

L'

MAGINAIRE

Le Webzine Littéraire d'Histoires de Romans



*A la
découverte du
STEAMPUNK*

*Interview
Jules Verne*

*Littérature, Cinéma, Art
Une influence
sur l'imaginaire*

n°1

Bonjour chers lecteurs,

Je suis heureuse de vous souhaiter la bienvenue sur ce tout premier numéro de *L'Imaginaire*, le webzine littéraire d'*Histoires de Romans*.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas *Histoires de Romans*, nous travaillons depuis quelques années dans tout ce qui touche au monde du livre et de l'écriture à travers nos critiques littéraires, nos interviews d'auteurs, nos fiches d'aides à l'écriture ou encore par notre présence dans plusieurs salons.

Aussi, ce projet est une véritable première pour nous et le résultat de la participation de nombreux passionnés de littérature, illustrateurs, photographes et graphistes qui ont accepté de contribuer bénévolement à la naissance de *L'Imaginaire*. Merci encore à eux !

L'Imaginaire fonctionne exactement comme tout magazine, à la différence qu'il est publié sous format numérique, donc cliquable. Mais en dehors de ce détail, vous pouvez le feuilleter à loisir, lire les articles qui vous plaisent ou même pester contre ceux dont vous ne partageriez pas le point de vue.

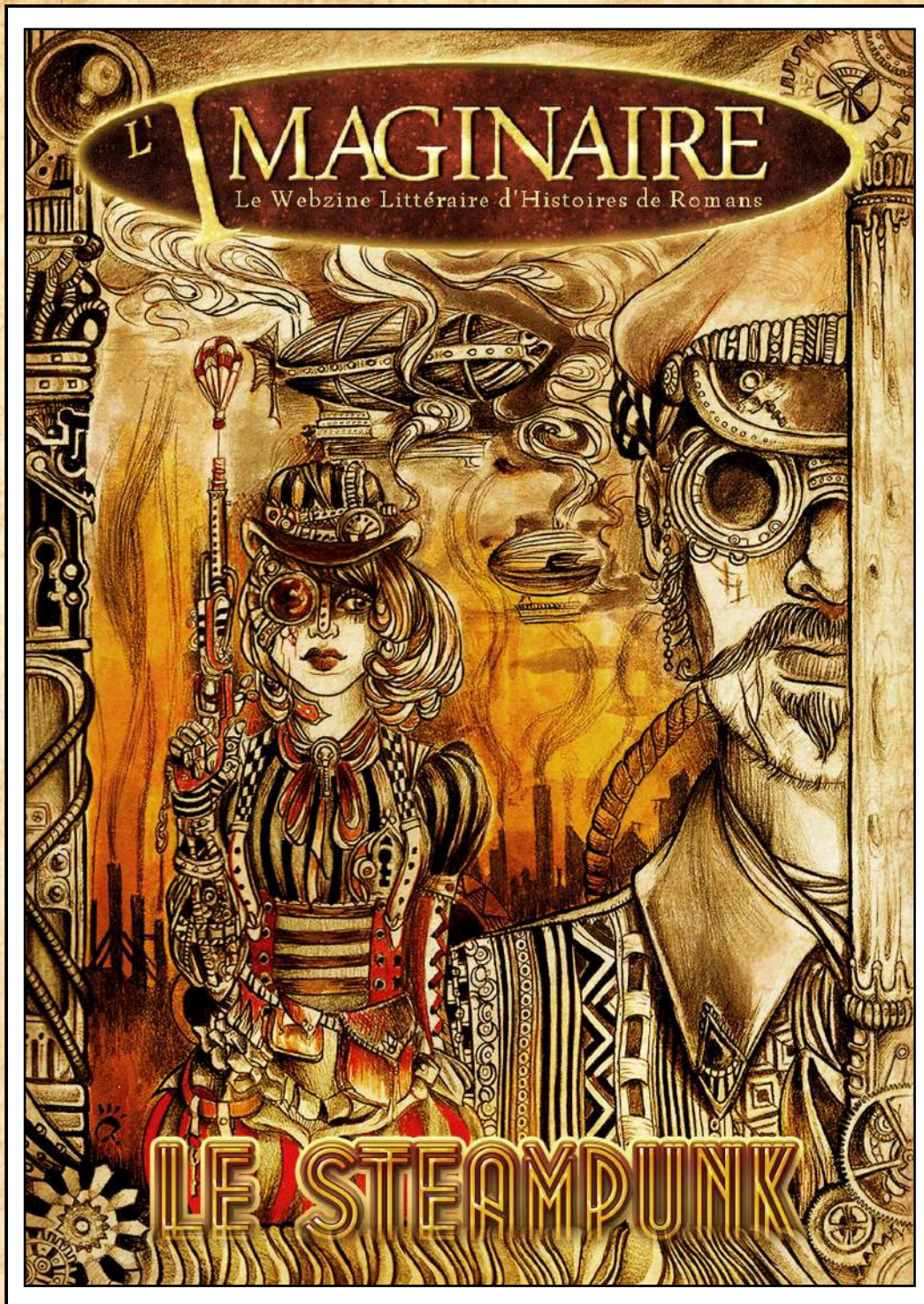
Je ne vous retiens pas plus longtemps et vous souhaite, au nom de tous les participants et de l'équipe, une agréable découverte !



Maud GUELAT

fondatrice d'Histoires de Romans

Rédactrice en chef de L'Imaginaire



Pour ce tout premier numéro de *l'Imaginaire*, nous avons deux maquettes différentes pour la couverture, aussi bonnes l'une que l'autre.

Après un choix difficile et de nombreux votes, vous avez déjà pu admirer celle qui a été définitivement validée, mais comme nous ne pouvions laisser l'autre dans l'ombre, il a été décidé de vous faire découvrir l'autre visage qu'aurait pu revêtir le webzine.

Aussi, c'est avec grand plaisir que nous la partageons avec vous, sur cette page. En espérant que vous l'appréciez.

T A B L E D E S M A T I E R E S

Rétro-futurisme victorien
dit "Steampunk" p.6

Expositions Universelles p.8

Multiculturalisme p.40

Richesse vestimentaire p.42

Les précurseurs du Genre

Jules Vernes p.10

20.000 lieux sous les mers

H.G. Wells

La machine à explorer le temps p.14

Les initiateurs du Steampunk

Tim Powers p.16

Les voies d'Anubis

K.W.Jeter

Morlock night &
Machines infernales p.18

J.P.Blalock p.20

Homunculus

Quelques romans à découvrir

p.22

La Saga Wildenstern

p.26

**Confessions d'un automate
mangeur d'opium**

p.27

City Hall

p.28

La ligue des Gentlemen extraordinaires

p.29

Jeux Vidéo

p.50

Level Up

p.52

Time Line

p.53

7e Art & Steampunk

Les 3 mousquetaires

p.30

La Ligue des Gentlemen extraordinaires

p.32

Wild Wild West

p.34

La machine à explorer le temps

p.36

Hugo Cabret

p.38

Winona Adamon
Artiste

p.46

Claire Pacheco
Artiste

p.48

Le rétro-futurisme victorien dit "Steampunk"

Le rétro-futurisme victorien - aujourd'hui communément appelé steampunk - est un genre littéraire dont l'action se déroule dans une atmosphère inspirée de la société du XIXe siècle, dans un contexte d'utilisation massive des machines à vapeur au début de la révolution industrielle, des innovations scientifiques et technologiques.

Si le genre s'est rapidement cantonné à l'Angleterre de l'époque victorienne, il concerne en réalité l'ensemble des civilisations du monde et intéresse aussi bien un futur figé dans les connaissances du passé que d'un passé ou présent anachronique revisitant une technologie moderne.

Un terme anecdotique

Le terme "Steampunk" prend son origine dans une lettre de K. W. Jeter envoyée au magazine Locus pour qualifier les romans fantastiques victoriens de ses deux amis, Tim Powers et James P. Blaylock. Le terme faisant en réalité allusion au cyberpunk, K.W. Jeter profite de ce néologisme parodique pour voir s'il parvient à créer un genre littéraire... Un pari gagné avec cette boutade. Aussi est-il plus approprié de parler de rétro-futurisme pour désigner le mouvement.



Une inspiration du XVe siècle Un héritage des romans du XIXe siècle

Les premières grandes d'inspirations scientifiques et technologiques - et pas seulement pour la littérature de l'imaginaire - sont, sans conteste, les travaux de Léonard de Vinci et ses représentations très détaillées d'inventions révolutionnaires. Machines volantes ou de guerre, sous-marins, hélicoptères et même automobiles, ce grand ingénieur est véritablement l'inspirateur d'appareils qui se concrétiseront presque quatre siècles plus tard.

Le point de départ des machines dans la littérature doit son origine au théâtre grâce aux premières pièces à machine qui apportaient des effets de mise en scène spectaculaires, analogues à des effets spéciaux, notamment utilisés par Corneille au XVIIe siècle. Cette innovation du théâtre constitue les prémices du développement des machines.

Pourtant, le genre attendra véritablement le XIXe siècle pour s'allier à une longue tradition littéraire qui joue sur les rapports entre la fiction et la technologie. Aussi, Jules Verne, H. G. Wells, Mark Twain et Albert Robida ont été reconnus comme des précurseurs par leurs œuvres d'aventure et leurs voyages extraordinaires ou d'anticipation qui abordaient des thèmes comme l'artifice, les automates, et revisitaient les innovations scientifiques de leur époque. L'imaginaire passe alors dans une vision critique de la société en plein essor industriel où l'homme perd le contrôle d'engins mécaniques alors doués de ruse. Ces grands auteurs ont ainsi fixé ce qui constituera, plus tard, les caractéristiques et l'esthétique de cet univers rétro-futuriste que des influences des romans gothiques et policiers de l'époque victorienne viendront très vite enrichir.

XXe siècle : la naissance du steampunk

L'origine remonte à 1979, dans les délires littéraires du trio d'amis K. W. Jeter, Tim Powers et James Blaylock qui rendent des hommages, à la fois critiques et humoristiques, à une époque qui suit la Révolution industrielle et qui marque un tournant économique et social. À travers leurs romans fantastiques victoriens, les trois auteurs revisitent un Londres lugubre comme cadre des aventures de gentlemen confrontés à des faits surnaturels - n'hésitant pas à glisser humour et clin d'œil les concernant - et s'inspirent, voire parodient, des auteurs du siècle précédent.



© Illustration : Keith Thompson

Ces jeux littéraires et le néologisme "steampunk" de K. W. Jeter créés par dérision donneront naissance à un genre littéraire à part entière. Les trois auteurs posent alors les contraintes caractéristiques et esthétiques qui qualifient ce mouvement qui influencera toute une génération d'écrivains anglais parmi lesquels figurent William Gibson, Bruce Sterling, Brian Stableford, Kim Newman, Paul Di Filippo, Stephen Baxter, Christopher Priest, Robert Charles Wilson ou encore Philip Pullman. Cependant, une grande partie de leurs œuvres, qualifiées de steampunk à l'époque de leur parution, appartiennent en réalité au fantastique "gaslamp" (dit également proto-steampunk), terme créé en 2006 et qui est caractérisé par un ancrage spatio-temporel, littéraire et culturel, dans l'Angleterre de l'époque victorienne et édouardienne.

Pourtant, l'une des composantes importantes des bases du steampunk n'est pas tant l'Angleterre victorienne, que l'exotisme, les mystères de l'orient, de l'Asie ou de l'Afrique. En effet le XIXe est le siècle des grandes explorations géographiques, ethnologiques, scientifiques, des découvertes archéologiques et des expositions coloniales, aussi la place de l'orientalisme ou encore l'égyptomanie sont des caractéristiques esthétiques propres au steampunk, même s'ils ne sont parfois que détails.

Un genre devenu esthétique

Si le genre concernait au départ les romans fantastiques rétro-futuristes victoriens, le steampunk est progressivement devenu un esthétique, dans la littérature tout d'abord en touchant aussi bien la fantasy, la science-fiction, l'anticipation rétro-futuriste et d'autres genres – dont les seuls éléments réellement conservés sont l'inspiration de l'ère industrielle, les machineries, le charbon et la vapeur –, puis cinématographique, artistique et musical.

Aujourd'hui, le steampunk s'est largement écarté de sa première définition et est devenu une véritable source d'imagination rétro-futuriste d'une richesse incroyable et qui ne demande qu'à être explorée, encore et encore.



© Illustration : Gvozdenik



es grandes Expositions Universelles

Les Grandes expositions universelles ont marqué l'histoire européenne du XIX^{ème} siècle. Événements spectaculaires programmés sur plusieurs mois et auxquels participent de nombreux corps de métiers de pays du monde entier, elles étaient l'occasion de montrer à tous les améliorations et innovations technologiques de ce siècle d'or.

Les expositions universelles furent des univers propices à l'imagination d'un avenir toujours plus moderne et marquèrent les esprits par leur aspect féérique et leur gigantisme.

Londres 1851

La première exposition Universelle

Après une visite de l'Exposition Nationale des produits de l'industrie agricole et manufacturière de Paris en 1849, Henry Cole décide d'organiser à Londres une exposition internationale qui réunirait dans un lieu unique les productions artisanales et industrielles du monde entier. C'est le début des grands salons qu'on connaît aujourd'hui, une véritable révolution, le début de l'ouverture économique et de la mondialisation.



La première Exposition Universelle est donc organisée sous une immense bâtisse de verre et de métal montée à Hyde Park, le Crystal Palace, dont la fabrication constitue une véritable innovation qui influencera énormément l'architecture de l'époque. Conçue pour cette occasion par Joseph Paxton, ce dernier reprend la forme d'une gigantesque serre avec un principe d'assemblage se basant sur des éléments préfabriqués, ayant permis un montage record de l'édifice.

Matières premières, machines, produits manufacturés mais aussi objets d'art, l'événement remporte un vif succès et a une véritable influence sur l'époque et sur les différentes expositions qui ont suivi. Mais à l'époque, il ne s'agissait pas encore d'un lieu de loisirs, comme il le deviendra plus tard, aussi le public visé restait-il essentiellement des professionnels et la haute société.

Le discours inaugural de la Reine Victoria insiste sur la volonté de promouvoir la paix, la fraternité et la solidarité entre les peuples du monde entier. Le commerce à travers le libre échange semble alors un excellent argument externe aux doctrines politiques. Il devient un élément central du discours diffusé par les organisateurs de cette exposition.

Bien sûr, derrière cet argument de paix, il y a surtout une volonté de stabilité économique et d'exhiber la puissance de l'Empire Britannique et son industrie. Fasciner par l'innovation et le progrès, les machines deviennent le centre d'intérêt premier et la solution d'avenir de l'industrie.

Paris 1889

Le début des innovations

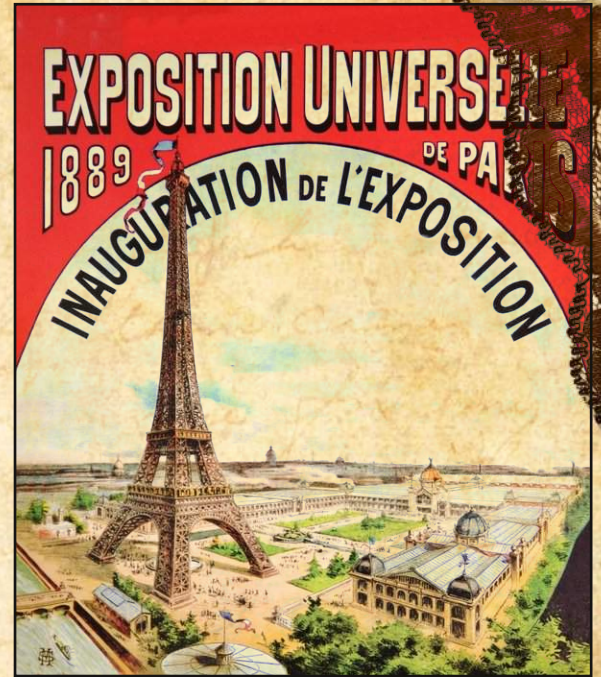
Pour fêter le centenaire de la Révolution Française, cette dixième exposition universelle s'étend sur une cinquantaine d'hectare. L'esplanade des Invalides fut dédiée aux expositions des colonies françaises et du ministère de la Guerre, faisant de cette manifestation la première véritable exposition coloniale de l'histoire de France.

La Galerie des Machines - la plus importante structure métallique d'Europe jusqu'à sa démolition en 1909 - a été considérée comme le plus beau, mais surtout le plus impressionnant pavillon par sa surface de huit hectares nécessaires pour accueillir l'Exposition française de l'Agriculture et de l'Alimentation et ses machines tout aussi gigantesques dont le clou était un navire à voiles rouge et or, reproduction grandeur nature du vaisseau

Le Triomphant, réalisé par la maison Menier. Le Palais des Industries est le premier bâtiment à utiliser l'électricité en présentant des automates et des jeux de lumières.

À l'extérieur, sont installés deux ballons captifs dans le ciel de Paris permettant aux Parisiens et touristes de pouvoir admirer l'exposition du ciel. Mais l'élément le plus important reste la Tour Eiffel, réponse de son constructeur au concours organisé par le ministère de l'Industrie et du Commerce pour célébrer le centenaire de la Révolution française et les progrès des sciences et techniques faits en France depuis 1789.

En architecture, c'est le début de l'Art Nouveau qui sera diffusé par la suite, les constructions métalliques se déployant notamment grâce à des surfaces vitrées de plus en plus vastes.

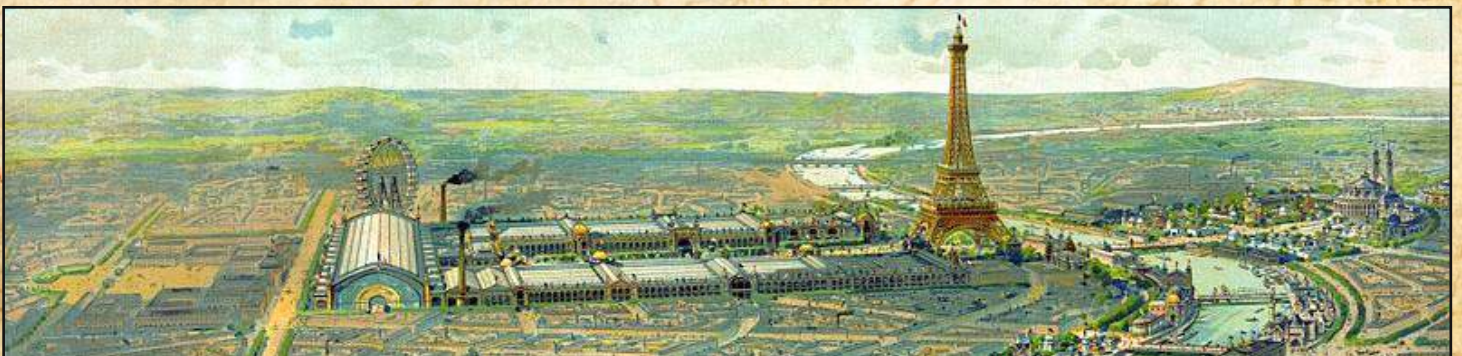


Paris 1900

Le bilan du siècle

Outre l'amélioration et la diffusion des innovations déjà présentes en 1889, l'exposition est l'ouverture sur le XXème siècle. Elle s'étend sur 216 hectares, un chemin de fer reliant les deux lieux de l'exposition. La Grande Roue de Paris, fut l'une des principales attractions de l'exposition de 1900.

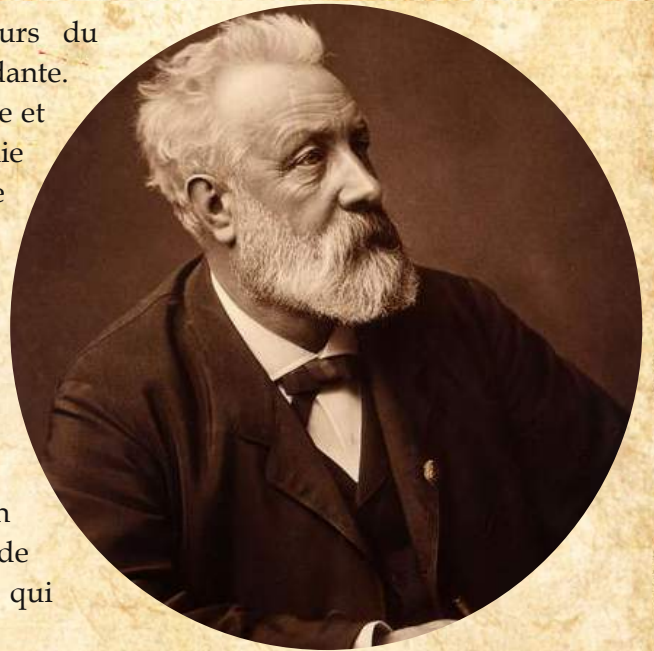
Parmi les nombreuses innovations on retrouve de nouveaux transports, comme un trottoir roulant - l'ancêtre de nos tapis roulants actuels -, mais aussi l'ouverture de la première ligne de métro et l'implantation de nouvelles gares. L'électricité marque l'entrée de cette source d'énergie dans la ville de Paris, qualifiée par la suite de ville lumière, et fera son effet sur la population par la présentation d'une fontaine lumineuse et l'implantation d'un éclairage public électrique. Autre grande innovation, le cinéma devient omniprésent par la projection de films des frères Lumières, de films sonore et la création du Cinéorama.



Jules Verne

On dit que Jules Verne est l'un des précurseurs du steampunk par ses créations et son imagination débordante.

Il faut savoir qu'à son époque, il était traité de visionnaire et parfois de fou. Aujourd'hui, on dit de lui que c'est un génie du genre. Mais comment ce fils de juriste destiné à reprendre l'affaire paternelle est-il devenu un écrivain reconnu ? C'est à cette difficile question qu'il faut donc répondre et quoi de mieux que de poser la question directement à ce grand homme... Embarquez avec moi pour un voyage extraordinaire !



Notre machine à remonter le temps nous dépose le 16 novembre 1871, juste après la sortie de la grande édition illustrée de *20.000 Lieues sous les mers*, devant la maison de l'auteur, à Auteuil. C'est un homme en pleine forme qui nous reçoit !

Amandine Sauvage : Merci de nous recevoir chez vous, Monsieur Verne.

Jules Verne : C'est un plaisir de vous recevoir, Mademoiselle.

A.S : Pour commencer, pourriez-vous vous présenter en quelques mots pour nos lecteurs ?

J.V : Bien sûr. Je suis né le 8 février 1828, à Nantes. Mon père était avoué, comme son père et ma mère est issue d'une famille de navigateur et d'armateur. J'ai un frère, Paul et trois sœurs, Anna, Mathilde et Marie. Mon père voulait que je reprenne le cabinet familial mais j'avais d'autres passions.

A.S : Dites m'en plus sur ces passions de jeunesse.

J.V : Les voyages, Mademoiselle. Mon oncle me racontait souvent ses périples autour du monde et je rêvais de faire comme lui.

A.S : Vous avez bien failli pourtant... Si la légende dit vrai, vous vous seriez embarqué dans un bateau comme mousse, non ?

J.V : (rire) Comme mousse, dit-on. Je voulais porter une lettre à ma cousine, mon premier amour.

C'est mon père qui m'a rattrapé au port de Paimboeuf... Croyez-moi, après cela, je n'ai plus jamais fugué et j'ai juré de ne voyager qu'en rêve. C'est bien ce que je fais aujourd'hui en écrivant.

A.S : Et vous le faites plutôt bien ! Pourtant, vous avez étudié le droit.

J.V : En effet. Je devais travailler avec mon père et je suis allé étudier à Paris. Mais je fréquentais beaucoup les salons littéraires dans lesquelles j'ai fait la connaissance d'Alexandre Dumas. C'est grâce à son père que ma comédie, *Les Pailles rompues*, a été jouée au théâtre en 1850.

A.S : Impressionnant. Et avez-vous écrit autre chose pendant que vous étiez étudiants ?

J.V : Oui. J'ai publié plusieurs nouvelles dans la revue *Musée des familles*. Lorsque j'ai eu terminé mes études, je me suis mis à l'écriture de romans.

A.S : Vos romans sont des récits de voyages. Qu'est-ce qui vous a donné envie d'écrire ce genre de roman ?

J.V : Je fréquentais beaucoup la Bibliothèque

"Aujourd'hui, je me tiens au courant de toutes les découvertes scientifiques afin d'alimenter mes livres. Ils se doivent d'être proches de la réalité tout en imaginant ce que pourrait être notre avenir."



Nationale. Je m'y suis passionné pour les sciences et la géographie. J'y ai surtout fait la connaissance de Jacques Arago, un explorateur aveugle. Son récit m'a inspiré *Souvenirs d'un aveugle*.

Aujourd'hui, je me tiens au courant de toutes les découvertes scientifiques afin d'alimenter mes livres. Ils se doivent d'être proches de la réalité tout en imaginant ce que pourrait être notre avenir.



A.S : Toutes ces inventions, dans vos romans, viennent-elles toutes de votre imagination ?

J.V : De mon imagination et des découvertes de nos chercheurs. Sans eux, je n'écrirais rien.

A.S : Vos récits ne seraient-ils pas un peu trop futuristes justement ?

J.V : Ne dit-on pas que je suis un avant-gardiste ? Et, dans un livre, l'auteur peut tout se permettre. J'expérimente mais ne cours aucun risque, contrairement aux chercheurs. Je suis persuadé que mes machines pourront, un jour, fonctionner. Je prends juste un peu d'avance.

A.S : Sans doute êtes-vous un peu devin... Eh bien, monsieur Verne, l'heure tourne.

Pourrais-je revenir pour parler de votre dernier roman, *20.000 lieux sous les mer* ?

J.V : Je n'y vois aucune objection. Nous nous donnons donc rendez-vous demain dans ce cas. À demain, Mademoiselle.



20.000 lieux sous les mers

de Jules Verne

Bien que Jules Verne m'ait donné rendez-vous le lendemain, à la même heure, mon impatience me pousse à utiliser de nouveau la machine à voyager dans le temps pour aller plus vite

À peine quelques minutes après avoir quitté le génie, je me retrouve devant chez lui, aussi fraîche et pimpante que la veille - ou il y a cinq minutes...

Tout est une question de point de vue.



Amandine Sauvage : Bonjour Monsieur Verne. Merci encore de nous recevoir pour parler de votre livre.

Jules Verne : C'est toujours un plaisir.

A.S : Si vous le voulez bien, nous allons disséquer votre dernière œuvre *20.000 Lieues sous les mers*. Pour commencer, l'idée : comment vous est-elle venue ?

J.V : George Sand m'a demandé d'écrire un nouveau récit de voyage dans la même lignée que mes précédents romans qui se déroulerait sous les mers. Si ma mémoire est bonne, elle m'a suggéré cela en ces termes : « *J'espère que vous nous conduirez bientôt dans les profondeurs de la mer et que vous ferez voyager vos personnages dans ces appareils de plongeurs que votre science et votre imagination peuvent se permettre de perfectionner* ».

Imaginez ma flatterie lorsque j'ai reçu ce billet !



A.S : Vous pouvez vous enorgueillir d'avoir exaucé le vœu d'une femme d'exception et d'un grand écrivain !

Elle parle d'ailleurs des appareils de plongeurs... Dites-m'en plus sur ce système.

J.V : Le système est simple : le plongeur porte sur son dos une réserve d'air d'environ 30L. Il puise cet air grâce à un tuyau relié à son casque. Une soupape permet d'évacuer l'air vicié. Le capitaine Nemo l'a évidemment amélioré afin de voyager dans de grandes profondeurs. En effet, il faut que la poitrine puisse bouger ce qui, avec la pression de l'eau, est strictement impossible ! Le plongeur s'asphyxierait alors qu'il a de l'air à disposition.

Une cuirasse protège donc la cage thoracique et permet une respiration normale.

A.S : Cet appareillage existe-t-il ou vient-il de votre imagination ?

J.V : Le scaphandre autonome a été créé par la société Rouquayrol-Denayrouze. Leurs essais lors de la Grande Exposition Universelle de Paris en mille huit cent soixante-sept m'ont convaincu qu'il était possible de randonner sous la mer comme à la montagne.

Mobilis in mobile : Mobile dans l'élément mobile

devise du Nautilus



J'ai seulement amélioré le système afin de permettre à mes héros d'arpenter les fonds marins durant plusieurs heures sans être rattachés au Nautilus par un tuyau et donc d'être limités dans leurs déplacements.

A.S : Tenteriez-vous une telle expérience sous-marine ?

J.V : N'est-ce pas ce que je fais en compagnie de Nemo ?

A.S : En effet... Dans ce cas, continuons le voyage. Parlez-moi un peu du Nautilus et de sa machinerie.

J.V : Vaste sujet ma chère. Je vais tenter de résumer mon sous-marin en quelques termes simples. Je l'ai pourvu de deux coques afin d'augmenter significativement sa solidité. Après des calculs complexes dont je vous épargnerai les détails, il a fallu monter toute la machinerie.

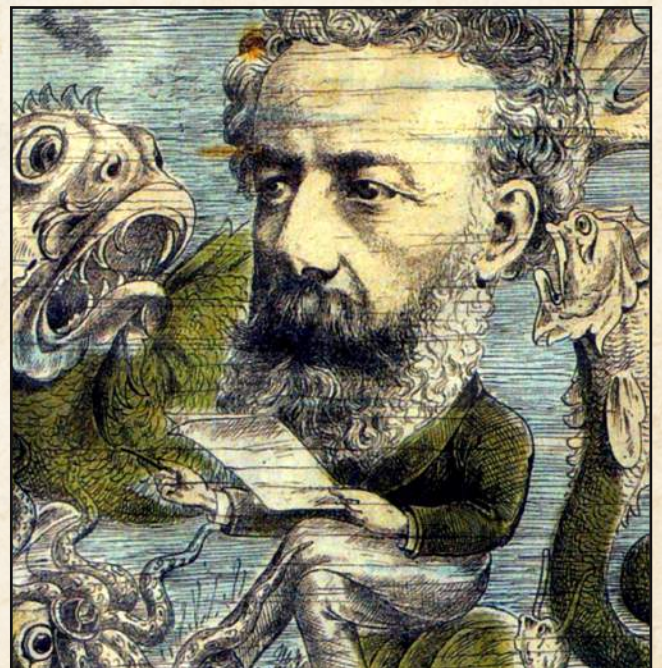
Je me suis inspiré des sous-marins existant en incorporant ce qui était présenté à l'Exposition Universelle de 1867 aux Etats-Unis : la Fée Electricité ! Bref, le Nautilus est parfaitement autonome.

A.S : Comme les scaphandres, vous êtes-vous inspiré de ce qui existait déjà ?

J.V : Dans sa forme, il ressemble au sous-marin USS Alligator, mais dans sa machinerie il s'inspire plus du Plongeur dont j'ai pu assister à la construction. Je juste amélioré le Nautilus pour que Nemo et son équipage puisse y vivre en parfaite autarcie.

A.S : Une dernière question : espérez-vous voir le Nautilus en vrai, un jour ?

J.V : Je ne désespère pas de voir un jour un sous-marin aussi maniable que le mien. J'ai confiance en l'Homme et ses découvertes.



Herbert George Wells



H. G. Wells est un écrivain britannique très prolifique qui écrivit aussi bien des romans réalistes qu'imaginaires, des essais sur l'histoire de l'humanité ou sur l'évolution future de la société.

Il est reconnu plus particulièrement pour ses romans de science-fiction et d'anticipation, genres pour lesquels il est considéré comme une référence incontournable.

Ses nombreux écrits ont énormément influencé la littérature futuriste, aussi est-il un des auteurs inspirateurs de Steampunk.

Herbert George Wells est souvent reconnu comme le premier auteur de la science-fiction.

Mary Shelley, Edgar Poe et Jules Verne développaient déjà les thèmes de la science-fiction moderne, leurs oeuvres fantastiques étant considérés comme une sorte de gènèse de la science-fiction que l'on présentait déjà dans des oeuvres plus anciennes d'auteurs comme Voltaire et son *Micromégas* où *voyagent des habitants de l'étoile Sirius*, Thomas More ou Lucien de Samosate.

H.G Wells commence sa carrière littéraire à la fin de celle de Jules Verne et devient l'auteur réussissant à faire la transition entre les *Voyages extraordinaires* et la science-fiction mieux que quiconque. En digne successeur de nombreux auteurs du genre, il se permet de travailler sur tous les thèmes déjà abordés dans la science-fiction

Le premier best-seller de H.G Wells fut *Anticipations*, une expérimentation en prophétie, probablement son oeuvre la plus explicitement futuriste qui parut d'abord par épisodes dans un magazine, avant d'être publiée dans son intégralité en 1901.

Ce roman apportait une vision assez moderne de la société mais restait cependant encore fermé face à certaines innovations, faisant par exemple

l'erreur de croire que l'équipage ne pouvait que finir par suffoquer dans un sous-marin, lequel finirait par sombrer dans les profondeurs.

Ses premiers romans étaient, à l'époque, définis sous le terme de "romances scientifiques" et pause en grande partie les bases de ce qui deviendra plus tard les grands thèmes classiques de la science-fiction : voyage temporel, espèces xénogènes, fin de l'humanité etc. Parmi ces ouvrages, on peut citer *La Machine à explorer le temps*, *L'Île du docteur Moreau*, *L'Homme invisible* et *La Guerre des mondes* qui lui valurent le titre de "Jules Verne Anglais" du fait des références à l'auteur... Titre que Wells rejetait, considérant que ce qu'il inventait n'avait pour vocation que de nourrir l'imaginaire et les illusions de ses lecteurs.

Aussi comparait-il plutôt ses romans à des oeuvres de l'Antiquité comme *L'Âne d'or* d'Apulée ou *l'Histoire véritable de Lucien* de Samosate et à des romans fantastiques comme *L'étrange histoire de Peter Schlemihl* ou *l'homme qui a vendu son ombre* d'Adelbert von Chamisso et *Frankenstein* ou le *Prométhée moderne* de Mary Shelley.

H.G Wells est celui qui a permis de hisser la science-fiction comme genre littéraire. Il a ainsi influencé de nombreux auteurs et en particulier ceux qui donneront naissance au Steampunk.

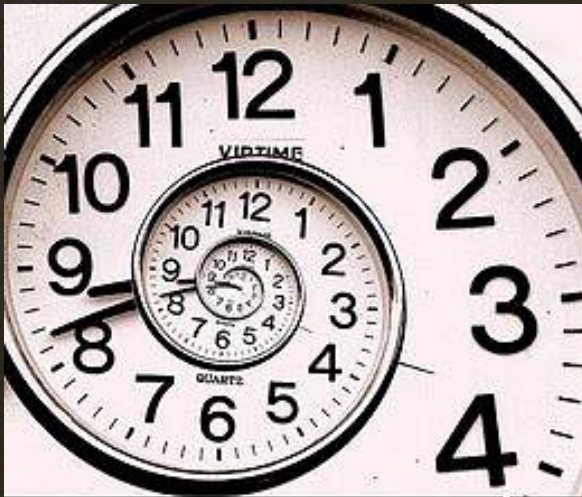


La machine à explorer le temps

de H.G Wells

1895. La première salle de cinéma de l'histoire voit le jour et les frères Lumière engagent cette fin de siècle dans l'ère cinématographique. En Angleterre, Oscar Wilde est victime d'un procès pendant que le public anglais découvre *La machine à explorer le temps* de Herbert George Wells.

Ce court roman raconte l'histoire insolite de l'Explorateur du temps qui traverse les ans sur la selle d'une étrange machine. Son voyage le propulse dans un futur où l'humanité est à peine reconnaissable



LA MACHINE À EXPLORER LE TEMPS H.G WELLS

Lors d'un dîner entre amis intellectuels, celui qui sera l'Explorateur du temps expose sa théorie selon laquelle il est scientifiquement possible de voyager dans le temps. Preuve à l'appui puisqu'il a déjà confectionné un engin miniature qu'il parvient à faire disparaître du présent sous le regard de ses convives. Mais l'homme passe pour un excentrique et sa démonstration est prise pour un tour d'illusionniste. Il convie son public à revenir souper le lendemain. Les invités seront à l'heure, mais leur hôte les fera attendre pour finir par les rejoindre, épuisé, en guenilles, leur offrant un récit incroyable.

Il revient en effet de l'an 802001. Prisonnier pendant quelques jours de ce futur lointain, il a découvert une humanité oisive qui, ayant vaincu la nature et ses dangers, a perdu toute intelligence et esprit d'entreprise.

Cependant, il se familiarise avec cette étrange descendance et, poussé par sa curiosité, découvre la présence d'une autre race vivant sous terre, dont il ne faut pas mentionner l'existence.

Lors de sa parution, le roman fait grand bruit par son sujet humain et social. Wells y offre une vision de l'évolution radicale de la race humaine et une critique de l'esprit capitaliste et de l'industrie qui étend anarchiquement son pouvoir sur l'Angleterre. Très tôt en effet, l'auteur constate le gouffre qui se creuse entre la classe supérieure et la classe ouvrière, contrainte à la misère et au travail ingrat pendant que les fortunés jouissent d'un luxe abusif et décadent. On retrouve toutes ses craintes dans *La machine à explorer le temps* et à travers les différentes évolutions, il met en garde et dénonce des éléments déjà présents dans la société anglaise de la fin du XIX^{ème} siècle. Cette conscience futuriste du malaise social ouvre la voie à la science fiction qui donnera de l'encre aux plumes de Matheson, King et bien d'autres. Wells découvre un nouveau champ d'exploration créative : les récits de voyages dans le temps. L'idée lui vient d'une conférence sur l'existence possible d'une quatrième dimension qui serait celle du temps, idée qui sera reprise dans les travaux sur la théorie de la relativité au cours du XX^{ème} siècle. Il qualifiera son roman de « fantaisie scientifique ».

À bien des égares, ce roman a su repousser les limites de la littérature de son époque, se plaçant, avec les œuvres de Jules Verne, au rang de fondateur d'un nouvel univers. Moderne dans son style et dans son sujet, *La machine à explorer le temps* conserve les marques de son époque qui inspireront le steampunk et son esthétique. La machine au centre de l'intrigue présente un assemblage de matériaux hétéroclites que l'on retrouve dans l'image du steampunk. De même, des galeries industrielles souterraines, angoissantes et obscures témoignant des progrès techniques permettent l'imagination de toutes les prouesses. Cependant, le sujet du voyage dans le temps semble être plus un motif au discours prophétique de l'auteur qui peine à maintenir un équilibre au récit. La machine elle-même devient prétexte : en étant dérobée à l'explorateur, elle lui permet de côtoyer et d'étudier l'humanité du futur.

Tim Powers



©Matt Gush

Né le 29 février 1952 à Buffalo dans l'État de New-York, Timothy Thomas Powers est un auteur américain de science-fiction et de fantastique.

Il étudie la littérature anglaise à l'université d'État de Californie à Fullerton, où il rencontrera ses amis K.W Jeter et James Blaylock. Le trio se considère d'ailleurs, avec amusement, comme des « Steampunk », contrairement à la tendance cyberpunk de l'époque des années 80.

À cette période, Powers et Blaylock inventent le poète William Ashbless qu'ils utiliseront tous les deux comme personnage dans leurs œuvres.

Powers rencontre aussi l'écrivain Philip K. Dick à l'université, qui s'inspira d'ailleurs de Powers pour « David », l'un de ses personnages.

Dick dédie l'un de ses livres, *Les androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?*, à Powers et Serena, la femme de ce dernier.

Le premier vrai roman de Tim Powers fut *Les chevalier de la brume*, sorti en France en 1996, soit vingt ans après celle aux USA, mais le roman qui l'a révélé fut *Les voies d'Anubis*, sorti en France en 1986 et qui a remporté le "Philip K. Dick Award". Depuis il est publié dans de nombreuses langues.

Powers enseigne à temps partiel à l'école d'art du comté d'Orange, en Californie, où son ami Baylock est directeur du département d'écriture créative.

Il a également enseigné à temps partiel à l'université de Redlands.

Tim Powers et sa femme, Serena Batsford Powers, vivent désormais dans le Muscoy en Californie, où Tim Powers a souvent servi d'auteur mentor dans le cadre de l'atelier d'écriture *Clarion Writer's SF Workshop*



es voies d'Anubis

de Tim Powers

« Le temps, reprit-il sur un ton solennel, le temps est comparable à un fleuve qui roule sous une couche de glace. Il nous étire comme si nous étions des plantes aquatiques, de nos racines vers l'extrémité de nos tiges, de notre naissance vers notre mort, et se courbe autour des roches ou des souches qui se présentent au long de son cours ; et nul ne peut échapper à ce fleuve à cause du toit de glace qui le surplombe et nul ne saurait le remonter à contre-courant, ne fût-ce qu'un instant. »



Tout amateur de littérature se trouve un jour confronté à cette question :

« Qu'est-ce que vous me conseillerez dans le genre ? »

Et pour le steampunk, invariablement, la réponse est *Les Voies d'Anubis* de Tim Powers.

Une histoire de voyage dans le temps, et même mieux !

Les voies d'Anubis est l'un des romans précurseurs du Steampunk, une des pierres fondatrices du mouvement, récompensé par trois prix littéraires de science-fiction.

L'auteur arrive à maintenir le suspense jusqu'au bout grâce à de nombreux rebondissements qui jouent habilement avec les possibilités offertes par la magie et les voyages dans le temps. Le rythme est soutenu malgré l'épaisseur du livre. Impossible de s'ennuyer ! Bien que rentrant dans le genre Steampunk, dû principalement au thème du « voyage dans le temps », il y a aussi une grande plongée dans la littérature fantastique du XIX^{ème} siècle. Le merveilleux s'acoquine à l'horifique, le tout sur un rythme trépidant. Powers prend manifestement un tel plaisir à construire son récit qu'il s'offre même le luxe d'y inclure deux paradoxes temporels qu'il bouclera avec une rare élégance. Sa façon de mêler personnages historiques et personnages de fictions fait mouche. Ainsi, alors qu'il était simplement né d'une farce d'étudiants à laquelle s'étaient livrés Powers et Blaylock, le mystérieux Ashbles prend une consistance singulière en côtoyant Byron ou Coleridge, au point même que certains ont cru à son existence.

Derrière la rigueur morale se cache l'abjection, la misère crasse et le terreau de croyances millénaires qui irriguent la société toute entière. C'est là, entre l'ignorance et les savoirs séculaires, que le personnage de Doyle va évoluer et nous entraîner dans les rues qu'arpentent des catins, des tire-laines et des tire-lames, mais aussi des bohémiens-pharaons, des gentlemen-thaumaturges et des hommes-loups. Tout ce monde se croise dans un chaos fulminant, au centre duquel se retrouve Doyle, en candide brinquebalé et l'insaisissable William Ashbles, qui entame ici un parcours littéraire à rebours passablement inédit dans la littérature américaine.

Le livre reste, au bout de vingt ans, une œuvre profondément originale et généreuse, qui joue sur le voyage dans le temps et les paradoxes temporels. Parfaitement jubilatoire !

Kevin Wayne Jeter

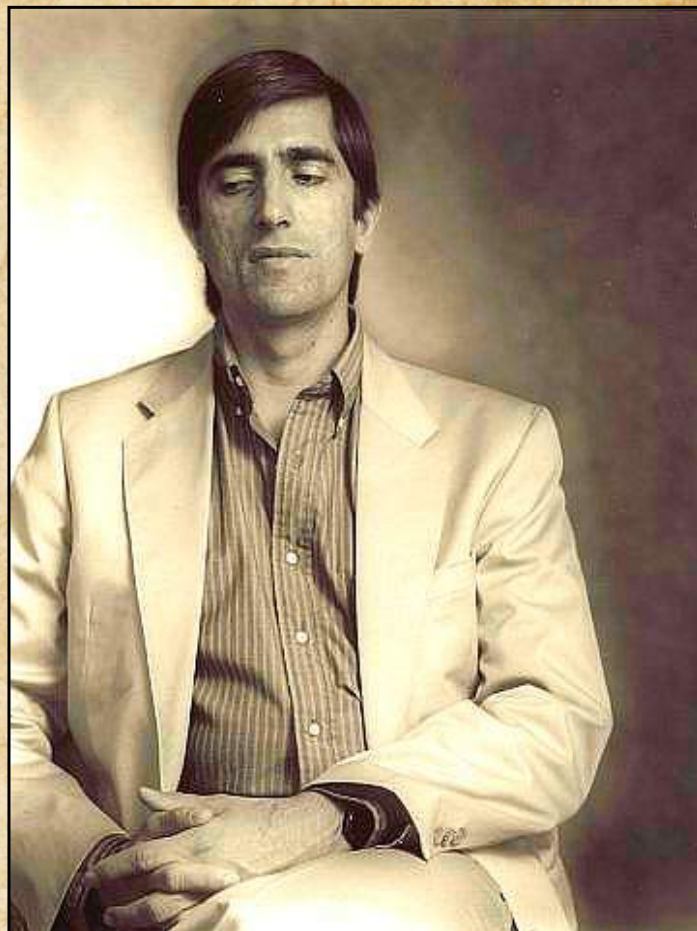
K.W. Jeter est un écrivain américain né en 1950 à Los Angeles.

Avec ses amis Tim Powers et James Blaylock, il fait la connaissance de Philip K. Dick avec qui il liera une amitié qui influencera beaucoup ses écrits. K.W Jeter lui fera d'ailleurs lire le manuscrit de *Dr. Adder*, Philip K. Dick, emballé, décidant alors de lui trouver un éditeur personnellement. Le roman et ses "suites", *Le Marteau de verre* et *Instruments de mort*, seront qualifiés de cyberpunk, comme d'autres après eux, une étiquette que l'auteur refusera avec virulence toute appartenance de ses écrits à ce mouvement, au point d'envisager, plus tard, d'abandonner la Science Fiction pour le thriller. Il abandonnera ainsi tout un projet de trilogie dont il ne publiera *qu'un* livre unique et sans suite, *Horizon Vertical*.



Dans les années 80, Jeter et ses amis décident de rendre hommage à l'époque suivant la Révolution industrielle à travers des délires littéraires qu'ils qualifiront de "fantaisie victorienne".

Auteur exigeant avec lui même, K.W Jeter écrit principalement des romans, parfois des synopsis, très rarement des nouvelles. Il écrira, sur commande, *Morlock Night*.



Afin de voir s'il était capable d'exploiter cette aberration que sont, pour lui, les catégorisations strictes des romans, il envoie une lettre au magazine Locus et propose le terme Steampunk, caricaturant le Cyberpunk volontairement.

Le Steampunk est né, et s'en suivra alors une nouvelle génération d'auteurs surfant sur cette nouvelle vague littéraire.

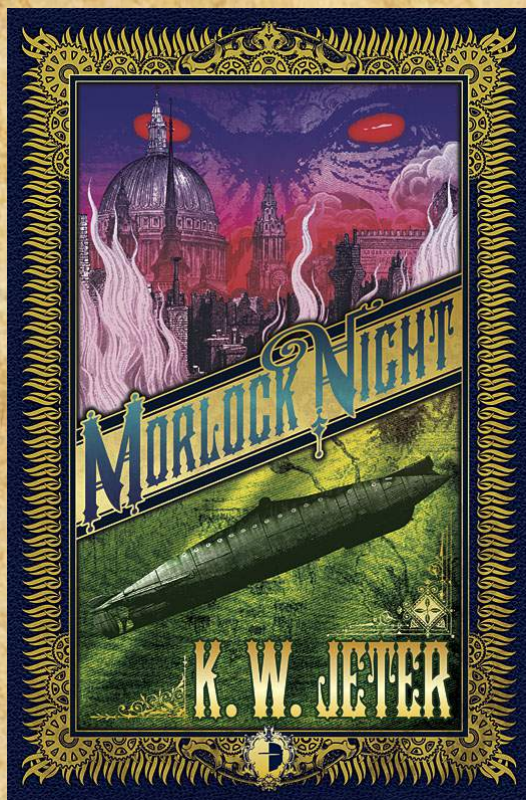
K.W. Jeter écrira bien d'autres romans, de la science fiction au thriller, dont un second steampunk, *Machines infernales*.

L'auteur est également connu pour avoir écrit des novélisations sous licences, comme Star Trek et Star Wars, ainsi qu'une série de romans "suites" du film Blade Runner, lui-même adapté des *Androïdes rêvent-ils de moutons électriques ?* de Philip K. Dick.

K.W Jeter n'a plus rien écrit depuis 1998

Morlock Night & Machines infernales

de K.W.Jeter



Morlock Night a été publié pour la première fois en 1979 et est considéré comme l'un des romans fondateurs du mouvement steampunk, à juste titre, puisque dans sa lettre au magazine *Locus*, K.W.Jeter créa ce terme pour le qualifier.

Morlock Night est surtout un récit fou de science fiction transposée dans l'Angleterre victorienne. Il n'a jamais été traduit en français.

Morlock Night n'est autre que la suite de la célèbre *Machine à explorer le temps* de H.G.Wells.

Edwin Hocker est un ami du Voyageur du temps et apprend tout de ses aventures lors d'un diner. Alors qu'il rentre chez lui, il rencontre un étrange personnage qui lui confie que des failles spatio-temporelles ont été créées et qui lui présente un calendrier du futur proche où Londres est décimée par les Morlocks qui ont pris de contrôle de la machine du temps.

En compagnie de Tafe, une femme venue du futur, il va devoir trouver le moyen d'empêcher l'invasion Morlock en se lançant sur les traces de Merlin et du Roi Arthur.

Emeline Achard

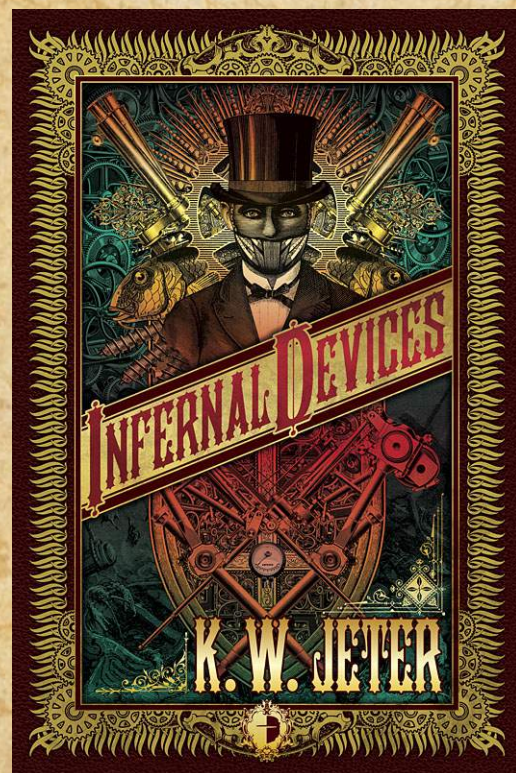
Machines infernales est le deuxième roman steampunk de K.W.Jeter, qu'il qualifiait, avec les œuvres de ses amis Tim Power et Paul Blaylock, de "fantaisie victorienne". On en retrouve d'ailleurs un clin d'oeil dans le sous-titre du livre *Une Fantaisie Baroque des Temps Victoriens*.

George Dower mène une existence paisible, sans extravagance, partagée entre sa boutique d'horlogerie et sa passion des automates qu'il fabrique et façonne.

Mais un beau jour, les rouages semblent se bloquer et le temps se figer ; un homme étrange, " l'homme en cuir noir ", pénètre dans son échoppe et le charge de réparer un bien curieux mécanisme.

Même lui, pourtant spécialiste, n'avait jamais rien vu de tel. Et ce premier pas va l'entraîner dans un monde irrationnel peuplé d'hommes-poissons, de machines volantes, d'intrigants automates...

Un monde dont il deviendra vite l'un des principaux acteurs.



Maud Guélat



James Paul Blaylock

James Paul Blaylock est un écrivain américain né en 1950. Après des études littéraires, il obtient un master à l'Université de Californie.

Avec Tim Powers et K.W Jeter, il rencontre Philip. K. Dick qui, par ses conseils, marquera significativement les écrits des trois amis qui deviendront les créateurs du Steampunk.

Il se distingue par son univers et sa plume si particuliers qui mêlent humour et personnages atypiques dans ses récits.



Il fait partie de ces rares auteurs à savoir emmener facilement un lecteur dans son monde, tout en sachant faire preuve d'une excentricité à toute épreuve.

J.P. Blaylock est surtout connu pour ses romans fantastiques et de fantasy, l'une de ses œuvres principales étant *le Vaisseau elfique*, inspiré, selon l'auteur, par *Le vent dans les saules* de Kenneth Grahame et *Bilbo le Hobbit* de J.R.R. Tolkien.

La nouvelle *Treize fantômes* a remporté, en 1997, le World Fantasy Award pour la meilleure fiction courte.

Les romans steampunk de J.P Blaylock sont rares en France, car non traduits pour la grosse majorité. On connaît surtout *Homonculus*, publié en 1986 et qui a reçu le prix Philip K. Dick, mais il n'est pas l'unique roman du genre de Blaylock.

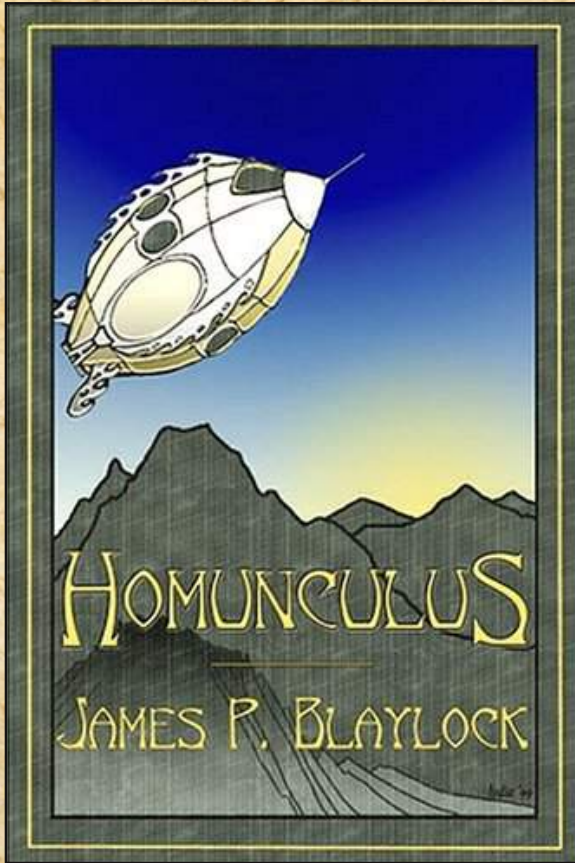
Aussi, on peut citer *la Machine de Lord Kelvin* et *Les Aventures de Langdon St. Ives* qui font partie de la série *Narbondo*.

Deux suites *des aventures de Langdon St. Ives* sont programmés aux Etat Unis pour 2013



omunculus

de J.P. Blaylock



« Sa taille, dit-on, n'excède pas vingt centimètres. Il serait omniscient et omnipotent, capable d'abolir les frontières de la vie, de la mort, du temps. »

Seuls quelques initiés, en cette fin de XIXe siècle, connaissent son existence. Seulement voilà : l'homuncule, cette prodigieuse créature, est pour l'heure prisonnière d'une mystérieuse cassette. Quiconque se l'appropriera héritera du même coup des clés de l'éternité.

Hélas! La fameuse boîte a disparu...

Commence alors, sur fond de fog londonien, une course-poursuite délirante entre les suppôts du Mal- un acnéique paranoïaque, un milliardaire dépravé, un savant fou et bossu, une poignée de zombis- et les forces du Bien - un club de scientifiques très peu préparé à leur rôle de justiciers...

Publié en 1986, Homunculus appartient à la saga *Narbondo* et forme une trilogie, avec *the Digging Leviathan* et *la Machine de Lord Kelvin*, dont il est le deuxième tome. Il a reçu le Prix Philip K. Dick en 1987.

Pourtant, Homunculus est considéré comme le premier roman steampunk de James P. Blaylock, *the Digging Leviathan* étant qualifié de roman fantastique du fait de son cadre spatio-temporel réaliste.



Il se caractérise par la dimension comique propre à l'écriture de l'auteur, mais également l'une des caractéristiques qu'avait posé le trio Blaylock-Jeter-Powers dans leurs "fantaisies victoriennes".

Dans *Homunculus*, le XIXe siècle côtoie une technologie évoluée où fonctionnent des inventions des plus délirantes, des zombies, des gentlemens scientifiques, un savant fou à la solde d'un milliardaire malsain... Bref, tous les éléments sont réunis pour offrir aux lecteurs un roman se moquant ouvertement du mouvement cyberpunk.

En France, le roman est, hélas, épuisé.

Quelques romans steampunk à découvrir



Le Nomade du temps

de Michael Moorcock

Soldat de Sa Majesté en mission au Kumbalari, un Etat limitrophe du Tibet, le capitaine Oswald Bastable survit à un tremblement de terre pour se retrouver inexplicablement projeté depuis 1902 dans le futur : un 1973 alternatif où les dirigeables des Grandes Puissances imposent une paix forcée à l'ensemble du monde.

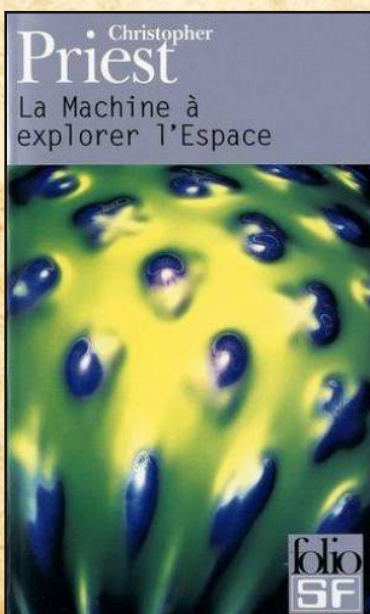
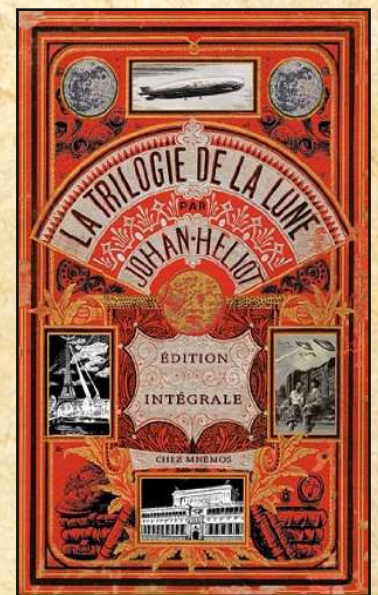
Mais la révolte gronde et, guidé par la mystérieuse Una Persson, Bastable va devoir interroger ses certitudes pour choisir le bon camp; un choix qui pourrait le conduire à errer sans fin à travers le multivers, à visiter mille destinées possibles d'un siècle de sang.

La trilogie de la Lune

de Johan Héliot

Printemps 1889. Un vaisseau hybride de chair et de métal fait irruption dans le ciel de Paris, stupéfiant la foule venue célébrer la clôture de l'Exposition Universelle. L'humanité entre en contact avec les extraterrestres Ishkiss et découvre une technologie qui surpasse tout ce que les esprits les plus audacieux ont pu rêver jusque-là.

Dix ans plus tard, cette science fabuleuse est devenue un redoutable instrument d'oppression entre les mains de l'Empereur français. Rebelle en lutte contre la tyrannie de l'empereur Badinguet, Jules Verne tient le rôle principal au sein d'une intrigue policière qui le mènera de la petite île de Guernesey, où s'est retiré Victor Hugo, jusque dans les entrailles de la lune, qui abritent le mystérieux secret des extraterrestres Ishkiss



La machine à explorer l'Espace

de Christopher Priest

1893. Victoria règne sur un empire aux dimensions du monde.

Le savant Percival Lowell clame l'existence de canaux artificiels à la surface de Mars. Expédiés sur la planète rouge par une machine à explorer le temps passablement rétive, Edward et la charmante Amelia, citoyens de Sa Majesté, y découvrent stupéfaits les préparatifs d'une invasion de grande ampleur visant la Terre. La guerre des mondes est imminente...

Les deux jeunes gens parviendront-ils à regagner l'Angleterre pour déjouer les plans des sinistres envahisseurs ? Sauront-ils découvrir le point faible des tripodes, les terribles machines de guerre martiennes ? Edward pourra-t-il enfin avouer ses nobles sentiments à l'élue de son coeur ? Et que fait donc H. G. Wells, lui-même, terré dans la végétation rouge des bords de la Tamise ?

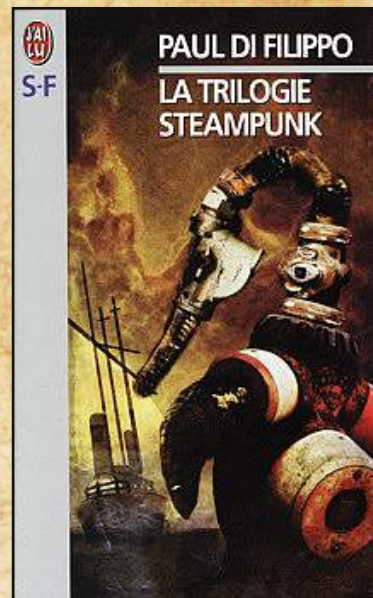
La trilogie Steampunk

de Paul Di Filippo

À Londres, la jeune reine Victoria a disparu alors qu'elle s'apprêtait à monter sur le trône. Seule solution pour éviter le scandale : la remplacer provisoirement par une étrange créature mi-femme mi-salamandre qui lui ressemble étrangement, fruit des recherches biologiques de Cosmo Cowperwaith. Une créature aux formidables appétits sexuels, qui n'ont pourtant rien à envier à ceux de la vraie Victoria...

Ailleurs, dans le Massachusetts, le grand savant Agassiz compte bien prouver scientifiquement et définitivement la supériorité de la race blanche. Sa théorie fumeuse va pourtant être mise à mal par l'arrivée inopinée d'un marin et de sa compagne Hottentote qui ont besoin de lui pour retrouver les parties génitales de la mère de cette dernière, devenues depuis un dangereux talisman.

Quant à la poétesse Emily Dickinson, il fallait qu'elle tombe amoureuse de Walt Whitman pour oser s'aventurer dans le royaume des morts, où elle va rencontrer le jeune Allen Ginsberg.

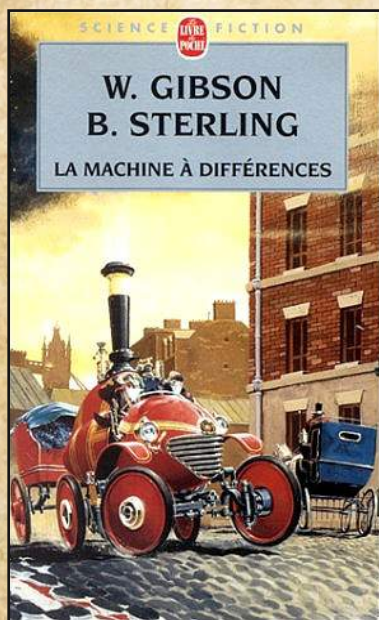


La machine à différences

de William Gibson & Bruce Sterling

Que se serait-il passé si le mathématicien Charles Babbage avait pu, au milieu du XIXe siècle, construire les machines à différences, ces "ordinateurs à vapeur" qu'il avait inventés ? C'est ce monde-là, passionnant, effrayant, délirant, que mettent en scène *Les Machines à différences*.

Dans cet univers alternatif, les leaders des révoltes ouvrières ont été exécutés, Lord Byron est Premier ministre de la Reine Victoria, et le célèbre Derby oppose des machines à vapeur de course... C'est d'ailleurs au Derby qu'Edward Mallory se retrouve pourvu d'un paquet de cartes mécanographiques données par... Lady Ada Byron, la fille du Premier ministre ! Et les ennuis de Mallory commencent. Car il détient l'arme absolue, susceptible de paralyser les ordinateurs à vapeur et la puissance britannique. Mallory est un homme à abattre...



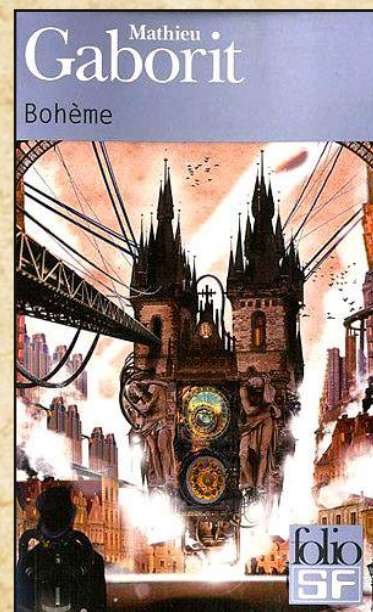
Bohème

de Mathieu Gaborit

L'Europe est recouverte d'une substance corrosive et mystérieuse : l'écryme. Des traverses, infrastructures métalliques qui se perdent à l'horizon, surplombent cette mer de brouillard et relient les villes.

Louise Kechelev est avocate-duelliste à Prague. Ses parents, en apparence honnêtes bourgeois à la tête d'une entreprise, mènent en réalité un combat souterrain contre le régime tsariste. Mais leur dirigeable transportant une cargaison compromettante disparaît un jour dans l'écryme, non loin d'une seigneurie traversière dominée par la figure cruelle du boyard Alexis Koropouskine.

Tandis qu'à Moscou, la révolution gronde et oppose les militants des Soviets aux partisans de la Propagande et du tsar, aidés par des créatures surnaturelles nées de l'écryme, Louise, d'abord réticente, accepte de s'engager, d'aider ses parents, et entame un long périple sur l'écryme.



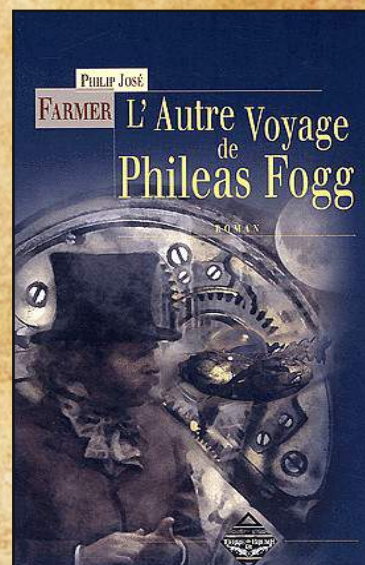
L'autre voyage de Phileas Fogg

de Philip José Farmer

Pourquoi, dans *Le Tour du Monde en 80 jours*, les origines de Phileas Fogg furent-elles enveloppées d'un tel mystère ?

Pourquoi menait-il une vie de robot ou de pendule au mécanisme soigneusement remonté ? Et pourquoi toutes les horloges de Londres se mirent-elles à carillonner à neuf heures moins dix lorsqu'il descendit du train au terme de son voyage ?

Que dissimulait exactement ce " Tour du monde " ?



Le Baron noir

de Olivier Gechter



Paris, 1864. La vieille Seconde République est toujours dirigée par le Président Bonaparte. La France domine l'industrie dans tous les domaines : depuis le début du siècle, ses dirigeables sillonnent les cieux, ses transports ferroviaires véhiculent les marchandises de ses usines et de ses colonies dans toute l'Europe. Antoine Lefort, jeune magnat des transports et fabricant d'armes, est un des artisans de cette puissance.

Lorsqu'un de ses plans ultra-secrets est volé au nez et à la barbe des autorités, il décide de tendre un piège à ces espions, à la solde d'une puissance étrangère. L'aide d'Albert le majordome, du jeune Clément Ader et surtout celle du Baron Noir, un mystérieux justicier en armure, ne sera pas de trop.

Le voyage de Simon Morley

de Jack Finney

Pour remonter dans le passé lointain, il n'est pas nécessaire d'utiliser une machine à voyager dans le temps. Il suffit de s'imprégner de l'époque dans laquelle on désire se rendre, de se dépouiller de toutes les pensées, comportements qui vous ancrent dans le présent, bref, de se conditionner mentalement et physiquement, pour être projeté dans le temps qu'on croyait perdu. Telle est la théorie du Pr. Danzinger.

Informé de ce projet, qui a secrètement l'aval et le soutien logistique du gouvernement américain, Simon Morley doute, hésite... Mais la médiocrité de son existence, la curiosité, et le mystère qui entoure le suicide d'un aïeul de son amie Kate, finissent par le décider. Installé dans un appartement du " Dakota ", un vieil immeuble new-yorkais demeuré intact, il va s'y comporter comme un homme de la fin du XIXème, et un soir de neige, après des jours d'efforts et d'attente, le miracle se produit...



Les enquêtes extraordinaires de Newbury & Hobbes

de George Mann



Bienvenue dans un Londres étrange et merveilleux, une métropole en plein bouleversement. Ses habitants, quotidiennement éblouis par un déluge d'inventions, inaugurent une ère technologique nouvelle. Les aéronefs traversent le ciel de la ville tandis que des trains de surface parcourent ses rues et que des automates mettent leurs engrenages au service d'avocats ou de policiers.

Mais le vernis brillant du progrès dissimule une face sombre, car cet univers voit aussi des policiers fantômes hanter les ruelles de Whitechapel.

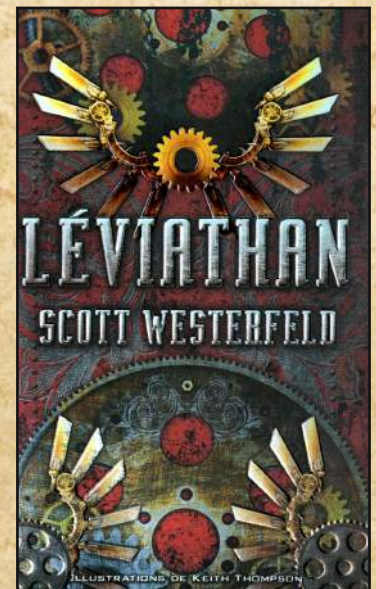
Sir Maurice Newbury, Investigateur de la Couronne, œuvre donc sans répit à protéger l'Empire de ses ennemis. Le jour où un dirigeable s'écrase dans des circonstances suspectes, sir Newbury et miss Veronica Hobbes, sa jeune assistante, sont appelés à enquêter tandis qu'une série d'effroyables meurtres met en échec les efforts de Scotland Yard, et qu'un épouvantable fléau ravage les quartiers pauvres.

Léviathan

de Scott Westerfeld

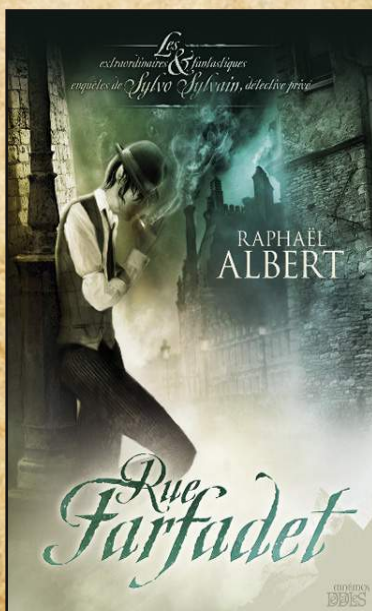
La Belle Époque s'achève. Entre les puissances centrales – les Clankers – et les pays de l'Entente – les Darwinistes –, l'antagonisme économique, politique et technologique atteint sa masse critique. Une détonation risquant d'entraîner le vieux continent et, qui sait, le Nouveau Monde, dans une conflagration mondiale.

Pendant que les adversaires fourbissent leurs armes, le jeune Alek joue à la guerre au lieu de dormir. Il ne sait pas encore que l'assassinat de ses parents, l'archiduc d'Autriche et son épouse – va leur servir de prétexte pour déclencher les hostilités. Plus à l'Ouest outre-Manche, Deryn s'apprête à réaliser son rêve : intégrer l'Air Service. Ne lui reste plus qu'à duper tout le monde en se faisant passer pour un jeune et fringant jeune homme.



Sylvo Sylvain, détective privé

de Raphaël Albert



Panam, dans les années 1880 : les humains ont repris depuis longtemps la main sur les Peuples Anciens. Sylvo Sylvain a posé son havresac dans la rue Farfadet, gouailleuse à souhait. Chapeau melon vissé sur le crâne, clope au bec, en compagnie de son fidèle ami Pixel, il exerce la profession exaltante de détective privé et les affaires sont nombreuses !

Des adultères à photographe, des maris jaloux, des femmes trompées, etc. Ni très rémunérateur, ni très glorieux que tout ceci. Alors, Sylvo fréquente assidûment les bars, les cafés et les lieux de plaisir en tout genre où son charme envoûte ces dames...

Jusqu'au jour où, lors d'une banale enquête de routine, il se trouve mêlé à une machination dépassant l'entendement. Le voilà, bien malgré lui, chargé de l'affaire par l'un des trois puissants ducs de Panam. Saura-t-il tirer son épingle de ce jeu compliqué et dangereux ?

Maud Guélat

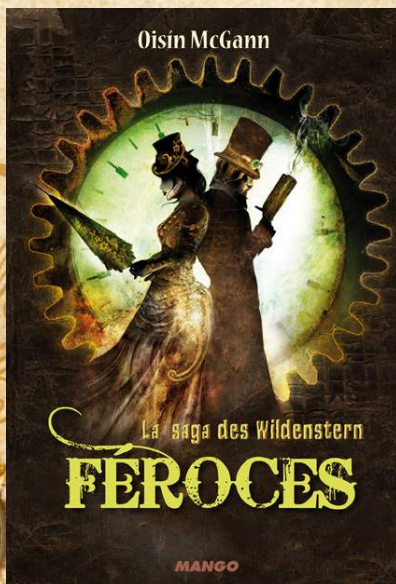
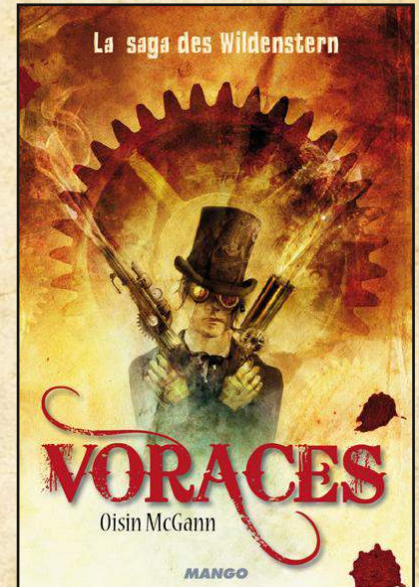
La saga Wildenstern

d'Oisín McGann

Oisín McGann est un auteur et illustrateur irlandais pour la jeunesse et adolescents dont les romans touchent principalement aux genres de la fantasy, du fantastique et de la science-fiction. Aimant le suspense, il n'hésite pas à mélanger les ambiances pour créer des récits prenants.

La saga Wildenstern est une trilogie jeunesse d'uchronie fantastique rétro-futuriste victorienne, plus communément dite "steampunk" non seulement par son ancrage spacio-temporel choisi qu'est l'Irlande du XIXe siècle et son contexte historique, mais également par la réutilisation de machines modernes d'un point de vue technico-biologique ou encore une rétro-technologie poussée.

Publiée pour la première fois en 2007 par la maison d'édition New Yorkaise, Random House, la traduction française publiée par Mango compte actuellement les deux premiers tomes, *Vorace* et *Féroce*.



Si certaines caractéristiques du genre ne sont pas des plus présentes, l'auteur apporte sa vision particulière de l'ère industrielle et revisite les théories de l'évolution de Darwin pour créer un nouveau taxon avec les mécanimaux, des créatures de chair et de métal, alliant à la fois les caractéristiques biologiques des animaux et celles des machines. Il crée alors de nouvelles espèces en s'inspirant de technologies modernes, comme les grille-pains, motos, bulldozer etc.

À toute cette dimension rétro-futuriste, se mêlent des enquêtes et complots de famille qui donnent beaucoup de rebondissements à l'histoire.

Bien que classée en littérature jeunesse, du fait de sa grande accessibilité, La saga Wildenstern est en réalité une série tout public qui saura ravir petits et grands, en particulier les amateurs du genre.

Enquête, fantastique, humour et suspense, tels sont les ingrédients parfaitement dosés qu'il fallait pour faire de cette trilogie un excellent moment de lecture.



Confessions d'un automate mangeur d'opium

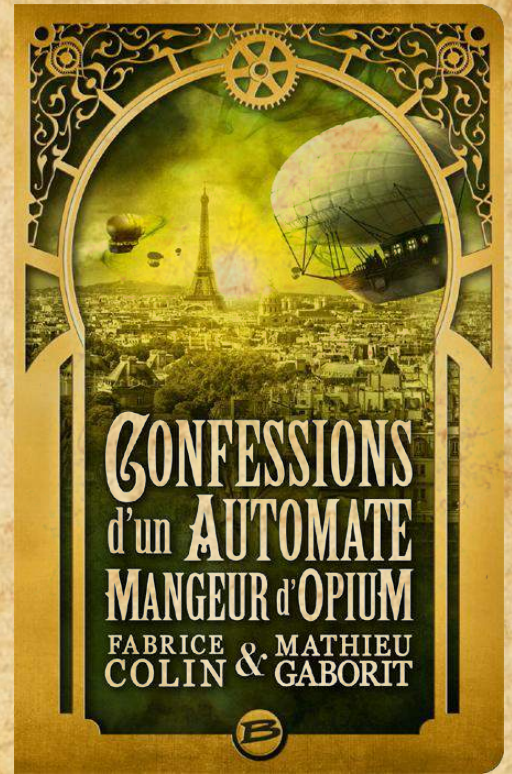
de Fabrice Colin et Mathieu Gaborit

Paris, 1899

L'industrie, portée par la force de l'Éther, a révolutionné le monde.

Le ciel bourdonne de machines volantes, les automates sont partout et agissent au service des hommes, hommes qui communiquent entre eux par télé-chromos d'un continent à un autre.

Dans cette ville moderne où s'ouvre une éblouissante Exposition Universelle, une jeune comédienne, Margo, aidée de son frère psychiatre, enquête sur la mort mystérieuse de son ex-maîtresse et d'un singulier personnage créateur de robots...



Ce livre écrit à deux mains est une merveille que nous ne pouvons nous empêcher de lire du début à la fin sans en perdre un mot. Les deux auteurs, français, ont situé leur intrigue dans le treizième arrondissement de Paris dans une époque où des technologies ont bien évolué depuis la révolution industrielle. Les deux personnages principaux tombent malgré eux dans une aventure qui va vite les mener dans une histoire explosive.

Le style est fluide et se laisse lire sans difficulté. On sent la qualité de l'écriture des auteurs dans chaque ligne qui constitue les pages de ce roman. Bien que tout au long du livre nous retenons notre souffle, la fin peut paraître pour certains, un peu trop rapide.

Nous débarquons sans encombre dans la vie d'une jeune femme devenue septique suite à la mort prématurée de sa maîtresse et qui s'interroge quant aux circonstances. Elle arrive à persuader sans mal son frère de l'aider à mener cette enquête.

Son frère travaille à Sainte-Anne, hôpital psychiatrique de Paris où il travaille sur les effets de l'éther sur l'organisme humain. Ce qui n'est pas sans conséquence lorsque l'on travaille avec des

patients tous plus instables les uns que les autres.

Au fur et à mesure de leur aventure, ils vont plonger dans un sombre complot mystérieux qui se révélera être le pivot de cette histoire que nous ne lâchons pas d'une ligne !

Les deux personnages principaux vont affronter tour à tour de riches hommes d'affaires, des automates déréglés et tout un tas d'autres personnages très étranges qui ne nous déçoivent pas !

La fin est la plus grande surprise de cette œuvre qui se révèle être d'une grande maîtrise.

Ce roman entre parfaitement dans le style steampunk en premier lieu par l'époque dans laquelle se situe l'histoire, fin XIXème siècle, favorite du steampunk car proche de la révolution industrielle. Ensuite, nous y trouvons des dirigeables, des technologies aux mécanismes étranges que le véritable XIXème siècle n'a pas eu la chance de connaître. Ces inventions s'intègrent avec facilité dans un monde réaliste qui pourtant nous emporte dans l'imagination des deux auteurs.

Cette histoire est une très bonne entrée en matière pour ceux qui s'intéressent au steampunk et qui n'en veulent pas non plus en sur-abondance.

Rémi Guerin

Guillaume Lapeyre

CITY-HALL

City Hall, un univers aux allures Steampunk aux héros connus : Jules Vernes et Sir Arthur Conan Doyle, un duo explosif qui respire l'aventure.

Ce manga a la particularité d'être un made in France au mélange BD/mangas harmonieux. Un manga frenchie avec une petite English touch, et bien pourquoi pas !



Dans un monde où le papier et l'écriture manuscrite ont été éradiqués, tout tourne avec le numérique et les nouvelles technologies. Si officiellement le premier a disparu pour des raisons écologiques, officieusement elle a pour raison que tout ce qu'on note sur le papier prend vie et risque d'entraîner une guerre meurtrière.

À City Hall, ville alternative de Londres, le ministre des finances est tué par un "papercut", créature de papier disparue depuis des années. Le maire Little décide alors de combattre le mystérieux ennemi avec les mêmes moyens, le papier. Et qui mieux que Jules Vernes, auteur de génie, pour remplir cette mission, surtout quand il maîtrise l'écriture manuscrite pourtant disparue. Accompagné de son jeune assistant Arthur Conan Doyle, les voilà à mener l'enquête.

Habitué au 9ème art, Remi Guérin et Guillaume Lapeyre, les auteurs, n'en sont pas à leur première collaboration. 100% certifié français, City Hall reprend tous les codes du manga du format au style graphique en passant par la découpe des cases. Seul le sens de lecture échappe à cette règle, puisqu'il se lit de gauche à droite. Non content de mixer les cultures, City Hall mixe aussi les genres en mélangeant le Londres victorien et les mécanismes chuintant du Steampunk et en menant des enquêtes policières avec brio. Les auteurs ramènent les deux

écrivains de génie à leurs jeunesse et les transforment en sorte de super-héros. Ne parlons pas de l'aviatrice, Amelia Earhart, soudainement dotée d'un décolleté plongeant et des plus sexy.

Explosif et mené à toute allure, ce cocktail hétéroclite dépoussiéré avec humour les héros de notre Histoire. Loin du méli-mélo pâteux que cette réunion improbable aurait pu produire, City Hall frappe un grand coup grâce à son humour et son univers étonnant.

Sous les traits assurés de Guillaume Lapeyre, et grâce aux talents de conteur de son compère, les héros de cette aventure londonienne prennent vie aussi assurément qu'un papercut entre les mains de leur ennemi. Si le scénario n'a guère le temps de s'esquisser dans le premier volume, qui pose surtout les règles de son univers Steampunk, les deux derniers tomes sauront nous tenir en haleine d'un bout à l'autre en développant les relations des personnages.

La ligue des Gentlemen extraordinaires

d'Alan Moore & Kevin O'Neill

La Ligue des gentlemen extraordinaires est un comics britannique scénarisé par Alan Moore et dessiné par Kevin O'Neill. Relevant du genre Steampunk, le comics réunit un certain nombre de personnages de la littérature populaire du XIXe siècle et reprend avec humour le principe du roman-feuilleton dont le style très conventionnel contraste avec ses personnages particulièrement sombres.

En vue de défendre l'Angleterre contre les menaces les plus extraordinaires, un agent secret appelé Champion Bond charge Mina Harker de diriger une équipe dont les membres sont dotés de talents spéciaux :

- Allan Quatermain un personnage créé par Henry Rider Haggard
- le docteur Henry Jekyll et son alter ego, Mr Hyde, de la nouvelle de Robert Louis Stevenson
- le capitaine Nemo du roman de Jules Verne
- Hawley Griffin, c'est-à-dire *L'Homme invisible* de H.G. Wells



Dès le premier album, le nombre de références très précises impressionne le lecteur. Il est aisé de remarquer que le ballon à air chaud utilisé par Quatermain est celui utilisé dans *Cinq semaines en ballon*. Les personnages de fiction cohabitent avec les figures historiques et peuvent même rencontrer leurs créateurs, qui deviennent ici des « biographes » ayant exploité leur célébrité.

L'établissement d'un tel univers est rapidement devenu très compliqué lorsque la série s'est développée. Dans l'univers de la Ligue, les Mythologies sont basées sur des faits réels et mêlent la science fiction à la littérature fantastique qui sont

parfois difficiles à concilier. Alan Moore fait donc des compromis en partant du principe que les œuvres auxquelles il est fait allusion ne sont que des comptes rendus et non pas des témoignages entièrement fiables, la Ligue révèle donc la « véritable histoire » derrière des œuvres faussées.



C'est surtout sur le plan de l'avancée technologique que cet univers diffère du nôtre : des machines impressionnantes apparaissent pendant la période victorienne. Les premiers hommes à avoir marché sur la Lune sont... Lucien et Cyrano de Bergerac ! Cette conquête spatiale précoce permet une banalisation du voyage intersidéral et des contacts extra-terrestres. Cette idée vise à intégrer de nombreuses œuvres de science-fiction. Toutefois, l'Histoire ne devient véritablement alternative qu'après la Seconde Guerre Mondiale, où l'Angleterre devient un régime totalitaire. Certains personnages historiques sont fusionnés à leurs doubles fictifs... aussi Adolf Hitler n'est autre qu'Adenauer Hinkel, Elisabeth 1ere a pour nom de sacre Gloriana, etc.



Les Trois Mousquetaires, réalisé par Paul W.S Anderson est une énième adaptation du célèbre roman d'Alexandre Dumas, publié dans le journal *Le Siècle* de mars à juillet 1844 puis en volume dans la même année.

Le prologue nous montre les trois mousquetaires, Athos (Matthew MacFadyen), Porthos (Ray Stevenson) et Aramis (Luke Evans) à Venise, en Italie dans l'année 1625, accompagnés de Milady de Winter (Milla Jovovich) volant un manuscrit secret : les plans d'un vaisseau volant. Cette dernière les trahit et donne le plan au Duc de Buckingham (Orlando Bloom).

Nous retrouvons ensuite la trame principale de l'œuvre, un an plus tard avec le jeune gascon D'Artagnan (Logan Lerman) qui arrive à Paris pour devenir mousquetaire du roi. Avec ses nouveaux compagnons ils vont essayer d'empêcher le cardinal de Richelieu (Christophe Waltz) et ses sbires d'évincer le roi Louis XIII.



Ce film se veut une adaptation libre, se détachant de l'Histoire réelle pour intégrer des éléments du genre Steampunk, vulgarisé pour le grand public. Le réalisateur prend le prétexte des aventures des mousquetaires comme fond narratif pour intégrer des technologies du style du XIXème siècle. L'on peut donc trouver en plein Paris du XVIIème siècle :

- Une combinaison de plongée, utilisée par Athos dans le prologue ainsi que deux arbalètes qui semblent, au niveau du design, sortir tout droit du futur.
- Un vaisseau volant, rappelant ceux de *La planète aux trésors* de Ron Clements et John Musker.
- Plusieurs couloirs piégés. Passons sous silence les effets aux ralentis qui ponctuent ses scènes pour s'intéresser aux gadgets qu'utilise surtout Milady de Winter pour éviter les pièges actionnés principalement par des mécanismes remplis de rouages.
- Les différentes armes utilisées. (Lances flammes, mitrailleuse, canon à répétition...)
- Ainsi que les costumes. Bien qu'ayant une base du XVIIème, ils ont été modernisés (Tenue de cuir pour les mousquetaires par exemple). Ils sont aussi de bons exemples de l'effet Steampunk, que le réalisateur a voulu intégrer au film.

L'excuse de ce déchaînement de gadgets anachroniques (ne cherchez pas d'éléments historiques dans ce film, quand on voit Louis XIII habiter à Versailles, construit par son fils, Louis XIV, on abandonne), est bien sûr l'inébranlable Léonard de Vinci. Le plan du vaisseau volant, dont le duc de

Buckingham veut se servir comme machine de guerre et dont on nous montre la recherche dans le prologue est censé venir de ce célèbre artiste italien. Pour rappel, ce dernier, né à Vinci, en Italie en 1452 et mort à Amboise en 1519 est un peintre florentin mais aussi un homme d'esprit universel. Il est à la fois philosophe, scientifique, ingénieur, inventeur, anatomiste, artiste, écrivain...



Il développe des idées en avance sur son temps, dessinant des plans de ce qui deviendra plus tard l'avion, l'hélicoptère, le sous-marin... Bien que ses inventions ne prennent pas en compte certaines difficultés réelles de fonctionnement de la machine.

Léonard de Vinci est souvent associé à des inventions futuristes voire Steampunk, permettant ainsi un décalage historique, se basant sur des faits qui se veulent réels - l'imagination de l'artiste étant

débordante, il aurait bien pu dessiner des plans pour un navire volant. Vous noterez d'ailleurs que les canons à répétitions dont j'ai fait mention plus haut, sont une idée (véritable cette fois-ci) de Léonard de Vinci.

Le bateau volant, dans le film, est ainsi réalisé à partir des plans de l'artiste, par le Duc de Buckingham dont il possède toute une flotte. Le moment attendu est donc la bataille dans les airs, entre le comte de Rochefort (Mads Mikkelsen) et son équipage contre d'Artagnan et les trois mousquetaires, qui va se finir sur le toit de Notre-Dame-de-Paris.



Anderson assume d'emblée son écart par rapport à l'œuvre originale et son manque de crédibilité historique en utilisant le prétexte des plans de Léonard de Vinci pour ajouter au film sa dimension futuriste qu'on pourrait qualifier de Steampunk. Ce dernier a été ici popularisé pour le grand public, ne reprenant que quelques traits bien précis et caricaturaux de ce style.





LA LIGUE

DES GENTLEMEN EXTRAORDINAIRES

Pendant la création d'une des BD de Allan Moore, des producteurs entrent en contact avec lui et en viennent à discuter de ses projets actuels. Parmi ceux-ci, *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires* retient leur attention et avant même sa publication, une option est déjà prise pour en faire un film.

La Ligue des gentlemen extraordinaires est un film américain de Stephen Norrington, sorti en 2003. Le film est un succès commercial malgré de très mauvaises critiques

Son concept est des plus alléchants puisqu'il assemble une équipe de personnages célèbres issus de classiques de la littérature de l'époque victorienne pour en faire une équipe de super héros.



1899

A la tête d'un groupe de terroristes, un inconnu se faisant appeler Le Fantôme menace l'ordre international en dressant les nations européennes les unes contre les autres.



Devant la menace imminente d'un conflit majeur, l'Angleterre décide de former la Ligue des Gentlemen Extraordinaires. Cette dernière est composée du célèbre aventurier Allan Quatermain, de Tom Sawyer, membre des services secrets américains, de la chimiste Mina Harker, de Rodney Skinner l'homme invisible, de l'immortel Dorian Gray, du docteur Henry Jekyll ainsi que du capitaine Nemo.

Ces sept personnages hors du commun embarqueront à bord du Nautilus à destination de Venise, où ils devront contrecarrer les sombres projets du Fantôme.

D'un côté une bande dessinée jouant à fond sur les références littéraires. Et d'un autre un film qui mise plutôt sur l'action que sur ces dites références, négligées en comparaison à la richesse d'écriture d'Alan Moore.

Dans le film, les personnages gagnent un côté héroïques, ce qui n'est pas le cas dans la version papier où ils traînent tous de vilaines casseroles, que ce soit dans leur passé ou leur présent. En soi, *La ligue des Gentlemen extraordinaires* est assez éloignée de la bande dessinée d'origine et n'en garde que l'idée forte d'une équipe de héros composée de personnages existants dans la littérature et du décorum de l'époque victorienne.

Les membres ne correspondent pas tous à ceux de la bande dessinée originale. Ainsi, Mina Harker est un vampire dans le film, mais pas dans la bande dessinée. Dorian Gray et Tom Sawyer, n'apparaissant pas dans la version comics, rejoignent les rangs et Griffin, le personnage original de H.G. Wells dans *L'Homme invisible*, est remplacé par Rodney Skinner, un voleur inventé pour le film...



La Ligue des Gentlemen reste un très bon film d'aventure et d'action Steampunk qui mérite qu'on y jette un œil.

En effet, ici le mouvement passe plus particulièrement dans nombreux éléments, et en particulier les machines. Et l'on pense immédiatement au Nautilus, le sous-marin du Célèbre Capitaine Nemo, doté d'une technologie de pointe des plus modernes. La deuxième machine qui nous vient ensuite est la voiture de luxe de Némó, avec cette scène digne de l'idée que l'on a du Steampunk où elle se trouve garrée dans une rue dans laquelle fiacres et gentlemen britanniques se déplacent. Le reste passe par des éléments de décorations et des accessoires.



Bien que très libéré de la bande dessinée originelle, le film est un incontournable pour qui aime le Steampunk, malgré un côté très hollywoodien, et la littérature classique par la mise en scène de nombreux personnages bien connus des romans.

TM and © 2005 Gentlemen. Textur, Fox. Not for sale or exploitation. All rights reserved.



WILD WILD WEST

sont assez bien respectés. En vérité, Wild Wild West est un mélange des genres et le Steampunk se perçoit sur le contraste entre esthétique ancienne et l'utilisation d'objets très modernes pour cette époque. À titre d'exemple, des tenues rétrofuturiste - Rita Escobar ou l'escouade féminine du Docteur Loveless des machines infernales aux rouages apparents, comme cette tarentule mécanique démesurée, sur fond de film d'action.

L'action se déroule à la fin de l'année 1869, très peu de temps après la Guerre de Sécession. Le Président des États-Unis, Ulysses S. Grant, fait appeler ses meilleurs agents et leur confie un train privé équipé de divers gadgets dont un laboratoire et une armurerie. James West et Artemus Gordon sont ainsi parés à affronter des vilains et savants fous ambitionnant de conquérir tout sur leur passage avec le renfort d'inventions infernales ou farfelues.

Ce film, très connu, est en vérité basé sur une série télévisée datant de 1965, *Les Mystères de l'Ouest*. Abandonnée puis reprise, il faudra attendre 1999 pour que l'adaptation cinématographique de Barry Sonnenfeld ressuscite Wild Wild West et ce, avec le très connu Will Smith dans le rôle de James West, même si à le film ne soulève pas les foules lors de sa sortie et reste très loin de la série.

Wild Wild West déploie t-il bel et bien les principaux codes du Steampunk ? Peut-il rentrer dans cette catégorie ? Sans aucun doute.



Les machines à vapeur font régulièrement leurs apparitions, notamment les inventions de Gordon comme son véhicule au nom imprononçable, son avion improvisé avec son petit moteur. Le train est aussi une bonne caractéristique du genre, car véhicule à vapeur par excellence lourd et difficilement maniable, nécessitant une très forte dépense d'énergie pour un rendement mécanique faible. Entre Artemus Gordon expliquant cet impressionnant arsenal et Loveless avec chaise roulante à vapeur, pieds mécaniques et Tarentule, ici le steampunk se veut démesuré avec toute cette technologie complexe, extravagante de tuyauteries actionnées par des leviers ou des claviers aussi nombreux qu'enchevêtrés les uns sur les autres. Mais le film joue également sur des détails, comme les lunettes d'aviateur et les lunettes de soleil en format plus intellect rajoutant un aspect moderne à l'allure vestimentaire incorporant des éléments de plusieurs époques. Indubitablement, Wild Wild West peut très bien être classé dans le genre Steampunk même s'il n'en est pas le meilleur représentant cinématographique.



On commence sur le fait que le récit se déroule à une époque du Far West, mais reste très loin d'un western classique, même avec un rythme et un déroulement de l'histoire assez bien menés. L'humour dont font preuve certains personnages est décapant et les faits historiques



Pour les faits historiques, Ulysses S. Grant est le dix-huitième Président des États-Unis et prend fonction en Mars 1869. Il reste un militaire de carrière qui a pris part à la Guerre de Sécession.

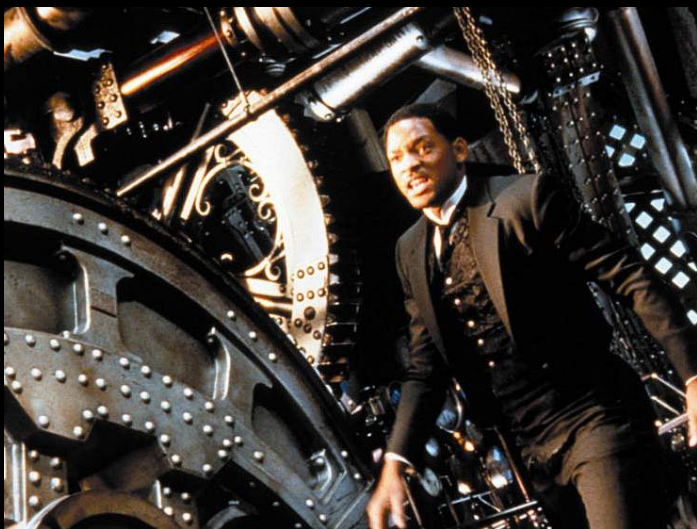
Le fait d'avoir West dans ses services prouve que l'esclavage a bien été aboli et qu'il cherche à se venger des actions faites durant cette guerre civile prouve que les noirs se sont bien intégrés - même si ce n'était pas ainsi à l'époque.

En outre, l'escouade de belles femmes appartenant au Docteur Loveless ajoute une touche pimentée et très libertine à ce film.

Hors, en 1869, une femme qui osait montrer ses chevilles était considérée comme une personne indécente, elles font d'ailleurs très Valkyries dans leurs habits.

Loveless se prenait sûrement pour une sorte de Dieu à transformer les États-Unis en états désunis ?

On y voit aussi monsieur Pinkerton...Qui est en quelque sorte le créateur des services secrets comme le démontre la création de ses bureaux au terme du film.



N'étant d'ailleurs pas si loin derrière, la réaction impulsive de sudistes sur West à un moment du film arrive tardivement, il semble même accueilli en ami au tout début des festivités - sans doute pour rester un film public, humoristique et sans incitation raciste -, mais il faut savoir que même conquis par l'Union, les Confédérés n'aimaient pas les noirs et sautaient sur eux dès que l'occasion se présentait !





THE TIME MACHINE

La Machine à Explorer le Temps de H.G. Wells est un livre culte et, dans cette version de 2002, il se voit adapté par l'un de ses propres descendants. On ne doute pas que le récit entre dans le domaine de la Science Fiction, mais le film est-il réellement classable dans le Steampunk ? C'est assez complexe, car seul le début du film fait pleinement ressentir cet univers. On oublie cela une fois que le héros, Alexander, atteint un futur très lointain et même si le film se classe dans cette délimitation initiale, il n'est pas particulièrement caractéristique de la catégorie.



La Machine à Explorer le Temps est basé sur l'uchronisme et cela est démontré lorsqu'Alexander passe quatre années à concevoir la machine pour sauver le personnage de Sarah, sa fiancée disparue. Une épreuve difficile que celle du deuil de sa moitié et Alexander n'a jamais su surmonter son chagrin. Et ce scientifique de génie ne compte pas se laisser faire.

Cependant, même si l'expérience réussit, la mort semble inévitable pour la jeune femme et ce, pour une unique raison : sans cette machine, il ne pourrait pas la protéger et tout perdrait de son sens !

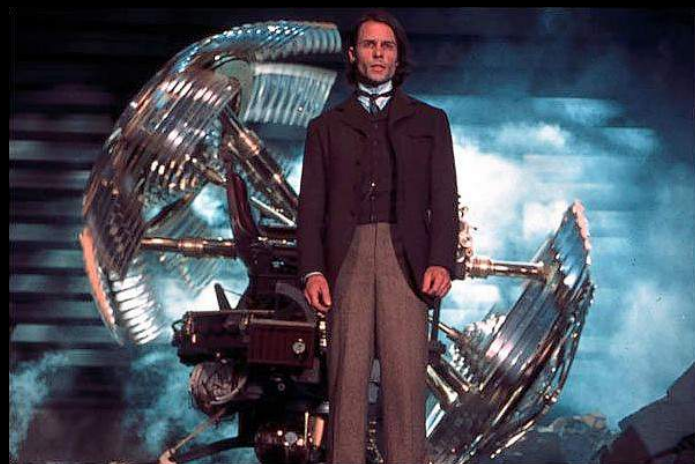
Pourquoi ne peut-il pas la sauver ? Pourquoi ne peut-on pas changer l'avenir ? Alexander va devoir découvrir cela par lui-même. Il va donc dans le futur, notre hypothétique avenir.

À cette date de 802 701 où les hommes sont revenus vers la nature, ils ne connaissent plus rien des progrès et des inventions de leurs ancêtres ayant été trop loin dans leurs expériences : une catastrophe a eu lieu et la surface de la Terre a été détruite avant de renaître tandis que les humains ont régressé. Une partie de cette nouvelle Humanité, les Morlocks, *la race d'En Bas*, ont trouvé refuge dans les méandres de la Terre et ressemblent à des personnes simiesques dont les pulsions sanguinaires sont dues à un être mystérieux qui se présente comme le résultat de la volonté de l'ancienne Humanité à vouloir tout contrôler, constamment et ce, même les voyages dans le temps.

Alors, quel rapport avec le Steampunk ?

Pour bien vous faire comprendre que d'un moment à l'autre le film change et c'est bien normal, il est question de voyage dans le temps et l'apparition de plusieurs époques - en l'occurrence, trois - fait place à trois possibles genres : Steampunk [1903], Anticipation [2030 - 2037] et Dystopie [802 701].

Alors, pourquoi le début du film mériterait-il d'être placé dans cette catégorie ?



Tout d'abord, le film aborde une histoire qui se déroulerait pendant une période assimilable à nos dix-neuvième et vingtième siècles et s'inspirerait d'éléments issus de cette dernière telles les machines à vapeur, les objets qui présenteraient une technologie évoluée sous une forme rétro-futuriste d'époque victorienne.

Alexandre n'hésite pas à faire comme s'il était le créateur du micro-onde, des panneaux solaires, des brosses à dents électriques : des inventions contemporaines, mais avec les moyens - parfois archaïques - du passé !

Einstein est un des correspondants d'Alexander pour vous faire une idée.

Notre héros possède entre ses mains une avancée technologique sur son époque : sa machine à remonter le temps et on a l'impression qu'elle est beaucoup plus moderne que les restes de ses inventions.

Et en ce qui concerne ce qui se passe dans le futur ?

Si, lors de son voyage en 2030, Alexander est visiblement mal vu par les passants, à cause de ses vêtements des plus démodés, en 802 701, c'est l'esthétique de cette civilisation uchronique qui a de l'impact, car elle est très différente de la société du XXIème siècle. Ce peuple a renoncé à toutes les connaissances et à tous les comforts modernes telles l'électricité ou l'informatique, leurs habitations sont même constituées de boiseries et leurs éoliennes sont en bois et peaux de bête.



On quitte donc le Steampunk et sa dernière trace visible se situe à la fin, où on revient dans le passé pour voir que l'action d'Alexander était nécessaire à une avancée... Dans la vie de quelqu'un, outre la sienne.

Un récit plus philosophique que belliciste comme c'est le cas dans de nombreux films de Science Fiction, en tout cas, on n'aurait pas réellement pu faire mieux au niveau du Steampunk, mais cela aurait été sans doute trop surfait pour l'histoire en elle-même.



UN FILM DE MARTIN SCORSESE

HUGO CABRET

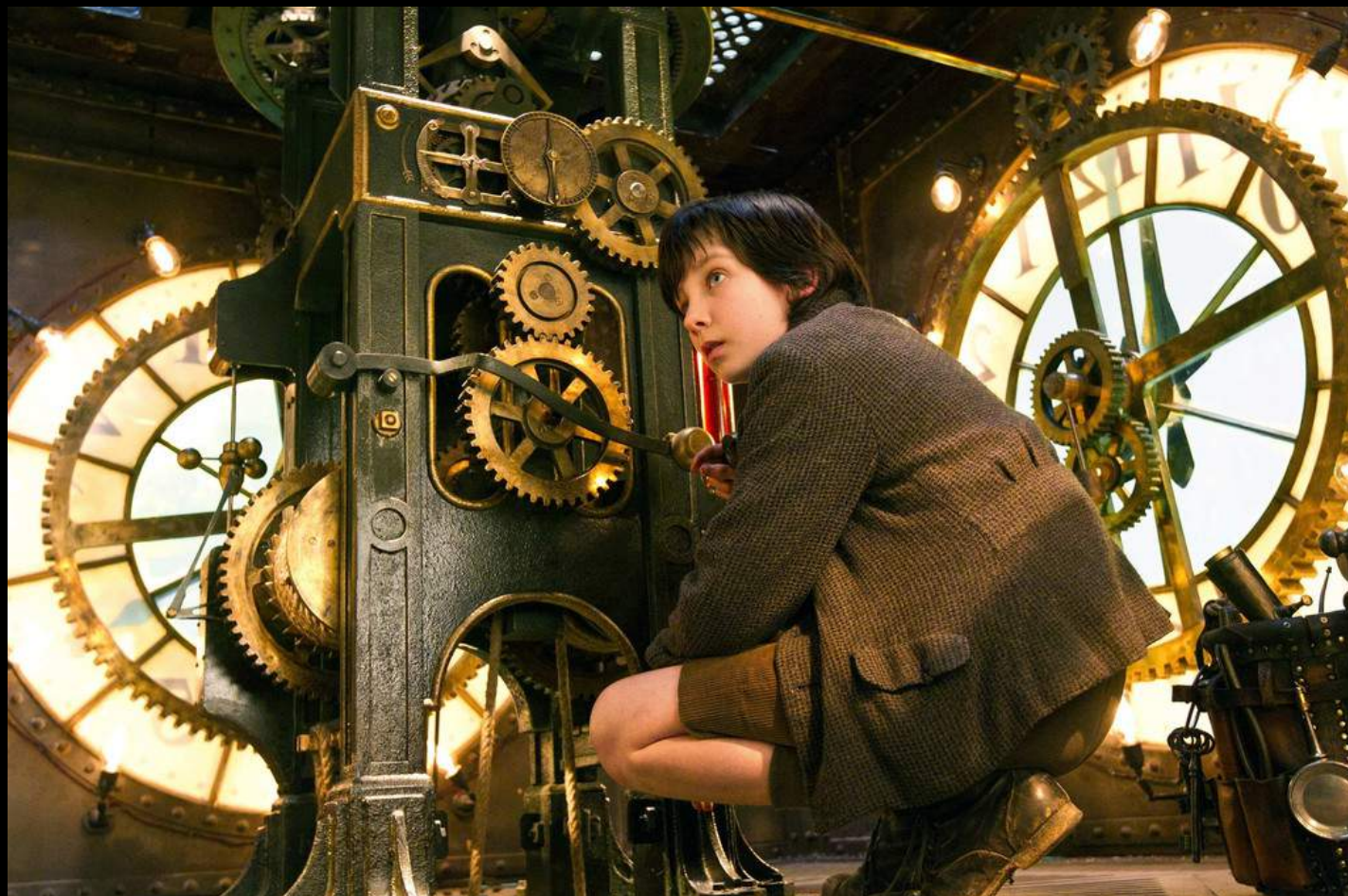
Hugo Cabret, film de Martin Scorsèse sorti en 2011, est une adaptation cinématographique et graphique du roman de Brian Seiznick, intitulé *l'Invention d'Hugo Cabret*.

Il s'agit aussi d'un hommage au réalisateur Georges Méliès (1861-1938) qui a été l'un des pionniers de l'art cinématographique et aussi le réalisateur du premier film de Science-fiction, le voyage dans la lune de 1902. Brian Seiznick a imaginé, écrit et illustré ce roman à la suite de sa fascination pour les automates présentés lors de spectacles de prestidigitation de la Belle-époque, période historique du progrès social, économique et technologique qui s'étend de la fin du XIXe siècle au début de la première guerre mondiale en 1914. Par cette définition de la Belle-époque, on peut déjà voir un rapport avec le steampunk.



Si ce film n'est pas un représentant pur du genre, il lui fait tout de même de gros clin d'oeil, une sorte d'entre d'eux qui permettra une entrée progressive vers cet univers.

Aussi, les nombreux éléments faisant référence au Steampunk sont omniprésents : nous avons, tout d'abord, tout ce qui se rapporte à l'horlogerie avec les nombreuses pendules, horloges et montres à gousset, rouages, les brassard de montre personnalisable, les automates, mais également les monocles, hauts de forme, lunettes d'aviateur, ceinture à outil, architecture industrielle, train à vapeur...



Dans le film *Hugo Cabret*, nous retrouvons donc les différents éléments que nous venons d'énumérer, mais il s'agit surtout de prendre en compte tous les outils cinématographiques et la manière dont ils sont utilisés dans la mise en scène.

Entre l'affiche du film représentant un petit garçon pendu à une horloge, l'automate ne pouvant fonctionner qu'avec une clé en forme de cœur, l'action principale se déroulant dans une gare, des constructions gothiques et colonnes victoriennes, un gardien à la appareillé d'un tuteur de jambe mécanique, on est parfaitement dans le ton ! En exploitant ici le genre pour son esthétisme sans en tirer toute la vision fantastique, le film pourrait se définir comme l'exemple de ce qui participerait au genre. Il donne également quelques références culturelles en mentionnant le théâtre à machines, les premiers films de science-fiction de Méliès qui utilisait ce même procédé.

En somme, on reconnaît assez bien le Steampunk, mais dans une vision plus proche d'une forme de réalité alternative. Et si Douglas Fetherling l'a défini comme un genre qui imagine "*jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt*", le Steampunk n'est autre qu'une uchronie, "*un temps qui n'existe pas*".



e multiculturalisme

Quand on pense au mot Steampunk, on a tout de suite l'image dans notre subconscient d'une forme d'esthétisme basée sur l'ère victorienne britannique du 19ème siècle.

Le mot évoque des images de gentlemen moustachus, d'aristocrates en redingote, de dandy à la peau pâle enfilant des lunettes d'explorateur sur leurs chapeaux haut de forme et au volant de leurs dirigeables révolutionnaires.



On en revient à cette image persistante ancrée dans la mémoire collective des gens, qu'au 19ème siècle, la révolution industrielle et le colonialisme avaient posé les bases de ce mode de pensée et le concept de "culture dominante" se devant d'éduquer les "races" inférieures afin de leur apporter les bienfaits de la civilisation occidentale.

Au nom de ces idéaux grotesques, beaucoup de grandes puissances se sont données pour mission civilisatrice de conquérir de nouvelles colonies par la ruse ou par "une politique de la canonnière", par la force.

C'est cette image du 19ème siècle Victorien que les gens ont gardé et assimilé ensuite au steampunk. Une image très réductrice, voire clichée, pour résumer le steampunk dans son ensemble, description à laquelle beaucoup de gens préfèrent se tenir sans aller au delà, rétrécissant leur champ de vision à sa plus simple expression.

Pourtant le Multiculturalisme existe dans le steampunk et le Victorien n'est qu'une

seule des très nombreuses facettes de cet univers, ô combien plus vaste et riche.

Le Steampunk multiculturel n'est pas une autre variante du steampunk, mais bien un concept à part entière dont l'application est en constante évolution. En outre, contrairement à la perception dominante commune, le multiculturalisme ne s'étend pas uniquement aux cultures non-européennes et s'intéresse à un fondement particulier : celui de la culture.

Il prend comme base la diversité des hommes et des femmes de différentes couleurs, ethnies et confessions, de diverses orientations sexuelles, genres et milieux économiques et avec différentes capacités physiques et intellectuelles.

On peut voir comment de nombreux aspects de nos vies existent en dehors du cadre dominant et comment se révèle la pertinence du multiculturalisme à beaucoup de gens de cultures non-occidentales et en relation avec la culture dominante Anglo-saxonne et d'Europe occidentale.

*Et qu'en est-il au Japon ?
En Asie du Sud Est ?
Ou même en Europe orientale ?*

Le steampunk est multiculturel !

Mais bien que réel esthétisme d'uchronie, l'image du Victorien domine toujours. Et pourtant, comment ne pas rêver devant plus d'exotismes ?!

Steampunk oriental, asiatique, africain, amérindien... Une large palette de cultures pour un univers qui ne demande qu'à être reconnu pour son ouverture et ses nombreuses facettes toutes plus fantastiques. Car ce qui fait la richesse du mouvement steampunk, c'est sa diversité culturelle qui est bien au-delà des barrières et clivages idéologiques et politiques ancrés dans un 19ème siècle historique, et surtout bien loin d'une politique impérialiste dominant dominé du monde réel !

Ce qui fait la richesse du mouvement steampunk, c'est sa capacité à se renouveler sans cesse en puisant ses inspirations dans le propre de l'Homme, de ses ethnies, de sa culture à travers le monde pour s'épanouir grâce à leur apport culturel et ethnique.



<http://www.keiththompsonart.com>

KT
05

*C'est cette
richesse culturelle qu' il faut
garder à l'esprit et ne pas rester cantonné
à la simple image du Victorien imbu et sûr de
sa supériorité et de son bon droit !*

Le steampunk est bien au-delà de tout ça !



La richesse vestimentaire du steampunk

Au départ

science-fiction uchronique, souvent rattachée au rétro-futur, le steampunk est peu à peu devenu une culture sévissant sur des supports diversifiés. Ainsi, bien qu'il soit fortement lié à la littérature notamment par ses origines, ce mouvement en dépasse largement les limites, pour intégrer le cinéma, les arts au sens large et la mode, que ce soit celle de la rue ou celle des podiums. La question de la richesse vestimentaire, qu'elle soit réelle ou fantasmée, est donc multiple, pouvant être traitée du point de vue de l'auteur qui pose un univers ou de celui du steamer qui se costume pour des événements ou au quotidien.

L'esthétique steampunk, et par extension les vêtements représentés, repose globalement sur le XIXe siècle et les premières années du XXe siècle. On voit cependant plus souvent représentées des tournures et des crinolines que les vaporeuses robes des Merveilleuses du consulat. Ses dérivés reposent, quant à eux, sur d'autres périodes, comme la 2nd guerre mondiale pour *le dieselpunk* ou la renaissance pour *le clockpunk*.



Bien que beaucoup citent la période victorienne pour préciser l'esthétique de ce mouvement, on ne peut pas lui fixer ces bornes historiques et géographiques. En effet, l'adjectif victorien fait référence à l'Angleterre sous la reine Victoria.

D'un point de vue temporel, celle-ci est décédée en 1901, et on admet souvent que la période d'élection du steampunk s'arrête lors de la 1ère guerre mondiale (passant ensuite le relais au dieselpunk).

D'un point de vue géographique, il n'est nul besoin de se limiter à l'Angleterre ou au commonwealth. L'imaginaire et les costumes de l'intégralité de l'Europe, des deux Amériques, de l'Afrique, l'Asie, le Maghreb... en fait, du monde entier peuvent être réinterprétés.

C'est ce que certains appellent : le multiculturalisme pour le steampunk.





Mais le steampunk est loin d'être du cosplay. Il ne s'agit jamais de copier, mais de s'inspirer, de picorer des inspirations de-ci de-là jusqu'à créer quelque chose qui nous ressemble dans un univers uchronique.

La richesse vestimentaire steampunk s'explique ainsi notamment par la multitude d'archétypes possible et les larges possibilités de réinterprétation de chacun. Les premières questions à se poser lors de la création d'un personnage et de son costume sont, bien sûr, son origine géographique et sociale, son métier, son histoire et tout autre élément pouvant donner corps à celui-ci. Cela influencera la qualité des étoffes et les coupes utilisées, mais donnera aussi des idées d'accessoires cohérents avec le reste des vêtements.

Ainsi, un pirate de l'air, une lady et un ouvrier de la révolte des canuts ne porteront pas la même chose.

Côté homme, on peut, lors des rencontres, voir se côtoyer des pièces de costumes de dandy, les bretelles d'un gars de la rue, à la *Oliver Twist*, des kilts, des vestes d'uniformes (de la guerre d'indépendance des États-Unis, napoléoniennes, de la guerre de 1870...), des gilets orientaux..

Suivant les visions des uns et des autres, et ces visions sont nombreuses, le costume doit être basé sur des pièces historiques, sur notre mémoire commune et imprécise du XIXe siècle, permettant bien des fantaisies ou s'inspirer de références parodiques (Le savant fou à la *Frankenstein* par exemple).

Les inspirations pourront venir de tableaux anciens (Mucha, les impressionnistes...), de films (*la ligue des gentlemen extraordinaires*, *Wild wild west*...), de livre, et de pièces d'uniformes ou de robes d'époque.



Côté dame, citons les crinolines, les robes à tournures (d'une longueur classique ou relevées sur les gambettes), mais aussi les pantalons (parfois à pont). Les sous-vêtements de l'époque (crinolines, bloomers, corset) peuvent être apparents.

Rien n'empêche les hommes de porter des éléments de costumes autrefois réservés aux femmes et vice-versa. Ainsi, on peut croiser des hommes corsetés, et des dames en uniforme.



Des tissus naturels, de laine, de coton ou de soie, sont généralement utilisés au détriment du synthétique. Ils peuvent être unis, à carreau, avec des motifs de toute origine (faisant référence aux modes orientaliste et japonistes)...

Le cuir est également un incontournable

Sur la tête des uns et des autres, le célèbre haut de forme se fait la part belle bien sur, qu'il soit de taille normale ou mini, mais on voit également des tricornes, bicornes, chapka, turban, grands chapeaux de femme chargés de fruits ou de fleurs, casquettes de laines.

Les possibilités sont nombreuses.



Le "bricolage" constitue une part incontournable pour ne pas dire principale du costume steampunk.

En tant qu'accessoire du quotidien, ou d'éléments clés d'un costume d'exception, c'est ce qui finit la tenue et donne la touche uchronique.

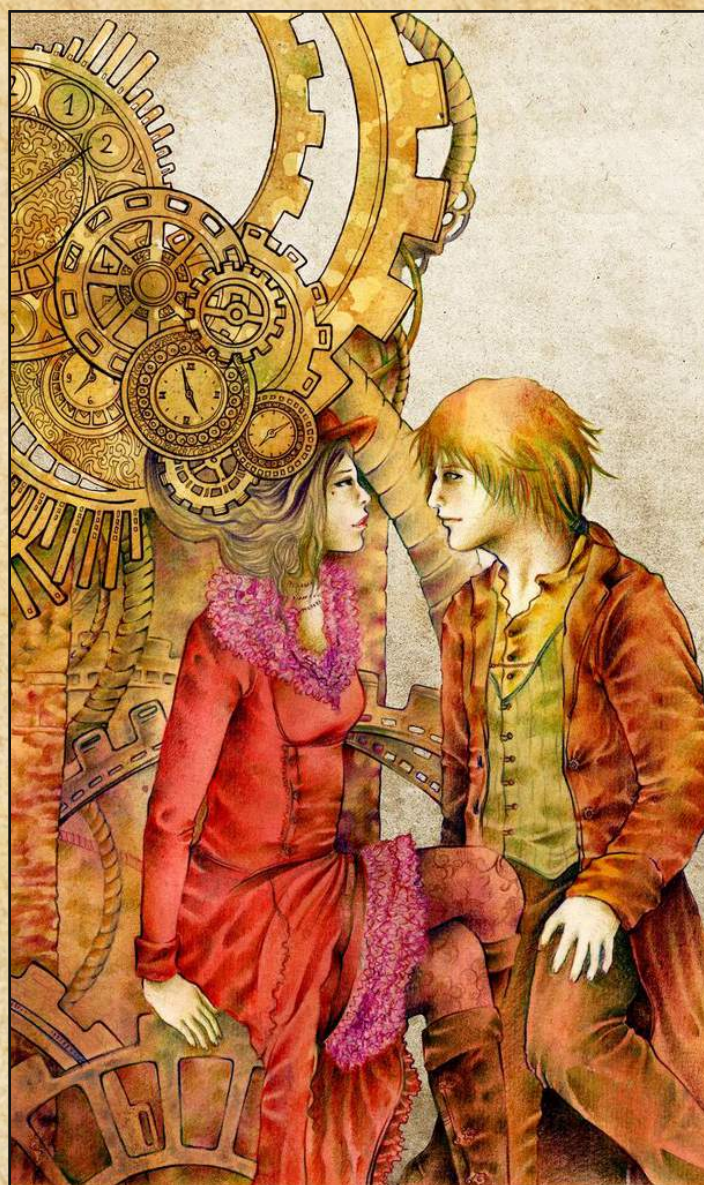
C'est ce qui donne vie à l'ensemble, le rendant crédible.



L'accessoirisation (*l'Académie Française me pardonne pour ce néologisme*) dépasse de loin la simple juxtaposition d'engrenages sur des vêtements ou des objets.

Il s'agit bel et bien d'intégrer des symboles mécaniques, mais aussi et surtout des éléments justifiés dans l'uchronie que l'on propose.

Implants divers (bras ou jambes mécaniques, monocles...), ailes et engins individuels permettant de voler, instruments de musique revisités, armes variées...



On peut également citer les célèbres "goggles", ces lunettes d'aviateur que certains considèrent comme un élément incontournable. N'oublions pas les masques, parfois à gaz, en cuir ou en métal.

Les steamers et les héros d'ouvrages se revendiquant de ce style, portent donc des costumes XIXe dont les codes ont été largement réinterprétés, à la sauce uchronique et au gré de l'imagination de chacun.



*Dans la vie réelle,
dans les livres et les films,
la Seule chose
qui limite les possibilités de costume
est la vision et les normes
que chacun peut avoir
d'un même univers
et de ses possibilités.*

Winona Adamon

artiste

Winona Adamon est une illustratrice freelance dont le nom d'artiste a été créé sous l'impulsion de diviser son univers artistique et son identité sociale, et ce bien avant de choisir de suivre la voie de l'art.
[la voix du cœur]

Au fil de ses créations, ce qu'elle pensait faire "sans se prendre au sérieux" est finalement devenu une voie d'une importance capitale... Et a nourri une volonté d'un faire toujours plus.

Winona Adamon crée pour elle-même, pour explorer des idées, des récits, des rêves, des ombres.





Elle crée pour toujours se dépasser et voir ce qu'elle est capable de retranscrire via multiples supports, que ce soit le papier, la toile, parfois à travers des mots ou encore l'appareil photo.

Aimant raconter des histoires à travers ses illustrations, chaque création est pour elle un défi autant qu'un exutoire vital.

Winona Adamon s'intéresse à ce que les autres peuvent voir et ressentir à travers son travail, leur interprétation en révélant souvent bien plus sur eux-mêmes.



Perfectionniste, cette artiste au sens des détails à la limite de l'obsession, elle se considère au début de tout et dit avoir encore beaucoup à apprendre et à découvrir pour atteindre le niveau qu'elle souhaite atteindre.

C'est avec grand plaisir qu'elle a accepté de participer au webzine.

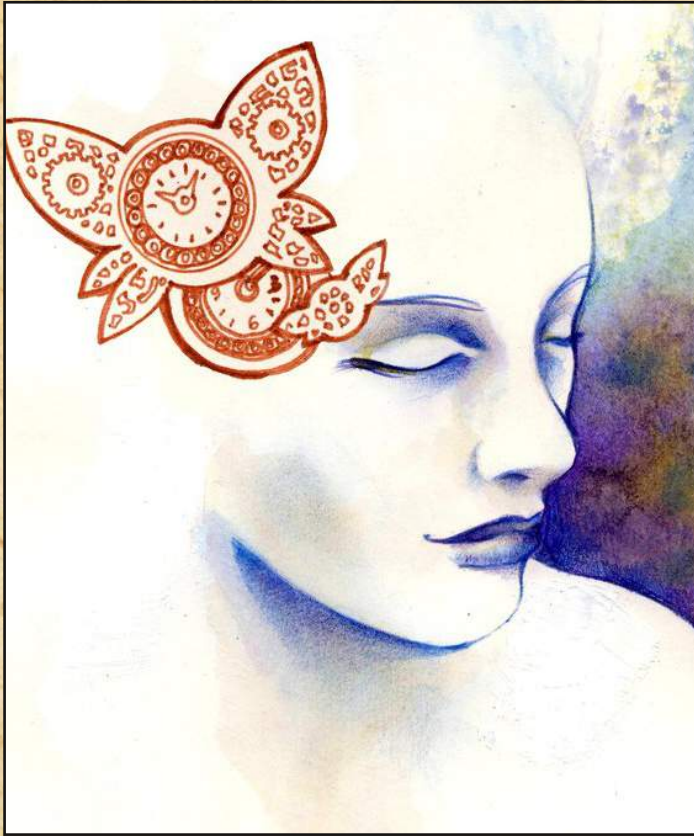
Avec son univers flirtant entre fantaisie sombre et noirceur colorée, Winona Adamon est une artiste de talent que l'on espère voir aller loin.





Claire Pacheco

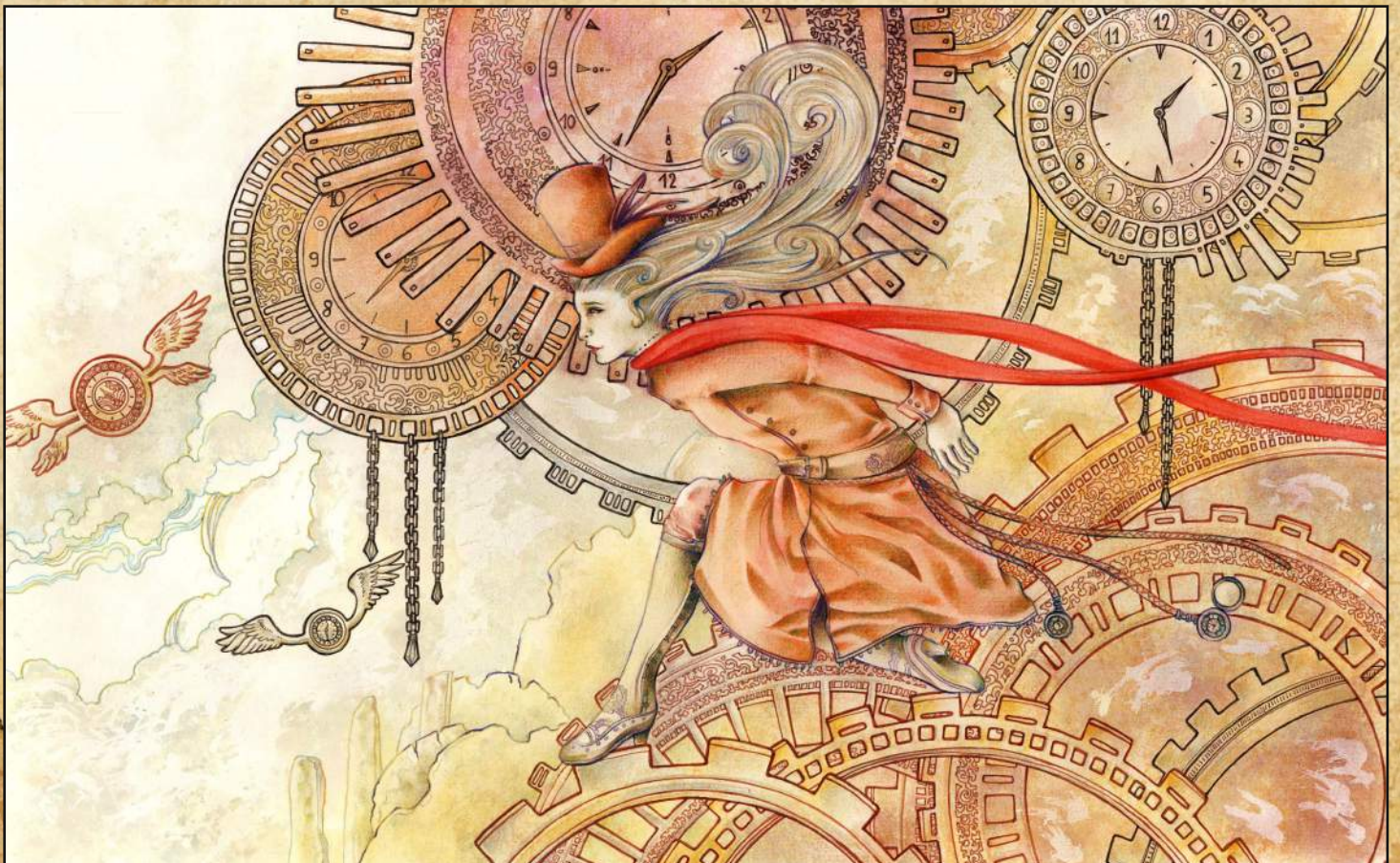
artiste

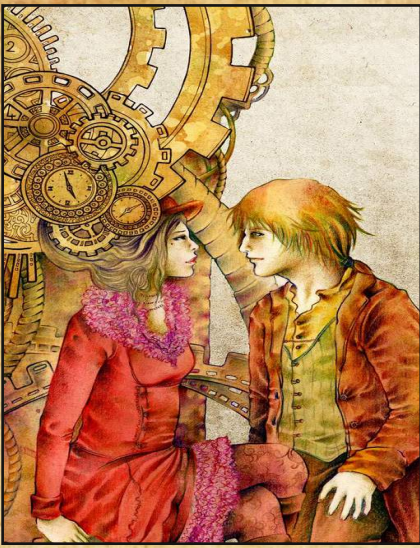


*Claire Pacheco
est une illustratrice
Française à l'univers
graphique riche.*

*Son inspiration très "touche-à-
-tout" lui a permis de travailler
sur de nombreux supports et de
diversifier les matières.*

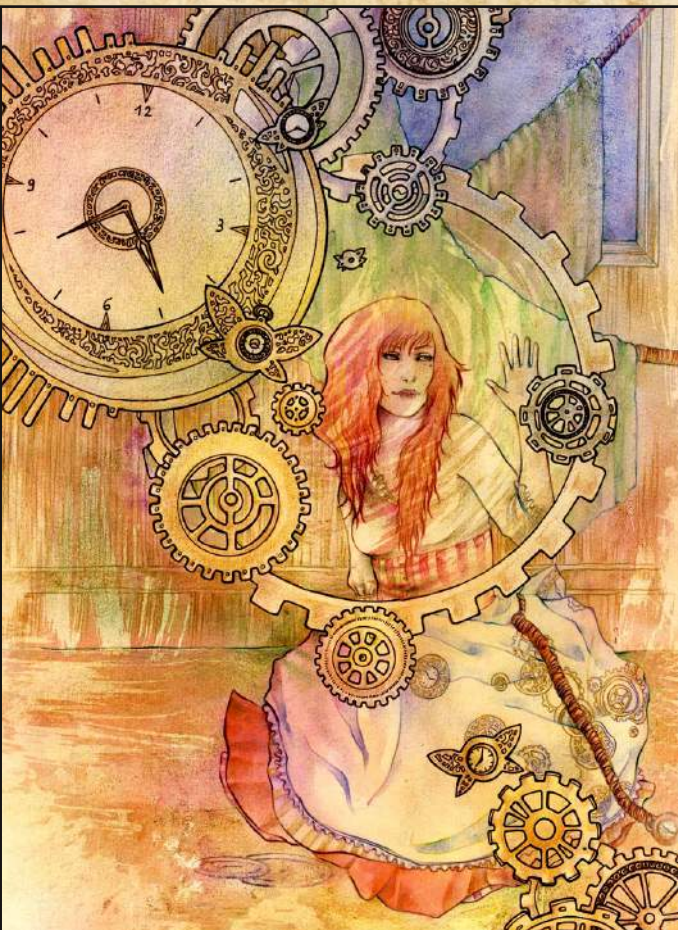
*Aussi, ses créations voyagent
d'imagination en imagination
et vogue entre l'Art Déco, le
Steampunk et le
collage.*





Ses illustrations rendent grâce à toutes les femmes, couronnées de coiffures fantastiques et mises en scène avec plein de douceur et de magie,

Claire Pacheco signe une forme d'hommage, avec tout le respect dû, pour les créatures de Mucha ou de Klimt.





Le steampunk dans les jeux vidéo

Nombre de studios de développement ont travaillé à créer des jeux avec des ambiances uniques afin de démarquer des autres créateurs. De nombreux domaines ont été ainsi explorés : des très sobres ambiances médiévales à la démesure de la science-fiction

Mais qu'en est-il de l'exploitation de l'univers steampunk dans les jeux vidéo ?



Avec cette multitude d'ambiances et d'univers explorés au cours de l'histoire du jeu vidéo, il est évident que l'atmosphère généralement associée à la littérature steampunk était vouée à se voir portée sur les supports vidéos ludiques.

Ne nous leurrions pas, les jeux purement steampunk sont relativement peu nombreux, mais il existe nombre de jeux qui s'inspirent des éléments du genre.

La série des *Castlevania* en est un premier exemple. Le passage dans la "clock tower" est devenu systématique, remplaçant les plates-formes de pierre par des rouages en cuivre, toujours en mouvement afin de changer le défi qui est proposé au joueur. Ce même concept se retrouve dans beaucoup d'autres jeux : *Banjo-Kazooie* avait "Clanker's cavern" et "Rusty Bucket bay" et *Medievil* nous proposait la "time machine".

Le Steam' possède donc un certain attrait pour les développeurs, car il fournit de bonnes raisons de changer les règles du jeu en cours de route et de proposer donc une expérience différente. Quoi de mieux que les boyaux d'une machine infernale pour justifier que les plates-formes auparavant immobiles soient désormais animées de mouvement, obligeant le joueur à devoir redoubler de

concentration et d'effort. Cela permet également de diversifier les décors et par là même de faire voyager le joueur.

C'est le cas dans *Baten Kaitos : Les Ailes Éternelles* et *l'Océan Perdu* où le joueur découvre une culture complètement différente en arrivant dans un univers situé dans des îles célestes, où l'Empire préfère construire d'imposants navires, et la plupart de ses citoyens préfèrent utiliser des ailes mécaniques plutôt que de celles sont ils sont tous naturellement dotés. Le joueur passe donc d'îles aux civilisations peu développées à une culture où la machine règne en maître.

La série des *Elder Scrolls* propose également des éléments de culture Steampunk avec les très nombreuses ruines Dwemers, une civilisation d'elfes disparus dont les villes étaient bâties sous les montagnes et possédaient de puissantes machines métalliques : fourneaux, ascenseurs et pistons s'alliant ainsi à la roche, araignées, colosses et gardes mécaniques.



Les jeux se déroulant dans un univers steampunk sont en revanche nettement moins nombreux. Mis à part *Final Fantasy VI* et la série des *Myst*, il faut attendre les années 2000 avant de commencer à voir fleurir des jeux se déroulant dans cet univers.



Paru en 1994 *Final Fantasy VI* marque ainsi un début de l'émergence de cet univers dans le jeu et *Myst* lui emboîtera le pas rapidement de 1995 à 2005.

Les choses vont en revanche s'accélérer à partir de 2001 avec *Arcanum : Engrenages et Sortilèges* et *Final Fantasy IX*. Si le premier jeu est résolument de la fantasy-Steampunk, ce point peut être contesté pour le second qui se déroule dans un univers plus proche de la renaissance que de la révolution industrielle. Mais les navires volants à hélice font amende honorable et proposent ainsi une atmosphère dans lesquelles les frontières entre les genres sont très floues. On passe de la cité fortifiée d'Alexandrie à Lindblum, affichant sa science de la mécanique avec les funiculaires et d'impressionnants cuirassés volants.



En 2001 paraît également l'un des plus grands noms du Steampunk en jeu vidéo : *Skies of Arcadia*. L'univers du jeu est gigantesque et superbe et sera donc retravaillé en 2003 sous le nom de *Skies of Arcadia Legends*.

Rise of Legends, paru en 2006, propose un jeu de stratégie à l'atmosphère véritablement steam mais il faut attendre 2007 pour voir un nouveau digne représentant de cette culture : *Bioshock*.

2009 est une année sombre pour le steampunk dans les jeux vidéos : *Steam Slug* se révèle de mauvaise qualité et *Edge of Twilight* est annulé malgré des annonces prometteuses. C'est donc le second volet de la licence *Bioshock* qui vient de nouveau présenter la culture au grand public en 2010 en reprenant les éléments de l'original et en y ajoutant le plaisir d'incarner un protecteur. 2012 aura été une très bonne année en revanche : *Guns of Icarus Online* nous propose de prendre part à des combats aériens entre dirigeables et *Dishonored* ravira bon nombre de joueurs avec son ambiance unique.

Mais qu'en est-il du futur ? Beaucoup de jeux basés sur cet univers ont été annoncés. *Steam of Lethis* est à venir et propose des premières images magnifique, mais il y a surtout *Bioshock Infinite*, prévu pour bientôt, qui prend le parti de se dérouler bien avant les deux premiers opus dans une ambiance qui s'annonce mémorable. Les extraits disponibles sur internet en diront bien plus qu'un long discours.

LEVEL UP

EN ROUTE VERS LA LUNE



Level Up est un jeu de cartes purement steampunk à travers ses illustrations signées Franck Dion et son contexte de voyage vers la Lune.

De 2 à 6 joueurs, chacun choisit le moyen qu'il souhaite prendre pour aller sur la Lune : escalade des nuages, fusée, mongolfière, ailes mécanique ou ascension d'une tour Eiffel psychédélique, tout est bon pour être le premier à réussir à passer les 8 missions "paliers".

La partie se déroule donc en autant de manches nécessaires pour que l'un des joueurs atteigne le huitième et dernier pallier. Au début d'une manche, chaque joueur reçoit 10 cartes et tente de réaliser une combinaison que lui impose sa carte palier puis de se défausser de toute sa main restante avant les autres joueurs.

Dès qu'un joueur parvient à se défaire de toutes ses cartes, la manche prend fin. Le joueur qui n'en a plus une seule monte de 2 paliers. Les autres joueurs ayant réalisé leur combinaison gagne leur tour et les autres restent à leur niveau et devront retenter l'ascension de leur palier à la manche suivante.

Bref, *Level Up* est un petit jeu bien sympathique, pas difficile, plutôt convivial qui peut même demander à mettre en place une petite stratégie pour être le premier à se débarrasser de toutes ses cartes.

Par ces illustrations et son côté un peu rétro, il ravira les amateurs de steampunk et saura trouver sa place sur toutes les tables.



1981

Timeline

Prêt pour un voyage dans le temps ?

Timeline est un jeu de cartes qui, sans être spécifiquement steampunk - bien que le design de la boîte de présentation pourrait le laisser suggérer - il n'est pas moins un outil de divertissement qui saura trouver sa place auprès des amateurs du mouvement.

Pouvant satisfaire de 2 à 8 joueurs, Time Line est d'une grande facilité !
Le but du jeu ? Placer des inventions sur une ligne temporelle de manière la plus juste possible.

*« L'ouvre-boîtes a-t-il été inventé avant ou après l'ampoule électrique?
En tout cas sûrement après les lunettes... quoique...
Et s'il datait plutôt de quelque part entre le télégraphe et le téléphone ? »*

Voilà le genre d'interrogation qui guidera le jeu !

Des règles de jeu simples et abordables pour petits et grands font de Timeline un jeu sans prise de tête et amusant !

De plus, le jeu se décline en plusieurs versions : inventions, découvertes, évènements historiques, multi-thèmes, musique & cinéma...

Bref, un jeu qui promet de nombreuses parties entre amis !



PERDU !



Pipo, petit octopus domestique avec pedigree, a été perdu de vue dans les environs du canal de Suez.

Signes particuliers :
porte un chapeau d'explorateur, une
paire de lorgnons et un foulard beige.

Grosse récompense !

Demandez Mrs. Penny Archdeacon - hôtel Shepheard - le Caire



C.H.E.R.C.H.E

VOILE DE RECHANGE, NEUVE OU D'OCCASION
POUR BATEAU DIRIGEABLE.

CONTACTER : JIM À LA COMPAGNIE DES PIRATES DE L'AIR.



Patins à roulettes à vapeur !

Toutes tailles chez

**Plimpton
Cie**



Bambins: roues fer, ~ 8.75

Messieurs, dames: roues acier ~ 15.95

Recharge charbon, roues aciers ~ 20

Nos prix s'étendent frais de port et d'emballage



Acupuncture - Herbes rares

Thé de Chine - Plaisirs d'Asie



PETITS PRIX !

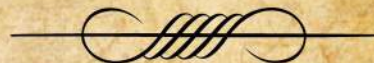
Chez Mme Lee

Urgent

Echange monocycle
contre vélocipède tricycle

me contacter avant la fin du mois

M. Cezary Gasztołt - Cirque Zyto
actuellement dans votre ville.



SUITE RETRAITE.



VEND NAUTILUS



MODÈLE UNIQUE. BON ÉTAT DE
FONCTIONNEMENT. RÉNOVATIONS
EXTÉRIEURES À PRÉVOIR SUITE À
UNE ATTAQUE DE CALAMAR GÉANT.
LE SOUS-MARIN EST VENDU
MEUBLÉ. ÉQUIPAGE COMPRIS.

CAPITAINE NEMO

NAUTILUS PORT DU HAVRE
FRANCE



À LOUER !

MEUTE DE CHIENS-AUTOMATES,
IDÉALE CHASSE AUX CROCODILES
ET FAUVES. 4 MODELES AU CHOIX.

CERCLE DE CHASSE DES AMATEURS DE THE



EXCLUSIVITE

**GOGGLES, REACTEURS DORSAUX
A VAPEUR, QUADRICYLES
MOTEUR ELECTRIQUE,
FUSILS LASER**

**Rendez-vous au salon
des createurs,**

**Lundi 18 au samedi 23
FEVRIER 1901**

Aéronef
Automate
Charbon
Costumes
Création
Cyberpunk
Engrenage
Expérience
Exploration
Gadget
Gentleman

Goggles
Gousset
Horloge
Imaginaire
Industrie
Invention
Laboratoire
Littérature
Machine
Métal
Montre

Moteur
Nautilus
Octopus
Powers
Projet
Redingote
Rétrofuturisme
Révolution
Robida
Robot
Rouages

Savant
Scaphandre
Sciences
Steampunk
Télescope
Uchronie
Vapeur
Verne
Voyage
Wells
Zeppelin

R	E	T	R	O	F	U	T	U	R	I	S	M	E	T	N	A	V	A	S
E	X	P	L	O	R	A	T	I	O	N	W	R	Z	I	A	E	K	C	E
V	P	R	P	A	U	T	S	C	B	F	J	O	D	X	R	Y	I	I	G
O	E	O	C	G	B	A	F	H	O	S	Q	B	J	N	D	E	R	O	A
L	R	J	C	O	I	O	G	N	T	V	K	I	E	T	N	T	G	I	N
U	I	E	A	H	S	I	R	E	O	R	N	D	B	C	S	G	H	O	E
T	E	T	G	C	A	T	C	A	S	E	A	A	E	U	L	F	H	V	R
I	N	I	T	O	C	R	U	M	T	W	U	S	D	E	S	H	C	A	G
O	C	T	O	E	U	W	B	M	I	O	T	N	S	S	M	H	R	P	N
N	E	H	H	F	R	S	K	O	E	P	I	P	C	H	E	D	L	E	E
I	S	N	T	M	H	A	S	T	N	S	L	R	O	C	T	O	P	U	S
M	A	C	H	I	N	E	T	E	T	C	U	H	E	L	A	D	Q	R	N
A	U	H	Q	W	E	R	S	U	T	W	S	H	W	E	L	L	S	L	A
G	T	O	J	D	D	O	F	R	R	C	Y	B	E	R	P	U	N	K	M
I	O	R	E	D	I	N	G	O	T	E	V	U	C	H	R	O	N	I	E
N	M	L	R	S	T	E	A	M	P	U	N	K	E	R	T	N	O	M	L
A	A	O	O	C	E	F	D	T	L	Y	E	P	O	C	S	E	L	E	T
I	T	G	V	O	Y	A	G	E	S	Z	G	Z	E	P	C	E	L	I	N
R	E	E	I	J	B	A	E	R	D	N	A	H	P	A	P	S	M	L	E
E	M	S	C	R	E	A	T	I	O	N	O	I	T	N	E	V	N	I	G



L'IMAGINAIRE

Le Webzine Littéraire d'Histoires de Romans



Prochainement ...



Mentions légales

© *L'Imaginaire* est la propriété exclusive d'*Histoires de Romans*

Conformément aux articles L.111-1 et L.123-1 du code de la propriété intellectuelle et respect des droits d'auteur, la copie et l'utilisation partielles ou totales des articles de *L'Imaginaire* est strictement interdite sur tout autre support.

Commercialisation interdite

Conception

Maud Guélat : rédacteur en chef, maquettiste

Winona Adamon : illustration de couverture

Rachel Barbier : graphisme, design

Eanswide Eistele : titre

Articles

Maud Guélat - Amandine Sauvage - Maurice Grunbaum - Célia Gaborieau
Romain C. - Pauline Micsko - Lucie D. - Loredana Piermarini - P. Lunahël
Célia Capaross - Johanna Simonot - Carmilla K. Pride - Emeline Achard

Illustrations & Photographies

Catherinette Rings : <http://catherinetterings.deviantart.com>

Phylida Dolohov : <http://phylida.wix.com/photography>

Winona Adamon : <http://winona-adamon.blogspot.fr>

Claire Pacheco : <http://pachecoclaire.deviantart.com>

Gilles Michel : <http://www.pbase.com/gmstudio>

Keith Thompson : www.keiththompsonart.com

John Coulthart : www.johncoulthart.com

Gvozdariki : <http://gvozdariki.ru>

Ethis Crea : www.ethiscrea.com

Correction

Amandine Sauvage

Julie Vergès

Cassandra L.

