



HAL
open science

Le Steampunk ou les pouvoirs de l'imagination

Caroline Soreau

► **To cite this version:**

Caroline Soreau. Le Steampunk ou les pouvoirs de l'imagination. Mardi des Chercheurs 2023, Jun 2023, Valenciennes (Nord), France. hal-04542840

HAL Id: hal-04542840

<https://uphf.hal.science/hal-04542840v1>

Submitted on 11 Apr 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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - ShareAlike 4.0 International License



Le Steampunk ou les pouvoirs de l'imagination

Le Steampunk est une forme de science-fiction qui s'inspire de l'esthétique et de la technologie du XIX^{ème} siècle pour créer des mondes fictifs qui intègrent des technologies anachroniques, permettant d'inviter le public à réimaginer le passé et à explorer de nouvelles possibilités pour l'avenir. « Le Steampunk s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt » (FERTHERLING : 1999). Le Steampunk peut nous aider à découvrir l'histoire différemment en nous encourageant à regarder au-delà des limites de la discipline historique, et nous permet ainsi d'envisager des perspectives alternatives (« Et si...») allant au-delà de l'exercice contre-factuel et d'« une histoire des possibles » (DELUERMOZ et SINGARAVÉLOU 2016) car il n'hésite pas à faire preuve de fantaisie et d'imagination. Ainsi, les mondes Steampunks présentent souvent des personnages et des récits qui remettent en question les rôles traditionnels, les hiérarchies sociales ou encore les normes culturelles, nous permettant d'imaginer des chemins différents que l'Histoire aurait pu emprunter – ou, plus exactement, ceux que le futur pourrait prendre à sa place.

Simuler le voyage temporel

L'objectif de cette recherche est de mettre en lumière le patrimoine industriel du Bassin Minier des Hauts-de-France (et grâce à lui, l'ensemble du patrimoine territorial) à travers le développement d'un dispositif créatif innovant et original. Le Steampunk autorise toutes les fantaisies et permet d'entraîner le public dans un univers où, par exemple, il serait possible de voyager dans le temps grâce aux cernes de croissance d'un arbre, devenu machine à voyager dans le temps (voir fausse publicité ci-contre).



Une expérience multimédia

Ce dispositif, qui prendra dans un premier temps la forme d'une application pour *smartphone*, pourra évoluer avec le temps (et les technologies) et sera complété par d'autres dispositifs en ligne (avec, notamment, l'évolution et le développement du site web www.studinano.com) et IRL (*in real life*) avec, notamment, le développement du *Carnaval des Spectres* et les apparitions de la capitaine Lady Bug (voir précédent poster de recherche).



3^{ème} Révolution Industrielle

Ce projet a pour vocation de s'inscrire pleinement dans la nouvelle Révolution Industrielle dans laquelle s'est engagée la région Hauts-de-France (voir Rev3) en proposant de nouvelles manières de faire découvrir le territoire aux touristes mais en permettant aussi à ses habitants de mieux connaître leurs lieux de vie et de prendre part à leur mise en valeur. Le Steampunk pourrait aussi permettre le déploiement d'une politique de *soft power* (NYE : 1990) visant à améliorer la visibilité et l'attractivité du territoire et dynamisant ses activités culturelles et touristiques.



Motiver la participation

Afin de parvenir à entraîner le public à participer à l'expérience, l'idée est de parvenir à créer un dispositif qui proposera une expérience inédite, facilement accessible, interactive et évoluant au fil du temps. A la manière de ce que peuvent proposer les jeux vidéo, les jeux de rôle ou encore les escape games, les utilisateurs pourront remporter des trophées et d'autres récompenses en effectuant certaines tâches (par exemple : visiter un endroit, résoudre une énigme, poster une photographie ou un commentaire, etc). A terme, il pourra être possible d'obtenir des souvenirs tangibles de son séjour ou de ses visites.



Tant qu'il y aura des arbres

Le choix de l'arbre dans ce projet est multiple. Tout d'abord, il vient à contre-courant de ce qu'on pourrait imaginer comme une invention tirée d'un univers Steampunk. L'arbre a aussi une symbolique riche : symbole de vie, il est associé à la force, à l'ascension mais aussi à l'héritage (CHEVALIER, GHEERBRANT : 1997). Le Steampunk reposant sur une mécanique d'héritage et de transmission de celui-ci (« Nous sommes tous les ancêtres de demain »), il était finalement tout naturel de lui associer l'arbre (ne crée-t-on pas des arbres généalogiques pour retracer notre filiation ?). Dans la région, l'arbre occupe une certaine place dans le folklore et les légendes locales mais aussi dans le patrimoine industriel : les *arbres à loques*, par exemple, ou encore la légende de la forêt de Mormal ainsi que l'*Arbre d'Usinor* sont n'en sont que quelques exemples. Evidemment, à l'heure du changement climatique, l'arbre représente également un vœu pour l'avenir de notre planète.

Découvrir :
« Escalade en Uchronie Steampunk :
Un exemple sur le Bassin Minier »



Illustrations : Caroline SOREAU



Caroline SOREAU
DOCTORANTE EN ARTS ET HUMANITÉS
ARTISTE (www.studinano.com)
CAROLINE.SOREAU@GMAIL.COM