



**HAL**  
open science

# Steampunk dans la Vallée de l'Escaut : Raconter, enchanter, inventer

Caroline Soreau

► **To cite this version:**

Caroline Soreau. Steampunk dans la Vallée de l'Escaut : Raconter, enchanter, inventer. Vallée de l'Escaut : de l'histoire aux projets de territoire, Université Polytechnique Hauts-de-France; LARSH, Dec 2019, Valenciennes, France. <https://nordoc.hypotheses.org/15496>. hal-03224509

**HAL Id: hal-03224509**

**<https://uphf.hal.science/hal-03224509>**

Submitted on 12 Mar 2024

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Figure 1 Visuel de la Journée d'Etude sur la Vallée de l'Escaut. Dessins, photomontage, papiers découpés.

Dans le cadre de la Journée d'Étude sur la Vallée de l'Escaut organisée avec le concours de Laëtitia Deudon et Bahéra Oujlakh, j'ai particulièrement travaillé à la réalisation des visuels qui viendraient annoncer et illustrer l'évènement (Figure 1). Le présent article donnera à voir les recherches réalisées dans ce cadre et expliquera ses attaches avec mes recherches sur le *Steampunk* en Hauts-de-France.

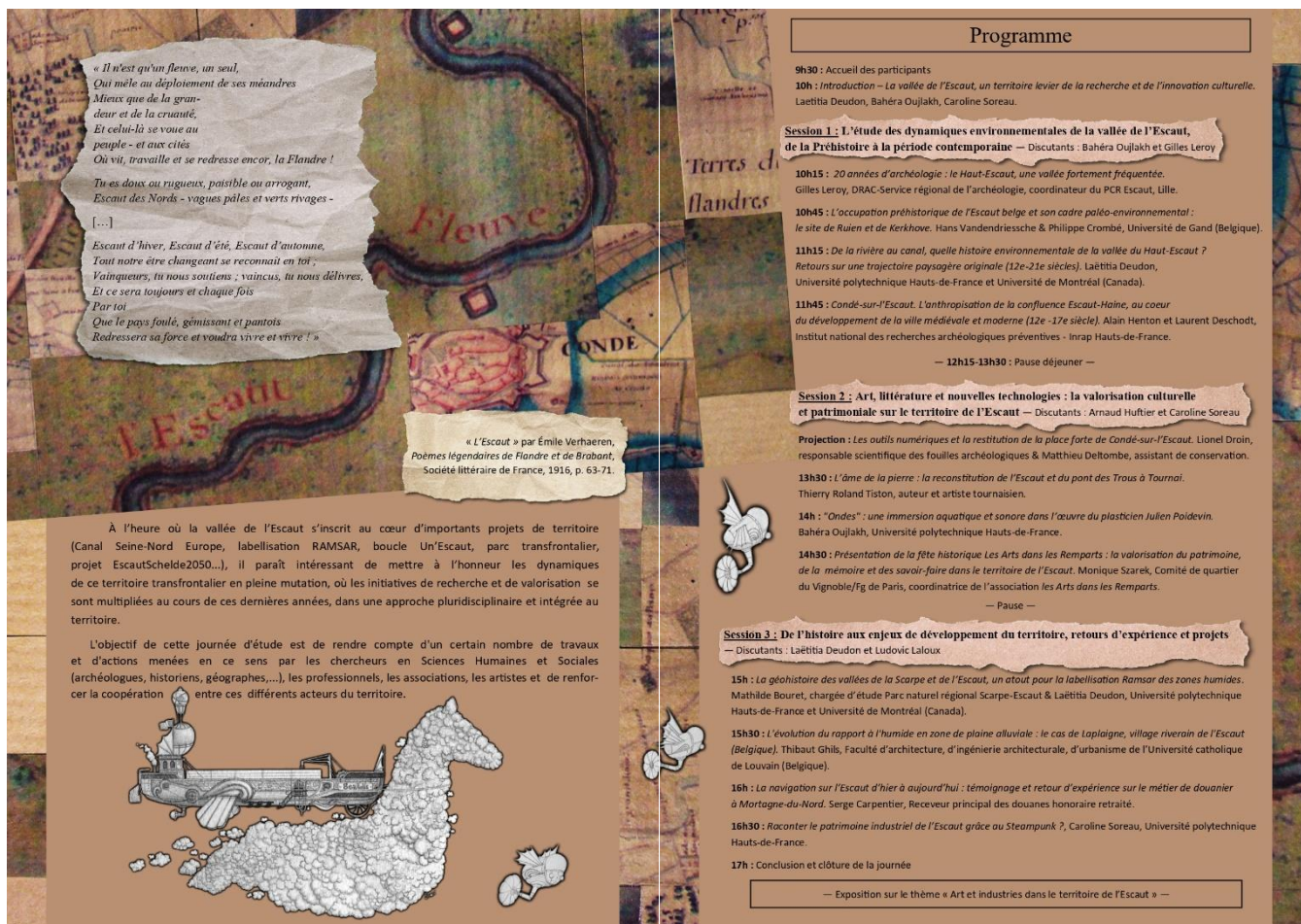


Figure 2 Utilisation des visuels créés pour la réalisation du programme de la Journée d'Étude.

Diplômée en Arts Plastiques, je réalise actuellement ma thèse sous la direction de Arnaud Huftier qui exerce, quant à lui, en Littérature Comparée. En effet, ma recherche se situe à la croisée des mondes : je mène une recherche-crédation portant sur le *Steampunk* en Hauts-de-France, et plus exactement, ici-même, dans la région du Haut-Escaut. J'étudie donc à la fois les Arts visuels, la Littérature mais aussi l'Histoire. Initialement, mes recherches portaient sur la figure du robot dans l'Art et ce sont elles qui m'ont amenée à m'intéresser au *Steampunk* à travers, notamment, les œuvres de la *Compagnie La Machine*<sup>1</sup>.

Je vais tâcher de vous expliquer ici en quoi consiste mon travail. Cela me permettra de vous présenter l'emblème de notre journée d'étude sur la Vallée de l'Escaut : la péniche *Scaldis* et son cheval de halage éthéréen que j'ai imaginés et dessinés.

<sup>1</sup> La *Compagnie La Machine*, dirigée par François Delarozière, est une compagnie de théâtre notamment à l'origine des *Machines de L'île de Nantes*. Depuis fin 2019, elle a également implanté un *Dragon* géant à Calais où elle avait déjà donné plusieurs spectacles à succès (autour d'autres de leurs machines géantes : le dragon *Long-Ma* en 2016 ou l'*Aéroflorale II* en 2019).

Dans un premier temps, il me faut vous présenter le *Steampunk*. Pour cela, je vous invite d'abord à me suivre dans un voyage qui devrait vous permettre de vous familiariser avec cet univers. Même si, comme le disent Etienne Barillier et Arthur Morgan dans le *Guide Steampunk*, principal ouvrage français sur le sujet, « nous connaissons tous le *Steampunk* mais nous ne savons pas exactement ce que le mot recouvre<sup>2</sup>. »

### Comme un *uchronaute* dans un *univerne*

Le 22 octobre 1895, un accident spectaculaire survient à la gare de Paris-Montparnasse : un train ne ralentit pas suffisamment avant son arrivée en gare, il traverse tout le bâtiment jusqu'à aller défoncer la façade, la traversant littéralement jusqu'à terminer sa course folle dans la rue. C'est le Studio Lévy & fils qui photographie l'accident à l'époque (Figure 4). Plus d'un siècle plus tard, le peintre et illustrateur français Didier Graffet s'empare de la scène, devenue historique, pour en tirer une superbe toile (Figure 3).

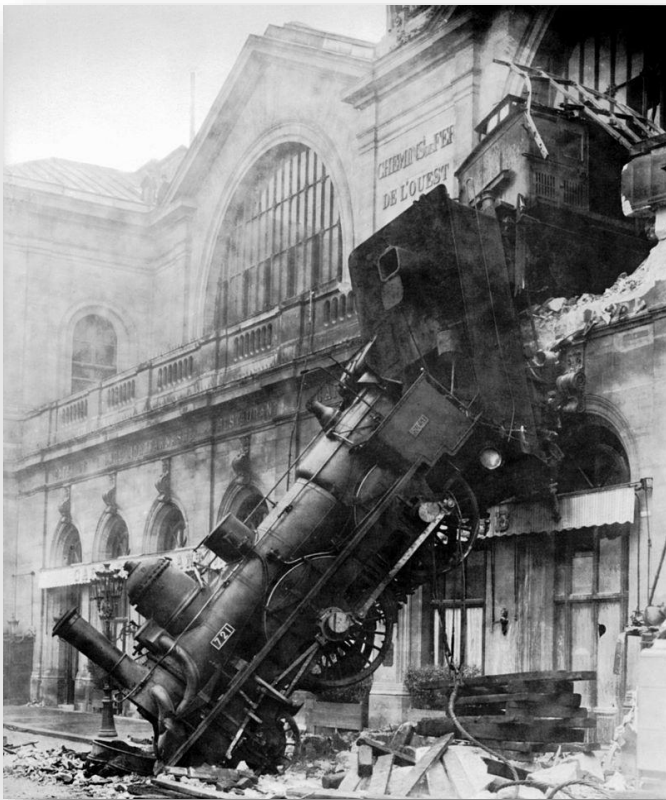


Figure 4 Studio Lévy & fils, *Accident de la gare Paris-Montparnasse*, Photographie, 1895.

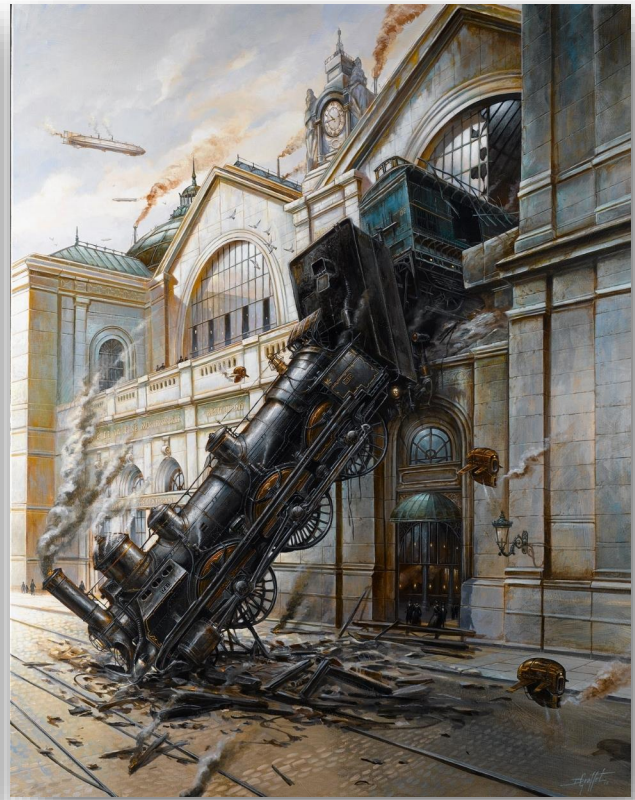


Figure 4 Didier Graffet, *Montparnasse*, Acrylique sur toile, 90 x 117 cm, dans *Steampunk - De vapeur & d'acier*, Paris, Editions Le pré aux clercs, 2013.

<sup>2</sup> Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, Chambéry, ActuSF, coll. « *Les Trois Souhails* », 2013, p.14.

Cette peinture fait référence à un événement bien réel, survenu au XIX<sup>ème</sup> siècle en France. Mais dans la toile de Didier Graffet, nous constatons rapidement que la technologie qui s'affaire autour du train n'est pas celle de l'époque. En témoignent les dirigeables survolant la scène et les petits robots flottant autour de la carcasse de la locomotive (Figure 5 Figure 5 Détails de la toile de Didier Graffet, *Montparnasse*, 2013.). La peinture de Didier Graffet dépeint un évènement historiquement avéré mais semble le déplacer dans un monde alternatif, différent du nôtre mais inspiré par lui.

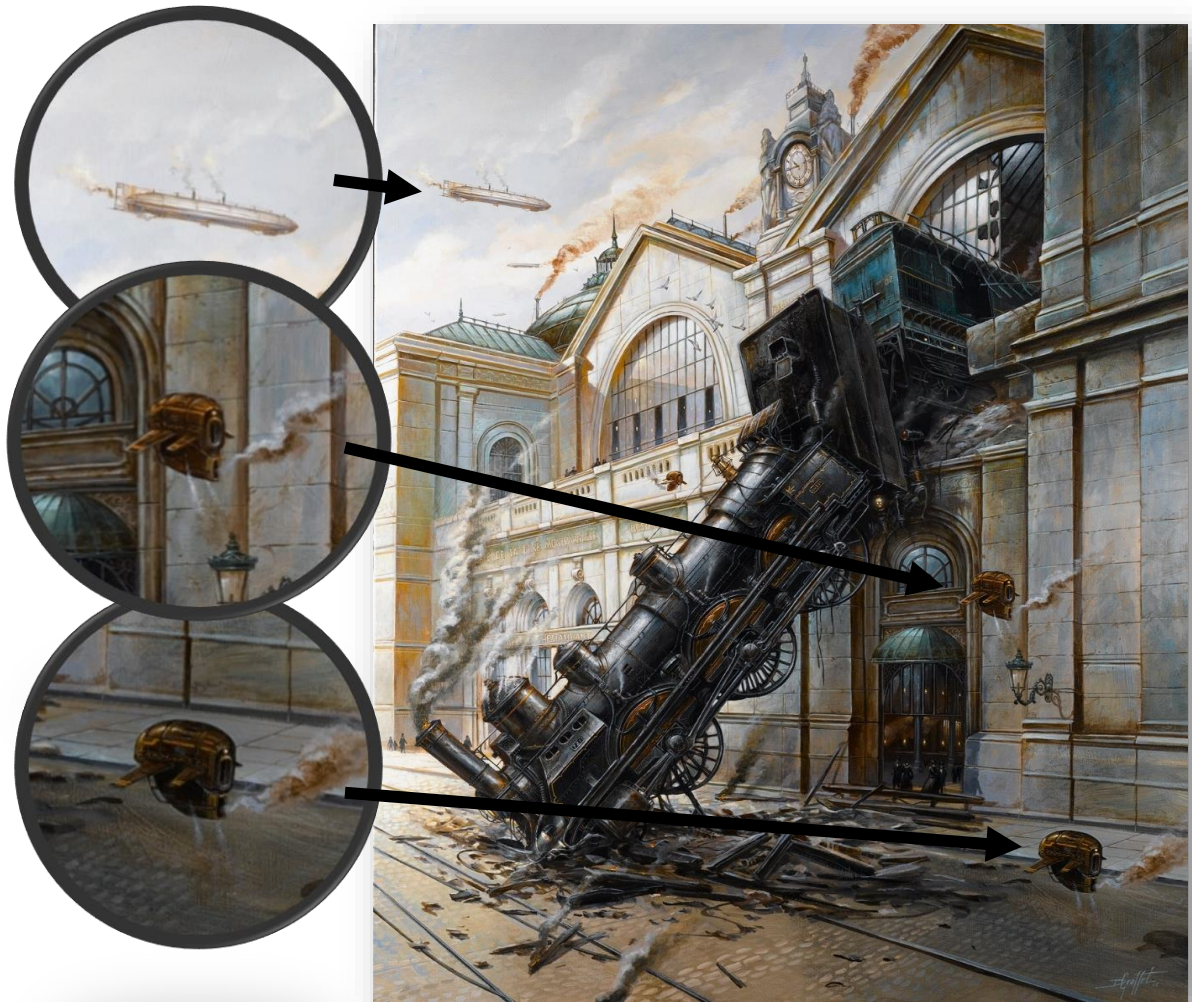


Figure 5 Détails de la toile de Didier Graffet, *Montparnasse*, 2013.

Xavier Mauméjean, qui réalise l'ouvrage *Steampunk, De vapeur & d'acier* avec Didier Graffet et dont est tiré cette toile, écrit en préambule du livre :

*"Il existe des mondes séparés du nôtre par un voile fragile, presque transparent. Parfois, au travers, nous pouvons apercevoir ce qui aurait pu être, ou arriver autrement. (...) Par exemple, le monde décrit dans ce livre est séparé de notre réalité par un soupçon d'espace et de temps<sup>3</sup>."*

Plutôt que de seulement soulever le « voile fragile » qui séparerait les mondes, le train de Didier Graffet ne s'arrête pas à temps, il défonce la façade de la gare et nous plonge au sein d'un univers surnommé le *Steampunk*. Comme cette locomotive, notre temps vient de dérailler car c'est ce que permet de faire le *Steampunk* : faire dérailler

<sup>3</sup> Didier Graffet et Xavier Mauméjean, *Steampunk, de Vapeur et d'Acier*, Paris, Le pré aux clercs, 2013, n.p.

le temps ; lui faire emprunter un chemin de traverse, une autre voie, une route parallèle. Nous voilà devenus, l'espace d'un instant, des *uchronautes* – voyageur de non-temps – dans des *univernes*.

Des *univernes* car le *Steampunk* doit beaucoup à Jules Verne. Il est l'une des principales sources d'inspiration de cet imaginaire de rouages, d'acier, de vapeur – à l'image de son célèbre *Nautilus* (*Vingt Mille Lieues sous les Mers*, 1869) ou son éléphant à vapeur (*La Maison à vapeur*, 1880), ayant véritablement pris forme à Nantes depuis 2007 après avoir inspiré *La Compagnie La Machine* (Figure 6), de véhicules volants en tous genres et de *Voyages Extraordinaires*. Les Vaporistes<sup>4</sup> replongent aussi volontiers dans les autres romans populaires du XIX<sup>ème</sup> siècle et tirent de nombreuses idées du *Merveilleux-Scientifique*.

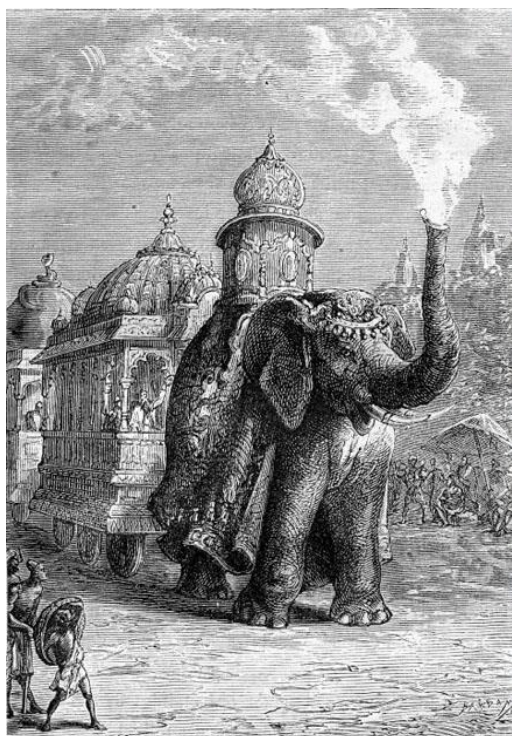


Figure 6 A gauche : Léon Benett, « Tel était donc le train », Gravure, 1880, dans Jules Verne, *La Maison à vapeur*, Paris, Hetzel, 1880.

A droite : Jean-Pierre Dalbéra, *Le Grand Eléphant en mouvement dans le parc des chantiers*, Photographie, Nantes, 2012.

### Qu'est-ce que le *Steampunk* ?

Pour autant, définir ce qu'est exactement le *Steampunk* est une tâche complexe. Les réponses ne manquent pourtant pas – bien au contraire. Il existe une multitude de *choses Steampunks* et autant de définitions de celui-ci, par la force des choses. Commençons donc par dire que le *Steampunk* est protéiforme et c'est ce qui lui permet d'être au cœur du travail d'une pluralité d'artistes, de créateurs, professionnels et amateurs. Aussi, vouloir donner une définition simple du *Steampunk* peut vite s'avérer réducteur.

<sup>4</sup> Surnom français donné aux personnes qui aiment ou pratiquent le *Steampunk*. Ils sont également appelés *Steamers* en anglais.

S'efforçant d'imaginer ce qu'aurait été le passé si le futur était arrivé plus tôt<sup>5</sup>, le *Steampunk* est d'abord apparu sous la forme de romans dans les années 1980 aux Etats-Unis<sup>6</sup>. Pour Etienne Barillier et Arthur Morgan, « engrenages, vapeur, automates, savants fous en chapeaux hauts de forme, nous avons tous rencontré à un moment ou à un autre le *Steampunk* ces dernières années<sup>7</sup>. » Aujourd'hui pourtant, le *Steampunk* n'est pas vraiment un genre de la littérature de l'imaginaire et il n'existe pas d'écriture formellement *Steampunk*. Ce n'est pas non plus qu'une esthétique ou un style car si nous pouvons le reconnaître à ses occurrences particulières (rouages, vapeur, *goggles*, hauts-de-forme, automates, dirigeables, rouille, acier...), leur présence ne suffit pas – ou plus – à rendre une œuvre *Steampunk* ou à la classer en tant que telle. Il semble en effet que nous puissions distinguer un *esprit Steampunk* même au sein d'œuvres pauvres en clichés *Steampunks*. Enfin, s'il peut avoir des airs de mouvement artistique, il n'existe pas (encore ?) de manifeste pour cadrer sa pratique.

Le *Steampunk* emprunte à la science-fiction et au fantastique<sup>8</sup>. Il nous donne à voir des mondes fabuleux qui s'inspirent de notre passé et le réinventent de façon plus ou moins irréaliste. Ces uchronies fantastiques prennent généralement place au XIX<sup>e</sup> siècle<sup>9</sup>. Nous y retrouvons tout ce qui marqua historiquement cette époque – ses modes, ses politiques, ses grandes figures, ses inventions, ses événements marquants... mais aussi ses personnages de romans célèbres et d'autres fictions. Car ce qui fait surtout la particularité de ce XIX<sup>e</sup> siècle, c'est qu'il a évolué différemment du notre : un événement marquant a bien souvent bouleversé le cours normal de l'Histoire. Il peut s'agir de la découverte d'une nouvelle substance capable de merveilles (l'éther, par exemple, dans les *Confessions d'un Automate Mangeur d'Opium*<sup>10</sup>) ou, plus surprenant, d'une invasion extraterrestre (comme dans *La Lune Seule le sait*<sup>11</sup>).

Même si la plupart des intrigues *Steampunk* se déroulent en Angleterre au XIX<sup>ème</sup> siècle comme dans les premiers romans du genre, il est potentiellement universel : les œuvres issues de cette science-fiction, fantasy et fantastique (S.F.F.F.) peuvent théoriquement prendre place partout dans le monde au début de l'ère industrielle et jusqu'au début de la Première Guerre Mondiale. Toutefois, ses mécanismes créatifs se sont développés et ont donné naissance à de nouveaux sous-genres qui débordent sur des périodes historiques plus récentes : *Decopunk*, *Dieselpunk*, *Atompunk*... Tous ces sous-sous-genres peuvent être regroupés sous le terme de *Rétrofuturismes*. Notons toutefois que *Steampunk* et *Rétrofuturisme* ont souvent tendance à être utilisés sans distinction, comme des synonymes, tant le *Steampunk* occupe une place prépondérante et est aujourd'hui célèbre dans ce champ de création, d'étude et de divertissement.

---

<sup>5</sup> Douglas Fetherling, cité par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999

<sup>6</sup> Trois auteurs de science-fiction américains, K. W. Jeter, Tim Powers et James Blaylock, sortent alors des romans qu'ils vont définir avec humour de style « *Steampunk* », en référence à une autre mouvance de science-fiction alors très à la mode : le *Cyberpunk*.

<sup>7</sup> Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op.cit., p.14.

<sup>8</sup> Nous pouvons d'ailleurs le considérer comme un « sous-genre » de ces deux genres littéraires.

<sup>9</sup> Plus exactement, et bien qu'il se passe et/ou se base effectivement le plus souvent au ou sur le XIX<sup>e</sup> siècle, il arrive aussi que des intrigues puissent se dérouler bien avant et, malgré tout, entrer dans ce sous-genre de la science-fiction et du fantastique qu'est le rétrofuturisme. Nous pouvons ainsi citer la trilogie de Pierre Pevel, *Les Lames du Cardinal*, dont l'un des principaux personnages n'est autre que le Cardinal de Richelieu et dont l'histoire débute en 1633. De plus, il s'agit dans ce roman de lutter contre des dragons et non contre, par exemple, des machines ou des automates. Le fait qu'il s'agisse d'une uchronie (de par l'utilisation de personnages historiques ayant réellement existé, comme le Cardinal de Richelieu) qui place ce roman dans le genre rétrofuturiste et non pas dans la pure *Fantasy*.

<sup>10</sup> Fabrice Colin, Mathieu Gaborit, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, 2003.

<sup>11</sup> Johan Héliot, *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, coll. « Dédales », 2011.

L'objectif de mon travail de thèse est de déceler, de révéler et de mettre en scène le « voile fragile » auquel fait référence Xavier Mauméjean dans son ouvrage en collaboration avec Didier Graffet ; de créer mes propres aiguillages vers un temps à rebours comme les décrivaient Daniel Riche. A propos des histoires *Steampunks*, il écrivait dans la préface de l'anthologie *Futurs antérieurs* justement intitulée « Le passé est l'avenir de l'homme » :

*« Ces histoires sont toutes des tranches de passés alternatifs, des fragments à rebours de nulle-temps à vapeur, des souvenirs altérés d'une Histoire sans avenir, des détours sans escale en terres d'anachronies... Voici des nouvelles de temps qui n'ont jamais été, qui n'auraient pas pu être, qui ne seront jamais et qui, pourtant, dégagent comme un parfum de furieuse familiarité<sup>12</sup>... »*

Dans mon travail de recherche, ce n'est toutefois pas n'importe quel temps qui m'intéresse : c'est le passé industriel de la région Hauts-de-France et, tout particulièrement, celui du Haut-Escaut. Il s'agirait de remettre en lumière le patrimoine industriel de la région. Un patrimoine qui s'est essentiellement développé au cours du XIX<sup>ème</sup> siècle et a fini par périlcliter au cours du XX<sup>ème</sup> siècle mais dont les traces, matérielles et immatérielles, sont encore bien visibles aujourd'hui.

Pour réaliser mon travail, j'emprunte au *Steampunk* le mélange qui est à la base de son fonctionnement : l'uchronie<sup>13</sup> et la fantaisie<sup>14</sup> donnant lieu à une S.F.F.F. burlesque, accessible à tous les publics. Le but n'est pas d'être nostalgique et encore moins passéiste, ou de réécrire l'Histoire mais de jouer avec elle pour la remettre en lumière d'une manière originale. A terme, l'idée est de faire de nos anciennes usines des lieux de culture, d'éducation, de divertissement, de tourisme, de partage : des lieux où nous apprendrions en nous amusant et où nous réapprendrions surtout à rêver. Pour ce faire, mon hypothèse est que le *Steampunk* peut s'avérer être un vecteur de création riche de possibilités.

## Recherche-crédation dans la Vallée de l'Escaut

C'est quelque part, à la confluence de tous les possibles proposés par le *Steampunk*, que je mène mon travail de recherche-crédation. Ce travail s'inscrit tout particulièrement dans la Vallée de l'Escaut et, plus exactement, dans l'arrondissement de Valenciennes, qui est le territoire où je vis, crée et où se trouvent mes racines.

---

<sup>12</sup> Daniel Riche dans la préface de l'anthologie *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.

<sup>13</sup> Histoire refaite en pensée telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été. Terme inventé par Renouvier en 1876 et formé du préfixe u- et de -chronie, (du grec, "temps") sur le modèle du mot "utopie". Etymologiquement, le mot désigne donc un « non-temps ». Exemple célèbre : « Le nez de Cléopâtre, s'il eût été plus court, toute la face de la terre aurait changé. » (Blaise Pascal, Pensées, 90.) Source : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL).

<sup>14</sup> Au sens de « production de l'imagination », « rêverie ». Source : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL).



La recherche-cr ation est encore peu pratiqu e en France. Elle consiste en un savant m lange d'exp rimentations plastiques, de recherches th oriques, ayant pour but de faire na tre et d'alimenter l'inspiration et de parvenir   une r alisation – en l'occurrence artistique. Elle engage ceux qui la pratiquent dans une d marche po tique.

C'est une forme de recherche universitaire qui, comme tout travail scientifique, se veut objectif et impartial mais qui porte aussi en elle une grande part de subjectivit , propre   toute d marche artistique et cr ative. Cela est d'autant plus vrai que mon travail porte sur un territoire o  je suis n e, ai grandi et o  je r side toujours aujourd'hui.

### *Scaldis, la p niche Steampunk de l'Escaut*

Quand l'id e d'une journ e sur l'Escaut a  merg , j'ai cherch  comment repr senter l'empreinte que l'industrie a laiss  dans notre Histoire, tant r gionale que nationale, voire internationale – l'Escaut coulant jusqu'en Belgique. Mais il  tait  galement important de montrer sa capacit    se renouveler, notamment gr ce   l'art et   la culture mais aussi, dans le cadre de Rev3<sup>15</sup>, aux probl matiques actuelles telles que la protection de l'environnement, le d veloppement des  nergies vertes et des technologies de demain. Des probl matiques qui prennent de plus en plus de place dans le *Steampunk* et les S.F.F.F. en g n ral.

C'est tout naturellement que l'id e de travailler sur les p niches qui arpentaient d j   ce cours d'eau au XIX<sup> me</sup> si cle s'est impos e. Le *Steampunk*  tant un imaginaire riche en machines et v hicules en tout genre, et prenant place en pleine premi re R volution Industrielle, il  tait  vident que si un  l ment de ce territoire devait  tre *Steampunk *<sup>16</sup> pour l'occasion, c' tait bien celui-ci. La p niche  tant intimement li e   l'ensemble des industries embl matiques de la r gion et elle arpente encore l'Escaut aujourd'hui. Je voulais que cette p niche soit le symbole de ce renouvellement et de cette volont  d'aller de l'avant tout en inscrivant en elle des traces de l'Histoire r gionale ; qu'elle ait l'air   la fois issue d'un imaginaire *Steampunk* ; qu'elle g n re des interrogations par certains aspects mais qu'elle soit aussi assimilable au territoire de l'Escaut et reconnaissable par ceux qui l'habitent.

C'est ainsi qu'est n e *Scaldis*, la p niche qui illustre notre journ e d' tude. Elle est un des fruits des exp rimentations que je m ne actuellement. Elle est l'une des rencontres que j'essaie d'initier entre le *Steampunk* et les Hauts-de-France, et tout particuli rement le territoire que traversent cette voie fluviale et ses affluents. Elle est appel e *Scaldis*, nom latin du fleuve Escaut. C' tait un moyen simple de l'ancrer   la longue histoire de ce cours d'eau.

Le *Steampunk* est un imaginaire qui regorge de machines en tout genre et tout particuli rement de v hicules vari s. Certains en sont de v ritables embl mes : les trains   vapeur gigantesques mais plus encore les dirigeables et autres montgolfi res ou a rostats. En fait, les aventures qui se d roulent dans les univers *Steampunk* ont volontiers

---

<sup>15</sup> Nom donn  au projet de Troisi me R volution Industrielle dans laquelle s'est engag e la r gion Hauts-de-France. (Source : <https://rev3.fr/>)

<sup>16</sup> N ologisme utilis  pour parler d'objets transform s de   la mani re *Steampunk*.

lieu dans les airs. Toutefois, même si le milieu aérien y remplace souvent le milieu maritime et fluvial, les bateaux n'en sont pas du tout absents. Il en existe de toutes les formes, de toutes les tailles et pour toutes les fonctions que nous leur connaissons véritablement. A la différence qu'ils ne voguent pas sur les flots mais dans le ciel. Ils font ainsi le lien entre la terre et le ciel et ouvrent des horizons plus larges que jamais. Les *Voyages Extraordinaires* et les aventures qui avaient autrefois lieu sur l'eau ont alors lieu dans les airs, nouvelle *Terra Incognita* de tous les possibles. C'est en ce sens que j'ai choisi de créer une péniche volante afin de représenter le territoire de l'Escaut : un territoire riche d'une longue Histoire, marqué par les différentes Révolutions Industrielles et aujourd'hui en chemin vers de nouveaux horizons, dont certains restent à inventer avec le concours des personnes qui travaillent à son sujet.

La péniche était un des moyens de fret privilégié au XIX<sup>ème</sup> siècle et c'est toujours le cas aujourd'hui. Les raisons à cela sont diverses, comme à l'époque, mais comme le disent Etienne Barillier et Arthur Morgan, la raison principale est peut-être que « la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle ressemble beaucoup au nôtre<sup>17</sup>. » Nous pouvons par exemple noter la même préoccupation pour de larges capacités de stockage et de transport sur des trajets longs. Les fleuves comme l'Escaut permettant d'accéder au reste de la France mais aussi aux pays voisins. Aujourd'hui s'ajoute aussi une volonté forte de polluer moins qu'en utilisant d'autres modes de transport, en particulier les camions.

Parallèlement à mes recherches sur les véhicules *Steampunks*, je me suis aussi penchée sur les embarcations emblématiques des cours d'eau célèbres de par le monde : les bateaux-mouches sur la Seine, les pirogues de l'Amazonie, les bateaux pagodes ou les jonques aux voiles si particulières d'Asie, jusqu'aux célèbrissimes gondoles de Venise. Il s'agissait de trouver là des sources d'inspirations pour rendre, à terme, la péniche *Scaldis* représentative de son environnement et, surtout, d'en faire un objet de fierté possible.

Ce sont notamment les aventures de Tom Sawyer sur le Mississippi (Mark Twain, *Les Aventures de Tom Sawyer*, 1876, adapté en série animée en 1980 par *Nippon Animation*) qui ont laissé le plus de souvenirs dans ma mémoire d'enfant – une mémoire à laquelle j'essaie de donner le plus de place possible dans mon travail artistique. Les bateaux à aubes, très remarquables du Sud des Etats-Unis, ont marqué durablement mon esprit. De plus, ils étaient liés à la Révolution Industrielle qui sert de toile de fond au *Steampunk*. Ils me semblaient aussi représentatifs d'une espèce d'âge d'or auquel l'imaginaire *Steampunk* emprunte nombre de ses formes. Autant que l'esthétique du *Far West* et des chemins de fer que nous trouvons déjà dans *Les Mystères de l'Ouest*, considérés comme une des premières séries *Steampunks*<sup>18</sup>, bien avant que cet imaginaire ne trouve un nom ou ne se formalise un tant soit peu.

---

<sup>17</sup> Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op.cit., p.18.

<sup>18</sup> Dans le *remake* cinématographique sorti en 1999, le *Steampunk* est absolument partout présent, de son esthétique à intrigue rocambolesque.



Figure 7 A gauche : Alphonse de Neuville, « *Le Nautilus* », Gravure, dans Jules Verne, *Vingt mille Lieues sous les mers*, Paris, Hetzel, 1870.  
 Au centre : Richard Fleischer, *Capture d'écran montrant le Nautilus*, dans *Vingt mille Lieues sous les mers*, Film, Walt Disney Production, 1954.  
 A droite : Didier Graffet, Peinture pour la réédition de *Vingt mille Lieues sous les mers*, Paris, Gründ, 2002.

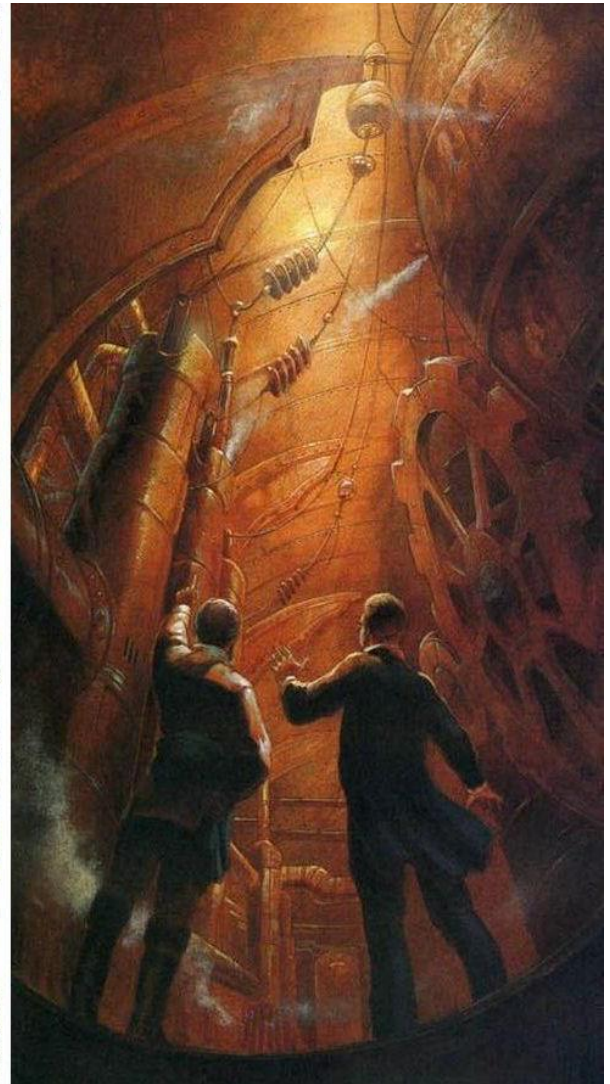
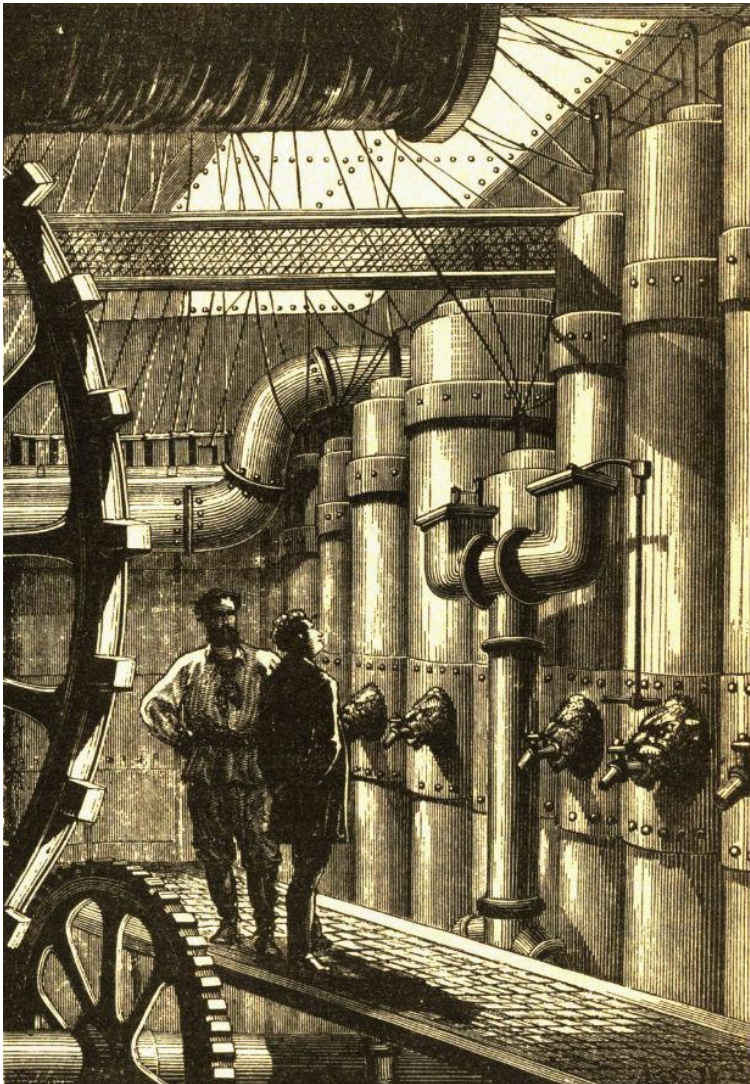


Figure 8 A gauche : Alphonse de Neuville et Edouard Riou, « *La salle des machines du Nautilus* », Gravure, dans Jules Verne, *Vingt mille Lieues sous les mers*, Paris, Hetzel, 1870.  
 A droite : Didier Graffet, Peinture pour la réédition de *Vingt mille Lieues sous les mers*, Paris, Gründ, 2002.

Mais stylistiquement, ma source d'inspiration principale a été la plus célèbre d'entre toutes, sans doute, et une des plus présentes au sein du *Steampunk* : le sous-marin du Capitaine Némó, le *Nautilus* (Verne : *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, 1869). Et pas n'importe lequel : celui du film de 1954, particulièrement *Steampunk* dans son esthétique et qui a grandement participé à poser les bases du style si caractéristique de cette S.F.F.F. en s'inscrivant durablement dans notre imaginaire collectif (Figure 7). C'est aussi celui qu'il est possible de visiter à *Disneyland Paris* car le film de 1954 était produit par les studios *Disney*. Nous retrouvons de claires références à cette version du *Nautilus* dans les illustrations de Didier Graffet qui, en 2002, avait participé à une réédition de *Vingt Mille Lieues sous les Mers* (Figure 7).

Enfin, j'ai aussi travaillé à partir de photographies anciennes, montrant les péniches d'antan. Je suis habituée à voir passer celles d'aujourd'hui mais j'avais beaucoup à apprendre sur celles du passé. Une des photographies qui a le plus retenu mon attention est celle de ce toueur de Mauvages, sur le canal de la Marne au Rhin, avec son fonctionnement à vapeur (Figure 9). C'est ainsi que j'ai notamment intégré une cheminée à la péniche *Scaldis*.

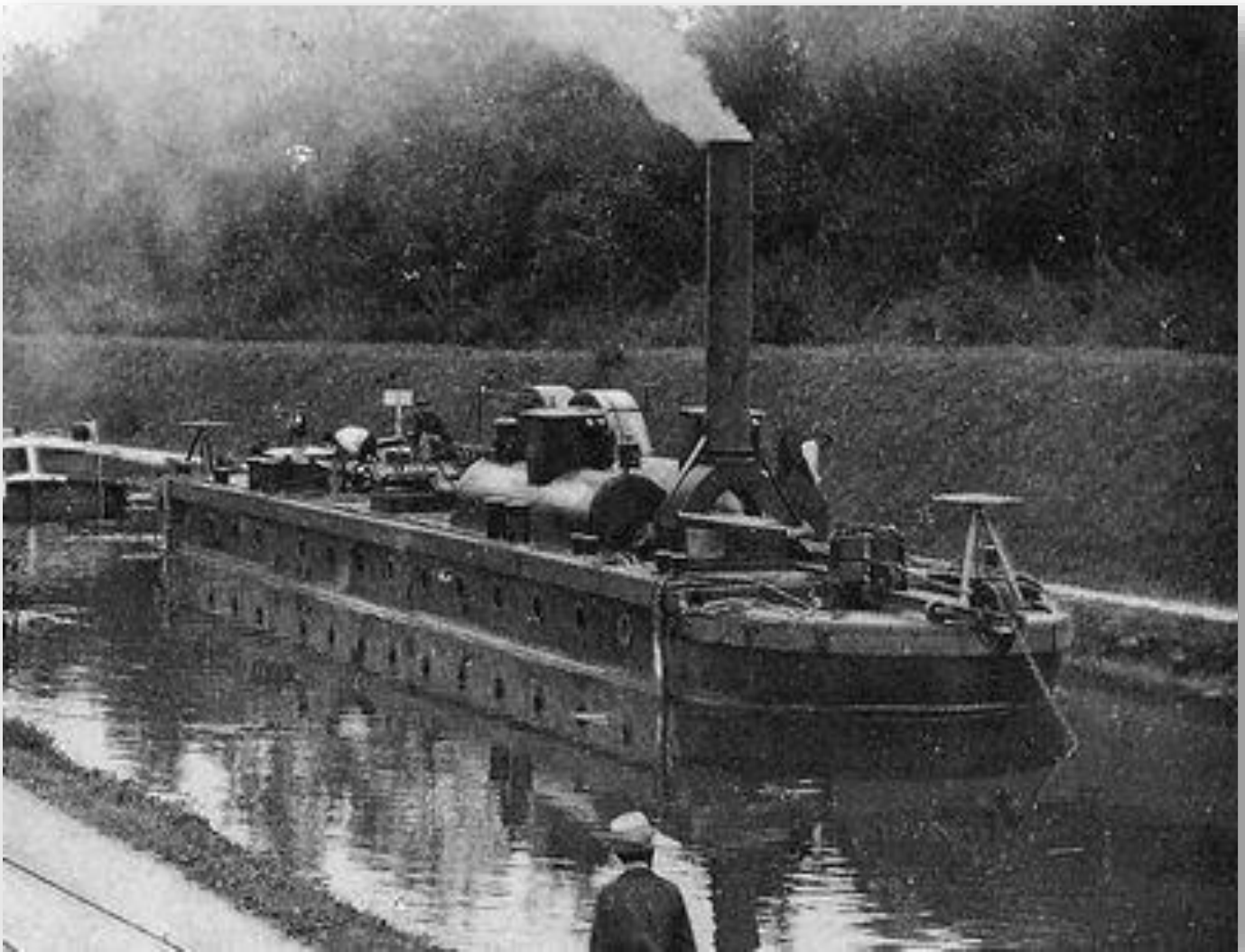


Figure 9 Carte postale ancienne montrant un toueur de Mauvages sur le canal de la Marne au Rhin.  
Source (URL consultée le 04/10/2019) : <http://projetbabel.org/fluvial/toueur.htm>

L'autre élément que j'ai souhaité mettre en avant est le cheval. A travers lui, j'ai souhaité évoquer le système de halage qui a longtemps permis aux différentes embarcations de voyager sur nos cours d'eau, et notamment sur l'Escaut.

Le *Steampunk* étant un imaginaire flirtant volontiers avec le fantastique, voire la *fantasy*, une part importante de mon travail artistique consiste aussi à réutiliser leurs potentialités créatives. Mon objectif étant de raconter l'histoire industrielle de notre Région de façon à donner envie à ses habitants et à l'ensemble des publics de la découvrir, voire de la redécouvrir sous un jour nouveau. La possibilité d'avoir recours au fantastique, offerte par l'ouverture du *Steampunk* à tous les genres de l'imaginaire, me permet d'essayer de concilier le caractère très terre-à-terre des industries historiques de la région et avec la vision quasi-magique que nos ancêtres pouvaient se faire des progrès techniques et technologiques du XIX<sup>ème</sup> siècle et de ses conséquences pour l'avenir. Elle a aussi pour objectif de réenchanter un patrimoine longtemps déconsidéré (Mortelette : 2020, p.22) mais aussi d'engendrer de nouvelles aspirations et inspirations pour l'avenir.

Ainsi, selon l'histoire que je lui ai inventée, le cheval de halage qui tire la péniche *Scaldis* est formé par les petites machines aux allures de poissons des abysses qui volent devant lui. Pour les réaliser, le *Nautilus* du film de 1954 a été la source d'inspiration principale mais j'ai également étudié les œuvres d'Albert Robida. Ce dernier a réalisé de nombreux dessins montrant des machines volantes en tout genre qui avaient souvent des formes aquatiques (Figure 10). Il est aussi un des grands anticipateurs du XIX<sup>ème</sup> siècle avec son œuvre *Le Vingtième Siècle*<sup>19</sup> dont il réalise à la fois les textes et les illustrations.

Les machines qui précèdent la péniche possèdent des corolles, comme celles des gramophones, car elles émettent des sons qui permettent au nuage de se maintenir dans la forme souhaitée (Figure 11). L'idée était de détourner un objet d'époque de sa fonction première, lui donnant ainsi une fonction merveilleuse ; comme si les ondes musicales étaient capables de contrôler la forme des nuages pour leur donner vie et, par là même, leur permettre de rendre le navire mouvant et volant. Ainsi, ce cheval-nuage est le Pégase qui permet à la péniche *Scaldis* de voler, voguant non plus seulement sur les flots de l'Escaut mais au-dessus d'eux, dans le ciel de son territoire et haut-delà de ses frontières.

---

<sup>19</sup> Albert Robida, *Le Vingtième Siècle*, Paris, Georges Decaux, 1883.



Figure 10 Albert Robida, *La Sortie de l'opéra en l'an 2000*, Lithographie, vers 1882, Bibliothèque du Congrès, Washington, Etats-Unis.

Il était important pour moi de mettre en avant le ciel de notre territoire. Nous partageons avec la Belgique l'idée que nous habitons un « plat pays ». Mais là où d'aucuns pourraient y voir une assertion négative faisant de notre territoire comme une contrée sans relief – dans tous les sens du terme – nous pouvons aussi y voir un horizon infini. Qui vit dans le Nord de la France ou en Belgique sait comme nos ciels sont beaux ! Qu'ils soient bleus ou chargés ; que ce soit quand le soleil se lève ou quand il se couche ; quand le vent se met à souffler et que semble se dresser au-dessus de nous *une mer de nuages* ; quand ces derniers deviennent noirs et menaçants ou encore quand percent à travers eux des rayons de soleil, comme venus d'ailleurs, d'au-dessus, d'au-delà de notre monde.

Vous l'aurez compris, le cheval qui guide la péniche *Scaldis* est le fruit d'une technologie-magique comme nous en pouvais en trouver beaucoup dans l'imaginaire *Steampunk* (nous l'avons évoqué plus tôt avec la technologie de l'Ether qui permet aux bateaux de voler dans le roman *Confessions d'un automate mangeur d'opium* mais c'est un procédé récurrent qui va du plus extraordinaire au plus vraisemblable dans les œuvres *Steampunk*). Mon objectif est de redonner au public le goût de s'attarder sur les richesses et la beauté de notre territoire : une pointe de magie pour réenchanter les lieux et une pincée de technologies incroyables pour nous donner le goût d'aller vers l'avenir avec optimisme et créativité. Car si le *Steampunk* devait être un tant soit peu nostalgique, ce serait sans doute de ce goût

pour l'anticipation teintée de merveilles qui semblait bouillonner dans les œuvres mais aussi dans les esprits d'alors. Les vaporistes ne tenteraient-ils pas de ranimer cette flamme ?



Figure 11 Les aérostats aux formes aquatiques qui guident la péniche *Scaldis*.

Idéalement et si elle pouvait prendre véritablement être bâtie dans le futur – à la manière des *Machines de L'Île de Nantes* ou du *Dragon de Calais*, je souhaiterais que la péniche *Scaldis* puisse devenir une sorte de char de carnaval comme nous les apprécions dans le Nord de la France et en Belgique. C'est pourquoi une partie de mes recherches se portent également sur les carnivals du monde et plus particulièrement sur notre territoire. Notre péniche permettrait alors de raconter des histoires – et l'Histoire – de façon spectaculaire, tout en faisant participer le public et en interagissant avec lui. Surtout, elle pourrait faire intervenir des technologies de pointe, notamment la robotique, comme c'est le cas pour le *Dragon de Calais*. Ainsi, nous pourrions lier le passé et le futur, et devenir

pleinement *les ancêtres de demain*<sup>20</sup> ; transmettant leurs histoires – aussi bien réelles que chimériques – à leurs successeurs pour qu'ils puissent à leur tour grandir et apprendre de nouvelles choses, et inventer de nouvelles histoires à leur tour.

Actuellement, la péniche *Scaldis* mais également l'ensemble de la partie artistique de mon travail sont toujours des dessins, des esquisses, des projets. *Scaldis* sera bientôt dotée de couleurs et rejoindra *le Haut-de-France*, autre navire volant *Steampunk* inspiré de la Région que j'ai déjà réalisé, ainsi que l'ensemble des autres créations issues de mon travail de recherche (Figure 12). J'espère que dans un futur plus ou moins proche, ces créations et d'autres pourront également prendre forme dans notre réalité.

Caroline SOREAU  
Docteur en Arts et Humanités  
Artiste Plasticienne (www.studiano.com)  
caroline.soreau@gmail.com

Université Polytechnique HAUTS-DE-FRANCE  
caliste  
HAUTS-DE-FRANCE  
HAUT & FORT

### Problématique

Le steampunk pourrait-il nous permettre de réhabiliter, redynamiser, resqualifier le patrimoine industriel des Hauts-de-France ? Comment ? Dans quels buts ? Avec quels enjeux ? Pour quels résultats ?

L'objectif de ma thèse sera de répondre à ces questionnements tout en y apportant des réponses artistiques tangibles grâce à ma pratique plastique.

### Mots Clefs

Machines, vapeur et rouages : Une esthétique en vogue et populaire ; Des savoir-faire, des lieux, un patrimoine industriel riche à remettre en lumière et à magnifier ; Relier les technologies d'hier avec celles du futur.

Uchronie : Revisiter l'Histoire pour mieux la redécouvrir ; Redécouvrir notre passé régional pour mieux inventer l'avenir.

Fantaisie et Science-Fiction : Réintroduire de la magie dans le quotidien et dans notre Histoire ; Renouer avec le merveilleux scientifique ; Apprendre à rêver notre avenir plutôt qu'à le craindre.

« Do It Yourself » : Construire soi-même pour se construire soi-même ; Réconcilier l'industrie, l'artisanat et l'art, le fait-main et l'humain ; Partager les savoir-faire, les traditions, les coutumes ; Recréer du lien social ; Imaginer et inventer nous-mêmes les technologies dont nous avons besoin et que nous utiliserons demain.

« Le steampunk (...) imagine (jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt... »  
Douglas Fetherling

### Pour résumer

Mon travail de thèse a pour ambition de mener à la réalisation d'un projet artistique tangible basé sur les principes du Steampunk qui prendra place dans les Hauts-de-France, région au fort passé industriel. J'espère parvenir à mener une réflexion, tant théorique que pratique, qui pourra, à terme, mener à la réhabilitation, à la requalification et à la redynamisation de sites industriels désaffectés du Nord, grâce au principe de l'uchronie emprunté au Steampunk et à l'esthétique toute particulière de ce mouvement. En effet, le point fort du Steampunk et de ses dérivés, est qu'il permettrait de valoriser notre patrimoine (artistique, littéraire, historique...) de façon attractive. Notamment en nous permettant de mettre en lumière nos différentes révolutions industrielles tout en répondant aux questions économiques, sociales ou encore écologiques. Plus encore, comme le Steampunk est aussi l'art de « créer du neuf avec du vieux », qu'il valorise le « do it yourself » et l'artisanat, il nous permettrait de réenchanter des pans entiers de notre Histoire locale, notamment là où les fermetures de nombreuses usines ont laissé des stigmates encore visibles de nos jours. Nous pourrions ainsi créer des ponts entre le passé et le présent, entre les gens et les générations, tout en inventant un projet d'avenir commun, à la fois local et ouvert sur le monde.

« Le steampunk est une langue visuelle qui illustre un *pastelove action* : une fascination pour la technologie et le projet d'un côté, la nostalgie d'une vie plus simple de l'autre. »  
Jeff VanderMeer

Steampunk en Hauts-de-France  
RÉENCHANTER NOTRE PATRIMOINE INDUSTRIEL  
« Nous sommes les ancêtres de demain. »



Figure 12 Le bateau volant *Le Haut-de-France* a été créé pour illustrer ma recherche-crédation dans le cadre de la présentation d'un poster lors du *Mardi des Chercheurs* à Mons en 2019. Il a ensuite été colorisé avec pour principal objectif de rappeler les briques rouges typiques de la Région ainsi que son riche passé industriel et sa position de carrefour européen.

J'emprunterai, pour conclure, les propos d'Etienne Barillier et Raphaël Colson car il me semble qu'ils résument bien les choses : « le *Steampunk* est musique, arts plastiques, jeux vidéo, style de vie. Il est en passe de devenir une sous-culture, transmédia, transgénérationnelle, multiculturelle et fondamentalement libre. » J'ajouterai que le

<sup>20</sup> C'est une expression qui accompagne mes recherches depuis le début et qui sert de sous-titre à mon travail. Peu à peu, il est ressorti de mes questionnements que si Jules Verne et d'autres étaient les ancêtres communs de la plupart des créateurs *Steampunk* aujourd'hui alors ces créateurs, eux, pouvaient devenir les ancêtres des générations futures. C'est, en tout cas, le défi qui guide mes réflexions artistiques personnelles.



*Steampunk* porte en lui un certain optimisme et l'envie de rêver à nouveau le meilleur avenir possible, tout en tirant tous les enseignements nécessaires du passé. Or, comme l'écrivait George Orwell dans *1984* : « Celui qui a le contrôle du passé a le contrôle du futur. Celui qui a le contrôle du présent a le contrôle du passé<sup>21</sup>. » J'estime que les enjeux de ce travail de réhabilitation, de revalorisation et de redynamisation patrimoniaux sont donc potentiellement aussi colossaux que nécessaires.

---

<sup>21</sup> George Orwell, *1984*, 1949, n.p.