Étienne Barillier & Arthur Morgan

LE GUIDE STEAMPUNK

les 3 Souhaits

Extrait de la publication

SOMMAIRE

REMERCIEMENTS.....4

INTRODUCTION.....5

AVANT-PROPOS PAR SELENA J. CHAMBERS.....13

COMPRENDRE LE STEAMPUNK EN 10 QUESTIONS.....16

STEAMPUNK & LITTÉRATURE.....32
La genèse d'un mouvement littéraire.....33
Le proto-steampunk.....36
La naissance du steampunk.....40
La naissance du steampunk français.....45
La nouvelle vague.....49

GUIDE DE LECTURE.....51
Au XIXe siècle.....52
Entretien avec Mike Perschon.....62
Fiches de lectures.....69
Le proto-steampunk.....70
La naissance du steampunk.....73
Entretien avec James Blaylock.....75
Entretien avec K. W. Jeter.....87
Entretien avec Tim Powers.....93
Le steampunk contemporain.....97
Entretien avec Mark Hodder.....106
Entretien avec George Mann.....124
Le steampunk francophone.....132
Entretien avec Mathieu Gaborit.....137
Entretien avec Stéphane Tamaillon.....144
Entretien avec Raphaël Albert.....152

Extrait de la publication

Le steampunk en version originale.....159
Entretien avec Greg Broadmore.....164
De beaux livres steampunk.....169

LA BANDE DESSINÉE STEAMPUNK.....174
Bande dessinée francophone.....177
Comics.....192
Entretien avec Jess Nevins.....198
Manga.....206
Entretien avec Guillaume Lapeyre.....207
Sur le web.....213

LE STEAMPUNK MULTIMÉDIA.....215
Steampunk et cinéma.....218
Le steampunk à la télévision.....227
Courts métrages steampunk.....232
Le jeu steampunk.....235
La musique steampunk.....241
Entretien avec Captain Brown / Abney Park.....247

LE COSTUME STEAMPUNK.....252
Entretien avec Fanny Wilk.....257
Entretien avec Maurice "Redstar" Grunbaum.....261
Entretien avec Futuravapeur.....264
Entretien avec Thibault Hycarius.....270

STEAMPUNK & ÆTHERNET.....278
Entretien avec Célia Chapillon.....282
Entretien avec Ann VanderMeer.....287

CONCLUSION.....291

Extrait de la publication

REMERCIEMENTS

Étienne Barillier :

Merci à Florence & Manon, elles savent pourquoi.

Merci à Morgan Guéry, pour l'enthousiasme, la fougue et le talent.

Arthur Morgan :

Merci à Laure pour sa patience et son amour.

Étienne Barillier pour avoir mené ce livre avec lui (ce fut un réel plaisir).

Merci à Greg Celerse pour son enthousiasme perpétuel (*you rock man!*), à Antonia Hall pour ses traductions de dernière minute et à Christophe Coquelet pour tout.

Les auteurs :

Merci à Jérôme Vincent, Marie Marquez & ActuSF.

A special thank to S. J. Chambers *and all the contributors:* Tim Powers, James P. Blaylock, K. W. Jeter, Greg Broadmore, Mark Hodder, Ann VanderMeer, Jess Nevins, Georges Mann, Mike Perschon, Robert Brown & Abney Park.

Merci à la communauté vaporiste française et en particulier Futuravapeur, Thibault Hycarius, Maurice Redstar Grunbaum et Célia Chapillon.

Merci à Fanny Wilk de *Temps d'Élégance*.

Merci aux auteurs Mathieu Gaborit, Raphaël Albert, Stéphane Tamaillon et Guillaume Lapeyre d'avoir répondu à nos questions.

Extrait de la publication

INTRODUCTION

Extrait de la publication

Engrenages, vapeur, automates, savants fous en chapeaux hauts de forme, nous avons tous rencontré à un moment ou à un autre le steampunk ces dernières années. Il semble être partout, surgissant et s'imposant comme une forme majeure dans le domaine de l'imaginaire. Pourtant savons-nous vraiment ce qu'il est ?

Voilà le paradoxe : nous connaissons *tous* le steampunk, mais nous ne savons pas exactement ce que le mot recouvre. Certains d'entre nous ont même commencé à l'aimer bien avant d'entendre son nom pour la première fois. Et parfois, nous avons été surpris d'apprendre que telle œuvre l'était – ou que telle autre ne l'était pas !

Le steampunk est longtemps resté tapi dans les rayonnages des librairies, mal à l'aise entre la science-fiction et la *fantasy*. Cela fait trente ans qu'il est présent et qu'il devient lentement de moins en moins discret. Cette connaissance diffuse a donné lieu à de multiples naissances : de nombreux auteurs, comme Johan Heliot et son roman *La Lune seule le sait* ou Alan Moore avec la *Ligue des gentlemen extraordinaires*, ont pu ainsi « inventer » leur propre steampunk, dans l'ignorance qu'il existait déjà ! Il a considérablement évolué depuis sa naissance dans les années 1980, dépassant les limites attendues, rompant avec les habitudes au point de toucher à des territoires inédits et insoupçonnables. Aurions-nous pensé, il y a seulement quelques années, qu'en écrivant ce livre nous allions entrer en contact avec des écrivains, des artistes plasticiens, des musiciens ?

D'un point de vue littéraire, le steampunk est généralement classé comme un sous-genre de la science-fiction. Il est

Extrait de la publication

présenté comme une histoire alternative où, pour reprendre la formule désormais célèbre de Douglas Fetherling[1] : « Le steampunk s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt. » Il a pour cadre une époque victorienne qui ressemble à bien des égards à celle que nos ancêtres ont connue. Mais un léger pas de côté a été fait avec l'histoire : la science a pris un tour différent, concevant les ordinateurs et les robots bien plus tôt ! La Révolution industrielle a bel et bien eu lieu, mais la vapeur propulse dorénavant des machines différentes, au service de sociétés forcément autres… Ainsi, pour définir provisoirement le steampunk, on peut dire qu'il tient de la science-fiction pour le travail sur la technologie, les procédés narratifs et de l'uchronie pour le jeu avec l'Histoire et ses embranchements.

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 rétro-futuriste[2] ? 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 d'une certaine façon insaisissable. Il est un mouvement aux multiples branches littéraires, esthétiques,

[1] Citée par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Fleuve Noir, 1999.

[2] Le rétro-futurisme date des années 1960 et revisite l'avenir tel qu'il était imaginé dans le passé ou bien envisage l'avenir si le passé avait été différent. N'hésitez pas à lire la nouvelle de William Gibson, « Le Continuum Gernsback », publiée dans *Mozart en verre miroir* (Folio SF, 2001).

Extrait de la publication

musicales, se déployant simultanément dans des espaces différents, générant à chaque fois de nouvelles variations de lui-même.

Dans tous les cas, il est un retour vers le passé, un passé qui peut sembler pour certains comme étant plus beau, plus simple et moins décevant que notre présent – ou, pire, que notre futur. Une projection dans un monde d'avant les deux Guerres mondiales, d'avant la Bombe et les crises économiques, un monde où les cartes géographiques comportaient encore le rêve de la *terra incognita* et où les inventions se multipliaient pour bouleverser des sociétés entières.

En effet, par un mouvement de translation, le steampunk active un imaginaire passé. Dans celui-ci, on imaginait un futur, souvent très proche, qui allait être littéralement merveilleux. Cela semblait d'autant plus possible par la somme de réalisations que la fin du XIXe siècle rendait accessibles au plus grand nombre – le chemin de fer, la machine à vapeur, le téléphone et le télégraphe, l'électricité ou encore la photographie. Ce n'est pas tant l'étonnante prolifération d'inventions qui surprend, mais bel et bien leur impact. La liste des bouleversements est longue : expansion des villes, développement des classes moyennes et bourgeoises, industrialisation à marche forcée, extraordinaire vitalité artistique et créative, profondes mutations sociales… Toute une appétence de progrès qui se syncrétise dans la construction du Crystal Palace à Londres pour l'Exposition universelle de 1851 et la tour Eiffel pour celle de Paris en 1889 où science, art et technique fusionnent.

L'Empire britannique, plus grand que ne l'a jamais été l'Empire romain et que tout autre pouvoir colonial, étonne encore par son étendue, par l'affirmation de son pouvoir et de la force de sa culture. Cependant, cela ne peut tenir

Extrait de la publication

face à l'effroi provoqué par la nature même de la colonisation, des situations de crimes et de pauvreté où se trouvait engluée une part de la société anglaise, une société sclérosée, figée dans ses rites et structures, pourrissante déjà de l'intérieur, et contemplant, fascinée et légèrement dégoûtée d'elle-même, le combat entre le vice et le crime dans les quartiers de Whitechapel.

Ultime attrait, le steampunk décrit un mode de vie que l'on sait sur le point de disparaître. Les mouvements anarchistes s'agitent. Les monarchies anciennes ne tiendront plus sur leur trône longtemps. La société va devoir être bientôt réformée alors que les mouvements sociaux deviennent de plus en plus violents. Ainsi, le XIXe siècle est marqué par le luddisme en Angleterre (1811), les Canuts à Lyon (1831) et caractérisé par l'émergence d'un prolétariat que Karl Marx théorise. Avec le steampunk, nous sommes au moment médian, entre la disparition et l'émergence, entre la décadence et la splendeur, entre les fastes de la monarchie et la plongée dans la mine. Étrange contraction qui embrasse l'ensemble d'une époque et de ses aspects sans chercher à les trier ni à les expliquer. Le steampunk ne fait jamais office d'historien donneur de leçon.

Ce regard vers le passé nous interroge. Est-ce un passé qui serait pris pour un temps de l'innocence ? Nous le pensons si nous considérons que l'innocence n'est pas naïveté. Il est peut-être simplement celui où croire en un futur meilleur n'était ni une position cynique ni une forme d'angélisme béat. Écrire une fiction rétro-futuriste n'est pas non plus embrasser les valeurs de l'époque évoquée, ce n'est pas une façon de dire combien c'était mieux avant… À son meilleur, la force du steampunk est de poser un dialogue entre le passé et le présent, de proposer une réaction contre les

Extrait de la publication

mollesses et lâchetés de notre époque, de les confronter aux erreurs et espoirs du passé : autrement dit, d'envisager notre futur.

Le steampunk est-il alors un mouvement politique ? La question agite la critique anglo-saxonne. Le steampunk ne peut rester neutre vis-à-vis de la matière sur laquelle il travaille. Explorer un XIXe siècle entre faits historiques, citations littéraires et rêveries dégage inévitablement un miroir de notre époque. Nous regardons d'où nous venons pour mieux comprendre notre présent. La fin du XIXe siècle ressemble beaucoup au nôtre : pollution, travail des enfants, essor de l'information, dégradation des conditions de travail, etc. C'est là que la culture steampunk se bâtit. Nous assistons à la mise en lumière de ce que nous sommes, par la peinture d'où nous venons et l'invention d'où nous rêvons d'aller.

Mais le steampunk est également *punk* : il s'attaque aux lieux communs, bouscule les habitudes, conteste et met les pieds sur la table. Cependant, le steampunk n'a pas été pensé comme un mouvement contestataire. En effet, le mot n'a jamais eu d'autre intention que d'être une boutade.

Tout a commencé quand l'écrivain américain K. W. Jeter adressa une lettre à la revue *Locus* en avril 1987. Le débat alors portait sur les fictions victoriennes, telles qu'en produisaient ses camarades Tim Powers et James Blaylock ou lui-même cette année-là avec *Machines infernales*. Voici ce qu'il écrivait :

« *Cher* Locus,

Ci-joint un exemplaire de mon roman de 1979, Morlock Night. *Pourriez-vous avoir l'amabilité de le transmettre [au*

Extrait de la publication

critique] Farren Miller[3] *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 ? »

À la mode ? Pas sur le moment. Les années 1980 sont plutôt celles de la science-fiction engagée du cyberpunk, dont Jeter parodiait gentiment le nom. Alors à la mode aujourd'hui ? Il est probable que nous y tendons. Le steampunk a mis un peu plus de vingt ans à sortir de l'ombre pour devenir, par son ampleur et sa variété, un réel mouvement culturel.

Alors que nous écrivons ces lignes, des artistes à travers le monde sont en train de créer *quelque chose* de steampunk. Des gens sont en train de fabriquer – de leurs mains, il est important de le souligner : ils cousent, soudent, lient, découpent… – des *trucs* steampunk. Un musicien se demande comment composer un morceau. Un romancier s'agace pour décrire un personnage. La vitalité du mouvement repose sur eux parce qu'ils sont le fer de lance de l'esprit même du genre. Être indépendant, demeurer le propre juge de ses goûts et valeurs, rester élégant et de bonne composition, pourquoi pas ? Mais être steampunk, c'est aussi développer un goût qui mène invariablement vers

[3] Faren Miller avait fait une critique de *Machines infernales* qui avait lancé le débat dans les colonnes du journal.

Extrait de la publication

d'autres territoires et vers de nouvelles expériences esthétiques et culturelles.

Cet ouvrage ne saurait être un guide exhaustif du mouvement steampunk tant il foisonne et contamine toutes les sphères de la création artistique. Mais plutôt un marchepied, une porte d'entrée vers les incontournables du genre. Nous assumons les manques comme les oublis que suppose notre démarche. Considérez-nous comme des passeurs, qui cherchent à vous proposer des pistes, parfois des chemins de traverse, pour vous indiquer des directions, et amicalement partager avec vous nos coups de cœur. Pour cela, nous avons aussi donné la parole à ceux qui font le steampunk ou plutôt à une partie d'entre eux. Car les autres, ce sont vous, les lecteurs, les amateurs, les *vaporistes*[4].

Le steampunk est une splendide machine, rutilante, brillante et bruyante. Une machine à la fois précieuse et belle, mais surtout une machine qui fonctionne de mieux en mieux. À chacun de lui donner un usage et une fonction.

Les machines servent à cela.

Étienne Barillier & Arthur Morgan

[4] Le fan français de steampunk est généralement appelé vaporiste. Ce qui est quand même plus élégant que *steamer*, non ?

Extrait de la publication

AVANT-PROPOS

Par Selena J. Chambers

Extrait de la publication

Selena J. Chambers est la coauteure de l'ouvrage de référence The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature *(Abrams Image, 2011) avec Jeff VanderMeer. Elle participe à de nombreuses conférences sur le sujet et aime particulièrement les racines françaises du mouvement. Elle publie aussi régulièrement des nouvelles dans différents magazines américains et est une spécialiste de Edgar Allan Poe.*

Malgré l'intérêt qu'il a suscité ces derniers temps, le steampunk a toujours été mis en cause. Depuis la fin des années 2000, les principales questions « Qu'est-ce que le steampunk ? » et « Pourquoi le steampunk est-il important ? » ont été abordées. Ces questions ont reçu une myriade de réponses, différentes les unes des autres.

Certaines critiques avancent que le steampunk n'a pas d'importance. Qu'il s'agit juste d'un passe-temps étrange même si divertissant. D'autres admettent à contrecœur que c'est un mouvement esthétiquement intéressant, mais au final culturellement vain et sans aucune conscience sociale. Quand j'entends ce type de critiques, je me dis que leurs auteurs sont à des lieues de comprendre le steampunk (au moins à 20 000 lieues) et qu'ils n'ont fait que l'effleurer en le considérant comme étant plaisant, mais trop superficiel. C'est vraiment dommage car la caractéristique principale du mouvement steampunk est son côté accessible à tous, enfin à tous ceux qui osent rêver et libérer leur imagination.

Ma première idée était similaire. Pour moi, le steampunk était un mouvement esthétique évoquant une certaine

Extrait de la publication