



Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé

Girardot Jean-Jacques, Méreste Fabrice

Pour citer cet article

Girardot Jean-Jacques, Méreste Fabrice, « Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé », *Cycnos*, vol. 22.1 (La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-fiction), 2005, mis en ligne en novembre 2006.

<http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/612>

Lien vers la notice <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/612>

Lien du document <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/cycnos/612.pdf>

Cycnos, études anglophones

revue électronique éditée sur épi-Revel à Nice

ISSN 1765-3118

ISSN papier 0992-1893

AVERTISSEMENT

Les publications déposées sur la plate-forme épi-revel sont protégées par les dispositions générales du Code de la propriété intellectuelle. Conditions d'utilisation : respect du droit d'auteur et de la propriété intellectuelle.

L'accès aux références bibliographiques, au texte intégral, aux outils de recherche, au feuilletage de l'ensemble des revues est libre, cependant article, recension et autre contribution sont couvertes par le droit d'auteur et sont la propriété de leurs auteurs. Les utilisateurs doivent toujours associer à toute unité documentaire les éléments bibliographiques permettant de l'identifier correctement, notamment toujours faire mention du nom de l'auteur, du titre de l'article, de la revue et du site épi-revel. Ces mentions apparaissent sur la page de garde des documents sauvegardés ou imprimés par les utilisateurs. L'université Côte d'Azur est l'éditeur du portail épi-revel et à ce titre détient la propriété intellectuelle et les droits d'exploitation du site. L'exploitation du site à des fins commerciales ou publicitaires est interdite ainsi que toute diffusion massive du contenu ou modification des données sans l'accord des auteurs et de l'équipe d'épi-revel.

EPI-REVEL

Revue électronique de l'Université Côte d'Azur

Le *Steampunk* : une machine littéraire à recycler le passé

Jean-Jacques Girardot

Jean-Jacques Girardot, né en 1949 à Oullins (Rhône, France), docteur d'État en Mathématiques (1989), enseignant et chercheur en informatique à l'École Nationale Supérieure des Mines de Saint-Étienne, directeur du département « Réseaux-Information-Multimédia » à l'École des Mines de Saint-Étienne. Auteur d'ouvrages et de nombreux articles sur l'informatique, d'une vingtaine de nouvelles (dans les domaines du fantastique et de la science-fiction) dont certaines ont été réunies dans son recueil *Dédales Virtuels*. Animateur du site Web « Les Pages Françaises de Science-Fiction », <http://sf.emse.fr>. Organisateur des rencontres littéraires « Remparts », consacrées à la science-fiction, en Août 2001 et Août 2004. Prix Alain Dorémieux 2001. Prix Rosny aîné de la nouvelle 2003 pour le texte « Gris et Amer : Les Visiteurs de l'éclipse », in *Dédales Virtuels*. Grand Prix de l'Imaginaire 2004.

Fabrice Méreste

Fabrice Mereste, né en 1972 à Strasbourg (Bas-Rhin, France), DEA de Sciences Cognitives (1999). Docteur en Informatique (2002), Maître de Conférences à l'Université Jean Monnet de Saint-Étienne depuis 2003. Sous son nom civil, enseignant et chercheur en informatique à l'Université de Saint-Étienne. Auteur de nombreux articles de recherche dans le domaine de l'extraction de connaissances à partir de données (branche de l'intelligence artificielle) parus en revues, actes de conférences ou encyclopédies, au niveau national et international. Sous le pseudonyme de Fabrice Méreste, sculpteur et auteur ou co-auteur de nouvelles ou articles dans le domaine de la science-fiction. Expositions : présentation de « la Méduse » (terre cuite) dans le cadre du Fest'Uval Jean Mon'Arts (juin 2004), château de Saint-Victor sur Loire (42), présentation des pièces « Valériane », « le Naufragé », « l'Ange contemplatif », « Pudeur » (terres cuites) dans le cadre du Fest'Uval Jean Mon'Arts (juin 2005), château de Saint-Victor sur Loire (42). Publications en fiction : « Quand s'envoleront ma vie et ma conscience... » Nouvelle Steampunk, écrite en collaboration avec Jean-Jacques Girardot. Parue dans l'anthologie « Passés Recomposés », Nestiveqnen, Septembre 2003, « Cellulaire sans en avoir l'air ». Nouvelle de Science-fiction., « L'Homme sans sourire ». Nouvelle Fantastique. En ligne sur <http://www.mereste.net>.

Le *steampunk*, appellation anglophone née en 1979, désigne aujourd'hui un corpus littéraire relativement homogène et cohérent. Cet article analyse certains textes fondateurs et postule que la caractéristique essentielle du *steampunk* est d'être une littérature du recyclage (nous définissons ici le recyclage littéraire comme l'opération qui consiste à s'approprier des éléments de productions littéraires anciennes pour les transformer et les réutiliser dans des œuvres nouvelles). Qu'est-ce que le *steampunk* ? Sa définition traditionnelle, « ce que serait le passé si le futur était arrivé plus tôt », en montre bien le domaine (l'uchronie) et les limites. On pourrait même lui préférer la définition encore plus précise : « ce que serait le passé si le futur était arrivé comme dans les ouvrages de H.G. Wells ». L'œuvre de Wells apparaît en effet comme fondatrice, en apportant un élément capital

aux thématiques du *steampunk* : la machine à explorer le temps. C'est cette existence, cet artifice, qui justifie les premiers ouvrages du genre : dans *Les Voies d'Anubis*, la *TM* (*Time Machine*) permet au héros de retourner à l'époque victorienne. D'autres ouvrages (*Morlock Night*, *The Space Machine*, le film *C'était demain*) reposent également sur l'existence de la *TM* de Wells et se présentent comme des suites au roman, permettant ainsi aux auteurs de revisiter le passé. Cette visite, cette ré-exploration du passé, n'est pas anodine : le passé n'est plus ce qu'il était, il est transformé par un ensemble d'éléments étrangers à notre histoire. On y trouve une technologie en avance sur celle de notre XIXe siècle, dont la réalisation est expliquée au travers d'éléments technologiques de l'époque. Ainsi, machines à vapeur et engrenages permettent de réaliser des ordinateurs aux performances voisines de ceux de la fin de notre XXe siècle. Mais bien d'autres éléments interviennent : la magie, les dieux, les extraterrestres, les créatures fantastiques ont aussi leur rôle à jouer. On retrouve des personnages emblématiques, qu'ils aient existé ou qu'ils soient de pure fiction : Sherlock Holmes et Jack l'éventreur côtoient Thomas Edison et Lord Byron. Enfin, le style feuilletonesque du *steampunk* rappelle naturellement toute la littérature populaire de la fin du XIXe siècle. 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*. En conclusion, l'article s'interroge sur le potentiel et l'avenir du *steampunk*, et montre comment celui-ci a été recyclé à son tour en une multitude de genres nouveaux.

steampunk, uchronie, recyclage, histoire, littérature

Introduction

Un soupçon d'intrigue policière, une resucée de vampirisme, deux brins d'hommes politiques, une once de démesure, une pincée de héros d'antan, un doigt de fantastique, un temps d'uchronie, trois grains de folie, quelques références aux littérateurs anciens, une bonne dose d'épisodes rocambolesques dans un Londres revisité, humour et mystère à volonté, sans oublier savants fous, machines infernales et monstres en tous genres constituant l'indispensable excipient q.s.p., telle semble être la recette du *steampunk*. Malgré ces ingrédients hétéroclites, ce mouvement littéraire, né au siècle dernier, désigne aujourd'hui un corpus littéraire relativement homogène et cohérent. Au travers de cette diversité, qu'est-ce qui constitue l'originalité et l'unité profonde de cette branche de la littérature ?

Cet article analyse certains textes fondateurs et postule que la caractéristique essentielle du *steampunk* est d'être une *littérature du recyclage*, en définissant ici le recyclage comme

l'opération qui consiste à s'approprier des éléments littéraires et historiques pour les transformer et les réutiliser.

Le *steampunk*, recyclage de l'Histoire

Dans sa définition traditionnelle, le *steampunk* serait ce que le passé aurait été si l'avenir était arrivé plus tôt. Le *steampunk* nous proposerait donc un passé différent. Il est de fait tentant de considérer le *steampunk* comme un fils bâtard de l'uchronie. Comme l'indique Éric B. Henriet dans son essai *L'Histoire revisitée*¹ consacré à l'uchronie : « Le *steampunk* est un genre littéraire qui regroupe tous les romans se déroulant dans un XIX^{ème} siècle alternatif. Généralement, l'action se passe au Royaume-Uni à l'époque victorienne et la magie y joue un rôle prépondérant ce qui distingue le genre de l'uchronie pure ».

Pour notre part, nous dirions plutôt que le *steampunk* semble être un parent « riche » de l'uchronie (par opposition à un parent « pauvre ») car le genre *steampunk* ne tire pas toutes ses saveurs des seuls éléments uchroniques. De plus, la caractéristique de l'uchronie est l'intérêt porté au « et si... », le fameux point de divergence qui distingue l'histoire uchronique de l'Histoire avec un grand « H ». Or les histoires *steampunk* se déroulent certes dans un passé alternatif mais ce point de divergence n'est pas un élément fort du récit, la raison de cette divergence par rapport à notre Histoire étant rarement explicitée dans les textes *steampunk*. Comme le note Daniel Riche dans sa préface à la première anthologie *steampunk* de langue française² : « (...) uchronie et *steampunk* ne sauraient être confondus... D'abord, parce que la plupart des uchronies sont contemporaines de leurs auteurs bien que situées dans un « ailleurs » indéfini où l'histoire a suivi un autre cours, mais surtout parce que le fondement même de ce genre de récits, c'est ce « point de divergence » où les événements ont emprunté une autre voie que celle que nous leur connaissons... »

Alors, si l'élément uchronique n'a finalement que peu d'importance pour le genre *steampunk*, pourquoi ces récits sont-ils presque toujours situés à Londres pendant la période victorienne ou édouardienne ? Il y a plusieurs raisons à cela, et une première justification peut se trouver à la lumière du seul contexte historique. L'époque s'étalant principalement du XIX^{ème} siècle au début du XX^{ème} est une période qui voit apparaître de grandes découvertes scientifiques et se multiplier les transformations sociales. « Le XIX^{ème} siècle a rêvé, discuté tous les problèmes du social : la démocratie, l'égalité, le progrès indéfini, la moralisation assurée par l'école, le bonheur par le couple, la socialisation par la famille, la prospérité par le « développement » universel, et encore l'association des travailleurs et l'émancipation de la femme. » (Jean Borie³, 1989, repris par André-François Ruaud⁴, 2005).

Ainsi, le *steampunk* se plaît à recycler des concepts du monde moderne transposés dans la technologie d'un XIX^{ème} siècle alternatif car cette période offre aux idées novatrices un terreau fertile qui se prête tout particulièrement bien à la possibilité de repenser notre monde dont quelques paramètres se trouvent modifiés sur le mode du récit uchronique.

Le *steampunk*, recyclage des littératures populaires

Le *steampunk*, recyclage de la science-fiction

Lorsque le terme « *steampunk* » est évoqué, les images qui nous viennent le plus volontiers à l'esprit sont celles d'une vaste cité à l'espace aérien saturé de machines volantes, non pas des

¹ Éric B. Henriet, *L'Histoire revisitée, Panorama de l'uchronie sous toutes ses formes*, 2ème édition, Amiens : Encrage, Collection Interface, 2004.

² Daniel Riche présente *Futurs antérieurs*, 15 récits de littérature steampunk, Paris : Fleuve Noir 1999.

³ Jean Borie, *Un Siècle démodé, Prophètes et réfractaires au XIX^e siècle*, Paris : Payot, Collection Essais, 1989.

⁴ André-François Ruaud, « la science-fiction de l'au-delà », *A & A*, numéro 143, mars 2005.

hybrides de voitures, avions et hélicoptères comme cela est le cas dans *Blade Runner*⁵ ou *le Cinquième Élément*⁶ mais plutôt des dirigeables et des biplans à la manière de *Metropolis*⁷. Il s'agit d'un passé futuriste, une interprétation anticipée de ce qu'aurait pu être le futur à travers les yeux des visionnaires du XIX^{ème} et du début du XX^{ème} siècle.

Le *steampunk*, en ce sens, est un recyclage de la science-fiction, car il s'inspire des écrivains qui ont donné leurs lettres de noblesse au genre. Comme le souligne Francis Valéry dans son guide de lecture⁸, les auteurs majeurs qui posent en Europe les bases de la science-fiction moderne sont au nombre de trois :

- **le Français Jules Verne** (1828-1905) qui, avec des romans comme *Voyage au centre de la Terre* (1864), *De la Terre à la Lune* (1865), *Vingt mille lieues sous les mers* (1870) ou *Autour de la Lune* (1870), est l'un des premiers à apporter à une œuvre de fiction l'émerveillement suscité par les progrès potentiels des sciences et des techniques ;
- **le Belge J.-H. Rosny aîné** (1865-1940) qui, en plus d'être à l'origine du roman préhistorique avec les œuvres *Vamireh* (1892) et *La Guerre du feu* (1909), est celui qui établit les bases du roman catastrophe avec *La Mort de la Terre* (1910) et *La Force mystérieuse* (1913), ou qui, en Europe, écrit l'un des premiers space opera authentiques avec *Les Navigateurs de l'infini* (1925) ;
- **l'Anglais Herbert George Wells** (1866-1946) qui, avec *La Machine à explorer le temps* (1895), *L'Île du docteur Moreau* (1896), *L'Homme invisible* (1897), *La Guerre des Mondes* (1898) ou *Les Premiers Hommes dans la Lune* (1901), pose les jalons d'une science-fiction résolument moderne où le merveilleux est habillé de scientisme.

Parmi ces trois auteurs de « romance scientifique », le dernier aura un rôle décisif sur le genre *steampunk* : H.G. Wells, d'une part parce qu'il s'agit d'un auteur de langue anglaise et que les inventeurs du *steampunk* sont Californiens, et surtout, d'autre part, parce que sa machine à explorer le temps, la *Time Machine*, donnera une justification narrative « scientifique » pour situer une histoire au temps de Wells, le Londres au moment du passage du XIX^{ème} au XX^{ème} siècle.

Le rattachement indiscutable du *steampunk* à la science-fiction se manifeste aussi dans l'origine même du terme « steampunk ». Dans son *Science-Fictionnaire*⁹, Stan Barets explique en 1994 que le mot *steampunk* désigne « une curieuse évolution spontanée du courant *cyberpunk* où la composante « cybernétique » se trouve remplacée par des évocations de l'ère de la vapeur (*steam*) ». Si l'informatique d'aujourd'hui est une application cette fameuse science qu'est la cybernétique, l'image que nous renvoie le *cyberpunk* est un monde dominé par des multinationales toutes-puissantes et les héros de ce courant sont des « vauriens » (*punks*) rebelles piratant les grands réseaux informatiques.

Pour le *steampunk*, tout a débuté, nous dit-on, par un simple canular : à la fin des années 1970, trois auteurs californiens avaient entrepris de se moquer du *cyberpunk* naissant en ramenant sous forme de pastiche la science-fiction à ses origines, la fameuse « scientifique romance » écrite par des auteurs tels que H.G. Wells dans le Londres de l'époque victorienne. Le premier de ces trois auteurs est Kevin Wayne Jeter qui fait paraître *Morlock Night* en 1979, une suite de *The Time Machine* de Wells dans laquelle les Morlocks retournent dans le passé pour envahir les égouts de Londres. Tim Powers est le deuxième de ces auteurs et, avec *Les Voies d'Anubis* (*The Anubis Gates*), paru en 1982, il décrit un Londres du début du XIX^{ème} siècle où est projeté son héros à travers une faille temporelle ; mais ce Londres semble s'être écarté de la ligne temporelle historique que nous connaissons car la magie de l'Égypte antique

⁵ *Blade Runner*, film réalisé par Ridley Scott, 1982.

⁶ *Le Cinquième élément*, film réalisé par Luc Besson, 1996.

⁷ *Metropolis*, film réalisé par Fritz Lang, 1925.

⁸ Francis Valéry, *Passeport pour les étoiles*, Paris : Denoël, Folio SF, 2000.

⁹ Stan Barets, *Science-Fictionnaire*, Paris : Denoël 1994.

y côtoie des loups-garous et d'autres éléments fantastiques. James P. Blaylock complète le trio avec son *Homunculus* paru en 1986 ; dans cet ouvrage, une lutte est engagée entre divers protagonistes pour s'emparer d'une créature capable d'abolir les frontières de la vie, de la mort et du temps.

Il est intéressant de noter que le terme *steampunk*, dont les bases ont été posées en 1979, s'applique rétroactivement à des textes antérieurs : *La Machine à explorer l'espace* (*The Space Machine*) de Christopher Priest en 1976 ou la série télévisée *Wild Wild West* en 1965. Le *steampunk* se propage donc à rebours dans le temps, en regroupant sous sa bannière des œuvres du passé : il colle « *a posteriori* » une étiquette sur des œuvres jusqu'alors inclassifiables.

Il existe une deuxième raison pour situer le *steampunk* à Londres pendant la période victorienne ou édouardienne : il s'agit de la source de la *scientific romance* de la culture anglo-saxonne (H.G. Wells). Pour l'auteur de langue anglaise, c'est une manière de rendre hommage à ces auteurs fondateurs qui ont nourri son enfance, et peut-être de recycler ses émotions d'adolescence, ce moment crucial de la vie où, en tant que jeune lecteur, il a cherché à comprendre le monde et a été fasciné par le « merveilleux scientifique » cher à ces écrivains qui ont beaucoup joué sur les descriptions de machines et de phénomènes étranges.

Le steampunk, recyclage du merveilleux

Le *steampunk* qui rend hommage à Wells et à la littérature du XIX^{ème} siècle ne serait-il empreint que de logique et de rationalité ? La réponse est clairement non. La surenchère d'éléments d'ingénierie décrits avec force détails apparaît souvent comme un vernis passé autour d'un noyau de nature magique.

Comme le précise Luc Dutour dans son article consacré au genre dans un essai collectif dédié au merveilleux¹⁰ : « Plus souvent associé au domaine de la science-fiction qu'à celui de la *fantasy*, le domaine littéraire étrange que l'on étiquette *steampunk* depuis les années 1980 prend en vérité aux deux genres à part quasiment égale, de même qu'il effectue aussi nombre d'emprunts au roman fantastique, au roman policier, au roman historique ».

En effet, au-delà des machines extraordinaires, il y a aussi intervention du surnaturel dans le *steampunk*. Pour reprendre la définition donnée par André-François Ruaud dans sa *Cartographie du merveilleux*¹¹ : « la *fantasy* est une littérature fantastique incorporant dans son récit un élément d'irrationnel qui n'est pas traité seulement de manière horrifique, présente généralement un aspect mythique et est souvent incarné par l'irruption ou l'utilisation de la magie. » Or cet aspect irrationnel propre à la *fantasy* apparaît fréquemment en *steampunk*.

L'incorporation de l'élément magique dans un univers reposant sur la science semble à première vue paradoxale mais elle peut mieux se comprendre si on se rappelle que les grands esprits rationnels ont aussi été des personnes très sensibles à l'irrationnel. Citons par exemple le grand amateur de spiritisme Isaac Newton qui, au début du XVIII^{ème} siècle, a établi sa théorie des forces en étant très « inspiré » par les actions échappant au domaine du visible, ou, au XIX^{ème} siècle, Camille Flammarion qui spéculait sur d'autres mondes sur la base de révélations transmises par un médium.

Le XIX^{ème} siècle, s'il est une période d'euphorie où tout pouvait être ramené à la raison, est également celui de la vogue spiritualiste. L'intérêt porté au surnaturel vient d'une tentative de comprendre ce qui ne se laisse pas enfermer dans la science rigoureuse par défaut de théorie adéquate. C'est ainsi que des notions issues de croyances populaires d'origines diverses telles que le « plan astral » ou l'« éther » vont colorer le discours scientifique.

¹⁰ Luc Dutour, « Steampunk, le vertige rétro », in *Panorama illustré de la fantasy & du merveilleux*, Lyon : les Moutons électriques 2004.

¹¹ André-François Ruaud, *Cartographie du merveilleux*, Paris : Denoël, Folio SF, 2001.

Dans le *steampunk*, il arrive que les mages à longue robe et chapeau pointu prennent l'apparence d'hommes de laboratoire à monocle revêtant une blouse blanche sous laquelle se trouve un gousset d'où ils tirent une montre, que les grimoires deviennent des livres remplis de schémas et d'équations, et que les formules magiques se transforment en un charabia pseudo-scientifique. Ne nous y trompons pas : « science » n'est souvent qu'un autre mot pour désigner le merveilleux.

Le steampunk, recyclage du fantastique

Alors que la *scientific romance* cache sa nature magique sous une enveloppe scientifique comme une maladie honteuse, le *steampunk* n'a pas peur d'afficher ses attaches au monde de l'irrationnel. En effet, le deuxième livre des fondateurs du genre, *Les Voies d'Anubis* de Powers, n'hésite pas à faire participer des loups-garous et des sorciers à un texte qui débute par un voyage dans le temps. Les ouvrages qui suivront feront intervenir des vampires, des fantômes et bien d'autres créatures de cauchemar, ces personnages caractéristiques de la littérature fantastique.

Le jeu sur le temps du *steampunk*, avec cette confusion des genres entre passé, présent et futur, ce futur dans le passé, ou ce passé alternatif, se prête volontiers à une littérature œcuménique. Or qu'y a-t-il de mieux que de recycler des éléments mythiques et des personnages légendaires, monstrueux ou non, afin de pouvoir, en toute liberté, traverser les siècles ? Ainsi, le XIX^{ème} siècle, après s'être ouvert au romantisme, marque son intérêt pour la littérature gothique, la recherche d'histoires effrayantes, et c'est pourquoi le *steampunk*, en se positionnant dans cette période, recycle le fantastique dont il prend la couleur.

Le steampunk, recyclage de la littérature feuilletonesque

Le dernier emprunt à la littérature populaire que l'on peut identifier dans le *steampunk* est l'aspect « policier romanesque », voire « feuilletonesque » du genre : il y a un héros, des méchants, des détectives, des policiers, des femmes fatales, des complots, etc.

Le roman feuilleton, étant publié par fragments périodiques, se doit de tenir le lecteur en haleine d'une parution à l'autre sous peine de le perdre. Il en découle que les personnages sont très peu creusés au profit d'une action aux rebondissements eux-mêmes bien codifiés.

L'auteur qui stigmatise le mieux ce mode d'écriture est vraisemblablement Ponson du Terrail et son fameux *Rocambole*¹² qui est venu enrichir la langue française avec le terme « rocambolesque », adjectif qui convient fort bien au genre *steampunk*. Ponson du Terrail, auteur dont l'imagination et la capacité de travail ne connaissent guère d'équivalent, écrivit des feuilletons destinés à la presse parisienne (*L'Opinion nationale*, *La Patrie*, *Le Moniteur*, *Le Petit Journal*) pendant plus de vingt ans, et souvent il s'attaquait de front à des feuilletons différents pour plusieurs journaux à la fois. Qu'y a-t-il alors d'étonnant, avec une quantité aussi impressionnante de textes et dans de telles conditions d'écriture, de ne pas trouver de style très recherché dans ses écrits et de repérer nombre d'invraisemblances et anachronismes ?¹³

¹² Pierre Alexis Ponson du Terrail, *Les Exploits de Rocambole*, publiés en feuilleton à partir de 1859.

¹³ Un jour, se considérant mal payé, Ponson du Terrail exigea du directeur de l'un des journaux pour qui il écrivait une augmentation. Le directeur trouva la demande de son feuilletoniste exagérée et décida sur le champ de se passer de ses services. Il fit appel à divers nègres dont la mission serait de poursuivre les récits de l'auteur. Or, dans l'épisode interrompu par la démission de Ponson du Terrail, le héros, Rocambole, avait eu le malheur d'être enfermé dans un coffre-fort jeté dans la Seine. Comment le sortir de là ? Le directeur, ses nègres, toute l'équipe du journal ne purent trouver une solution à ce problème. Ponson du Terrail fut rappelé, on lui donna l'augmentation qu'il exigeait, et le lendemain, la suite du récit débutait ainsi : « Ayant réussi à s'échapper du coffre-fort, Rocambole... »

Il est intéressant de noter qu'avant de devenir célèbre avec les *Exploits de Rocambole*, Ponson du Terrail s'essaya à tous les genres, de la chronique de mœurs au roman historique. Une de ses premières œuvres, *La Baronne trépassée*¹⁴, est d'ailleurs un savoureux mélange de suspense, de fantastique et d'humour. En voici quelques ingrédients : château gothique, décors à transformations, apparitions, conjuration de frères masqués, souper avec des spectres, femme vampire... Dans ce roman, Ponson du Terrail accumule les références des classiques de la littérature de genre pour en produire quelque chose de neuf au moyen de la surenchère et de la parodie... Il va sans dire que le *steampunk* recycle avec bonheur un tel procédé littéraire. De plus, dans le *steampunk*, on retrouve cette forme narrative d'époque avec des personnages de carton et des intrigues mécaniques qui constitue tout l'attirail littéraire, et peut-être le charme, des feuilletonistes du siècle dernier. Nous n'en déduisons pas pour autant que le *steampunk* est le genre qui permet à la littérature de reculer d'un siècle.

Le *steampunk*, machine à recycler

Une littérature au temps de la mécanisation

Les divers points énoncés précédemment nous amènent à postuler que le *steampunk* est une littérature de la mécanisation. L'Angleterre à l'époque victorienne est le théâtre spatial et temporel du début de l'industrialisation. Avec les grandes découvertes scientifiques de cette époque, les inventions sont devenues si nombreuses et d'une complexité telle qu'elles ne peuvent plus être comprises par des non-spécialistes, ce qui tend à ajouter une connotation magique et fantastique aux éléments scientifiques qui, en tant que sous-genre de la science-fiction, devraient rester les seuls ingrédients du *steampunk*.

Une littérature construite selon des procédés mécaniques

L'Angleterre victorienne rêve de machines. Ces machines sont des objets mécaniques, l'indispensable machine à vapeur dont le *steampunk* commémore le nom, mais aussi des automates à apparence humaine ou animale.

Nous avons ensuite évoqué l'existence de nombreux points communs entre le *steampunk* et la littérature feuilletonesque. Les personnages y sont creux, se comportant comme des automates, et même les intrigues présentent cet aspect mécanique. Ainsi, même si dans un texte de *steampunk* l'auteur reconstruit un univers, en se rattachant aux références et au procédé d'écriture d'époque, il ne peut échapper à la mécanisation de cette reconstruction.

Une littérature possible grâce à la mécanique

À la question de savoir pourquoi le *steampunk* est essentiellement centré sur l'Angleterre de la période victorienne et édouardienne, le concept de mécanisation nous permet de donner une autre forme de réponse. Nous avons là un argument narratif. En effet, à cette époque, il existait une machine permettant de faire intervenir des éléments d'époques différentes, tels le retour des Morlocks dans le roman de K.W. Jeter. C'est à cette époque que se situe la machine temporelle de H.G. Wells et, si l'on suit la logique de ce roman fondateur, il est possible de faire migrer des éléments d'un autre temps (passé ou futur) vers cette période. Des textes comme le *Frankenstein délivré*¹⁵ de Brian Aldiss peuvent se dérouler dans le passé parce qu'une machine (ou un phénomène naturel) autorise le voyage, permet le déplacement temporel du héros, et donc la création de l'histoire.

¹⁴ Pierre Alexis Ponson du Terrail, *La Baronne trépassée*, 1852.

¹⁵ Brian Aldiss, *Frankenstein délivré* (*Frankenstein unbound*, 1973) Opta, Anti-Mondes n° 17, 1973.

On pourrait s'étonner qu'il n'y ait pas de *steampunk* à la française qui remonterait à l'entre-deux guerres, sur les traces du *Voyageur imprudent* de René Barjavel¹⁶. Nous ferons l'hypothèse que cette absence de textes s'explique parce qu'à la fin du récit, le voyageur remonte dans le passé et tue par erreur son grand-père avant la naissance de son propre père. Par cette action engendrant un paradoxe temporel, le voyageur ne pourra plus naître et donc, comme sa participation scientifique est essentielle à la création de la machine à voyager dans le temps, celle-ci n'existera plus à la fin du livre de Barjavel.

Le *steampunk*, recyclage de références

Pour ancrer un texte dans une époque, il n'y a rien de tel que d'accumuler les références. Dans la littérature blanche de ces dernières années est ainsi apparu l'effet « *name dropping* », le fait de citer un maximum de marques pour rendre plus réel l'enracinement du récit au quotidien ou à une époque déterminée : les personnages ne portent plus des chaussures de sport mais des Nike, on ne parle plus d'un sac mais d'un Vuitton, etc.

Dans le genre *steampunk* où, comme nous l'avons indiqué, la psychologie des personnages est peu creusée et où les situations ne sont guère vraisemblables, il est nécessaire de recourir à un procédé similaire afin de donner de la consistance au récit. L'auteur de *steampunk* ne construit plus de personnages, il se contente de dresser des silhouettes de carton sur lesquelles il place des noms connus, qu'ils soient réels (la reine Victoria, Jack l'éventreur, Lord Byron, voire même H.G. Wells) ou fictifs (le docteur Frankenstein, Sherlock Holmes).

Cela produit un double effet. Tout d'abord, les noms utilisés ancrent fortement le récit dans une époque et une ambiance. Ensuite, l'auteur n'a plus à définir en détail de personnage, c'est le lecteur qui, en fonction de sa culture propre, le complète et place de la chair autour du carton.

Le *steampunk*, recyclage de la notion de fusion

L'indiscutable aspect auto-référentiel du *steampunk*, avec ses multiples clins d'œil aux textes fondateurs (Wells, Doyle, Verne...) et aux successeurs récents, amène à repenser la notion de genre bien défini. En effet, dans le *steampunk*, les références transcendent un genre donné en touchant aussi bien à la science-fiction qu'au fantastique.

Un bel exemple d'œuvre *steampunk* abondant de références puisées dans tous les genres est le film *Van Helsing*¹⁷. Ici, dans l'Europe de 1888, le héros armé de gadgets à la « James Bond » est un agent du Vatican dont la mission est de poursuivre les créatures monstrueuses de tout poil ; le docteur Jekyll – devenu Mister Hyde – a quitté Londres pour se réfugier – comme le bossu de Victor Hugo – dans les hauteurs de Notre-Dame de Paris ; le docteur Frankenstein travaille à sa créature sous l'œil intéressé du comte Dracula ; les vampires domptent les loups-garous, etc. Brassant allègrement fantastique et science-fiction, action et humour, cette œuvre fusionnelle puise ses références dans tous les genres sans qu'aucun ne puisse réellement s'affirmer. Nous avons là un objet incongru sur lequel seule l'étiquette *steampunk* peut coller, non seulement par ses caractéristiques narratives, son époque et ses personnages, mais aussi par une esthétique si particulière.

Le terme « *steampunk* » : une machine à produire du *steampunk* ?

Le *steampunk* se caractérise sans conteste par une esthétique spécifique, une atmosphère de cité des débuts de la révolution industrielle, baignant dans un *fog* permettant de camoufler des mystères invouables, et où les personnages qui sortent de l'ombre sont autant d'icônes empruntées au fantastique et à la science-fiction... pourtant ce genre se plaît à échapper à

¹⁶ René Barjavel, *Le Voyageur imprudent*, Paris : Denoël, 1949.

¹⁷ *Van Helsing*, film réalisé par Stephen Sommers en 2003.

toutes les définitions dans lesquelles on tenterait de le circonscrire. Il faut par conséquent se résoudre à accepter une définition élastique, un improbable cocktail aux innombrables variantes dont il est possible d'identifier les divers ingrédients sans qu'aucun ne soit néanmoins indispensable à la composition de ce mélange pourtant bien reconnaissable.

Pour recycler l'une des plus paradoxales définitions de la science-fiction, nous dirions bien volontiers que le *steampunk* est ce qu'écrivent les auteurs de *steampunk*... même si cette définition n'est guère satisfaisante d'un point de vue intellectuel qu'au second degré.

Il est certes possible d'associer, comme le veut la coutume, le *steampunk* à un cercle littéraire fermé constitué de trois auteurs : Jeter, Powers et Blaylock. Même si ce n'est pas vraiment avec les écrits du trio que tout a commencé (des œuvres antérieures pouvant être considérées comme appartenant au genre *steampunk*), c'est bien au sein de ce groupe littéraire qu'est apparu pour la première fois le terme « steampunk ». En avril 1987, dans le numéro 315 du magazine *Locus*¹⁸, K.W. Jeter avait proposé ce terme pour qualifier les « fantaisies victoriennes » que Powers, Blaylock et lui écrivaient en recherchant avec ce nom quelque chose qui pût correspondre à la technologie de l'époque où se situaient leurs récits. Et c'est ce terme qui a réellement servi de catalyseur car une multitude d'auteurs se sont mis à suivre le chemin tracé par le fabuleux trio, à dépoussiérer l'époque victorienne pour y ancrer des textes science-fictionnels colorés de fantastique et de merveilleux, et aujourd'hui ce genre en pleine expansion se décline autant sur le mode du roman et de la nouvelle que de la série télévisée et du film, de la bande dessinée, du comics et du manga, ou du jeu de rôles...

Diverses questions d'actualité se posent de ce fait à ce genre aux multiples facettes. Le *steampunk* est-il lui-même recyclable ? Le *steampunk* a-t-il encore de l'avenir ? Il est difficile de répondre à ces questions. Cependant, soyez assurés que le *steampunk* a encore un magnifique passé devant lui !

Illustration du mécanisme par l'auto-analyse d'un texte *steampunk*

« Quand s'envoleront ma vie et ma conscience... » est une nouvelle *steampunk* que nous avons écrite en 2003 et qui est parue au sommaire de l'anthologie uchronique *Passés Recomposés*¹⁹.

Dans ce texte situé en 1909, où les personnages principaux, arrivant de Londres, débarquent de leur dirigeable amarré au troisième étage de la Tour Eiffel, l'élément uchronique, en raison de la nature même de l'anthologie, est clairement indiqué. Le point de divergence remonte au siècle précédent, quand une entreprise est parvenue à tirer bénéfice d'une nouvelle forme d'énergie, au point de se constituer en une puissante multinationale.

Les personnages historiques y sont nombreux (Marie Curie, Georges Clemenceau, Petr Kropotkine) et côtoient des personnages de fiction (le professeur Challenger et le journaliste Malone sont des héros de sir Arthur Conan Doyle), les événements historiques (avec le contexte scientifique et politique d'époque) sont confrontés à des univers fictifs (l'ensemble des éléments de ce passé alternatif est dû aux actions de l'*Aerian Board of Control*, une

¹⁸ « Dear Locus, / Enclosed is a copy of my 1979 novel *Morlock Night*; I'd appreciate your being so good as to route it to Faren Miller, as it's a prime piece of evidence in the great debate as to who in "the Powers/Blaylock/Jeter fantasy triumvirate" was writing in the "gonzo-historical manner" first. Though of course, I did find her review in the March *Locus* to be quite flattering. / Personally, I think Victorian fantasies are going to be the next big thing, as long as we can come up with a fitting collective term for Powers, Blaylock and myself. Something based on the appropriate technology of the era; like "steampunks", perhaps... / -- K.W. Jeter. »

¹⁹ Jean-Jacques Girardot et Fabrice Méreste, « Quand s'envoleront ma vie et ma conscience... », in *Passés recomposés*, Aix-en-Provence : Nensitiveqnen, Collection Science Fantasy, 2003.

société de dirigeables imaginée par Rudyard Kipling^{20,21}). Les éléments de la littérature feuilletonesque y sont recyclés : les méchants sont très méchants et, suivant une trame narrative codifiée, affrontent « à blanc » les héros dès les premières pages, avant que le récit ne se double d'une enquête policière truffée de fausses pistes et de multiples rebondissements. Dans ce texte, le merveilleux scientifique est recyclé avec la description de machines étranges (le mécanisme du protocole expérimental ou la machine cognitive de Babbage) et les éléments fantastiques ne sont pas en reste (l'étrange « esprit de souvenance » recycle le concept d'« ectoplasme »).

Cependant cette abondance de références légères n'empêche pas le recyclage de thèmes actuels graves : l'implication de la multinationale *ABC* dans la politique coloniale des nations d'Europe n'est pas sans rappeler les ramifications troubles d'une certaine société d'équipementiers pétroliers, aussi versée dans la logistique militaire, qui accompagnait la récente intervention des Etats-Unis en Irak...

Le *steampunk* se présente ainsi clairement comme un genre fusionnel divertissant, puisant sa matière aux multiples sources de la culture populaire, mais cela ne lui interdit pas pour autant d'être un vecteur de messages à la manière d'un miroir de foire qui, en nous renvoyant une image déformée de nous-mêmes pointant nos travers et ceux de notre société, donne matière à réfléchir.

Conclusion

Notre article débutait par une liste, se voulant impressionnante, d'ingrédients, dont la seule accumulation laissait présager du pire. Mais le *steampunk* n'est pas *le Gâteau cent fois bon*²², il se bonifie avec chaque nouveau condiment, mais aussi avec chaque nouvelle façon de l'accommoder, et se décline aujourd'hui en plus d'un parfum. Il s'enfonce dans nos passés plus anciens avec des sous-genres tels que le *sailpunk*, le *sandalphunk*, voire le *bronzepunk* et le *stonepunk*, mais aussi se rapproche de notre présent avec le *gazpunk*, le *rocketpunk* et même l'*atompunk*.

Est-ce à dire que le potentiel de recyclage²³ du *steampunk* est infini ? Lorsqu'il rejoindra le grand courant de littérature générale, le fameux *mainstream*, sera-t-il qualifié de *streampunk* ? En tout cas, le futur du *steampunk* semble bien se situer dans notre présent, comme le montre le succès d'ouvrages récents qui en relèvent incontestablement, tels le désormais célèbre *Da Vinci Code* de Dan Brown²⁴. Gageons que ce nouvel art d'accommoder les restes fera à l'avenir le bonheur de plus d'un lecteur !

²⁰ Rudyard Kipling, « Par la malle de nuit » (With the Night Mail, 1905), in *Quatre pas dans l'étrange*, Le Rayon fantastique, Paris : Hachette, 1961.

²¹ Rudyard Kipling, « As Easy as A.B.C. », 1912.
<http://www.forgottenfutures.com/game/ff1/abc.htm>

²² Jindra Capek, *Le Gâteau cent fois bon*, Flammarion, Paris, 1986.

²³ Tout en revendiquant l'association du terme de « recyclage » au *steampunk*, force nous est de constater que cet article s'appuie sur nombre d'études antérieures, tant américaines que françaises. Dans ces dernières, félicitons en particulier Pascal J. Thomas qui, dans une chronique de *KWS* 24-25, juin 1997, découvre presque le concept de recyclage stylistique des œuvres *steampunk*.

²⁴ Dan Brown, *Da Vinci Code*, Doubleday, New York, 2003.