



ÉAMBULATION DANS LES CITÉS MOUVANTES DE L'IMAGINAIRE STEAMPUNK : DE LA FICTION À LA RÉALITÉ

DEVENIR LES ANCÊTRES DE DEMAIN

Caroline SOREAU – Doctorante ès Arts et Sciences de l'information et de la communication

Artiste (www.studinano.com)

Université Polytechnique Hauts-de-France

Laboratoire **DeVisu**

Steampunk en Hauts-de-France : Raconter notre patrimoine industriel



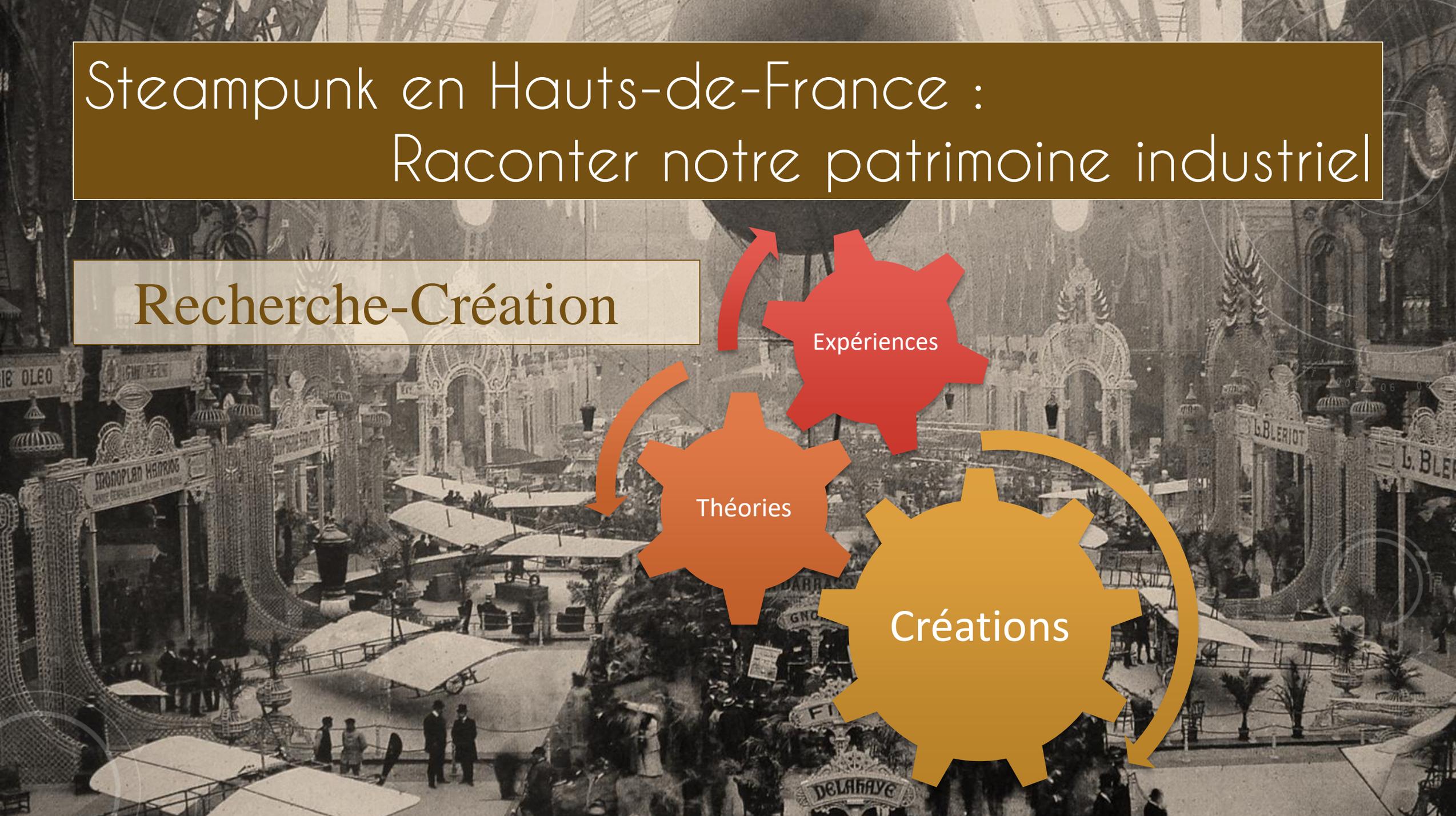
Steampunk en Hauts-de-France : Raconter notre patrimoine industriel

Recherche-Création

Théories

Expériences

Créations

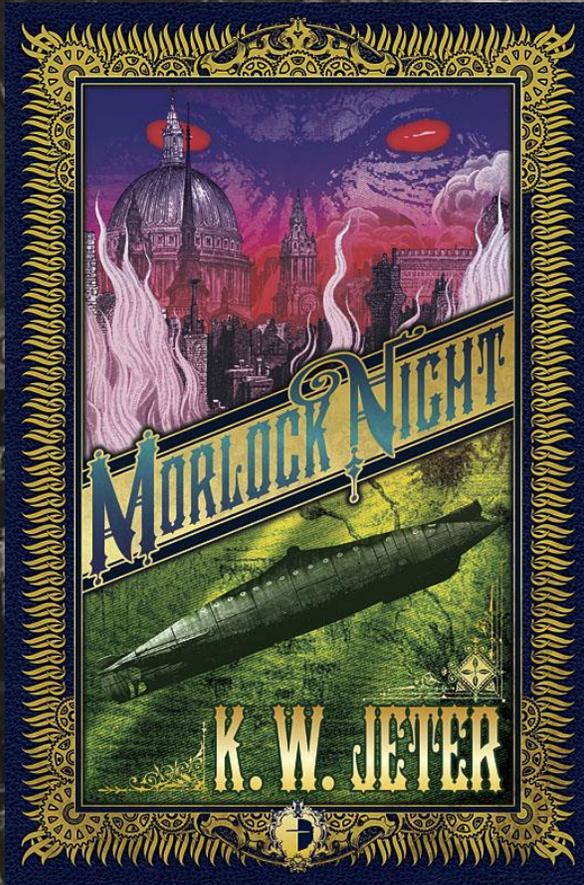


Le Steampunk :

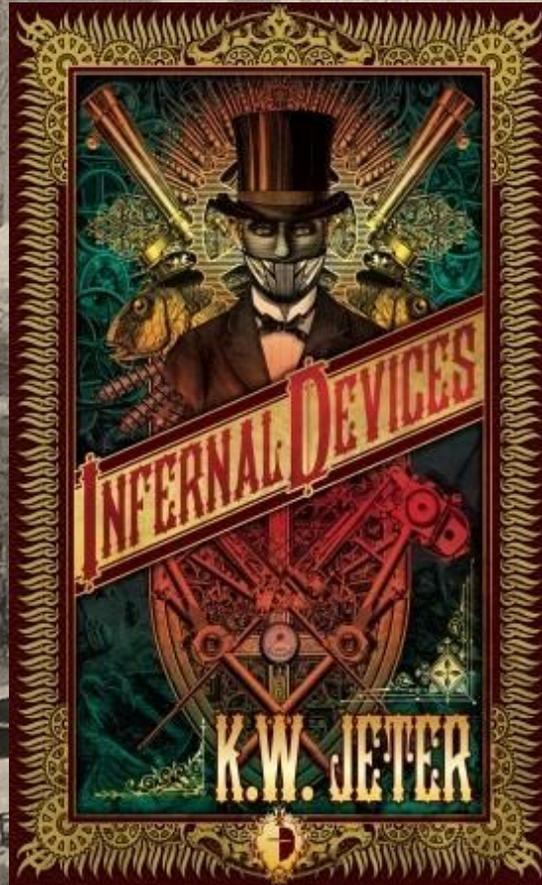
Qu'est-ce que le Steampunk ?



Qu'est-ce que le Steampunk ?



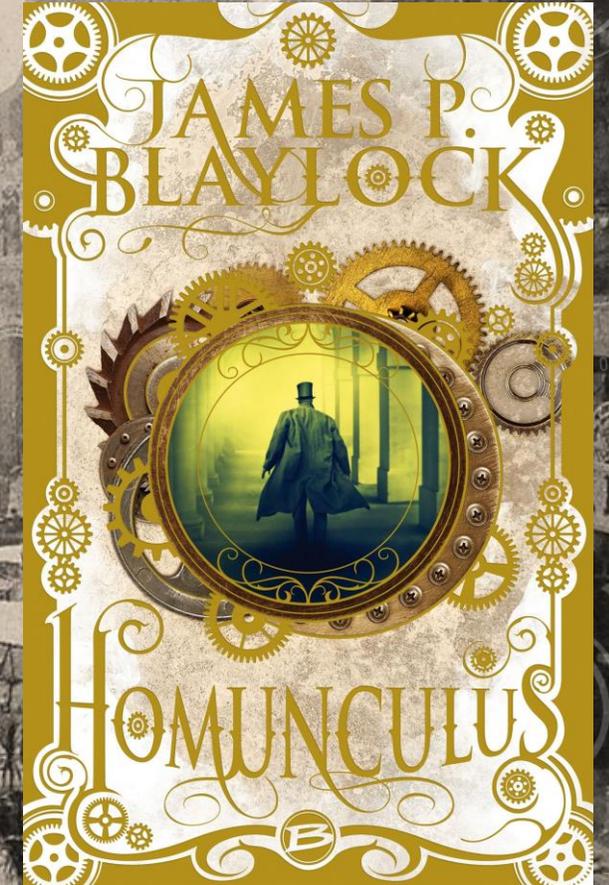
K.W. Jeter



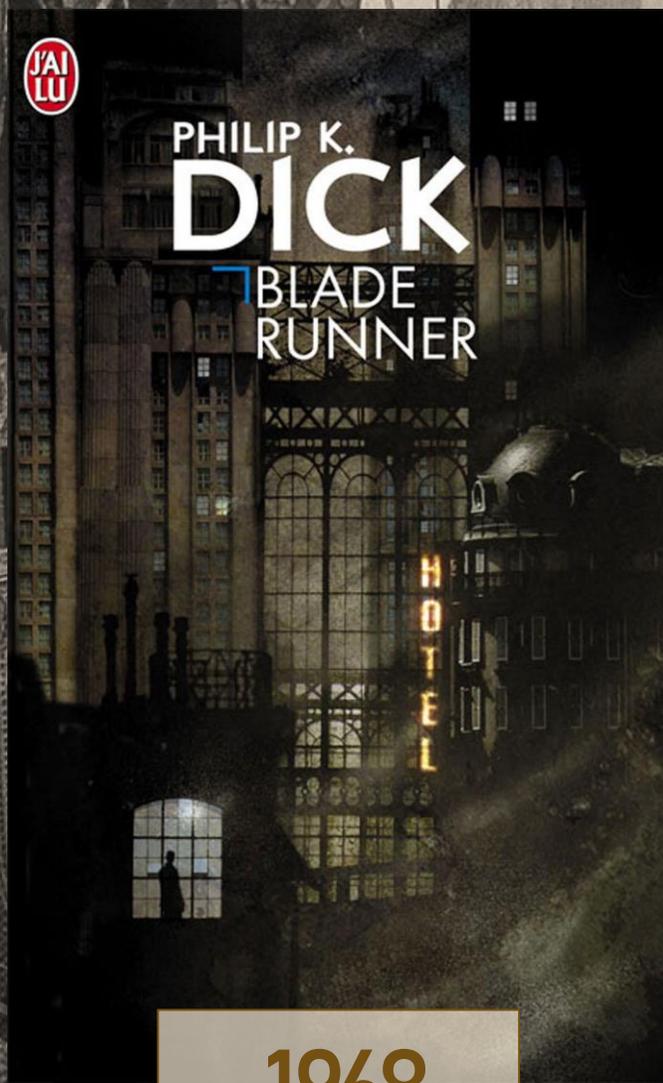
Tim Powers



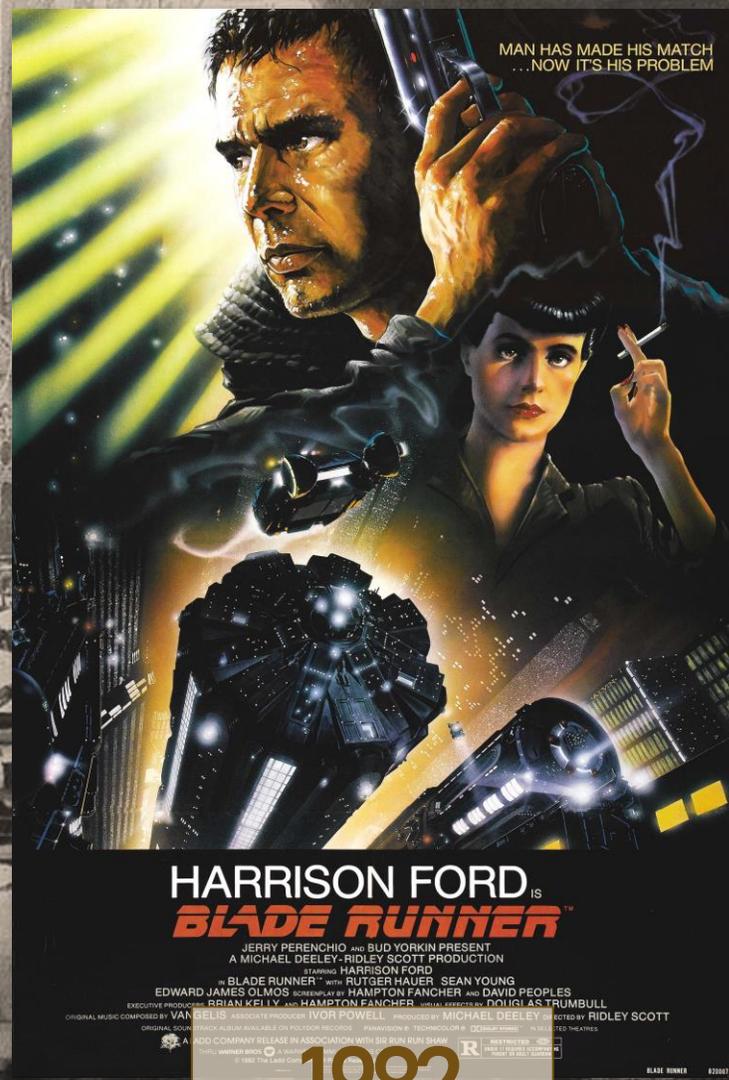
James Blaylock



Qu'est-ce que le Steampunk ?



1968



1982



2017

Qu'est-ce que le Steampunk ?

De l'anticipation à la *rétrocipation* :
Le Steampunk, un *Rétrofuturisme*



Qu'est-ce que le Steampunk ?

De l'anticipation à la *rétrocipation* :
Le Steampunk, un *Rétrofuturisme*

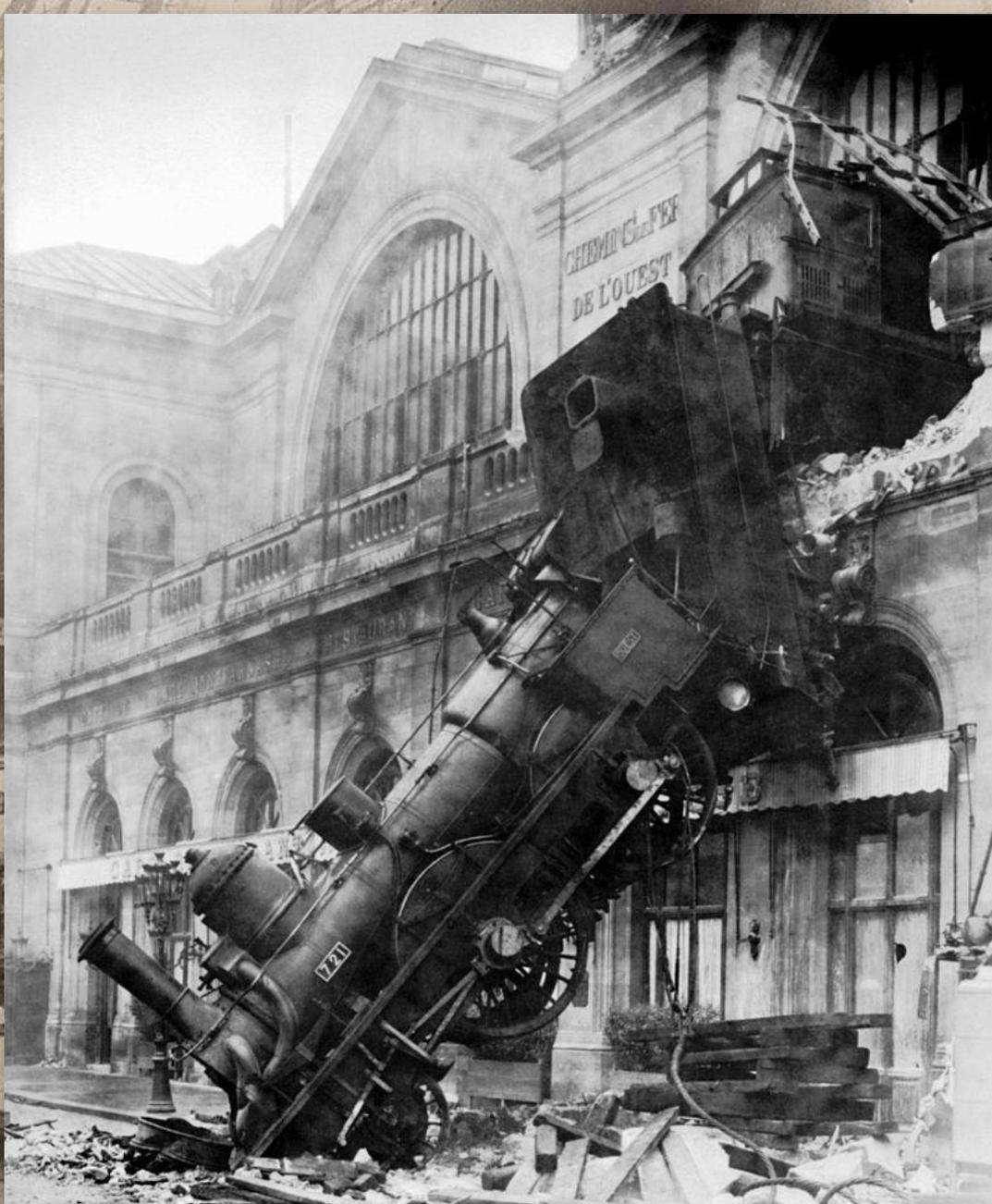
« Et si... »

Uchronie :

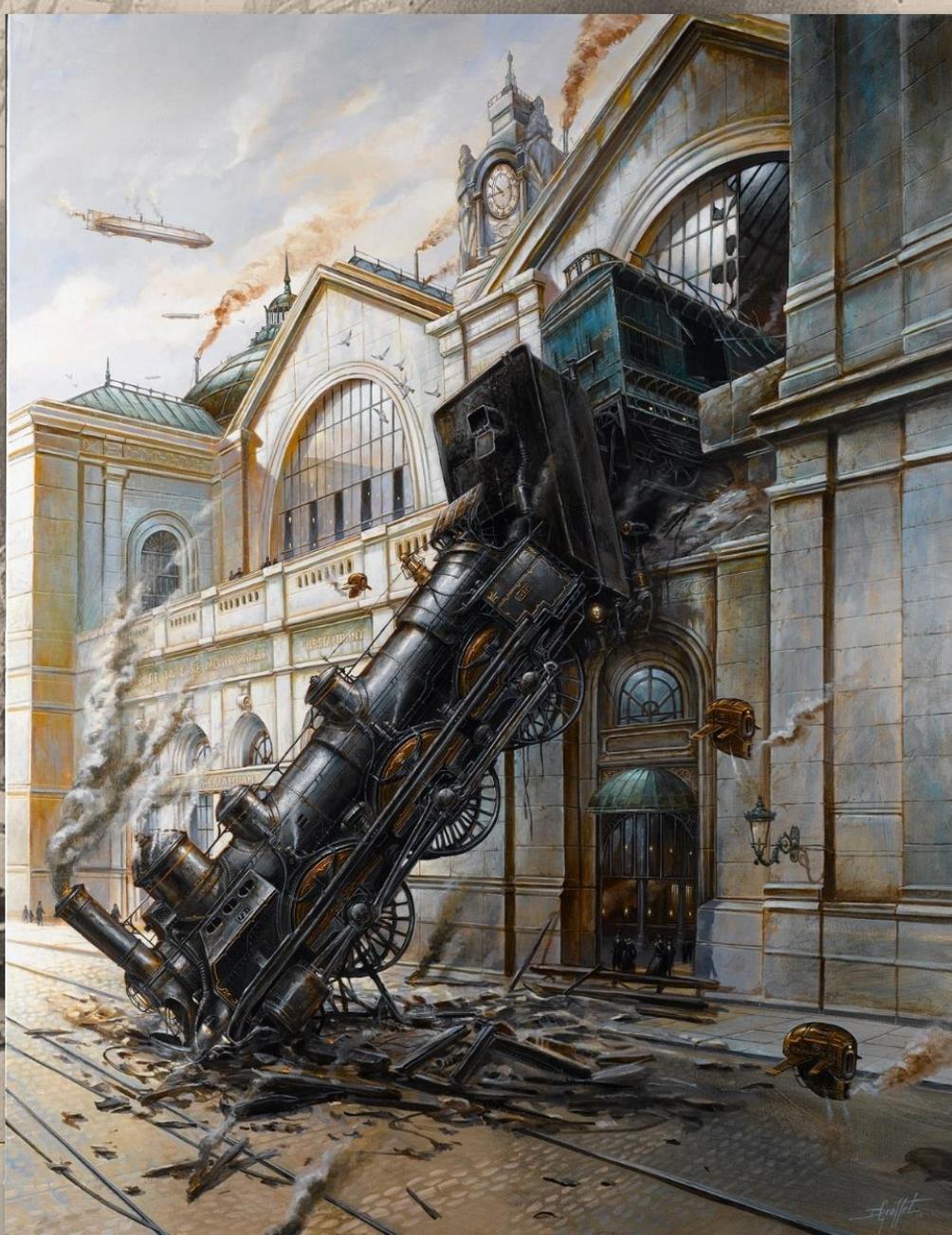
Histoire refaite en pensée telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été.
Terme inventé par Renouvier en 1876 et formé du préfixe u- et de -chronie, (du grec, "temps") sur le modèle du mot "utopie". Etymologiquement, le mot désigne donc un « non-temps ».

Exemple célèbre : « *Le nez de Cléopâtre, s'il eût été plus court, toute la face de la terre aurait changé.* »
(Blaise Pascal, Pensées, 90.)

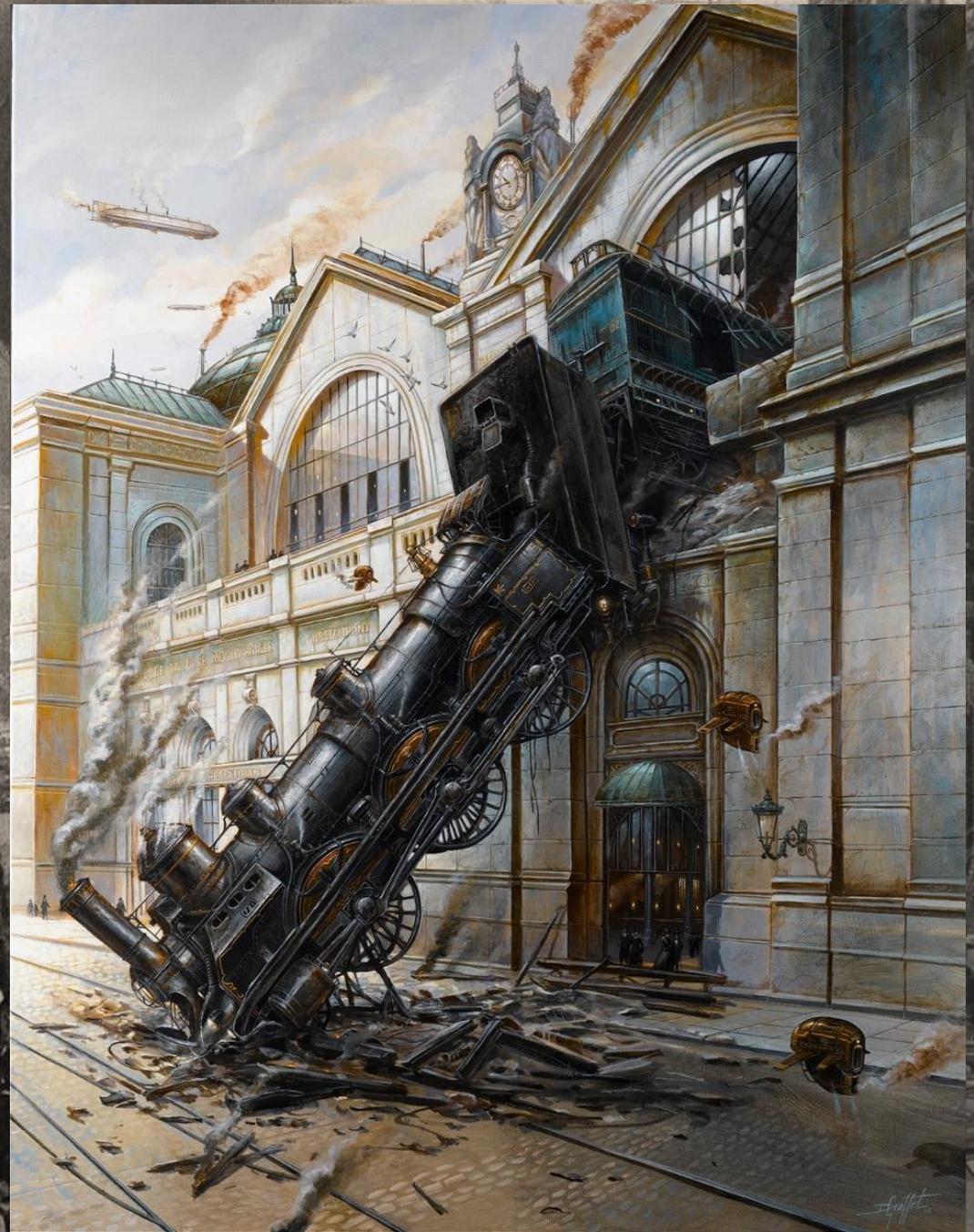
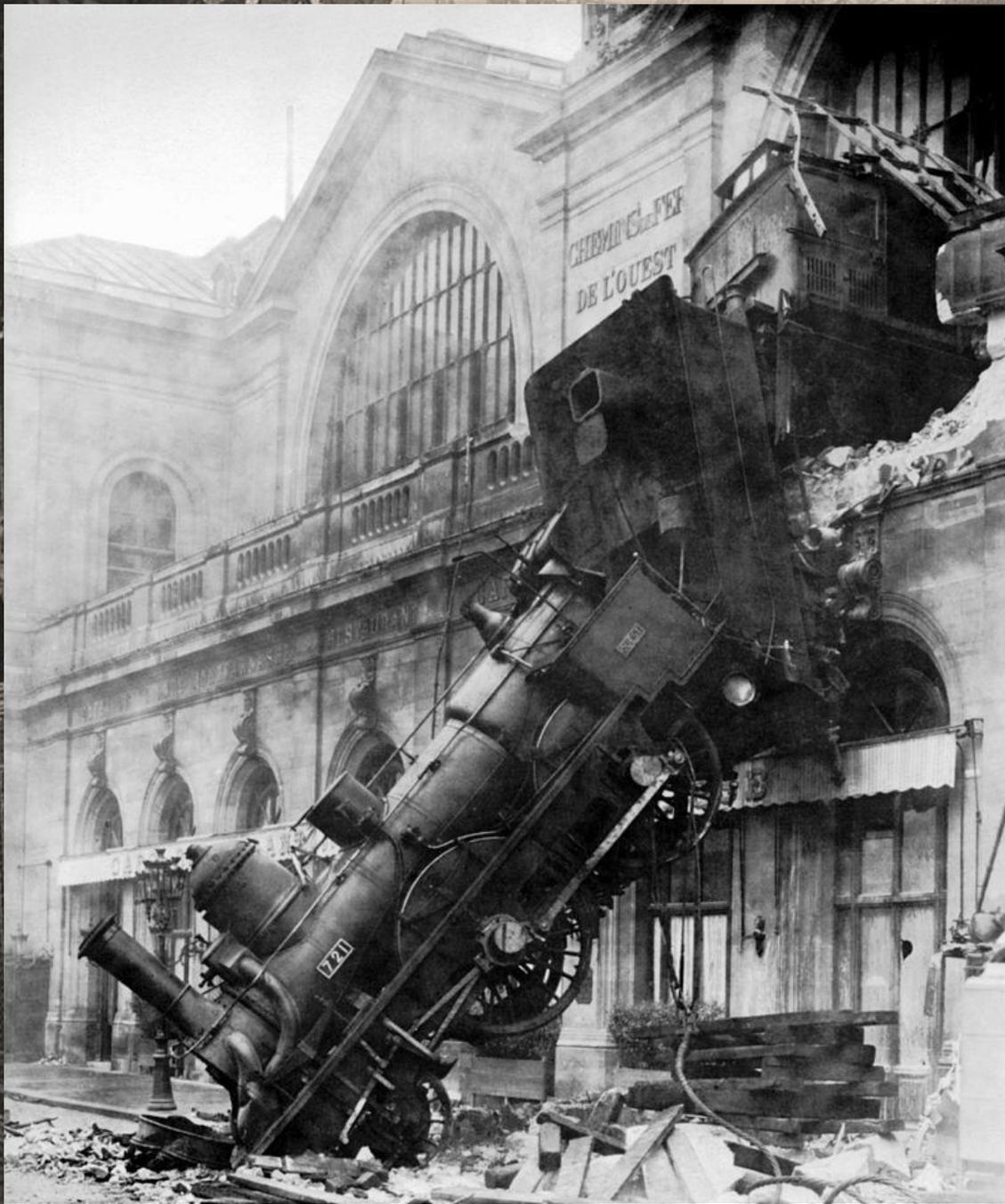
Source : Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales (CNRTL)

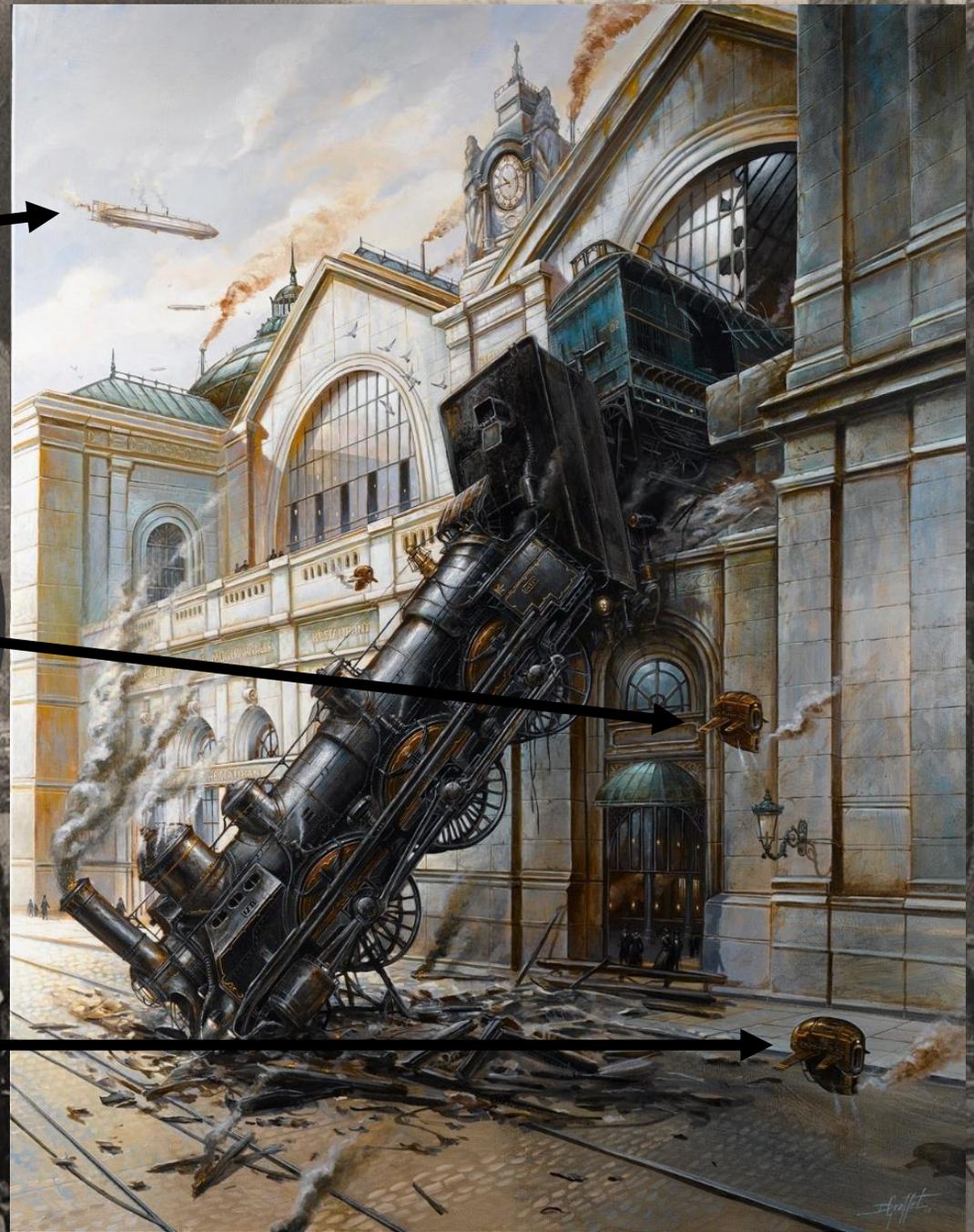
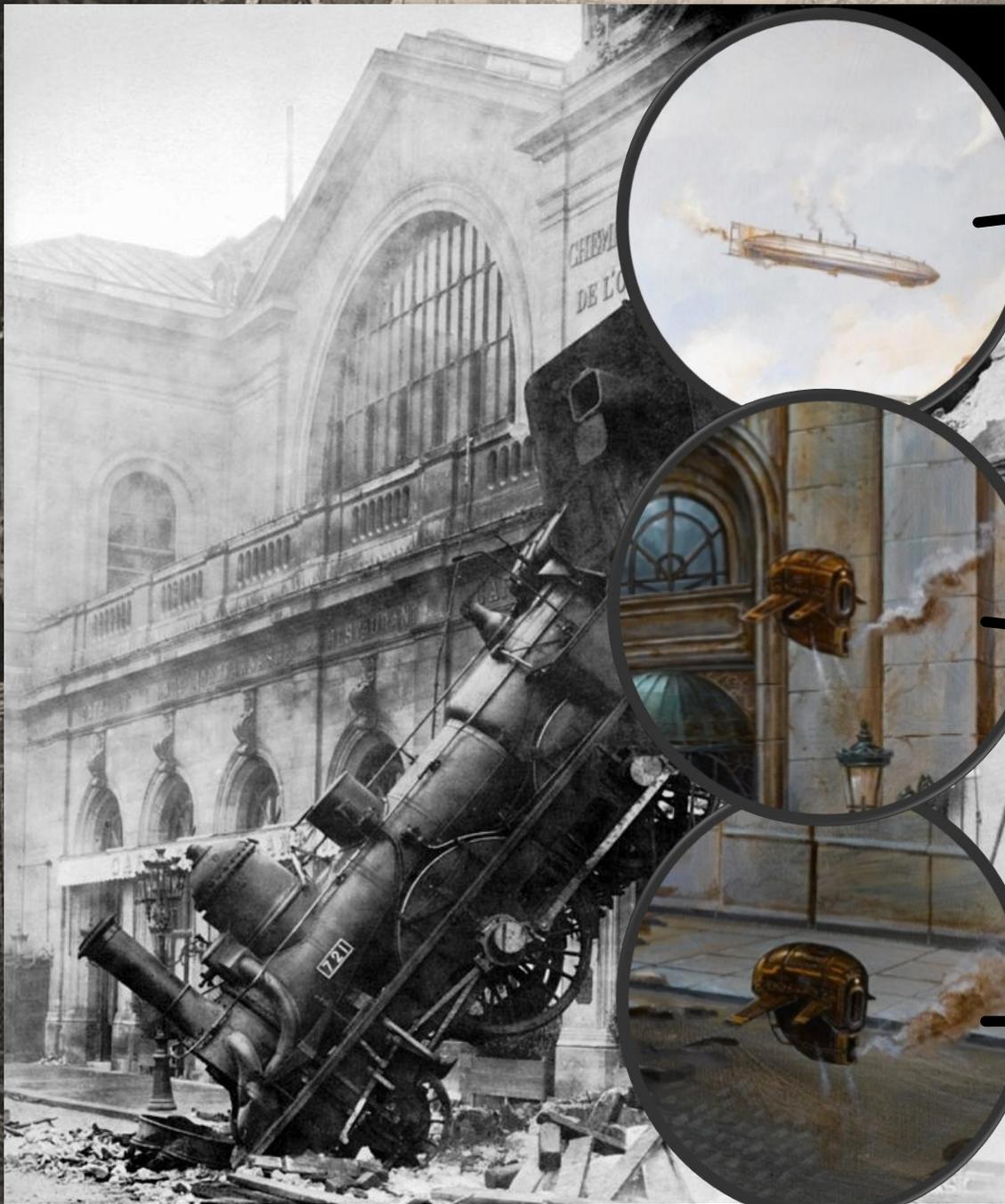


Studio Lévy & fils, *Accident de la gare Paris-Montparnasse*, Photographie, 1895.



Didier Graffet, *Montparnasse*,
Acrylique sur toile, 90 x 117 cm,
Exposition Daniel Maghen (catalogue) 2012,
Steampunk- De vapeur & d'acier, Paris, Editions Le pré aux clercs, 2013.







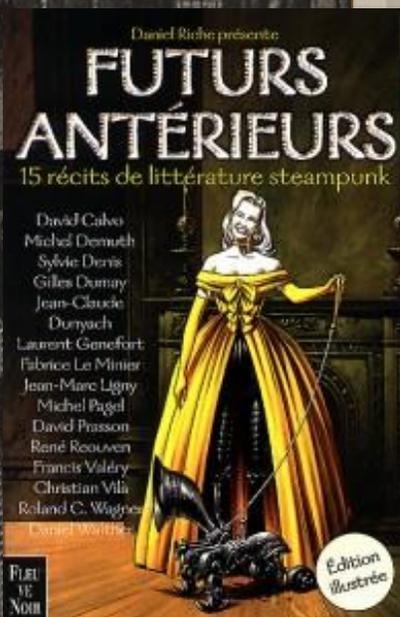
Martin Scorsese, *Hugo Cabret* (Titre original : *Hugo*), Film, Etats-Unis, 2011.

Qu'est-ce que le Steampunk ?

De l'anticipation à la *rétrocipation* :
Le Steampunk, un *Rétrofuturisme*

« *Le steampunk s'efforce d'imaginer jusqu'à quel point le passé aurait pu être différent si le futur était arrivé plus tôt.* »

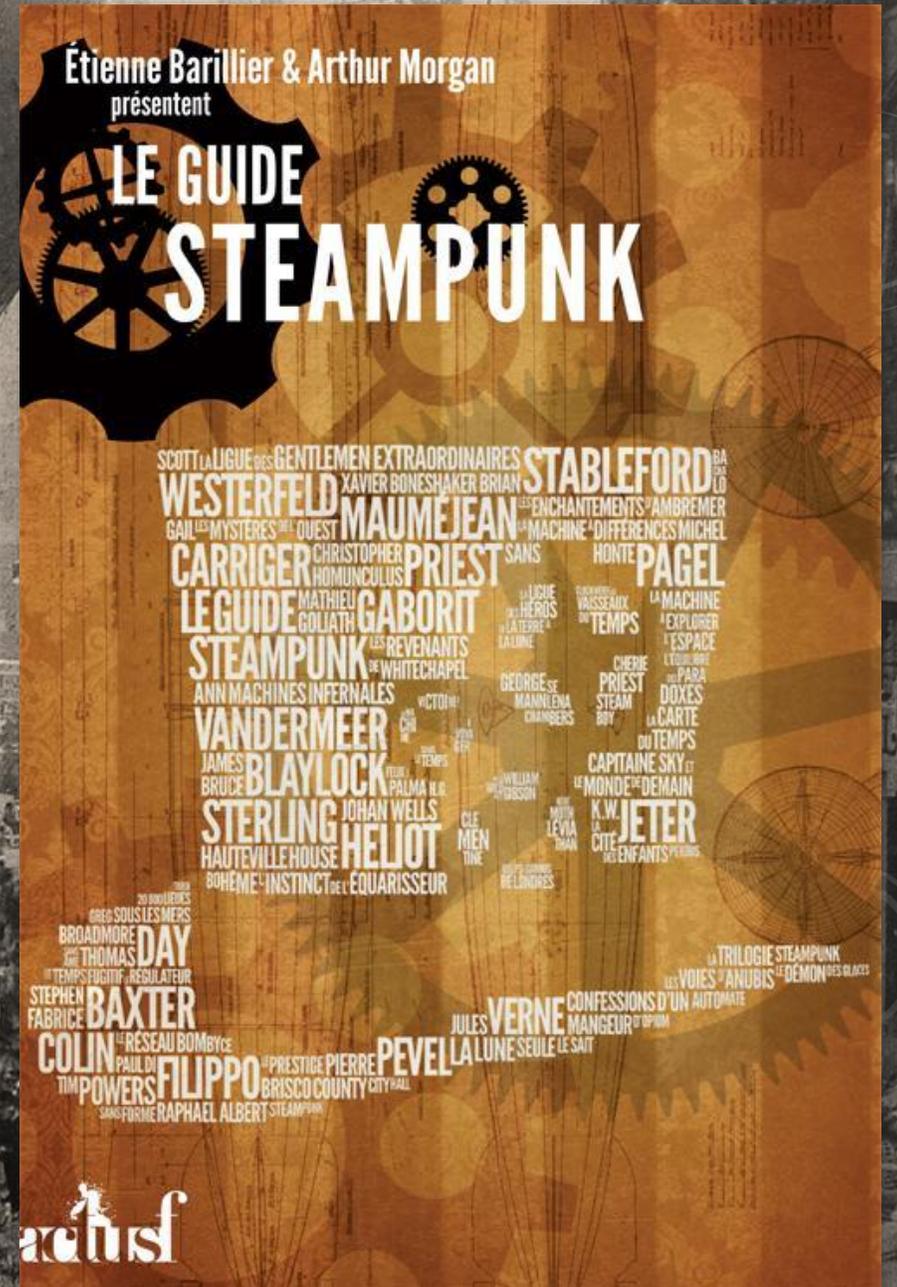
Douglas Fetherling, cité par Daniel Riche dans sa préface de *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.



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

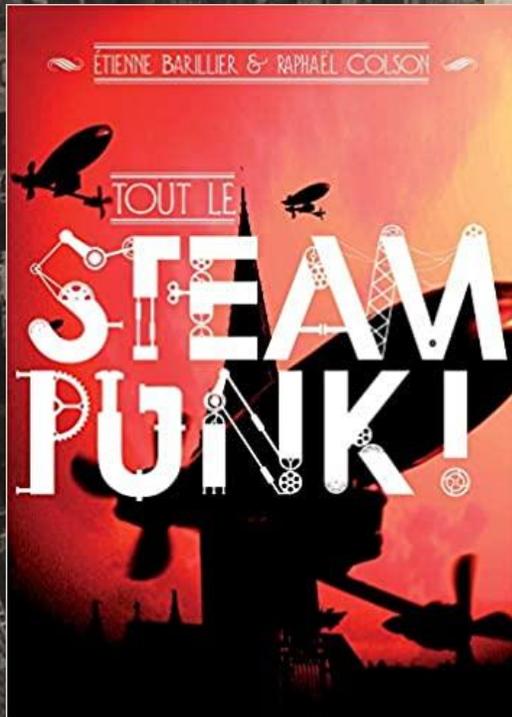
Voilà le paradoxe : nous connaissons *tous* le steampunk, mais nous ne savons pas exactement ce que le mot recouvre. »

Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, Chambéry, ActusF, coll. « *Les Trois Souhais* », 2013, p.14.



Qu'est-ce que le Steampunk ?

De l'anticipation à la *rétrocipation* :
Le Steampunk, un *Rétrofuturisme*



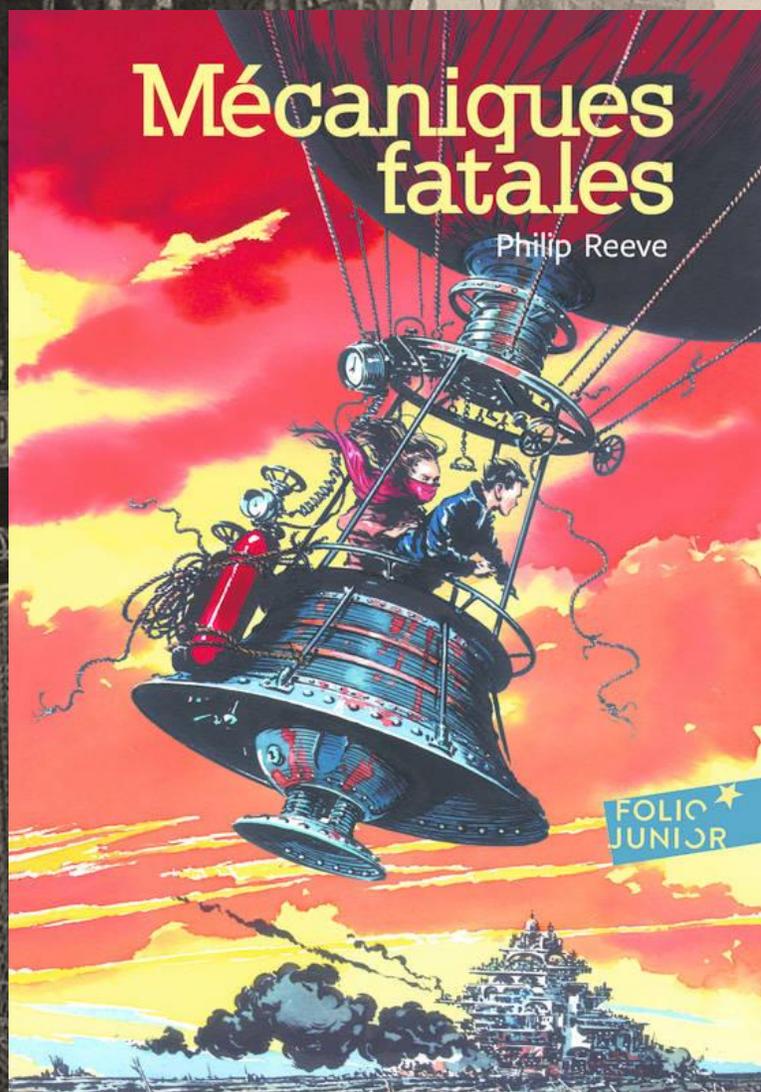
« *Le steampunk est musique, arts plastiques, jeux vidéo, style de vie. Il est en passe de devenir une sous-culture, transmédia, transgénérationnelle, multiculturelle et fondamentalement libre.* »

Etienne BARILLIER, Raphaël COLSON, *Tout le steampunk !*,
Bordeaux, Les Moutons Electriques, 2014, p.6.

Villes mouvantes ; villes en mouvement



Villes mouvantes ; villes en mouvement



Philip Reeve, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, Folio Junior, 2007.



Christian Rivers, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, film, 2018.

Villes mouvantes ; villes en mouvement



Christian Rivers, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, film, 2018.

Villes mouvantes ; villes en mouvement



« Darwinisme
urbain »



Darwinisme
social



Darwinisme

Villes mouvantes ; villes en mouvement



Villes mouvantes ; villes en mouvement



Christian Rivers, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, film, 2018, extrait.

DELAHAYE

Villes mouvantes ; villes en mouvement



Christian Rivers, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, film, 2018, capture d'écran.



Villes mouvantes ; villes en mouvement

Des villes mouvantes mais des villes passéistes

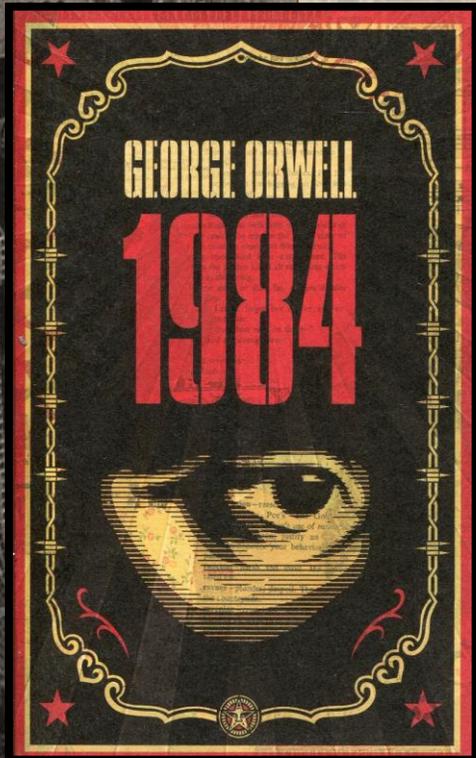


Christian Rivers, *Mécaniques Fatales (Mortal Engines)*, film, 2018, capture d'écran.

Le Steampunk : Un Rétrofuturisme

« Celui qui a le contrôle du passé a le contrôle du futur. Celui qui a le contrôle du présent a le contrôle du passé. »

George Orwell, 1984, 1949.



Le Steampunk : Un Rétrofuturisme

« Nous sommes les ancêtres de demain. »

**Stephen
Hawking**



**Brèves
aux
grandes
réponses
questions**



*« C'est le passé qui nous dit qui nous sommes.
Sans lui, nous perdons notre identité. »*

Stephen Hawking, *Brèves réponses aux grandes questions*, Paris, Odile Jacob, 2018, n.p.

UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI



Avant LE VOYAGE DE CHIHIRO et PRINCESSE MONONOKE
Hayao Miyazaki avait déjà imaginé

LE CHATEAU DANS LE CIEL

TOKIUMA SHOTEN - PRÉSENTÉ PAR LES PRODUCTIONS STUDIO GHIBLI - LE CHATEAU DANS LE CIEL - SCÉNARIO ORIGINAL ET RÉALISATION HAYAO MIYAZAKI - PRODUCTION DÉLÉGUÉE YASUYOSHI TORIUMA



UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI



Avant LE VOYAGE DE CHIHIRO et PRINCESSE MONONOKE
Hayao Miyazaki avait déjà imaginé

LE CHATEAU DANS LE CIEL

TOKIUMA SHOTEN - PRÉSENTÉ PAR PRODUCTIONS STUDIO GHIBLI - LE CHATEAU DANS LE CIEL - SCÉNARIO ORIGINAL ET RÉGIE HAYAO MIYAZAKI - PRODUCTEUR DÉLÉGUÉ YASUYOSHI TORIUMA



Grandville, *Gulliver découvre Laputa*, gravure, 1856.

UN FILM DE HAYAO MIYAZAKI

« Laputa est le théâtre décourageant et ridicule de nos sciences, de nos inventions, de nos efforts pour rendre le séjour de la terre plus supportable, et abaisse les plus nobles occupations de l'esprit humain. »

Lucien-Anatole Prévost-Paradol, *Jonathan Swift: sa vie et ses œuvres*, Paris, A. Durand, 1856, p.55.

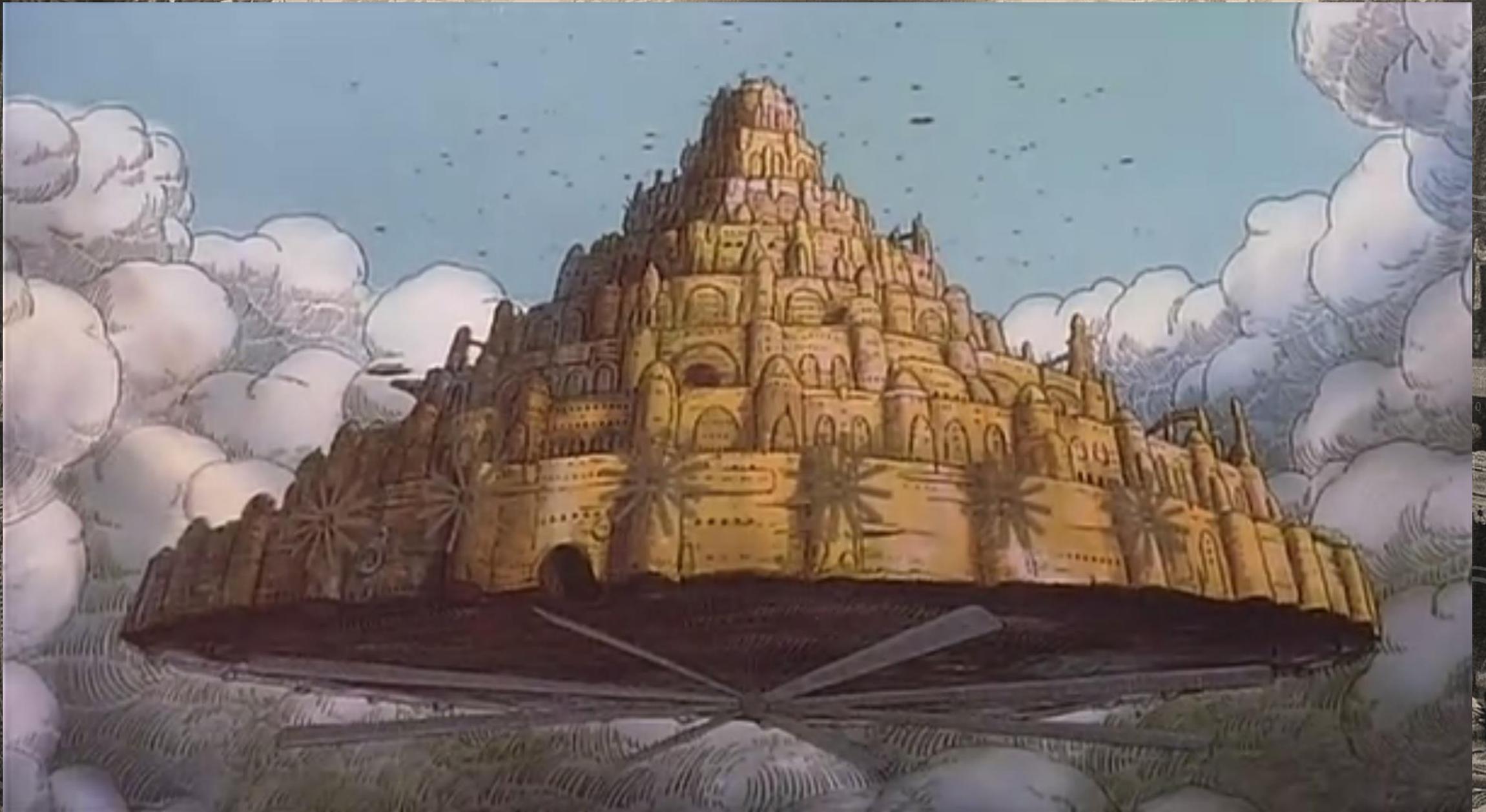
Avant LE VOYAGE DE CHIHIRO et PRINCESSE MONONOKE
Hayao Miyazaki avait déjà imaginé

LE CHATEAU DANS LE CIEL

TOKIUMA SHOTEN - PRÉSENTÉ UNE PRODUCTION STUDIO GHIBLI - LE CHATEAU DANS LE CIEL - SCÉNARIO ORIGINAL ET RÉGIE HAYAO MIYAZAKI - PRODUCTION DÉLÉGUÉE YASUYOSHI TORIUMA

天空の城 ラピュタ

映倫
86403



IE OLEO

L. BLE

DELAHAYE



Un mouvement d'héritages et de transmissions.

STEAM



Vapeur



*Technologie caractéristique
de l'époque*

PUNK



Marginal



La pensée « punk »

Un mouvement d'héritages et de transmissions.

STEAM



Vapeur

PUNK



Voyou

*Technologie caractéristique
de l'époque*

*La pensée « punk » : entre « no
future » et « punk's not dead »*



SCHUITEN

PEETERS

REVOIR PARIS

casterman

« Nous essayons de réactiver des idées et des projets passés, qu'on croit à tort démodés, alors qu'ils pourraient trouver un nouveau sens dans le futur. »

Blaise Mao, "Schuiten & Peeters : « l'absence de vision à long terme est la pire des choses »", dans *Usbek&Rica*, 30 août 2016.

SCHUITEN

PEETERS

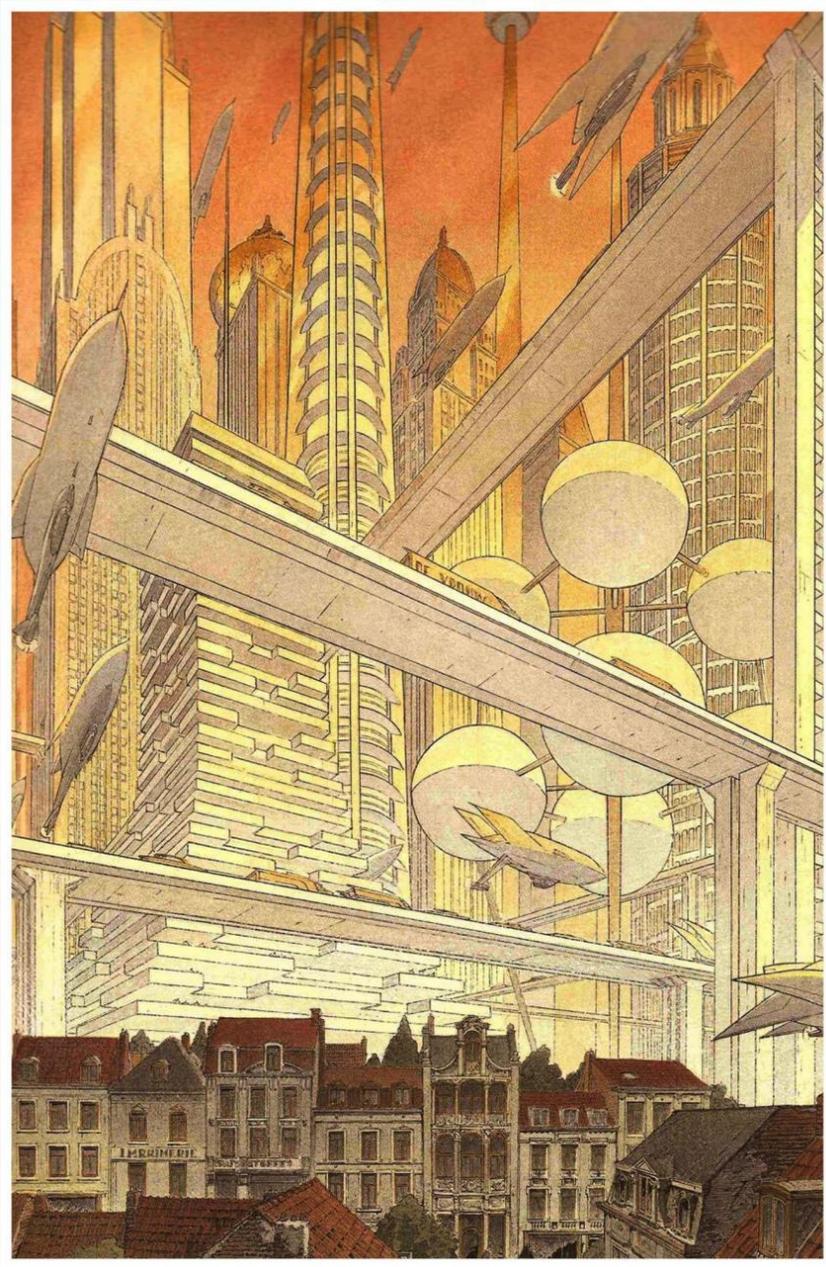
REVOIR PARIS

casterman

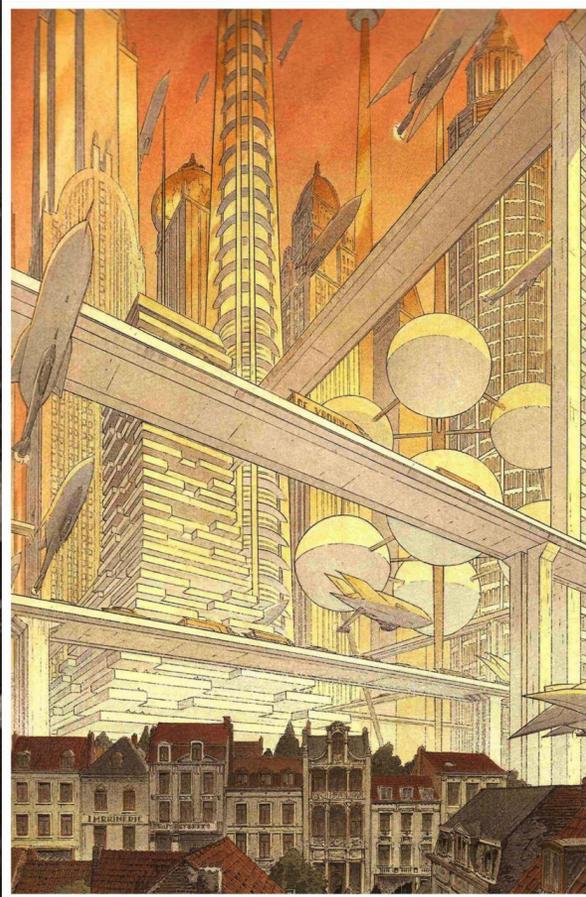
« Nous essayons de réactiver des idées et des projets passés, qu'on croit à tort démodés, alors qu'ils pourraient trouver un nouveau sens dans le futur. »

Blaise Mao, "Schuiten & Peeters : « l'absence de vision à long terme est la pire des choses »", dans *Usbek&Rica*, 30 août 2016.

« UTOPIOMANE »



Deux dessins de François Schuiten, tirées des *Cités Obscures* (série de bandes dessinées dont le premier tome est sorti en 1983)



Albert Robida, *Paris la nuit*, Illustration issue du roman d'anticipation « *Le vingtième siècle* », 1883.

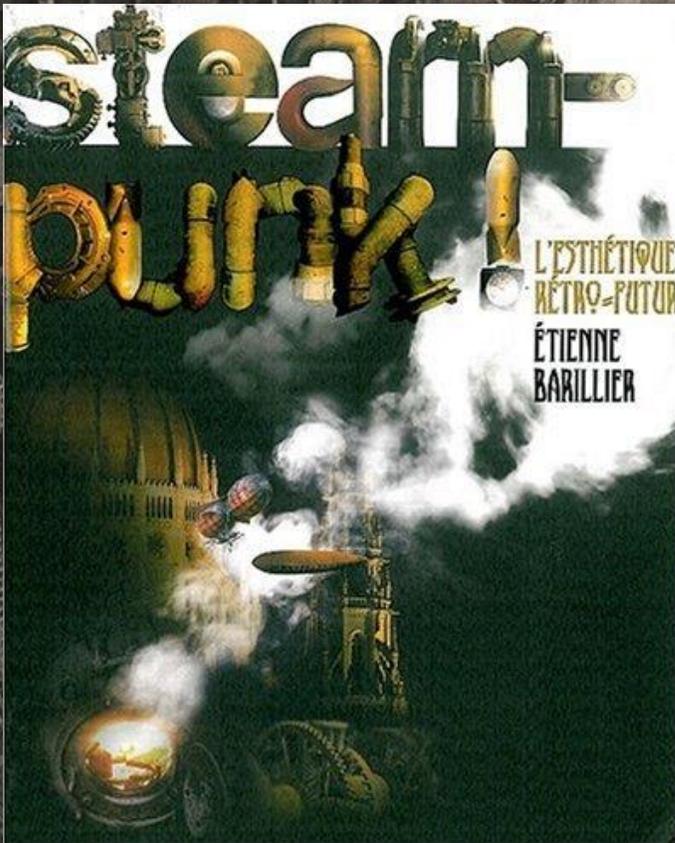
Deux dessins de François Schuiten, tirées des *Cités Obscures* (série de bandes dessinées dont le premier tome est sorti en 1983)

Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.

« Selon d'aucuns, le Steampunk serait (déjà) mort. [...] Cependant [...] le Steampunk "classique" peut encore se réinventer, en nous rappelant que le Steampunk... C'est aussi du punk ! »

Etienne Barillier, *Steampunk ! Esthétique Rétro-futur*,
Bordeaux, Les Moutons Electriques, 2010, p.281.



Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.

Do It Yourself (D.I.Y.) :

Do it yourself (DIY, anglicisme, en français « faites-le vous-même », « faites-le par vous-même », « fait maison », voire « fait à la main » au Canada) désigne à la fois des activités visant à créer ou réparer des objets de la vie courante, technologiques (hacking), ou artistiques, généralement de façon artisanale (bricolage), et un mouvement culturel, notamment musical.

Culture « Maker » & Maker Faires :

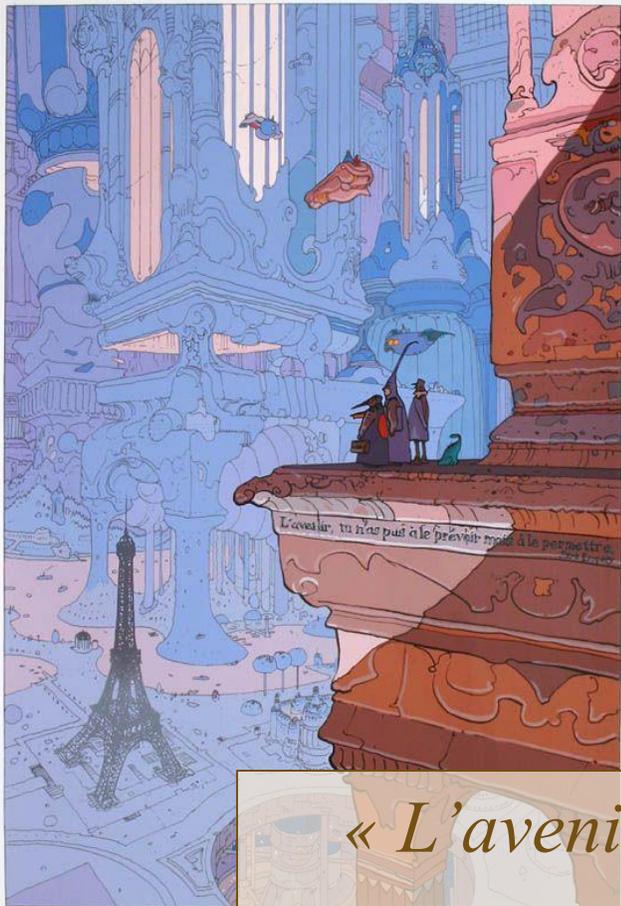
La culture *maker* (de l'anglais *make*, littéralement *faiseur*) est une branche de la culture *Do it yourself* (D.I.Y.) (que l'on peut traduire en français par « faites-le vous-même »). La culture *maker* est essentiellement tournée vers la technologie et la création en groupe.

En 2006 est créée la première *Maker Faire* aux Etats-Unis. On en trouve aujourd'hui partout dans le monde. Lille accueille par exemple une *Maker Faire*. D'autres villes, plus petites, accueillent des *Mini Maker Faire*.



Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.



« L'avenir, tu n'as pas à le prévoir, mais à le permettre. »

Moebius (Jean Giraud), *Paris, Tour Eiffel*, sérigraphie, 50 x 70 cm, 2008.

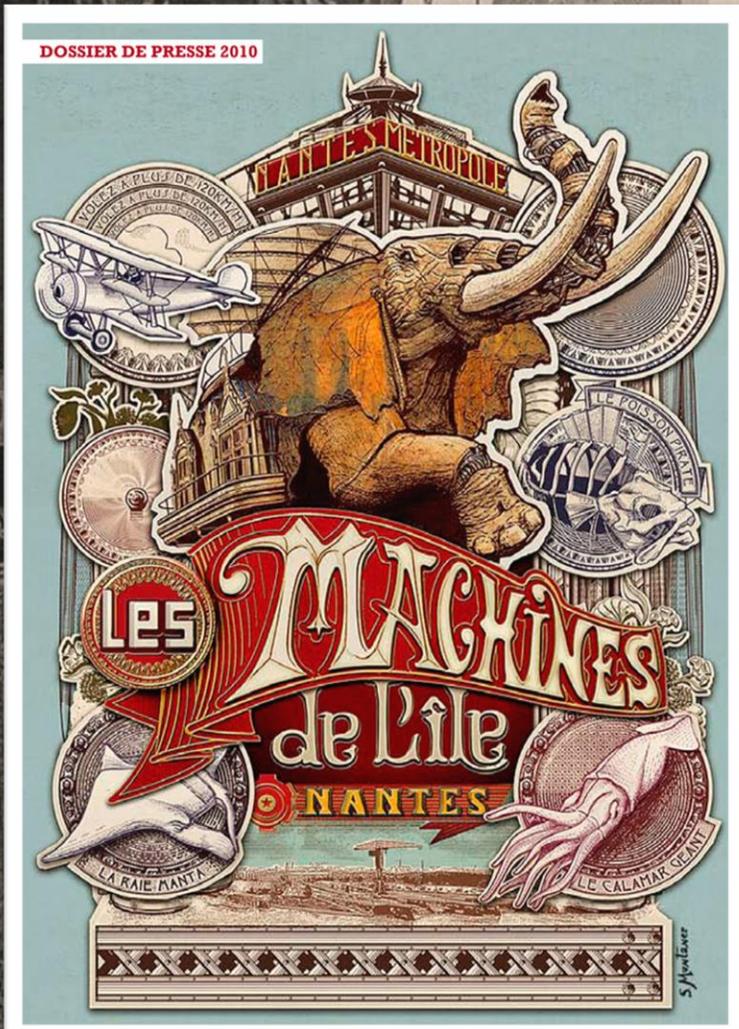
Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.



La compagnie La Machine, *Le Grand Eléphant* et *Le carrousel des mondes marins*, Nantes, depuis 2007

LES MACHINES DE L'ILE DE NANTES :

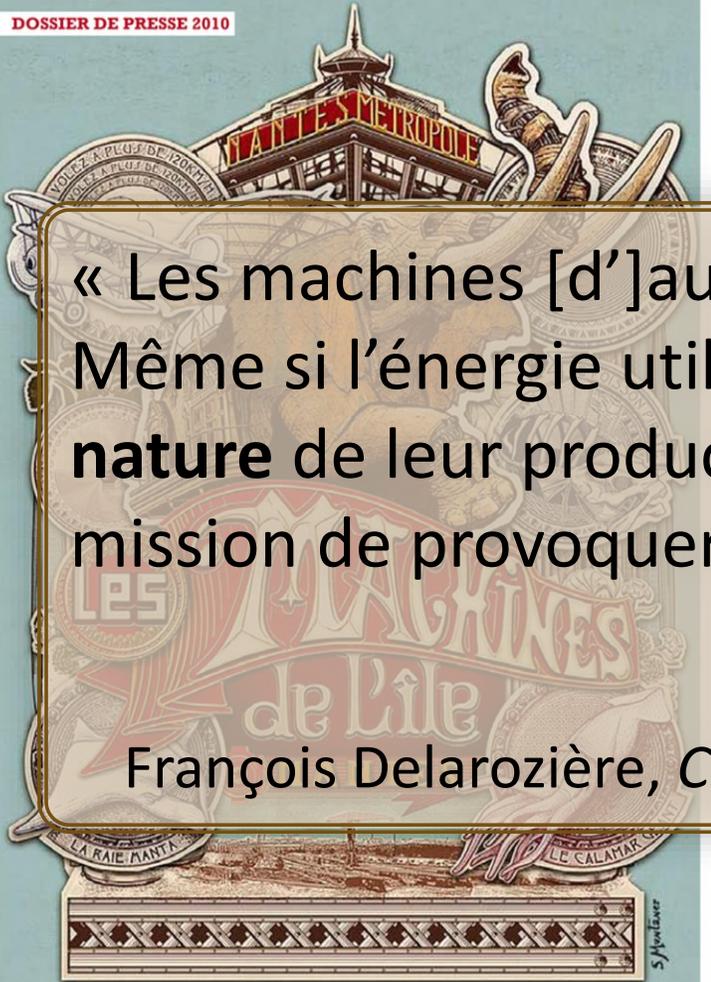


Stephan Muntaner, Affiche pour les Machines de L'île de l'île de Nantes, 2010

La compagnie La Machine, Le Grand Eléphant, Nantes, depuis 2007

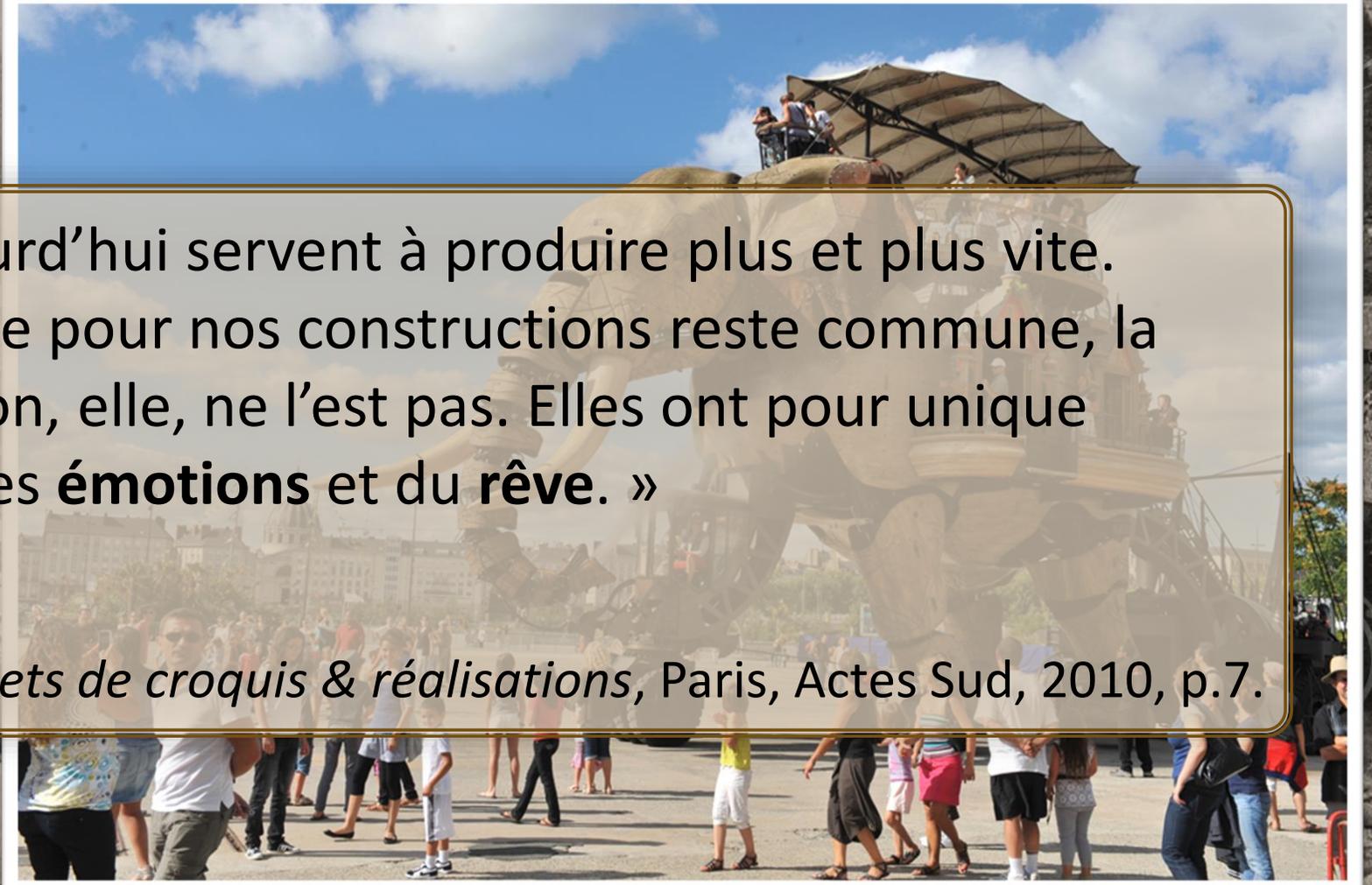
LES MACHINES DE L'ILE DE NANTES :

DOSSIER DE PRESSE 2010



« Les machines [d']aujourd'hui servent à produire plus et plus vite. Même si l'énergie utilisée pour nos constructions reste commune, la **nature** de leur production, elle, ne l'est pas. Elles ont pour unique mission de provoquer des **émotions** et du **rêve**. »

François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, Paris, Actes Sud, 2010, p.7.



Stephan Muntaner, Affiche pour les Machines de L'Île de l'Île de Nantes, 2010

La compagnie La Machine, Le Grand Eléphant, Nantes, depuis 2007

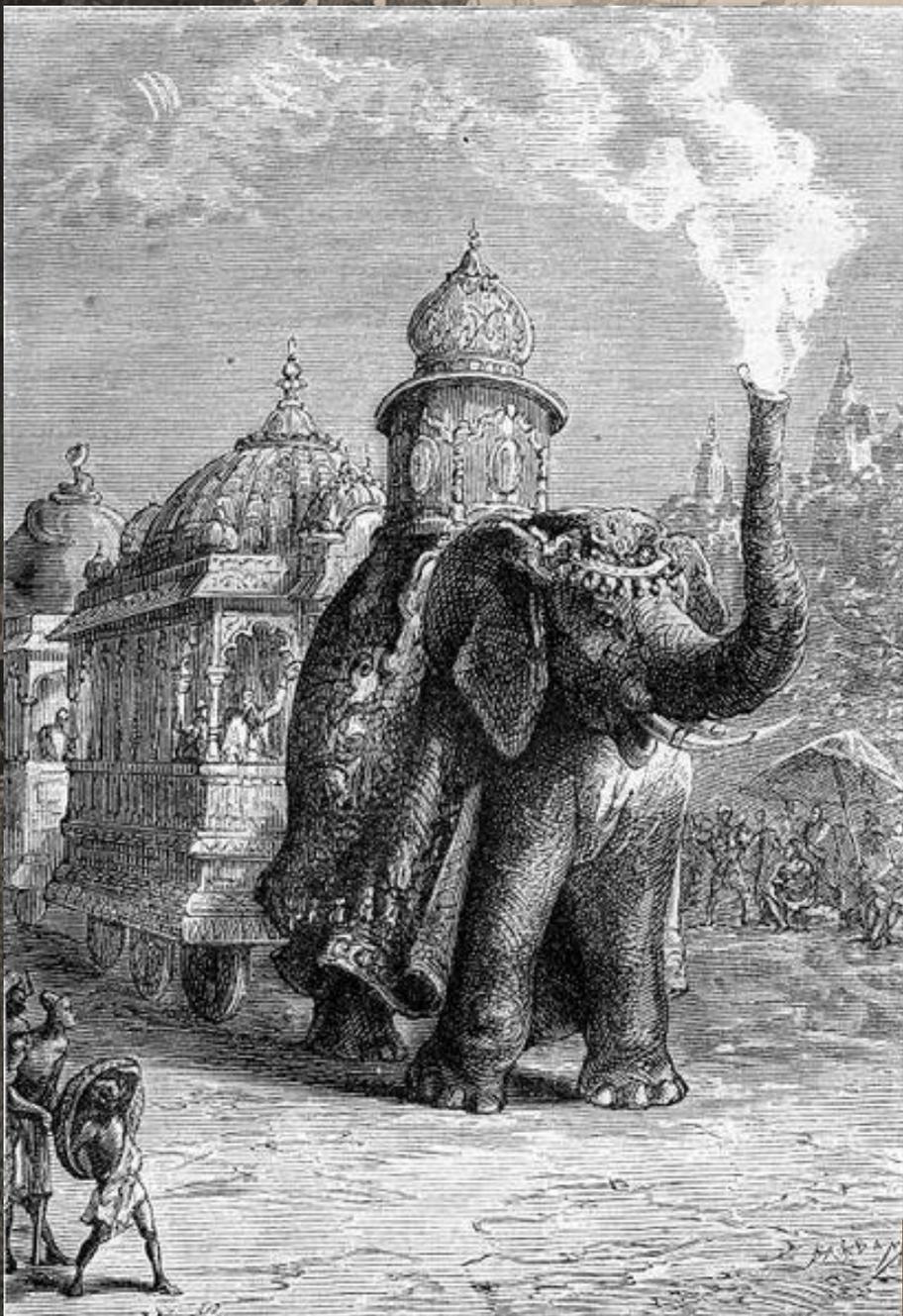
LES MACHINES DE L'ILE DE NANTES :



Les machines se situent « à la croisée des "mondes inventés" de Jules Verne, de l'univers mécanique de Léonard de Vinci et de l'histoire industrielle de Nantes. »

Stephan Muntaner, Affiche pour les Machines de L'Île de Nantes, 2010

La compagnie La Machine, Le Grand Eléphant, Nantes, depuis 2007



Gravure de Léon Benett issue de *La Maison à vapeur*, Jules Verne, 1880



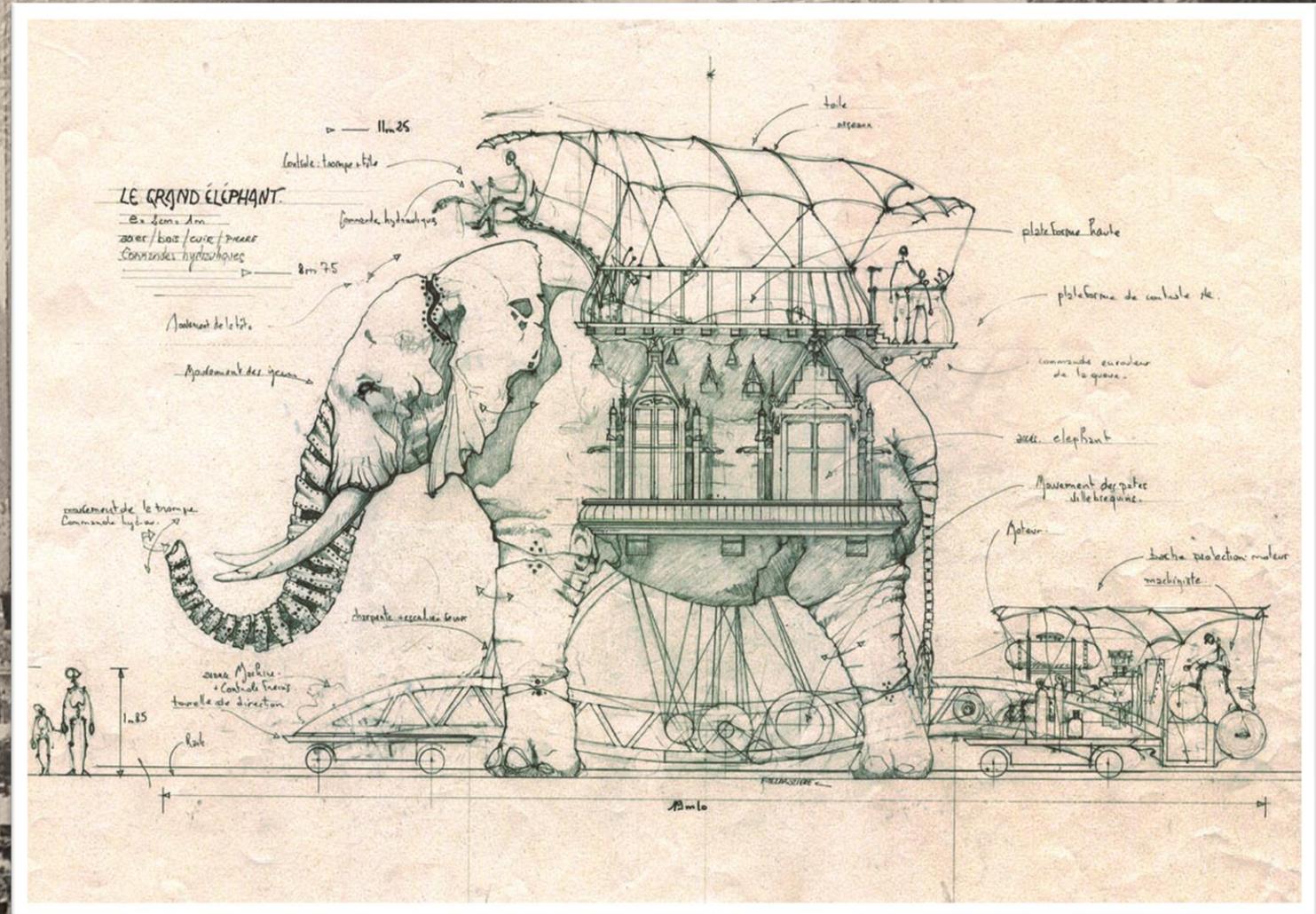
La compagnie La Machine, Le Grand Eléphant, Nantes, depuis 2007

« Construire un objet en mouvement, c'est créer une architecture vivante. Le mouvement est l'expression du vivant. »

<http://www.lamachine.fr/francois-delaroziere/>

« Le mouvement est l'expression de la vie. Par ses cycles et ses rythmes, il peut engendrer et provoquer des émotions. La machine, par ses manœuvres, peut émuouvoir au point de nous sembler vivante. »

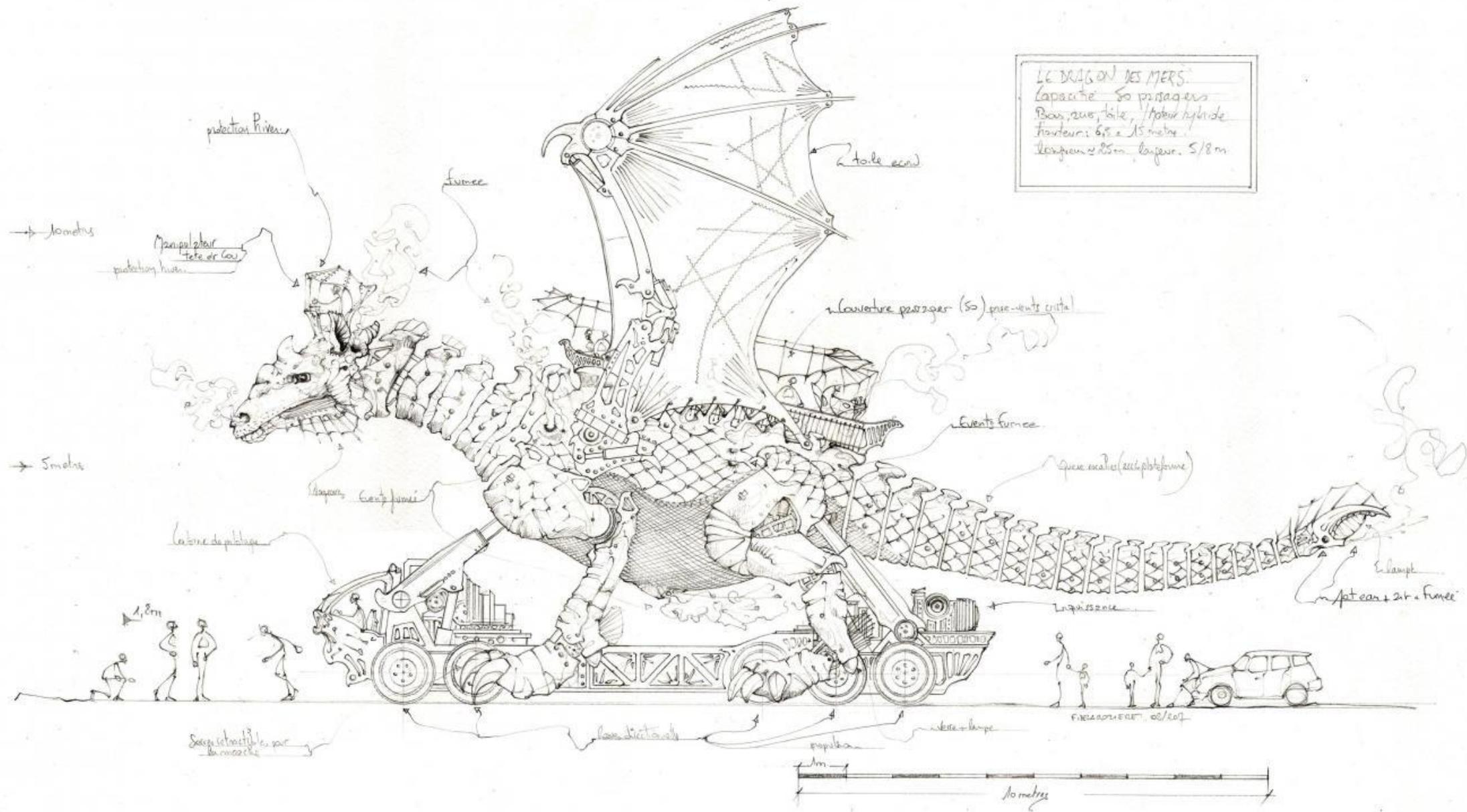
François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, op.cit., p.7.



FRANÇOIS DELAROZIÈRE

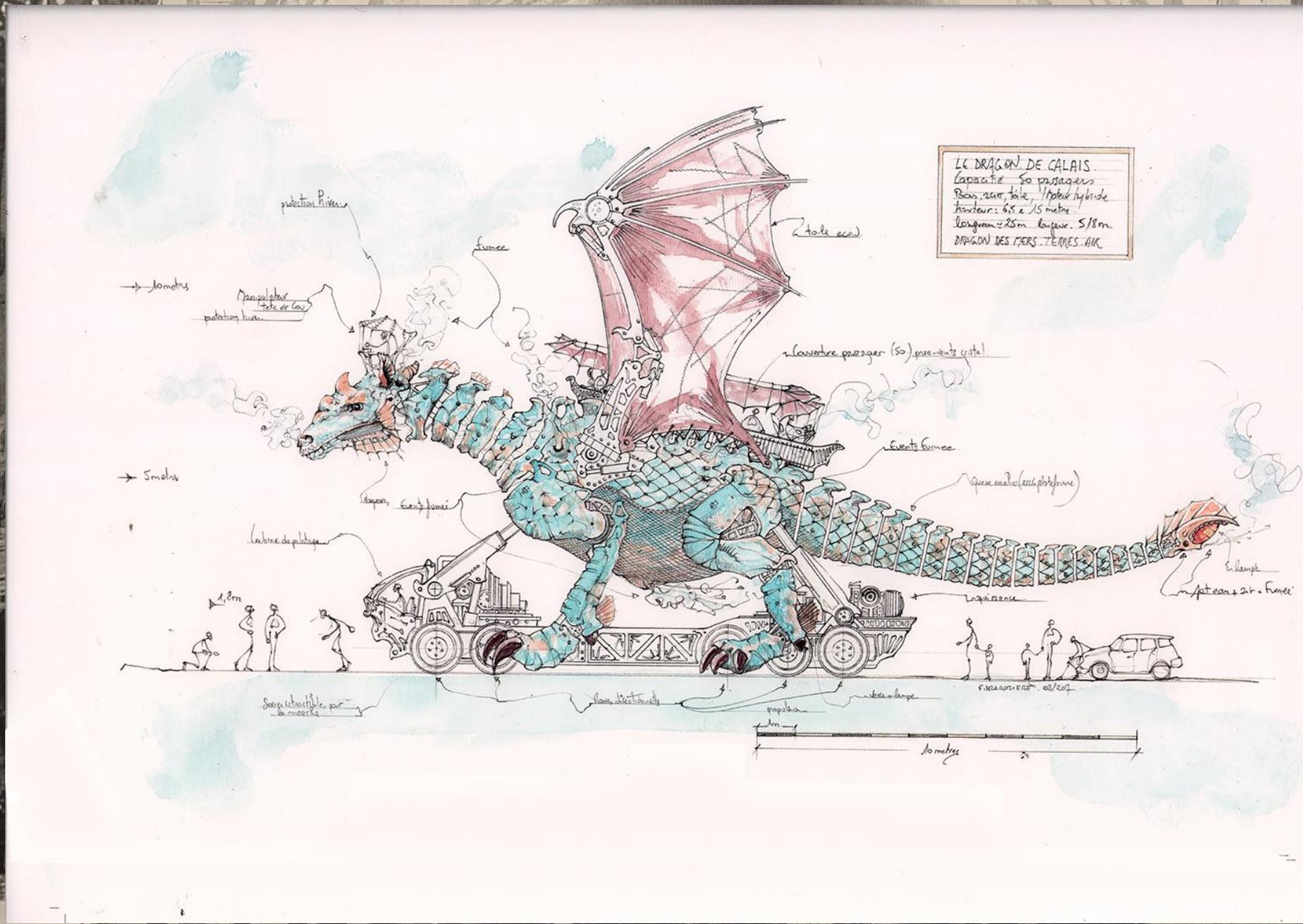
Croquis du Grand Éléphant

François Delarozière est directeur artistique de la compagnie de théâtre de rue *La Machine* (fondée en 1999).

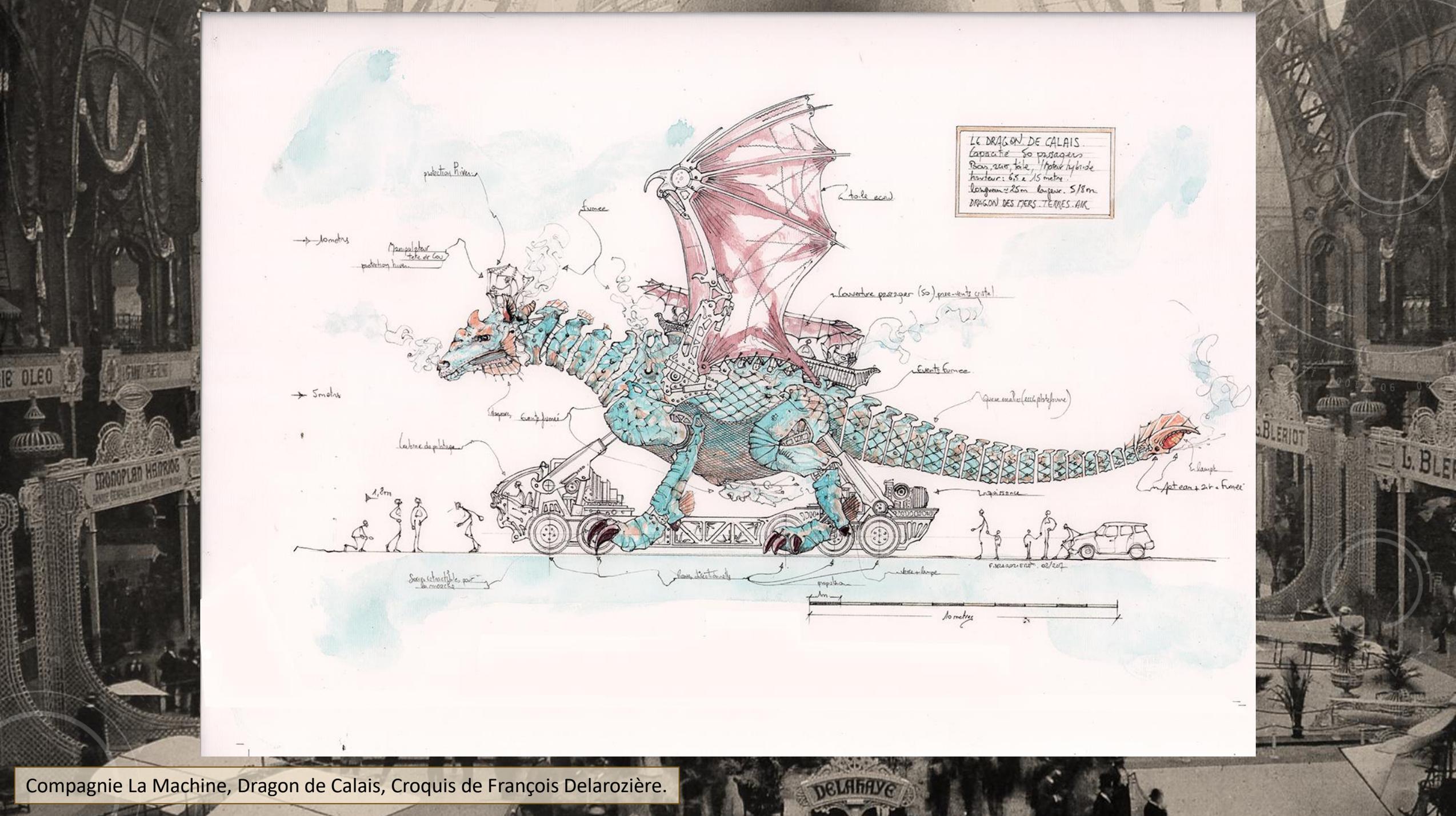


LE DRAGON DES MERS
 Capacité: 50 passagers
 Bois, cuir, toile, /toiture hybride
 Hauteurs: 6,5 à 15 mètres
 Longueur: 25m - largeur: 5/8 m

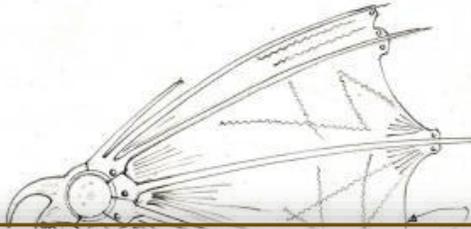
Compagnie La Machine, Dragon de Calais, Croquis de François Delarozière.



Compagnie La Machine, Dragon de Calais, Croquis de François Delarozière.



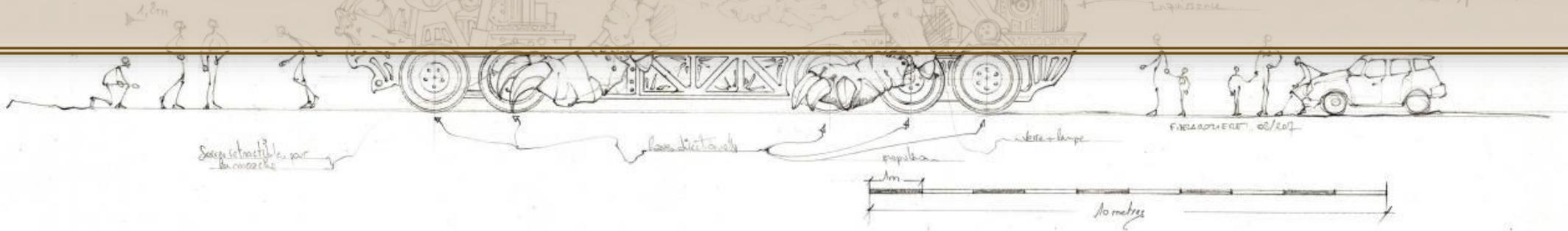
protection Riviers



LE DRAGON DES MERS
Capacité: 50 passagers
Bois, acier, toile, / moteur hybride
Hauteurs: 6,5 et 15 mètres
Longueur: 25m largeur: 5,8m

« Le Dragon de Calais est une **création pérenne** qui accompagne la **réhabilitation** du front de mer de la ville de Calais. Ce saurien est pensé comme un élément structurant de la ville. Par ses déplacements, il maille la ville et interagit avec les habitants et les visiteurs. »

Source : <https://www.lamachine.fr/projets-urbains/le-dragon-de-calais/>



Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.



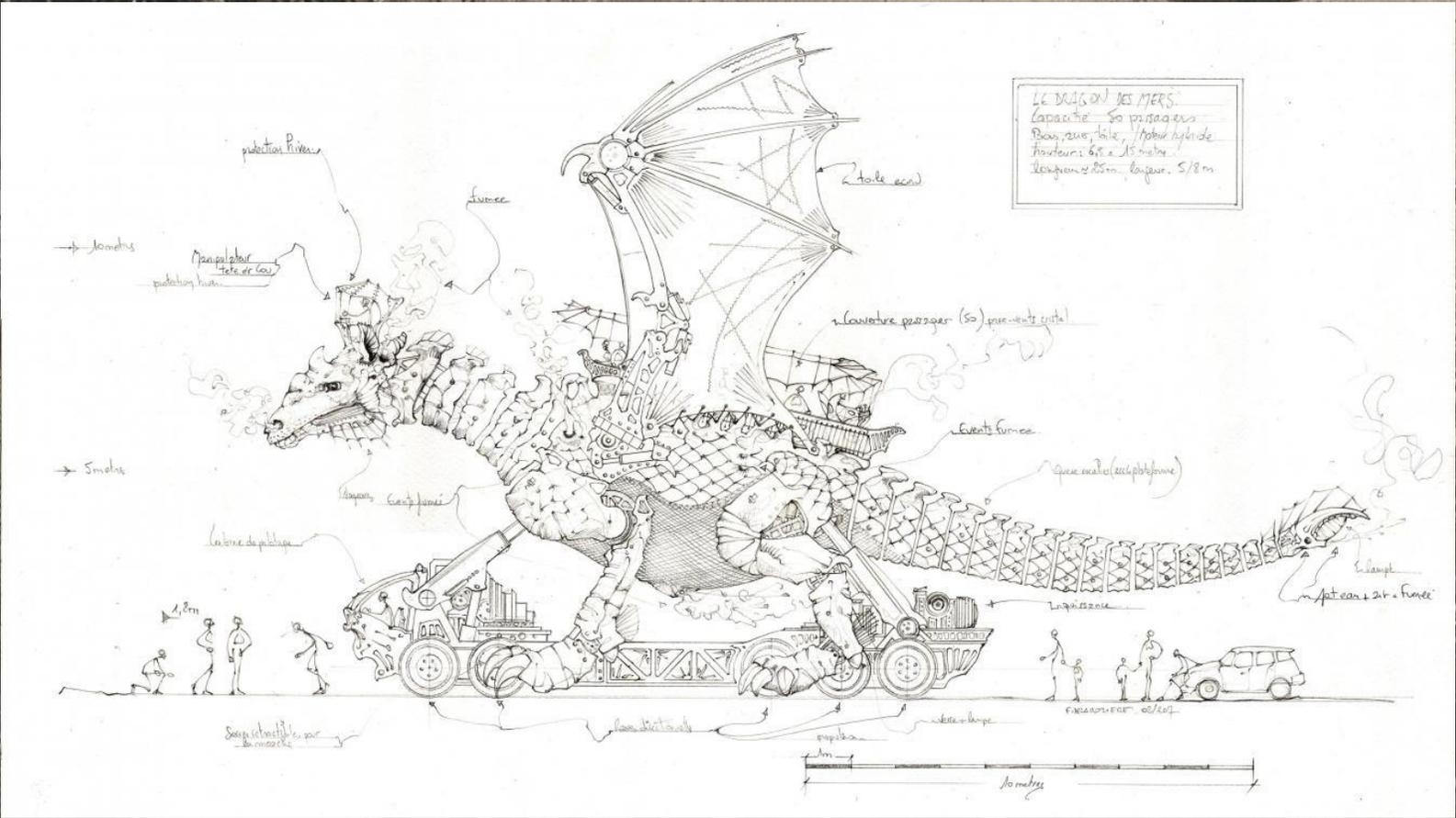
Femme offrant de la salade au Dragon lors de son passage dans la ville de Calais, durant le spectacle inaugural, 2019.



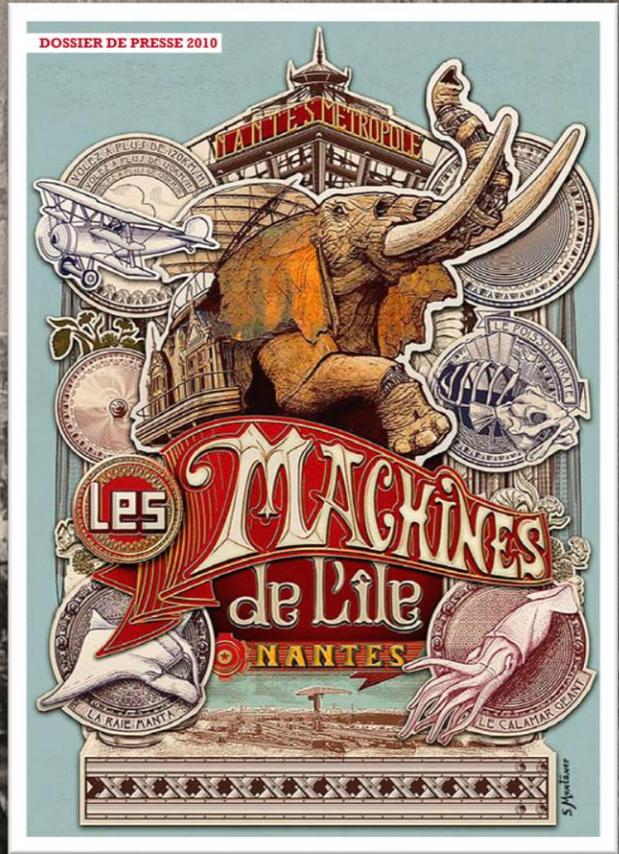
Compagnie La Machine, Dragon de Calais crachant du feu face à son nouveau compagnon saurien, l'Iguane Sentinelle, septembre 2020.

Le Steampunk :

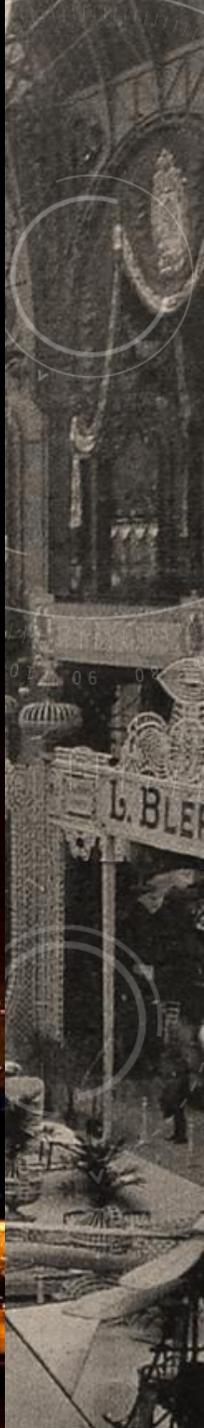
Un mouvement d'héritages et de transmissions.



Compagnie La Machine, Dragon de Calais, Croquis de François Delarozière.



Stephan Muntaner, Affiche pour les Machines de L'île de l'île de Nantes, 2010





Le Steampunk :

Un mouvement d'héritages et de transmissions.



La compagnie La Machine, *Le Grand Eléphant* et *Le carrousel des mondes marins*, Nantes, depuis 2007



Compagnie La Machine, Dragon de Calais crachant du feu lors de son spectacle inaugural, du 1^{er} au 3 novembre 2019.



« Il s'agit de créer un patrimoine imaginaire collectif et fédérateur autour de cette machine. »

Source : <https://www.lamachine.fr/projets-urbains/le-dragon-de-calais/>

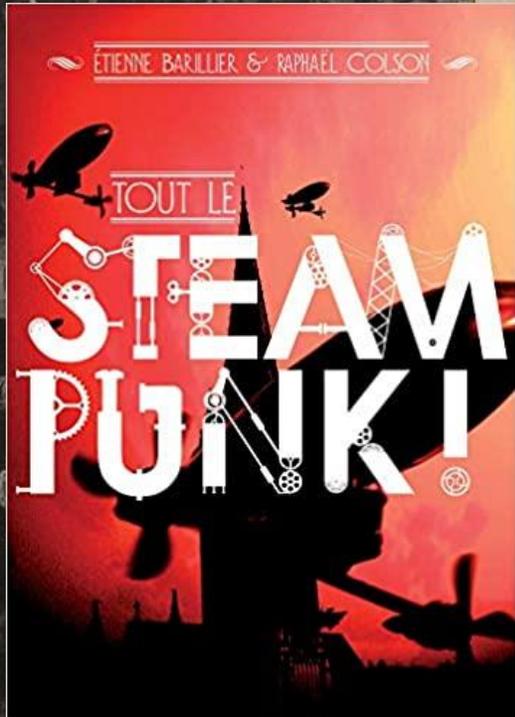




IE OLEO

L. BLEU

DELAHAYE



« N'oubliez pas.

Il n'y a jamais eu aucune règle, aucune loi, aucune norme qui concerne le steampunk. Il est le genre de tous les genres. Il regarde le passé, l'invente pour imaginer un autre futur.

Il est moderne. »

Etienne BARILLIER, Raphaël COLSON, *Tout le steampunk !*,
Bordeaux, Les Moutons Electriques, 2014, p.6.

Abacus Theater





ARACUS
THEATER

IE OLEO

L. BLEP

DELAHAYE



IE OLEO

CHAMPAGNE

MONSIEUR MARQUE
SAISON 1889-1890

L. BLERIOT

L. BLERIOT

GNOME

FIAT

DELAHAYE