigueur mais aussi un savant dosage pour rester à la fois vraisemblable, cohérente et accessible.
- *Ajouter des savoirs, faits ou œuvres contemporaines ou issus des imaginaires individuels ou collectifs :* Cette étape peut se mêler aux deux précédentes, dans le sens où elle demande à la fois des savoirs sur le présent de l'œuvre et une culture générale suffisante pour introduire des références à la fois contemporaines et issues des imaginaires collectifs (cadre historique, culture locale, populaire ou traditionnelle, folklore, mythes et légendes, etc.) Dans le cadre du *Steampunk*, et tout particulièrement pour créer un *steamsona* ou un costume *steampunk* (pratique sur laquelle l'étude reviendra en détails plus après), il faut introduire une certaine part de son propre imaginaire dans le récit. La métatextualité et iconicité du *Steampunk* reposent à la fois sur la création pure et l'individualisation des récits. Il est crucial de réfléchir à la façon dont ces éléments personnels seront transmis afin qu'ils atteignent et touchent leurs cibles.

[794] Dans ce contexte, il est intéressant de se référer à *La fin des livres* issu de *Contes pour Bibliophiles* de Octave Uzanne (1895), illustré par Albert Robida, et qui propose une vision futuriste où les livres imprimés deviennent obsolètes, remplacés par des formes de lecture et de stockage de l'information plus avancées technologiquement. Cette œuvre anticipe une transformation radicale des pratiques culturelles et de la technologie, un thème central dans la réimagination *steampunk*. Le *Steampunk* s'inspire souvent de telles idées pour réinventer et revitaliser des concepts du passé avec une touche de modernité.

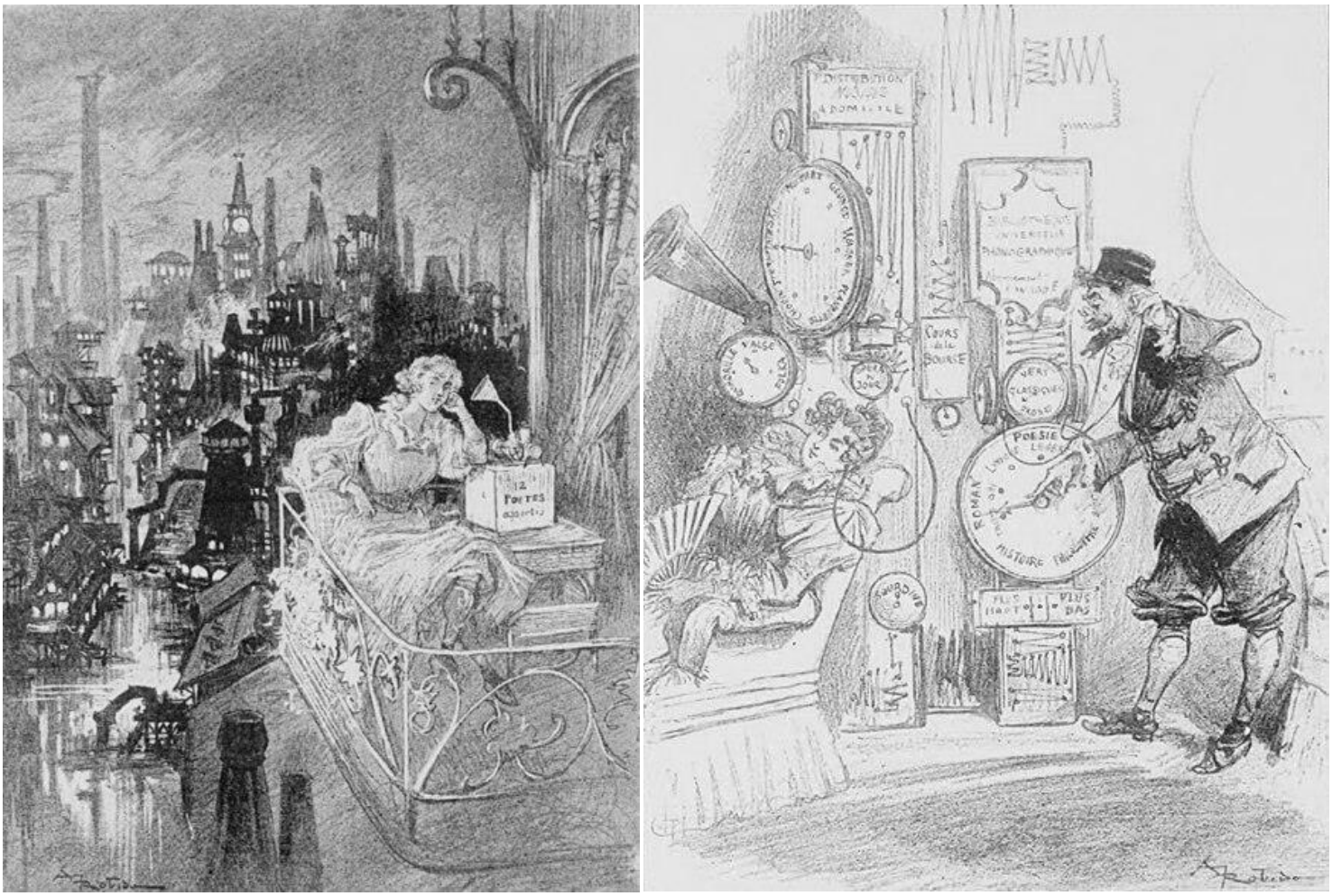


Figure 99 (1) Albert Robida, *Loisirs littéraires au XXème siècle* et (2) *Littérature et musique "at home"*. Gravures issues de la nouvelle *La fin des livres* d'Octave Uzanne, dans *Contes pour les bibliophiles*, Paris, 1895.

En suivant cette démarche, le *Steampunk* parvient à un élargissement des imaginaires individuels et collectifs, contribuant ainsi à développer le potentiel imaginatif. La réimagination *steampunk* génère ainsi un prisme à travers lequel il devient possible de réexaminer le passé, de repenser et de recréer au présent et de réenvisager des futurs alternatifs avec plus de perspectives. Cette démarche en cinq points permet de puiser dans un réservoir riche de savoirs et de visions du passé, de les revisiter avec une perspective critique et contemporaine, et de les réinventer de manière créative. Cela contribue à réimaginer le monde : c'est-à-dire de remettre en tête des images des faits, des œuvres, des savoirs, mais aussi des visions, des façons de penser issus du passé mais avec les connaissances du présent.

Lorsque des éléments oubliés ou négligés de l'histoire sont recherchés et réintroduits, le *Steampunk* enrichit la base de connaissances et d'inspiration disponible. Cela offre aux créateurs une diversité de matériaux avec lesquels travailler, ce qui stimule ainsi leur imagination, puis celle des récepteurs. La recontextualisation critique des éléments exhumés permet de mieux comprendre leur signification et leur potentiel. Cette étape incite à une réflexion approfondie sur les valeurs et les idées véhiculées par ces éléments, ce qui élargit ainsi la perspective des créateurs et des récepteurs. Par la

mise en parallèle du passé et du présent, cette étape encourage les créateurs à établir des connexions entre différentes époques et contextes. Cela ouvre de nouvelles portes pour l'interprétation et l'innovation, ce qui enrichit l'imaginaire collectif.

La réinvention créative des éléments passés en fonction de scénarii alternatifs ou contre-factuels permet de jouer avec les possibles et d'explorer des réalités différentes. Cette liberté d'expérimentation stimule la créativité et élargit les horizons imaginatifs. L'intégration de références contemporaines et d'éléments issus des imaginaires individuels ou collectifs enrichit encore davantage le processus créatif. Cela permet de tisser des récits qui résonnent avec les expériences et les aspirations actuelles, tout en intégrant des visions novatrices.

En suivant cette démarche, le *Steampunk* parvient à fusionner passé, présent et futur. Il offre ainsi un terrain fertile pour la réimagination et l'innovation narrative. Non seulement, ce processus dynamique enrichit les imaginaires individuels et collectifs, mais il encourage également une réflexion critique et créative sur notre histoire et notre potentiel futur, contribuant ainsi à un potentiel imaginatif accru. Les récits *steampunks* fonctionnent ainsi comme des mémoires prosthétiques[795] qui permettent aux individus de s'approprier des souvenirs qu'ils n'ont pas personnellement vécus, enrichissant ainsi leur mémoire et, *de facto*, leur imaginaire, leur créativité et leur inventivité ainsi que l'éventail de leurs rêveries possible.

La combinaison d'éléments historiques et de technologies futuristes crée des univers où les innovations et les idées nouvelles s'intègrent dans des contextes à la fois familiers et altérés. Ce qui peut provoquer un sentiment d'inquiétante-étrangeté, comme cela a déjà été vu et générer de l'intérêt pour le *Steampunk*. En effet, si les récits *steampunks* fournissent une matière riche et visuellement évocatrice qui alimente l'imagination, c'est surtout par la monstration de visions de mondes où le passé et le futur se rencontrent qu'ils forgent des images mentales puissantes qui peuvent inspirer et motiver les gens à rêver de nouvelles éventualités ou possibilités pour le futur.

3.3.8.3.2.2 La madeleine *Steampunk* : la réimagination par réminiscence visuelle

« La durée moyenne de la vie est beaucoup plus grande pour les souvenirs des sensations poétiques que pour ceux des souffrances du cœur. »

[795] La mémoire prosthétique, concept développé par Alison Landsberg (2004), désigne une forme de mémoire issue de l'expérience médiatisée (films, musées, récits…), qui permet à des individus de s'approprier des souvenirs qu'ils n'ont pas vécus personnellement, mais qui deviennent émotionnellement significatifs et politiquement mobilisables.

Marcel Proust

A l'heure de l'ère des images[796] ou de la civilisation de l'image[797], où les visuels dominent notre perception et notre compréhension du monde, et où la tendance est à l'oculocentrisme, le *Steampunk* se positionne comme un catalyseur puissant en agissant tout particulièrement sur la mémoire visuelle. Les récits *steampunks* exploitent cette capacité en créant des images marquantes et évocatrices, qu'elles soient réelles (telles que des illustrations, des costumes ou des décors) ou mentales (les scènes imaginées par les lecteurs ou spectateurs), et qui restent ancrées dans la mémoire des individus. Par la manipulation des images et visions historiques et futuristes, ces récits enrichissent la mémoire visuelle collective, facilitant une réflexion plus profonde sur le passé et l'avenir par la mobilisation facilitée de souvenirs.

> « Contrairement aux autres formes d'arts de l'imaginaire, il n'y a quasiment pas de phase d'apprentissage des codes pour comprendre de quoi il retourne. Il n'est pas nécessaire d'éduquer l'œil pour comprendre le *steampunk*. Il repose sur la culture populaire dont il se nourrit. Absolument tout le monde connaît Jules Verne, même sans l'avoir jamais lu. Il est l'auteur français le plus traduit au monde, il a été adapté quantité de fois, souvent avec un grand succès public. Nous le connaissons, mieux, nous le reconnaissons. Il n'est pas nécessaire de l'avoir lu afin d'identifier les grandes figures de son œuvre. Il suffit juste de faire un pas de côté et de ressentir, ensuite, par extension, la sensibilité, l'étonnement et l'émerveillement *steampunk*[798]. »

[796] L'ère des images désigne une période où la communication visuelle et les technologies de l'image dominent la société. Les images deviennent le principal moyen de communication, d'information et de divertissement, surpassant souvent le texte écrit. Cette ère est marquée par l'omniprésence des images dans la vie quotidienne, influençant la culture, la politique, l'économie, et les interactions sociales. Ce concept a été largement exploré par Marshall McLuhan dans *Understanding Media : The Extensions of Man* (1964), où il affirme que « le médium est le message » (« *medium is message* »). Jean Baudrillard, dans *Simulacres et Simulation* (1981), analyse comment les images peuvent créer des copies sans original qui influencent notre compréhension de la réalité. Neil Postman, dans *Amusing Ourselves to Death* (1985), critique la domination des médias visuels et son impact sur la culture et la communication. Henry Jenkins, dans *Convergence Culture : Where Old and New Media Collide* (2006), explore comment les nouvelles formes de médias, y compris les images, modifient la manière dont nous « consommons » et participons à la culture.

[797] La civilisation de l'image décrit une société où les images jouent un rôle central dans la structuration des connaissances, des croyances et des comportements. Les images deviennent le principal langage à travers lequel les informations sont transmises et les significations sont construites. Cette omniprésence des images entraîne une nouvelle forme de *literacy*, ou de langage où la capacité de déchiffrer, d'interpréter et de critiquer les images devient essentielle. Cette idée est développée par Roland Barthes dans *Mythologies* (1957) et *La Chambre claire* (1980). Vilém Flusser, dans *Pour une philosophie de la photographie* (1983), explore les implications de la photographie et des images techniques sur la perception et la culture. Guy Debord, dans *La Société du spectacle* (1967), analyse comment les images et les représentations médiatiques dominent la société moderne, transformant les relations sociales et les perceptions individuelles. Christian Ruby, dans *Culture visuelle et culture du visuel* (2017), explore comment la culture visuelle façonne les pratiques sociales et les perceptions contemporaines.

[798] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica*, *Spécial Steampunk*, 2014, p.110.

Les hypothèses émises ici par Barillier sont particulièrement intéressantes car elles mettent en avant la facilité d'accès du *Steampunk* grâce à son ancrage dans la culture populaire. Le champ lexical de la vue et des sens est crucial ici : il montre que le *Steampunk* ne se comprend pas uniquement par l'intellect, mais par une expérience sensorielle immédiate. La reconnaissance visuelle des éléments *steampunks* et la capacité à ressentir l'émerveillement qu'ils suscitent permettent à un large public d'apprécier ce genre sans formation préalable.

Cette perspective est significative car elle souligne le caractère inclusif du *Steampunk*. Contrairement à d'autres genres de l'imaginaire qui peuvent sembler, sinon élitistes, plus complexes à aborder ou nécessiter une connaissance approfondie de leurs codes, le *Steampunk* invite tout le monde à participer. Il repose sur des références culturelles partagées et des expériences sensorielles communes. En insistant sur le fait que le *Steampunk* se ressent autant qu'il se comprend, Barillier met en évidence la dimension accessible et immersive du genre, rendant hommage à son pouvoir de captiver et d'émerveiller un large public.

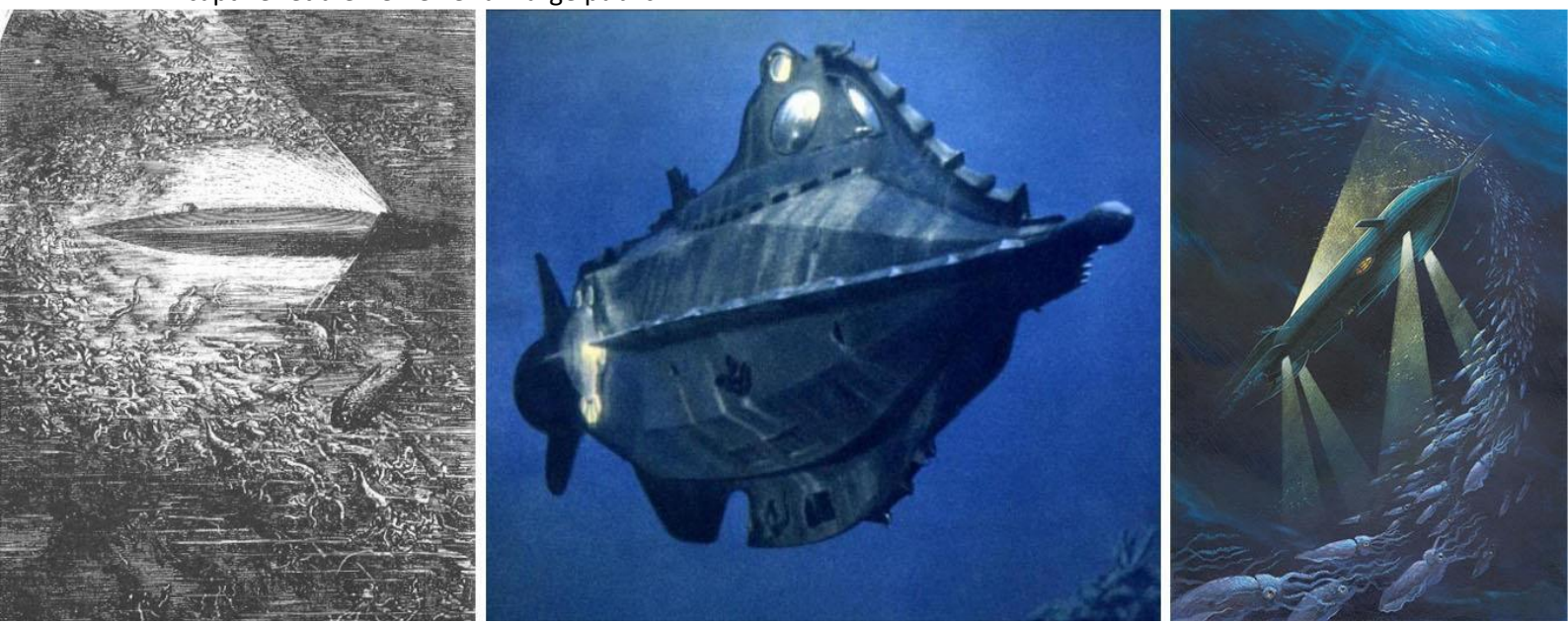


Figure 100 (1) Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1870, gravure de Alphonse de Neuville. (2) Capture d'écran montrant le Nautilus dans *Vingt mille lieues sous les mers*, film de 1954 par Richard Fleischer pour Walt Disney Productions. (3) Didier Graffet, « Le Nautilus rencontra cette armée de mollusques qui sont particulièrement nocturnes », *Vingt mille lieues sous les mers*, acrylique sur carton, Paris, Editions Gründ, 2002.

> « Plus que du roman, c'est du cinéma que provient la diffusion d'un ensemble d'images néo-victoriennes dans la culture populaire. L'adaptation par les studios Walt Disney du roman de Jules Verne *Vingt mille lieues sous les mers* (1954), avec des acteurs de premiers plans comme Kirk Douglas et James Mason, fait découvrir à toute une génération un univers visuel, tellement puissant et mémorable qu'aujourd'hui encore, le Nautilus du film constitue une icône *steampunk*. Tout un ensemble d'images – l'attaque de la pieuvre géante, le surgissement du Nautilus,

> l'exploration des fonds marins – constitue petit à petit une éducation du regard, une grammaire de l'imaginaire[799]. »

Barillier met ici en lumière le rôle crucial du cinéma dans la popularisation et la perpétuation de l'esthétique *steampunk*. Le champ lexical de la vue et des sens est central ici : il démontre comment des images visuelles puissantes peuvent façonner notre compréhension et notre appréciation d'un genre, et les ancrer dans la mémoire collective. Le cinéma, par sa capacité à créer des visuels marquants, joue en fait un rôle essentiel dans l'éducation du regard et la formation de l'imaginaire collectif. Cela explique pourquoi certaines images et motifs visuels sont si fortement associés au *Steampunk*. L'impact durable de films comme *Vingt mille lieues sous les mers* (1954) et, tout particulièrement, de certaines de ses scènes ou son fameux Nautilus (voir Figure 100, p.491), montre que les expériences sensorielles offertes par le cinéma peuvent profondément influencer la culture populaire. En insistant sur l'importance de l'éducation visuelle et de la grammaire de l'imaginaire, l'auteur met en évidence la manière dont le *Steampunk* s'ancre dans notre perception sensorielle, rendant le genre à la fois accessible et mémorable. Cette analyse souligne l'interconnexion entre les médias visuels et la formation des imaginaires culturels, et pourquoi ces images continuent d'inspirer et de définir le *Steampunk* aujourd'hui.

Le *Steampunk* fonctionne en fait sur le principe de la madeleine de Proust qui, cette fois, n'est plus *à la recherche du temps* mais du futur *perdu*[800]. Par mobilisation de notre mémoire visuelle, le *Steampunk* réactive en effet des divers souvenirs, y compris ceux enfouis dans notre inconscient. Cela peut ainsi réveiller des sensations, des sentiments, des émotions chez les récepteurs. Cette réactivation peut évoquer des fragrances oubliées, des sons lointains, des textures oubliées, des paysages anciens, et plus certainement des souvenirs de lectures, de films ou autres connaissances créant une expérience immersive[801] et sensorielle. Combien de « Ça me rappelle Jules Verne ! » n'a-t-on entendu à la présentation d'une œuvre *steampunk* à un néophyte ? Pourtant, cela a été vu, Jules Verne, pas plus qu'H.G. Wells, Albert Robida et les autres, n'étaient *steampunks*. Seulement, le *Steampunk* mobilise l'imaginaire vernien et tous les autres, dont il a hérité, afin de prendre forme et peut ainsi, à son tour, transmettre de nouvelles choses.

---

[799] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica*, *Spécial Steampunk*, 2014, p.116.
[800] Référence à Marcel Proust, *A la recherche du temps perdu*, 1913-1927.
[801] Dans *The Encyclopedia of Science-Fiction* (1993), co-écrit avec Peter Nicholls, John Clute explique comment la science-fiction et le fantastique réimaginent des mondes et des réalités pour défier les normes sociales et culturelles. La réimagination permet aux auteurs de créer des mondes cohérents et immersifs offrant des commentaires critiques sur la condition humaine et les structures de pouvoir, poussant les limites de l'imagination et offrant des perspectives nouvelles et provocantes.

De façon tangible, le *Steampunk* se fait donc machine à voyager dans le temps, et l'engagement qu'il génère du fait de son pouvoir de réminiscence lui permet de transmettre efficacement des messages et, comme l'explique Barillier, son succès « a permis de mettre en lumière de nombreux textes anciens, de nombreuses fictions populaires qui seraient aujourd'hui passablement oubliées, si ce n'est par quelques lecteurs avertis[802] ». L'intensité émotionnelle suscitée par ces souvenirs individuels et collectifs rend les récits *steampunks* particulièrement captivants, car ils touchent profondément l'âme et l'esprit des récepteurs, stimulant leur imaginaire, les inspirant à rêver et à inventer des futurs possibles avec de nouvelles perspectives ou d'autres, réanimées.

Marcel Proust lui-même disait que les « souvenirs des sensations poétiques[803] » sont des souvenirs profondément ancrés dans l'expérience esthétique et émotionnelle, qui ont une qualité intemporelle et une persistance remarquable dans notre mémoire. Ces souvenirs, souvent déclenchés par des sensations telles que des odeurs, des sons, des goûts ou des images, touchent l'âme et l'esprit de manière unique. Contrairement aux souvenirs « des souffrances du cœur[804] », qui peuvent être atténués par le temps et les mécanismes de défense psychologiques, les souvenirs poétiques restent vivaces et peuvent être ravivés par des expériences similaires ou des associations sensorielles.

Katja Haustein souligne que ces souvenirs sont enracinés dans des expériences esthétiques profondes, leur conférant une puissance et une durabilité accrues[805]. Jean-Yves Tadié explique, quant à lui, que les souvenirs poétiques, souvent associés à des moments de révélation ou d'illumination, offrent un répit aux expériences quotidiennes, les rendant mémorables de manière positive et persistante[806]. Julia Kristeva, dans *Proust et l'expérience littéraire*[807], note que ces souvenirs sont moins susceptibles d'être supplantés par d'autres souvenirs parce qu'ils sont profondément ancrés dans la perception esthétique et l'émotion positive. Enfin, Roger Shattuck, dans *Proust's Binoculars : A Study of Memory, Time, and Recognition in À la recherche du temps perdu*[808], soutient que ces souvenirs ont une capacité unique à rester vivaces, constamment ravivés par des expériences similaires et des associations sensorielles.

---

[802] Etienne Barillier, « *Qu'est-ce que le steampunk ?* », dans Thomas Bauduret et Thomas Riquet (dir.), *Mythologica*, *Spécial Steampunk*, 2014, p.115.
[803] Marcel Proust, *À la recherche du temps perdu*, Paris, Gallimard, 1913-1927, n.p.
[804] *Ibidem*.
[805] Katja Haustein, « *A Reader's Guide to Proust's "In Search of Lost Time"* », dans *French Studies*, Volume 65, Issue 3, Juillet 2011.
[806] Jean-Yves Tadié, *Marcel Proust*, Paris, Gallimard, 1996.
[807] Julia Kristeva, *Proust et l'expérience littéraire*, Paris, Librairie Générale Française, 1994.
[808] Roger Shattuck, *Proust's Binoculars: A Study of Memory, Time, and Recognition in À la recherche du temps perdu*, New York, Random House, 1963.

Les « souvenirs des sensations poétiques » chez Proust, qui peuvent inclure des moments de contemplation de la nature, des instants de grande beauté artistique, ou des expériences personnelles qui évoquent des sentiments élevés et esthétiques, sont caractérisés par leur intemporalité, leur persistance et leur force. Ils sont en lien direct avec la pratique de la réimagination proposée par le *Steampunk* car ces souvenirs nourrissent l'esprit et stimulent l'imagination, offrant des visions inspirantes pour l'avenir et enrichissant l'âme de manière durable. Proust souligne en effet que les souvenirs esthétiques, déclenchés par des sensations poétiques, persistent plus longtemps et restent plus vivaces que les souvenirs de souffrances émotionnelles. De même, le *Steampunk* réintroduit des images du passé et les transforment, les réimaginent, pour inspirer de nouvelles visions et rêves.

Le *Steampunk* utilise une démarche de réimagination en générant des images mentales et visuelles qui réactivent des souvenirs et des expériences esthétiques telles que décrites par Proust. En puisant dans des éléments en les réimaginant, le *Steampunk* revitalise des souvenirs poétiques et les projette dans des futurs possibles et, plus encore, dans le présent. Il fait ainsi de nous des héritiers de Jules Verne en même temps que des ancêtres de demain. Ce processus enrichit l'imagination collective et individuelle, ce qui permet de rêver avec plus de « matière » et de perspectives. Les œuvres *steampunks* servent ainsi de déclencheurs pour ces souvenirs, facilitant une réflexion sur le passé et une imagination riche pour l'avenir, ce qui permet de rapprocher sa démarche de réimagination avec les principes de persistance et de force des souvenirs poétiques décrits par Proust.

Le lien avec la célèbre madeleine de Proust, évoquée dans *À la recherche du temps perdu*, réside dans la capacité des souvenirs à être ravivés par des sensations. Ainsi, lorsque Proust trempe une madeleine dans du thé, l'odeur et le goût déclenchent un flux de souvenirs involontaires de son enfance. Cela illustre comment des expériences sensorielles peuvent réactiver des souvenirs profonds. De même, un peu comme s'il déverrouillait un dossier dans la mémoire d'un *cerveau-dinateur*, le *Steampunk* réactive des souvenirs en agissant sur le sens de la vue par réimagination des éléments visuels du passé. Cela débloque une partie de la mémoire qui, pour filer la métaphore, avait enfoui certains fichiers non-utilisés dans ses entrailles, ce qui enrichit le potentiel imaginatif qui dispose alors de plus de données disponibles pour générer de nouvelles images ; de nouveaux imaginaires.

Un point important à noter avant de conclure est qu'il n'existe pas encore d'œuvre visuelle majeure et grand public qui puisse représenter le *Steampunk* aux yeux de tous. Certes, de grosses productions sont sorties ces dernières années sur les grands et petits écrans (de *Wild Wild West* au *Mécaniques Fatales*, en passant par le *remake* sériel de *Westworld* (depuis 2016) ou encore *Carnival Row*). Mais le *Steampunk* n'a pas encore son *Star Wars* ou, comme la Fantasy, son *Seigneur des*

Anneaux. « La chose qui m'a le plus frappé, c'est sans doute ce qui n'existe pas encore[809] » s'étonne ainsi Etienne Barillier dans une interview réalisée avant la sortie de l'adaptation par Peter Jackson (également réalisateur des adaptations du *Seigneur des Anneaux*) des romans de Philip Reeves, les *Mécaniques Fatales*. Il était alors prévu que soient réalisés plusieurs films et une véritable saga. Néanmoins, le premier volet ne rencontrera pas le succès escompté et le projet d'une suite potentielle semble actuellement au point mort. Pourtant, pour Barillier, ces films avaient alors tout pour fonctionner :

> « C'est [ndlr : parlant du projet d'adaptation des Mécaniques Fatales] extraordinairement visuel et je pense que c'est exactement ce à quoi le *steampunk* est voué – apporter des solutions visuelles en utilisant une grammaire passée. Actuellement, si on regarde la science-fiction cinématographique, on est dans un état de bégaiements, de motifs intérieurs. Les Star Wars continuent d'explorer la même veine avec énormément de succès mais sans proposer aux gens quelque chose qui parle de leur époque ou qui parle d'eux. Là, on tient peut-être quelque chose[810]. »

Comme expliqué ici, Barillier semble également penser que, étant donné sa puissance et sa culture visuelle, le *Steampunk* a un pouvoir de réimagination latent. Un pouvoir qu'il reste encore à pleinement exploiter, en tout cas par la culture de masse. Pour peu que cela soit un futur souhaité et souhaitable pour un genre « -punk ». Après tout, le Cyberpunk ne tourne-t-il pas en rond sur les écrans depuis des décennies, comme un disque rayé répétant à l'envi les mêmes intrigues et distillant le même fatalisme depuis les années 1980 ? Hollywood aura même essayé de ressusciter *Blade Runner* en vain, en lui proposant un second opus qui ne semble pas destiné à rester dans les mémoires, contrairement à son aîné devenu culte. Barillier explique également dans cette interview, que le *Steampunk* n'a pas connu une montée en puissance comme attendue après des années 2000 à 2010 prolifiques :

> « De 2000 à 2010, on a eu une montée en puissance considérable. Même Prada sortait des collections frappées de signes *steampunks*. Des paliers s'expliquent. L'effet de surprise n'est plus là, mais la production continue. Les communautés steam sont arrivées à un premier palier de masse critique, et il y a eu un renouvellement générationnel. Aussi, l'idée, à tort, que ça allait être un raz-de-marée. C'est sans doute une phase transitoire. Les genres de l'imaginaire marquent le pas dans le domaine littéraire mais parlent moins au grand public, avec la difficulté de toucher un nouveau lectorat. Le *steampunk* voulait parler à tout le monde, il marche énormément en bande-dessinée. Il redonne force à des figures éculées comme le savant fou, par exemple. Pensez à James Bond : à l'époque de Sean Connery, un savant fou c'était formidable, chez Daniel Craig, ça fait hors-

[809] Propos rapportés par Benjamin Benoit, « *Steampunk : à la découverte de ce genre qui n'existe pas* », sur *Numerama*, 26 novembre 2016 (URL consultée le 25/04/2024 : https://www.numerama.com/pop-culture/211074-*steampunk*-a-la-decouverte-de-ce-genre-qui-nexiste-pas.html)
[810] *Ibidem*.

> sujet. Il revivifie une histoire nationale. Ça peut servir à introduire un renouvellement des formes et des motifs. »

A la fin de ce propos, l'auteur du *Guide Steampunk* note quand même un « renouvellement des formes et des motifs » et le fait que le *Steampunk* « revivifie une histoire nationale » – et même plus locale. De plus, le temps lui a donné raison en matière de bandes dessinées où le *Steampunk* continue, en effet, de se développer. Cela appuie l'importance du visuel dans ce mouvement. Il semble que le *Steampunk* soit fait pour être vu, d'une façon ou d'une autre. Toutefois, il est, par essence, protéiforme car il prend racine dans des imaginaires, des arts, des savoirs, des faits qui le sont tout autant. Et si l'œuvre *steampunk* destinée à marquer le grand public devait donc être aussi informelle, insaisissable et indéfinissable ? Ou bien sera-t-elle transmédia ? Il sera exploré plus après l'électracie[811] du *Steampunk* qui viendra appuyer cette hypothèse bien que seul l'avenir pourra réellement répondre à cette question.

[811] Le concept d'« *electracy* » (qui est francisé ici en « électracie ») a été inventé par Gregory Ulmer (*Internet Invention: From Literacy to Electracy*, 2003), théoricien des médias et professeur à l'Université de Floride. Il désigne un nouveau type de littératie adapté à l'ère électronique, tout comme la littératie traditionnelle est associée à l'écriture et à l'imprimerie. L'électracie inclut la compétence à naviguer et à créer du sens dans les environnements numériques, en intégrant des médias comme la vidéo, les images et les hyperliens, au-delà du texte écrit. L'électracie recouvre donc la compétence et la capacité à utiliser efficacement les technologies numériques pour la communication et la création de sens, une compétence cruciale à l'ère de l'information.

3.3.8.4 « Et si… » : un nouveau « il était une fois… » pour des contes *Steampunks*

« Mais un jour tu seras assez vieux pour
recommencer à lire des contes de fées. »

C.S. Lewis

À partir de là, une question se pose : l'uchronie *Steampunk* pourrait-elle être envisagée comme une nouvelle forme de conte dont la formule de départ ne serait plus « il était une fois... » mais « et si... » ? Sera discuté ici le fait que les récits *Steampunks* puissent être envisagés comme des contes de fée ou des contes philosophiques contemporains qui, à travers l'utilisation de personnages et des situations imaginaires mais aussi historiques permettraient d'illustrer des concepts abstraits, d'encourager la réflexion critique ou encore la remise en question de certaines croyances (par exemple, des représentations idéalisées de faits historiques, tel le mythe de l'âge d'or, ou, si l'on passe d'un état à un mouvement, le mythe du progrès). En raison de leur capacité à explorer des thèmes profonds et à remettre en question les progrès technologiques et leurs implications éthiques à travers leurs scénarii uchroniques mêlant réalité et fiction, sciences et merveilles, et de par leur dimension rétrocipative, les récits *Steampunks* semblent en effet offrir un cadre idéal pour réfléchir sur les tensions entre tradition et innovation, ainsi que sur les conséquences sociales et environnementales du développement exponentiel des technologies. Les contes *Steampunks* pourraient être vecteurs de leçons morales et éthiques, rendant les idées complexes plus accessibles, et offrant de nouvelles perspectives sur des questions contemporaines.

Pourrait aussi être argué que le *Steampunk* privilégie parfois seulement l'esthétique et le divertissement au détriment de la profondeur philosophique ou la dimension réflexive. De plus, le genre *Steampunk* n'a pas nécessairement l'intention de transmettre des leçons morales explicites, se concentrant plutôt sur la création d'univers alternatifs distrayants et fantaisistes, visant à (s')amuser ou à (s')émerveiller. En ce sens, tous les récits *Steampunks* ne rempliraient pas les critères d'un conte philosophique, mais il sera vu que certains d'entre eux peuvent en avoir les caractéristiques.

> « Pour [Brian] Aldiss, la science nous a coupé des mythes anciens, au même titre que le chemin de fer a détruit une perception du temps, celle des cloches des églises, pour nous en imposer une autre, uniforme et universelle. Nous ne vivons par conséquent plus dans le moment présent, qui serait naturellement celui du mythe, mais dans un temps chronométré, qui est celui de la mécanique[812]. »

[812] Etienne Barillier, *Steampunk ! L'Esthétique Rétro-Futur*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2010, p.73.

Les travaux de Pierre Brunel [813] et de Bruno Bettelheim [814] montrent comment les récits mythologiques et les contes de fées servent de miroirs et de métaphores des réalités humaines. Brunel explique que les mythes sont constamment réinterprétés pour refléter les préoccupations contemporaines, soulignant que le mythe est une structure narrative vivante qui se prête à des réinventions infinies. Or, le *Steampunk*, avec ses scénarii uchroniques fantastiques, mais aussi de par ses dimensions référentielles, réinvente ou réactive des mythes et des légendes ou, plus généralement, des récits de proto-science-fiction et des croyances, des rêves, des espoirs mais aussi des craintes du XIX^{ème} siècle à travers son caractère rétrocipatif. Il crée ainsi des récits où les dilemmes et les rêves humains sont explorés sous un nouvel angle. Bettelheim, lui, dans *La Psychanalyse des contes de fées*, soutient que les contes de fées aident – en l'occurrence, les enfants – à traiter des conflits psychologiques en utilisant des symboles et des archétypes universels. De même, les récits *Steampunks* offrent des cadres narratifs où les peurs, les désirs et les aspirations peuvent être projetés et explorés à travers des récits uchroniques, à partir de la formule spéculative : « et si... ». Cette approche permet aux lecteurs de naviguer dans des mondes imaginaires tout en réfléchissant à des enjeux réels, réaffirmant ainsi la fonction cathartique et symbolique des récits, tant dans les contes de fées traditionnels que dans les uchronies *Steampunks*. Les anthropologues, tels que Claude Lévi-Strauss, ont également montré comment les mythes et les contes de fées reflètent les structures sociales, les valeurs et les préoccupations des cultures qui les produisent. Or, cela a été vu, le *Steampunk* s'intéresse au XIX^{ème} siècle parce que c'est une époque qui partage de nombreux points communs avec la nôtre. De ce fait, les problématiques traitées par les récits *Steampunks* sont généralement très contemporaines, bien que leur diégèse prenne place dans un passé – même totalement fantasmé.

En complément, Jean-Jacques Wunenburger, dans *L'homme à l'âge du mythe* (2000), et Gilles Bouchard, dans *Raison et contradiction, le mythe au secours de la pensée* (2003), apportent des perspectives supplémentaires sur le rôle du mythe dans la pensée contemporaine. Bouchard affirme notamment que le mythe offre une structure narrative qui permet de concilier des contradictions inhérentes à la condition humaine, en fournissant des récits où la logique rationnelle et l'imaginaire se rencontrent. On retrouve cette idée dans les uchronies *Steampunks*, qui permettent d'explorer des réalités alternatives et de donner un sens aux dilemmes modernes à travers des fictions mythiques réinventées.

[813] Pierre Brunel, *Mythopoétique des genres*, Paris, Presses Universitaires de France, 2003.
[814] Robert Bettelheim, *La Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, coll. « Pluriel », 1976.

En reliant cette réflexion avec celle de Joseph Campbell sur le « monomythe[815] », et bien que cet ouvrage soit contesté, on peut voir une continuité dans l'idée que les récits *Steampunks*, tout comme les contes de fées et les mythes traditionnels, suivent un schéma narratif universel. Campbell propose en effet que le monomythe est une structure commune à de nombreux récits à travers les cultures, décrivant une aventure héroïque typique qui passe par plusieurs étapes clés[816]. Le concept du monomythe veut que l'ensemble des récits, depuis les plus anciens dont nous ayons gardé la trace, repose sur cette quête initiatique d'un héros qui, au point de départ, était une personne parfaitement normale, sans plus de qualités ou de défauts que n'importe lequel d'entre nous, lecteurs ou spectateurs. Or, il a été vu que le *Steampunk* est peuplé d'anti-héros en tout genre, dont le destin n'était certainement pas de changer et encore moins de sauver le monde – ni la moindre parcelle de celui-ci.

Il est également à souligner que le rôle du « il était une fois » dans les contes et du « et si » dans les uchronies partage des points communs importants, notamment en termes de création de mondes imaginaires et/ou alternatifs et de suspension de l'incrédulité. La formule « il était une fois » place immédiatement le lecteur ou l'auditeur dans un cadre narratif distinct du quotidien, ancré dans un passé indéfini où tout est possible. Cela permet d'explorer des thèmes universels et des leçons morales à travers des aventures extraordinaires où la magie joue généralement un rôle majeur. Par exemple, dans les contes des frères Grimm, cette formule ouvre des récits où des personnages comme Cendrillon ou Hansel et Gretel surmontent des défis fantastiques, offrant ainsi des réflexions sur la résilience, la justice et la moralité. De même, le « et si » dans les uchronies invite le lecteur à entrer dans un scénario hypothétique, où une modification d'un événement historique connu permet d'explorer les ramifications possibles de ce changement. Par exemple, dans *Le Maître du Haut Château* de Philip K. Dick, la question « et si les Alliés avaient perdu la Seconde Guerre Mondiale ? » crée un monde dystopique où les lecteurs peuvent examiner les implications qu'aurait eue une telle déviation historique.

Cependant, les différences entre ces formules résident dans leurs objectifs et leurs implications narratives. « Il était une fois » sert principalement à introduire un récit détaché du temps et de l'espace spécifiques, visant à transmettre des valeurs culturelles et des leçons morales intemporelles à travers

[815] Joseph Campbell, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, J'ai Lu, 2013. (Première édition : 1949)
[816] Dans *Le héros aux mille et un visages*, Campbell explique que le héros se trouve obligé de quitter son quotidien (Campbell parle d'« appel à l'aventure ») : il va alors devoir affronter diverses épreuves (généralement avec l'aide d'un mentor ou d'une figure tutélaire, et d'alliés qui l'aideront à pallier ses faiblesses potentielles et à confronter des ennemis) jusqu'à remporter une victoire décisive (au cours de laquelle il n'est pas rare qu'il soit amené à frôler la mort) qui lui permettra de rentrer de cette aventure avec le pouvoir (l'objet de sa quête que Campbell nomme « l'élixir ») de conférer des bienfaits à ses semblables (ce qui peut se traduire jusqu'à littéralement parvenir à sauver le monde).

des histoires de fiction. Ce cadre permet une exploration de l'imaginaire collectif et des archétypes universels sans ancrage nécessaire dans une réalité historique. En revanche, la formule « et si » dans les uchronies se fonde sur une connaissance préalable de l'Histoire réelle, et son objectif est souvent de commenter cette réalité en présentant des scénarii alternatifs. Cette approche permet aux auteurs de spéculer sur les causes et les effets des événements historiques et d'inviter les lecteurs à réfléchir sur la nature contingente de l'histoire. Par exemple, *Pavane* de Keith Roberts (1968) envisage un monde où l'Armada espagnole a réussi son invasion de l'Angleterre, offrant ainsi une réflexion sur l'impact de la religion et du pouvoir politique sur la société. Ainsi, tandis que « il était une fois » transporte les lecteurs dans un monde de contes pour explorer des vérités universelles à travers la pure fiction, « et si » les immerge dans des réalités alternatives pour réfléchir sur différents autres chemins qu'auraient pu emprunter l'histoire réelle et avec quelles conséquences.

Néanmoins, l'uchronie *Steampunk* constitue un cas particulier qui se rapproche davantage du conte, notamment parce qu'elle explore souvent un « non-temps » - au sens littéral du mot « uchronie », et des univers hybrides, se situant quelque part entre réalité et fiction, histoire et Histoire, et de ce fait, qui sont intemporels. Le *Steampunk* combine des technologies futuristes avec une esthétique du passé, souvent du XIX^{ème} siècle mais sans s'y cloîtrer parfaitement tel que montré précédemment, ce qui crée un cadre narratif où les frontières temporelles, voire spatiales, sont floues. Par exemple, dans *La Machine à différences* de William Gibson et Bruce Sterling, l'uchronie *Steampunk* imagine un monde où Charles Babbage a réussi à construire sa machine analytique, initiant une révolution informatique à l'ère victorienne. Cette fusion d'époques et de technologies rappelle la nature intemporelle et fantastique des contes de fées.

Henry Jenkins, dans *The Revenge of the Origami Unicorn* (2009), décrit comment le storytelling transmédia permet de tisser des récits à travers diverses plateformes et médias, chaque fragment contribuant à enrichir un univers narratif plus vaste. Cette approche trouve un écho dans le *Steampunk*, où chaque œuvre, qu'elle soit littéraire, visuelle ou artisanale, agit comme un fragment d'un tissu narratif complexe. En empruntant des éléments historiques ou fictifs d'horizons divers, le *Steampunk* crée un palimpseste narratif qui invite à une lecture interdisciplinaire et à une recontextualisation constante des H/histoires. Cette hybridation, qui s'apparente à une forme de remix culturel, permet également d'explorer des possibilités narratives et esthétiques uniques, tout en interrogeant les notions de mémoire et d'héritage culturel.

De plus, comme dans les contes, les récits *Steampunks* mettent souvent en scène des héros qui affrontent des défis extraordinaires dans des mondes où les lois de la réalité sont modifiées. Dans ces mondes, il arrive que la magie existe à plus ou moins forte dose. Ainsi, le roman, *Le Prestige* de

Christopher Priest (1995), adapté au cinéma par Christopher Nolan (2006), est un autre exemple de « non-temps » *Steampunk*, mélangeant magie et technologies avancées, mais anachroniques, dans une période victorienne alternative. Ici, le mélange d'inventions scientifiques et de mysticisme évoque la capacité des contes de transporter les lecteurs dans des univers où le merveilleux et le réel se confondent. En ce sens, l'uchronie *Steampunk*, tout comme le conte, utilise des éléments de pure fiction pour explorer des thèmes profonds et offrir une réflexion sur la condition humaine, non sans une certaine poésie.

Une poésie que l'on retrouve dans le roman de Justine Niogret, *Cœurs de Rouille*[817]. Ce récit peut être vu comme un conte *Steampunk* en raison de son mélange de technologies anachroniques et de mythologie. Il se déroule également dans une époque indéterminée qui pourrait tout aussi bien être un passé alternatif qu'un futur extrêmement lointain, ou un monde totalement fictif : une réelle uchronie, un réel « non-temps » *Steampunk*. L'auteur y met en scène des *Golems*[818], des 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.

> « 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

[817] Justine Niogret, *Coeurs de rouille*, Paris, Le Pré aux clercs, 2013.

[818] Ce nom n'est évidemment pas choisi par hasard puisque si l'on dresse une généalogie du robot à travers l'Histoire, 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. Retracer la généalogie du robot à travers l'Histoire, met en effet en lumière l'importance du mythe du Golem dans celle-ci, bien qu'il ne soit pas la seule incarnation de l'idée d'un serviteur humanoïde au service de l'être humain. En partant des récits antiques, en explorant les cosmogonies mais aussi les textes des penseurs à travers le temps, il est possible de croiser les automates d'Héphaïstos et les homoncules alchimiques, de voir comment le golem, cette créature façonnée à partir de matière inerte et animée par un souffle divin ou magique, a influencé les représentations modernes de la création artificielle de la vie, jusqu'à l'apparition des robots tels qu'imaginés de nos jours, depuis les premiers romans de science-fiction moderne. Il a existé des continuités et les ruptures dans la manière dont les humains ont imaginé ou essayé de construire des êtres artificiels qui effectueraient, à leur place, diverses tâches généralement incommodantes. Les récits qui en découlent reflètent les aspirations, les peurs et les questionnements éthiques et existentiels. Ils montrent également comment le concept d'un serviteur humanoïde, destiné à aider, voire à remplacer l'humain dans certaines tâches, s'est transformé au fil du temps et a finalement convergé vers la notion de robot.

> hommes, mais froids, et leurs corps étaient capables de merveilles, comme rester sous l'eau ou encore soulever des chevaux vivants. Les golems[819]. »

Ces machines pouvaient « même faire de l'art[820] », apprend-on, et donc créer à leur tour – leurs créateurs étant appelés des « artistes ». Si le conflit qui signa la disparition des Golems et de leurs créateurs reste globalement un mystère, on comprend là quelle en fut la probable cause : les Golems pouvaient créer à leur tour et l'on devine que c'est vraisemblablement cet état de fait, les rendant équivalents aux humains, qui provoqua la révolte. Cependant, l'auteur insiste davantage sur la beauté de cette création, de cette sorte de machine intelligente, 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. Cela tient d'une certaine poésie.

Il est également à noter que l'intrigue du roman se déroule dans une ville volante, rappelant ainsi l'univers du film d'animation *Le Château dans le Ciel* de Hayao Miyazaki (1986). Comme dans l'œuvre de Miyazaki, la ville volante de Niogret est un lieu empreint de mystère et de technologie avancée[821], ancré dans un imaginaire *Steampunk*. Cette similitude permet de faire un parallèle avec la ville volante imaginaire de *Laputa*, issue des *Voyages de Gulliver* de Jonathan Swift (1726) et qui a inspiré le film de Miyazaki. En effet, dans *Le Château dans le Ciel*, la ville de *Laputa* apparaît également et est une métaphore de la recherche incessante de progrès scientifique et technologique, tout en soulignant les dangers de l'abandon des valeurs humaines et des racines historiques. La ville volante se fait métaphore ; celle de la déconnexion d'avec le réel au profit de croyances qui s'apparentent ici au scientisme et en une foi aveugle dans le mythe du progrès.

Dans le roman de Niogret, la ville volante symbolise également l'importance de conserver la mémoire du passé. En effet, l'intrigue présente une ville qui a été construite en étages successifs, au fur et à mesure du développement scientifique, technique et technologique de la civilisation qui l'a créée au départ. Plus ses habitants construisaient de nouveaux étages, plus les anciens étaient abandonnés et, de fait, oubliés, comme enterrés sous l'étage suivant. Cette dynamique évoque également le mythe du progrès, où chaque avancée technique est perçue comme un pas de plus vers un âge d'or – qui, lui aussi, pourtant, relève du mythe. Les vestiges du passé sont ainsi négligés et délaissés.

---

[819] Justine Niogret, *Coeurs de rouille*, *op.cit.*, p. 36.
[820] *Ibidem*.
[821] D'ailleurs, dans *Le Château Ambulant* aussi, ne restent plus que de mystérieux robots qui comblent tant bien que mal leur solitude en nouant des liens avec la faune qui vit là.

Le personnage principal de l'histoire, Dresde, une automate qui se sait mourante, descend les étages depuis le plus élevé d'entre eux dans l'espoir de retrouver son créateur. À mesure qu'elle descend, elle découvre que les étages inférieurs sont de plus en plus en ruine mais, paradoxalement, technologiquement plus avancés, d'après ce qu'elle observe. Cette exploration des ruines des anciens temps, qui semblaient plus avancés technologiquement, forme une critique de l'accumulation des connaissances et des techniques menant à l'oubli car à la désuétude des savoirs anciens, pourtant essentiels pour comprendre, notamment, l'évolution humaine. Ce thème est également présent dans *Le Château dans le Ciel*, où la ville de *Laputa*, bien que technologiquement avancée, est une ruine flottante, délaissée par ses habitants. Tout comme dans *Les Voyages de Gulliver*, où elle représente une société obsédée par la science mais déconnectée des réalités terrestres, du « bas monde ». On peut également voir là une réactivation du mythe d'Icare : à trop vouloir s'élever, se rapprochant du soleil, les habitants de ces villes volantes se sont brûlé les ailes. La morale à en tirer pourrait notamment être de rester humbles, de prendre garde à nos biais cognitifs qui tendent à nous induire en erreur et de bien peser nos choix au regard de ce que l'Histoire nous a inculqué.

Dans *Cœurs de Rouille*, le robot aussi peut être perçu de façon métaphorique comme une image de la Création avec un grand « C » : l'humain, devenu l'égal d'un dieu, est devenu capable de créer la vie intelligente à son tour. Cette machine est personnifiée sous les traits d'un androïde, renforçant la portée cathartique du récit et l'attachement au personnage principal. Récit qui vise à faire prendre conscience aux lecteurs que toute création porte en elle une forme d'existence propre qui, une fois sa réalisation achevée par l'artiste, le créateur, l'inventeur, finit tôt ou tard par lui échapper d'une manière ou d'une autre. De fait, toute création est vouée à être partagée pour ne pas tomber dans l'oubli. À 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 mais qu'il peut aussi être dénaturé. A l'heure du développement massif des intelligences artificielles, c'est une histoire qui peut sembler d'autant plus actuelle et amener à se questionner sur ce que cette technologie deviendra dans l'avenir et avec quelles conséquences – bonnes comme mauvaises. Mais elle n'est surtout pas sans rappeler à quoi mena finalement la découverte de la radioactivité, en 1896, par Henri Becquerel.

Comme le souligne Gilbert Simondon dans *Du mode d'existence des objets techniques* (1958), la relation entre l'homme et la machine est intrinsèquement liée à la manière dont nous percevons et intégrons la technologie dans notre vie quotidienne. En anthropomorphisant les robots, Niogret nous pousse à réfléchir sur les implications éthiques et philosophiques de nos propres créations. Les thèmes de l'oubli et de la redécouverte, dans *Cœurs de Rouille*, rappellent les motifs récurrents dans les contes de fées, où des savoirs et des objets magiques perdus sont souvent retrouvés et réappropriés par de

nouveaux héros. Ces éléments soulignent l'idée que les savoirs et savoir-faire, bien que parfois oubliés, conservent toujours une valeur et un pouvoir latents, prêts à être redécouverts et réutilisés et il s'agira de revenir sur cette réactualisation et ce recyclage des créations anciennes dans le *Steampunk* et à l'aune du changement climatique.

Ainsi, *Cœurs de Rouille* de Justine Niogret s'inscrit dans la tradition du conte – plutôt philosophique que de fée – tout en posant des questions profondes quant à la question de la création et de la mémoire individuelle et collective, voire *des* mémoires, tout en intégrant les éléments caractéristiques du *Steampunk* pour enrichir son récit, ses thèmes et amener le lecteur à se questionner sur des problèmes à la fois ultracontemporains et, du fait du caractère rétrocipatif de l'œuvre, intemporel.

De ce fait, les uchronies *Steampunks* peuvent bel et bien offrir et permettre l'élaboration de récits universels et intemporels.

Il faut rappeler que cela ne tient pas du hasard car le *Steampunk* est une forme du rétrofuturisme. Or, comme cela a déjà été vu, tandis que les branches de la science-fiction surnommées *speculative-fiction* ou *Cyberpunk* naissent, le rétrofuturisme apparaît parallèlement. Toutefois, notent Etienne Barillier et Raphaël Colson, la « volonté de faire table rase ne fit pas l'unanimité, d'autant qu'il s'avéra vite que, passé un premier engouement, la "*speculative-fiction*" n'était pas commercialement porteuse[822] ». S'intéressant tout particulièrement au cas des Etats-Unis, ils expliquent :

> « Une réaction s'amorce donc dès la fin des années 1970, avec le développement d'un courant littéraire "néo-classique", représenté par des auteurs tels que John Varley ou Orson Scott Card. Nourris par la "vieille" science-fiction, bon nombre de ces jeunes auteurs se refusent à liquider le fonds patrimonial. Par le biais d'un processus résolument post-moderne de déconstruction et de reconstruction, ils vont donc redynamiser les motifs classiques de l'imaginaire futuriste américain (en particulier le *space opera*, de même que le New Hollywood renouvelle les conventions du western et du film noir), tout en reconduisant les inusables valeurs véhiculées par la culture de masse étatsunienne[823]. »

Le film qui, s'inscrivant parfaitement dans cette « réaction », va alors marquer les esprits du monde entier et « [marquer] un nouveau virage dans l'histoire de l'imaginaire américain[824] » et mondial, sort en 1977 : c'est le premier opus de *Star Wars* de George Lucas.

> « (…) George Lucas fait plus que ressusciter un *space opera* alors moribond : il confirme la réintroduction au cœur des intérêts du cinéma hollywoodien des principes du divertissement et de l'optimisme, tout en faisant la part belle aux nobles valeurs que sont le courage ou la droiture. Le spectateur peut ainsi

[822] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.9.
[823] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.9.
[824] *Ibid*. p.11.

> redécouvrir l'éternelle lutte entre le bien et le mal, la démocratie contre la tyrannie, mais aussi l'histoire du jeune chevalier parti libérer une princesse[825]. »

Dans *Star Wars*, la structure du conte de fée, et même certaines de ses figures et tropes iconiques, sont clairement visibles et réactualisés. Il faut également dire que George Lucas n'a jamais caché avoir pris appui sur la théorie du monomythe de Joseph Campbell (1949). Toutefois, comme le soulignent Barillier et Colson, « un autre élément explique le succès fulgurant du *Star Wars* : son esthétique dépoussière l'imagerie baroque et désuète de sa source d'inspiration[826]. » Un mécanisme qui, cela a été vu, est un de ceux du rétrofuturisme et, en tout état de cause, du *Steampunk*. « Outre un récit au caractère universel, insistent ainsi les deux auteurs, pour ne pas dire bardé de clichés, une certaine modernisation de l'imagerie du *space opera* contribuera certainement au succès du film[827]. »

Il est question ici des concepts de mythes, de légendes, de contes. Ils jouent tous un rôle essentiel dans la transmission des savoirs, des valeurs et de la mémoire collective mais portent également souvent en eux un caractère divertissant, c'est-à-dire qui détourne l'attention ou l'activité de quelqu'un sur un autre objet, une nouvelle occupation[828]. Ces récits servent à la fois de fondement à l'éducation morale et de moyen de renforcement de l'identité culturelle au sein des communautés[829].

> *« Tales of time travel and artificial intelligence, fleets of spaceships and robotic servants are inextricably tied to futurism. But we often forget that these notions are part of a larger, collective imaginary that I. F. Clarke once called "the tale of the future". Moreover, to conceive of the future, you have to imagine a past and present - two ideas that took their modern form only in the nineteenth century*[830]. »

---

[825] *Ibidem*.
[826] *Ibidem*.
[827] *Ibid*., p.12.
[828] Définition du CNRTL.
[829] Par exemple, les mythes, souvent ancrés dans la cosmogonie et le sacré, fournissent des explications sur l'origine du monde et les phénomènes naturels, tandis que les légendes, mélangeant faits historiques et éléments surnaturels, racontent les exploits de figures héroïques de manière à les rendre semi-véridiques. Les contes de fée, quant à eux, sont généralement destinés à divertir tout en instruisant, intégrant des éléments fantastiques ou merveilleux pour illustrer des morales souvent destinées à un jeune public et favorisant l'imagination et tout en transmettant des valeurs culturelles et des leçons de vie. Les contes philosophiques, quant à eux, visent un public plus adulte, désireux d'explorer des notions ou des problématiques plus complexes, invitant à la réflexion critique et à la discussion des concepts plus abstraits. Toutes ces formes de narration ne sont pas seulement des outils d'éducation ou de divertissement ; elles agissent comme des vecteurs essentiels de la pensée et de l'expérience humaines, aidant les individus à comprendre et à naviguer dans le monde qui les entoure. Des études telles que celles présentées dans *The Power of Myth* de Joseph Campbell et *Orality and Literacy* de Walter Ong mettent en lumière comment ces récits façonnent la perception et la connaissance du monde à travers les âges, renforçant ainsi leur importance transculturelle et transhistorique.
[830] Elizabeth Guffey et Kate C. Lemay, « *Retrofuturism and Steampunk* », dans *The Oxford Handbook of Science Fiction*, Oxford University Press, 2014, p.435. « Les récits de voyage dans le temps et d'intelligence artificielle, les flottes de vaisseaux spatiaux et les serviteurs robotiques sont inextricablement liés au futurisme. Mais nous oublions souvent que ces notions font partie d'un imaginaire collectif plus vaste que I. F. Clarke a appelé un jour « le conte du futur ». De plus, pour concevoir l'avenir, il faut imaginer un passé et un présent – deux idées qui n'ont pris leur forme moderne qu'au XIXe siècle. »

Si le *Steampunk* s'avérait être une nouvelle forme du conte de fée ou du conte philosophique, il permettrait de créer un dispositif de médiation mémorielle autour de la revalorisation du patrimoine industriel reposant sur un *storytelling* à la fois éducatif et ludique, invitant à la réflexion sur de nombreux sujets liés à l'Histoire comme au présent. Cela pourrait aussi rendre le patrimoine industriel plus engageant, plus attrayant et accessible à un large public. Cette approche captiverait l'imagination tout en transmettant des valeurs et des connaissances historiques et patrimoniales. De plus, elle offrirait une nouvelle perspective sur le patrimoine, reliant passé, présent et futur de manière créative et significative, ce qui pourrait inscrire la démarche dans la durée, voire la faire passer à la postérité.

Il est en effet possible de créer de nouvelles traditions aujourd'hui qui deviendront les traditions des générations futures, contribuant ainsi à leur patrimoine matériel et immatériel. Comme l'explique l'ouvrage *The Invention of Tradition*[831], les traditions ne sont pas des phénomènes immuables, mais des constructions sociales qui évoluent et se transforment au fil du temps. Elles sont souvent le résultat d'innovations culturelles et de réinterprétations des pratiques anciennes, adaptées aux contextes et besoins contemporains. Le livre explique comment certaines traditions apparemment anciennes sont en réalité des inventions récentes, créées pour servir des objectifs politiques, sociaux ou culturels. Ils montrent que les traditions peuvent être délibérément créées et institutionnalisées, devenant ainsi partie intégrante du patrimoine culturel d'une société.

Selon l'article *Tradition as a Cultural System* de Clifford Geertz[832], les traditions jouent un rôle crucial dans la transmission des valeurs et des connaissances à travers les générations. En ce sens, la création de nouvelles traditions aujourd'hui peut être vue comme une continuation de ce processus dynamique de transmission culturelle, où les innovations d'aujourd'hui deviennent le patrimoine de demain. Geertz écrit :

> *« Our ideas, our values, our acts, even our emotions, are, like our nervous system itself, cultural products – products manufactured, indeed, out of tendencies, capacities, and dispositions with which we were born, but manufactured nonetheless*[833]*. »*

Ces perspectives soulignent que la création de nouvelles traditions est non seulement possible, mais aussi essentielle pour l'évolution culturelle et l'enrichissement du patrimoine matériel et immatériel des générations futures.

---

[831] Eric Hobsbawm et Terence Ranger, *Invention de la tradition* (*The Invention of Tradition*), Cambridge, 1983.
[832] Clifford Geertz, « Tradition as a Cultural System », dans *The Interpretation of Cultures*, 1973.
[833] *Ibid*. p.12. « Nos idées, nos valeurs, nos actes et même nos émotions sont, comme notre système nerveux lui-même, des produits culturels – des produits fabriqués, en effet, à partir de tendances, de capacités et de dispositions avec lesquelles nous sommes nés, mais néanmoins fabriqués. »

3.3.8.5 Bilan

En conclusion, le *Steampunk*, bien qu'il ne corresponde pas strictement à la définition littéraire de l'uchronie, se positionne comme un genre qui réinvente et réinterprète l'histoire de manière inventive. En utilisant notre imaginaire collectif du XIX^{ème} siècle, il crée des mondes alternatifs où la technologie rétrofuturiste et les anachronismes, ainsi qu'un savant mélange de réalité et de fiction emprunté aussi bien au passé qu'à la *pop culture* du XIX^{ème} siècle à nos jours, servent de toile de fond à des récits critiques et exploratoires. Ces récits permettent d'aborder des problèmes contemporains tels que le sexisme, la lutte des classes ou encore la pollution, tout en proposant des solutions ou en mettant en garde contre des catastrophes potentielles.

Le *Steampunk*, par sa nature hybride et flexible, invite les créateurs et le public à expérimenter – même par une vue de l'esprit – des solutions alternatives aux défis sociaux et sociétaux actuels. En plaçant ces innovations dans un cadre historique vraisemblable mais distinct du nôtre, il offre une plateforme pour réfléchir aux conséquences de nos choix actuels. En ce sens, le *Steampunk* fonctionne comme une sorte de laboratoire imaginaire, une boîte de Pétri où les seules limites sont celles de l'imagination. Cela s'illustre bien dans des œuvres comme *Carnival Row*, où l'uchronie permet d'explorer des mémoires collectives et de discuter des enjeux actuels, tout en exploitant les possibilités qu'offre une réécriture de l'histoire. Or, comme le disait Albert Einstein : « l'imagination est plus importante que la connaissance car la connaissance est limitée tandis que l'imagination englobe le monde entier[834]. »

Cette capacité à revisiter et réinventer le passé, tout en intégrant des visions futuristes et rétrofuturistes, positionne le *Steampunk* comme une forme de rétrocipation. Il s'agit d'une nostalgie anticipative où des valeurs et des esthétiques du passé sont projetées dans une vision future, souvent de manière optimiste mais avec une conscience aiguë des risques associés à la technologie et au progrès. Cette idée est particulièrement présente dans *Carnival Row*, qui utilise des éléments rétrofuturistes pour poser des questions sur le présent tout en conservant une vision de l'avenir qui intègre à la fois l'espoir et la prudence. Car le *Steampunk* exprime bel et bien une forme d'optimisme pour l'avenir mais reste en effet prudent quant à notre rôle, en tant qu'êtres humains, dans un monde dominé par des machines au fonctionnement de plus en plus complexe – dont la compréhension est rendue impossible pour une grande part des personnes – et des technologies de plus en plus puissantes – pour une utilité qui est parfois remise en question. Il a d'ailleurs déjà été vu que d'autres ramifications

[834] Interview d'Albert Einstein par George Sylvester Viereck, «*What Life Means to Einstein* », dans *The Saturday Evening Post*, Etats-Unis, 26 octobre 1929.

du *Steampunk*, plus récentes, nous obligent, semble-t-il, de plus en plus dans ce rôle de garants pour les générations futures, en s'intéressant tout particulièrement à des problématiques écologiques et de protection du climat, de la planète, et au respect, à la protection de la faune et de la flore : nous sommes les ancêtres de demain.

L'uchronie *Steampunk*, en tant que genre hybride, se rapproche en fait des contes traditionnels, et notamment de ceux dits philosophiques, en ce qu'il utilise des personnages et des événements à la fois fictifs et historiques pour remettre en question des croyances et explorer des concepts abstraits. Le *Steampunk* fonctionne donc comme une forme de récit qui pourrait remplacer le traditionnel « il était une fois... » par « et si... », une nouvelle formule pour un conte réinventé. Par exemple, dans des récits comme *La Machine à Différences* ou *Cœurs de Rouille*, l'exploration de l'innovation technologique et des dilemmes éthiques se fait dans une structure qui invite à réfléchir sur le monde tel qu'il aurait pu être. Cette structure permet au *Steampunk* de poser des questions philosophiques et morales, tout en nous plongeant dans des mondes alternatifs, comme le fait un conte de fées. En effet, tout comme les contes, les récits *Steampunk*s apportent une dimension de réflexion critique sur le présent, en usant d'une esthétique et d'une narration qui parlent à l'imaginaire collectif. Les récits *Steampunk*s, à travers leur capacité à revisiter les mythes et les légendes du XIX^{ème} siècle, offrent ainsi une nouvelle forme de "conte philosophique" qui, comme le soulignent Pierre Brunel et Bruno Bettelheim, permet de traiter des enjeux contemporains tout en restant ancrée dans un passé réinventé.

Le *Steampunk*, plus qu'une simple réécriture du passé, pourrait ainsi se positionner comme un outil de transformation du futur. À travers une démarche de réimagination, il explore non seulement ce qui aurait pu être, mais aussi ce qui pourrait être. En remettant en question les trajectoires historiques, en interrogeant les choix qui ont façonné notre passé et en reconsidérant les avancées technologiques, le *Steampunk* se projette dans un futur alternatif, où les erreurs du passé sont corrigées. Ce processus de réinvention s'inspire de l'idée selon laquelle *« le futur serait advenu plus tôt »* : ce qui se passe lorsque les avancées technologiques et sociales arrivent à une époque où elles peuvent réellement transformer le présent et modifier le cours des choses. À travers ce prisme, le *Steampunk* ne se contente pas de revisiter le passé, il devient un catalyseur pour des visions nouvelles, un laboratoire d'idées qui pourrait permettre de changer l'avenir. Cette idée prend tout son sens dans des œuvres telles que *La Machine à Différences* ou les récits critiques d'outils technologiques, où des innovations ont le pouvoir de remodeler la société.

En fin de compte, le *Steampunk* transcende les simples reconstitutions historiques pour devenir un outil puissant de réflexion et de critique sociale, tout en offrant une riche palette d'histoires

alternatives et de mondes fantastiques ancrés dans des références historiques reconnaissables. Ce mélange unique de passé, présent et futur incite à une compréhension plus profonde des dynamiques temporelles et des multiples facettes de l'humanité, faisant du *Steampunk* un genre littéraire et culturel à la fois complexe et fascinant qui aurait peut-être plu à Einstein qui, pour le citer à nouveau, disait : « Les gens comme nous, qui croient à la physique, savent que la distinction entre le passé, le présent et l'avenir n'est qu'une illusion obstinément persistante[835]. » Peut-être en va-t-il de même pour les gens qui rêvent, imaginent et inventent ?

[835] Albert Einstein dans une lettre adressée à la famille de Michele Besso, son collaborateur et ami qui était décédé quelques jours plus tôt (1955).

3.3.9 BILAN GLOBAL

Le *Steampunk*, en tant que genre uchronique, tisse un lien fascinant entre passé et futur, oscillant entre la nostalgie d'un temps révolu et les spéculations infinies d'un futur alternatif. À travers cette lentille, il devient un terrain d'expérimentation où l'Histoire, telle que nous la connaissons, s'effondre sous le poids des « et si ». En effet, en réimaginant la Première Révolution Industrielle et ses bouleversements, les œuvres *Steampunk*s offrent non seulement un miroir de nos propres sociétés, mais aussi une réflexion plus vaste sur les trajectoires que nous pourrions emprunter. Cette quête de réécriture, sans prétention de vérité historique, permet au genre de s'ancrer dans une réalité parallèle, où les certitudes sont sans cesse remises en question, et où la mémoire, loin d'être figée, devient un espace mouvant et vaporeux.

Ce dialogue entre l'Histoire et ses possibles alternatives trouve un écho particulier dans notre démarche de revitalisation du patrimoine industriel du Bassin Minier. Loin de se contenter de représenter un passé figé, cette réécriture devient un terrain d'expérimentation où le passé se transforme en un outil créatif vivant. Il s'agit de l'intégrer dans un processus où l'Histoire et ses multiples avenirs s'entrelacent.

Au cœur de cette réimagination, les dimensions référentielles occupent une place essentielle. Le *Steampunk* est une réécriture, une réappropriation des grands mythes littéraires et historiques. L'héritage de Jules Verne, d'Albert Robida, et d'autres visionnaires du XIX^{ème} siècle réapparaît dans une forme de dialogue constant entre les œuvres passées et les nouvelles créations. Mais ce qui est fascinant dans cette démarche, c'est la manière dont ces références sont transformées, questionnées, parfois déjouées. Il ne s'agit pas simplement de revisiter ces figures et ces récits ; il s'agit de leur donner une nouvelle vie, une vie qui leur permet de dialoguer avec les préoccupations contemporaines, d'explorer des utopies oubliées ou des dystopies non réalisées pour mieux les transgresser.

Cette transgression des genres et des époques ne se limite pas à la littérature. Le *Steampunk* s'étend naturellement à d'autres formes d'expression – du cinéma aux jeux vidéo, en passant par la mode, la musique et les arts visuels. Il devient alors un phénomène multimédia, une forme de récit multiple et polysémique où chaque support apporte sa propre dimension à l'histoire. En cela, le *Steampunk* n'est pas seulement un genre narratif ; il est un langage visuel et créatif qui transcende les frontières des médias. À travers la fusion de la mécanique, de l'imaginaire, et des technologies d'hier et d'aujourd'hui, le *Steampunk* transforme chaque histoire en un monde à part entière, où les limites entre réalité et fiction deviennent floues et perméables.

Cette dynamique multimédia n'est pas seulement une caractéristique esthétique du genre ; elle devient un véritable levier dans cette recherche-création, où chaque média – qu'il s'agisse de

l'illustration, de l'interaction numérique ou des performances – vise à permettre de rendre l'Histoire et l'imaginaire du Bassin Minier plus accessibles et participatifs. Le *Steampunk* devient ainsi un moyen d'expérimenter des formes nouvelles de narrations et de médiations, une fusion fluide entre art, technologie et H/histoire.

Le *Steampunk*, en ce sens, offre un espace de réflexion sur les rapports entre l'homme et la machine, mais aussi sur l'impact de l'industrialisation et des choix technologiques. En mettant en lumière les excès d'une époque qui a vu la naissance d'une industrialisation massive, il ouvre un dialogue sur les dérives potentielles de notre propre époque, où les progrès technologiques semblent souvent pris dans un tourbillon d'accélération incontrôlée. À travers l'adoration de la vapeur, de la rouille et des rouages, il nous pousse à reconsidérer notre relation avec les machines, et peut-être, à imaginer un monde où l'innovation se marie avec la durabilité et l'éthique.

Il a été démontré que le *Steampunk* n'est pas simplement un exercice nostalgique, mais bien un laboratoire d'idées où les imaginaires du passé sont réactivés et réinterprétés pour éclairer, voire résoudre, les défis contemporains. À travers l'intégration d'éléments tirés du XIX^{ème} siècle, qu'il s'agisse de technologies, de figures historiques ou de récits littéraires, le *Steampunk* propose une réflexion critique sur les trajectoires sociales, écologiques, politiques et technologiques de l'humanité. Cette démarche réimaginative distance l'archéologie historique ; elle fait dialoguer des visions de futurs idéalisés, souvent nourries par l'optimisme technologique de l'époque victorienne, avec les préoccupations actuelles, notamment en matière d'environnement et de justice sociale.

Le concept de réimagination, au cœur de cette réflexion, va ainsi bien au-delà de la simple réintroduction d'images issues du passé. Il s'agit de réactualiser ces images, de les « ré-imager » pour qu'elles deviennent des catalyseurs d'imaginaire. L'idée centrale ici est de redonner vie à des visions et idées du passé en les recontextualisant, de façon à ce qu'elles puissent inspirer de nouvelles solutions aux problèmes actuels, tout en offrant des alternatives de futurs possibles. Cette réimagination s'accompagne d'une démarche critique qui interroge le passé tout en ouvrant de nouveaux horizons pour l'avenir.

Le *Steampunk* fonctionne ainsi comme un prisme narratif où passé, présent et futur se rencontrent, offrant de vastes perspectives et un potentiel créatif riche. Par cette fusion de visions anciennes et de futurs reconfigurés, il ne se contente pas de réécrire l'histoire ; il invite à repenser notre rapport au temps, à la technologie et à la société. De plus, il génère un espace d'expérimentation où des solutions écologiques et sociales émergent d'une interaction fluide entre les artefacts du passé et les technologies futuristes. Cette démarche est particulièrement cruciale dans le cadre de la présente recherche-création, car elle permet de réactiver et de réinventer le patrimoine industriel du

Bassin Minier, en offrant une vision alternative de son Histoire. Plutôt que de simplement revendiquer le passé, il s'agit de l'intégrer dans un processus créatif vivant, qui donne à voir et à ressentir ce qui a été mais aussi ce qui aurait pu être afin d'ériger ce qui pourrait advenir. Ainsi, cette démarche *steampunk* est un moyen de réinventer un héritage, en imaginant de nouvelles formes de médiation et en questionnant notre relation aux objets, aux machines mais aussi à la mémoire collective.

Cette démarche est donc au cœur de la création *steampunk*, qui utilise les échos du passé pour façonner des mondes alternatifs et imaginer des avenirs possibles. Loin d'être un simple anachronisme esthétique, cette réécriture permet de réactiver des mémoires oubliées, tout en projetant les spectateurs et créateurs dans une réflexion active sur ce qui aurait pu être, mais aussi sur ce qui peut encore être réalisé. En cela, le *Steampunk* devient un véhicule puissant de transformation sociale et écologique, en nous incitant à imaginer un futur où les erreurs passées sont corrigées, où l'innovation est pensée pour le bien commun, et où des sociétés plus durables peuvent émerger.

Cela met en lumière le rôle crucial du *Steampunk* dans l'évolution des imaginaires contemporains, non seulement comme un genre littéraire ou esthétique, mais aussi comme un véritable outil de réinvention du monde, offrant des solutions pratiques aux défis que notre époque traverse. Ce genre, en conjuguant les idéaux du passé aux besoins du présent, permet d'ouvrir une voie vers un avenir possible, plus conscient et réfléchi.

Finalement, ce genre, qui se nourrit d'un riche héritage historique et d'une créativité débordante, parvient à redonner vie à des mémoires oubliées, tout en offrant une réflexion critique sur notre époque. À l'intersection de l'imaginaire et du réel, du passé et du futur, le *Steampunk* devient un outil puissant de médiation mémorielle et d'engagement social. Il est un appel à la réinvention constante de nos récits, à la réécriture des histoires qui façonnent nos identités collectives, et à la réappropriation de notre passé pour imaginer un avenir où les rêves et les technologies se rencontrent.

3.4 DU MULTIMEDIA AU TRANSMEDIA

3.4.1 INTRODUCTION

Plusieurs caractéristiques inhérentes au *Steampunk* font qu'il pourrait particulièrement bien se prêter à la création d'un univers étendu transmédia. Comme l'ont observé Etienne Barillier et Raphaël Colson dès 2014, le *Steampunk* est « en passe de devenir (…) transmédia[836] ».

Par ses dimensions référentielles, et il sera vu tout particulièrement ici son inter-iconicité, le principe de l'uchronie sur lequel il se fonde, mais aussi la prégnance de son esthétique, le *Steampunk* se prête non seulement à une exploration créative à travers différents médias (tels que la littérature, le cinéma, la bande dessinée, l'art graphique, les jeux vidéo, la musique etc.) mais aussi à un engagement dans l'ère numérique. En effet, une autre dimension du *Steampunk* qui mérite d'être explorée ici est sa potentialité à l'électracie. Ce concept, introduit par Gregory Ulmer dans *Internet Invention: From Literacy to Electracy* (2003), décrit un nouveau type de littératie adapté à l'ère électronique, permettant aux individus de créer et de naviguer à travers des environnements numériques tout en intégrant des médias comme la vidéo, les images et les hyperliens, au-delà du texte écrit. L'électracie ne se contente pas de lire ou de produire du texte mais implique une compétence dans l'utilisation des technologies numériques pour créer du sens et interagir avec des environnements multimédias.

C'est pourquoi, dans ce cadre, le *Steampunk* offre un terreau fertile pour l'électracie, car son esthétique visuelle et sa manière de jouer avec les technologies rétrofuturistes permettent d'établir des connexions entre l'imaginaire victorien et les dispositifs numériques modernes. L'électracie, dans le contexte numérique, permettrait en effet de naviguer à travers des univers riches et dynamiques, en exploitant les technologies interactives pour créer des expériences multimédia. Comme l'inter-iconicité, l'électracie pourrait enrichir une expérience transmédia du *Steampunk*, en permettant une participation active à travers des plateformes numériques tout en réinterprétant les symboles culturels. Elle pourrait ainsi permettre de créer une nouvelle forme de littératie où les utilisateurs interagissent avec l'Histoire non seulement à travers des récits linéaires, mais en explorant des mondes et des significations visuelles qui se déploient à travers des médiums interconnectés.

L'inter-iconicité du *Steampunk*, elle, qui repose sur la réutilisation et la réinterprétation de symboles culturels, visuels et narratifs provenant de différentes époques, pourrait être parfaitement

[836] Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le Steampunk !*, *op.cit.*, p.6.

adaptée à une expérience de navigation, notamment dans des environnements numériques complexes.

Le *Steampunk* pourrait ainsi offrir une passerelle idéale pour l'expansion des récits au-delà des formats traditionnels, tout en s'inscrivant dans l'ère de l'électracie. En déployant des récits *Steampunk* sur différentes plateformes – films, jeux vidéo, réseaux sociaux, et même réalité virtuelle – chaque support deviendrait un espace où la création de sens va au-delà du texte pour inclure des éléments multimédias riches et interactifs.

Le passage du multimédia au transmédia nécessite une capacité à déployer une histoire ou un univers à travers plusieurs plateformes, chaque média apportant une dimension unique au récit tout en s'inscrivant dans un tout cohérent. Or, le *Steampunk*, par son inter-iconicité et son électracie, pourrait être particulièrement bien placé pour faciliter cette transition, car son principe même repose sur l'emprunt, la réinterprétation et la superposition de symboles culturels, visuels et narratifs issus de différents horizons et se déploie déjà sur une multitude de formes. Cela en fait une forme d'art flexible, capable de s'adapter et de s'étendre sur différents supports tout en préservant une cohérence visuelle et thématique.

Pour reprendre l'exemple des références aux œuvres de Robida et Verne, elles ont été adaptées ou se sont imbriquées dans des œuvres très diverses, sur divers médias au fil des décennies, devenant ainsi partie intégrante du développement multimodal et multimédia du *Steampunk*. Des films, des séries télévisées, des jeux vidéo et même des événements culturels adoptent et réinterprètent les univers de Robida, Verne et bien d'autres, élargissant ainsi l'influence de ces artistes au-delà de la littérature ou des arts visuels et apportant également une autre dimension référentielle, inter-iconique cette fois, aux œuvres *Steampunks*. Cependant, bien que nous ayons vu de nombreuses œuvres *Steampunk* adaptées ou transposées sur divers supports, aucun projet n'a encore pleinement exploré le genre sous l'angle transmédia, tel que défini par Henry Jenkins.

L'inter-iconicité du *Steampunk* repose sur la manipulation de références visuelles et historiques. Par exemple, les éléments de la révolution industrielle, les technologies anachroniques, les figures littéraires du XIX^{ème} siècle, mais aussi les symboles religieux, politiques et sociaux, sont recontextualisés pour créer un monde alternatif. Cette capacité à exploiter un large éventail de signes culturels donne au *Steampunk* une richesse et une profondeur qui peuvent être déclinées sur différents médias tout en restant reconnaissables et cohérentes. En effet, cette inter-iconicité permet de déployer un même univers visuel et narratif de manière fluide sur des supports aussi variés que la littérature, les films, les jeux vidéo, la mode, l'art, et même des événements participatifs comme des *escape games* ou des conventions.

Pour l'instant, le *Steampunk* se contente de transposer une même histoire ou des éléments de l'univers à travers différents médiums, mais sans nécessairement chercher à interconnecter ces derniers. En revanche, dans un contexte transmédia, l'inter-iconicité pourrait permettre à chaque support de jouer un rôle spécifique dans l'enrichissement et l'extension d'une histoire, tout en offrant au spectateur ou au participant une expérience plus immersive et interconnectée. Par exemple, un roman *steampunk* pourrait se concentrer sur un personnage, ses motivations et ses dilemmes, tandis qu'une série télévisée pourrait explorer un aspect de l'univers plus vaste, comme une ville ou un autre groupe de personnages. Un jeu vidéo, quant à lui, pourrait offrir l'opportunité d'interagir avec des objets et technologies *steampunks* dans l'univers, tout en permettant au joueur de façonner l'histoire à sa manière.

Notre hypothèse est que l'inter-iconicité du *Steampunk* et son électracie pourraient aider à la construction d'un monde narratif interconnecté et évolutif, où chaque média enrichirait l'autre, offrant une vision plus profonde et plus nuancée de l'univers. Chaque média deviendrait ainsi une composante active de l'univers transmédia, apportant de nouvelles couches d'information et d'interaction sans jamais se répéter ou redonder le contenu d'un autre.

L'objectif de cette recherche-création étant de développer, à long terme, une proposition narrative transmédia dont le récit se déploiera sous différentes formes, à la fois indépendantes et interreliées, il s'agira également d'étudier ici si, et en quoi, le fait que les œuvres et créations *Steampunk* soient de natures différentes pourra donner lieu au développement de ce projet artistique.

La problématique centrale ici visera à comprendre comment les caractéristiques intrinsèques du *Steampunk*, telles que son esthétique, ses références historiques et ses dimensions référentielles, et tout particulièrement son inter-iconicité, peuvent favoriser la création d'un univers transmédia cohérent et créatif.

3.4.2 L'INTER-ICONICITE DANS LE *STEAMPUNK*

L'inter-iconicité est un concept clef dans l'étude du *Steampunk*, qui se caractérise par la réutilisation et la réinterprétation d'éléments visuels et narratifs provenant de différentes époques et univers. Cette pratique permet de créer des mondes alternatifs où les références culturelles et historiques sont réagencées pour produire un imaginaire unique. Il sera exploré ici comment le *Steampunk* utilise l'inter-iconicité pour mêler des éléments de genres variés, comme le *western*, la science-fiction et l'uchronie, à travers des œuvres telles que *Wild Wild West* et *Carnival Row*. Ces exemples illustrent la manière dont le genre puise dans des traditions visuelles et

narratives établies pour en déconstruire les codes et créer de nouvelles représentations, tout en proposant une réflexion sur des enjeux contemporains.

L'inter-iconicité dans le *Steampunk* réside dans la capacité à intégrer des éléments visuels, narratifs et historiques issus de différents univers culturels et temporels pour créer un monde alternatif et réinventé. Ce processus permet au genre de manipuler les symboles du passé et de les subvertir pour offrir une vision alternative de l'Histoire, où les repères traditionnels sont modifiés, déplacés, réarrangés.

Pour mieux se figurer l'inter-iconicité d'une œuvre *Steampunk*, il est possible de se tourner vers le cinéma avec, par exemple, le film *Wild Wild West* réalisé par Barry Sonnenfeld en 1999. Bien que le film ait reçu des critiques mitigées, il offre un exemple notable d'utilisation de l'inter-iconicité dans le contexte *Steampunk*.

Le film combine en effet les caractéristiques du *Steampunk* vues plus avant : des éléments du genre *western* et des éléments anachroniques par rapport à l'époque à laquelle est censée se dérouler l'action du récit[837]. L'inter-iconicité est présente dans la façon dont le film juxtapose des tropes emblématiques des films de *cowboy* avec des technologies et des machines rétrofuturistes. Par exemple, le film présente des armes et des gadgets *steampunks* ou, de façon plus spectaculaire, une araignée mécaniques géante, qui sont intégrés dans le contexte du *Far West* américain du XIX^{ème} siècle. Aussi assiste-t-on aux traditionnelles scènes de duel au pistolet, de saloon, ou de chevauchées fantastiques à cheval, en diligence ou à bord d'un train à vapeur. En mélangeant des éléments familiers du *western* avec des technologies imaginaires, semblant appartenir à un passé qui serait advenu plus tôt, *Wild Wild West* exploite l'inter-iconicité pour créer une toile de fond qui contribue à situer le récit dans l'espace et dans le temps. Mais, plutôt que de présenter un Far West ancré dans la réalité historique, *Wild Wild West* imagine un monde où la technologie a pris une direction différente, ce qui bouscule les attentes du spectateur vis-à-vis du genre *western* traditionnel.

Ce choix narratif permet d'offrir une vision alternative de l'histoire, une caractéristique fondamentale de l'uchronie *Steampunk*. En intégrant des technologies avancées dans le passé, le film interroge la direction que notre propre histoire pourrait prendre si l'innovation technologique avait progressé plus rapidement. Ce monde alternatif, où le futur semble être advenu plus tôt, invite à réfléchir sur les implications sociales, culturelles et politiques du progrès.

[837] Les westerns se déroulent principalement dans la seconde moitié du XIX^{ème} siècle, généralement entre les années 1860 et 1890. Cette période correspond à l'après-guerre civile américaine jusqu'à la fin du XIX^{ème} siècle, époque marquée notamment par l'expansion vers l'ouest des États-Unis, la conquête de nouvelles terres, la ruée vers l'or, et la construction des chemins de fer.

Un autre exemple de manipulation de l'inter-iconicité dans le *Steampunk* peut être trouvé dans le film *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003), adaptation de la bande dessinée éponyme, où des personnages littéraires emblématiques du XIX^{ème} siècle, tels que le Dr. Jekyll, Dorian Gray ou Alan Quatermain, sont réunis dans un même univers. Cette superposition de figures historiques et littéraires dans un même récit enrichit l'inter-iconicité en mêlant les représentations traditionnelles des personnages avec un imaginaire rétrofuturiste. Ce type de mélange entre personnages historiques et fictifs défie les limites des récits traditionnels, réimaginant ainsi des légendes et des mythes pour les placer dans des contextes nouveaux, un procédé récurrent dans le genre *steampunk*, où les personnages classiques sont recontextualisés dans des mondes alternatifs où les repères temporels et culturels sont déplacés.

En outre, l'esthétique visuelle du *Steampunk* s'étend au-delà des seules influences victoriennes. Des films comme *La Cité des Enfants Perdus* (1995) de Jean-Pierre Jeunet et *Le Château Ambulant* (2004) de Hayao Miyazaki offrent des exemples parfaits de la manière dont des éléments visuels du passé sont mélangés avec des visions fantasmagoriques et futuristes. Ces œuvres mêlent des détails de l'ère industrielle et des symboles victoriens avec des éléments plus oniriques et modernes, interrogeant ainsi l'évolution des technologies et la place de l'humain dans des univers mécaniques ou magiques. Ces représentations visuelles, tout comme celles du *Steampunk*, jouent sur la nostalgie des époques passées, tout en les réimaginant pour interroger le rapport de l'humanité à la machine et au progrès.

Une autre œuvre importante à considérer est le film *Metropolis* de Fritz Lang (1927), qui, bien que précédant le mouvement *Steampunk*, a largement influencé l'esthétique du genre. *Metropolis* explore en effet de manière saisissante les thèmes de l'industrialisation, de la pollution et des luttes sociales. Les scènes où la ville est dominée par des machines géantes, des cheminées cracheuses de fumée et une opulence déconnectée de la classe ouvrière, ont anticipé les motifs que l'on retrouvera plus tard dans les œuvres *steampunks*, où la machine devient à la fois un symbole de progrès et d'exploitation. Ces visuels industriels ont nourri l'imaginaire *Steampunk*, où les machines et l'exploitation sont souvent utilisées comme métaphores de la lutte des classes, un thème central dans ce genre.

L'influence de *Metropolis* se retrouve également dans la manière dont le genre *Steampunk* dépeint les rapports entre les classes sociales. En effet, dans Metropolis, la hiérarchie sociale est explicitement représentée par la division entre les riches, qui vivent dans une cité prospère et éthérée, et les ouvriers, qui travaillent dans des conditions inhumaines. Cette représentation est récurrente dans les œuvres *Steampunk*, où les inégalités sociales et les tensions entre classes sont mises en lumière, souvent à travers la manipulation technologique et la division des espaces urbains.

Il est aussi pertinent de revenir sur l'exemple de *Carnival Row*, qui a déjà été évoqué plus tôt. La série se distingue par sa capacité à manipuler l'inter-iconicité non seulement pour créer un monde alternatif mais aussi pour interroger des dynamiques sociales et mémorielles contemporaines. À travers l'uchronie *steampunk*, *Carnival Row* réinvente un XIX^{ème} siècle fictif, mêlant technologies rétrofuturistes et structures sociales inégalitaires, tout en réactivant les mémoires marginalisées des Faës et en explorant les luttes pour la préservation de leur héritage culturel.

L'intericonicité de *Carnival Row* repose sur une utilisation habile de codes visuels et narratifs qui réinventent les imaginaires collectifs du XIX^{ème} siècle. Dès les premières scènes, la ville du Burgue, avec ses rues brumeuses et son architecture néo-gothique, évoque immédiatement Londres à l'époque victorienne. Cette familiarité visuelle ancre l'histoire dans une esthétique historique immédiatement reconnaissable, mais la série s'empresse de subvertir ces attentes par des détails qui troublent cette identification.

Par exemple, le Burgue ne présente pas les éléments technologiques typiques d'une uchronie *steampunk* comme des machines à vapeur ou des dirigeables, mais s'appuie plutôt sur la représentation d'une segmentation sociale et des représentations visuelles marquées par des contrastes saisissants. Le quartier de *Carnival Row* où vivent les Faës est plongé dans une ambiance sombre, ses rues boueuses et ses bâtiments insalubres marqués par une surabondance d'affiches et d'enseignes qui se superposent presque les unes sur les autres. Ce quartier évoque à la fois les ghettos urbains de la révolution industrielle et les enclaves culturelles où les minorités marginalisées tentent de survivre. Par contraste, les quartiers habités par les humains bénéficient d'un cadre ordonné et lumineux, avec des rues pavées et des bâtiments bien entretenus, soulignant visuellement la ségrégation sociale et ethnique qui structure l'espace urbain (voir Figure 101, p.522).

Cette segmentation visuelle des quartiers reflète une hiérarchie sociale qui va au-delà de la simple opposition entre riches et pauvres. Elle fait écho à une tension historique plus large entre les classes dominantes et les classes laborieuses, une dynamique essentielle du *Steampunk*, où la révolution industrielle exacerbe la lutte des classes.

L'inter-iconicité dans *Carnival Row* s'étend également à la question de la ségrégation. La division géographique entre les quartiers humains et Faës rappelle les schémas historiques de ségrégation raciale et d'urbanisation des classes ouvrières au XIX^{ème} siècle, en particulier dans des villes comme Londres et Paris. Dans le contexte victorien, les quartiers pauvres étaient souvent confinés à la périphérie de la ville, marqués par une pauvreté extrême et des conditions de vie déplorables, ce qui fait écho à l'exclusion des Faës dans *Carnival Row*. Ces divisions rappellent aussi la mise à l'écart de communautés entières en période de crises économiques et de croissance urbaine rapide, et *Carnival*

Row traduit cela visuellement, en soulignant non seulement la séparation des groupes sociaux mais aussi l'effritement de la solidarité qui aurait pu advenir dans un monde plus égalitaire. Cette transposition des conflits sociaux dans un cadre rétrofuturiste permet de réfléchir à la manière dont la marginalisation persiste dans le monde actuel.

Le quartier de *Carnival Row*, où les Faës et autres créatures sont forcés de vivre, est un symbole visuel et narratif de ségrégation. Son architecture dense, ses ruelles sombres et son isolement géographique évoquent les ghettos juifs d'Europe ou les *townships* de l'Afrique du Sud sous l'Apartheid. À travers ce décor, la série met en scène les tensions sociales et les conflits identitaires qui en résultent, rappelant les mécanismes de marginalisation passés et présents.

Au lieu de suivre les attentes classiques d'un univers *steampunk* fondé sur une technologie de vapeur traditionnelle, Carnival Row subvertit ce tropisme en concentrant son récit sur des questions sociales pressantes, telles que l'oppression sociétale, l'immigration et la discrimination. Le monde du Burgue est riche en références visuelles qui réutilisent les codes victoriens, mais ceux-ci ne servent pas à célébrer la beauté du progrès technologique, comme dans d'autres œuvres *steampunk*. Au contraire, la série interroge les injustices de la société contemporaine en s'appuyant sur des métaphores visuelles de ségrégation raciale et de condition des réfugiés, dépeignant une réalité dystopique où la division sociale est exacerbée. Le Burgue devient ainsi un espace de critique sociale où les luttes identitaires, les préjugés et l'exploitation des Faës servent de miroir à notre propre époque.

Les Faës, par exemple, incarnent des figures stéréotypées de marginalisation sociale, réimaginées comme des travailleurs exploités. En cela, ils renvoient aux luttes des classes ouvrières du XIX^{ème} siècle, où la montée du capitalisme industriel a exacerbé la division sociale. Les Faës, loin d'être simplement une sous-culture mythologique, sont des figures contemporaines de révolte et d'oppression, métaphorisant les conflits entre les élites dominantes et les groupes opprimés dans l'histoire européenne. Cette évolution des Faës, victimes de discrimination et d'exploitation, s'apparente aux révoltes ouvrières de l'ère industrielle, telles que celles survenues en Angleterre avec les Luddites, et est également résonante des conditions de vie des travailleurs immigrés dans les grandes villes européennes. L'inter-iconicité dans Carnival Row devient ainsi un moyen de représenter une forme de résistance à travers l'histoire et la lutte pour les droits sociaux.

Par l'intermédiaire des Faës, la série interroge en fait la manière dont les groupes marginalisés, aujourd'hui encore, se battent contre l'invisibilité et la répression. Leur présence dans des espaces dégradés et leur lutte pour la survie dans un environnement hostile résonnent avec les préoccupations contemporaines concernant les minorités ethniques, les réfugiés et les populations discriminées.

Cette hiérarchisation sociale est une métaphore du système de classe propre au *Steampunk*, où les divisions sont souvent exacerbées par des forces technologiques et politiques. *Carnival Row* utilise cette inter-iconicité pour interroger la place de chaque groupe dans un monde où les inégalités sont visibles et persistantes, mais où la possibilité de réécriture du récit, grâce aux luttes des Faës, apporte une forme de résistance.

Cette intericonicité dépasse l'aspect visuel pour inclure des choix narratifs et politiques qui viennent déstabiliser les références culturelles. Bien que le Burgue semble inspiré de l'Empire britannique, la série dévoile progressivement qu'il s'agit d'une République en mutation, un régime politique qui reflète davantage les instabilités post-révolutionnaires du XIX^{ème} siècle en France. Ce contexte nourrit des intrigues complexes où la corruption, la trahison et les tensions sociales se mêlent à une critique des systèmes oppressifs et à une exploration des luttes des classes.

La transformation politique du Burgue, en dehors de l'Empire britannique, déstabilise les repères historiques pour offrir une réflexion sur les périodes de transition politique, comme après la Révolution Française. Cette République en mutation, avec ses tensions politiques et ses luttes pour le pouvoir, invite à la réflexion sur les dynamiques sociales en constante évolution, où la démocratie n'est jamais acquise mais toujours à défendre.

En jouant sur ces codes familiers pour mieux les détourner, *Carnival Row* construit une intericonicité riche qui dialogue avec l'imaginaire historique collectif tout en le réinterprétant. Ce mélange subtil de références visuelles et narratives permet à la série de s'ancrer dans une esthétique reconnaissable, tout en perturbant les attentes du spectateur pour ouvrir des perspectives critiques sur des questions contemporaines, telles que la marginalisation, la ségrégation et la lutte pour l'émancipation.

En manipulant habilement les éléments visuels et narratifs, le *Steampunk*, à travers des œuvres comme *Wild Wild West* et *Carnival Row*, crée ainsi des mondes alternatifs où l'uchronie et l'inter-iconicité déstabilisent les représentations traditionnelles de l'Histoire. Loin de se contenter d'une simple réplique d'époques révolues, ces œuvres réagencent des symboles culturels, scientifiques et sociaux pour interroger le passé et les dynamiques de pouvoir. En subvertissant des genres bien établis, le *Steampunk* nous invite à réfléchir à l'impact des technologies sur la société et à remettre en question les structures sociales qui en découlent. *Carnival Row*, en particulier, se distingue par sa capacité à intégrer des références visuelles et historiques tout en explorant des thèmes contemporains tels que la marginalisation et la lutte des classes, offrant ainsi une réflexion sur les fractures sociales et les hiérarchies invisibles.

Il sera ensuite exploré comment *Carnival Row* réimagine les dynamiques religieuses et culturelles. En introduisant des religions fictives, la série questionne comment les récits sacrés et les rituels contribuent à la mémoire collective et à la construction des identités. Surtout, cette réimagination fait appel à l'inter-iconicité car des symboles religieux connus y sont modifiés de sorte à perturber le spectateur. La série pousse alors à réfléchir sur la manière dont les croyances, transformées par l'uchronie, influencent les relations de pouvoir entre groupes dominants et marginalisés. Ainsi, *Carnival Row* explore les tensions entre mémoire imposée et mémoire choisie, tout en questionnant l'impact des systèmes de croyances sur les structures sociales et politiques.



Figure 101 Captures d'écran de la série *Carnival Row* montrant les tous débuts de la série à travers la monstration de scènes sélectionnées se déroulant à différents lieux dans un court laps de temps et qui participent à poser le cadre du récit.

3.4.2.1 Une religion fictive qui vient perturber le regard : la foi du Martyr dans *Carnival Row*

Dans *Carnival Row*, la religion joue un rôle clef, non seulement pour structurer l'univers fictif de la série, mais aussi pour perturber les symboles et récits religieux familiers. L'inter-iconicité désigne la manipulation et la réinterprétation de symboles visuels et narratifs issus de différentes traditions culturelles et temporelles pour créer un sens nouveau, ce qui est précisément ce que fait *Carnival Row* avec ses références religieuses. À travers la transformation subtile de symboles chrétiens bien établis, la série invente une foi fictive, la « Foi du Martyr », qui remet en question nos perceptions et nos repères visuels. Cette altération de symboles religieux, en particulier celle de la crucifixion, agit comme un moyen puissant de perturber le spectateur, en l'incitant à revoir ses réflexes visuels et émotionnels face à des images religieuses profondément ancrées dans l'imaginaire collectif. Il sera exploré ici comment cette transformation fait appel à l'inter-iconicité pour déstabiliser le spectateur, et comment elle reflète les dynamiques de pouvoir dans le monde de *Carnival Row*. De plus, cette transformation invite le spectateur à réfléchir sur les processus d'identification et de résistance, en particulier au sein des groupes marginalisés, et comment elle interroge les mécanismes par lesquels les récits religieux peuvent façonner les rapports sociaux et politiques.



Figure 102 Capture d'écran de la série *Carnival Row* montrant une représentation du *Martyr*.

La religion occupe une place importante dans la série *Carnival Row*, même si elle n'est jamais vraiment centrale dans l'intrigue. Elle sert de vecteur pour mieux comprendre les dynamiques de pouvoir, notamment dans la manière dont les humains et les Faës s'affrontent et se confrontent à travers leurs systèmes de croyance différents. La série invente une foi fictive, la « Foi du Martyr », qui remet en question nos perceptions et nos repères visuels. Cette religion permet de structurer la hiérarchie sociale dans le Burgue et d'affirmer des rapports de pouvoir où les croyances deviennent un outil de domination.

A première vue, il semble que les habitants humains du Burgue soient, au contraire des Faës, essentiellement chrétiens car il est possible de voir ce qui semble, *a priori*, être de nombreuses croix et il est question d'un « martyr ». Toutefois, pour jurer, plutôt que dire « Mon dieu » ou d'en appeler au Christ, par exemple, les personnages disent « Par le martyr[838] ». Il devient vite évident qu'il n'est pas question de la figure du Christ et que la religion en question n'est pas le christianisme, bien qu'elle y ressemble par certains aspects. En effet, ce qui est d'abord pris pour des représentations de la Crucifixion sont en fait des représentations d'une scène différente, issue de la religion imaginaire de la série : ce n'est pas un crucifié mais un pendu, les mains attachées dans le dos, qui apparaît sans cesse à l'écran (voir Figure 102, p.523).

Ce léger changement est visuellement très troublant car il permet de prendre conscience de la violence du supplice que nous sommes tous habitués à voir – que nous soyons ou non croyants, la



Figure 103 Capture d'écran de la série *Carnival Row* montrant un prêtre de la religion fictive de la série, portant autour du cou un nœud coulant.

[838] Les Faës emploient plutôt « Par la grâce de Titania », ce qui n'est pas sans rappeler le nom de la reine des fées dans *Songe d'une nuit d'été* de Shakespeare.

Crucifixion étant un thème récurrent de l'Histoire de l'Art. Qui a déjà visité une église ou un musée, qui a déjà ouvert un livre d'Histoire, s'est déjà trouvé confronté à une représentation de cette scène biblique. Elle ne choque plus alors qu'elle reste la représentation d'une forme de torture. Dans *Carnival Row*, la différence est finalement assez minime à première vue mais quand conscience est prise de ce dont il s'agit, la scène redevient choquante et retrouve sa force visuelle : c'est une représentation de mise à mort brutale qui s'affiche dans chaque édifice religieux et jusque dans les maisons. La Crucifixion, bien qu'elle reste une mise à mort brutale, est devenue un symbole auquel nous sommes habitués, au point qu'il ne provoque plus d'émotion immédiate. En revanche, la représentation répétée d'un pendu, les mains attachées dans le dos, fait renaître l'effroi initial que des générations de spectateurs ont pu ressentir face à des représentations de la torture et de la souffrance.

Cette perturbation met en lumière un aspect clé de la transmission mémorielle : la manière dont les récits et symboles peuvent être normalisés ou édulcorés avec le temps. En réinterprétant une figure emblématique comme celle du Christ crucifié, *Carnival Row* utilise l'inter-iconicité pour interroger les mécanismes par lesquels des symboles culturels et religieux sont appropriés par des pouvoirs en place pour renforcer leurs narratifs. Cela permet au spectateur d'examiner les liens entre religion, pouvoir et répression au sein de la société du Burgue. L'uchronie, par introduction d'un décalage, permet de redonner à ces images leur force émotionnelle et critique. Dans ce cadre, *Carnival Row* invite le spectateur à réfléchir non seulement à la mémoire du sacré, mais aussi à la manière dont la violence structure souvent les récits transmis à travers les générations. Cette subtile altération, avec la figure du martyr pendu remplaçant celle du Christ crucifié, incite aussi à réfléchir sur la manière dont les symboles religieux façonnent la mémoire collective et influencent les systèmes de transmission culturelle.

En fait, la transformation du symbole de la Crucifixion en une scène de pendaison questionne directement notre familiarité avec des images profondément ancrées dans la culture occidentale. Ce procédé, propre à l'uchronie, ne cherche pas à effacer les références chrétiennes, mais à les décaler subtilement pour les rendre à nouveau visibles et saisissantes. Alors que la Crucifixion est devenue un motif presque « banal » de l'Histoire de l'Art, l'image du martyr pendu provoque une réaction émotionnelle forte qui vient rappeler au spectateur la brutalité de cette mise à mort. Ce décalage uchronique agit ainsi comme un outil critique pour remettre en question des mémoires collectives trop souvent acceptées sans interrogation. En transformant un symbole chrétien universel, la série interroge la manière dont la mémoire collective est façonnée et conditionnée par des représentations historiques acceptées sans question, et comment ces symboles peuvent être manipulés pour soutenir des structures de pouvoir dominantes. Il redonne à voir, à l'heure où les images saturent le quotidien et n'ont peut-être jamais été aussi présentes, au point d'être qualifiée de société de l'image. Or,

comme l'explique Christian Ruby, « le sens d'une image se situe en rapport avec d'autres images et en rapport avec une formation du récepteur[839] ». Ici, la série utilise une image connue de tous, inscrite dans l'imaginaire collectif, et la modifie légèrement mais suffisamment pour pousser le spectateur à réaliser toute l'horreur de la représentation à laquelle il est pourtant confronté régulièrement, et parfois même depuis l'enfance.

En modifiant ces références universelles, *Carnival Row* perturbe le spectateur et l'amène à interroger la construction des récits historiques et religieux. En substituant la figure du Christ crucifié par celle d'un martyr pendu, la série ne fait pas qu'introduire une divergence narrative : elle interpelle sur la manière dont les récits religieux façonnent la mémoire collective et influencent nos perceptions du passé et du sacré.

En effet, l'uchronie de *Carnival Row* ne se contente pas d'interroger la mémoire chrétienne : elle propose une religion fictive, avec ses propres récits, ses propres pratiques et son propre système symbolique. Ce faisant, elle recrée une « mémoire alternative », un passé imaginaire où des systèmes religieux différents auraient influencé l'Histoire. Cette création uchronique a pour but d'ouvrir, chez le spectateur, une réflexion sur la contingence des récits historiques et sur les conséquences qu'aurait pu avoir une divergence dans les systèmes de croyances. Que serait devenu le monde si un autre système religieux avait façonné les grandes structures culturelles et sociales ?

Il semble en effet que la Foi du Martyr soit ancienne, dans le monde imaginaire de *Carnival Row*. Au moins aussi ancienne que le Christianisme dans la réalité. Or, grâce à de subtiles explications, il devient peu à peu évident que le point de divergence entre la réalité et le monde imaginaire où se situe le Burgue se situe quelque part au moment de l'émergence de cette religion. Toutefois, malgré des siècles de divergences historiques, le parti pris de la série est que notre monde n'aurait pas été si différent si une des principales religions monothéistes avait été autre.

Au contraire, il semble que la découverte de l'existence de peuples féeriques, les *Faës*, soit, elle, plus récente. Elle pourrait être rapprochée de la période des Grandes Découvertes, si l'on cherchait à retracer la temporalité historique de ce monde imaginaire. Il est alors possible de comparer la rencontre avec ces peuples avec celle de Christophe Colomb avec les autochtones d'Amérique. Les peuples féeriques semblent en effet d'abord vivre sur un autre continent ou une île qui était jusqu'alors inconnue. Et si les échanges vont d'abord s'avérer pacifiques, ils vont peu à peu devenir de plus en plus conflictuels, deux empires se disputant le territoire : le Burgue et le Pacte.

[839] Christian Ruby, « *Culture visuelle et culture du visuel* », sur *NonFiction*, 22 mai 2017. (URL consultée le 4/12/2020 : https://www.nonfiction.fr/article-8907-culture-visuelle-et-culture-du-visuel.htm)

En transposant les Grandes Découvertes dans un contexte où l'Autre est mythologique et non humain, *Carnival Row* pousse le spectateur à reconsidérer les mécanismes d'oppression et de domination qui ont accompagné la colonisation, tout en rendant visibles les mémoires oubliées des peuples colonisés. Ces mémoires, souvent déformées ou effacées par les récits dominants, sont ici symboliquement réhabilitées par le prisme de l'uchronie *steampunk*.

La série entraine littéralement le spectateur en *terra incognita* : celle des *Faës*, des êtres féériques qui, dans la réalité qui est la nôtre, appartiennent aux mythes et légendes, et vont des fées aux faunes, en passant par les centaures et autres êtres humanoïdes hybrides. Cette exploration imaginaire de l'altérité permet de poser des questions essentielles sur la manière dont l'Histoire est racontée et transmise. Les Faës, en tant que métaphores des peuples colonisés, mettent en lumière les biais dans la construction des récits historiques. L'uchronie devient alors un outil critique pour redonner une voix à ceux qui en ont été privés. Elle replace également leur mémoire au centre d'un récit fictif mais chargé de résonances historiques.

Si c'est ici un peuple de créatures féériques qui est mis en scène, les situations décrites dans la série ne sont évidemment pas sans rappeler des faits et des comportements historiques tristement avérés, ainsi que des situations qui existent encore aujourd'hui : discrimination, racisme, sexisme, xénophobie, communautarisme, reproduction des élites, corruption, etc. La série est prétexte à parler du colonialisme, de la guerre, du développement d'une forme d'hégémonie politique, économique et culturelle et aux débuts d'une forme de mondialisation. En cela, elle fait écho à des phénomènes qui perdurent dans notre société. Le recours à des êtres imaginaires et à ce XIX^{ème} siècle mythifié poussent à poser un regard différent sur les discriminations et les individus ou les communautés qu'elles touchent.

Ainsi, l'inter-iconicité dans *Carnival Row* repose sur la manière dont la série emprunte à diverses traditions et univers visuels et narratifs pour créer un monde alternatif où l'imaginaire mythologique et les problématiques contemporaines se rencontrent. En réutilisant des figures emblématiques de l'altérité, comme les Faës, issues des mythes et légendes, la série tisse des liens entre les représentations fantastiques et les luttes réelles de la société. Les Faës ne sont pas seulement des créatures imaginaires, mais des métaphores puissantes des peuples marginalisés, confrontés à des dynamiques historiques telles que le colonialisme, le racisme et la ségrégation. Ce recours à des êtres surnaturels permet de réimaginer les conflits sociaux et raciaux sous un angle nouveau, en utilisant des symboles visuels familiers, mais en les plaçant dans un contexte totalement revisité. Par l'intermédiaire de l'uchronie et de la réimagination du XIX^{ème} siècle, la série déstabilise les attentes historiques et culturelles, et permet une réflexion sur les fractures sociales et les inégalités

persistantes, tout en créant un espace où l'histoire et l'imaginaire se confondent pour commenter des enjeux contemporains. Ce processus est un exemple typique d'inter-iconicité, où des symboles et des images, ancrés dans des contextes différents, sont mobilisés pour inciter à une réévaluation critique des structures de pouvoir et des récits dominants, et pour dévoiler la permanence des injustices sociales sous des formes nouvelles.

La découverte de l'altérité, le rapport à celle-ci, les peurs engendrées par les différences et les façons de surmonter ces appréhensions ou, au contraire, d'y mettre un terme, sont autant de questions qui se posent dans ce type d'œuvres. À travers l'uchronie, *Carnival Row* permet de mettre en exergue des problématiques rencontrées tout au long de l'Histoire par nos ancêtres et qui sont loin d'avoir été réglées de nos jours. La transposition dans un cadre fantastique pousse le spectateur à s'interroger sur des concepts tels que la xénophobie, le racisme ou la marginalisation sous un nouvel éclairage. Ces mécanismes de discrimination, souvent considérés comme des réalités immuables, sont ici déconstruits pour révéler leur absurdité et leurs conséquences. En ce sens, l'uchronie devient un puissant vecteur de transmission mémorielle, en transformant des faits historiques bien connus en récits imaginaires qui résonnent différemment auprès du spectateur.

Par cette approche, la série met aussi en lumière le rôle central des récits – en l'occurrence religieux mais il a déjà été vu que d'autres histoires étaient contées dans *Carnival Row* – dans la constitution des identités collectives et individuelles. L'inter-iconicité dans *Carnival Row* sert non seulement à questionner les symboles religieux, mais aussi à interroger comment ces symboles soutiennent les rapports de domination. En réinventant des traditions et des croyances, la série critique l'utilisation des récits pour maintenir les hiérarchies sociales, notamment dans l'oppression des Faës, qui subissent non seulement des discriminations sociales mais aussi la réécriture de leur propre Histoire.

En imaginant, notamment, une religion où la figure centrale est un martyr pendu, *Carnival Row* interroge en fait les valeurs et les mémoires que ces récits transmettent à travers les âges et les mécanismes par lesquels ils le font. Elle souligne également que la mémoire religieuse, tout comme la mémoire historique, est toujours sujette à interprétation, appropriation et révision. La mémoire religieuse est profondément culturelle, façonnée par les récits, les rituels et les artefacts qui en assurent la pérennité. Dans *Carnival Row*, la Foi du Martyr illustre comment ces éléments peuvent être manipulés pour soutenir des dynamiques de pouvoir. Cette perspective rejoint les théories de Régis Debray sur la médiologie (1991), qui mettent en lumière le rôle des supports matériels et immatériels dans la transmission des croyances. En remplaçant la Crucifixion par une figure pendue, la série démontre que même les symboles les plus universels peuvent être réinterprétés pour interroger la

manière dont nous construisons et transmettons nos mémoires collectives. En fait, comme l'explique Michel Margue (2019) :

> « L'histoire étudie le passé, mais aussi l'image que nous en avons aujourd'hui. C'est ce qu'on appelle la conscience historique. Cette conscience est propre à chacun de nous. Pour la plupart des personnes, elle joue un rôle bien plus important que l'approche scientifique[840]. »

Enfin, cette réinvention religieuse offre une critique implicite des systèmes de croyances dominants. En effet, elle montre comment ceux-ci peuvent être utilisés pour justifier l'oppression ou la marginalisation. La religion dans *Carnival Row* est profondément enracinée dans la société du Burgue et légitime des hiérarchies sociales, des exclusions et des préjugés, notamment envers les *Faës*. L'utilisation des symboles religieux pour légitimer des hiérarchies sociales et marginaliser des groupes est un phénomène bien documenté dans l'Histoire. Par exemple, la colonisation européenne s'est appuyée sur des récits religieux pour justifier l'asservissement des populations indigènes, tandis que des interprétations spécifiques des textes sacrés ont été utilisées pour soutenir des pratiques telles que l'esclavage ou la ségrégation raciale. Dans *Carnival Row*, la Foi du Martyr reflète cette dynamique en intégrant des représentations violentes et punitives qui renforcent les structures de pouvoir du Burgue. Ce lien entre mémoire religieuse et domination politique souligne comment les récits sacrés peuvent être mobilisés pour opprimer, tout en paraissant immuables et incontestables.

Ce parallèle avec les fonctions historiques des religions dans nos propres sociétés renforce la pertinence contemporaine de la série. La critique religieuse dans *Carnival Row* trouve en effet une résonance particulière dans le contexte actuel, où les institutions religieuses sont souvent confrontées à des accusations de collusion avec le pouvoir ou d'oppression de groupes marginalisés. Par exemple, les débats sur la place des symboles religieux dans l'espace public ou les luttes pour la reconnaissance des spiritualités autochtones reflètent ces dynamiques. En imaginant une religion fictive qui légitime les inégalités sociales, la série pousse le spectateur à interroger les systèmes de croyances qui continuent d'influencer les structures de pouvoir dans nos sociétés modernes. Par cette critique, l'uchronie de *Carnival Row* devient un moyen de transmettre une mémoire collective alternative qui ne se contente pas de célébrer les symboles religieux, mais les interroge comme des outils de pouvoir, de contrôle et de construction identitaire.

En parallèle, parmi les peuples Faës, les Faunes conservent leurs propres traditions spirituelles, notamment la pratique de la flagellation dans des rituels liés au culte du *Hidden One*. Ces actes de

[840] Interview de Michel Margue par Uwe Hentschel, « *Pourquoi cette fascination pour le Moyen Âge ?* », sur Science au Luxembourg, 08/02/2019. (URL consultée le 02/05/2020 : https://www.science.lu/fr/demystifier-une-epoque/pourquoi-cette-fascination-pour-le-moyen-age)

pénitence physique témoignent d'une tentative de purification et de rédemption face aux épreuves subies par leur peuple. Les rites de pénitence, tels que la flagellation pratiquée par les Faunes, ne sont pas seulement des expressions de foi, mais aussi des outils puissants pour maintenir l'identité collective dans des contextes d'oppression. Ces pratiques rappellent les flagellants médiévaux en Europe ou certaines cérémonies dans le chiisme, comme l'Ashura, où les actes de pénitence physique servent à exprimer la solidarité et à renforcer les liens communautaires. Dans *Carnival Row*, ces rites deviennent des actes de résistance symbolique face à l'assimilation culturelle imposée par la société dominante. Ils permettent aux Faunes de préserver leur mémoire spirituelle et d'affirmer leur identité malgré les tentatives d'effacement. Les Faunes, par leurs rites secrets, préservent une mémoire culturelle distincte et résistent à l'assimilation forcée imposée par la société dominante.

Les luttes religieuses et mémorielles entre ces deux groupes posent la question de la survie culturelle face à l'oppression. Tandis que la Foi du Martyr impose une homogénéité culturelle et morale, les Faunes s'efforcent de maintenir une identité spirituelle indépendante, mettant en lumière le conflit entre mémoire imposée et mémoire choisie. En ce sens, *Carnival Row* offre une réflexion sur les mécanismes par lesquels les mémoires historiques sont façonnées, préservées ou effacées.

Cette exploration des dynamiques religieuses dans *Carnival Row* révèle ainsi comment les rituels et les croyances servent de vecteurs de mémoire et de résistance, tout en questionnant la manière dont les récits dominants écrasent ou marginalisent les voix – et à travers elles, les voies – alternatives. Cela rejoint les analyses de Maurice Halbwachs, pour qui la mémoire collective est constamment remodelée par les relations sociales et les rapports de pouvoir au sein des groupes.

3.4.2.2 Inter-iconicité et électracie au service du développement du *Steampunk* : le *Steampunk* comme cabinet de curiosité en constante mutation

Il sera proposé ici une réflexion approfondie sur le potentiel du *Steampunk* à travers l'extension de ses récits au-delà des formats traditionnels, qui soulignera aussi que l'inter-iconicité est une clef essentielle pour l'élargissement de cet univers. L'idée centrale est que grâce à l'interconnexion des différents supports, le *Steampunk* peut se déployer à l'échelle mondiale et se diversifier tout en maintenant une cohérence visuelle et narrative. Cela permettrait non seulement d'élargir la portée de l'esthétique *steampunk*, mais aussi de créer un monde plus dynamique, immersif et interconnecté. À cet égard, l'électracie renforce l'impact de l'inter-iconicité dans le développement du *Steampunk*, en offrant des possibilités d'interaction. Elle permet à l'utilisateur de naviguer entre les différents éléments visuels, narratifs et interactifs, tout en conservant une cohérence globale. Les liens entre les

différents supports deviennent ainsi des ponts entre les mondes narratifs. Ce potentiel s'avère particulièrement intéressant pour la présente recherche-création, car il permettrait de déployer des histoires et des univers à travers des formats variés tout en engageant activement le public dans leur construction et leur évolution. Le *Steampunk*, en tant que genre artistique et narratif, offrirait ainsi un terrain fertile pour l'exploration de récits complexes et l'extension de ses mondes au-delà des frontières, culturelles et médiatiques.

L'inter-iconicité, cette capacité à intégrer des symboles culturels, visuels et narratifs provenant de différentes époques et cultures, constitue une clé essentielle pour l'élargissement de l'univers *Steampunk*. Grâce à l'interconnexion de ces références à travers plusieurs supports, le *Steampunk* peut se diversifier tout en préservant une cohérence visuelle et narrative. Chaque médium devient ainsi un vecteur de cette inter-iconicité, enrichissant l'histoire et l'expérience globale tout en permettant une interaction entre les différentes couches du récit.

Le *Steampunk* est ainsi potentiellement universel : les œuvres issues de cette science-fiction peuvent théoriquement prendre place partout dans le monde au début de l'ère industrielle et jusqu'au début de la Première Guerre Mondiale – et même au-delà, comme cela a également été montré. Ainsi, comme nous l'avons vu, si le *Steampunk* anglosaxon est encore le plus répandu, il est loin d'être le seul existant. L'artiste James Ng déclare ainsi :

> « J'aime le cadre victorien original. Il est unique et irremplaçable, mais je pense que nous pouvons trouver de nouvelles imageries en cherchant dans d'autres cultures. Il ne s'agit pas de mettre des lunettes de protection à un Japonais en kimono, mais d'illustrer des valeurs culturelles spécifiques, d'imaginer comment d'autres personnes utiliseraient le *Steampunk* pour créer quelque chose de neuf et d'unique dans leur culture[841]. »

L'écrivain Tobias Buckell choisit, par exemple, de mettre en scène des personnages antillais. L'autrice d'origine indienne Suna Dasi tente d'« écrire des histoires où les femmes tiennent le rôle principal[842] ». Nous avons eu l'occasion de voir qu'elle n'est d'ailleurs pas la seule. Surtout, elle n'hésite pas à placer ses intrigues en Inde, avec tout ce que cela implique. « Mon but, explique-t-elle, n'est pas d'excuser, d'encenser ou d'exonérer les Anglais ou les Indiens. On peut très bien aborder la sociopolitique, la satire et l'identité politique sans verser dans la harangue[843]. » L'anthologie *Steamfunk* a choisi de regrouper des récits écrits et centrés sur la culture africaine et afro-américaine. « C'est Maurice Braoddus, explique Milton Davis, coéditeur de l'anthologie, (…) qui a publié *J'ai tuné*

[841] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.39.
[842] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.153.
[843] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.153.

mon dirigeable, qui a trouvé le titre de l'anthologie. Il a dit qu'il écrivait du "*steamfunk*" et le mot est resté[844]. » Milton Davis poursuit :

> « Cela ne se limite pas à décrire des Noirs avec des costumes victoriens. C'est une manière d'exprimer la situation et la culture des personnes d'origine africaine à l'époque du *Steampunk*. Le *Steampunk* – tel que nous le voyons – a été le premier genre à aborder l'époque victorienne du point de vue des Noirs. Le *Steampunk* anglais est tristement célèbre pour ignorer complètement les problèmes des autres cultures. Le *Steampunk* américain est plus large d'esprit, mais quand il aborde la culture noire, c'est par l'intermédiaire d'un écrivain blanc. Avec le *steamfunk*, tout est permis et je trouve que cela élargit considérablement le champ de vision[845]. »

Et le *Steamfunk* n'est pas le seul dérivé du *Steampunk* à être apparu, au fur et à mesure de son expansion, comme cela a pu être vu ici. Ses mécanismes créatifs se sont en effet développés et ont donné naissance à de nouveaux sous-genres qui débordent sur des périodes historiques plus récentes : *Decopunk*, *Dieselpunk*, *Atompunk*... jusqu'aux actuelle *Biopunk*, *Solarpunk*, *Hopepunk*, etc. Tous ces sous-sous-genres qui peuvent être regroupés sous le terme de rétrofuturismes. L'écrivaine et artiste Anna Chen explique ainsi sa propre expérience du *Steampunk* :

> « Etant à moitié chinoise et à moitié anglaise, je suis à cheval entre deux cultures. Le *steampunk* m'a permis de saisir les racines de mon histoire en m'ouvrant à des notions subversives. Il a clarifié des sentiments confus à propos de mon identité, de l'impérialisme, de la politique, des races, de la philosophie... avec un certain esprit d'aventure et une bonne dose d'excitation. C'est comme enfiler des perles. »

Cette déclaration met en lumière l'impact personnel du *Steampunk* sur les créateurs issus de cultures multiples. En tant que genre ouvert à la réinterprétation et à la subversion des normes, le *Steampunk* permet à des artistes de jongler avec des idées complexes d'identité, d'impérialisme et de politique, en offrant un espace créatif pour questionner et reconfigurer les histoires et les héritages. Le *Steampunk*, en ce sens, devient un terrain d'expérimentation visuelle et narrative où les créateurs comme Anna Chen, issus de cultures diverses, manipulent les symboles de l'impérialisme et de l'identité pour en créer de nouvelles significations. L'inter-iconicité de ce genre, en permettant une fusion de ces symboles et de ces cultures, offre une plateforme unique pour aborder des questions complexes de manière subversive. Par l'interconnexion des différentes références culturelles et visuelles, le *Steampunk* devient un outil de réflexion critique tout en conservant sa capacité à émerveiller et à proposer une aventure esthétique et créative.

Les univers *Steampunk* sont souvent construits autour de récits complexes, impliquant des intrigues qui alternent entre le passé, le présent et le futur, voire des non-temps. Le *Steampunk* se

[844] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.164.
[845] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, pp.164-165.

manifeste déjà à travers une variété de supports artistiques tels que la mode, l'artisanat, le cinéma, la musique, la littérature, etc. Le caractère interactif de certains médias est déjà exploité dans le *Steampunk* pour encourager la participation active du public. Les fans peuvent contribuer à des récits, participer à des jeux ou des expériences (en ligne mais aussi à travers divers évènements comme des jeux de rôle, des *escape games*, etc), et même créer du contenu dans divers cadres (comme dans certains jeux vidéo qui permettent à leurs utilisateurs de créer et de partager du contenu avec les autres joueurs). En permettant au public de s'impliquer activement dans la construction de l'univers, le *Steampunk* incarne une forme de narration participative où chaque membre devient à la fois spectateur et créateur, renforçant ainsi l'interconnexion des médiums et des récits.

En parallèle, la créatrice de costumes Paige Gardner Smith, soulignant la richesse et la diversité du *Steampunk*, estime que « le modèle victorien n'est qu'une simple facette d'un univers riche et fertile... Je suis convaincue, dit-elle, que la grande richesse du *steampunk*, c'est avant tout une diversité culturelle qui va bien au-delà des frontières idéologiques et politiques du XIX^{ème} siècle... Si le genre est si riche et si puissant, c'est parce qu'il se réinvente sans cesse[846]. » Ce point met en évidence l'importance de cette constante réinvention, en particulier à travers une exploration de l'imaginaire collectif mondial, au-delà des simples empreintes victoriennes. En effet, les nombreuses variations du *Steampunk*, comme le *Steamfunk*, ou le *Silkpunk* sur lequel nous nous sommes plus longuement arrêtés, ne sont pas seulement des adaptations, mais des réinventions complètes qui ouvrent des possibilités illimitées pour le *Steampunk* de se réinventer dans de nouveaux horizons narratifs et visuels.

Enfin, il sera vu plus en détail par la suite que passer à la transmédialité pourrait permettre d'étendre encore son monde narratif en explorant des aspects spécifiques à travers différents médias. Par exemple, un roman *steampunk* pourrait se concentrer sur ses personnages, son intrigue, tandis qu'une série télévisée ou un jeu vidéo permettrait d'explorer des lieux particuliers, de voir des décors qui enrichissent la toile de fond de l'univers conté sans forcément concerner ou perturber directement le fil conducteur principal mais en offrant une vue plus complète et approfondie du monde dans lequel se déroule l'histoire.

> « L'imaginaire peut se définir comme le "musée" de toutes les images, qu'elles soient passées, possibles, produites ou à produire. Il peut arriver sans crier gare dans le rêve ou la rêverie, dans le délire, les visions ou les hallucinations. Mais il se présente aussi sous des formes plus abouties : dans les mythes, dans la création

[846] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.111.

> artistique, qu'elle soit littéraire, musicale, picturale, et aujourd'hui dans les productions cinématographiques ou télévisuelles[847]. »

Cette définition de l'imaginaire englobe les rêves, la rêverie, les délires, les visions, les hallucinations, ainsi que des expressions plus élaborées telles que les mythes et la création artistique à travers divers médias. Surtout, cette idée de l'imaginaire comme un réservoir infini d'images trouve une résonance particulière dans le *Steampunk*. En effet, le *Steampunk*, en tant que sous-genre de la science-fiction flirtant avec le fantastique ou la fantasy, puise abondamment dans des imaginaires très divers, explorant des mondes alternatifs empreints de la technologie et de l'esthétique caractéristiques de l'ère victorienne, mais aussi du XIX^{ème} siècle par-delà le monde, ainsi que dans l'ensemble de la pop culture moderne et contemporaine.

La créativité propre au *Steampunk* tire profit de cet « imaginaire-musée » en réinterprétant l'Histoire, en imaginant des passés alternatifs et en fusionnant des éléments du réel avec des concepts fantastiques. Le fait qu'il puise dans notre imaginaire collectif pour prendre forme joue un rôle majeur dans la construction des identités, qu'elles soient individuelles ou collectives. Les productions culturelles jouent un rôle crucial dans ce processus, unissant les individus au sein de clubs de lecture ou de *fandoms* pour célébrer et échanger sur leurs œuvres préférées[848]. Elles contribuent également à des échelles plus vastes, participant à la formation des nations en s'adressant à leur communauté nationale respective[849].

> *« It lives! Steampunk lives in the reincarnated collective past of shadows and fogotten alleys. It is a historical wunderkabinet, which promises, like Dr. Caligari, to wake the somambulist of the present to the dream-reality of the future. We are archeologists of the present, reanimating hallucinatory history*[850]. »

Le *Steampunk* peut être métaphoriquement comparé à un cabinet de curiosités (Irène Langlet parlait, comme vu plus avant, de « pseudo-encyclopédie[851] », reprenant la notion d'« encyclopédie[852] »

---

[847] Gilbert Durand, propos recueillis par Philippe Cabin, « *Une cartographie de l'imaginaire* » dans *Sciences Humaines*, n°90, 1999. (URL : https://www.scienceshumaines.com/une-cartographie-de-l-imaginaire_fr_10565.html)

[848] Voir sur ces deux aspects Janice Radway, *Reading the Romance. Women, Patriarchy and Popular Literature*, Chapel Hill, University of North Carolina Press, 1984, trad. partielle Brigitte Le Grignou, « *Lectures à "l'eau de rose". Femmes, patriarcat et littérature populaire* », dans Hervé Glevarec, Éric Macé et Éric Maigret (dir.), *Cultural studies : anthologie* [2008], Lormont, Le bord de l'eau, 2020, p. 163-174. Ainsi que Mélanie Bourdaa, *Les fans : publics actifs et engagés*, Caen, C&F éditions, 2021.

[849] Anne-Marie Thiesse, *La création des identités nationales : Europe XVIIIe-XX^{e} siècle* [1999], Paris, Seuil, 2001.

[850] Professor Calamity, « *My Machine, My Comrade* », *op.cit.*, pp.24-25. « Il vit ! Le *steampunk* vit dans le passé collectif réincarné des ombres et des ruelles oubliées. C'est un *wunderkabinet* historique, qui promet, comme le Dr. Caligari, de réveiller le somnambule du présent à la réalité-rêve du futur. Nous sommes des archéologues du présent, réanimant une histoire hallucinatoire. »

[851] Irène Langlet, *La science-fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, *op.cit*., p.9.

[852] Eco Umberto, *Lector in fabula, La Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985.

définie par Umberto Eco et appliquée à la science-fiction par Richard Saint-Gelais[853]) en raison de sa propension à rassembler et à exposer une diversité d'éléments hétéroclites, créant ainsi un univers esthétique et narratif riche en curiosités visuelles et conceptuelles. Il réunit des éléments disparates, mélangeant des caractéristiques de l'ère victorienne avec des innovations technologiques imaginaires, inspirées à la fois du réel (nos ordinateurs ou nos téléphones d'aujourd'hui, par exemple) ou encore de ce qui pourrait advenir dans un futur plus ou moins lointain et vraisemblable (des robots de plus en plus sophistiqués, le transhumanisme, l'intelligence artificielle, la conquête spatiale, etc).

Cet assemblage éclectique crée un paysage visuel où des « machines à différences » à vapeur sont créées par Ada Lovelace avec l'aide du Capitaine Némo, où les hauts-de-forme se portent sans mal dans les vaisseaux menant jusqu'à la Lune où l'on peut notamment croiser Victor Hugo, venu secourir Louise Michel, et où les assemblages les plus complexes de rouages peuvent activer toute une ville, la rendant mobile, voire volante, sans pour autant parvenir à empêcher Arsène Lupin de cambrioler les demeures les plus huppées et les musées les mieux gardés, formant un collage esthétique qui intrigue et émerveille.

De plus, le *Steampunk*, à l'instar d'un cabinet de curiosités, encourage la fascination pour l'étrange et l'inhabituel. Il explore des concepts tels que l'alchimie, l'exploration scientifique exotique et des technologies anachroniques, alimentant la curiosité intellectuelle du spectateur ou du lecteur. C'est un univers où l'impossible devient possible, invitant à s'émerveiller devant des inventions extravagantes et des idées originales, aussi farfelues peuvent-elles paraître de prime abord. Par ailleurs, le *Steampunk* partage avec les cabinets de curiosités une inclination pour le *storytelling*. Chaque élément, qu'il s'agisse d'une machine complexe, d'un accessoire vestimentaire ou d'un décor, peut avoir sa propre histoire, souvent tissée dans un contexte alternatif du XIX^{ème} siècle. Cette narration complexe renforce le caractère captivant du *Steampunk* en invitant le spectateur à explorer et à interpréter les multiples strates de signification.

En somme, le *Steampunk* fonctionne comme un cabinet de curiosités en réunissant, en collectionnant, des éléments disparates dans un espace artistique et narratif cohérent. En combinant ces éléments, le *Steampunk*, en tant qu'imaginaire et cabinet de curiosités artistique, peut se déployer de manière harmonieuse à travers divers médias, offrant aux amateurs une expérience immersive et multisensorielle. Aussi, l'inter-iconicité du *Steampunk* joue un rôle central dans son expansion au-delà des formats traditionnels, permettant au genre d'évoluer au-delà des limites d'un médium unique. L'interconnexion des symboles, des références et des influences culturelles permet de créer des récits multimédias cohérents et dynamiques. De ce point de vue, l'électracie devient aussi un vecteur

[853] Richard Saint-Gelais, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 2005.

indispensable, car elle pourrait permettre au spectateur de manipuler l'univers du *Steampunk* à travers différents supports, faisant ainsi de lui non seulement un spectateur mais un acteur actif dans la création de sens. L'électracie et l'inter-iconicité se rejoindraient dans un processus de construction narrative où chaque médium interagit avec les autres pour développer une expérience plus profonde, immersive et participative. Chaque médium – qu'il soit visuel, textuel ou interactif – pourrait déployer une facette de l'univers tout en enrichissant l'expérience globale, offrant ainsi une immersion totale au public qui pourrait explorer cet univers sous divers angles. L'œuvre transmédia ainsi créée, comme il sera vu par la suite, permettrait non seulement d'explorer les nombreuses facettes de l'esthétique *Steampunk*, mais également d'inviter activement le public à participer à la construction et à l'expansion d'un univers qui serait bâti sur ce modèle.

3.4.3 LE *STEAMPUNK* COMME PHENOMENE TRANSMEDIA : UN POTENTIEL EN EXPANSION

Le *Steampunk*, a montré de nombreuses fois sa capacité à s'étendre au-delà des frontières, notamment littéraires et cinématographiques. Cependant, à ce jour, aucune œuvre *steampunk* n'a encore pleinement exploité le potentiel du transmédia tel que le définit Henry Jenkins. Ce dernier décrit le transmédia comme une stratégie narrative où une histoire se déploie à travers plusieurs supports distincts, chacun ayant un rôle spécifique à jouer, enrichissant l'univers de manière unique. Le *Steampunk*, avec son riche univers visuel et narratif, pourrait pourtant offrir un cadre idéal pour une telle expérience. Il sera donc exploré ici comment le genre *Steampunk*, bien qu'encore largement confiné à des formats traditionnels, pourrait se prêter à une extension transmédia, offrant ainsi aux créateurs une nouvelle manière d'étendre et de vivre des récits *steampunk* à travers différents médias.

3.4.3.1 Le *Steampunk* comme structure idéale pour une expérience transmédia

Le *Steampunk*, par essence, est un genre de l'imaginaire qui mélange des éléments historiques avec des technologies imaginaires, souvent inspirées du XIX^{ème} siècle, afin d'imaginer un passé où le futur serait advenu plus tôt. Ce mélange de l'ancien et du futuriste, cette combinaison de l'historique et de l'imaginaire, offre une toile de fond particulièrement propice à un déploiement transmédia. Dans un monde *steampunk*, chaque plateforme pourrait, en effet, avoir une fonction spécifique, et chaque médium pourrait raconter une partie de l'histoire sous un angle particulier, tout en maintenant une cohérence narrative globale. Un aspect clé du transmédia est aussi la capacité des différents supports à permettre au public de réécrire ou de façonner l'histoire. Ainsi, dans l'univers du *Steampunk*, l'électracie permettrait à l'utilisateur non seulement d'explorer l'histoire, mais aussi de la réinterpréter et de l'enrichir, que ce soit en modifiant des éléments visuels, en créant de nouveaux récits ou en

interagissant avec des technologies fictives dans des jeux vidéo ou des expériences de réalité virtuelle. Par exemple, un film pourrait se concentrer sur l'action et l'univers visuel, un roman pourrait se pencher sur la psychologie des personnages et les dynamiques sociales, tandis que des jeux vidéo ou des séries en ligne pourraient explorer des aspects plus interactifs ou secondaires de l'histoire.

C'est dans ce cadre que le concept de « remédiation » de Jay David Bolter and Richard Grusin (1998) trouve toute sa pertinence. La remédiation, dans un contexte *Steampunk*, se réfèrerait à la transformation et à l'enrichissement d'un médium existant par un autre. Contrairement à une simple adaptation, elle impliquerait une réinterprétation qui ajouterait de nouvelles dimensions au récit tout en maintenant la cohérence stylistique et thématique de l'univers.

Les exemples de *Star Wars* et *Doctor Who* sont des cas paradigmatiques de cette approche transmédia. Ces univers se déploient sur plusieurs supports, chacun apportant une nouvelle facette à l'histoire principale tout en maintenant un ensemble cohérent et interconnecté. *Star Wars*, par exemple, utilise ses jeux vidéo et romans pour explorer des personnages et des événements qui ne sont pas abordés dans les films, enrichissant ainsi le lore tout en préservant les éléments fondamentaux qui rendent cet univers reconnaissable. *Doctor Who* a, de son côté, développé des arcs narratifs étendus à travers des audios et des livres, créant une expérience où chaque support donne un aperçu différent de l'univers tout en contribuant à une histoire globale. Ce processus peut être vu comme une forme de remédiation, où chaque médium enrichit l'autre. Henry Jenkins choisit, lui, de décrire le phénomène *Matrix* comme un exemple de « storytelling transmédia » :

> « Le storytelling transmédia se déploie sur de multiples plateformes médiatiques, chaque texte nouveau apportant à l'ensemble une contribution différente et précieuse. Dans la conception idéale du storytelling transmédia, chaque média fait ce qu'il sait faire de mieux : un récit peut ainsi être introduit dans un film, puis se développer à travers la télévision, le roman, la bande dessinée. Son univers peut être exposé au public par le jeu vidéo ou transformé en expérience vivante dans un parc d'attraction ou de loisirs. Chaque entrée de la franchise doit être indépendante de sorte qu'il ne soit pas nécessaire de voir le film pour aimer le jeu vidéo, et vice versa. Tout produit donné est un point d'entrée dans l'ensemble de la franchise[854]. »

Le *Steampunk*, de par ses caractéristiques visuelles et son imbrication de symboles historiques, pourrait, de la même manière, fonctionner comme un « univers narratif étendu », un concept exploré par Marsha Kinder dans ses recherches sur les récits transmédias. En effet, Kinder a observé que certaines œuvres se déploient au-delà de leurs formats originaux (films, séries) pour intégrer des récits dans d'autres supports comme les bandes dessinées, les jeux vidéo et les romans. Cette notion

[854] Henry Jenkins, « *La quête de l'origami licorne* », dans *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, pp.119-120.

d'univers narratif étendu pourrait parfaitement correspondre au *Steampunk*, où l'interconnexion des symboles visuels et narratifs, issus de différentes époques et genres, peut enrichir l'expérience du spectateur ou du participant, le plongeant dans un monde dynamique et cohérent, peu importe le média utilisé.

Dans le cadre de cette recherche-création, l'enjeu est précisément de comprendre comment ce concept d'univers narratif étendu pourrait être appliqué au *Steampunk*, en explorant de nouvelles avenues pour prolonger l'expérience narrative au-delà des supports traditionnels. Cela inclut la création de récits, d'expériences interactives et d'objets artistiques qui feront vivre cet univers sous une multitude de formes, tout en restant interconnectés et cohérents.

D'abord, Jenkins explique, retranscrivant les propos de Danny Bilson, vice-président chargé du développement de la propriété intellectuelle chez *Electronic Arts*, que pour qu'un storytelling étendu fonctionne, « l'histoire devrait être conçue dès le départ en termes transmédias[855]. » Il note également que « jusqu'à présent, les franchises transmédias les plus réussies ont toujours été sous le contrôle d'un créateur unique ou d'une seule unité de création. » Comme les franchises *Indiana Jones* ou *Star Wars* qu'il cite en exemple et qui étaient toutes deux sous la houlette de *LucasFilm*.

> « Le storytelling est devenu, de plus en plus, l'art de construire un monde – car les artistes créent des environnements convaincants qui ne peuvent être pleinement explorés dans une seule œuvre ou même un seul média. L'univers est plus grand que le film, plus grand même que la franchise – car les spéculations et les élaborations des fans étirent ce monde dans une multitude de directions[856]. »

Toutefois, bien que le *steampunk* ait vu certaines adaptations multimédias sous forme de bandes dessinées, de jeux vidéo ou de films, aucune œuvre n'a encore adopté pleinement ce modèle transmédia où chaque support enrichirait l'autre d'une manière structurée et interconnectée. Il existe de nombreuses œuvres dans le genre qui ont exploré des formats variés, mais elles restent, en grande partie, limitées à des adaptations ou extensions plutôt qu'à une véritable narration transmédia. Le potentiel existe donc, mais il reste largement inexploité.

Ce phénomène de réadaptation et d'enrichissement d'un médium à l'autre, que Bolter et Grusin appellent « remédiation », pourrait constituer un cadre idéal pour le *Steampunk*. En réinterprétant ses éléments narratifs et visuels sur différents supports tout en maintenant une cohérence d'ensemble, le

[855] Henry Jenkins, « *La quête de l'origami licorne* », dans *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, p.128.
[856] Henry Jenkins, « *La quête de l'origami licorne* », dans *La culture de la convergence : des médias au transmédia*, Paris, Armand Colin, p.134.

Steampunk pourrait offrir une expérience enrichie et multisensorielle, parfaitement adaptée à l'ère du transmédia.

Selon Bolter et Grusin, la remédiation est un processus par lequel les médias numériques, par exemple, réadaptent et redéfinissent les formes médiatiques traditionnelles tout en y ajoutant des dimensions nouvelles. Ce phénomène se manifeste par le fait que des éléments d'un médium (qu'il s'agisse de la littérature, du cinéma, ou des jeux vidéo) sont réinterprétés et réutilisés sur d'autres supports, tout en offrant une nouvelle expérience au public. Ce processus n'implique pas simplement une reproduction ou une adaptation d'un médium dans un autre, mais plutôt une transformation qui peut en enrichir le sens tout en préservant la cohérence narrative de l'œuvre.

Dans le cadre du *Steampunk*, ce concept de remédiation pourrait trouver une application parfaite. Le genre, par son inter-iconicité et son mélange d'histoires, de technologies et de symboles issus de différentes époques, pourrait être vu comme un terrain fertile pour ce processus. En effet, en réadaptant ses récits et ses visuels d'un média à l'autre, tout en conservant une cohérence de style et d'atmosphère, le *Steampunk* pourrait offrir une expérience enrichie et multisensorielle, adaptée à l'ère du transmédia.

Par exemple, un roman pourrait se concentrer sur la narration et les dynamiques des personnages, tandis qu'un film pourrait offrir une visualisation époustouflante de l'univers, avec des technologies rétrofuturistes et des mondes alternatifs. Un jeu vidéo pourrait permettre d'interagir directement avec ces technologies et d'approfondir l'histoire à travers les choix du joueur, tout en maintenant une continuité narrative avec les autres supports. Ce processus de remédiation permettrait non seulement d'adapter les différents éléments du genre *Steampunk* à diverses plateformes, mais aussi de les enrichir, en créant des expériences interconnectées et complémentaires.

Ainsi, le *Steampunk* pourrait parfaitement passer du multimédia au transmédia. La remédiation dans ce contexte pourrait apporter une nouvelle dimension à l'expérience narrative, en offrant au public non seulement une histoire à suivre, mais une expérience immersive qui s'étend et se redéfinit au fur et à mesure que l'histoire se déploie sur plusieurs supports. Dans ce cadre, chaque média prend une place distincte mais interconnectée, et contribue de manière unique à l'élargissement du monde narratif.

3.4.3.2 Le potentiel de l'interconnexion des supports dans le *Steampunk* : un récit global enrichi par la diversité des supports

Le *Steampunk*, en tant que genre, a montré de nombreuses fois sa capacité à s'étendre au-delà des simples frontières littéraires et cinématographiques. Cependant, à ce jour, aucune œuvre *Steampunk* n'a encore pleinement exploité le potentiel du transmédia tel que le définit Henry Jenkins. Ce dernier décrit le transmédia comme une stratégie narrative où une histoire se déploie à travers plusieurs supports distincts, chacun ayant un rôle spécifique à jouer, enrichissant l'univers de manière unique et indispensable. Le *Steampunk*, avec son riche univers visuel et narratif, pourrait pourtant offrir un cadre idéal pour une telle expérience.

Le *Steampunk*, par son inter-iconicité et son mélange d'histoires et de symboles issus de différentes époques, pourrait bénéficier d'une extension narrative au-delà du multimédia, à la manière des univers de *Star Wars* et *The Matrix* que Marsha Kinder décrit dans ses travaux sur les récits transmédias. Kinder met en évidence comment ces œuvres se déploient sur différents supports pour créer un univers narratif étendu, une stratégie particulièrement adaptée au *Steampunk*, où les différents médiums (romans, films, jeux vidéo) peuvent approfondir et enrichir l'univers sans jamais se répéter, mais au contraire en apportant des perspectives nouvelles et complémentaires. L'interconnexion des supports dans le *Steampunk* serait donc une manière d'explorer des récits parallèles tout en restant fidèle à l'essence de l'histoire principale.

Une œuvre *steampunk* transmédia, comme d'autres univers étendus, pourrait également tirer parti de la notion de « mythologie transmédia » selon Geoffrey Long. Long évoque en effet la manière dont des franchises comme *Star Wars* et *Star Trek* ne sont pas simplement des récits mais des mythologies transmédia, se développant sur différents supports pour enrichir l'expérience globale. Ce concept est pertinent pour le *Steampunk*, car, à l'instar de ces univers, il repose sur un mélange d'imaginaires visuels et narratifs. Une œuvre *steampunk* transmédia pourrait ainsi se déployer au-delà de ses racines littéraires et cinématographiques, enrichissant l'univers avec des récits étendus à travers des livres, des jeux vidéo et même des événements interactifs. L'approche de Long montre que ces récits ne sont pas des redondances d'une histoire principale mais des extensions où chaque support joue un rôle unique dans l'enrichissement de l'univers global. Cette idée de mythologie transmédia pourrait offrir une feuille de route pour le *Steampunk*, en prenant exemple sur *Star Wars*, qui, à travers des romans, des bandes dessinées et des jeux vidéo, explore des personnages et des événements qui ne sont pas abordés dans les films.

Le *Steampunk* repose déjà sur une richesse d'éléments visuels, narratifs et thématiques qui se prête parfaitement à une approche transmédia. Les mécaniques de ce genre, avec ses inventions rétrofuturistes et ses mondes parallèles, offrent une expérience immersive qui pourrait parfaitement se déployer à travers divers médias. L'électracie jouerait ainsi ici un rôle crucial. En permettant à l'utilisateur de créer du sens à partir d'une multitude de supports numériques, elle permettrait de relier ces dimensions, en réactivant des éléments visuels et narratifs issus de l'inter-iconicité. L'électracie, en favorisant l'interaction avec les éléments visuels et narratifs, devient un terrain idéal pour déployer l'inter-iconicité du *Steampunk*. Elle permettrait de fusionner l'esthétique rétrofuturiste avec les technologies modernes, offrant ainsi aux utilisateurs une expérience immersive où chaque média, tout en respectant une logique interne, enrichit l'autre dans une expérience globale. Tandis que l'inter-iconicité puise dans les références visuelles et culturelles, l'électracie permettrait d'interagir avec ces éléments dans un espace numérique. Ce croisement d'approches se ferait de manière fluide grâce à la navigation immersive et interactive, caractéristique du transmédia.

Un exemple pourrait être un livre *steampunk*, qui, dans une version numérique enrichie, pourrait intégrer des vidéos, des hyperliens, des animations et des illustrations interactives. Ces éléments permettraient à l'utilisateur de découvrir différentes couches du récit en fonction de ses choix, modifiant l'expérience en fonction de l'interaction, tout en respectant la logique de l'univers *steampunk*. L'électracie, en l'occurrence, permettrait de fusionner les éléments traditionnels du livre avec de nouvelles formes d'engagement interactif. Un autre exemple hypothétique pourrait être une exposition virtuelle *Steampunk*, où chaque œuvre (illustrations, sculptures, inventions imaginaires ou non) serait accompagnée de contenus interactifs : des vidéos explicatives, des objets en réalité augmentée que l'utilisateur pourrait manipuler, des éléments narratifs qui dévoileraient l'histoire de chaque invention. Cette expérience permettrait de plonger le spectateur dans un monde *Steampunk* à travers ses propres interactions et explorations. Et ainsi de suite.

« Depuis quelques années, la fiction *steampunk* est devenue plus commerciale, reconnaissent les auteurs du *Manuel Steampunk*, mais elle s'est diversifiée et complexifiée en jetant des ponts entre divers genres. Aujourd'hui, les histoires sont influencées par la mode des cosplayers les plus innovateurs et par les machines des *makers* tels que Jake von Slatt. Les narrateurs créent de nouveaux mondes en écoutant des chansons influencées par l'époque victorienne. Une partie de ces œuvres ne cherchent qu'à divertir, mais d'autres sont transformationnelles[857]. » Cette évolution du *Steampunk*, qui dépasse ses racines littéraires pour s'ouvrir à d'autres formes d'expression, est cruciale dans le développement de récits transmédias. En effet, cette capacité à évoluer avec les influences

[857] Jeff Vandermeer et Desirina Boskovich, *Le manuel Steampunk*, *op.cit.*, p.140.

contemporaines et à s'adapter à de nouveaux contextes sociaux et technologiques permet déjà au *Steampunk* de se diversifier tout en préservant sa cohérence.

Prenons l'exemple de l'univers de *Bioshock Infinite*. Bien que ce jeu vidéo intègre déjà des éléments visuels et narratifs proches du *Steampunk*, il reste limité à un format particulier, celui du jeu. Imaginons maintenant que cet univers soit étendu à une série télévisée explorant les différents personnages du jeu, un livre qui raconte l'histoire secrète d'un personnage secondaire, ou encore un jeu de société où les joueurs se retrouveraient immergés dans le même monde, mais confrontés à d'autres conflits et histoires. De telles extensions offriraient non seulement une immersion totale mais enrichiraient l'expérience du public, tout en créant une histoire complexe où chaque support serait essentiel à la compréhension globale[858]. Ce type de transformation inter-médias peut être vu comme une application directe de la remédiation du *Steampunk* dans un contexte transmédia.

Un autre exemple est *Carnival Row*, qui a été adapté en jeu de rôle à la suite de la sortie de la série. Bien que ce jeu ait connu un succès relatif, il représente un cas intéressant d'univers étendu dans le domaine du *Steampunk*. En permettant aux joueurs de s'immerger dans l'univers visuel et narratif de *Carnival Row*, le jeu de rôle ajoute une nouvelle dimension à l'expérience, en offrant la possibilité d'explorer des aspects de l'univers qui ne sont pas nécessairement abordés dans la série télévisée. Bien que son succès soit plus de niche, cet exemple montre bien comment un univers *steampunk* peut se déployer à travers plusieurs médiums, chacun enrichissant l'autre et permettant une exploration plus profonde du monde et de ses personnages.

Cela pourrait également inclure des expériences plus interactives, comme des conventions ou des festivals, où les fans du genre pourraient participer à des ateliers de fabrication d'objets *steampunk* ou se retrouver dans des mises en scène immersives de mondes *steampunk* où l'histoire continue à se dérouler en direct.

Les récits *steampunks*, par leur nature, sont souvent denses et construits autour d'univers alternatifs, où l'innovation technologique, les dynamiques sociales et la réécriture de l'Histoire se mêlent. Une œuvre transmédia dans le genre *steampunk* aurait la possibilité de suivre des personnages à travers des formats variés : un film pourrait se concentrer sur l'action et l'aventure d'un personnage principal, tandis que des épisodes d'une série télévisée pourraient approfondir l'histoire de personnages secondaires et leurs luttes sociales. Des romans et des bandes dessinées pourraient offrir

[858] Il est spécifiquement fait référence ici à *Bioshock Infinite* qui est le plus *steampunk* des jeux de la franchise *Bioshock*. De plus, le premier opus de la saga a bénéficié d'une adaptation sous la forme d'un roman mais celui-ci n'enrichit pas vraiment l'univers du jeu vidéo, se contentant d'en reprendre la trame. Peut-on alors parler d'extension d'univers ou d'œuvre transmédiatique ?

un arrière-plan historique et culturel détaillé, donnant ainsi un contexte aux événements et au développement des personnages. Des jeux vidéo ou des expériences en réalité virtuelle pourraient permettre au spectateur de s'immerger dans l'univers du *Steampunk* et d'explorer le monde d'une manière interactive, tout en proposant des récits secondaires qui viendraient enrichir l'histoire principale. Une telle démarche permettrait de proposer une expérience plus complète et engageante que la simple lecture d'un livre ou le visionnage d'un film.

Chaque support pourrait enrichir l'expérience, offrir des angles uniques et non redondants sur la même histoire, incitant le public à naviguer entre les médias pour découvrir l'intégralité du récit. Une telle démarche permettrait de proposer une expérience plus complète et engageante que la simple lecture d'un livre ou le visionnage d'un film. Des exemples comme *Star Wars* ou *Doctor Who* montrent comment un tel modèle peut non seulement créer des mondes fascinants, mais aussi encourager l'interactivité du public à travers différentes formes d'engagement avec le récit.

Selon Bolter et Grusin, les *médias hypermédiatiques* permettent aux utilisateurs de naviguer à travers un réseau d'interconnexions entre différents supports, de manière non linéaire. Dans un contexte *steampunk*, ce concept peut être mis en œuvre à travers une expérience transmédia où chaque support (film, jeu vidéo, roman) offre un aspect particulier de l'histoire tout en étant interconnecté avec les autres. Par exemple, un personnage pourrait être développé dans une série télévisée, tandis que son passé pourrait être exploré dans un jeu vidéo, et une dimension supplémentaire de son univers politique ou social pourrait être introduite à travers un roman. Cette interconnexion, où chaque média apporte une nouvelle couche d'information tout en restant indépendante, constitue une approche hypermédiatique qui enrichit le récit global sans répétition.

Dans le cadre de cette recherche-création, le développement de récits transmédias *steampunks* pourrait permettre la création d'un univers qui se déploierait à travers un conte illustré et des événements en direct, ainsi que, à plus long terme, le développement de jeux (du type escape game) et d'un festival incluant un carnaval. Chaque médium viendrait ajouter une couche à l'histoire, tout en permettant au public de vivre une expérience complète et immersive. Ce type de démarche permettrait non seulement d'explorer les mondes et personnages sous différents angles, mais aussi de transformer l'expérience en une aventure collective et interactive, à la manière d'un « univers narratif étendu ». L'idée étant de permettre à l'ensemble de se développer et d'évoluer avec le temps mais surtout avec les personnes investies, de quelque façon que ce soit, dans cet univers.

Le *Steampunk* pourrait donc parfaitement passer du multimédia au transmédia grâce à la remédiation. Ce processus de réadaptation entre médiums, tout en préservant la cohérence visuelle

et narrative, offre la possibilité de créer une expérience immersive, interactive et dynamique pour le public. Chaque médium devient un point d'entrée dans un univers plus vaste, où les éléments narratifs et visuels se complètent et s'enrichissent au fur et à mesure de l'interconnexion des différents supports. En suivant cet exemple de remédiation et en tirant parti des caractéristiques propres au *Steampunk*, il est possible d'imaginer un univers narratif étendu qui permet au genre de se développer et de se redéfinir à travers plusieurs formes médiatiques.

3.4.3.3 Bilan

Il a ici été mis en lumière les nombreuses possibilités offertes par le genre *Steampunk* pour s'étendre au-delà des formats traditionnels et intégrer une dimension transmédia. En explorant la définition du transmédia selon Henry Jenkins et les concepts associés, notamment la remédiation et l'univers narratif étendu, il apparaît que le *Steampunk*, par sa richesse visuelle, narrative et historique, possède un potentiel inexploré pour une telle approche.

Bien que, jusqu'à présent, aucune œuvre *steampunk* n'ait pleinement intégré ce modèle transmédia de manière structurée et interconnectée, il a été montré que ce genre, avec ses mondes rétrofuturistes, ses inventions technologiques et son mélange d'époques et de références, s'y prête particulièrement bien. L'idée d'un univers narratif étendu, où chaque média enrichit l'autre, permettrait de développer une expérience immersive et cohérente pour le public. L'exploration de l'inter-iconicité, de l'électracie et de la remédiation permet de nourrir l'idée que le *Steampunk* pourrait passer du multimédia au transmédia, enrichissant chaque forme (film, jeu vidéo, roman, exposition, etc.) pour offrir une expérience globale et interactive.

L'utilisation d'exemples concrets comme *Star Wars*, *Doctor Who* ou *Carnival Row* a permis d'illustrer ce potentiel, tout en soulignant que des projets existants montrent déjà que les récits *steampunks* peuvent s'étendre à différents formats tout en respectant l'essence du genre. Bien que des œuvres comme *Bioshock Infinite* ou *Carnival Row* n'aient pas encore franchi le cap du transmédia de manière totale, elles offrent un aperçu de ce que pourrait devenir un univers *steampunk* interconnecté. À travers des récits complémentaires et enrichissants dans des formats variés, ces projets suggèrent que le *Steampunk* pourrait évoluer et se diversifier tout en maintenant sa cohérence.

En termes de création, des bases ont été posées dans le cadre de la présente recherche-création en expliquant comment une œuvre *steampunk* transmédia pourrait être conçue. La combinaison de supports différents, allant des livres enrichis numériquement à des événements immersifs comme des festivals ou des escape games, ouvre de nouvelles perspectives créatives et collectives. Le *Steampunk*

pourrait ainsi s'affirmer comme un terrain de jeu idéal pour des récits multisensoriels, interactifs et évolutifs.

En conclusion, bien que le *Steampunk* n'ait pas encore pleinement exploré la transmédialité sous la forme d'une histoire interconnectée, le potentiel est incontestable. Le genre offre une flexibilité et une richesse qui permettent de l'intégrer dans une structure transmédia, contribuant ainsi à une expérience narrative dynamique, où chaque médium joue un rôle complémentaire. En suivant les principes de la remédiation et de l'hypermédia, le *Steampunk* pourrait proposer une expérience immersive captivante qui transforme la manière dont le public explore et interagit avec l'univers narratif. Ce potentiel, bien qu'encore en gestation, indique que le *Steampunk* possède toutes les clés pour devenir une œuvre transmédia de premier plan, en ouvrant la voie à de nouvelles pratiques créatives et narratives.

3.4.4 BILAN GLOBAL

Le *Steampunk*, à travers son potentiel narratif, s'étend bien au-delà des limites du livre ou du film. En tant qu'univers richement tissé, il devient un terrain d'expérimentation qui s'adapte naturellement à un monde où les frontières des médias sont de plus en plus perméables. Le *Steampunk*, avec son esthétique rétrofuturiste, son imaginaire foisonnant et ses récits anachroniques, trouve un écho parfait dans la démarche transmédia. Là où d'autres genres restent confinés à un médium précis, le *Steampunk* se nourrit de cette idée d'univers narratif étendu, où chaque support – que ce soit un roman, un film, un jeu vidéo ou même une expérience en réalité virtuelle – devient une pièce d'un puzzle beaucoup plus vaste. L'univers *Steampunk* se déploie alors comme un lieu à explorer, un monde vivant qui invite à des interactions infinies entre le créateur et le spectateur.

Dans cette démarche transmédia, le *Steampunk* puise sa richesse dans l'inter-iconicité et l'électracie, des processus par lesquels les éléments visuels et narratifs se croisent et se transforment au fil des supports. Cette interconnexion permet de tisser des liens entre des références visuelles et narratives multiples, et d'engager le spectateur dans un processus de co-création. Ce n'est plus seulement une histoire à suivre passivement ; c'est une expérience à vivre, à travers un ensemble d'œuvres et d'interactions qui enrichissent sans cesse le récit. Chaque médium – film, livre, jeu vidéo, art visuel, musique – devient une extension de l'histoire, apportant une dimension supplémentaire à l'univers *Steampunk* tout en respectant la cohérence globale de celui-ci.

Le *Steampunk*, par sa nature même, est un genre parfaitement adapté pour cette approche transmédia. En réimaginant le passé, en explorant des futurs alternatifs, il a cette capacité de se décliner sur plusieurs formats, chacun apportant une perspective unique tout en étant intrinsèquement lié aux autres. C'est ce qui fait de ce genre un vecteur idéal pour l'extension transmédia. Des œuvres comme *Carnival Row* montrent déjà les premières tentatives de fusion entre médias, bien que ce potentiel soit encore largement inexploité. Le *Steampunk*, par son approche hybride, devient un terreau fertile pour des récits étendus et immersifs où chaque plateforme participe à un tout cohérent.

Dans le cadre de la présente recherche-création, cette vision du transmédia trouve toute sa place. Elle permettrait de faire vivre l'univers du *Steampunk* de manière évolutive, à travers des événements interactifs, des expériences en ligne et des créations collaboratives. Les frontières entre fiction et réalité deviendraient floues, et le public ne serait plus un simple spectateur mais un acteur actif dans l'expansion de l'univers. L'idée de faire participer le public à cette expansion, que ce soit par des jeux, des performances ou même par la création de récits en temps réel, est au cœur de cette démarche. Le

Steampunk deviendrait ainsi un outil vivant et participatif, un espace où la créativité n'a pas de limites et où chacun peut redéfinir les contours de l'Histoire.

En ce sens, le transmédia devient plus qu'une simple stratégie narrative ; il devient un moteur de transformation, permettant d'explorer des mondes où les rêves, les H/histoires et les technologies se rencontrent. Dans cette recherche, cette approche transcende le simple processus de création d'un univers ; elle devient un moyen de réinventer l'Histoire et de permettre au public de se réapproprier un patrimoine en constante évolution. Le *Steampunk*, en tant que genre transmédia, deviendrait ainsi une passerelle entre le passé et l'avenir, entre les rêves d'antan et les possibles d'aujourd'hui.

3.5 CONCLUSION DU CHAPITRE

En conclusion, le *Steampunk* est à la fois « machine à recycler le passé[859] », « machine transformant les combustibles fictionnels divers en une énergie décuplée[860] », « machine à tisser les histoires[861] » et, en bonne machine rétrofuturiste – à vapeur – critique des « usines de rouages[862] » contre lesquels il s'inscrit en faux (« *Love the machine, hate the factory* »), préférant faire emprunter au temps des chemins de traverses pour mieux le revisiter et ainsi chambouler la vision du présent dans lequel il s'inscrit.

Le *Steampunk*, issu des années 1980 et inspiré par les récits de Jules Verne et H.G. Wells, ne se limite pas à une simple nostalgie de la Première Révolution Industrielle. Il s'agit d'un mouvement, au large spectre des possibles, qui revisite cette époque tout en développant une réflexion critique sur la modernité. Le *Steampunk*, avec ses dimensions uchroniques et référentielles, s'inscrit parfaitement dans cette dynamique de relecture de l'histoire à travers une lentille alternative. À travers des œuvres telles que *Carnival Row* et *La Machine à Différences*, le *Steampunk* interroge la mémoire et les récits historiques, tout en tissant des ponts entre différentes temporalités. Ces récits, mêlant fiction et réalité, deviennent des terrains de jeu pour la réflexion sur le patrimoine et la transmission des mémoires collectives. Cette approche invite à reconsidérer le passé et à imaginer ce qu'il aurait pu être, en ouvrant la voie à des récits intertextuels qui, loin de se limiter à des reconstitutions historiques, créent de nouvelles vérités.

Plongeant dans un univers où le passé et le futur se croisent à l'aune de son temps présent, il offre une relecture alternative des innovations technologiques et sociales de l'ère industrielle à travers l'exploration des chemins non empruntés et d'utopies technologiques plus ou moins fantastiques, voire fantaisistes. En transcendant les principes de reconstitutions ou de réécritures historiques, le *Steampunk* est à la fois un espace de réflexion et de critique sociale mais aussi d'expérimentation pour les inventeurs, créateurs et rêveurs en tout genre dont les seules limites semblent être celles de l'imagination.

La redécouverte des technologies oubliées, remise au goût du jour par le *Steampunk*, illustre parfaitement la capacité de ce mouvement à faire revivre des inventions du passé tout en leur conférant un sens nouveau et contemporain. Ce regard vers des technologies délaissées, souvent

[859] Jean-Jacques Girardot et Fabrice Mereste, « *Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé* », *op.cit.*, octobre 2005.
[860] Denier Mellier, « *Steampunk, transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma)* », *op.cit.*, 2007.
[861] Voir chapitre 2.2.7.
[862] Référence à la pièce de théâtre de E. E. Cummings, *Le Père Noël* (*Santa Claus*), *op.cit.*, pp.23-25. (Edition originale : 1946)

jugées obsolètes par les standards modernes, ouvre des perspectives stimulantes pour repenser la durabilité et la réutilisation des ressources. En intégrant des savoir-faire anciens dans des créations nouvelles, le *Steampunk* interroge notre dépendance aux technologies numériques modernes et propose une vision alternative, plus humaine et artisanale, de la technologie. Cette réappropriation permet de questionner notre rapport au progrès et à l'innovation, en démontrant que l'exploration des chemins technologiques oubliés pourrait constituer une réponse aux défis environnementaux actuels.

C'est aussi pourquoi la capacité du *Steampunk* à transcender ses propres codes tout en restant dynamique démontre son potentiel à servir d'outil à la fois ludique et éducatif qui pourrait favoriser une exploration culturelle qui transcenderait les disciplines artistiques mais aussi les différents domaines du savoir et des connaissances. Parce qu'il semble accessible tant aux érudits qu'au grand public, le *Steampunk* puise dans notre imaginaire collectif et notre patrimoine universel et pourrait ainsi servir d'instrument pour l'apprentissage informel[863] et, notamment, la médiation mémorielle (Fleury et Walter, 2011), comme cela va être vu dans le présent travail de thèse. Les événements communautaires et les discussions au sein de ce mouvement permettent déjà le partage des connaissances et la découverte de ses influences littéraires, artistiques et historiques mais il s'agira ici de faire une proposition transmédia tangible et de déterminer les effets de cette recherche-création dans un cadre donné.

En tant que genre métatextuel et uchronique, le *Steampunk* pousse la réflexion critique à un niveau supplémentaire. Les œuvres qui l'incarnent, tout en réimaginant l'Histoire, permettent de déconstruire les récits traditionnels et d'offrir des perspectives alternatives. Cette réimagination continue se manifeste non seulement à travers les livres, mais aussi via des pratiques transmédia, où le passage d'un média à un autre (du texte au jeu vidéo, du film à la réalité augmentée) enrichit le récit. Cette capacité à intégrer différentes dimensions narratives, où la mémoire collective et la fiction se rencontrent, est au cœur même de l'expérience *Steampunk*.

En effet, les liens entre le *Steampunk* et les pratiques transmédias sont particulièrement forts, car le genre s'inscrit dans une dynamique de création participative et de réinterprétation qui dépasse le cadre traditionnel du livre ou du film. Le *Steampunk* s'épanouit dans des espaces où le multimédia et le transmédia se rejoignent, rendant possible une immersion dans des univers imaginaires qui capturent l'essence du rétrofuturisme et de la culture numérique actuelle. Cette fluidité entre les

[863] L'apprentissage informel désigne les connaissances, compétences ou attitudes acquises en dehors de tout cadre éducatif structuré ou intentionnel. Il se produit au fil des activités quotidiennes (au travail, en famille, dans les loisirs…) sans que l'individu ait nécessairement conscience d'apprendre.

supports souligne l'aspect innovant et engageant du genre, notamment dans sa capacité à croiser les technologies du passé et du présent, tout en questionnant leur impact futur.

En tout cas, dès ses origines littéraires, le *Steampunk* a montré sa capacité à s'inscrire dans une révolte contre les excès de l'industrialisation, tout en réaffirmant l'importance de l'artisanat et de l'humain au cœur de la machine. En effet, le recours à la Première Révolution Industrielle comme toile de fond ou comme matériau créatif permet de questionner les avancées technologiques actuelles, tout en proposant des récits de réappropriation de cette technologie par les individus ou les communautés.

Toujours *à la croisée des mondes*, le *Steampunk* constitue ainsi un espace de résistance face aux modèles industriels contemporains qui offre une alternative à la production de masse et une critique des technologies modernes déshumanisantes.

En tout cas, en explorant des imaginaires alternatifs dans un passé récent, le *Steampunk* permet une réflexion sur les enjeux sociaux et sociétaux actuels en établissant des parallèles mais aussi et surtout des ponts entre le passé, le présent et l'avenir. Il a été exploré que cette approche utilise la familiarité culturelle et la mémoire collective pour susciter une identification plus profonde et encourager une réflexion critique sur notre époque.

En somme, le *Steampunk* n'est pas simplement une esthétique nostalgique, mais une machine dynamique et souple, capable de se déployer dans une large variété de médiums et de contextes tout en maintenant son caractère critique et subversif, foncièrement punk. Ancré dans l'esthétique et l'imaginaire de l'ère industrielle, il s'intègre parfaitement à la culture *Maker*, tout en proposant des alternatives aux modèles actuels de production, de consommation et d'organisation sociale. Sa capacité à se transformer et à évoluer suggère que, loin d'être mort, le *Steampunk* continue de vivre et de prospérer en tant que forme de résistance culturelle et d'expression créative. Ce mouvement se renouvelle constamment, plutôt que de tourner en rond comme un simple rouage, même bien huilé.

Ainsi, le *Steampunk*, en jouant avec les notions de temps et d'histoire, offre une vision complexe et nuancée de la réalité, engageant le public dans une réflexion sur l'importance de nos choix, tant sur le plan de la vie de tous les jours que de la politique à plus ou moins large échelle et à plus ou moins long terme. En fin de compte, il se présente comme un mouvement hybride et en perpétuelle mutation, dont la richesse et la diversité continuent de stimuler l'imagination et de questionner notre présent tout en nous incitant à réfléchir sur l'impact de nos décisions d'aujourd'hui, mais aussi d'hier, pour le futur.

En tout cas, le *Steampunk*, tout en restant fidèle à ses racines dans la critique sociale et la réappropriation des technologies anciennes, devient également un catalyseur de nouvelles formes

d'expression et de création. Il a été vu que ce genre dépasse les simples frontières du livre ou du cinéma et pourrait devenir une expérience immersive et transversale, capable de toucher divers publics à travers des récits métatextuels et des médias interconnectés.

En somme, le *Steampunk* n'est pas simplement une esthétique nostalgique : c'est une machine narrative, critique et spéculative, capable de se déployer dans une grande diversité de supports tout en maintenant un rapport subversif au temps, à la technologie et aux récits dominants.

Cette puissance fictionnelle, portée par l'uchronie, la métatextualité et la logique transmédia, en fait un outil particulièrement fécond pour explorer autrement les héritages culturels, les récits historiques et les formes de mémoire.

C'est à partir de ces potentialités narratives et critiques que s'ancre la réflexion menée dans le présent travail de thèse : comment le *Steampunk* peut-il servir de cadre à une recherche-création située, nourrie par un territoire, une mémoire ouvrière, et une démarche artistique ? Comment ces récits alternatifs peuvent-ils devenir des outils de revitalisation poétique du patrimoine ?

TABLE DES ILLUSTRATIONS

FIGURE 1 HUGO GERNSBACK ET LE CASQUE DE TELEVISION PORTABLE QU'IL A INVENTE ET QUI EST CONSIDERE COMME UN PRECURSEUR DES CASQUES DE REALITE VIRTUELLE (VR) MODERNES. 25

FIGURE 2 AFFICHE PROMOTIONNELLE DU FILM *TOMORROWLAND : A LA POURSUITE DE DEMAIN*, BRAD BIRD, 2015, MONTRANT LA VILLE RETROFUTURISTE EPONYME QUI SE TROUVE AU CŒUR DU RECIT. 26

FIGURE 3 *CONCEPT ARTS*, VUES DE EPCOT. 27

FIGURE 4 ROBERT MCCALL ET LOUISE MCCALL, THE PROLOGUE AND THE PROMISE (LE PROLOGUE ET LA PROMESSE), PEINTURE MURALE SUR TOILE, ENV. 579 CM X 1829 CM, 1983. INITIALEMENT COMMANDEE PAR LE CENTRE EPCOT DE WALT DISNEY, LA PEINTURE A DISPARU SUITE A LA FERMETURE DU PAVILLON HORIZONS DU PARC DISNEYLAND D'ORLANDO (FLORIDE) ET ALORS QU'ELLE DEVAIT RETOURNER EN CALIFORNIE, DANS LES STUDIOS DISNEY OU ELLE AVAIT ETE PEINTE. 28

FIGURE 5 AFFICHE PROMOTIONNELLE DU FILM *TOMORROWLAND : A LA POURSUITE DE DEMAIN*, BRAD BIRD, 2015. 29

FIGURE 6 RICK BAKER DANS SON COSTUME DE MONSTRE DE FRANKENSTEIN. 43

FIGURE 7 REPRESENTATION PERMETTANT DE VISUALISER EN QUOI LES PROCESSUS CREATIFS DU *CYBERPUNK* ET DU *STEAMPUNK*S SONT A LA FOIS CONTRADICTOIRES ET SEMBLABLES. INTEGRE EGALEMENT LES DIFFERENTS SOUS-GENRES « -PUNK » DE CES DEUX IMAGINAIRES. 55

FIGURE 8 ALBERT ROBIDA, *L'ELECTRICITE : LA GRANDE ESCLAVE*, GRAVURE, PARIS, HELIOG. & IMP. LEMERCIER, 1893. 59

FIGURE 9 CES TROIS COUVERTURES DES LIVRES DU TRIO JETER-POWERS-BLAYLOCK MONTRENT L'ACCENT MIS, A L'EPOQUE DE LEUR REEDITION, SUR L'ASPECT *STEAMPUNK* DE CES ROMANS. (1) K.W. JETER, *MORLOCK NIGHT*, LONDRES, WATKINS MEDIA, 2011. (TOUJOURS INEDIT EN FRANCE). (2) TIM POWERS, *LES VOIES D'ANUBIS*, PARIS, BRAGELONNE, 2017. (3) JAMES BLAYLOCK, *HOMUNCULUS*, PARIS, BRAGELONNE, 2013. 67

FIGURE 10 MARCEL MERCADO, *H.G. WELLS VS JULES VERNE*, *DIGITAL ART*, 2012. 70

FIGURE 11 CAPTURE D'ECRAN DE L'EPISODE 2 DE LA SAISON 5 (2005) DE *DOCTOR WHO*, *THE BEAST BELOW* (OU *LA BETE DES BAS-FONDS*) 86

FIGURE 12 EN FRANCE, LES EDITIONS BRAGELONNE ONT CREE DE BELLES EDITIONS AUX ROMANS *STEAMPUNK*S COMME *ANNO DRACULA* (2012), *NEW VICTORIA* (2014) OU ENCORE *LES DOSSIERS CTHULHU* (2016). NOMBRE DES ROMANS VUS ICI ONT ETE EDITES DANS LEUR COLLECTION « *STEAMPUNK* » ET SONT SORTIS LORS DU « MOIS DU CUIVRE », EVENEMENT ANNUEL AU COURS DUQUEL LA MAISON D'EDITION A PROPOSE, DE 2013 A 2016, DE NOUVELLES SORTIES OU REEDITIONS D'ŒUVRES *STEAMPUNK*S. AUJOURD'HUI, A L'HEURE OU LES GENRES SE CONFONDENT ET OU LES LIMITES ENTRE ŒUVRES *STEAMPUNK*S, DE SCIENCE-FICTION, DE FANTASY OU FANTASTIQUES SE CONFONDENT, IL DEVIENT PLUS ARDU DE CLASSER UN ROMAN DANS CETTE SEULE CATEGORIE. PARMI LES SORTIES EN 2024, *LE LIVRE QUI REFUSAIT DE BRULER*, DE MARK LAWRENCE OU THE CITY OF STARDUST DE GEORGIA SUMMERS, POURRAIENT, PAR CERTAINS ASPECTS, ETRE RATTACHES AU *STEAMPUNK* MAIS SONT PLUTOT CLASSES EN FANTASY. 89

FIGURE 13 ÉVOLUTION DE L'OCCURRENCE DE LA RECHERCHE "*STEAMPUNK*" EN FRANCE, DE 2004 A 2024, D'APRES GOOGLE TRENDS. VOIR ANNEXES, P.557, POUR PLUS DE DETAILS. 90

FIGURE 14 CAPTURES D'ECRAN DU JEU VIDEO *FROSTPUNK*, 11BITS STUDIOS, 2018. 131

FIGURE 15 ŒUVRE DE JAMES NG, ISSUE DE SA SERIE *IMPERIAL STEAMPUNK AND LIGHT*, DESSIN NUMERIQUE, VERS 2010. 137

FIGURE 16 APERÇUS DU CHEVAL-DRAGON *LONG MA* REALISE PAR LA *COMPAGNIE LA MACHINE* EN FRANCE EN 2014. 139

FIGURE 17 SCENE ISSUE DE LA BANDE DESSINEE *YOJIMBOT* DE SYLVAIN REPOS. 142
FIGURE 18 CAPTURE D'ECRAN DU CLIP DE LA CHANSON *SAKURA DROPS* D'UTADA HIKARU. 148
FIGURE 19 HENRI ROUSSEAU, *LE RÊVE*, HUILE SUR TOILE, 298,5 X 204,5 CM, MOMA, NEW YORK, 1910. 148
FIGURE 20 DEUX COUVERTURES DU FANZINE PUNK, PUBLIE DANS LES ANNEES 1970 AUX ETATS-UNIS ET DISTRIBUE JUSQU'EN EUROPE. 164
FIGURE 21 ENSEMBLE REALISE PAR VIVIENNE WESTWOOD ET MALCOM MCLAREN EN 1976 POUR LEUR BOUTIQUE LONDONIENNE, *SEX*. CONSERVE AU METROPOLITAN MUSEUM OF ART (MET) DE NEW-YORK. 171
FIGURE 22 VUE DE LA GALERIE *D.I.Y.: GRAFFITI & AGITPROP* DE L'EXPOSITION *PUNK : CHAOS TO COUTURE* DE 2013 AU MET DE NEW-YORK 173
FIGURE 23 VIVIENNE WESTWOOD, CORSET ET JUPE *STATUE OF LIBERTY*, CUIR ARGENTE, LAME METALLIQUE ARGENTE ET TULLE DE SOIE BLANC, COLLECTION *TIME MACHINE*, AUTOMNE 1988, ROYAUME-UNI. ENSEMBLE CONSERVE AU MUSEUM FASHION INSTITUTE OF TECHNOLOGY DE NEW-YORK. 175
FIGURE 24 ROBE ISSUE DE LA COLLECTION AUTOMNE/HIVER 1995 DE VIVIENNE WESTWOOD, INTITULE *VIVE LA COCOTTE*. DEFILE DU 18 MARS 1995 AU CARROUSEL DU LOUVRE A PARIS. 175
FIGURE 25 DEFILE VIVIENNE WESTWOOD DU 18 MARS 1995 AU CARROUSEL DU LOUVRE A PARIS. 176
FIGURE 26 (1) TENUE ISSUE DE LA COLLECTION AUTOMNE/HIVER 1995 DE VIVIENNE WESTWOOD. (2) CAPTURE D'ECRAN DE *HARRY POTTER ET LA COUPE DE FEU* (MIKE NEWELL, 2005) MONTRANT LA JOURNALISTE RITA SKEETER. (3) COSTUME DE LA PRESENTATRICE EFFIE TRINCKET, PORTE LORS DU PREMIER OPUS DE *HUNGER GAMES* (GARY ROSS, 2012). 177
FIGURE 27 PROFESSOR CALAMITY (DIR.), *A STEAMPUNK'S GUIDE TO SEX*, NEW YORK, COMBUSTION BOOKS, 2012. 180
FIGURE 28 LA CREATRICE KATO POSANT AUX COTES DE LA SCULPTURE DE YVES SZYWALA, *NOVA SED*, AU SALON *GEEKOPOLIS* DE 2015 A PARIS. 181
FIGURE 29 MOUCHOIR *ANARCHY IN THE U.K.*, REALISE PAR VIVIENNE WESTWOOD, MALCOM MCLAREN ET L'ARTISTE JAMIE REID. LE DRAPEAU BRITANNIQUE EST DECHIRE ET PERCE D'EPINGLES A NOURRICE. ON PEUT Y LIRE LE TITRE DU TUBE ICONIQUE ET LE NOM DU GROUPE SEX PISTOLS. CONSERVE AU MET DE NEW-YORK. 186
FIGURE 30 CAPTURES D'ÉCRAN DU CLIP *MINER* DU GROUPE THE MEN THAT WILL NOT BE BLAMED FOR NOTHING, 2015. 191
FIGURE 31 CAPTURE D'ECRAN DU CLIP DE LA CHANSON *SUZY* DE CARAVAN PALACE, 2012. 192
FIGURE 32 (1) PAUL GUINAN, *BOILERPLATE WITH ARCHIBALD CAMPION*, PHOTOMONTAGE, 2000. (2) COUVERTURE DE *BOILERPLATE : HISTORY'S MECHANICAL MARVEL* PAR PAUL GUINAN ET ANNA BENNET, 2009. 192
FIGURE 33 CAPTURE D'ECRAN DU CLIP DE LA CHANSON *SUZY* DE CARAVAN PALACE, 2012. ELLE MONTRE LES DIFFERENTES TROUVAILLES RETROFUTURISTES MISES EN SCENE DANS LE CLIP AVEC, NOTAMMENT, UNE PARTIE DE JEU VIDEO SUR ECRAN CATHODIQUE DANS CE QUI RESSEMBLE A UN MIXTE ECLECTIQUE ENTRE LA BELLE EPOQUE (VERS LA FIN DU XIX^{EME} SIECLE JUSQU'A LA PREMIERE GUERRE MONDIALE, LES ANNEES FOLLES (V. 1920-1929) ET DES TOUCHES DES TRENTE GLORIEUSES (V. 1945-1975). 193
FIGURE 34 (1) CAPTURE D'ECRAN DU FILM *LE MAGICIEN D'OZ* DE VICTOR FLEMING, 1939. (2) CAPTURE D'ECRAN DU CLIP DE LA CHANSON *SUZY* DE CARAVAN PALACE, 2012. 194
FIGURE 35 CAPTURES D'ECRAN DU CLIP DE LA CHANSON *SUZY* DE CARAVAN PALACE, 2012. 195
FIGURE 36 POCHETTES D'ALBUMS DE PEPE DELUXE. 196
FIGURE 37 CAPTURES D'ECRAN DU CLIP *ROUNDTABLE RIVAL* DE LINDSEY STIRLING, 2014. 197

FIGURE 38 PAGE DE CITATIONS PUNKS DU RECUEIL DE NOUVELLES DE ANTHELME HAUCHECORNE, *PUNK'S NOT DEAD*. L'ILLUSTRATION QUI ACCOMPAGNE LE TEXTE EST AUSSI UNE CREATION DE HAUCHECORNE. 204
FIGURE 39 KEITH THOMPSON, *THE LEVIATHAN*, 2012 220
FIGURE 40 THOMAS CHAMBERLAIN-KEENE, *PERDIDO STREET STATION*, PEINTURE NUMERIQUE, N.D. 224
FIGURE 41 (1) COLIN FORAN, « *DANDY/AESTHETE* », DANS *STEAMPUNK MAGAZINE*, N°2, 2007. (2) CAROLINE SOREAU, *ARISTOCRATE DANDY*, IMAGINE GENEREE PAR IA (*DALL-E*) ET PHOTOMONTAGE, 2023 231
FIGURE 42 KINETIC STEAM WORKS, *STEAM TRACTION ENGINE « HORTENCE »* (LA LOCOMOBILE « HORTENSE »), FESTIVAL DU *BURNING MAN*, 2011-2013. 268
FIGURE 43 ART DONOVAN, *SHIVA MANDALA*, *MIXTED MEDIA*, 2009 271
FIGURE 44 JAKE VON SLATT ET SON ORDINATEUR VICTORIEN, PHOTOGRAPHIES DE MIKE PECCI, POUR LE JOURNAL *BOSTON PHOENIX*, 2008. SOURCE : HTTP://*STEAMPUNK*WORKSHOP.COM/A-TALE-TWO-SUNDAYS/ (URL CONSULTEE LE 24/07/2023). 272
FIGURE 45 ART DONOVAN, *THE ELECTRIC SKULL, MIXTED MEDIA*, 2009. 273
FIGURE 46 DATAMANCER, *THE ARCHBISHOP PC SUITE*, ORDINATEUR PERSONNEL *STEAMPUNK* A L'AIDE DE DIFFERENTS ELEMENTS ISSUS DE LA RECUPERATION, 2016. 274
FIGURE 47 JON SARRIUGARTE ET KYRSTEN MATE, *THE GOLDEN MEAN*, LORS DU *BURNING MAN* 2008 278
FIGURE 48 JAMES MACINTYRE ET LE *CHAI CYCLE*. PHOTOGRAPHIE DE NATHAN SOROCHAN, *BURNING MAN* (NEVADA, ETATS-UNIS), N.D. 280
FIGURE 49 RAMONA SZCZERBA, *SANS TITRE*, COLLAGE, N.D. 281
FIGURE 50 RAMONA SZCZERBA, *NECROMANCER*, COLLAGE, N.D. 281
FIGURE 51 JAKE VON SLATT, *CEREBRO BASSINGTON* (GAUCHE) ET *INHIBITEUR CHRONOCLASMIQUE* (DROITE), ASSEMBLAGES, N.D. 284
FIGURE 52 FIVE TON CRANE ET LOVE NAUTILUS, *NAUTILUS ART CAR*, 2013 286
FIGURE 53 DUANE FLATMO ET JERRY KUNKEL, *EL PULPO MECANICO* (*LE POULPE MECANIQUE*) VU DE NUIT ET DE JOUR, A DIFFERENTS MOMENTS DE SON DEVELOPPEMENT, N.D. 290
FIGURE 54 COLLECTIF *FIVE TON CRANE*, *THE STEAMPUNK TREEHOUSE*, MAISON PERCHEE DANS UN ARBRE METALLIQUE, ORNEE D'ENGRENAGES ET DE PIECES EN LAITON, DEVOILEE LORS DU *BURNING MAN* DE 2007. 291
FIGURE 55 BARRY CRAWFORD, *REARING HORSE*, EXPOSEE POUR LA PREMIERE FOIS LORS DU *BURNING MAN* 2018. 293
FIGURE 56 BARRY CRAWFORD, *MECHATEUTHIS* (2015), *HELICOPTER DRAGONFLY ON MECHANICAL PLANT* (2013), *MECHANICAL BULL* (2022). 294
FIGURE 57 *DR. BRAINLOVE* DE NUIT, INITIALEMENT PRESENTE LORS DU *BURNING MAN* DE 2017. 296
FIGURE 58 APERÇU DE L'INTERIEUR DU CAFE *TRUTH*, AFRIQUE DU SUD. 298
FIGURE 59 (1) LE TRICYCLE ELECTRIQUE A ACCUMULATEURS DE GUSTAVE TROUVE, ILLUSTRATION TIREE DE LA REVUE *LA NATURE* DU 17 NOVEMBRE 1883. (2) DEPUIS QUELQUES ANNEES, DJINO ET SON TRICYCLE *STEAMPUNK* ARPENTE LES RUES DE PARIS ET PROPOSE DES TOURS DANS SON ETRANGE BOLIDE (V. 2016). 301
FIGURE 60 (1) *UNICYCLE* INVENTÉ PAR RICHARD C. HEMMING, NEW HAVEN CT, 1869. (2) DR D. M. SOUTHALL, *THE RED MAX*, N.D. 302
FIGURE 61 (1) GRAVURE DE LEON BENETT ISSUE DE *LA MAISON A VAPEUR*, JULES VERNE, 1880. (2) LA COMPAGNIE LA MACHINE, *LE GRAND ELEPHANT*, NANTES, DEPUIS 2007. 303

FIGURE 62 HENRI LANOS, (1) LE TRAIN ENTRANT DANS LE TUNNEL SOUS LA MANCHE, N.D. (2) « LE TELEPHOTE OU LE TELETROSCOPE », DANS *JE SAIS TOUT*, 15 MARS 1905. (3) « *LE REGARD S'ALLONGE : LA VISION A DISTANCE* », DANS *JE SAIS TOUT*, DU 15 SEPTEMBRE 1908. 308
FIGURE 63 CAPTURE D'ECRAN D'UN POST DE LA PAGE FACEBOOK *STEAMPUNK* TENDENCIES QUI MET EN LUMIERE UN SYSTEME DE BAIN ELECTRIQUE CONTRE LES RHUMATISMES, EN 1916. UNE INTERNAUTE S'AMUSE DE LA TENUE QUI, DE NOS JOURS, SERAIT QUALIFIEE DE FORMELLE, DE L'HOMME SUR LA PHOTOGRAPHIE. 311
FIGURE 64 COMPAGNIE LA MACHINE, *AEROFLORALE II*, DEPUIS 2010. 313
FIGURE 65 LE VAISSEAU « SWAN » (CYGNE) D'ALEX ALICE DANS LE *CHATEAU DES ETOILES* (BANDE DESSINEE QUI PARAIT DEPUIS 2014) ET UN CYGNE VOLANT REPRESENTE PAR ALBERT ROBIDA (PLUME, LAVIS ET REHAUTS DE GOUACHE BLANCHE SUR PAPIER, ENVIRON 220 X 140 MM). 324
FIGURE 66 LA GUERRE AU VINGTIEME SIECLE VUE PAR ALBERT ROBIDA DANS *LA CARICATURE* (1883) ET LES COUVERTURES DU TOME 2 DE LA BANDE DESSINEE *STEAMPUNK HAUTEVILLE HOUSE* (DUVAL, GIOUX, QUET, BEAU, 2005) ET DU TOME 7 DE *JOUR J* (DUVAL, PECAU, GESS, 2011). 325
FIGURE 67 ALBERT ROBIDA, *PARIS LA NUIT*, ILLUSTRATION ISSUE DE SON ROMAN *LE VINGTIEME SIECLE*, DOMAINE PUBLIC, 1883.. 326
FIGURE 68 FRANÇOIS SCHUITEN, *LES HALLES DE BALTARD ET LE PARIS PERDU, DE JOUR*, PARIS, CASTERMAN, 2012. 327
FIGURE 69 DIDIER GRAFFET, *LA TOUR*, PEINTURE ISSUE DU LIVRE *STEAMPUNK- DE VAPEUR & D'ACIER*, PARIS, EDITIONS LE PRE AUX CLERCS, 2013. 327
FIGURE 70 (1) ANONYME, *VUE DE L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1900*, PHOTOGRAPHIE COLORISEE, NEW-YORK, BROOKLYN MUSEUM, 1900. (2) DIDIER GRAFFET, *BIENVENUE A PARIS-MONDE OU NEW PARIS*, PEINTURE ISSUE DU LIVRE *STEAMPUNK- DE VAPEUR & D'ACIER*, PARIS, EDITIONS LE PRE AUX CLERCS, 2013. 327
FIGURE 71 ANONYME, *SALON DE LA LOCOMOTION AERIENNE*, PHOTOGRAPHIE, PARIS, GRAND PALAIS, 1909. 327
FIGURE 72 SAM VAN OLFFEN, *PARIS STEAMPUNK*, PHOTOMONTAGE, 2007 328
FIGURE 73 GEORGES GAREN, *EMBRASEMENT DE LA TOUR EIFFEL*, GRAVURE EN COULEUR, 52,5 X 34 CM, 1889, MUSEE D'ORSAY. 328
FIGURE 74 CHRISTIAN DESMARES, FRANCK EKINCI, D'APRES JACQUES TARDI, AVRIL ET LE MONDE TRUQUE, FILM D'ANIMATION, FRANCE, 2015. 328
FIGURE 75 (1) ALBERT ROBIDA, *SUR LES TOITS*, GRAVURE ISSUE DU ROMAN *LE VINGTIEME SIECLE*, 1883. (2) FRANÇOIS SCHUITEN, COUVERTURE ROGNEE DE LA BANDE DESSINEE *REVOIR PARIS*, PARIS, CASTERMAN, 2012. 329
FIGURE 76 ALBERT ROBIDA, *STATION CENTRALE DES AERONEFS A NOTRE-DAME*, GRAVURE ISSUE DU ROMAN *LE VINGTIEME SIECLE*, 1883. 329
FIGURE 77 DIDIER GRAFFET, SOUS LES 72, PEINTURE ACRYLIQUE SUR MEDIUM, 140X100 CM, 2015. 329
FIGURE 78 ALBERT ROBIDA, *AERONEF OMNIBUS DE LA COMPAGNIE GENERALE*, GRAVURE ISSUE DU ROMAN *LE VINGTIEME SIECLE*, 1883. 330
FIGURE 79 DIDIER GRAFFET, *BIENVENUE A PARIS-MONDE OU NEW PARIS*, PEINTURE ISSUE DU LIVRE *STEAMPUNK- DE VAPEUR & D'ACIER*, PARIS, EDITIONS LE PRE AUX CLERCS, 2013. 330
FIGURE 80 LIONEL MAY, *AN AIRSHIP GLIDES PAST AN ONLOOKER IN UTROPIIA*, IMAGE GÉNÉRÉE PAR IA AVEC *MIDJOURNEY* PUIS PHOTOMONTAGE, 2024. 330

FIGURE 81 CAPTURE D'ECRAN DU JEU *GENSHIN IMPACT* MONTRANT LE MIRACULEUX AEROPLANE D'ANTOINE ROGER (VOIR NOTE N°540). 332
FIGURE 82 ILLUSTRATIONS DE PRESENTATION D'UNE PARTIE DES NOMBREUX MEKA HORLOGOÏDES PRESENTS DANS LE JEU GENSHIN IMPACT. 333
FIGURE 83 CAPTURE D'ECRAN DU JEU *GENSHIN IMPACT* MONTRANT UNE PARTIE DE *COURT OF FONTAINE* (EN HAUT) ET *FLEUVE CENDRE* (EN BAS). 334
FIGURE 84 (1) ALBERT ROBIDA, « *MAISON TOURNANTE AERIENNE* », GRAVURE, DANS *LE VINGTIEME SIECLE*, PARIS, G. DECAUX, 1883, P.45. (2) SHANNON ET KATHY O'HARE, KIMRIC SMYTHE ET AL., *THE NEVERWAS HAUL*, 2006, PHOTOGRAPHIE NON SOURCEE..... 336
FIGURE 85 CAPTURE D'ECRAN DU FILM DE PETER JACKSON, LES MECANIQUES FATALES (MORTAL ENGINES), 2018. ELLE MONTRE LA VILLE DE LONDRES A LA POURSUITE D'UNE PLUS PETITE VILLE – GUERE PLUS QU'UN VILLAGE – AUX MAISONS A COLOMBAGES RAPPELANT LES HABITANTS DE L'OUEST DE LA FRANCE OU DE L'ALLEMAGNE..... 337
FIGURE 86 CAPTURE D'ECRAN DE LA SERIE *CARNIVAL ROW* MONTRANT LA VILLE FICTIVE DU *BURGUE*, SEPAREE EN DEUX PAR UN LARGE FLEUVE. 420
FIGURE 87 DANIEL PROULX, *SCULPTURE ARAIGNEE*, TECHNIQUE MIXTE 427
FIGURE 88 MŒBIUS (JEAN GIRAUD), PARIS, TOUR EIFFEL, SERIGRAPHIE, 50 X 70 CM, 2008..... 435
FIGURE 89 DIDIER GRAFFET, NOTRE DAME 1900, ACRYLIQUE SUR TOILE 65 X 100 CM IN DIDIER GRAFFET ET XAVIER MAUMEJEAN, *STEAMPUNK* : DE VAPEUR & D'ACIER, PARIS, LE PRE AUX CLERCS, 2013 439
FIGURE 90 (1) DIDIER GRAFFET, NOTRE DAME 1900, ACRYLIQUE SUR TOILE, 60 X 100 CM, 2013. (2) DIDIER GRAFFET, VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS, ACRYLIQUE SUR CARTON, PARIS, EDITIONS GRÜND, 2002. (3) DIDIER GRAFFET, « SOUDAIN, LE JOUR SE FIT DE CHAQUE COTE DU SALON », VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS, ACRYLIQUE SUR CARTON, PARIS, EDITIONS GRÜND, 2002..... 446
FIGURE 91 (1) JEAN-JACQUES GRANDVILLE, LAPUTA, GRAVURE, 1856. (2) CAPTURE D'ECRAN DU FILM D'ANIMATION LE CHATEAU DANS LE CIEL DE HAYAO MIYAZAKI (STUDIOS GHIBLI), JAPON, 1986..... 453
FIGURE 92 (1) PIETER BRUEGEL L'ANCIEN, LA CONSTRUCTION DE LA TOUR DE BABEL, HUILE SUR PANNEAU, 114 X 155 CM, VIENNE, KUNSTHISTORISCHES MUSEUM, 1563. (2) HAYAO MIYAZAKI, ESQUISSE DE LAPUTA, AQUARELLE, JAPON, N.D. 455
FIGURE 93 CAPTURE D'ECRAN D'UN *CLOCKWORK SOLDIER* DU JEU VIDEO *DISHONORED 2* (2016)..... 462
FIGURE 94 CAPTURE D'ECRAN DE NAUSICAÄ DE LA VALLEE DU VENT*, FILM D'ANIMATION DE HAYAO MIYAZAKI, JAPON, 1984. ON Y VOIT LA PRINCESSE NAUSICAÄ PORTER UN EQUIPEMENT A L'ESTHETIQUE STEAMPUNK, ADAPTEE PAR HAYAO MIYAZAKI.* 464
FIGURE 95 AFFICHE PROMOTIONNELLE DE LA SERIE ANIME *FULLMETAL ALCHIMIST : BROTHERHOOD*, TIRE DU MANGA EPONYME, DIFFUSEE ENTRE 2009 ET 2010..... 467
FIGURE 96 *KEY ART* DU JEU VIDEO *ANNO 1800*, UBISOFT, ALLEMAGNE, 2019..... 471
FIGURE 97 CAPTURE D'ECRAN DU JEU *ANNO 1800* MONTRANT L'UN DES NAVIRES A L'APPARENCE DU NAUTILUS DE JULES VERNE, INSPIRE DU FILM *20 000 LIEUES SOUS LES MERS* (1956) DES STUDIOS DISNEY. 472
FIGURE 98 SCHEMATISATION DU CONCEPT DE REIMAGINATION PAR LE *STEAMPUNK*..... 486
FIGURE 99 (1) ALBERT ROBIDA, *LOISIRS LITTERAIRES AU XXEME SIECLE* ET (2) *LITTERATURE ET MUSIQUE "AT HOME"*. GRAVURES ISSUES DE LA NOUVELLE *LA FIN DES LIVRES* D'OCTAVE UZANNE, DANS *CONTES POUR LES BIBLIOPHILES*, PARIS, 1895. 488

Figure 100 (1) Jules Verne, *Vingt mille lieues sous les mers*, 1870, gravure de Alphonse de Neuville. (2) Capture d'ecran montrant le Nautilus dans *Vingt mille lieues sous les mers*, film de 1954 par Richard Fleischer pour Walt Disney Productions. (3) Didier Graffet, « Le Nautilus rencontra cette armee de mollusques qui sont particulierement nocturnes », *Vingt mille lieues sous les mers*, acrylique sur carton, Paris, Editions Gründ, 2002. 491
Figure 101 Captures d'ecran de la serie *Carnival Row* montrant les tous debuts de la serie a travers la monstration de scenes selectionnees se deroulant a differents lieux dans un court laps de temps et qui participent a poser le cadre du recit. 522
Figure 102 Capture d'ecran de la serie *Carnival Row* montrant une representation du *Martyr* 523
Figure 103 Capture d'ecran de la serie *Carnival Row* montrant un pretre de la religion fictive de la serie, portant autour du cou un nœud coulant 524
Figure 104 Graphique illustrant l'evolution de la popularite du *Steampunk* en France de 2004 a 2024, base sur les donnees de Google Trends. 559
Figure 105 Graphique illustrant l'evolution de la popularite du *Steampunk* en France, en comparaison avec celle du Royaume-Uni de 2004 a 2024, base sur les donnees de Google Trends. 560
Figure 106 Graphique illustrant l'evolution de la popularite du *Steampunk* en France, en comparaison avec celles du Royaume-Uni et des Etats-Unis, de 2004 a 2024, basee sur les donnees de Google Trends. 561
Figure 107 Graphique illustrant l'evolution de la popularite du *Steampunk* au niveau mondial, en comparaison avec celles de la France, du Royaume-Uni et des Etats-Unis, de 2004 a 2024, base sur les donnees de Google Trends. 562
Figure 108 Graphique illustrant la popularite du *Steampunk* en France, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis en comparaison de la Nouvelle-Zelande, ou il est le plus populaire au monde et au Japon ou il l'est le moins, base sur les donnees de Google Trends. 563
Figure 109 Principales requetes associees pour *Steampunk* en Nouvelle-Zelande et au Japon entre 2004 et 2024, base sur les donnees de Google Trends 564
Figure 110 Principales requetes associees pour *Steampunk* en France entre 2004 et 2024, base sur les donnees de Google Trends 566
Figure 111 Principales requetes associees pour *Steampunk* au Royaume-Uni entre 2004 et 2024, base sur les donnees de Google Trends 567
Figure 112 Principales requetes associees pour *Steampunk* aux Etats-Unis entre 2004 et 2024, base sur les donnees de Google Trends 568

ANNEXES

ANALYSE DE LA POPULARITE DU *STEAMPUNK* EN FRANCE ET DANS LE MONDE

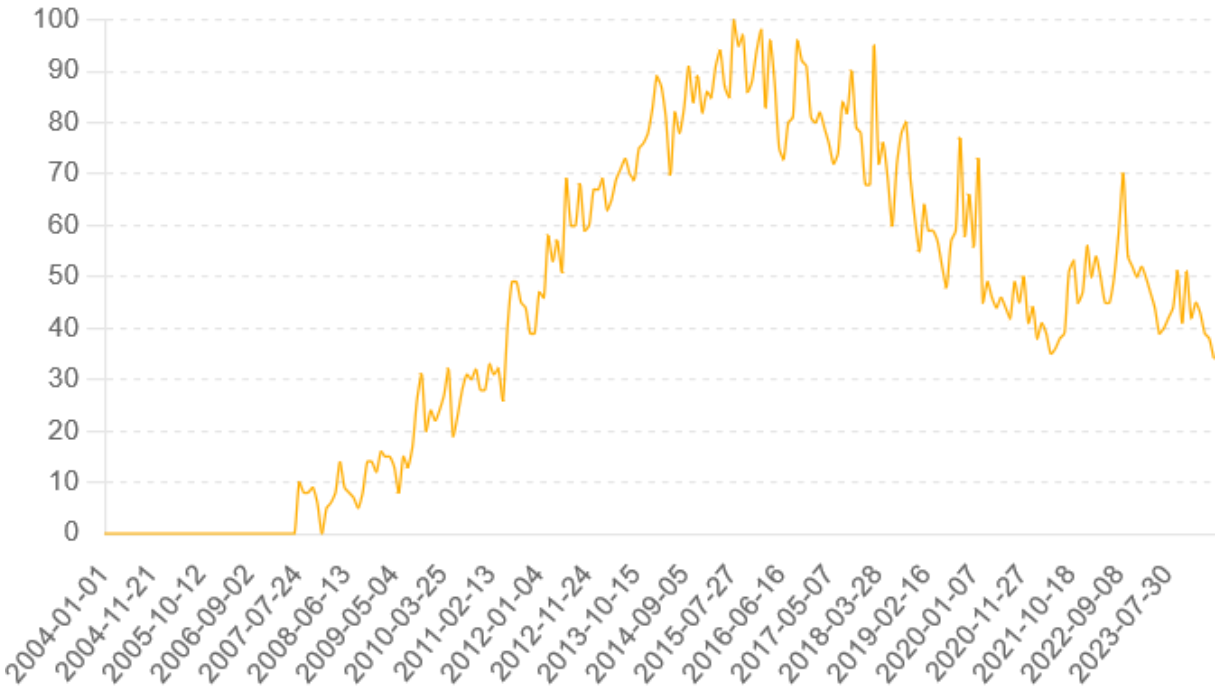


Figure 104 Graphique illustrant l'évolution de la popularité du *Steampunk* en France de 2004 à 2024, basé sur les données de Google Trends.

La Figure 104 (p.559) montre que la popularité du *Steampunk* en France a connu des fluctuations entre 2004 (date à partir de laquelle *Google* a été capable de fournir ces données) et 2024, avec une tendance générale à la hausse, indiquant un intérêt croissant pour le *Steampunk* au fil des ans.

De 2004 à 2010, la popularité est relativement faible avec quelques pics intermittents. Il est à noter que cette faible popularité peut aussi être le reflet de faibles données disponibles dans la base de Google pour cette époque en France. De 2010 à 2015, on note une augmentation de l'intérêt pour le *Steampunk* dans l'Hexagone, probablement due à une meilleure exposition médiatique et à l'organisation d'événements *Steampunk* en France. Enfin, de 2015 à 2024, la tendance générale reste à la hausse avec des pics et des creux, reflétant une popularité croissante et un intérêt soutenu pour le *Steampunk*.

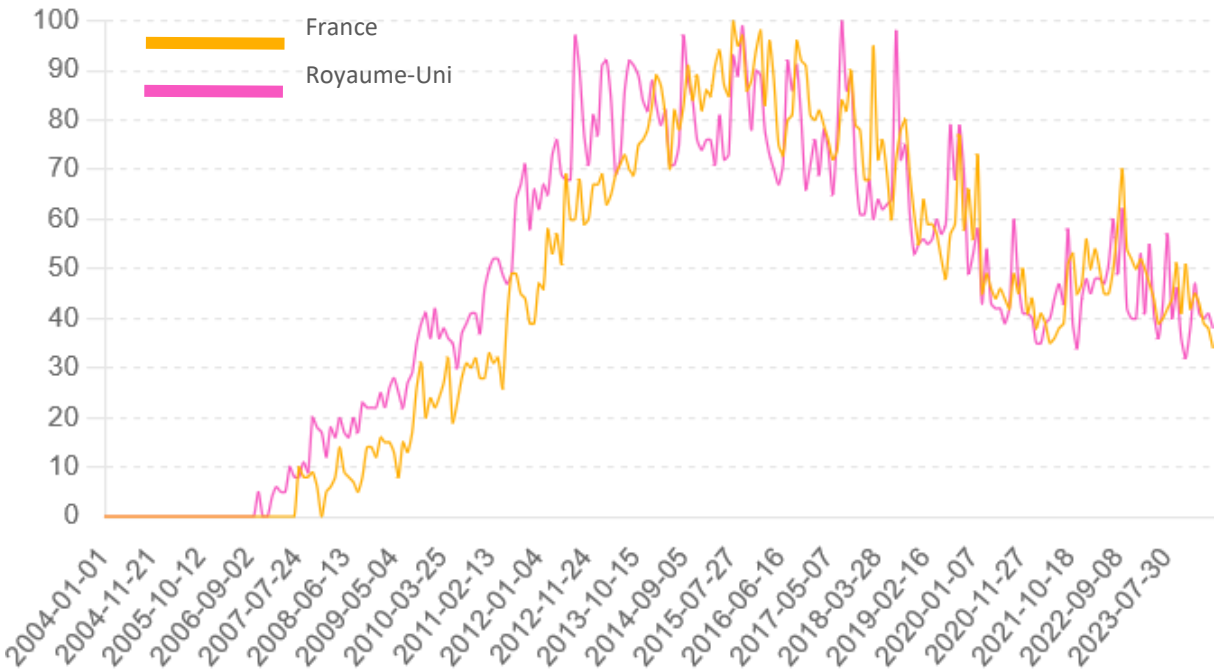


Figure 105 Graphique illustrant l'évolution de la popularité du *Steampunk* en France, en comparaison avec celle du Royaume-Uni de 2004 à 2024, basé sur les données de Google Trends.

La Figure 105 (p.560) montre qu'en France, la popularité montre une croissance régulière avec quelques fluctuations, atteignant des niveaux plus élevés à partir de 2015. En comparaison, il est possible d'observer, au Royaume-Uni, une tendance similaire, avec des pics plus marqués et une popularité légèrement supérieure par rapport à la France à certains moments. Les premières recherches de l'occurrence « *Steampunk* » dans Google apparaissent également plus tôt au Royaume-Uni (02/09/2006) qu'en France (24/07/2007).

Dans les deux cas, le graphique met en évidence l'intérêt soutenu et croissant pour le *Steampunk* dans les deux pays, avec des tendances parallèles indiquant une popularité croissante et soutenue au fil du temps. Par moments, la France parvient même à dépasser les résultats observés au Royaume-Uni, pourtant patrie du *Steampunk* de par son passé « victorien ».

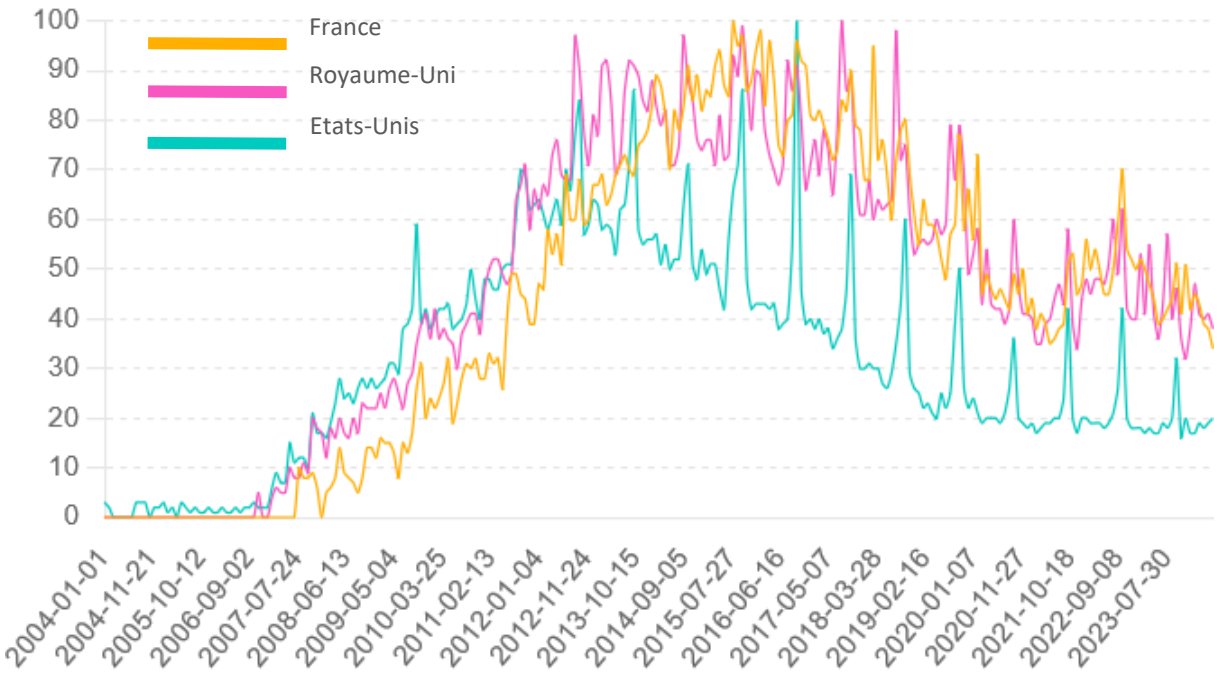


Figure 106 Graphique illustrant l'évolution de la popularité du *Steampunk* en France, en comparaison avec celles du Royaume-Uni et des Etats-Unis, de 2004 à 2024, basée sur les données de Google Trends.

La Figure 106 (p.561) compare l'évolution de la popularité du *Steampunk* en France, au Royaume-Uni et aux États-Unis de 2004 à 2024, basée sur les données de *Google Trends*.

La popularité du *Steampunk* est d'abord plus élevée aux Etats-Unis qu'en France et au Royaume-Uni d'après *Google Trends*, avec des pics plus marqués et une tendance générale à la hausse plus prononcée. Cela peut d'abord s'expliquer par l'utilisation de l'outil développé par Google. On note d'ailleurs que les résultats apparaissent dès 2004 contrairement à ceux des graphiques français et britanniques. Toutefois, cette popularité tend à baisser plus rapidement aux Etats-Unis, à partir de 2013. La tendance se stabilise ensuite à partir de 2019, avec des pics réguliers qui semblent revenir à intervalles réguliers : presqu'annuellement, l'occurrence « *Steampunk* » semble en effet plus recherchée aux Etats-Unis.

Ces résultats mettent tout de même en évidence l'intérêt croissant pour le *Steampunk* dans ces trois pays, avec des tendances parallèles indiquant une popularité croissante et soutenue au fil du temps.

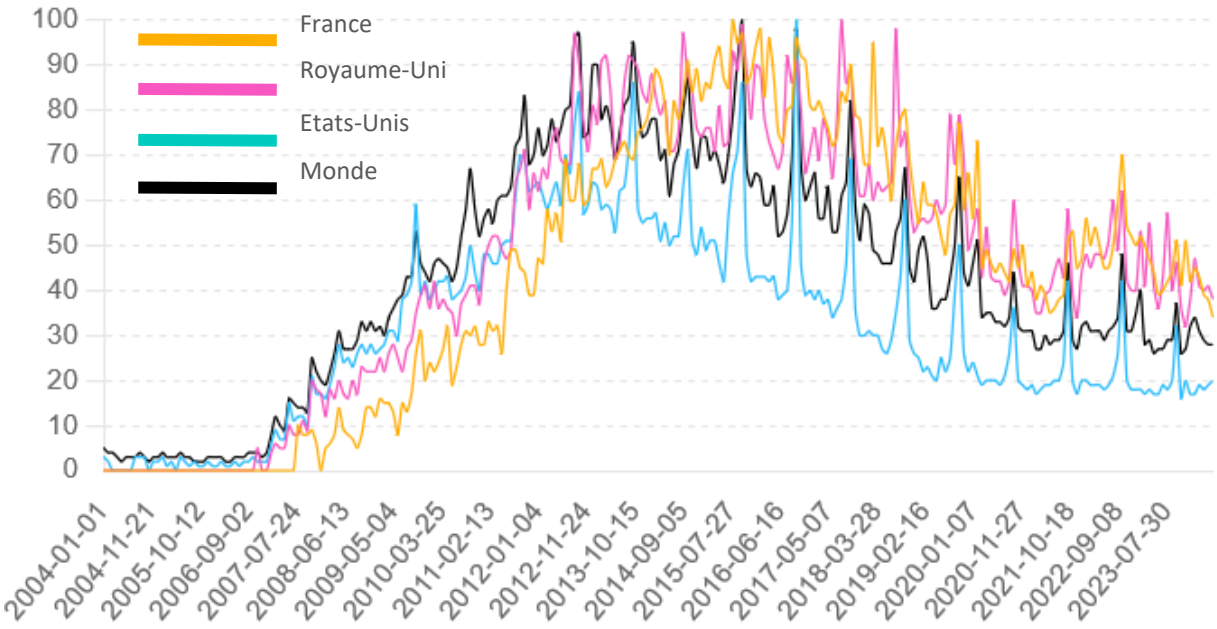


Figure 107 Graphique illustrant l'évolution de la popularité du *Steampunk* au niveau mondial, en comparaison avec celles de la France, du Royaume-Uni et des Etats-Unis, de 2004 à 2024, basé sur les données de Google Trends.

La Figure 107 (p.562) compare l'évolution de la popularité du *Steampunk* en France, au Royaume-Uni, aux États-Unis et à l'échelle mondiale de 2004 à 2024 en se basant sur les données de *Google Trends*.

En France, le graphique montre une croissance régulière avec des fluctuations, atteignant des niveaux plus élevés à partir de 2015. Au Royaume-Uni, une tendance similaire est observée avec des pics marqués, indiquant une popularité légèrement supérieure à celle de la France à certains moments. Aux États-Unis, il est possible de voir une popularité plus élevée par rapport à la France et au Royaume-Uni, avec des pics plus marqués et une tendance générale à la hausse plus prononcée. Celle-ci tend à se stabiliser à partir 2019.

Au niveau mondial, la tendance générale est également à la hausse entre 2004 et 2024, reflétant une augmentation globale de l'intérêt pour le *Steampunk*, avec des variations légèrement plus douces comparées aux données spécifiques des pays. Toutefois, le graphique montre que, bien que la popularité du *Steampunk* varie légèrement d'un pays à l'autre, il y a une tendance globale à l'augmentation de son intérêt à travers le monde. Les États-Unis montrent une popularité particulièrement élevée, tandis que la France et le Royaume-Uni suivent des trajectoires similaires avec des niveaux d'intérêt croissants. L'ensemble des données mondiales reflète ces tendances avec des fluctuations plus modérées.

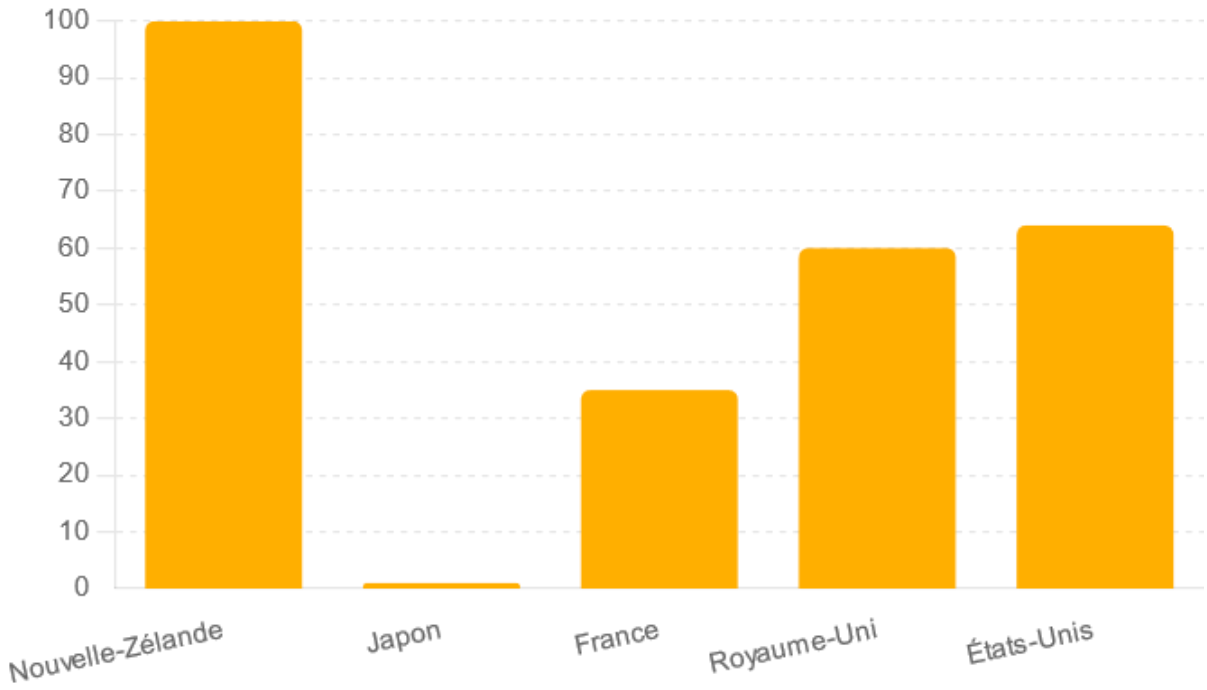


Figure 108 Graphique illustrant la popularité du *Steampunk* en France, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis en comparaison de la Nouvelle-Zélande, où il est le plus populaire au monde et au Japon où il l'est le moins, basé sur les données de Google Trends.

La Figure 108 (p.563) montre l'intérêt relatif pour le terme « *Steampunk* » au fil du temps, depuis 2004 jusqu'à 2024, en France, au Royaume-Uni et aux Etats-Unis, en comparaison avec la Nouvelle-Zélande, où il est le plus populaire au monde et au Japon, où il l'est le moins d'après l'analyse des données fournies par *Google Trends*. L'indice de popularité utilisé pour réaliser ce graphique en barres est une valeur agrégée qui représente le niveau de popularité moyen sur toute cette période (2004-2024), plutôt qu'un instantané de la popularité actuelle de l'occurrence « *Steampunk* » dans ces différents pays.

Ce graphique souligne les différences d'intérêt entre ces pays. La Nouvelle-Zélande se distingue par une popularité particulièrement élevée, tandis que le Japon montre un intérêt beaucoup plus faible. La France, le Royaume-Uni et les États-Unis se situent entre ces deux extrêmes, avec des indices de popularité qui recoupent les résultats observés précédemment.

Afin d'essayer de comprendre cette grande différence entre les résultats de la Nouvelle-Zélande et ceux du Japon, les six requêtes associées les plus populaires ont été analysées dans ces deux pays (voir Figure 109, p.564.)

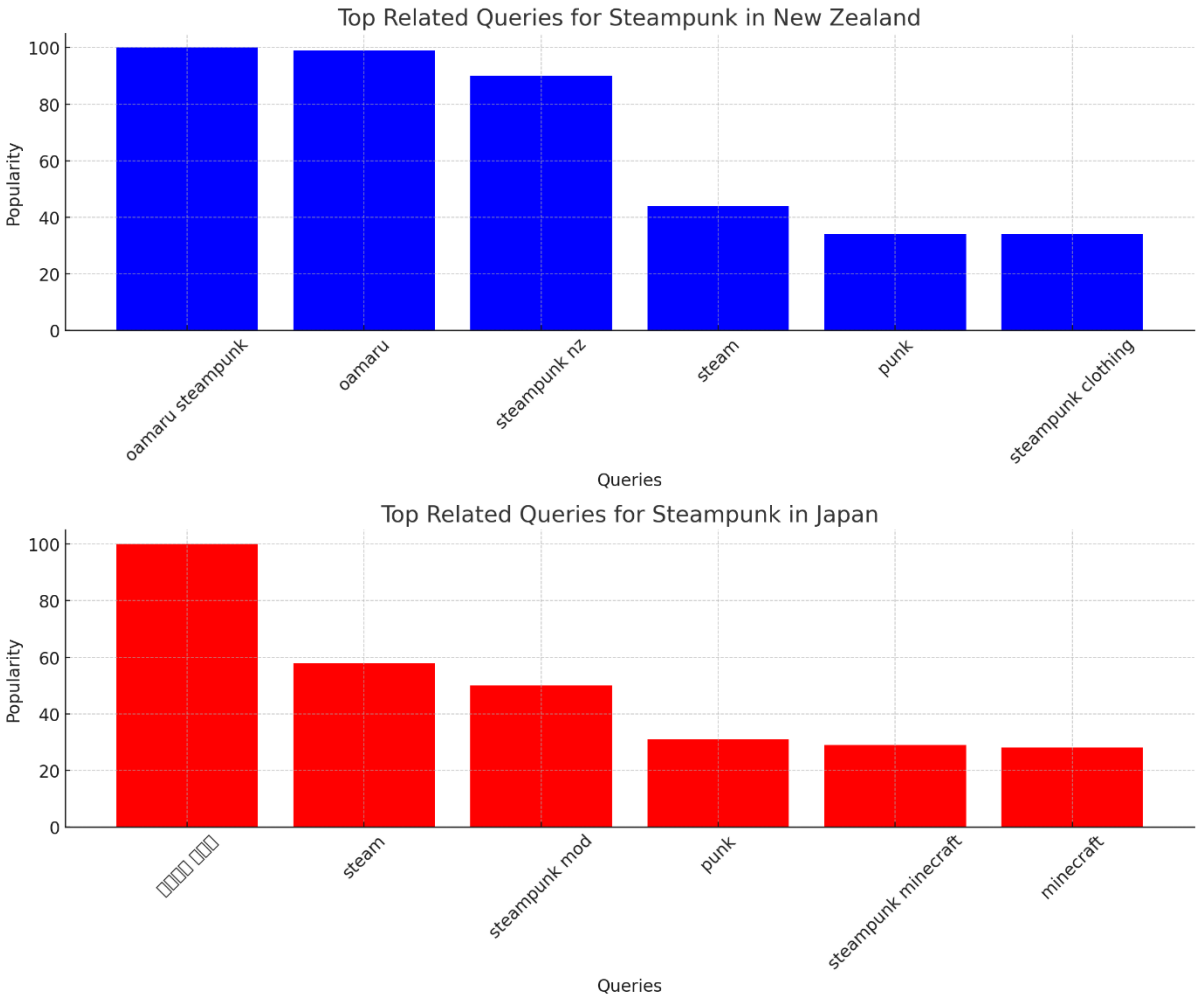


Figure 109 Principales requêtes associées pour *Steampunk* en Nouvelle-Zélande et au Japon entre 2004 et 2024, basé sur les données de Google Trends

Peut en être déduit que les requêtes associées au *Steampunk* en Nouvelle-Zélande montrent un intérêt marqué pour des éléments spécifiques de celui-ci et pour des événements locaux : « *Oamaru* » est une ville en Nouvelle-Zélande connue pour son festival *Steampunk*, ce qui explique son classement élevé. « *Steampunk nz* » reflète un intérêt général pour le *Steampunk* en Nouvelle-Zélande. On peut imaginer que cette requête vise à trouver des évènements *Steampunks* qui auraient lieu sur le territoire. Sa popularité peut montrer que les gens sont à la recherche d'évènements de ce type ou sont à la recherche de « choses » *Steampunks* liées à la Nouvelle-Zélande. Si le terme « *steam* » est plus générique et peut être associé au *Steampunk* comme à d'autres contextes (notamment la plateforme de jeux vidéo *Steam*, mais il s'agit également de rappeler que la langue utilisée en Nouvelle-Zélande est l'anglais, ce qui pourrait avoir bien d'autres significations), l'occurrence « *punk* » pourrait indiquer une certaine intersection entre les contre-cultures *Steampunk* et punk. Enfin, la recherche « *Steampunk clothing* » dénote un intérêt pour la mode *Steampunk* et l'esthétique du mouvement. Il

s'agit probablement de trouver des sources d'inspiration, voire des fournitures pour la réalisation de costumes ou le développement de *steamsona*.

Les requêtes associées au *Steampunk* au Japon montrent un intérêt pour des termes plus variés et généraux. En toute logique, la requête qui arrive en tête est « スチーム パンク », signifiant « *Steampunk* » en japonais (plus exactement : *sutiimu panku*, translittération phonétique du mot « *Steampunk* » écrit en *hiragana* et *katakana*) et indiquant un intérêt pour le mouvement dans sa globalité. Le mot « *steam* » arrive ici en deuxième position et, tenant compte de l'intérêt des japonais pour les jeux vidéo, il n'est pas absurde de penser qu'il fait ici davantage référence au site *Steam* déjà évoqué dans le cas de la Nouvelle-Zélande. D'ailleurs, cet intérêt transparaît dans la Troisième requête la plus souvent associée : « *Steampunk mod* » indique en effet un intérêt pour les modifications (abrégé « *mod* ») de jeux vidéo dans le style *Steampunk*. Il dépasse même le terme « punk » qui arrive malgré tout plus tôt dans le classement japonais que néo-zélandais et qui, comme là-bas, pourrait montrer une intersection entre contre-cultures. Auquel cas, il pourrait être intéressant de creuser l'intérêt pour cette occurrence, associée au *Steampunk*, au pays du Soleil Levant, pas particulièrement réputé pour être « punk ». Le fait que le terme « punk » arrive plus tôt dans le classement des recherches associées au *Steampunk* au Japon qu'en Nouvelle-Zélande révèle une curiosité culturelle et un goût pour les sous-cultures et contre-cultures étrangères au Japon. En effet, le Japon est connu pour sa capacité à adapter et intégrer diverses sous-cultures étrangères, tout particulièrement venues d'Europe, en les transformant pour correspondre aux goûts locaux. L'intérêt pour le « punk » pourrait refléter une telle adaptation du *Steampunk*, où des éléments punks ont pu fusionner avec des influences locales. Cela doit être particulièrement lié à la mode. Les éléments visuels et esthétiques du punk, associés à ceux du *Steampunk*, tels que les vêtements, les accessoires et les coiffures, peuvent avoir une certaine résonance dans la culture japonaise, connue pour son appréciation des styles visuellement distinctifs et audacieux. De plus, le *Steampunk* est une esthétique répandue dans les jeux vidéo, les animes, les manga, etc. C'est d'ailleurs sans doute pour cela que les deux recherches suivantes sont liées au jeu vidéo *Minecraft*. Les japonais ont sans doute recherché à créer des choses s*teampunks* dans ce jeu populaire dans lequel il est possible de laisser totalement libre cours à sa créativité. Ces deux recherches associées croisent celles liées à la pratique du modding, vu plus avant, et l'intérêt général pour les jeux vidéo dans l'archipel nippon.

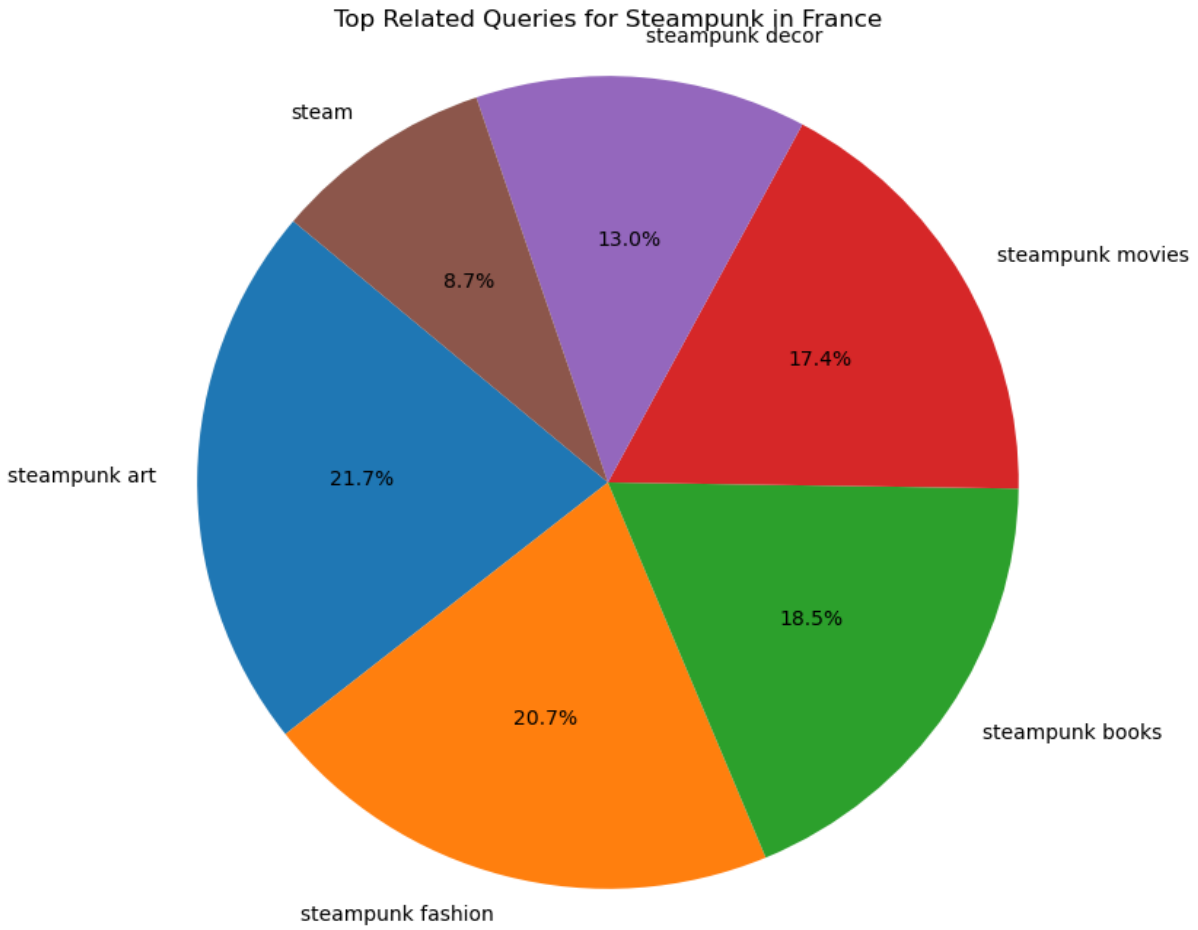


Figure 110 Principales requêtes associées pour *Steampunk* en France entre 2004 et 2024, basé sur les données de Google Trends

Pour analyser les résultats des graphiques en secteurs (diagrammes circulaires) des recherches associées au *Steampunk* pour les États-Unis, le Royaume-Uni et la France, nous allons examiner les parts de chaque requête et leur signification.

Analyse des requetes associees en France

- « *Steampunk* art » (30.8%) : L'art *Steampunk* est la recherche la plus populaire, montrant un fort intérêt pour les créations artistiques.
- « *Steampunk* fashion » (29.2%) : La mode *Steampunk* est également très populaire, similaire aux autres pays.
- « *Steampunk* books » (26.2%) et « *Steampunk* movies » (24.6%) : Les livres et les films *Steampunk* sont recherchés, montrant un intérêt pour la culture *Steampunk*.
- « *Steampunk* decor » (18.5%) : L'intérêt pour la décoration *Steampunk* montre une adoption dans les espaces de vie.
- « Steam » (12.3%) : La recherche générique "steam" montre une exploration des éléments fondamentaux du *Steampunk*.

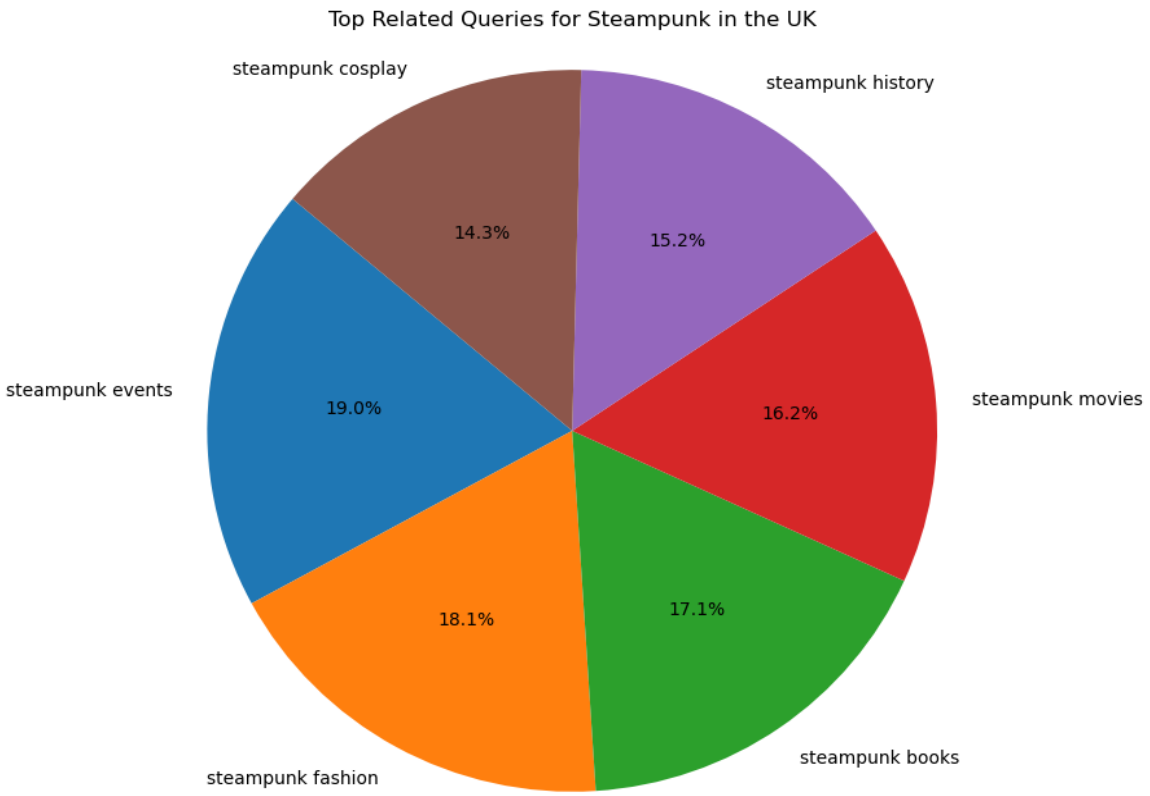


Figure 111 Principales requêtes associées pour *Steampunk* au Royaume-Uni entre 2004 et 2024, basé sur les données de Google Trends

ANALYSE DES REQUETES ASSOCIEES DU ROYAUME-UNI

- « *Steampunk* events » (28.2%) : Les événements *Steampunk* sont la recherche la plus populaire, montrant une forte participation communautaire et un intérêt pour les événements en direct.
- « *Steampunk* fashion » (26.8%) : La mode *Steampunk* est également très populaire, similaire aux États-Unis.
- « *Steampunk* books » (25.4%) et « *Steampunk* movies » (23.9%) : Les livres et les films *Steampunk* sont recherchés, montrant un intérêt culturel similaire.
- « *Steampunk* history » (22.5%) : L'intérêt pour l'histoire *Steampunk* est plus marqué, reflétant peut-être une connexion plus forte avec le patrimoine industriel.
- « *Steampunk* cosplay » (21.1%) : Le cosplay est également significatif, indiquant une culture de performance et de déguisement.

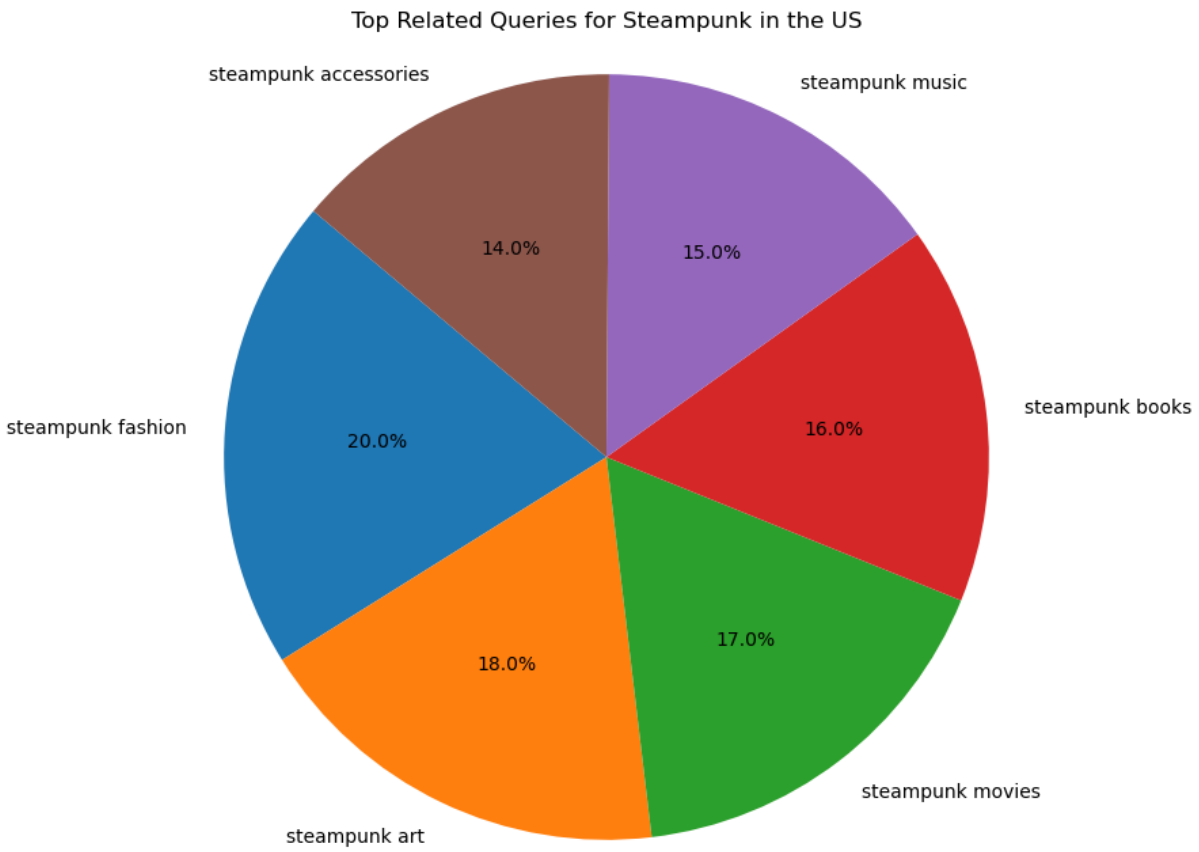


Figure 112 Principales requêtes associées pour *Steampunk* aux Etats-Unis entre 2004 et 2024, basé sur les données de Google Trends

Analyse des requetes associees des États-Unis

- « *Steampunk* fashion » (28.2%) : La mode *Steampunk* est la recherche la plus populaire, indiquant un fort intérêt pour les aspects vestimentaires et esthétiques du genre.
- « *Steampunk* art » (25.4%) : L'art *Steampunk* est également très populaire, reflétant un attrait pour les expressions artistiques et visuelles.
- « *Steampunk* movies » (23.9%) : Les films *Steampunk* sont une recherche significative, montrant l'influence de ce genre dans le cinéma.
- « *Steampunk* books » (22.5%) : Les livres *Steampunk* sont également recherchés, indiquant un intérêt pour la littérature du genre.
- « *Steampunk* music » (21.1%) et « *Steampunk* accessories » (19.7%) : La musique et les accessoires *Steampunk* montrent une adoption culturelle et lifestyle de ce genre.

Bilan

Les analyses des graphiques en secteurs révèlent des tendances similaires mais aussi des différences significatives dans les intérêts pour le *Steampunk* entre les trois pays :

- États-Unis et Royaume-Uni : Les deux pays montrent un fort intérêt pour la mode, l'art, les livres et les films *Steampunk*. Le Royaume-Uni se distingue par un intérêt plus marqué pour les événements et l'histoire *Steampunk*.

- France : En France, l'intérêt pour l'art *Steampunk* est particulièrement prononcé, suivi par la mode et les éléments de décoration.

Ces tendances montrent comment les aspects culturels et esthétiques du *Steampunk* sont adoptés différemment selon les régions, reflétant les préférences et les contextes locaux.

TEST DE PERSONNALITE : LES 7 PERSONNALITES *STEAMPUNKS*

ARTISTE BOHEME



Description : Vous êtes un·e créateur·rice dans l'âme, avec un style décontracté, éclectique et original mais distinctement *steampunk*. Vous explorez l'art sous toutes ses formes et aimez partager vos œuvres avec la communauté. Toujours à la recherche de nouvelles inspirations, vous vous engagez activement dans des projets collaboratifs et éducatifs. D'ailleurs, il se murmure que vous avez un jour discuté avec Claude Monet de la meilleure façon de capturer la lumière sur une machine à vapeur.

Caractéristiques :

- Vous peignez des tableaux, dessinez et créez des sculptures *steampunk*, et pouvez aussi composer de la musique en utilisant des instruments modifiés en mode rétrofuturiste ou écrire des romans *steampunk*s originaux. Vous êtes clairement la figure qui permet au *Steampunk* d'évoluer sans cesse, de grandir et de s'ouvrir à de plus en plus de possibilités. On dit même que vous avez inspiré Jules Verne pour certains de ses voyages extraordinaires !
- Vous organisez ou participez à des expositions et des marchés artisanaux, des performances artistiques comme des spectacles de rue et des pièces de théâtre *steampunk*. Si vous écrivez, il n'est pas impossible que vous soyez souvent publié·e dans des revues littéraires ou présenté·e lors de lectures publiques. En esthète que vous êtes, vous appréciez les arts et les créations en tout genre. Envie d'en apprendre plus sur le *Steampunk* ? Romans, films, séries ou encore bandes dessinées, manga, anime et même jeux vidéo, vous pouvez être sûr·e de proposer des œuvres variées, capables de séduire, tirées de votre musée imaginaire personnel ! D'ailleurs, vous avez même une théorie sur l'influence de la vapeur dans les manga de Hayao Miyazaki.
- Si vous n'êtes pas trop réservé·e, vous animez des ateliers créatifs, des conférences ou des webinaires sur l'art *steampunk*, partageant vos techniques, des tutoriels et vos inspirations avec d'autres artistes et passionnés. Dans le même ordre d'idée, vous pouvez collaborer avec d'autres artistes *steampunk*, participer à des projets artistiques collectifs ou encore organiser des expositions itinérantes afin de toucher un large public.

- Vous êtes particulièrement actif·ve sur les réseaux sociaux où vous postez vos créations et partagez celles qui vous inspirent ou que vous aimez. Vous interagissez avec la communauté mondiale de fans du *steampunk* et, tout particulièrement, avec vos collègues artistes. Pratiquer le réseautage est important pour vendre vos créations, obtenir des commandes mais aussi vous améliorer sans cesse. Il n'est pas rare que vous soyez plus à l'aise en ligne qu'hors ligne car vous n'êtes pas toujours très extraverti·e et pouvez être timide ou avoir facilement la tête dans les nuages. C'est pourquoi vous offrez plutôt des cours en ligne, des tutoriels vidéo, et des webinaires sur l'art *steampunk*, accessibles à une audience mondiale. Vous avez même une fois fait un live avec Edgar Allan Poe pour discuter de l'importance de l'atmosphère dans l'art et c'était plutôt... nébuleux.
- Vous pouvez être le photographe officiel des évènements *steampunk*. Il est rare que vous ne preniez pas des clichés de tout ce qui bouge (ou non) et que vous ne postiez pas des comptes rendus détaillés, écrits ou sous la forme de vlogs, sur votre blog ou vos réseaux sociaux. On raconte que vous avez même réussi à capturer le sourire de la Joconde grâce à votre daguerréotype et que c'est grâce à cela que Léonard de Vinci a pu le peindre avec une telle précision et que le mystère de l'attraction qu'il prodigue reste entier. Mais vous avez rendu la pareille à Léonard en le présentant aux concepteurs des Machines de L'Île de Nantes !
- Si vous avez l'air inoffensif·ve, vous pouvez aussi, à l'image de votre confrère artiste Claude Lantier, être tourmenté·e et obsessionnel·le dans votre quête de la perfection artistique. Vous trouvez dans votre personnage *steampunk* une possibilité de vous extraire de votre quotidien et de vos problèmes de la vie de tous les jours. Vous pouvez aussi être un·e artiste engagé·e dans différentes luttes, et cela peut se ressentir dans vos créations. Vous êtes en quête de reconnaissance, non seulement pour vous-même mais aussi pour l'ensemble des artistes et créateurs. Vous estimez qu'il n'y a pas de sous-culture et que l'art est essentiel. Alors, attention à ceux qui oseraient dire que l'art ne sert à rien !

Tenue et accessoires :

Vous pouvez porter une variété de tenues et d'accessoires qui reflètent votre personnalité artistique et votre amour pour le *steampunk*. Une veste en velours ou en tweed, souvent ornée de poches multiples pour ranger vos pinceaux, crayons et autres outils d'artiste, peut compléter votre look. Vous pouvez ajouter un gilet brodé ou en velours, avec des boutons en laiton et des motifs complexes, ainsi que des chemises en coton ou en lin, souvent avec des motifs floraux ou des imprimés rétro. Un pantalon en toile ou en cuir, confortable et pratique pour travailler sur vos œuvres, et des bottes robustes ou des chaussures en cuir, idéales pour arpenter les marchés artisanaux et les expositions, feront aussi partie de votre garde-robe.

En matière d'accessoires, des lunettes rondes ou ovales, parfois avec des montures en métal ou en cuir, sont indispensables. Un chapeau de peintre ou un béret, souvent orné d'un badge *steampunk* ou d'un rouage, ainsi qu'une écharpe en soie ou en laine, souvent dans des couleurs riches ou des motifs artistiques, ajouteront une touche personnelle à votre tenue. Des bijoux *steampunk*, comme des pendentifs en forme de pinceaux ou des bracelets en cuir avec des décorations métalliques, et une sacoche en cuir remplie de croquis, de carnets et d'outils d'artiste, compléteraient votre ensemble.

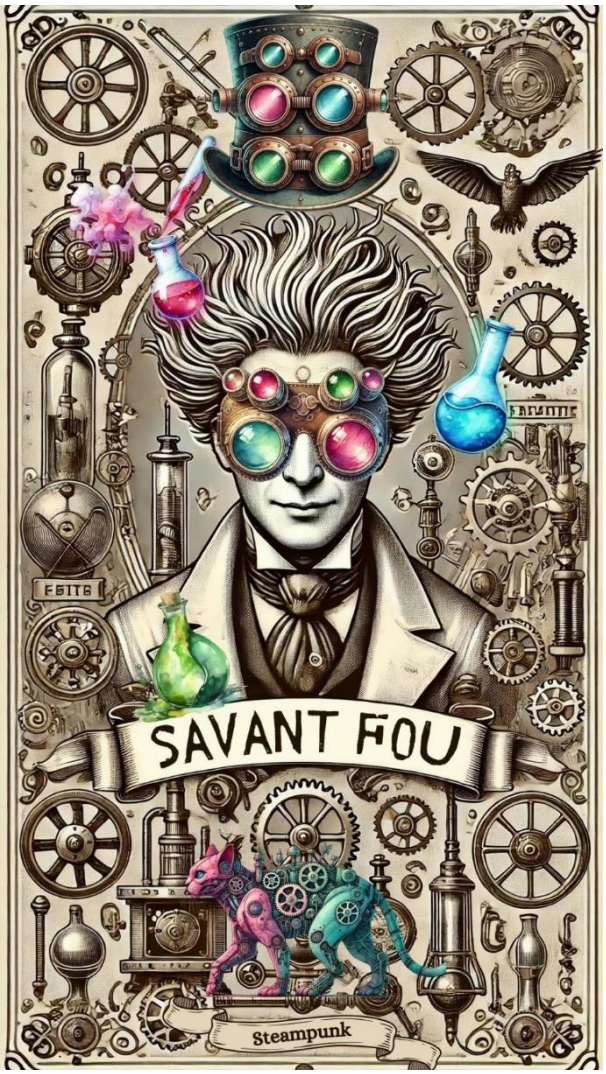
D’ailleurs, vous avez entendu dire que Léonard de Vinci portait un pendentif en forme de rouage similaire.

Pour un look plus féminin ou non-genré, vous pouvez opter pour une robe en coton ou en lin, souvent avec des poches multiples et des motifs artistiques ou floraux brodés, ou un corset ajusté pour les occasions spéciales, souvent décoré de motifs *steampunk* ou baroques. Une veste brodée de motifs colorés ajoutera une touche personnelle à votre tenue. Vous pouvez également porter des bottes ou des chaussures confortables, idéales pour marcher longuement lors des expositions et des marchés artisanaux. Inspirez-vous du style bohème chic ou même d’Esmeralda avec des éléments à breloques qui évoquent la danse et la musique, ajoutant une touche de magie et de sonorité à chaque pas.

Vous pouvez également intégrer des éléments imprévisibles et excentriques à votre tenue. Un tablier en cuir ou en toile, souvent taché de peinture et orné de poches pour vos outils, des gants en cuir ou en tissu, pratiques pour protéger vos mains lors de vos créations, et des foulards colorés, noués de manière asymétrique ou drapés autour de votre cou ou de votre taille, souligneront votre côté artiste bohème. Des ceintures multiples avec des accessoires pratiques, comme des pinceaux, des fioles de peinture ou des carnets de croquis, ainsi que des éléments fantastiques tels que des ailes mécaniques inspirées des créatures mythologiques ou des accessoires évoquant des contes et légendes, compléteront votre look unique et distinctif. D’ailleurs, il se pourrait même que vous ayez récupéré une plume de l’aile d’Icare lors de l’une de vos explorations artistiques temporelles. Il se peut aussi que vous soyez une créature fantastique, comme une fée, un·e elfe ou encore un faune, ou encore que vous incarniez une figure non-humaine, comme votre animal totem. La symbolique a sûrement une grande place dans le choix des éléments de votre costume qui sont tous choisis avec soin pour raconter une véritable histoire.

Conclusion : Tadam ! L’Artiste Bohème est un profil qui mêle l’élégance artistique du passé à l’imagination débordante du présent, et qui trouve dans le *Steampunk* un moyen d’exprimer pleinement sa vision unique du monde. À la manière d’un Toulouse-Lautrec capturant l’effervescence de Montmartre ou d’un Oscar Wilde façonnant des récits brillants et audacieux, vous combinez tradition et innovation pour créer des œuvres qui transcendent les époques.

Le · la Savant · e Fou · le



Description : Vous êtes passionné·e par l'innovation technologique et les gadgets mécaniques. Votre temps est souvent occupé à bricoler des inventions improbables, et vous êtes rarement vu·e sans vos lunettes de protection, votre blouse de laboratoire, et un ensemble d'outils à la ceinture. Bien que vous soyez généralement un·e geek, voire un·e nerd avec une personnalité excentrique, vous pouvez être plus réservé·e dans la vie quotidienne, préférant vous concentrer sur vos passions. Incarner un personnage *Steampunk* vous aide à sortir de votre coquille et à montrer tout votre potentiel. Après tout, vous êtes ami·e avec Nikola Tesla depuis l'une de vos expérimentations communes, alors votre profil est plutôt trouble car on sait peu chose à votre sujet et le mythe se confond souvent avec la réalité.

Caractéristiques :

- Vous participez régulièrement à des ateliers de bricolage et d'artisanat, partageant vos connaissances et apprenant de nouvelles techniques. Parfois, vous expliquez comment un certain Jules Verne vous a appris à effectuer des voyages extraordinaires mais personne ne sait vraiment ce que vous entendez par là.
- Votre costume *Steampunk* reflète la personnalité de votre personnage, intégrant souvent des éléments biomécaniques ou étranges, résultats de vos pseudo-expériences scientifiques. Inspiré·e par vos confrères, les Dr. Frankenstein, Dr. Jekyll ou Dr. Moreau, vous êtes toujours prêt·e pour vos expérimentations. Vous affirmez d'ailleurs avoir travaillé avec le Dr. Jekyll pour perfectionner une potion spéciale (mais il vaut mieux éviter de la tester !).
- Quand vous appréciez quelque chose, vous pouvez devenir excessif·ve, apprenant tout ce que vous pouvez à ce sujet. Vos explications pointues peuvent être difficiles à suivre, mais votre passion est contagieuse. Vous pourriez passer des heures à expliquer comment vous avez recréé une machine à voyager dans le temps à partir des notes perdues de H.G. Wells. Vous avez même rencontré Doc Brown et Marty McFly lors d'un de vos voyages ! Allez savoir ce qu'ils faisaient au Far West…
- Vous collectionnez des objets *steampunk* rares et uniques ainsi que des objets issus de la pop culture en général. Votre collection inclut, selon vos dires, une vis provenant directement de la machine à vapeur originale de James Watt.
- Vous écrivez des récits de science-fiction mettant en avant des machines à vapeur et des gadgets fantastiques, appréciant particulièrement les récits vraisemblables, mais explorant aussi l'anticipation et la prospective. Vous affirmez que vos histoires vous ont été soufflées par vos conversations avec H.G. Wells et Mary Shelley lors de vos régulières séances de spiritisme. Vous avez décidé d'appeler l'appareil qui vous permet de mener ces « steam séances » l'Éthéromètre. Selon vos dires, l'appareil permettrait de converser directement avec les grands esprits littéraires du passé, même aujourd'hui, des siècles après leur mort. Ils seraient

d'ailleurs parfaitement disposés – pour la plupart – à partager leurs idées et leurs visions de mondes fantastiques à travers les mécanismes ésotériques de la machine (elle les intéresse d'ailleurs beaucoup et il va falloir que vous la fassiez breveter avant que ce satané Thomas Edison ne le fasse avant vous).

- Vous appréciez les œuvres de science-fiction sous toutes leurs formes, qu'elles soient littéraires, cinématographiques ou autres. Votre film préféré est « Le Voyage dans la Lune » de Georges Méliès, que vous affirmez avoir visionné avec l'auteur lui-même, qui vous a donné tous les secrets de sa réalisation.
- Vous organisez ou participez à des démonstrations de vos inventions lors de conventions, émerveillant le public avec vos créations. À une convention, vous avez même convaincu le public qu'une de vos inventions avait été testée par Nikola Tesla en personne (ils ne voulaient pas croire que vous le connaissiez en personne et vous traitaient de fou·le, quelle sottise !)
- Vous appréciez généralement les jeux vidéo et tout ce qui tourne autour des technologies, et pouvez être un·e créateur·trice de contenu vidéo sur diverses plateformes. Tester les nouveautés vidéoludiques ou technologiques, comme les casques de réalité virtuelle (VR), est une de vos passions. Vous avez d'ailleurs récemment créé une vidéo expliquant comment vous avez intégré un ancien phonographe Edison dans un casque VR pour une expérience d'immersion totale mais les commentaires que vous avez reçus affirment que c'est impossible. Ils n'y connaissent vraiment rien ! Vous comptez bien répondre par une autre vidéo qui expliquera point par point qu'ils se trompent tous.

Tenue et accessoires :

Le·la Savant·e Fou·le porte une variété de tenues et d'accessoires reflétant son amour pour la science et l'innovation. Une blouse de laboratoire en coton ou en lin, souvent tachée de divers produits chimiques, est un incontournable dans votre garde-robe. Vous pouvez ajouter un tablier en cuir avec de nombreuses poches pour vos outils et gadgets. Des gants robustes en cuir ou en caoutchouc protègent vos mains lors de vos expérimentations. Des bottes en cuir renforcé, idéales pour se déplacer dans votre laboratoire ou sur le terrain, complètent votre tenue.

En matière d'accessoires, des lunettes de protection, souvent posées sur votre front ou ajustées sur vos yeux, sont indispensables. Vous pouvez aussi porter une montre à gousset modifiée pour inclure des fonctions supplémentaires, comme un chronomètre ou un altimètre. Une ceinture à outils en cuir, remplie de gadgets *steampunk* et d'instruments de mesure, pend à votre taille, prête à être utilisée à tout moment. Votre montre à gousset a été calibrée par Albert Einstein en personne d'ailleurs !

Pour un look plus élaboré, vous pouvez ajouter des épaulettes décoratives, inspirées des uniformes militaires, ainsi qu'un foulard en soie pour une touche de sophistication. Des fioles remplies de liquides mystérieux, accrochées à votre ceinture ou rangées dans une poche de votre blouse, renforcent votre image de savant·e excentrique. Des broches en forme de rouages, des pendentifs avec des engrenages, et des anneaux métalliques complètent l'ensemble, ajoutant une touche rétrofuturiste.

Pour une touche plus féminine ou non-genrée, vous pouvez porter une jupe fonctionnelle avec des poches multiples, un corset ajusté pour les occasions spéciales, ou une veste brodée de motifs scientifiques. Des bijoux *steampunk*, comme des boucles d'oreilles en forme de rouages ou des bracelets en cuir avec des décorations métalliques, ajoutent une touche personnelle à votre tenue. Vous affirmez que certains de vos accessoires ont été conçus en collaboration avec Ada Lovelace elle-même.

Vous pouvez aussi intégrer des éléments encore plus imprévisibles et excentriques à votre tenue. Par exemple, une cravate ou un foulard noué de manière asymétrique, des bretelles multicolores, ou encore une paire de bottes dépareillées. Vous pouvez aussi porter des lunettes avec des verres de différentes couleurs ou même des lentilles de contact colorées pour un regard intrigant. Des accessoires étranges, comme une horloge à rebours intégrée dans votre chapeau ou des gants avec des doigts supplémentaires, ajoutent une touche de folie à votre apparence. Et bien sûr, vous pouvez toujours avoir un accessoire anachronique, comme un vieux phonographe transformé en sac à main ou un parapluie qui se transforme en jetpack (en théorie… enfin, je crois, car il ne fonctionne pas toujours très bien en dehors de Tomorrowland).

Conclusion : En somme, le Savant Fou est un profil qui mêle une passion certaine pour l'innovation technologique à une excentricité captivante (et parfois, un poil flippante, il faut reconnaître), et qui trouve dans le *Steampunk* un terrain fertile pour exprimer sa créativité débridée et ses idées audacieuses. À l'instar d'un Victor Frankenstein défiant les limites de la science ou d'un Nikola Tesla illuminant le monde avec ses inventions, vous repoussez constamment les frontières du possible avec un flair aussi génial que déroutant.

L'Explorateur · rice Temporel



Description : L'Explorateur Temporel, aussi appelé Uchronaute, est fasciné par les voyages dans le temps et l'espace. Il apprécie les récits d'aventures et les voyages extraordinaires à la Jules Verne, mais aussi tous les récits d'anticipation et rétrofuturistes qui plongent dans divers espace-temps. Son style est un mélange d'uniformes militaires anciens et de vêtements fonctionnels adaptés aux expéditions, car il doit pouvoir atterrir à n'importe quelle époque et endroit (les voyages spatio-temporels ne sont pas toujours une science exacte !). Ayant déjà vu tellement de choses extraordinaires au cours de ses excursions temporelles, il pense que tout est possible pour peu qu'on puisse l'imaginer.

Caractéristiques :

- Il lit et regarde principalement des récits d'aventures, des uchronies et tout ce qui rappelle les œuvres de Jules Verne ou d'H.G. Wells (surtout s'il s'agit de voyager dans le temps ou l'espace). Il pourrait passer des heures à lire des livres ou à regarder des films ou des documentaires mettant en scène des explorations audacieuses et des découvertes fascinantes. Mais il dit que rien ne vaut de prendre une tasse de thé avec le Capitaine Nemo pour discuter de sa dernière trouvaille sous-marine et écouter le récit de ses exploits, comme celui de ses vingt mille lieues sous les mers.
- Il peut participer à des jeux de rôle grandeur nature et des reconstitutions rétrofuturistes historiques, aimant revivre l'histoire de toutes les façons possibles (officiellement, vous l'aurez compris ; officieusement, il préfère voyager réellement dans le temps). Ces activités lui permettent de s'immerger pleinement dans d'autres époques et de vivre des aventures palpitantes. On l'imagine bien en pleine bataille de Waterloo, criant « Tally-ho ! » en chargeant aux côtés du Duc de Wellington, ou jouant à cache-cache avec Sherlock Holmes dans les ruelles sombres de Londres.
- Il adore les cartes anciennes et les journaux de voyage qui racontent et documentent des mondes inconnus et des expéditions lointaines. Ce sont, pour lui, des portes ouvertes vers de nouveaux voyages temporels à venir : des aventures en puissance ! Il a, bien sûr, participé à l'écriture du « Traité de Chronoportation » (mais c'est un secret) et a déjà croisé un certain Doctor Who (qu'il trouve un brin trop Anglo-centré dans ses voyages temporels même s'il a eu la délicatesse de lui fournir un double des clefs du Tardis en cas de problème).
- Actif dans des forums en ligne discutant de théories temporelles et de voyages dans le temps, il n'exclut pas l'existence des mondes parallèles, voire de la réalité des voyages temporels. Mais il garde pour lui ses secrets d'explorateur temporel : les physiciens ont-ils raison ou les Reptiliens existent-ils réellement et ont-ils depuis longtemps la capacité de voyager à travers le temps et l'espace… qui sait ?

- Il peut prendre plaisir à écrire des aventures tirées de ses voyages et illustrer ses découvertes avec une précision quasi-scientifique, à la manière des naturalistes comme John James Audubon qui accompagnaient les expéditions aux quatre coins du monde, et reflétant sa grande culture générale. Son comparse, Edward Malone, aventurier des mondes perdus, est même jaloux de ses talents ! Son imagination fertile lui permet d'élaborer des récits uchroniques à la fois vraisemblables et originaux qui feraient rougir Charles Darwin. Il lit beaucoup ou regarde de nombreux documentaires sur toutes sortes de sujets. Lors d'un voyage dans la Renaissance italienne, cela lui a permis de venir en aide à Léonard de Vinci qui cherchait à perfectionner l'une de ses inventions volantes. Toutefois, ils ont tous deux jugé que le temps n'était pas venu de dévoiler ces découvertes. En effet, leur prototype d'hélicoptère utilise des connaissances modernes et des matériaux disponibles à l'époque… Ils ont préféré transmettre leurs savoir à l'ingénieur Étienne Œhmichen, un autre ami bricoleur à ses heures et passionné par les insectes et autres animaux volants.
- Il pourrait être impliqué dans des groupes communautaires, où il partagerait ses idées et ses découvertes. Il promouvrait des échanges culturels et éducatifs, encourageant les autres à explorer l'histoire et les sciences. Peut-être organise-t-il des soirées diapo, où les images de ses voyages temporels (vraies ou imaginaires) laissent tout le monde bouche bée. D'ailleurs, les Hydropithèques ne sont pas vraiment une œuvre de Joan Fontcuberta car il était avec lui quand ils ont découvert cet incroyable peuple sous-marin (mais un bon Uchronaute ne doit pas trop modifier la toile du temps alors gardez le secret pour vous).
- Il pourrait organiser ou participer à des conférences et ateliers sur les voyages dans le temps et l'uchronie. Il aimerait partager ses connaissances et inspirer les autres à explorer de nouveaux horizons. On l'imagine bien devant une salle comble, expliquant avec passion comment il a failli manquer le thé avec la Reine Victoria parce que son chrono-navigateur s'était déréglé (heureusement, il a toujours un tournevis de rechange pour les cas d'urgence).

Tenue et accessoires :

Son style pourrait être un mélange d'uniformes militaires anciens et de vêtements fonctionnels, prêt à affronter toutes les époques et situations. Il pourrait porter un trench-coat à la Indiana Jones, avec une montre à gousset modifiée pour inclure des cadrans multiples, chacun réglé sur un fuseau horaire différent. Des lunettes de protection, souvent posées sur son front, seraient prêtes à être abaissées à tout moment pour protéger ses yeux des éclats temporels. Une ceinture à outils en cuir, remplie de gadgets *steampunk* et d'instruments de navigation, pendrait à sa taille, prête à réparer n'importe quelle machine du passé ou du futur. Il pourrait également porter des bottes robustes, idéales pour traverser des terrains variés, qu'il s'agisse de la jungle de l'époque victorienne ou des ruines d'un futur post-apocalyptique. Des épaulettes décoratives, inspirées des uniformes militaires, ajouteraient une touche d'élégance martiale à sa tenue. À moins qu'il ne préfère un style plus original… pourquoi pas un nœud papillon ? Après tout, les nœuds papillon sont cools, non ? Peut-être aurait-il aussi une sacoche en cuir, remplie de cartes anciennes et de journaux de voyage, chaque parchemin étant un potentiel guide vers une nouvelle aventure.

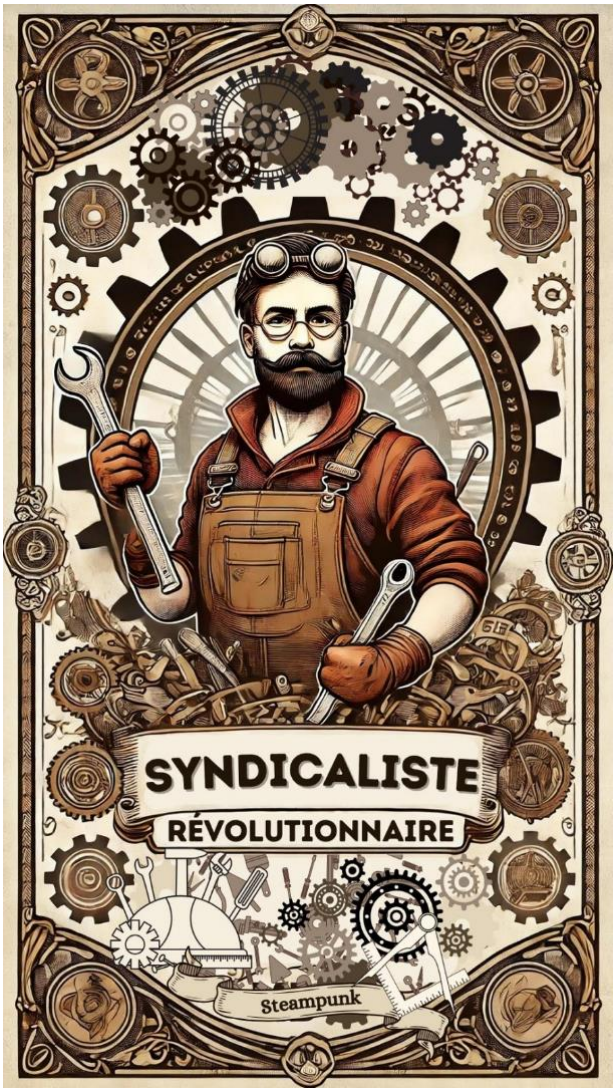
Pour une touche plus féminine ou non-genrée, il pourrait porter une jupe fonctionnelle avec des poches multiples, un corset ajusté pour les occasions spéciales, ou une veste brodée de motifs

victoriens. Des broches ornées de rouages ou des pendentifs en forme d'étranges symboles compréhensibles de lui seul compléteraient l'ensemble.

Il ne serait pas impossible de le voir avec une boussole ancienne ! (… c'est une simple boussole, n'est-ce pas ? Antique ? Et modifiée pour indiquer non seulement les directions cardinales mais aussi les points d'ancrage temporels ? Oh. D'accord, autant pour moi.) Ainsi vêtu, l'Explorateur·rice Temporel·le pourrait être toujours prêt·e à sauter dans une nouvelle époque, son look à la fois pratique et élégant incarnant parfaitement l'esprit d'aventure et de découverte propre au *steampunk*.

Conclusion : En somme, l'Explorateur Temporel est un profil riche et complexe, combinant la passion pour l'histoire et l'innovation technologique, et qui trouve dans le *Steampunk* un moyen d'exprimer pleinement son goût pour l'aventure et la découverte, l'histoire et la fiction (tout particulièrement celle qui la réécrive pour mieux lui permettre de l'explorer à nouveau).

Le·la Syndicaliste Revolutionnaire



Description : Défenseur·e acharné·e de la solidarité et de la justice sociale, vous incarnez le·la Syndicaliste Révolutionnaire. Avec votre tenue robuste de salopettes et gants de travail, vous êtes un·e pilier de la lutte ouvrière. Engagé·e et militant·e, vous luttez pour les droits des travailleurs, des minorités et de vos camarades prolétaires. Inspiré·e par la révolution industrielle et le *steampunk*, vous utilisez des méthodes d'organisation, de propagande, et d'action directe pour atteindre vos objectifs. Toujours prêt·e à défendre les opprimés, vous vous engagez activement dans des projets communautaires et des campagnes de sensibilisation. Vous êtes à la fois ingénieux·se, résilient·e et un soutien sans faille pour toutes et tous. C'est simple : si on vous demandait de réinventer le *Steampunk* du début pour faire le bonheur de la communauté, vous vous y colleriez et reconstruiriez tout brique par brique ! Mais, hey, pensez à souffler et à prendre soin de vous égoïstement, parfois, aussi.

Caractéristiques :

- Vous participez à des ateliers de mécanique et de fabrication. Vous souhaitez que chacun·e puisse avoir accès à l'éducation (tant les adultes que les enfants) car vous promouvez des idéaux de justice sociale et d'autonomie. Vous n'hésitez pas à partager vos savoirs et vos compétences. Attention, toutefois : ne pas respecter votre travail ou vos droits, ou ceux de vos camarades, pourrait mener à une grève et à des barricades. Vous avez même enseigné des techniques de désobéissance civile, de négociation et de gestion de crise, rappelant les grandes figures comme Louise Michel ou Étienne Lantier.
- Habile de vos mains et capable d'une grande flexibilité, ce qui vous permet de vous adapter à toutes les situations et d'être innovant·e. Comme votre amie Ada Lovelace, vous croyez posséder une singulière combinaison de qualités, qui semble précisément ajustées pour vous prédisposer à devenir une exploratrice des réalités cachées de la Nature. Et vous avez bien raison ! Vous êtes en effet capable de créer des tas de choses et, pourquoi pas, des objets fonctionnels et utiles inspirés du *Steampunk*. Vous promeuvez le DIY, le recyclage, la réutilisation des objets et des matériaux, et les circuits courts. Les déchets des uns sont vos trésors : un vieux gramophone devient un appareil d'information populaire, capable de diffuser des discours révolutionnaires tout en imprimant des tracts grâce à un mécanisme inspiré par Charles Babbage et Ada Lovelace.
- Vous lisez principalement des récits qui explorent les luttes de la classe ouvrière et les révolutions industrielles. Vous vous intéressez aux périodes marquées par de grandes avancées sociales et sociétales, et aux œuvres qui les mettent en scène, les réinventent ou en

imaginent de nouvelles. Ces scénarii sont une source d'inspiration pour vos combats, qui ne s'arrêtent pas au monde *Steampunk*.

- Actif·ve dans des groupes communautaires *steampunk* ou non, vous promouvez vos idéaux pour des lendemains qui chantent. Vous encouragez la création de communautés autosuffisantes et durables, basées sur les principes de l'échange et de l'entraide.
- Vous organisez ou participez à des manifestations et des actions pour faire connaître le *Steampunk* tel que vous le voyez : un outil pour réfléchir à la création d'un monde nouveau, d'une société plus égalitaire et respectueuse des droits de tous. Votre engagement se manifeste par une présence active sur le terrain et une capacité à mobiliser les masses. Vous avez la rhétorique dans le sang, votre verve est pleine de fougue, et vous haranguez les foules à la moindre occasion. Vous adorez échanger votre point de vue et votre analyse politique sur les œuvres que vous lisez ou regardez. Bien que vous puissiez sembler rude, vous êtes en fait porteur·euse d'espoir et idéaliste, déterminé·e et rêveur·euse, qui fera un excellent allié pour monter des actions diverses et variées, pour peu qu'elles soient ouvertes à tous.
- Vous pourriez arborer une moustache stylisée, digne des plus grands révolutionnaires, et parler d'un ton vibrant de rhétorique enflammée, prêt·e à haranguer les foules à la moindre occasion. En plus de vos accessoires *steampunk*, vous pourriez brandir un gramophone modifié, inspiré par les découvertes de Babbage et Lovelace, capable de diffuser des discours révolutionnaires tout en imprimant des tracts. Avec un tel attirail, vous seriez prêt·e à transformer toute convention en une réminiscence de la Commune de Paris, où la justice sociale et les droits des travailleurs seraient au cœur des débats.

Tenue et accessoires :

Le·la Syndicaliste Révolutionnaire pourrait porter une tenue qui incarne ses idéaux et son engagement militant avec une touche rétrofuturiste. Vous portez des salopettes robustes en toile épaisse, parfois colorée, noire, ou en jean, tachées de graisse, symbolisant votre engagement manuel. Des gants de travail en cuir usés et parfois renforcés de métal protègent vos mains. Une casquette de travailleur ornée de badges révolutionnaires et une écharpe rouge nouée autour du cou ajoutent une touche de couleur à votre tenue austère. Une ceinture à outils en cuir, surchargée de tournevis, clés et gadgets *steampunk*, ainsi qu'un gilet de travail pratique avec plusieurs poches pour des manifestes et pamphlets, sont indispensables.

Certains de vos outils sont d'ailleurs aussi des armes potentielles, dans le cas où vous devriez en venir aux mains avec les forces de l'ordre ou des groupes qui seraient en désaccord avec vos revendications : un tournevis qui est en fait un couteau ou un pistolet à clous en guise de… et bien, de pistolet tout court, peuvent vous sortir du pétrin. Un bon vieux coup de clef à molette sera tout aussi efficace si vous n'avez pas de temps à perdre à créer des bidules censés blesser ou tuer autrui (oui, parce que vous êtes un·e pacifiste dans l'âme, même si certains l'oublient – ou font mine de l'oublier – parfois à force de vous voir si énervé·e). Mais il ne s'arrête pas là : une perceuse manuelle peut se transformer en une arme de poing, une lampe frontale peut éblouir vos adversaires grâce à un flash puissant, et un marteau-piqueur portatif pourrait devenir un outil de dissuasion bruyant et intimidant. Une pince multiprise avec des bords aiguisés pourrait servir de redoutable cisaille, tandis qu'un

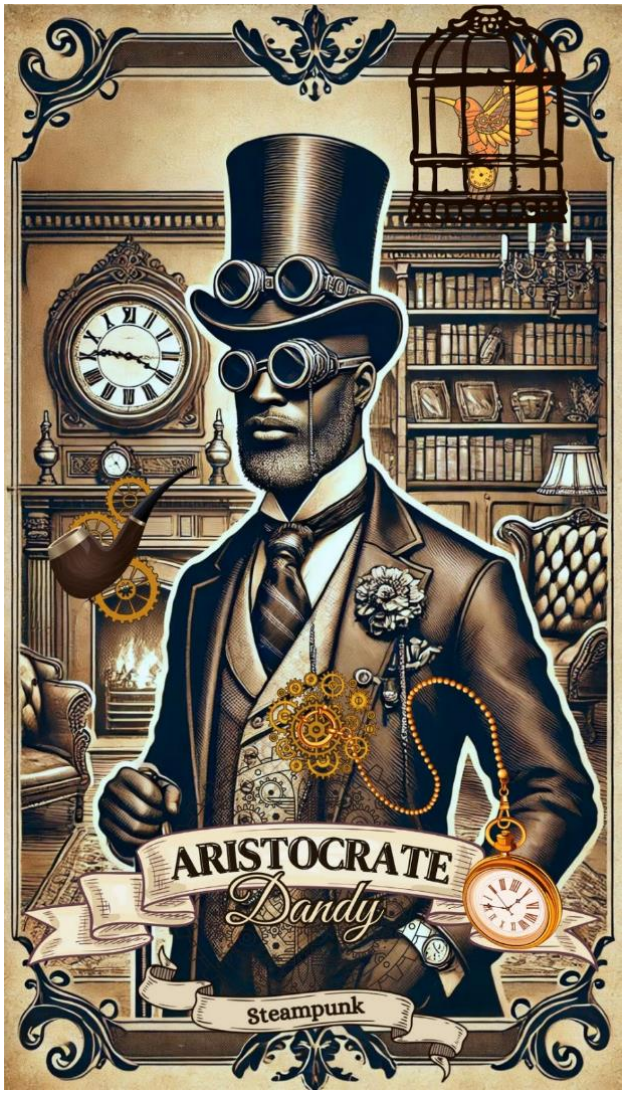
chalumeau portatif pourrait se doubler d'un lance-flammes miniature, parfait pour faire fuir les trouble-fêtes. Et si vous êtes du genre à prévoir toutes les éventualités, pourquoi ne pas ajouter un levier multifonction qui, grâce à un mécanisme ingénieux, peut devenir une épée à double tranchant ? Ou encore, une simple boussole truquée peut contenir une lame dissimulée, prête à être dégainée en cas d'urgence. Bien sûr, il y a aussi votre fidèle marteau, que vous avez modifié pour inclure une poignée électrifiée, capable de délivrer une décharge électrique non létale pour neutraliser vos adversaires sans causer de dommages permanents. Et n'oublions pas votre ceinture à outils, où chaque instrument a une double utilité : un simple ruban à mesurer qui se transforme en une fronde, ou un masque de protection qui devient un respirateur filtrant les gaz lacrymogènes. Bref, vos outils ne sont pas seulement des alliés dans votre combat pour la justice sociale, ils sont aussi les gardiens de votre sécurité dans les moments les plus tendus de la lutte.

Vous marchez avec des chaussures robustes, des bottes en cuir renforcées de métal, idéales pour les manifestations. Des lunettes de protection en métal et verre, portées sur la tête, et une montre à gousset ancienne modifiée pour inclure des slogans de lutte complètent votre look. Des épaulettes en cuir renforcées de rivets ajoutent une protection supplémentaire. Une sacoche de travail pleine de tracts et brochures révolutionnaires pend à votre côté. Des badges et insignes de la lutte ouvrière décorent votre veste. Des couvre-bras en cuir, une bandoulière pour outils, et des lampes frontales *steampunk* pour éclairer votre chemin sont essentiels. Des goggles *steampunk* modifiées et des affiches ou tracts attachés à votre ceinture sont prêts à être déployés. Enfin, un blouson de travail orné de symboles de lutte ouvrière complète votre tenue.

Pour un look plus féminin ou non-genré, vous pouvez porter une combinaison de travail ajustée, ornée de broderies *steampunk* et de badges ou de pin's révolutionnaires, ou une jupe robuste avec des poches multiples et des accessoires pratiques. Un foulard rouge noué autour de la tête pour protéger vos cheveux et vous voilà prête à manifester au côté de votre camarade, Rosie la Riveteuse ! (Votre foulard pourra aussi vous servir en cas de lancer de gaz lacrymogène par les autorités.) Des bottes en cuir renforcé et des gants de travail élégants mais fonctionnels ajoutent une touche de sophistication à votre tenue militante. Une veste en toile ou en cuir, décorée de slogans et d'insignes, complète votre look. Vous pouvez aussi ajouter des bijoux *steampunk*, comme des broches en forme d'engrenages ou des pendentifs représentant des outils, pour une touche personnelle et rétrofuturiste. N'oubliez pas votre bandoulière remplie de tracts et de brochures révolutionnaires, prête à être déployée à tout moment. Vous pourriez troquer le rouge pour le violet, symbole du féminisme. Vous lèveriez alors le poing pour toutes et tous, tant en signe de Vénus que pour entonner l'Internationale. Vous qui êtes sans passé, les femmes ? Que nenni ! Pas de ça avec la Syndicaliste Révolutionnaire *steampunk* !

Conclusion : C’est tout pour nous, Camarade. Mais avec le·la Syndicaliste Révolutionnaire, mieux vaut ne pas oublier, s’il vous propose d’organiser une grève ou de monter des barricades, d’avoir des cookies et du thé (… ou peut-être quelque chose de plus populaire, comme un bon bol de chicorée) pour négocier. Après tout, même les révolutionnaires apprécient une pause gourmande entre deux actions militantes.

L'Aristocrate Dandy ou Aristocrate Lady



Description : Toujours vêtu·e de manière impeccable, vous appréciez la haute couture victorienne et les accessoires sophistiqués (ou ce qui en donne l'illusion). Votre look est particulièrement travaillé, et vous portez une grande importance aux détails et à la qualité de ce que vous portez afin d'en mettre plein les yeux à celles et ceux que vous croisez en convention ou ailleurs. Vous semblez tout droit sorti·e d'un salon littéraire ou d'événements mondains, et vous pouvez parfois porter un style similaire dans la vie de tous les jours. En tout cas, vous aimez vous habiller de façon chic et avoir des vêtements ou accessoires qui sortent de l'ordinaire. Votre style est à la fois classique et original car vous appréciez être vu·e et pouvoir parler mode ou de vos goûts.

Caractéristiques :

- Vous participez souvent à des soirées thématiques (notamment les bals) et des défilés de costumes *steampunk*. Ces événements sont des occasions parfaites pour montrer votre sens aigu de la mode et votre goût pour l'élégance victorienne.
- Vous aimez collectionner des livres (votre PAL pourrait faire pâlir certains libraires !) et des objets d'art ainsi que des choses raffinées, voire issues de l'artisanat de luxe (ou en donnant l'illusion). Votre bibliothèque pourrait ressembler à celle de Dorian Gray, remplie de volumes rares et précieux. Vous appréciez avoir les dernières choses tendance mais aussi vous démarquer avec quelques trouvailles bien à vous car vous aimez qu'on vous demande où vous avez trouvé telle ou telle chose.
- Vous appréciez les discussions philosophiques et littéraires sur le *Steampunk* et tout un tas d'autres sujets. Avec un avis sur tout, vous pourriez souvent être comparé·e à des figures littéraires comme Bel-Ami ou Madame de Bovary, même si vous préférez sans doute être associé·e à Dorian Gray. A moins que vous ne soyiez plutôt un nouveau Gatsby ? Une chose est sûre : vous êtes magnifique à votre façon et vous le montrez, que ce soit sciemment ou non.
- Généralement éloquent·e, vous employez un vocabulaire riche pour coller à votre image d'aristocrate ou de lady. Vos tournures de phrases ampoulées pourraient donner l'impression que vous allez entamer un discours à tout moment (ou que vous avez avalé un dictionnaire, selon les points de vue). Un poil hautain·e, vous employez l'humour avec finesse, mais gare à votre sarcasme piquant !
- Vous vous impliquez souvent dans l'organisation ou vous participez autant que possible à des conventions élégantes et sophistiquées, y compris en dehors du *Steampunk* : bals, reconstitutions historiques ou uchroniques, salons littéraires ou philosophiques.
- Vous pourriez avoir acheté votre costume ou vos accessoires *steampunk*s chez des artisans dont la réputation n'est plus à faire, ou bien vous les avez dénichés lors de voyages. À moins

que vous ne soyez vous-même un·e couturier·ère ou un·e créateur·trice de mode virtuose, toujours à l'affût des dernières tendances. Quoi qu'il en soit, vous privilégiez autant que possible le meilleur, tant esthétiquement que matériellement.

Tenue et accessoires :

L'Aristocrate Dandy que vous êtes pourrait porter une variété de tenues et d'accessoires sophistiqués, chacun soigneusement choisi pour refléter votre statut et vos goûts impeccables et originaux. Vous pourriez revêtir une redingote victorienne en laine fine ou en soie, souvent dans des tons sombres comme le noir, le gris ou le bleu marine, avec des boutons en laiton ou en argent. Pour les occasions très formelles, vous opteriez pour une veste à queue-de-pie noire, associée à un pantalon à rayures et une chemise blanche à col haut. Un gilet richement brodé ou en velours pourrait ajouter une touche de couleur et de texture à l'ensemble. En termes de couleur, tout est possible selon votre humeur mais une chose est sûre : l'association des couleurs et des matières sera parfaite !

En matière d'accessoires, un chapeau haut-de-forme en soie ou en feutre, souvent orné d'un ruban de satin, serait indispensable. Une canne élégante en bois précieux, avec une poignée sculptée ou incrustée de pierres précieuses, renforcerait votre image sophistiquée. Vous porteriez également une montre à gousset en or ou en argent, souvent gravée de motifs complexes, attachée par une chaîne de gousset en or, symbole de votre attachement au détail et à l'élégance. Pour compléter votre tenue, des lunettes rondes ou ovales, parfois avec des montures en argent ou en or, ajouteraient une touche d'intellect à votre look (conseil d'une connaissance au style inimitable, un certain comte… Dracula, je crois ?). Une broche en forme de rouage ou un médaillon *steampunk*, ajoutant une touche rétrofuturiste à la tenue, seraient souvent visibles sur votre gilet ou votre redingote. Un foulard en soie ou une cravate ascot, souvent dans des motifs ou des couleurs riches, ajouteraient une touche de sophistication supplémentaire. Des gants en cuir fin, noirs ou bruns, parfois décorés de boutons ou de broderies, compléteraient votre ensemble, prêtant à vos gestes une grâce supplémentaire.

Inspiré·e par des amis comme Dorian Gray et Sherlock Holmes, vous pourriez intégrer des éléments luxueux et intemporels à vos tenues. Vous pourriez adopter des éléments du détective victorien, comme une veste en tweed ou une cape Inverness, ou encore vous tourner vers le style de Phileas Fogg avec un chapeau melon et une valise élégante pour vos aventures.

Ainsi vêtu·e, vous seriez toujours prêt·e à impressionner et à démontrer votre raffinement, que ce soit lors d'une soirée élégante ou d'une convention *steampunk*. Votre style, à la fois classique et original, incarnerait parfaitement l'élégance et la sophistication de l'époque victorienne, avec une touche moderne et rétrofuturiste.

L'Aristocrate Lady, pendant féminin de l'Aristocrate Dandy, pourrait porter des tenues tout aussi élégantes et sophistiquées, avec une attention particulière aux détails et à la qualité des matériaux. Vous pourriez opter pour une robe longue victorienne en satin ou en soie, souvent dans des teintes riches comme le bordeaux, l'émeraude ou le bleu royal, ornée de dentelles et de broderies délicates. Pour les occasions très formelles, une robe à tournure avec un corset ajusté et une jupe volumineuse serait idéale, accompagnée d'un boléro en velours ou d'un manteau en laine fine.

En matière d'accessoires, un chapeau à large bord orné de plumes, de rubans et de fleurs artificielles serait indispensable. Une ombrelle en dentelle, à la fois élégante et pratique, ajouterait une touche de grâce à votre ensemble. Vous porteriez également un collier en perles ou en camées, assorti à des boucles d'oreilles pendantes. Une montre à gousset élégamment accrochée à votre ceinture par une chaîne en argent refléterait votre goût pour les détails raffinés.

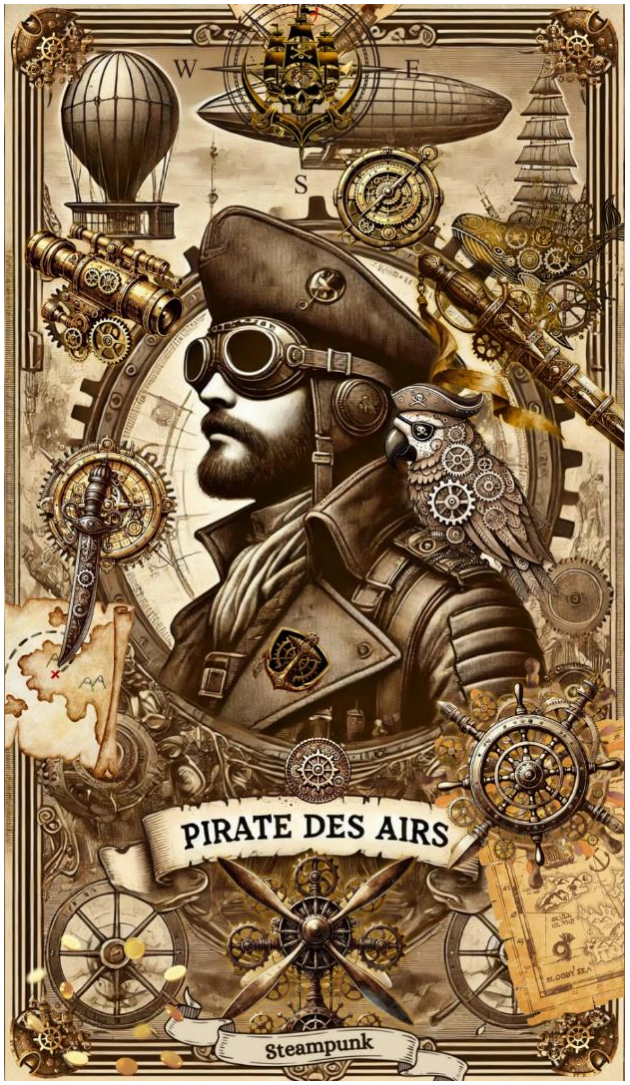
Pour compléter votre tenue, des gants en dentelle ou en soie, souvent décorés de perles ou de broderies, ajouteraient une touche de sophistication supplémentaire. Des bottines en cuir fin, lacées jusqu'à la cheville, assureraient votre confort tout en restant élégantes. Vous pourriez également porter une broche en forme de rouage ou un médaillon *steampunk*, ajoutant une touche rétrofuturiste à votre tenue.

Inspirée par des figures féminines fortes et remarquables comme Mina Harker ou Irene Adler, vous pourriez intégrer des éléments de luxe et d'élégance victorienne à vos tenues tout comme des éléments contre-culturels, preuve de votre caractère affirmé. Vous pourriez également adopter des éléments du style bohème, comme des écharpes en soie colorées ou des bijoux artisanaux, pour un look à la fois chic et original. On pourrait peut-être même vous voir arborer la couleur violette du mouvement féministe mais de façon discrète : le style avant tout puisque vous avez une langue et une écriture impeccable pour défendre vos idées.

Ainsi vêtue, vous seriez toujours prête à impressionner et à démontrer votre raffinement, que ce soit lors d'une soirée élégante, d'un bal ou d'une convention *steampunk*. Votre style, à la fois classique et innovant, incarnerait parfaitement l'élégance et la sophistication de l'époque victorienne, avec une touche de modernité et de rétrofuturisme.

Conclusion : En somme, l'Aristocrate Dandy (ou Lady) est un profil qui porte beaucoup d'attention à son élégance sophistiquée et une attention méticuleuse aux détails. Trouvant dans le *Steampunk* un moyen d'exprimer pleinement son amour pour la couture néo-victorienne et les accessoires raffinés qu'il collectionne avec plaisir, à l'image d'un Dorian Gray ou d'une Mina Harker, il incarne le charme et le mystère de l'époque victorienne avec une touche de modernité rétrofuturiste.

Le·la Pirate des Airs



Description : Vous êtes un·e aventurier·ère intrépide, toujours prêt·e pour la prochaine grande conquête ou exploration céleste. Votre équipement de vol, incluant des harnais, des lunettes d'aviateur, et des accessoires de pirate revisités, vous distingue des autres. Vous rêvez de conquêtes et d'aventures dans les cieux, que ce soit au-dessus des nuages ou dans les tréfonds de l'espace. Vous dites avoir déjà croisé Albator, rencontré une baleine stellaire, et même fait affaire avec un certain Han Solo. Si vous êtes capitaine, vous avez tendance à taquiner votre mousse ; si vous êtes mousse, vous critiquez sans cesse votre capitaine (mais ne lui dites pas, il pourrait vous faire subir le supplice de la planche !) Toujours prêt·e à partir à l'abordage ou à s'engager dans une chasse au trésor, vous incarnez l'esprit de liberté et d'aventure. Vous connaissez aussi sûrement chaque recoin de la toile sur laquelle vous surfez en toute décontraction (elle est bien moins remuante que l'éther et les mers que vous avez déjà eus à affronter !)

Caractéristiques :

- Vous participez à des batailles simulées et des compétitions de cosplay. Avec votre tricorne porte-bonheur et votre longue vue rétro-futuro-magique, vous ne risquez pas de perdre ! Et si la situation devait tourner à votre désavantage, vous pouvez toujours… comment dites-vous ? Tricher ? Allons, disons plutôt que vous changez les règles pour qu'elles vous soient plus favorables.
- Vous créez des accessoires et des armes *steampunk*s, ajoutant votre touche personnelle à chaque pièce. Votre ingéniosité et votre créativité sont sans limites.
- Vous racontez des histoires de piraterie et d'exploration aérienne. Le Captain Ahab, Sindbad le Marin, Long John Silver, Rochambeau, mais aussi Jack Sparrow et le Capitaine Crochet comptent parmi vos figures d'admiration ou vos rivaux directs dans la course aux trésors les plus courus de la planète (et au-delà, parfois jusque dans des galaxies lointaines, très lointaines). Vous aimez les récits évoquant la piraterie ou l'exploration sous toutes ses formes. Une ville volante à prendre d'assaut ou à investiguer ? On peut compter sur vous ! Mais attention, ne pensez pas récupérer toute la part du gâteau… Il faut bien gagner sa vie et élargir sa collection personnelle d'artefacts, souvenirs de vos nombreux voyages, même si personne ne sait où elle se trouve exactement.
- Vous incarnez ou appréciez l'esprit d'aventure et le danger inhérent à la vie de pirate. Même si vous n'êtes pas nécessairement vous-même un·e voyageur·euse ou un·e intrépide aventurier·ère en quête d'adrénaline, de trésors perdus ou cherchant à échapper à un destin, une société ou une malédiction malheureux, vous laissez votre esprit vagabonder et s'échapper dans des œuvres diverses. Mais avec votre gouaille, il serait dommage de rester

derrière vos livres ou vos écrans alors vous trouvez toujours un moyen de vous exprimer. Non sans un certain humour ! Bien à vous, cependant... (Allons, baissez ce sabre, je plaisantais !)

- Vous organisez ou participez à des événements et des jeux de rôle, en solitaire ou en groupe, en ligne ou non, virtuels ou bien réels et inspirés, d'une façon ou d'une autre, de la piraterie. En effet, vous aimez les jeux qui vous permettent d'explorer des lieux, de résoudre des énigmes ou de trouver des trésors cachés. Les escape games peuvent être une activité qui vous intéresse. Passionné·e par l'exploration des airs, vous appréciez aussi les simulations de batailles (aériennes, avant tout) et possédez sans doute des compétences accrues en navigation, voire en stratégie (de combat mais aussi en filouterie, bien sûr).
- Vous pouvez être un·e inventeur·euse et créer des machines volantes en tout genre ou des dispositifs de communication rétrofuturistes inspirés du morse, comme le "Télégraphe Aérien à Vapeur". Cet appareil combine une technologie à vapeur avec des antennes télescopiques pour envoyer des messages codés sur de longues distances. En utilisant un système de pistons et de valves, le télégraphe transforme les messages en impulsions de vapeur qui sont alors transmises par l'air (quoi ? Non, ça n'a rien à voir avec des messages de fumée, voyons !). Les destinataires équipés de récepteurs peuvent décoder les messages grâce à des cadrans et des aiguilles indiquant les impulsions reçues. Ce dispositif est non seulement pratique pour coordonner des attaques aériennes mais aussi pour échanger des informations cruciales en plein vol... quand il fonctionne correctement. Il est un peu capricieux par mauvais temps… (Mais puisqu'on vous dit que, non, ça n'a rien à voir avec des signaux de fumées ! Même si l'idée vous a été soufflée par Sitting Bull lors d'une escale, ça n'a rien à voir !) Vous appréciez souvent les technologies relatives au vol : avions en tout genre, dirigeables ou même montgolfières, mais aussi drones. Si vous pouviez avoir un jet-pack, rien ne dit que vous remettriez pied à terre un jour (pour peu que vous l'ayiez déjà fait).

Tenue et accessoires :

Vous pouvez porter une tenue distinctive qui reflète votre esprit d'aventure et de piraterie. Une veste en cuir usée, avec des boutons en laiton et des décorations de cordes, est un choix évident. Vous pouvez ajouter une ceinture large avec des boucles élaborées pour transporter vos gadgets et armes *steampunk*. Des bottes en cuir robustes, parfaites pour arpenter les ponts des dirigeables, complètent votre look.

En matière d'accessoires, des lunettes d'aviateur sont indispensables, souvent posées sur votre front prêtes à être abaissées. Un harnais de vol, avec des sangles en cuir et des anneaux en métal, ajoute une touche de fonctionnalité à votre équipement. Vous pouvez également porter un tricorne ou un chapeau de pirate revisité avec des engrenages et des plumes.

Pour un look plus féminin ou non-genré, vous pouvez porter une jupe-culotte pratique avec des poches multiples, ou une robe ajustée avec des éléments *steampunk*, comme des corsets décorés de rouages. Des bijoux *steampunk*, comme des colliers en forme de boussole ou des bracelets en cuir avec des décorations métalliques, ajoutent une touche personnelle à votre tenue. Votre amie Anne Bonny partage avec vous ses meilleures astuces pour être à la fois féminine et sacrément badass. Mais comme Mary Read, cela ne vous pose pas de problème de vous travestir. Vous faites comme bon vous

semble ! De toute façon, vous savez bien que celui qui a un jour dit qu'une femme portait malheur sur un navire n'était qu'un pauvre type.

Pour souligner votre côté aventureux, vous pouvez intégrer des éléments imprévisibles et excentriques à votre tenue. Par exemple, des gants en cuir avec des décorations de chaînes, des foulards colorés noués autour de votre cou ou de votre taille, ou encore une paire de bottes avec des lacets colorés. Vous pouvez aussi porter des ceintures multiples avec des accessoires pratiques, comme des boussoles, des fioles ou des petites lames cachées. Comme Elizabeth Swann, Ching Shih ou encore Grace O'Malley, vous dirigerez un jour une redoutable flotte et deviendrez la reine des pirates, cela ne fait aucun doute !

Vous pouvez également ajouter des éléments fantastiques à votre costume. Par exemple, vous pouvez intégrer des ailes mécaniques inspirées des créatures mythologiques, comme celles d'une fée ou d'un dragon. Vous pouvez d'ailleurs incarner une fée pirate ! Et, de ce fait, avoir des ailes de fée. Mais vous pourriez tout aussi bien être un faune, un elfe ou tout autre créature qui vous inspire. Vous pourriez aussi porter des accessoires évoquant des contes et légendes, comme une épée enchantée, un collier de perles magiques, ou une boussole qui prétend toujours montrer le chemin vers le trésor le plus proche. Si vous aimez la fantasy ou le fantastique, votre costume peut également inclure des éléments tels qu'une cape d'invisibilité ou des bottes de sept lieues. Ces éléments ajoutent une dimension supplémentaire à votre personnage, vous permettant de vous distinguer encore plus lors de vos aventures aériennes.

Conclusion : Et voilà, moussaillon ! Le Pirate de l'Éther est un profil qui mêle audace et témérité. Cet esprit libre qui n'a pas peur de bouleverser les conventions et d'être en marge, trouve dans le *Steampunk* un espace de liberté où naviguer à travers les cieux et les océans, aussi bien dans son propre esprit que dans les œuvres qu'il adore parcourir. D'ailleurs, je crois qu'il est déjà parti vers de nouvelles aventures, là, non ?

L'Anarcho-Punk



Description : Vous êtes un rebelle anti-système, oscillant entre "no future" et "punks not dead". Votre style est un mélange audacieux de *Steampunk* et de punk, avec des vêtements en cuir, des piercings, et des tatouages provocants. Vous êtes une véritable tornade de rébellion créative, toujours prêt·e à défier les conventions et à inspirer le changement. Attention néanmoins à vos rébellions ! Vous ne faites jamais dans la demi-mesure : avec vous, le *Steampunk* sera punk ou ne sera pas du tout.

Caractéristiques :

- Il est probable que vous soyez un·e habitué·e des concerts et événements underground. Vous êtes souvent vu·e dans des clubs sombres et des squats, où vous participez à des performances musicales bruyantes et énergiques. Ces événements sont autant des lieux de rencontre que des plateformes pour exprimer vos idéaux anarchistes à travers la musique et l'art. Imaginez-vous, les poings levés, au milieu de la foule, scandant des slogans révolutionnaires au rythme de la musique. On raconte que vous pourriez même convaincre Ziggy Stardust de faire une apparition, juste pour le plaisir de défier l'ordre établi.
- Artiste engagé·e, vous créez des œuvres d'art provocantes, telles que des graffitis, des sculptures d'objets recyclés ou carrément de déchets, et des installations artistiques subversives. Vos performances incluent des spectacles de rue et des interventions artistiques dans des lieux publics, destinés à choquer, à éveiller les consciences et à provoquer des discussions. Vous êtes connu·e pour utiliser des matériaux de récupération et des objets détournés, transformant les déchets en œuvres d'art qui dénoncent la société de consommation. On dit que vous pourriez même aller vous en prendre, à la nuit tombée, à la dernière statue érigée par Napoléon III sur l'un des plus grands boulevards de Paris, afin d'en faire une sculpture criant votre mépris pour l'establishment.
- Vous pourriez être un·e écrivain·e prolifique, rédigeant des récits dystopiques et des critiques sociales qui explorent les thèmes de l'oppression, de la résistance et de la liberté. Vos écrits pourraient être publiés sous forme de fanzines, de blogs ou de livres auto-édités, et partagés lors de lectures publiques ou d'événements littéraires. Chaque mot est une arme contre l'injustice, chaque phrase un appel à l'action. Gare à vos pamphlets incendiaires aux mots aussi piquants que les épingles à nourrices que vous avez fourrées dans vos oreilles en guise de piercings !
- Fortement impliqué·e dans des mouvements sociaux et des groupes militants, vous participez à des manifestations, des actions directes et des campagnes de sensibilisation. Vous êtes un·e organisateur·trice dévoué·e, toujours prêt·e à monter des barricades, à organiser des grèves ou à coordonner des occupations de lieux symboliques. Vos activités militantes sont souvent

centrées sur la lutte contre les inégalités, le capitalisme et les oppressions de toutes sortes. H.G. Wells pourrait d'ailleurs bien vous souffler des stratégies pour la prochaine révolution.

- La musique et l'art de rue sont vos principaux moyens d'expression. Vous jouez dans des groupes de punk, utilisant la musique comme moyen de diffusion de vos messages anarchistes. Vos performances artistiques de rue incluent des happenings, des flash mobs et des installations temporaires, destinées à surprendre et à inspirer les passants. Chaque acte est une forme de résistance, chaque œuvre une déclaration de guerre contre l'ordre établi. Il se murmure dans les alcôves que votre nouvelle création, intitulée Frankensteinpunk, pourrait être demain taguée sur tous les murs de la Capitale en symbole de la révolte contre l'oppression. Votre slogan serait : "Réveillons les monstres de nos révolutions endormies !"

Tenue et accessoires :

Vous pouvez arborer une tenue qui incarne votre rébellion anti-système avec une touche *steampunk* bien… punk. En vrai Sex Pistols du genre, vous porterez généralement des vêtements en cuir, souvent usés et décorés de piercings et de tatouages provocants, des t-shirts à slogans ou des vêtements à rayures colorés. Une veste en cuir ornée de patches et de slogans anarchistes ajoutera une touche rebelle à votre look. Des goggles *steampunk* modifiées avec des verres teintés et des engrenages, ainsi que des lunettes de protection portées sur la tête, compléteront votre équipement. Une ceinture à outils en cuir, surchargée de gadgets *steampunk* et d'accessoires punk, sera indispensable. Des chaussures robustes en cuir, parfois renforcées de métal, seront idéales pour arpenter les rues lors des manifestations et des concerts.

Pour un look plus féminin ou non-genré, vous pouvez opter pour une jupe en cuir ou en tissu robuste, souvent ornée de chaînes et de badges, ou un pantalon ajusté avec des détails *steampunk* et punk. Un corset ou un haut ajusté avec des imprimés provocants ajoutera une touche audacieuse à votre tenue. Vous pouvez également ajouter des bas résille ou des leggings décorés (par vos soins, cela va de soi : vous pouvez les avoir troués, déchirés ou y avoir cousu des perles, brodé des fleurs dans un style rétrofuturiste) pour compléter le look.

Dans tous les cas, le tartan est une valeur sûre et vous n'hésitez pas à l'utiliser dans toutes ses nuances. Vous pouvez également arborer des bandes de poignet en cuir et des bagues imposantes pour accentuer votre style provocateur. Un foulard rouge ou noir noué autour du cou ou du bras, symbolisant la rébellion, ajoutera une touche de couleur. Une sacoche en cuir pleine de tracts, brochures et outils de propagande pendra à votre côté. Des piercings et tatouages (réels ou faux) seront omniprésents, renforçant votre image de rebelle. Des épaulettes en cuir renforcées de rivets ou de plaques métalliques ajouteront une protection supplémentaire et une esthétique punk. Enfin, une montre à gousset ancienne modifiée pour inclure des slogans anarchistes et un blouson en cuir orné de symboles de la rébellion compléteront votre tenue, faisant de vous une figure emblématique de la résistance anti-système *steampunk*.

Vos instruments de musique sont à la fois punks et rétrofuturistes. Plutôt qu'une guitare électrique, vous jouez d'un violon victorien aux cordes de cuivre relié à un amplificateur à vapeur. Ou peut-être préférez-vous une vieille contrebasse transformée en basse électrique, avec des incrustations de rouages et un système de distorsion mécanique ? Chaque instrument que vous détournez est unique et reflète votre esprit rebelle et inventif tout en vous permettant de chanter vos messages, vos idéaux, vos colères et, en de rares occasions, vos espoirs.

Pour compléter votre équipement, vous portez des bombes de peinture pour taguer les murs et des pochoirs de vos œuvres les plus percutantes. Un sac à dos rempli de matériaux artistiques, tels que des pinceaux, des rouleaux et des encres, vous permet d'être toujours prêt·e à transformer n'importe quel espace urbain en une galerie d'art surprise. Vous pourriez aussi transporter des affiches pré-imprimées avec des slogans révolutionnaires, prêtes à être collées sur les murs, ainsi que des tampons encreurs *steampunk* pour laisser une trace de votre passage, avec des motifs de rouages et de mécanismes, des têtes de mort ou des symboles anarchistes. Des stylos à encre conductrice, permettant de créer des circuits électriques simples dans vos œuvres, et des lampes LED intégrées à vos créations pour qu'elles s'allument la nuit, ajoutent une touche rétrofuturiste à votre art de rue. Une machine à écrire portable modifiée pour imprimer des tracts et des brochures en direct pourrait également faire partie de votre arsenal, vous permettant de diffuser instantanément vos messages lors des manifestations. Vous avez aussi des outils pour créer des sculptures éphémères, comme des pinces en tout genre, différents types de bobines de fils de fer, des rouages de toutes les tailles et un tas d'autres trucs en métal, récupérés çà et là, que vous pouvez assembler à tout moment pour créer des œuvres *steampunk* uniques.

Vous êtes inspiré par des personnages littéraires et historiques qui ont incarné la rébellion et la défiance envers des normes sociales bien avant l'ère punk. Vous vous imaginez très bien aux côtés de Heathcliff, avec son attitude rebelle et son mépris des conventions sociales ou d'Edmond Dantès, dont la quête de vengeance et de justice sociale résonne avec vos propres luttes. Ajoutez à cela l'esprit libre et provocateur de Lord Byron, dont la vie et les écrits défiaient les normes de son temps, et l'intelligence audacieuse d'Émilie du Châtelet, qui brisait les barrières de genre pour contribuer à la science. Ces figures, avec leur indépendance, leur provocation et leur défi envers les normes sociales, incarnent l'essence même de l'Anarcho-Punk *steampunk*.

Conclusion : Bref, l'Anarcho-Punk partage ses idéaux à travers des tas de moyens, parmi lesquels la musique et l'art de rue restent quand même les principaux médias. Si vous le croisez, préparez-vous à discuter politique ou à être invité·e à un concert underground. Et qui sait, peut-être qu'Emma Goldman elle-même se joindra à la conversation, dans un clin d'œil ironique à l'histoire.

Résumé : Le *Steampunk* est un genre singulier de science-fiction uchronique imaginant des passés alternatifs plutôt que des mondes futuristes. Ancré dans un XIX^{ème} siècle réimaginé, il propose d'autres manières de raconter, de se souvenir et de ressentir l'histoire. Cette thèse, inscrite en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), mobilise une approche transdisciplinaire pour explorer une hypothèse : à travers récits et dispositifs immersifs, le *Steampunk* peut-il devenir un levier efficace de préservation, de revitalisation et de transmission du patrimoine industriel ? Son terrain de mise en œuvre est le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, dans un contexte où, bien que central dans l'histoire sociale et culturelle des territoires, ce patrimoine reste difficile à transmettre de manière vivante et engageante, surtout à l'heure où disparaissent les derniers témoins de cette époque.

La recherche adopte une posture de recherche-création. Trois œuvres originales viennent en appui de cette exploration tant théorique que pratique : *L'Épopée Steampunk*, récit littéraire et critique retraçant l'histoire et les tensions du mouvement ; *Lady Bug*, personnage passeuse de mémoires, réellement incarnée lors de divers évènements, qui accompagne les visiteurs dans l'univers développé au cours de la recherche ; et le *Carnaval des Spectres*, dispositif transmédia mêlant conte illustré, site interactif avec modules participatifs et ancrage mémoriel local.

L'hypothèse est testée expérimentalement auprès des publics de l'univers minier, en mobilisant les œuvres de création *Steampunk* en appui. Les résultats encouragent une approche où le patrimoine se réinvente à travers des expériences immersives et de nouveaux récits mythiques partagés, nourrissant ainsi un imaginaire collectif en constante évolution.

Mots-clés : *Steampunk, uchronie, rétrofuturisme, patrimoine industriel, médiation mémorielle, dispositif de médiation, culture maker, mémoire ouvrière, transmission, patrimonialisation, revitalisation, Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, création artistique.*

Abstract: *Steampunk is a singular genre of uchronic science fiction, imagining alternative pasts rather than futuristic worlds. Rooted in a re-imagined 19th century, it proposes new ways of telling, remembering and experiencing history. This thesis, part of the Information and Communication Sciences (ICS) program, uses a transdisciplinary approach to explore a hypothesis: through stories and immersive devices, can Steampunk become an effective lever for preserving, revitalizing and transmitting industrial heritage? The field of application is the Nord-Pas-de-Calais coalfield, in a context where, although central to the social and cultural history of the region, this heritage remains difficult to transmit in a lively and engaging way, especially at a time when the last witnesses to this era are disappearing.*

The research adopts a posture of research-creation. Three original works support this theoretical and practical exploration: L'Épopée Steampunk, a literary and critical account of the movement's history and tensions; Lady Bug, a character who passes on memories, actually incarnated at various events, accompanying visitors into the universe developed during the research; and Carnaval des Spectres, a transmedia device combining illustrated storytelling, an interactive website with participatory modules and local memorial anchoring.

The hypothesis is experimentally tested with audiences in the mining world, mobilizing creative Steampunk works in support. The results encourage an approach in which heritage is reinvented through immersive experiences and new shared mythical narratives, nurturing a constantly evolving collective imagination.

Keywords: Steampunk, uchronia, retrofuturism, industrial heritage, memory mediation, mediation devices, maker culture, working-class memory, transmission, patrimonialization, revitalization, Nord-Pas-de-Calais Mining Basin, artistic creation.