Angers, le 27 octobre 2026

AVIS DE SOUTENANCE DE THÈSE

DOCTORAT (Arrêté du 26 août 2022 modifiant l'arrêté du 25 mai 2016)

Madame Lucile MAILLARD

candidate au diplôme de Doctorat de l'Université d'Angers, est autorisée à soutenir publiquement sa thèse

le 27/11/2026 à 14h00

Maison de la Recherche Germaine Tillion
Salle Camille Lepage
5, bis boulevard Lavoisier
49045 ANGERS Cedex 01

sur le sujet suivant :

La Science et la magie dans la fiction steampunk (1986-2020). L'exemple du steampunk urbain à Londres et à Paris

Directrice de thèse : **Madame Anne-Rachel HERMETET**

Composition du jury :
Monsieur Yvan DANIEL, Professeur des Universités Université Clermont Auvergne, Rapporteur
Monsieur Jean-Paul ENGELIBERT, Professeur des Universités Université Bordeaux Montaigne, Rapporteur
Madame Anne-Rachel HERMETET, Professeure des Universités Université d'Angers, Directrice de thèse
Madame Isabelle KRZYWKOWSKI, Professeure des Universités Université Grenoble Alpes, Examinatrice
Madame Taïna TUHKUNEN, Professeure des Universités émérite Université d'Angers, Co-directrice de thèse

Résumé de la thèse

Parmi les littératures de l'imaginaire, il est une catégorie qui, malgré ses trente-neuf ans d'existence, peine encore à se faire connaître : c'est le steampunk. Ce terme, inventé en 1987 est à la fois littéraire, cinématographique, artistique et, semble-t-il, à la croisée des chemins entre la *fantasy* et la science-fiction. C'est un univers où se mêlent science et magie, savants et magiciens, automates et fées et où se rencontrent à la fin du XIXe siècle des personnes et des personnages extraits de l'histoire et de la littérature. Aux sources de ce nom, trois américains, Kevin W. Jeter, Tim Powers et James P. Blaylock qui n'imaginaient pas cette blague, car c'en était une, réunir des auteurs et des lecteurs de tous horizons, de toutes nationalités car, oui, le steampunk romanesque, s'il est parti des États-Unis, a conquis aussi bien l'Europe que l'Asie ainsi que le nord de l'Afrique. Afin de ne pas nous laisser submerger par cette abondance d'œuvres, cette étude est restreinte aux seules villes de Paris et Londres afin d'analyser les fondements du concept et d'examiner la façon dont les auteurs s'en saisissent pour construire leurs œuvres. Pour cela, trois points doivent être abordés. Premièrement, la technologie car ceux pour qui sont familiers du mot steampunk pensent immédiatement à la vapeur, à la locomotive et aux dirigeables mais il ne faudrait pas croire que les auteurs se limitent simplement à l'invention de machines, ils y incorporent aussi de la magie pour faire avancer leurs voitures et offrent même l'opportunité aux gnomes ou aux centaures de prendre leur place parmi ces engins pétaradants, au détriment parfois de la nature. Deuxièmement, la fiction steampunk ne saurait s'envisager sans tenir compte de l'histoire littéraire propre au XIXe siècle ainsi qu'à sa réalité urbaine et sociale. Ainsi la Reine Victoria peut-elle côtoyer Dracula et le Cimetière du Père-Lachaise devenir une arène de jeu. Enfin, le steampunk est un jeu poreux, hybride, nourri d'autres genres tels que le roman policier, dont les codes sont incorporés dans les fictions de notre corpus. Dernièrement : la magie. De prime abord, nous n'imaginons pas que le steampunk puisse être associé aux esprits, aux mages ou aux fées. En réalité, c'est ce qui lui permet de se différencier de la science-fiction, en s'écartant de toute forme de rationalité. Mais cette magie n'est pas nécessairement employée pour le bien car sont nombreux les antagonistes qui y recourent afin d'obtenir l'immortalité. Il s'avère aussi que certains scientifiques, dont certains de renom, y aient recours, ceux que nous avons coutume d'appeler des savants fous. Mais, après tout, le savant fou n'est-il pas le successeur du magicien ?

À AFFICHER DANS L'UFR 15 JOURS AVANT LA SOUTENANCE