



Thèse de doctorat

En vue de l'obtention du titre de

DOCTEUR

en sciences de l'information et de la communication

délivré par

l'Université de Cergy-Paris

École Doctorale n°405 : Economie, Management, Mathématiques, Physique et Sciences

Informatiques (EM2PSI) - Sciences et Technologies de l'Information et de la

Communication (STIC)

La création steampunk comme médiation renouvelée du patrimoine industriel du Bassin Minier en Hauts-de-France

Revitaliser la mémoire et réimaginer la médiation du patrimoine industriel du Bassin
Minier en Hauts-de-France par la création steampunk

TOME I : Mémoire de recherche

présentée et soutenue publiquement par

Caroline SOREAU

le 13 octobre 2025

devant le jury composé de :

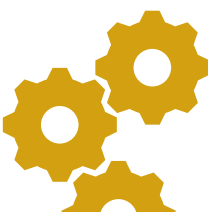
Serge BOUCHARDON	Professeur, Université de technologie de Compiègne (UTC)	<i>Examineur</i>
Renée BOURASSA	Professeure, Université Laval, Québec	<i>Rapporteuse</i>
Everardo REYES-GARCIA	Professeur, Université Paris 8	<i>Rapporteur</i>
Annie GENTES	Professeur, Université de Cergy-Paris (CYU)	<i>Directrice</i>
Fanny BOUGENIES	MCF, Université Polytechnique Hauts-de-France (UPHF)	<i>Co-directrice</i>
Sylvie LELEU-MERVIEL	Professeure, Université de Toulon	<i>Co-directrice</i>



LA CREATION STEAMPUNK COMME MEDIATION RENOUVELEE DU PATRIMOINE INDUSTRIEL DU BASSIN MINIER EN HAUTS-DE- FRANCE

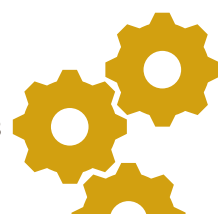
Revitaliser la mémoire et réimaginer la
médiation du patrimoine industriel du
Bassin Minier en Hauts-de-France par la
création steampunk





SOMMAIRE

SOMMAIRE.....	5
REMERCIEMENTS.....	9
AVANT-PROPOS : HISTOIRE D'UNE PETITE-FILLE DE TISSEUSES D'HASPRES OU LE FIL ROUGE	11
AUX ORIGINES DE CETTE THESE	11
HAUTS-DE-FRANCE, PATRIMOINE INDUSTRIEL ET <i>STEAMPUNK</i>	13
CREER ET RACONTER DES HISTOIRES POUR TRANSMETTRE L'HISTOIRE.....	17
INTRODUCTION	21
1.1 CONTEXTE DE LA RECHERCHE.....	21
1.2 IMPORTANCE ET PERTINENCE DE L'ETUDE	24
1.3 QUESTION DE RECHERCHE ET OBJECTIFS	32
1.4 METHODOLOGIE.....	33
1.5 DEFINITION DU CORPUS.....	36
1.6 STRUCTURE ET PLAN DE LA THESE	38
CHAPITRE 1 : LE PATRIMOINE INDUSTRIEL DU BASSIN MINIER DU NORD-PAS- DE-CALAIS.....	41
1.1 INTRODUCTION	41
1.2 DEFINITIONS : DU PATRIMOINE AU PATRIMOINE INDUSTRIEL.....	42
Le concept de patrimoine.....	42
Le processus de patrimonialisation	46
Le patrimoine industriel : un type de patrimoine encore récent, méconnu, voire méprisé	51
1.3 LE BASSIN MINIER DU NORD-PAS-DE-CALAIS ET SON PATRIMOINE INDUSTRIEL	60
1.4 CHOIX DU TERRAIN : ARENBERG CREATIVE MINE ET SA PROBLEMATIQUE DU VIEILLISSEMENT DES TEMOINS DIRECTS ET DE LA TRANSMISSION DU SAVOIR.....	72
Choix du terrain	72
Notion de territoire	74
Vieillessement et disparition des anciens du mineur du site d'Arenberg Creative Mine	78
1.5 LE <i>STEAMPUNK</i> AU SERVICE DU PATRIMOINE INDUSTRIEL : REVITALISATION ET TRANSMISSION	82
1.6 CONCLUSION DU CHAPITRE.....	90



CHAPITRE 2 : LE CARNAVAL DES SPECTRES : CREATIONS STEAMPUNKS AU SERVICE DE LA REVITALISATION DU PATRIMOINE INDUSTRIEL DES HAUTS-DE-FRANCE..... 93

2.1 CADRE METHODOLOGIQUE ET POSTURE : ENTRE MEMOIRE, FICTION ET CREATION 93

Définition de la recherche-cr  ation 93

2.1.1.1 D  finition et   tat actuel de la recherche-cr  ation 95

2.1.1.1.1 Une recherche hybride et transversale 95

2.1.1.1.2 Une logique processuelle et situ  e 96

2.1.1.1.3 Un champ en expansion    la m  thodologie structur  e 97

2.1.1.2 Critiques et d  tracteurs de la recherche-cr  ation..... 99

Ma posture de chercheuse-artiste : une pens  e sensible et situ  e 102

2.2 DEFINITION DU CONCEPT DE REVITALISATION 108

2.3 LE DEVELOPPEMENT DU CARNAVAL DES SPECTRES.....112

Un projet issu d'un r  ve plus vaste 112

Les influences artistiques et les ancrages culturels 115

2.3.1.1 Des carnavals r  els aux cort  ges imaginaires : inspirations plurielles 116

2.3.1.1.1 Les G  ants du Nord 118

2.3.1.1.2 Les Machines de L'  le de Nantes..... 126

2.3.1.1.3 Le Dragon Calais 135

2.3.1.1.3.1 R  enchanter le patrimoine local..... 137

2.3.1.1.3.2 Le Carnaval des Spectres : un conte pour r  enchanter le patrimoine industriel minier 144

2.3.1.1.3.3 Le choix de la figure du dragon : un arch  type universel 149

2.3.1.2 Traditions japonaises et spiritualit   populaire 158

2.3.1.2.1 Portails et passages entre les mondes : de l'architecture asiatique au Carnaval des Spectres 158

2.3.1.2.2 Lady Bug, la messag  re de l'Entre-Mondes et du Carnaval des Spectres..... 163

2.3.1.2.2.1 La symbolique de la coccinelle : un insecte messenger et protecteur..... 167

2.3.1.2.2.2 L'arch  type du guide et du passeur entre les mondes 169

2.3.1.2.2.3 L'apparition dans le brouillard : une figure de l'  ph  m  re 173

2.3.1.2.2.4 Cr  er sans caricaturer, repr  senter sans figer : m  thodologie de conception des figures du Carnaval des Spectres 176

2.3.1.2.3 Rituels nocturnes et esprits errants : du Hyakki Yagy  o    l'Obon 182

2.3.1.2.3.1 Le r  le de la nuit : obscurit   et immersion dans l'Entre-Mondes..... 183

2.3.1.2.3.2 Le Hyakki Yagy  o : la parade des esprits errants..... 185

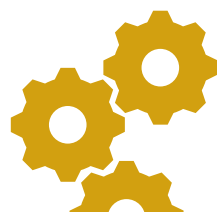
2.3.1.2.3.3 Lanternes anim  es et souvenirs incarn  s : les Tsukumogami du Carnaval des Spectres 187

2.3.1.2.3.4 L'Obon : le retour des   mes et la transmission des souvenirs..... 191

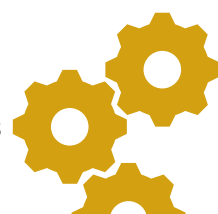
2.3.1.3 Esth  tique du masque et du costume 194

2.3.1.3.1 Figures masqu  es et costumes : vers une po  tique du Cht'eampunk 196

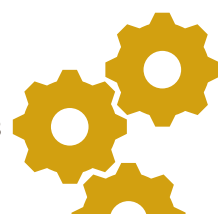
2.3.1.3.2 Le Cht'eampunk : pour une esth  tique situ  e de la m  moire 204



2.3.1.4	Références culturelles transversales dans la construction du Carnaval : influences du cirque, du fantastique et de la science-fiction pour une ouverture transmédia.....	216
2.3.1.4.1	Du <i>Cirque des Rêves</i> au Musée des Arts Forains.....	217
2.3.1.4.2	Doctor Who : le TARDIS et le Studinano comme lieux-récits.....	223
2.3.1.4.3	Le Carnaval des Spectres : entre nouveaux récits transmédiés, uchronie sensible et poétique <i>steampunk</i>	230
Bilan		237
2.4	UN DISPOSITIF TRANSMEDIA : LE SITE INTERNET DU CARNAVAL DES SPECTRES	240
2.5	BILAN GLOBAL	244
CHAPITRE 3 : LE STEAMPUNK COMME MEDIATION MEMORIELLE :		
EXPERIMENTATIONS ET ETUDES		249
3.1	MESURER L'ECHO DU RECIT : ETUDE COMPARATIVE D'UNE MEDIATION PATRIMONIALE FICTIONNALISEE	249
	Contexte et mise en place de l'expérience	250
	La création de la vidéo : un récit fictionnel ancré dans le réel	256
	Résultats de l'étude : émotions, compréhension et désir de visite	260
3.1.1.1	Compréhension des contenus	260
3.1.1.2	Appréciation du format et du médiateur.....	262
3.1.1.3	Réception émotionnelle	268
3.1.1.3.1	Réception émotionnelle pour la séquence d'Aimable	269
3.1.1.3.2	Réception émotionnelle pour la séquence de <i>Lady Bug</i>	272
3.1.1.4	Influence sur le désir de visite	274
3.1.1.4.1	Évolution du désir de visite après la séquence d'Aimable	275
3.1.1.4.2	Évolution du désir de visite après la séquence de <i>Lady Bug</i>	276
	Discussion : limites, apports et perspectives	278
3.1.1.5	Limites de l'étude	278
3.1.1.6	Apports de l'expérience.....	279
3.1.1.7	Perspectives	281
Bilan		285
3.2	ENQUETE SUR LA COMMUNAUTE STEAMPUNK FRANCOPHONE : PERCEPTIONS, PRATIQUES ET PATRIMOINE	288
	Objectifs et méthodologie de l'enquête	289
3.2.1.1	Objectifs.....	289
3.2.1.2	Méthodologie	290
	Une communauté plurielle et créative	293
3.2.1.3	Profil des répondants	293
3.2.1.3.1	Répartition par genre et tranches d'âge	294
3.2.1.3.2	Répartition géographique et niveaux d'étude	294



3.2.1.4	Une communauté créative, informée et impliquée	295
3.2.1.4.1	Une culture du faire : pratiques créatives et fabrication du costume	297
3.2.1.4.2	Du costume au personnage : formes d'incarnation narrative et d'appropriation identitaire	303
3.2.1.4.3	Une communauté collaborative : entre DIY, DIWO et culture geek	305
3.2.1.4.4	Incarner et interroger : quand le <i>Steampunk</i> devient espace de critique sociale	308
3.2.1.5	Connaissance du <i>Steampunk</i> et terminologie.....	317
3.2.1.5.1	Définir le <i>Steampunk</i> : inspirations, héritages et ancrages culturels	317
3.2.1.5.2	Mots, identités et culture numérique : une terminologie encore diffuse	323
3.2.1.5.3	Heuristique du questionnaire et limites d'accès au <i>Steampunk</i> francophone	325
Une mémoire en partage : récits d'expériences personnelles liées au <i>Steampunk</i>.....		327
Références, définitions et ancrages culturels.....		329
3.2.1.6	Le <i>Steampunk</i> comme outil pédagogique et de vulgarisation historique	329
3.2.1.7	Le <i>Steampunk</i> comme relecture spéculative et critique du passé.....	334
3.2.1.8	Le <i>Steampunk</i> comme levier spécifique de valorisation du patrimoine industriel	338
Résultats de l'étude		343
Discussion : limites, apports et perspectives		346
3.2.1.9	Limites méthodologiques	346
3.2.1.10	Apports de l'enquête	347
3.2.1.11	Perspectives	347
Bilan		348
3.3	CONCLUSION DU CHAPITRE	349
CONCLUSION.....		353
RAPPEL SYNTHETIQUE DE LA PROBLEMATIQUE ET DES ENJEUX DE DEPART		353
PRINCIPALES REPONSES ET CONTRIBUTIONS APPORTEES.....		354
PERSPECTIVES, ORIENTATIONS FUTURES ET SOURCES D'INSPIRATION.....		357
LIMITES DE LA RECHERCHE : ENTRE SINGULARITE DU DISPOSITIF ET OUVERTURE A LA DISCUSSION		367
CONCLUSION ET REFLEXIONS PERSONNELLES : TISSER LA MEMOIRE, REIMAGINER L'AVENIR		370
BIBLIOGRAPHIE		373
TABLE DES ILLUSTRATIONS.....		393
ANNEXES.....		396



REMERCIEMENTS

Cette thèse est d'abord dédiée à ma maman, ma Rose-Ligne, qui, même si elle ne la verra jamais, a rendu tout ceci possible en étant une source d'inspiration constante. Merci infiniment, maman.

Elle l'est aussi à mes grands-parents, qui m'ont appris le goût du travail bien fait et tout particulièrement à mon grand-père paternel qui m'a transmis son amour pour les arts et la création.

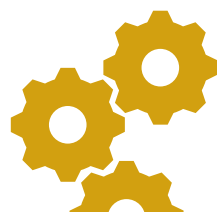
Enfin, le présent travail n'aurait jamais pu voir le jour sans le soutien indéfectible de mon papa. Je ne lui adresse aucun remerciement car cela ne saurait suffire à exprimer toute la reconnaissance que j'éprouve pour tout ce qu'il a fait et fait pour moi au quotidien depuis des années.

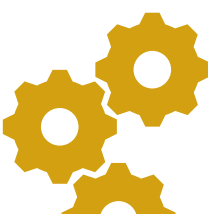
Je remercie infiniment les femmes formidables, à bien des égards, qui ont encadré le présent travail : Sylvie Leleu-Merviel, Fanny Bougenies et Annie Gentès. Non seulement pour les connaissances et compétences qu'elles m'ont apportées mais aussi pour leur humanité, dont j'ai eu grand besoin durant mon parcours.

J'adresse également mes remerciements à la communauté *steampunk* francophone, et tout spécialement à Lady Chapillon et Arthur Morgan, pour les échanges toujours fructueux que nous avons pu avoir mais aussi et surtout leur chaleur humaine.

Je tiens aussi à remercier les proches et amis qui m'ont soutenue durant ces années de travail, que ce soit durant les hauts et surtout les bas : Aurélie, Christophe, Marion et Edwige, tout particulièrement.

Je me dois aussi de remercier le Dr. Bernard Klopocki pour son soutien et son professionnalisme qui ont aussi rendus possible cette réalisation.





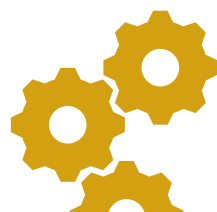
AVANT-PROPOS : HISTOIRE D'UNE PETITE-FILLE DE TISSEUSES D'HASPRES OU LE FIL ROUGE

A l'origine de cette thèse, il y a la volonté de raconter des histoires. Des histoires vraies mais aussi des fictions, des histoires en lien avec l'Histoire, la grande, avec un grand « H », et d'autres plus secrètes, moins célèbres. Cette volonté est celle d'une petite-fille de tisseuses d'Haspres, un petit village du Nord de la France. La première de sa famille à parvenir jusqu'en doctorat et bien consciente d'y être parvenue grâce au fil de l'histoire – des histoires, aux valeurs et à l'éducation transmises par sa famille de génération en génération.

AUX ORIGINES DE CETTE THESE

L'auteure de cette thèse est née dans la région des Hauts-de-France qui fut longtemps industrielle et qui garde encore les stigmates de cette époque révolue. Elle est née un 1er mai – son père ajouterait fièrement : « jour de la Fête des Travailleurs ! » – dans une petite commune du Nord dans laquelle plusieurs générations de sa famille avaient vécu ou vivaient encore. D'aucuns diraient, non sans une pointe de sarcasme, que les chances qu'elle écrive une thèse un jour étaient minces, pour elle qui vivait dans ce petit village nordiste et venait d'une famille d'ouvriers. Elle ne saurait que trop les remercier, aujourd'hui, d'avoir été l'un des moteurs principaux de sa réalisation, bien décidée à leur donner tort. Par un curieux hasard, une poignée de mois avant sa naissance, le 20 décembre 1990, la dernière berline de charbon remontait de la fosse n°9-9 bis de Oignies, marquant la fin de l'exploitation minière dans le Nord-Pas-de-Calais. Un évènement qui reste traumatique dans l'esprit de bien des habitants de la région.

Elle a ainsi vu, en grandissant, des plaies encore ouvertes, qui saignaient toujours, comme des éraflures dans l'étoffe de la mémoire collective de ce territoire sinistré. Elle a vu des bandages à peine désinfectés, posés sur des blessures encore vives. Elle a vu des regards vides qui ne savaient plus vraiment où aller, perdus dans le labyrinthe de l'incertitude sans plus parvenir à retrouver Ariane ni son précieux fil, et des sourires se remémorant des temps plus prospères et joyeux. Elle a vu des gens regretter les ténèbres de la mine, la chaleur écrasante des hauts-fourneaux, le vacarme des usines de textile. Pourtant, ce serait mentir de dire qu'elle comprenait ce sentiment. Cependant, d'aussi loin qu'elle se souvienne, elle a toujours aimé les histoires. Alors, elle a écouté les histoires de ces gens et de beaucoup d'autres. Parfois, elle s'est beaucoup éloignée. En tout cas, elle le croyait. Toutefois, quand elle a commencé à envisager la rédaction de cette thèse, petit à petit, toutes les pièces d'un grand puzzle se sont assemblées. Elle les avait amassées jusqu'ici sans s'en rendre compte.

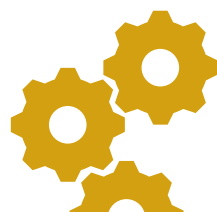


Tout d'abord, son grand-père paternel – qui est sans aucun doute la personne à laquelle vous devez de pouvoir lire le présent travail – était ouvrier. Avec sa grand-mère, ils l'ont gardée si souvent alors que ses parents travaillaient, qu'ils l'ont pratiquement élevée. Il lui a appris à dessiner, à aimer la lecture et l'écriture, la musique et l'art en général. Il avait aussi été musicien dans la fanfare d'Haspres – son village d'origine à lui aussi – qui jusqu'à récemment, participait chaque année, et non sans une certaine fierté, au Tour du Saint Cordon à Valenciennes. Tout cela était important pour lui car son propre père, ouvrier dans la sidérurgie-métallurgie, n'avait jamais pu accéder aux postes de direction, ne sachant ni lire ni écrire. Il avait donc passé sa vie à couler le métal. Parmi les histoires de cet homme qu'elle n'a pas connu mais qu'on lui a raconté, il y avait celle-ci : même en plein été, par plus de trente degrés, il portait un pull tant il était habitué à la chaleur intense dans son travail.

Elle a fait ses études à Valenciennes dès le lycée, comme ses parents avant elle. Au lycée Antoine Watteau, elle a étudié le japonais mais aussi les arts plastiques – ce qui aura son importance par la suite. À cette époque, bien qu'il ne s'en souvienne sans doute pas, elle écrivait déjà et avait demandé à Xavier Mauméjean, un écrivain et professeur de philosophie de l'établissement, de relire le brouillon d'un roman sur lequel elle travaillait (et qui est resté dans ses tiroirs depuis, espérant en sortir un jour). Ce roman parlait déjà de robots, un thème qui la fascinait. Elle allait avoir la surprise, des années plus tard, d'étudier les œuvres de Xavier Mauméjean dans le cadre de son mémoire de recherche de deuxième année de Master, au cours duquel elle allait justement décider de tracer et d'analyser la généalogie imaginaire du robot à travers les arts. Un choix qui l'amena finalement à travailler sur le développement d'une sorte de science-fiction étrange qu'elle ne connaissait pas encore : le *Steampunk*.

Au décès de sa mère, en 2016, des suites d'un cancer qui l'emporta en quelques mois, elle se promit de reprendre les études qu'elle avait laissées de côté pour devenir enseignante en arts plastiques. Un jour, alors qu'elle passait devant l'ancienne usine (les établissements Béra de Noyelles-sur-Selles), désormais liquidée, dans laquelle sa mère avait passé des années de sa vie à travailler, elle eut l'idée de partir de là : sa maman serait sa « rose ligne » et non son « fil rouge », elle qui s'appelait « Roselyne ». À l'époque, elle savait déjà que sa tante et sa grand-mère paternelle avaient travaillé dans cette même usine. Sa grand-mère en avait même gardé la marque : l'une de ses phalanges lui manquait, emportée par une machine à coudre.

Mais, sans doute parce qu'elle venait de perdre à nouveau un membre de sa famille et, tout particulièrement, sa mère, elle voulut en apprendre plus sur leur passé et commença à faire son arbre généalogique. Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'elle découvrit que nombre de ses ancêtres étaient tisseurs et tisseuses ! Le fil, la couture, le tissu... tout cela semblait faire partie de son ADN. Elle avait



en effet toujours eu un certain penchant pour la broderie qui s'était peu à peu mué en une pratique soutenue d'un art beaucoup plus actuel mais pas si différent : le *pixel art*. La patience et le goût du dessin, point par point, nécessitant de zoomer pour composer une image pixel après pixel, lui semblaient avoir été transmis par ses ancêtres.

Étudier le *Steampunk* – qui est l'objet des travaux proposés, tant artistiques que scientifiques – au cours de son master de recherche en arts plastiques l'avait amenée à s'intéresser à la période de la Première Révolution Industrielle puis aux problématiques liées au progrès de la science, des techniques et des technologies lors de chacune des Révolutions suivantes. Le parallèle avec le patrimoine industriel de sa région semblait évident à faire. Aussi, le choix de réaliser une recherche-crédation qui mêlerait à la fois une étude plus poussée du *Steampunk* et de ses potentialités pour remettre en lumière le patrimoine encore trop souvent méconnu, voire méprisé de son territoire de vie et de naissance – pourtant en partie classé au patrimoine mondial de l'UNESCO, celui aussi de sa famille et de ses ancêtres, s'imposa rapidement.

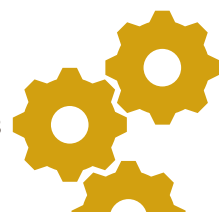
Avec le recul, elle parvint à prendre conscience du maillage épais qui reliait chacun de ces éléments et qui semblaient tous l'avoir menée jusque-là.

HAUTS-DE-FRANCE, PATRIMOINE INDUSTRIEL ET STEAMPUNK

Cette thèse porte donc sur les Hauts-de-France et, tout particulièrement, sur une partie du Bassin Minier du Nord et du Pas-de-Calais où l'auteure du présent travail vit et travaille toujours. Ce choix est lié à son histoire personnelle, ou plutôt, celle que sa famille a tissée et lui a transmise, sciemment ou non, au fil des générations. Cette thèse est composée de nombreuses choses qui l'ont nourrie avant même qu'elle ne sache qu'elle entreprendrait ces études un jour.

Parmi elles, il y a son intérêt pour le *Steampunk* qui a vu le jour parce qu'elle s'intéressait à la science-fiction, aux robots, mais aussi à la fantasy, aux mythes et aux légendes, aux romans de genre en général, à la *pop culture* et à tous ces domaines à la fois et bien d'autres encore. Chacun de ces éléments vint ajouter un fil précieux à la tapisserie de son imaginaire personnel. Ce sont des tas de récits qui l'ont amenée ici et c'est le tissage complexe qui en résulte qu'elle se propose de présenter dans cette thèse. Celle de la région, faite de la Grande Histoire et de toutes celles des gens qui l'habitent et l'ont habitée un jour. Celle aussi que sa recherche-crédation l'a amenée à mettre en mots et en images, ces dernières années. Et la dernière histoire, qui s'écrit peu à peu ; le projet artistique, culturel et éducatif qu'elle aimerait accompagner dans son développement, dans les années à venir.

Lorsque l'auteure a commencé à travailler sur la question du *Steampunk* et, plus spécifiquement, sur la question du *Steampunk* en France, elle s'est vite aperçue que des groupes de créateurs et

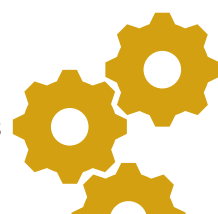


d'amateurs se formaient çà et là dans le pays. Étant originaire et travaillant dans la région Hauts-de-France (encore Nord-Pas-de-Calais à l'époque), elle a cherché s'il existait de telles initiatives près de chez elle, sans en trouver. Il y avait pourtant déjà un intérêt pour le *Steampunk* dans la région, car la communauté *Steampunk* française comptait déjà des membres vivant sur le territoire, parmi lesquels des figures du mouvement : Arthur Morgan, co-auteur d'un guide sur le *Steampunk*, ou Xavier Mauméjean, dont certains romans font partie des œuvres de référence qu'elle avait déjà étudiées lors de son master, comptaient parmi ces personnes. Mais il n'y avait pas dans les Hauts-de-France de groupe *Steampunk* régional ou basé dans une des villes de la région comme cela pouvait être le cas ailleurs. Parmi les plus actifs, existaient déjà *French Steampunk* ou *la Société des Libellules* à Paris, la *Breizh Steampunk Society* en Bretagne, l'association *Chitra* à l'origine des *Fabuleuses Aventures Rétro-Futuristes* de Puylaurens en Occitanie, *Machina Vapora* à Lyon ou encore *Rêves temporels* à Toulouse. De tels groupes existent également à l'échelle des pays : si *French Steampunk* est le groupe français de référence, du fait de sa popularité mais aussi de sa longévité, nous pouvons citer *Steampunk Belgium* ou *Manifesteam* parmi les grands groupes belges (qui accueillent d'ailleurs volontiers les amateurs de *Steampunk* nordistes, notamment à travers des événements comme *Uchronicité*), *Steampunk Canada* ou des groupes formés à la suite de conventions à succès comme *Anno 1900* (depuis 2007) au Luxembourg (où il existe également la *Luxembourg Steampunk Society*), *The Asylum* (depuis 2009 au Royaume-Uni) ou les *Gaslight Steampunk Expo* (2017) et *Steam Fest* aux États-Unis.

Il faut savoir que le *Steampunk* anglais n'est pas le même que le *Steampunk* américain ou japonais. Et s'il existe de beaux exemples de *Steampunk* français, c'est à travers des œuvres qui se déroulent essentiellement à Paris. De son côté, habitant dans le Nord depuis toujours et côtoyant de près les restes des différentes crises industrielles subies par la région, l'auteure ne comprenait pas que les corons anglais puissent être une source d'inspiration *Steampunk* alors que ceux du Nord ne semblaient alors intéresser personne. Elle s'est alors mise à observer les friches et tous les vestiges du patrimoine industriel de la région comme un matériau et une source d'inspiration qui était là, à portée de sa main.

Steampunk. Derrière ce nom qui peut faire peur, de prime abord, lorsqu'on l'entend pour la première fois, se cache une multitude d'histoires. Des histoires qui s'emmêlent, s'entrelacent, se mélangent en un tissage complexe dont il peut parfois être difficile de retrouver le fil rouge. Car le *Steampunk* est d'abord un sous-genre de la littérature. Plus exactement, un sous-genre de la science-fiction qui emprunte aussi au fantastique et à la fantasy. Et cela fait déjà pas mal d'histoires qui s'entrecroisent !

Le *Steampunk* est en effet un mouvement rétrofuturiste commençant dans les années 1980 qui propose des récits, comme des réminiscences, d'œuvres d'écrivains comme Jules Verne (1828-1905)



ou H.G. Wells (1866-1946), d'artistes comme Léonard de Vinci (1452-1519) ou Albert Robida (1848-1926), ou de la façon dont *nos grands-pères imaginaient l'An 2000*¹. Les auteurs *Steampunks* s'amusent à réécrire l'histoire – les histoires. Et comme ils sont tous plutôt *geeks*, ils s'amusent souvent à réinventer les histoires des héros de la *pop-culture*, plus ou moins anciens ; Frankenstein (1818) ou Dracula (1897), Sherlock Holmes (1887) ou encore le Capitaine Némó, qui, parfois, croisent même la route de leurs auteurs, Jules Verne (1828-1905) ou Mary Shelley (1797-1851), ou de personnages historiques, comme Napoléon III (1808-1873) ou la Reine Victoria (1819-1901).

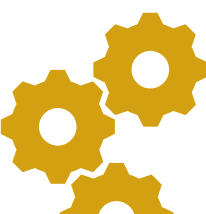
En fait, les œuvres rétrofuturistes *Steampunks* proposent des explorations du monde, des voyages spatio-temporels et, surtout, des aventures extraordinaires dans l'imaginaire – les imaginaires – passés et présents.

Mais tout cela a un cadre relativement régulier, car le *Steampunk* se base sur les enjeux et les problématiques soulevés par les avancées techniques, technologiques et scientifiques qui semblent exponentielles depuis les débuts de la Première Révolution Industrielle (dans la seconde moitié du XVIII^{ème} siècle). C'est pour cela que le *Steampunk* prend généralement place au XIX^{ème} siècle, au moment de l'industrialisation massive qui auront les conséquences écologiques que nous connaissons aujourd'hui. D'où le « *steam* » : pour l'énergie qui a permis la première Révolution Industrielle, la vapeur, mais qui a aussi provoqué tous les problèmes que nous rencontrons aujourd'hui (pollution, urbanisation à outrance, mécanisation et automatisation des tâches, questionnement de la place de l'humain, changements sociopolitiques et économiques majeurs, réchauffement climatique, etc.).

Les intrigues *Steampunks* prennent donc place dans des mondes sans électricité et électronique, qui fonctionnent uniquement grâce à la mécanique et à la vapeur. En cela, ne démontrent-elles pas que le problème ne réside pas nécessairement dans les énergies utilisées, ni les moyens de les mettre en œuvre, mais dans la façon de les utiliser ? Le *Steampunk* est donc forcément à relier aux autres sous-genres dystopiques ou post-apocalyptiques de la science-fiction où l'on observe et dénonce des effets similaires de l'industrialisation. La pollution et de mauvais choix aux répercussions écologiques parfois dramatiques occupent une place toute particulière dans le *Steampunk* – peut-être bien plus qu'on ne pourrait le croire de prime abord : on le constate par l'observation des costumes *Steampunks* où le port de masques est récurrent (masque à gaz, masque de médecin de peste, etc.), lunettes de protection et autres orthèses ou prothèses mécaniques.

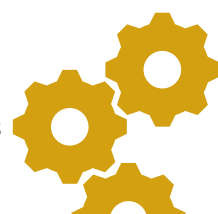
Le *Steampunk* est aussi un mouvement de la « récup' » et de la transformation des objets. De nombreuses armes et autres machines de guerre mais aussi, tout au contraire, un terrain

¹ Référence à Guillemette Racine, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1995.



d'exploration, riche en inventions de toutes sortes pour survivre dans un monde qui a déjà basculé et ne sera peut-être plus jamais le même. C'est aussi l'univers des films de Jean-Pierre Jeunet ; c'est se perdre dans *La Cité des Enfants Perdus* (1995) ou celle de *l'ombre* de Gil Kenan (2007). C'est foncer, au volant de véhicules de bric et de broc, à la recherche de ressources pour survivre dans les immensités désertiques de *Mad Max* (1979) mais aussi voyager en *DeLorean* aux côtés d'un excentrique mais si inspirant Doc, dans *Retour vers le Futur* (1990). C'est croiser un *Château Ambulant* (2004) ou en découvrir un autre, *dans le ciel* (1986), qui nous replonge dans les *Voyages de Gulliver* (1721) de Jonathan Swift et pourrait sans doute croiser les arches du monde éclaté de *La Passe-Miroir* (2013). C'est embarquer à bord d'un vaisseau majestueux à l'allure d'un cygne, dans le *Château des étoiles* (2014) d'Alex Alice comme on aurait pu monter dans l'un de ceux de Robida, plus d'un siècle plus tôt. Rejoindre celui d'*Albator, corsaire de l'espace* (2013) et voler à la rescousse de l'Aurora (*Airborn*, 2004) afin d'espérer croiser l'Aether qui a prévu de passer *Un an dans les airs* (2013) pour repousser les limites de la science et des technologies sur les traces d'un certain Jules Verne. Mais ce dernier est déjà bien occupé car, avec son ami Conan Doyle, il vit dans un monde où l'écriture est interdite car tout ce qui est écrit prend vie ! (*City Hall*, 2015). Peut-être pourront-ils trouver de l'aide auprès du *Steamboy* (2004), Ray Steam, qui ne manque pas de ressources pour se sortir des pires situations ? Mais attention car la situation critique en France pousse Victor Hugo à rassembler toutes les forces possibles pour libérer le pays du joug d'un Napoléon III devenu plus tyrannique que jamais (*La Lune seule le sait*, 2000).

Comme cela vient d'être rapidement survolé, le *Steampunk* propose une façon originale et créative de s'intéresser à l'Histoire ; qui permet d'apprendre à démêler le vrai du faux, la fiction et la réalité ; mais aussi de s'amuser à la réécrire, la réinventer, la tisser ; pour voir ce qu'il se passerait si les injustices étaient inversées ou annulées, pour poursuivre les aventures de héros oubliés et les remettre au goût du jour. Le *Steampunk* offre une liberté fascinante pour mélanger les genres littéraires, même oubliés, les mouvements artistiques, les cultures du monde entier, y compris la culture populaire, la mémoire collective qui est très stimulante ! Le jeu *Steampunk* consiste aussi en une réactivation et une réactualisation de la mémoire : il repose sur des œuvres ou des faits historiques qu'il faut parfois retrouver, exhumer, redécouvrir et faire redécouvrir. Quant à la partie visuelle, c'est un régal de découvrir l'inventivité des costumes, des objets transformés ou réinventés, les créations en tout genre qui réactivent des esthétiques et designs d'antan et qui, parfois, poussent même l'exercice jusqu'à la création de technologies au futur antérieur, qui semblent sorties tout droit d'un univers parallèle.



Les frontières du *Steampunk* sont extrêmement souples et offrent une grande liberté créative. Il y a souvent un point de départ uchronique² teinté de "merveilleux" (découverte d'un matériau qui déclenche un gros progrès, une réaction en chaîne). Le fil de l'Histoire est là pour poser un cadre familier et après c'est à nous lecteurs/spectateurs de décrypter ce qui diverge. Cela offre un bel écrin pour traiter de sujets qui trouvent encore souvent un écho fort dans notre société actuelle.

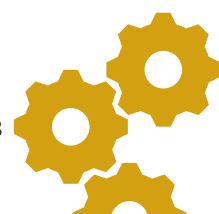
Le *Steampunk* permet surtout de voir la réalité autrement, de prendre une posture de recul salutaire pour observer la course folle dans laquelle le monde a plongé à partir de la Première Révolution Industrielle, afin de cadrer avec les impératifs économiques qui se sont alors développés. En effet, les auteurs et créateurs du *Steampunk* ont cette capacité à faire un pas de côté pour observer les choses sous un autre angle. Ils collectent les souvenirs de futurs qui n'ont jamais existé, ceux d'autres hiers qui n'ont pas été et après de savants mélanges qui n'auraient pas à rougir face aux meilleurs alchimistes de notre Histoire, vont voyager dans les mondes qu'ils créent. C'est un peu comme s'ils étaient tous des voyageurs spatio-temporels, des *Doctor Who* (1963-présent), capables de voyager partout dans le temps et l'espace grâce à leur imagination et jusqu'à ses seules limites - pour peu qu'elles existent. En cela, ils tâchent de nous rappeler que tout n'est pas gravé dans le marbre et que les choix individuels et collectifs ont tous une importance et peuvent parfois avoir un impact insoupçonné sur le monde. Et, à la manière d'un Verne (1828-1905), d'un Robida (1848-1926) ou d'un Méliès (1861-1938), cela permet également de retourner à une époque où le futur était encore plein de promesses merveilleuses.

CREER ET RACONTER DES HISTOIRES POUR TRANSMETTRE L'HISTOIRE

Raconter des histoires est une passion qui est née très tôt dans la vie de l'auteure. Le fil conducteur de son parcours est une volonté profonde de raconter des histoires capables de toucher un large public et qui pourraient se déployer sous de multiples formes. En tant qu'artiste, et avec l'imagination comme métier à tisser, elle crée déjà depuis plusieurs années des œuvres variées qui, multiples fils colorés, entrelacent ses expériences et intérêts personnels, son goût prégnant pour le symbolisme et qui possèdent différents sens et niveaux de lecture, le tout empreint de la culture populaire dans laquelle elle a grandi.

De ce fait, le *Steampunk* a vite représenté pour elle une façon naturelle de s'exprimer. Elle y a trouvé un excellent moyen de raconter des histoires et l'Histoire, sans forcément distinguer la grande Histoire, de celle des gens ordinaires ou même des récits imaginaires. Car si l'Histoire est écrite par les vainqueurs, dans le *Steampunk*, elle est inventée par les rêveurs, et cela lui a immédiatement plu. On

² Histoire refaite en pensée telle qu'elle aurait pu être et qu'elle n'a pas été (définition du CNRTL).

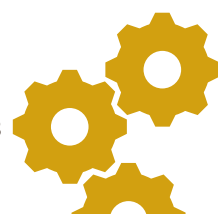


peut donc trouver, dans le *Steampunk*, des mondes qui auraient pu être mais n'ont jamais été ainsi que tous ceux qu'il reste à imaginer. Avec ses rouages, sa vapeur, et ses imaginaires foisonnant de références historiques réelles ou fictives, il offre un cadre idéal pour créer et raconter des histoires qui pourraient permettre de transmettre l'Histoire. Dans le même temps, il permet de broder des récits qui illustrent la réalité de notre époque. En explorant les enjeux et les problématiques soulevés par les avancées techniques, technologiques et scientifiques depuis la Première Révolution Industrielle, le *Steampunk* offre une plateforme pour questionner et recontextualiser les effets de l'industrialisation et de la désindustrialisation. Et peut-être, d'en inventer la suite ? Ou de l'inspirer, en tout cas.

Or, derrière le désir de l'auteure de créer et de raconter des histoires, se cache une mission de médiation mémorielle, visant à préserver, à revitaliser et à transmettre la mémoire que renferme le patrimoine industriel de sa région. Il est en effet un riche patrimoine matériel et immatériel, technique, technologique et scientifique, du travail et de ses traditions, de la vie dans et en dehors des usines et une mine d'or pour ceux qui souhaitent explorer et comprendre le passé des Hauts-de-France pour mieux comprendre ce territoire, tel qu'il est aujourd'hui. En utilisant le *Steampunk*, l'auteure propose de se faire tisserande d'une relecture inventive et artistique de ce patrimoine, dont le récit sera le résultat d'une collecte des meilleurs matériaux et le vibrant canevas où chaque point et chaque maille ajoutera une nouvelle dimension à l'ensemble. Ainsi, chaque détail, chaque fil de l'Histoire – des histoires, trouvera sa place et fera sens.

C'est dans cette trame que s'inscrit le concept de réimagination, qui parcourra l'ensemble de ce travail. Réimaginer, ce n'est pas rêver d'un passé différent ou enjolivé : c'est rouvrir les tiroirs de la mémoire, y découvrir des fragments oubliés, et les retravailler avec les fils du présent pour tisser d'autres possibles. C'est remettre en image, en mémoire, en imagination, les savoirs, les récits et les sensations de ceux qui ont façonné la région, afin d'offrir au lecteur non pas un musée figé mais un atelier vivant : un lieu de mémoire active, où l'on expérimente, transforme et transmet les récits anciens en les mêlant aux enjeux d'aujourd'hui. Cette démarche invite donc à penser l'héritage comme une matière malléable, créative, à partir de laquelle inventer des futurs encore ouverts.

Vous l'aurez compris, le résultat de cette recherche-crédation se propose d'être une tapisserie riche et complexe, où chaque fil racontera une part de l'héritage familial et régional de l'auteure avec la volonté de remettre en lumière, à travers elle, toutes les histoires partagées, sans le savoir, avec les autres habitants du territoire. Ses parents, ses grands-parents, ses arrière-grands-parents, tous ouvriers et ancrés dans la même région, ont tissé un fil rouge – ou, comme précisé plus avant, une rose ligne – qu'elle compte transformer en une création à la fois profondément personnelle mais à visée universelle.



En conclusion, l'auteure vous propose de plonger avec elle à la découverte du *Steampunk* dont elle pressent déjà qu'il offre une immense liberté de création, détricotant et rettricotant les genres littéraires, les mouvements artistiques, et les cultures du monde entier. Il permettra de traiter de sujets qui résonnent encore fortement dans notre société actuelle, tout en offrant une manière ludique et créative de s'intéresser à l'Histoire. En brodant des récits captivants, l'auteure aura à cœur de transmettre, dans sa création, la mémoire du patrimoine industriel, et de proposer une médiation mémorielle à la fois ancrée dans le passé et résolument tournée vers l'avenir.

Dans cette perspective, l'auteure propose de ne pas seulement préserver ou documenter une mémoire en voie de disparition, mais de la réimaginer à partir du présent. Les derniers témoins de la pré-désindustrialisation de la région disparaissent, et déjà, les doubles holographiques se multiplient pour tenter de les remplacer – ou, à tout le moins, d'atténuer le vide qu'ils laissent derrière eux. Mais quitte à vouloir pallier l'absence de l'irremplaçable, pourquoi ne pas envisager une idée plus radicale ? Réimaginer la mémoire au prisme du présent, non pour la figer, encore moins pour la réécrire, mais pour mieux inventer l'avenir plutôt que regretter hier. Et ainsi, devenir pleinement les ancêtres de demain.

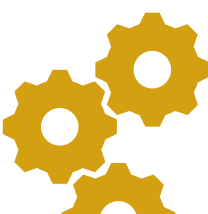
Ce travail est le fruit d'un tissage complexe mêlant souvenirs, réflexions théoriques, récits fictionnels et expérimentations artistiques. Il prend la forme de deux volumes complémentaires, entre création et analyse, entre imaginaire et recherche.

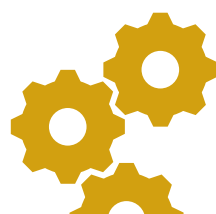
Le premier volume constitue la partie réflexive et théorique de cette recherche-crédation. Il expose les fondements méthodologiques, développe les analyses de terrain, présente les expérimentations menées et les résultats de l'enquête conduite auprès de la communauté *steampunk*. C'est le versant analytique de ce travail, celui qui cherche à comprendre, à questionner, à faire dialoguer les pratiques et les savoirs.

Le deuxième volume, quant à lui, rassemble les trois créations centrales de ce projet :

- ⚙ *L'Épopée Steampunk*, récit critique et littéraire retraçant l'histoire et les imaginaires du *Steampunk* à travers une écriture volontairement hybride ;
- ⚙ *Lady Bug*, personnage *steampunk* fil rouge de ces créations, interprétée par l'auteure dans différents cadres et ayant le rôle de passeuse d'histoires, de témoin et de guide ;
- ⚙ et *Le Carnaval des Spectres*, dispositif transmédia mêlant conte et visites contées, site internet interactif et illustrations, qui propose une relecture poétique du patrimoine minier.

Ensemble, ces deux volumes racontent l'histoire d'une recherche aux multiples fils : ceux du passé, entre mémoire et imaginaire, du présent bien sûr, et d'un avenir que l'on peut encore, peut-être, rêver à retisser.





INTRODUCTION

1.1 CONTEXTE DE LA RECHERCHE

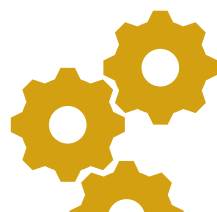
À l'heure où les enjeux de mémoire, de transmission et de revitalisation des territoires industriels se posent avec une acuité renouvelée, les modalités classiques de patrimonialisation montrent leurs limites. Dans un contexte de transition économique, écologique et sociale, de nombreuses institutions et acteurs locaux cherchent à inventer de nouvelles formes de médiation culturelle, plus participatives, sensibles et ancrées dans les imaginaires collectifs.

Le patrimoine industriel, et plus particulièrement celui lié à l'histoire ouvrière, demeure pourtant un héritage encore trop souvent méconnu ou marginalisé³. Ce patrimoine spécifique, à la fois matériel et immatériel, porte la mémoire de gestes, de luttes, de savoir-faire et de modes de vie en voie de disparition. Mais il souffre aujourd'hui d'un triple éloignement : vieillissement des témoins directs, effacement progressif des traces tangibles sous l'effet de la désindustrialisation, et désintérêt relatif des publics, qui associe encore trop souvent cette histoire à une image austère, douloureuse ou dépassée.

Ces difficultés sont d'autant plus prégnantes que ce patrimoine s'inscrit généralement dans des territoires en déprise – en France comme ailleurs en Europe – où se cumulent des enjeux sociaux, économiques et identitaires majeurs. Dès lors, la question ne se limite pas à la conservation, mais interroge profondément les moyens de raviver un héritage fragile, en lui redonnant sens et résonance dans le présent.

Dans ce contexte, les Hauts-de-France – et en particulier le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, inscrit depuis 2012 au patrimoine mondial de l'UNESCO – constituent un terrain d'étude particulièrement emblématique. Le poids de l'histoire minière y est omniprésent, tant dans les paysages que dans les mémoires familiales, mais cette histoire peine encore à trouver une forme de médiation à la hauteur de sa complexité émotionnelle et sociale. Trop souvent encore, l'image du Bassin Minier reste figée dans l'imaginaire collectif à travers les représentations véhiculées par des œuvres comme *Germinal*. Or, si le roman d'Emile Zola – et ses adaptations au cinéma par Claude Berri (1993) et à la télévision plus récemment (2021) –, ont contribué à rendre visibles les luttes ouvrières et la dureté de la vie dans les mines, son héritage a aussi cristallisé une vision passéiste et misérabiliste de la région. Cette vision, bien qu'importante historiquement, ne rend pas compte de la richesse, de la diversité et de la vitalité contemporaine du territoire.

³ Selon l'UNESCO, moins de 5 % des biens inscrits au patrimoine mondial concernent le patrimoine industriel, preuve de sa relative marginalisation à l'échelle internationale.



Il devient donc nécessaire de proposer de nouveaux récits, capables de sortir du seul registre de la souffrance ou de la nostalgie, pour réenchanter ces lieux et les inscrire dans une dynamique créative de transmission. Comment transmettre ce passé sans l'édulcorer, sans figer ses traces dans une nostalgie muséale ? Comment (re)donner une voix à des lieux, des gestes, des récits que le temps et la conjoncture semblent vouloir effacer ?

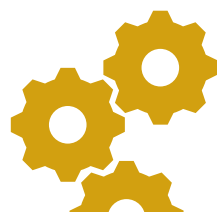
Face à ces défis, une esthétique narrative singulière émerge comme outil de revitalisation possible : le *Steampunk*. Plus qu'un simple effet de mode ou une esthétique ludique, le *Steampunk* constitue un langage visuel, critique et poétique qui conjugue mémoire et imagination, passé et création. Son imaginaire technologique, fondé en partie sur la réinvention critique des machines anciennes, entre en résonance directe avec les objets, paysages et artefacts du monde minier – moteurs, mécaniques, rouille, lampes, rails –, tout en rendant visibles les récits humains qui leur sont associés.

Issu d'un courant rétrofuturiste né dans les années 1980, le *Steampunk* trouve ses racines dans une fascination pour les technologies du XIX^{ème} siècle et pour l'ère industrielle. Il réinvente les imaginaires techniques de la révolution industrielle en les hybridant avec des sensibilités contemporaines, mêlant nostalgie, ironie, critique sociale et utopie esthétique. Cette capacité à jouer avec les temporalités, à détourner les récits dominants sur le progrès ou la modernité, en fait une esthétique particulièrement féconde pour revisiter les mémoires collectives.

Dans ce cadre, la région des Hauts-de-France, et plus spécifiquement le Nord-Pas-de-Calais, offre un terrain d'expérimentation idéal. Son histoire industrielle, marquée par l'exploitation minière, la métallurgie ou encore le textile, reste lisible dans l'architecture, les paysages, les objets techniques, mais aussi dans les récits intimes et les mémoires locales.

Comme le souligne notamment Marie Patou (2022), le patrimoine industriel en France demeure un héritage au statut culturel et patrimonial récent, encore parfois « contesté⁴ ». Il est ainsi sous-représenté au sein des inventaires régionaux et nationaux, et son acceptabilité patrimoniale est source de multiples questionnements et débats. En Hauts-de-France, les friches industrielles, les vestiges des mines et, plus globalement, les anciennes usines constituent, en tout cas, une mémoire à la fois tangible et immatérielle riche. Pourtant, ce patrimoine reste souvent méconnu ou mal valorisé, posant

⁴ Marie Patou, *La patrimonialisation dans le Bassin minier du Nord et du Pas-de-Calais : histoire, vecteurs et limites*, dans le cadre de la Mission Bassin Minier Nord-Pas-de-Calais, 2022. (URL consultée le 26/01/2025 : https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://bassinminier-patrimoineinternational.org/wp-content/uploads/2022/07/PCNWRDU.pdf&ved=2ahUKEwj8h7_wjq2NAXWwK_sDHTxHKjwQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw3j9yruN-nH_06FzSWD9hnp)



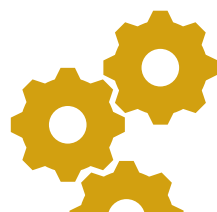
la question de sa transmission aux générations futures. Ce passé, encore visible à travers les friches industrielles et les vestiges patrimoniaux, mais loin de s'y limiter, constitue une toile complexe de mémoires et d'histoires.

Cette fragilité est d'autant plus préoccupante que certains sites emblématiques du Bassin Minier figurent aujourd'hui parmi les biens en péril identifiés par l'UNESCO. Comme le rappelait *La Voix du Nord* dans un article du 27 juin 2022⁵, le label de patrimoine mondial n'est pas acquis définitivement : il dépend de la capacité à préserver l'« intégrité et l'authenticité » du périmètre inscrit. Dix sites sont actuellement considérés comme menacés, à l'image du Camus d'Annay, de la salle des pendus de Loos-en-Gohelle ou encore de la fosse Mathilde à Denain. Des élus locaux ont même, à plusieurs reprises, évoqué la possibilité de demander une désinscription, face à l'absence de projet ou de valorisation réelle. Cette situation révèle les tensions persistantes entre reconnaissance institutionnelle et mobilisation effective pour préserver et faire vivre ce patrimoine.

Dans ce contexte d'urgence patrimoniale, marqué à la fois par la précarité de nombreux sites, la disparition progressive des témoins directs, le désintérêt palpable des publics et la nécessité de renouveler les modalités de transmission, il apparaît crucial d'explorer des voies nouvelles, capables de susciter une attention renouvelée envers ces héritages fragiles. L'enjeu n'est pas seulement de conserver, mais de faire vibrer à nouveau ces lieux dans l'imaginaire collectif, en proposant des formes narratives sensibles, accessibles et engageantes. C'est précisément dans cette optique qu'une esthétique comme le *Steampunk* peut apporter une réponse pertinente : par sa capacité à conjuguer références historiques et création fictionnelle, il permet d'expérimenter des récits alternatifs, de faire émerger d'autres manières de raconter, de sentir, de transmettre. Bref, de réimaginer le patrimoine industriel.

Réimaginer, ce n'est pas rêver d'un passé idéalisé, tel qu'il aurait pu être mais qu'il n'a pas été. Ce n'est pas non plus le figer dans une vitrine, comme dans un musée classique. La réimagination désigne ici un processus de réactivation critique de la mémoire : elle consiste à revisiter des éléments du passé à partir des préoccupations, des connaissances et des sensibilités contemporaines, afin d'en proposer des relectures susceptibles de nourrir des récits alternatifs. Cette approche considère le patrimoine non comme une entité figée, mais comme une ressource culturelle dynamique, susceptible d'être réinterprétée, adaptée et transmise dans des formes renouvelées. Dans ce cadre, le *Steampunk*, en tant qu'esthétique rétrofuturiste, constitue un cadre pertinent pour expérimenter cette démarche. En

⁵ Céline Debette, « Le bassin minier pourrait-il un jour perdre son label Unesco ? », dans *La Voix du Nord*, 27 Juin 2022. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://www.lavoixdunord.fr/1198796/article/2022-06-27/le-bassin-minier-pourrait-il-un-jour-perdre-son-label-unesco>)



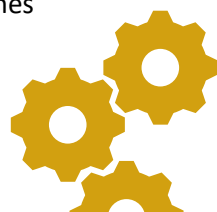
articulant références historiques et créations imaginaires, il offre un espace de travail propice à la production de récits mémoriels transformés, capables de susciter l'intérêt, l'émotion et l'appropriation. Il ne s'agit donc pas de réécrire, d'effacer ou de remplacer, de quelque façon que ce soit, les récits existants, mais de proposer des modalités alternatives de transmission, en croisant mémoire et création. C'est dans cette dynamique que s'inscrit la recherche-crédation présentée ici.

Pour articuler ces dimensions sensibles, critiques et imaginaires, il est nécessaire de mobiliser une approche qui dépasse les cloisonnements disciplinaires classiques. Dans cette perspective, la présente thèse s'appuie sur les outils des Sciences de l'information et de la communication (SIC) et sur une démarche de recherche-crédation. Les SIC, par leur interdisciplinarité et leur capacité à articuler dispositifs, récits, médiations et réceptions, constituent un cadre particulièrement adapté pour penser les enjeux de transmission culturelle. Quant à la recherche-crédation, elle permet de tester des formes, d'expérimenter par l'imaginaire, de produire des récits en actes. Elle autorise un savoir sensible, situé, où l'artiste-chercheuse engage son propre regard pour proposer une relecture poétique du territoire, et offre une nouvelle manière d'aborder le patrimoine industriel et de le rendre pertinent pour les générations actuelles et futures. Cette démarche s'incarne notamment dans un dispositif transmédia, mêlant narration interactive illustrée de façon traditionnelle (aquarelle) et numérique (*pixel art*), site web, et dispositifs participatifs, conçu pour explorer autrement les formes de transmission du patrimoine. Cette approche assume une posture à la fois critique et située, où l'artiste-chercheuse devient médiatrice, passeuse de récits et interprète du territoire.

1.2 IMPORTANCE ET PERTINENCE DE L'ETUDE

L'intérêt de cette étude réside dans sa capacité à offrir une lecture renouvelée du patrimoine industriel des Hauts-de-France, en mobilisant l'imaginaire *steampunk* comme outil de médiation. Ce patrimoine, souvent relégué au second plan ou méjugé, peut être réinvesti par une approche esthétique et narrative qui le réenchante, tout en respectant sa complexité et sa richesse historique. Dans cette optique, la réalisation d'une recherche-crédation devient un espace d'expérimentation, où la production artistique n'illustre pas un discours mais en propose un autre. Les créations numériques et visuelles issues de cette recherche deviennent ainsi des vecteurs de transmission sensible et située, en croisant émotions, récit et ancrage territorial.

Cette recherche s'inscrit également pleinement dans les politiques publiques de reconversion culturelle et sociale du patrimoine industriel en France et en Europe. Dans les Hauts-de-France, l'on peut citer des initiatives telles que la Mission Bassin Minier, l'Engagement pour le Renouveau du Bassin Minier (ERBM) et le programme Rev3 qui illustrent une volonté commune de transformer les friches



industrielles en espaces de vie, de création et d'innovation⁶. Ces politiques témoignent, notamment, d'une volonté croissante de faire de la culture un vecteur de transformation sociale et territoriale. En écho à ces dynamiques, cette recherche-crédation explore une voie complémentaire : celle d'une réinvention narrative du patrimoine industriel par le biais du *Steampunk*.

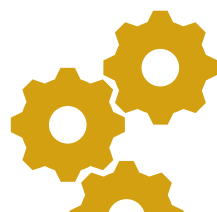
Les Sciences de l'information et de la communication (SIC), par leur capacité à articuler analyse critique, création de dispositifs et étude des réceptions, constituent un cadre particulièrement fécond pour penser les mutations du rapport au patrimoine. Elles permettent d'envisager la médiation non seulement comme une opération de transmission, mais comme une co-construction de sens ancrée dans des contextes socio-culturels précis. Dans cette perspective, la recherche-crédation offre, quant à elle, un levier méthodologique singulier : elle ne se limite pas à étudier les objets culturels, elle en propose d'autres, en testant leur pouvoir de transformation. Ce faisant, elle autorise l'émergence d'un savoir situé, sensible et engagé, où la fiction devient un outil de connaissance et de dialogue.

Cette capacité à penser les dispositifs dans leur double dimension technique et symbolique est particulièrement pertinente à l'ère numérique, où l'écriture devient aussi programmation, manipulation et interaction. Comme le souligne Bouchardon (2008), l'écriture numérique engage une lecture-écriture, dans laquelle le sens émerge de l'action du lecteur⁷ – une dynamique pleinement à l'œuvre dans les dispositifs transmédia proposés ici.

Produire des formes artistiques dans un cadre académique ne relève pas ici d'un simple enrichissement plastique ou illustratif du propos : c'est une manière de tester, par l'expérimentation, les hypothèses portées par la recherche, tout en interrogeant les conditions mêmes de la transmission patrimoniale. Cette posture engage alors un rapport au savoir qui intègre pleinement la dimension sensible, l'implication du chercheur-crédateur, et l'hétérogénéité des publics visés. En cela, elle répond aux attentes croissantes autour des formes innovantes de médiation et de participation culturelle, telles qu'exprimées dans les politiques publiques de démocratisation culturelle, de revitalisation des territoires et d'inclusion.

⁶ La Mission Bassin Minier, créée en 2000, joue un rôle central dans l'accompagnement des projets de requalification du territoire, en coordonnant les acteurs locaux et en valorisant les sites miniers à travers des projets culturels et touristiques. L'ERBM, lancé en 2017, vise à réhabiliter 23 000 logements miniers énérgivores et à revitaliser les cités minières en améliorant le cadre de vie des habitants. Parallèlement, le programme Rev3, initié en 2013, ambitionne de faire des Hauts-de-France un territoire pionnier de la transition énérgétique et numérique, en soutenant des projets innovants dans les domaines de l'économie circulaire, des énérgies renouvelables et du développement durable.

⁷ Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », dans *Communication et langages, L'écriture au risque du réseau*, n°155, 2008, pp. 81-97.



En effet, cette thèse propose d'explorer comment une esthétique rétrofuturiste – le *Steampunk* – peut ouvrir de nouvelles voies pour revitaliser la mémoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Non pas en figeant le passé, mais en le réinventant à travers des récits immersifs capables de susciter l'émotion, la curiosité et l'appropriation. Le *Steampunk*, en jouant sur les temporalités et les détournements, offre ainsi un langage poétique et critique original pour rendre à nouveau visibles les traces enfouies de l'histoire industrielle, ou celles en passe de disparaître.

Comme le soulignent Charles-Édouard Houllier-Guibert et Camille Mortelette (2020), le patrimoine industriel des Hauts-de-France constitue un témoin essentiel des mutations socio-économiques de la région. Cependant, sa préservation et sa valorisation posent des défis importants, notamment en ce qui concerne l'implication des communautés locales dans les processus de patrimonialisation. Ils mettent en évidence la nécessité d'une approche inclusive, où les habitants participent activement à la redéfinition et à la mise en valeur de leur héritage industriel⁸. Or, face à ces défis, l'esthétique *steampunk* offre un cadre unique et particulièrement fécond pour rendre ce patrimoine accessible, en transformant des sites parfois perçus comme austères ou inintéressants en espaces de réflexion et de créativité.

Dans un séminaire de 2012⁹, Franck Debos (2012) a aussi montré que le développement du tourisme peut jouer un rôle crucial dans la valorisation et la préservation du patrimoine industriel, en transformant des sites de production inactifs en attractions culturelles et éducatives.

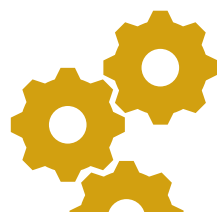
Il est aussi à noter que le patrimoine industriel, reconnu depuis les années 1970 comme un élément crucial de l'histoire socio-économique, nécessite une approche interdisciplinaire pour être pleinement compris¹⁰ (Gasnier, 2019). La pluridisciplinarité initiale des études sur le patrimoine industriel s'est progressivement transformée en interdisciplinarité, permettant une meilleure intégration des différentes perspectives et une compréhension plus holistique de ce patrimoine.

Or, comme le montre Jeanette Atkinson (2015), le *Steampunk* peut, en effet, constituer un outil puissant de médiation patrimoniale, notamment lorsqu'il est mobilisé dans des contextes muséaux. À travers l'analyse de plusieurs expositions organisées au Royaume-Uni – parmi lesquelles *Steampunk* (2009) au Museum of the History of Science à Oxford, *Steampunk: The Art of Victorian Futurism* (2011) à Bradford, ou encore *Longitude Punk'd* (2014) au Royal Observatory de Greenwich – Atkinson

⁸ Charles-Édouard Houllier-Guibert et Camille Mortelette, « La patrimonialisation de l'héritage industriel comme stratégie de valorisation : vers la généralisation d'une idéologie territoriale », dans *Ethnologies*, 42(1-2), 2020, pp.217–234. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://doi.org/10.7202/1074944ar>)

⁹ Franck Debos, *Le développement du tourisme : facteur de valorisation du patrimoine industriel ?* Séminaire international, Baia-Maré, 2012.

¹⁰ Marina Gasnier, « Réflexion épistémologique sur le patrimoine industriel : De la pluridisciplinarité à l'interdisciplinarité », dans *Revue d'histoire des sciences*, vol. 72, no. 2, 2019, pp. 309-347.



démontre que l'introduction d'éléments fictionnels et rétrofuturistes permet de renouveler l'expérience muséale, en particulier dans le rapport aux collections scientifiques et industrielles¹¹.

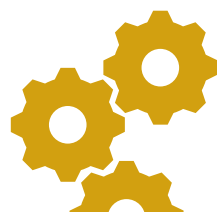
Dans ces dispositifs, les objets *steampunks*, souvent créés par des artistes issus de la communauté, sont exposés aux côtés des artefacts historiques, suscitant une double lecture : à la fois ancrée dans la connaissance historique, et ouverte à l'imagination spéculative. Ce brouillage volontaire entre réalité et fiction, loin de perturber les visiteurs, les incite au contraire à porter un regard plus attentif et curieux sur les collections existantes. Comme l'observent les commissaires d'exposition cités par Atkinson, les visiteurs passent davantage de temps devant les objets historiques lorsqu'ils ont été d'abord sensibilisés à travers les œuvres *steampunks*, car ces dernières opèrent comme un « réencodage sensible » de l'espace muséal, transformant la manière de voir, de comprendre et d'interpréter.

En effet, comme l'observe Jim Bennett, alors directeur du MHS, l'exposition *Steampunk* a « re-sensibilisé » (« *re-sensitised* ») les visiteurs et transformé leur manière d'entrer en relation avec les objets scientifiques. Ils passaient davantage de temps dans la galerie permanente, regardaient les artefacts avec plus d'attention, non pas pour en comprendre le fonctionnement, mais pour en apprécier la matérialité, la forme, ou encore la dimension esthétique. Le *Steampunk* avait, selon ses termes, « reprogrammé » (« *reprogrammed* ») leur regard (Bennett, cité in Atkinson, 2018), les amenant à percevoir différemment la collection muséale. C'est précisément cette capacité à induire une nouvelle sensibilité muséographique qui fait du *Steampunk* un outil efficace de médiation patrimoniale.

L'intérêt de ces expositions ne réside donc pas uniquement dans l'attrait esthétique ou spectaculaire du *Steampunk*, mais dans sa capacité à engager une véritable dynamique participative entre les musées, les artistes et les publics. En intégrant une communauté culturelle active, porteuse d'un imaginaire partagé, les institutions patrimoniales ont non seulement favorisé la co-crédation de sens, mais ont également repositionné le musée comme un espace d'exploration, de jeu et de critique.

Dans cette perspective, le *Steampunk* ne vise pas à vulgariser ni à simplifier le patrimoine, mais à proposer un cadre narratif alternatif, apte à en révéler les dimensions symboliques, émotionnelles et politiques. Il agit comme un dispositif de réimagination mémorielle, non en reproduisant fidèlement le passé, ni en se contentant de l'enjoliver, voire de l'idéaliser, mais en explorant ce qui aurait pu être, « si » l'histoire avait suivi d'autres trajectoires. Et cette histoire spéculative, ancrée dans un passé revisité, engage nécessairement une projection vers l'avenir en cela qu'elle bouscule toute la trame de

¹¹ Jeanette Atkinson, « *Steampunking heritage, How Steampunk artists reinterpret museum collections* », dans *A Museum Studies Approach to Heritage*, Londres, Routledge, 2018.



l'Histoire. Or, cette projection se démarque de la tonalité pessimiste qui domine les imaginaires contemporains : elle s'inscrit dans une logique rétro-optimiste, héritée des imaginaires du XIX^{ème} siècle – parmi lesquels ceux des pionniers de la science-fiction moderne –, où le progrès était perçu comme la promesse d'un monde meilleur. En réenchantant le rapport à la technique et à la mémoire, le *Steampunk* ravive donc un imaginaire collectif porteur d'espoir, en proposant des futurs alternatifs où la créativité humaine, la solidarité et la connaissance sont mises au service d'un monde plus juste et plus compréhensible. Ainsi, il ne se contente pas de reconfigurer le regard porté sur l'héritage industriel ; il mobilise ce patrimoine comme levier de réappropriation sensible et d'élaboration de futurs désirables, à rebours des récits de déclin qui dominent les représentations actuelles du devenir.

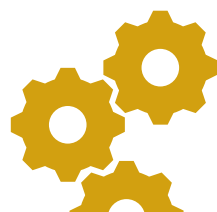
De plus, Bowser et Croxall (2016) soulignent que le *Steampunk*, par son esthétique et ses récits, permet de revisiter les périodes historiques avec une touche de modernité, offrant ainsi un cadre pour la réflexion critique sur l'héritage industriel¹².

L'hypothèse proposée ici est donc que le *Steampunk* permet de créer des ponts entre le passé et le présent, en rendant les récits historiques plus accessibles et engageants. Cette approche a pour but de permettre, non seulement, de préserver la mémoire des lieux et des personnes qui les ont connus, mais aussi de la transmettre de manière vivante et créative. Autrement dit, d'insuffler une nouvelle vie aux lieux historiques, tout en respectant leur identité culturelle et leur valeur patrimoniale. En s'appuyant sur des récits imaginatifs et des créations visuelles, le *Steampunk* viendrait ainsi agir comme un médiateur entre mémoire et innovation.

En ce sens, il ne s'agit pas seulement de transmettre des faits ou des connaissances historiques, mais de contribuer à la (re)construction d'un imaginaire collectif en lien avec le territoire : une forme de mythologie contemporaine, inspirée par les lieux, les récits et les mémoires. L'idée est que le *Steampunk*, par sa capacité à hybrider passé, présent et futur, peut permettre d'élaborer un univers fictionnel cohérent, où les habitants et les visiteurs peuvent projeter leurs propres récits. Cette approche narrative favorise une appropriation sensible du patrimoine : elle transforme les vestiges du passé en décors vivants, les gestes disparus en symboles, les figures oubliées en personnages inspirants. Le patrimoine industriel n'est alors plus seulement à préserver : il devient un vivier d'histoires potentielles, à incarner, à inventer, à transmettre.

C'est pourquoi l'écriture numérique, mobilisée dans ce projet, ne constitue pas une simple transposition technologique du récit, mais s'inscrit dans une logique d'écriture poétique et critique, au sens développé par Bouchardon (2012). Elle permet de reprogrammer notre rapport à la mémoire, de

¹² Rachel A. Bowser et Brian Croxall (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents, and Futures*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2016.



« faire un retour sur certaines notions » en invitant le visiteur à devenir lecteur-acteur ou « usager » d'une expérience sensible, où l'interaction devient génératrice de sens¹³. Le patrimoine n'y est plus appréhendé comme un objet figé, mais comme une matrice de futurs possibles, à explorer et à réinventer. Ainsi, les récits fictionnels ne se contentent pas d'illustrer le réel : ils deviennent des instruments de relecture, ouvrant un espace d'exploration où l'imaginaire contribue pleinement à la vitalité de la mémoire territoriale.

En cultivant cette dynamique, cette recherche-crédation propose de faire émerger un « folklore *steampunk* local », ancré dans les réalités du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, mais réinventé par la fiction, afin de donner envie de raconter, de partager, de faire vivre le passé autrement. Bref, inviter les publics d'aujourd'hui à devenir les ancêtres de demain.

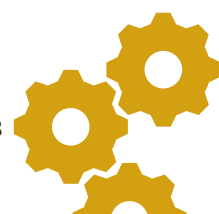
Or, comme le montre l'étude de Blondeau, Bougenies et Leleu-Merviel (2020) sur le parcours patrimonial évolutif de la Fosse d'Arenberg, les dispositifs numériques – même simples, comme la projection de témoignages filmés – peuvent jouer un rôle essentiel dans la transmission du patrimoine industriel. Cette médiation par la parole filmée, immersive et émotionnellement forte, est en effet perçue par les visiteurs comme un vecteur indispensable pour faire vivre la mémoire minière¹⁴. L'étude s'inscrit dans une dynamique plus large d'exploration des potentialités des technologies interactives (video mapping, visites augmentées, hologrammes, applications mobiles) pour construire une médiation évolutive, sensible et engageante.

En écho à ces perspectives, cette recherche propose une approche complémentaire pour faire face à la disparition progressive des témoins directs du monde minier. Elle s'appuie sur la création d'un univers fictionnel *steampunk*, imaginé comme un espace sensible où les mémoires industrielles locales peuvent continuer à vivre autrement. Il ne s'agit pas ici de transmettre des témoignages bruts ou de simples récits historiques, mais de les métamorphoser en récits fictionnels, en personnages symboliques, en univers visuels et en expériences interactives. Le dispositif transmédia, conçu comme un conte contemporain, intègre également des modules participatifs et des jeux narratifs.

En associant outils numériques et esthétique rétrofuturiste, ce travail mobilise l'imaginaire non comme une échappatoire, mais comme une passerelle : une manière de toucher le public autrement, en lui proposant une immersion émotionnelle et active au cœur du patrimoine du Bassin Minier du

¹³ Serge Bouchardon, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches (HDR) en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), soutenu le 10 décembre 2012.

¹⁴ Virginie Blondeau, Fanny Bougenies, Sylvie Leleu-Merviel, « De la trace mémorielle à sa médiatisation : l'exemple du parcours patrimonial évolutif de la Fosse d'Arenberg à Wallers (France) », dans *Revue des Interactions Humaines Médiatisées (RIHM) = Journal of Human Mediated Interactions, Europa*, 2018, 19 (1), pp.69-113.



Nord-Pas-de-Calais. Le projet vise ainsi à faire émerger une médiation mémorielle capable de susciter l'empathie, la curiosité et, surtout, le désir de transmission, tout en impliquant les communautés locales dans un rapport vivant et créatif à leur histoire.

Ce type de dispositif repose sur une transformation profonde du rôle du visiteur ou du spectateur, qui n'est plus un simple récepteur de contenus, mais devient un « spect-acteur¹⁵ », un « interacteur¹⁶ » ou encore « lectacteur¹⁷ », c'est-à-dire un participant actif à la construction du récit. Le transmédia, par sa nature éclatée, interactive et immersive, incite les publics à circuler entre les formats (texte, image, son, vidéo, jeu...), à effectuer des choix, à contribuer, voire à co-crée. Cette implication favorise une appropriation plus forte du patrimoine, car elle engage les individus dans une dynamique de découverte et de narration partagée, en phase avec les attentes contemporaines de participation culturelle. Le public n'est plus devant l'histoire : il est dans l'histoire, invité à en écrire des fragments.

En effet, comme le montre l'analyse de Camille Mortelette (2018) à propos du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, la patrimonialisation de l'héritage minier ne peut pleinement porter ses fruits que si elle s'accompagne d'une réelle appropriation par les habitants¹⁸. Son étude souligne les tensions entre célébration institutionnelle, contraintes ressenties au quotidien et reconnaissance identitaire, pointant la nécessité d'impliquer activement les communautés locales pour faire vivre ce patrimoine au-delà des seules logiques d'inscription ou de conservation. Il s'agira donc de mettre l'accent sur ces aspects en priorité.

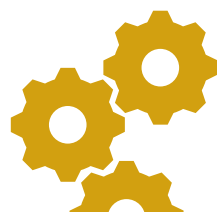
Dans cette optique, la présente recherche s'inscrit dans une double ambition : expérimenter de nouvelles formes de médiation en s'appuyant sur le potentiel expressif du *Steampunk*, tout en favorisant une véritable implication des communautés locales. En s'appuyant sur les imaginaires fictionnels, les technologies immersives et une démarche participative, elle cherche à créer les conditions d'un dialogue renouvelé entre passé et présent, mémoire et création. C'est cette articulation – entre sensibilité artistique, ancrage territorial et volonté d'appropriation collective – qui fonde l'originalité et la portée de la démarche.

¹⁵ Dominique Bourgeon-Renault, Élodie Jarrier, Christine Petr, *Le transmédia au service de la médiation dans le domaine des arts et de la culture*, 13ème conférence internationale de Management des Arts et de la Culture, Aix-en-Provence, Juin 2015. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://hal.science/hal-02139854v1>)

¹⁶ Serge Bouchardon et Franck Ghitalla, « Récit interactif, sens et réflexivité, Hypertexte set hypermédias, Produits, Outils et Méthodes », *H2PTM2003*, Paris, Septembre 2003, pp.35-46. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://utcl.hal.science/hal-01971460v1>)

¹⁷ Jean-Louis Weissberg, *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999.

¹⁸ Camille Mortelette, « La Patrimonialisation de l'héritage minier dans le Nord-Pas-de-Calais : un outil efficace de réconciliation de la population locale avec son passé ? », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère* [En ligne], 7 | 2020. (URL consultée le 28/01/2025 : <http://journals.openedition.org/craup/3828> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/craup.3828>)



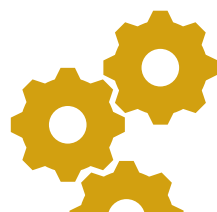
L'impact social et culturel de cette recherche est significatif. En termes de sensibilisation, cette étude vise à attirer l'attention sur l'importance du patrimoine industriel des Hauts-de-France et à encourager sa préservation. En mettant l'accent sur des récits mémoriels réinventés et des créations artistiques innovantes, cette recherche propose une alternative puissante aux formes traditionnelles de conservation patrimoniale. En termes d'engagement communautaire, elle vise à impliquer les habitants de la région dans la redécouverte et la valorisation de leur patrimoine. Les dispositifs de médiation, tels que les expositions et les ateliers participatifs, offrent aux communautés locales des opportunités de se reconnecter avec leur histoire et de contribuer activement à sa mise en valeur.

Pour finir, en abordant les défis contemporains de la reconversion des sites industriels dans le contexte de la transition énergétique et du développement durable, cette étude s'inscrit dans une approche interdisciplinaire nécessaire pour une compréhension holistique. En intégrant des perspectives artistiques, sociales, culturelles et environnementales, cette recherche démontre que le patrimoine industriel peut devenir un levier de transformation sociale et territoriale. Elle explore ainsi comment le *Steampunk*, par son esthétique rétrofuturiste et ses récits critiques, peut contribuer à revaloriser ce patrimoine tout en ouvrant des voies vers des usages durables et contemporains, et en favorisant des formes nouvelles d'engagement artistique, émotionnel et collectif.

En somme, cette recherche s'interroge donc sur les conditions d'émergence d'une médiation mémorielle sensible, participative et narrative du patrimoine industriel, à travers une esthétique de la réimagination *steampunk*. Elle vise à montrer comment fiction et mémoire peuvent s'articuler dans un dispositif transmédia, en dialogue avec les communautés locales.

À notre connaissance, aucune recherche universitaire n'a encore exploré de manière approfondie le potentiel du *Steampunk* dans une perspective de médiation patrimoniale localisée. *A fortiori*, aucune thèse n'a articulé cette esthétique à la mémoire industrielle du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais dans une démarche de recherche-crédation inscrite sur le terrain. Cette étude se distingue ainsi par son positionnement résolument transdisciplinaire, à l'intersection des SIC, des études culturelles, de la muséologie critique et de la création numérique. Elle propose une réflexion inédite sur la fabrique de la mémoire à l'ère des récits immersifs, en croisant patrimoine réel et univers fictionnel cohérent.

En ce sens, elle apporte une contribution originale à plusieurs champs : d'une part, à la compréhension des usages créatifs du *Steampunk* au-delà du simple registre esthétique ou subculturel ; d'autre part, à la réflexion sur les formes sensibles et participatives de médiation patrimoniale ; enfin, à la manière dont les arts numériques et la narration transmédia peuvent être mobilisés dans des logiques de revitalisation territoriale.



1.3 QUESTION DE RECHERCHE ET OBJECTIFS

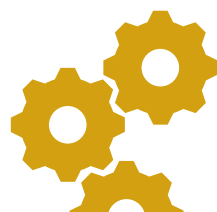
Cette recherche part d'un double constat : d'une part, le patrimoine industriel, bien que porteur d'une histoire riche et profondément ancrée dans les territoires, peine encore à être valorisé auprès des publics dans toute sa complexité ; d'autre part, les approches esthétiques et narratives comme le *Steampunk*, bien qu'encore peu explorées à des fins patrimoniales, offrent des potentialités uniques pour revivifier les mémoires collectives. C'est dans cet entre-deux que se situe la présente démarche, en adoptant une posture située et transdisciplinaire, qui mobilise à la fois les outils critiques des SIC et les puissances expressives de la recherche-crédation. Elle se structure autour d'une interrogation principale : dans quelle mesure le *Steampunk*, en tant qu'esthétique narrative et critique, peut-il constituer un levier de médiation mémorielle transmédia pour préserver, revitaliser et transmettre le patrimoine industriel des Hauts-de-France auprès de publics variés ?

Pour y répondre, la thèse se fixe trois grands objectifs, à la fois analytiques, expérimentaux et prospectifs.

Le premier objectif, analytique, est d'analyser les potentialités du *Steampunk* comme genre et comme esthétique pour la valorisation du patrimoine industriel. Cela implique d'examiner les thèmes récurrents dans les récits *steampunks*, les stratégies narratives qui réarticulent passé et futur, et les formes critiques de réappropriation de l'histoire industrielle. Le *Steampunk* permet en effet une relecture spéculative, ludique mais aussi politique de l'histoire, en résonance avec les approches méthodologiques contemporaines telles que celles proposées par Gasnier (2019), qui appellent à une hybridation des savoirs.

Le deuxième objectif, créatif, est de développer une démarche de recherche-crédation permettant de produire des récits et des œuvres artistiques situées, à la fois ancrées dans les cultures matérielles et symboliques du Bassin Minier, et ouvertes à l'imaginaire. Dans cette optique, la recherche-crédation constitue une méthode privilégiée. Elle combine la rigueur de l'analyse avec les puissances expressives de l'art pour proposer de nouvelles modalités de compréhension, de transmission et d'engagement. Les créations visuelles, narratives et numériques développées dans ce cadre visent à provoquer des réactions émotionnelles, intellectuelles et mémorielles fortes. Comme le souligne Barone (2008), l'art a le pouvoir de faire émerger des formes de savoirs autrement inaccessibles, et de rendre visibles des réalités sensibles souvent absentes des discours scientifiques.

Le troisième objectif, expérimental, consiste à concevoir des formes de médiation mémorielle capables de mobiliser des publics variés, notamment ceux peu familiers des modes classiques de



transmission patrimoniale. Il s'agit d'imaginer des dispositifs immersifs, participatifs et interactifs – tels que des expositions, des ateliers ou des interfaces numériques – qui articulent émotion, compréhension et désir de transmission, en s'appuyant sur l'ancrage territorial du Bassin Minier et l'implication active des participants.

Ces trois objectifs sont complémentaires et indissociables : ensemble, ils permettent de penser et de tester une médiation patrimoniale sensible, située et créative.

En somme, cette recherche vise à proposer une alternative sensible et critique aux formes traditionnelles de médiation patrimoniale. En croisant les apports des sciences humaines, de la création artistique, et de l'expérimentation de terrain, elle ambitionne de contribuer à la fois à une meilleure reconnaissance du *Steampunk* comme espace culturel pertinent, et à un renouvellement des pratiques de transmission du patrimoine industriel.

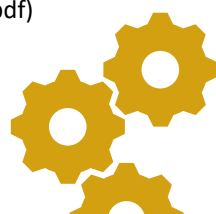
1.4 METHODOLOGIE

La méthodologie adoptée dans cette recherche s'inscrit dans le champ des Sciences de l'information et de la communication (SIC) et relève d'une démarche de recherche-crédation, envisagée non comme une juxtaposition entre pratique artistique et production théorique, mais comme un espace de tension productive entre ces deux pôles. Ce positionnement repose sur une approche transversale, fondée sur l'idée que la création artistique peut constituer une modalité d'exploration, de problématisation et de production de savoirs à part entière.

La recherche-crédation, telle qu'elle s'est développée au Canada et s'est progressivement institutionnalisée en France, s'appuie sur une logique processuelle, réflexive et située, où la création n'est pas seulement un résultat mais un moyen de questionner, d'expérimenter, et de penser. Elle suppose un va-et-vient continu entre élaboration conceptuelle et fabrication sensible, dans lequel théorie et pratique s'interpellent mutuellement sans être dissoutes l'une dans l'autre (Paquin et Béland, 2015¹⁹). Cette dynamique peut être comprise comme une forme d'hybridation méthodologique, où la création devient un dispositif heuristique et critique. Elle permet d'éprouver des hypothèses, de formuler des problématiques autrement, ou encore de mettre à l'épreuve la validité d'un regard situé sur un objet ou un territoire.

La posture d'artiste-chercheuse adoptée ici ne se limite ni à une position extérieure et neutre, ni à une expression subjective et personnelle. Elle repose sur une inscription forte dans un contexte

¹⁹ Louis-Claude Paquin, et Marjolaine Béland, *Dialogue autour de la recherche-crédation*, Media/n, 11(3), 2015. (URL consultée le 25/01/2025 : http://lcpaquin.com/publi_pdf/Dialogue_autour_de_la_recherche-creation.pdf)



donné, où la sensibilité, l'ancrage territorial et l'imaginaire font partie intégrante du processus de production de savoirs. La création y est envisagée comme un mode de médiation entre différents types de connaissances (esthétiques, mémorielles, historiques ou narratives) et comme un outil d'exploration critique, particulièrement pertinent lorsqu'il s'agit de transmettre un patrimoine.

La démarche engagée ici répond aux critères identifiés par le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada (CRSH²⁰) et le Fonds de recherche du Québec (FQRSC²¹), selon lesquels la recherche-crédation repose sur un processus continu, méthodologiquement problématisé, et orienté vers la production de connaissances esthétiques, sociales, théoriques et techniques. Elle mobilise des dispositifs visuels, interactifs et narratifs, tout en s'articulant à une problématique clairement définie, à un corpus théorique structuré, et à une observation de terrain.

Dans le contexte spécifique de cette étude, cette posture permet de croiser de manière inédite une esthétique critique (le *Steampunk*), un ancrage territorial fort (le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais) et un objectif de médiation mémorielle sensible. Elle s'inscrit ainsi dans une forme de production de savoirs située, où la création artistique ne constitue pas une simple illustration, mais un mode de connaissance à part entière. À travers le dispositif transmédia du *Carnaval des Spectres*, la création devient un terrain d'expérimentation où se rejouent les relations entre mémoire, fiction, patrimoine et participation, dans une dynamique circulaire entre invention formelle, réception ancrée dans les contextes locaux, et engagement critique.

La méthodologie repose sur trois axes complémentaires et interreliés :

⚙ **Axe 1 : Analyse théorique et culturelle du *Steampunk***

Ce premier axe vise à établir un socle théorique et analytique permettant de comprendre les enjeux mémoriels, esthétiques et critiques du *Steampunk*. Il s'appuie sur :

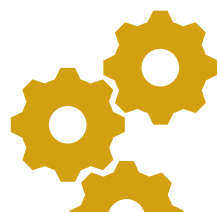
- un corpus d'œuvres de natures variées (romans, films, séries, jeux vidéo, bandes dessinées, spectacles vivants...), analysées à partir de leurs dimensions uchroniques, spéculatives, mémorielles et politiques ;
- une revue de la littérature scientifique mobilisant les SIC, les études culturelles, les études sur la science-fiction et la fantasy, les travaux sur le patrimoine, l'esthétique, la mémoire, les imaginaires et le rétrofuturisme ;
- une attention particulière portée aux formes de réappropriation des récits historiques, aux usages contemporains de la fiction dans l'espace public, et aux modalités critiques de relecture du passé.

Cet axe permet de dégager les caractéristiques propres au *Steampunk* susceptibles de dialoguer avec les enjeux de médiation mémorielle du patrimoine industriel.

Ce premier axe analytique repose en grande partie sur la forme narrative structurée qui

²⁰ Conseil de recherche en sciences humaines du Canada. (URL consultée le 29/11/2023 : <https://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/definitions-fra.aspx>)

²¹ Fonds de recherche du Québec (FQRSC). (URL consultée le 29/11/2023 : <https://frq.gouv.qc.ca/bourses-et-subsidations/concoursanterieurs/bourse/appui-a-larecherche-creation-rconconcours-automne-2016-5aeb9wba1466537413107>)



retrace l'évolution historique et culturelle du *Steampunk*, présentée en tant qu'œuvre indépendante et intitulée *L'Epopée Steampunk*.

⚙ **Axe 2 : Création du dispositif artistique : le Carnaval des Spectres**

Le cœur de la thèse repose sur un autre projet original : le *Carnaval des Spectres*, un dispositif transmédia mêlant narration visuelle (aquarelles, *pixel art*, costumes), plateforme web interactive aux modules participatifs, personnages fictionnels (parmi lesquels, *Lady Bug*, véritable clef de voute de ce travail) et ancrage historique.

Pensé comme un laboratoire de médiation mémorielle sensible et évolutif, ce projet explore la manière dont une esthétique rétrofuturiste peut réactiver des héritages fragiles en croisant :

- mémoire locale et fiction spéculative ;
- références patrimoniales et poétique visuelle ;
- territoire réel (le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais) et univers narratif réinventé (le « *Cht'eampunk* »).

Cette création vise à expérimenter :

- la capacité du *Steampunk* à rendre visibles des mémoires invisibilisées ou marginalisées ;
- le potentiel immersif et émotionnel des récits fictionnels dans la transmission patrimoniale ;
- l'impact de figures imaginaires inspirées de l'histoire locale sur l'appropriation collective du passé.

⚙ **Axe 3 : Enquête et analyse de réception**

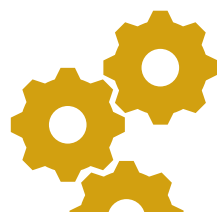
Ce troisième axe articule réception, participation et analyse des publics, selon deux volets complémentaires :

- une étude comparative expérimentale menée auprès de visiteurs confrontés à deux formes de médiation patrimoniale (classique vs fictionnelle/*steampunk*), permettant d'évaluer les effets respectifs sur la compréhension, l'émotion, la mémorisation et le désir de transmission ;
- une enquête quantitative et qualitative auprès de la communauté *Steampunk* francophone (via questionnaire en ligne), visant à mieux cerner les imaginaires, les pratiques créatives, les valeurs et les rapports au patrimoine de cette communauté, souvent marginalisée mais culturellement active.

Ces analyses permettent d'ancrer la réflexion dans une réception située, en confrontant les hypothèses théoriques et créatives aux expériences vécues par les publics, tout en considérant les médiations comme des actes de co-construction.

Cette méthodologie repose sur l'hypothèse selon laquelle la fiction, lorsqu'elle est pensée comme un dispositif critique et sensible, peut constituer un vecteur rigoureux de production de savoirs. En combinant création artistique, analyse théorique et observation de terrain, cette recherche ambitionne de proposer une contribution originale :

- ⚙ aux SIC, en interrogeant les transformations des dispositifs de médiation et les usages sociaux de la fiction ;
- ⚙ à la recherche-crédation, en expérimentant une posture située d'artiste-chercheuse au sein d'un projet transmédia ;
- ⚙ aux études patrimoniales, en proposant une relecture narrative et sensible de la mémoire industrielle du Bassin Minier.



1.5 DEFINITION DU CORPUS

Le corpus mobilisé dans cette recherche-cr  ation se caract  rise par sa nature hybride, multimodale et   volutive, en coh  rence avec la posture transdisciplinaire adopt  e. Il articule des sources th  oriques, des   uvres culturelles issues des imaginaires *steampunks*, des productions artistiques originales ainsi que des donn  es empiriques recueillies sur le terrain. Cette diversit   refl  te la d  marche d'  une recherche qui croise analyse critique, cr  ation plastique, exp  rimentation narrative et engagement citoyen.

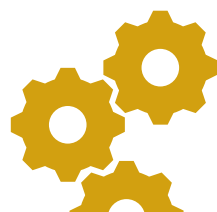
Les noms mentionn  s dans cette section renvoient    des   uvres pleinement d  taill  es dans la bibliographie finale. Les r  f  rences ne sont donc pas r  p  t  es ici pour   viter l'alourdissement du propos.

Le premier ensemble de r  f  rences ancre la r  flexion dans les champs des SIC, de la m  diation patrimoniale, des   tudes culturelles, de la recherche-cr  ation et des litt  ratures de l'imaginaire. Il s'appuie sur des travaux qui interrogent les dispositifs de transmission, les m  moires, les formes de patrimonialisation, ainsi que les esth  tiques narratives et participatives associ  es    la science-fiction,    la fantasy ou    l'uchronie. Les apports issus de la recherche-cr  ation permettent d'articuler pratique artistique et production de savoirs, tandis que les th  ories du transm  dia et des cultures participatives offrent un cadre pour penser l'engagement des publics et la circulation des r  cits dans un environnement num  rique. Enfin, des analyses critiques portant sur les imaginaires fictionnels et les r  cits sp  culatifs   clairent les rapports entre fiction, historicit   et m  moire culturelle.

Le second ensemble rassemble un large   ventail de cr  ations *steampunks* issues de la litt  rature, du cin  ma, de la bande dessin  e, de la t  l  vision, de l'animation, du jeu vid  o et des arts participatifs.

Il comprend notamment :

- ⚙ **Romans et bandes dessin  es steampunks** : *La Lune seule le sait* (Johan Heliot), *City Hall* (R  mi Gu  rin & Guillaume Lapeyre), *Les Myst  res de Larispem* (Lucie Pierrat-Pajot), *Steam Sailors* (E.S. Green), *Le Ch  teau des   toiles* (Alex Alice), *La Passe-Miroir* (Christelle Dabos), *La Vieille Fille et le Viking* (Jennifer Joffre), *Lady Mechanika* (Joe Benitez), *The League of Extraordinary Gentlemen* (Alan Moore), etc. ;
- ⚙ **Films et s  ries** : *La Cit   des enfants perdus*, *Mortal Engines*, *Hugo Cabret*, *Wild Wild West*, *Doctor Who*, *Carnival Row*, *Les Enqu  tes de Murdoch*, etc. ;
- ⚙ **Des mangas, animes ou films d'animation japonais** : *Steamboy*, *Fullmetal Alchemist*, *Nausica  *, *Le Ch  teau Ambulant*, etc. ;
- ⚙ **Jeux vid  o et exp  riences interactives** : *The Order: 1886*, *Dishonored*, *BioShock Infinite*, *Anno 1800*, *Frostpunk*...
- ⚙ **Cr  ations artistiques et participatives** : les machines monumentales de la compagnie *La Machine* (notamment l'  l  phant de Nantes et le *Dragon de Calais*), les installations de *Kinetic Steam Works* (USA), les festivals *steampunks* comme *Anno 1900* (Luxembourg) ou *The Asylum* (Royaume-Uni), et les   v  nements Maker.



Ces œuvres sont analysées à partir d'outils issus de la narratologie, de la sémiotique des dispositifs et de l'intericonicité, afin de cerner les ressorts mémoriels, critiques et immersifs propres au *Steampunk*.

Au cœur de la recherche-crédation se trouve un corpus de productions originales, réunies sous le titre le *Carnaval des Spectres*. Ce projet transmédia comprend :

- ⚙ des illustrations (aquarelles, pixel art) ;
- ⚙ une plateforme web interactive ;
- ⚙ des modules de participation (tirages, mur à post-it, capsules) ;
- ⚙ une galerie de personnages fictionnels ;
- ⚙ des références patrimoniales issues du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais.

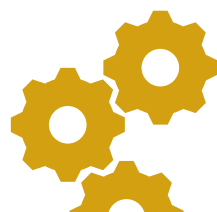
À ces créations s'ajoute un élément central et vivant du dispositif : *Lady Bug*, personnage de passeuse d'histoires présentée dans le *Carnaval*, illustrée dans celui-ci mais aussi incarnée à diverses occasions. Présente aussi bien dans les illustrations que dans les performances et les dispositifs interactifs, elle constitue une création à part entière. Personnage-racine du *Carnaval*, elle est autant figure narrative que médium vivant de la médiation patrimoniale, intervenant lors de lectures contées, ou encore à travers des interventions en costume ou en *voix off*, selon les formats, renforçant l'immersion dans l'univers proposé.

Inspiré des traditions locales (carnavals, patrimoine minier, légendes régionales) et traversé par une esthétique rétrofuturiste spécifique, nommée ici *Cht'eampunk*, ce dispositif qu'est le *Carnaval des Spectres* constitue un atelier expérimental de médiation mémorielle. Il ne se limite pas à illustrer la recherche, mais agit comme un terrain de création, de test et d'analyse, participant pleinement à l'élaboration de la réflexion.

Ce projet transmédia comprend notamment un livret illustré et un site internet interactif, deux productions structurantes qui incarnent chacun à leur manière l'ambition narrative et mémorielle de la démarche :

- ⚙ Un livret illustré, conçu comme une déambulation poétique entre mémoire ouvrière, légendes locales et esthétique *steampunk*. À mi-chemin entre carnet de bord, conte illustré et objet de médiation patrimoniale, il constitue l'un des piliers narratifs du dispositif.
- ⚙ Un site internet interactif, pensé comme une porte d'entrée immersive dans l'univers du *Carnaval des Spectres*, permet d'explorer les personnages, les lieux, et les récits associés. Il mobilise différentes technologies numériques (animations, *chatbot*, inventaire d'objets virtuels, frise chronologique interactive) pour proposer une navigation sensible et participative, en lien avec les enjeux patrimoniaux du Bassin Minier.

Deux vidéos de médiation, construites selon des modalités contrastées, viennent compléter cet ensemble : l'une, fictionnelle et incarnée, présente la figure de *Lady Bug* dans un cadre narratif



immersif ; l'autre, plus classique et explicative, met en scène un ancien mineur du site d'Arenberg Creative Mine. Les deux vidéos font la visite des lieux à leur manière. Leur mise en tension dans une étude comparative permet de tester les effets différenciés de deux formes de médiation patrimoniale.

Enfin, la recherche repose sur un corpus de données recueillies sur le terrain, composé de deux dispositifs d'enquête :

- ⚙ une étude comparative expérimentale auprès de publics confrontés à deux formes de médiation patrimoniale (l'une classique, l'autre fictionnelle) ;
- ⚙ une enquête quantitative et qualitative auprès de la communauté *Steampunk* francophone, visant à comprendre ses pratiques culturelles, ses liens au patrimoine et son rapport aux imaginaires historiques.

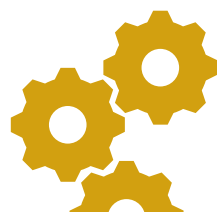
Ces matériaux permettent de confronter les hypothèses théoriques et créatives à la réception réelle, en ancrant la recherche dans une démarche réflexive, située et participative.

Ce corpus composite, à la fois théorique, fictionnel, artistique et empirique, reflète pleinement les objectifs d'une recherche qui explore la capacité du *Steampunk* à devenir un outil de médiation mémorielle sensible et critique. Il constitue le socle à partir duquel cette thèse développe une réflexion originale sur la transmission du patrimoine industriel à l'ère des récits immersifs et participatifs.

1.6 STRUCTURE ET PLAN DE LA THESE

La présente thèse est répartie en deux grands ensembles complémentaires. Le premier ensemble correspond à la mise en œuvre pratique et analytique de la recherche, à travers la conception, l'expérimentation et l'évaluation du dispositif transmédia le *Carnaval des Spectres*. Le second, intitulé *L'Épopée Steampunk*, constitue une création littéraire à visée théorique et critique, intégrée pleinement à la démarche de recherche-crédation. Il s'agit d'un récit documenté et réflexif retraçant la généalogie et les transformations du *Steampunk*, depuis ses origines culturelles jusqu'à ses formes les plus contemporaines.

- ⚙ De la théorie à la création : une recherche-crédation (3 chapitres)
 - Le chapitre 1 propose une étude approfondie du patrimoine industriel du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, avec un focus sur le site d'Arenberg Creative Mine. Il interroge les enjeux liés à la disparition des témoins directs, aux fractures mémorielles, et à la difficulté de transmettre un passé douloureux ou marginalisé.
 - Le chapitre 2 est consacré à la création du projet artistique et transmédia *Le Carnaval des Spectres*, qui constitue le cœur de l'expérimentation. Il détaille la conception des personnages (tout particulièrement celui de *Lady Bug* qui en est la clef de voute),



l'esthétique *steampunk* située (*Cht'eampunk*), les dispositifs narratifs et interactifs (site web aux modules participatifs, illustrations, écriture numérique...), ainsi que les choix symboliques ancrés dans l'histoire locale.

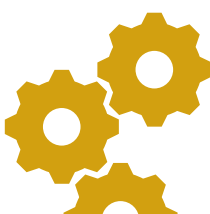
- Le chapitre 3 analyse les résultats de deux dispositifs empiriques :
 - une étude comparative de médiation patrimoniale, permettant d'évaluer les effets d'une narration fictionnelle par rapport à une approche classique ;
 - une enquête auprès de la communauté *steampunk* francophone, visant à comprendre les valeurs, pratiques et rapports au patrimoine de cette culture créative.

⚙️ *L'Épopée Steampunk* : une création critique et narrative (3 chapitres)

- Le chapitre 1 retrace l'émergence historique et culturelle du *Steampunk*, depuis les révolutions industrielles et les récits d'anticipation du XIX^{ème} siècle jusqu'aux formes contemporaines du rétrofuturisme. Il explore les filiations littéraires, esthétiques et idéologiques du genre, en dialogue avec la science-fiction, le cyberpunk et les imaginaires technologiques.
- Le chapitre 2 approfondit la dimension politique, critique et sociale du *Steampunk*, en mettant en lumière ses tensions internes entre nostalgie et subversion, ses liens avec les contre-cultures (punk, DIY, *Maker*), et ses rapports ambivalents au progrès, à l'histoire et au genre. Ce chapitre interroge les usages et les limites du *Steampunk* comme outil de résistance ou de récupération.
- Le chapitre 3 fait le lien entre les fondements théoriques précédents et la mise en œuvre de la recherche-crédation. Il explore les modalités narratives, mémorielles et médiatiques du *Steampunk*, à travers l'étude de dispositifs fictionnels tels que *Carnival Row*, *Doctor Who* ou *Le Château Ambulant*. Ce chapitre analyse la manière dont le *Steampunk* convoque l'uchronie, la spéculation historique et le récit transmédia pour activer la mémoire collective.

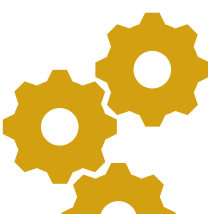
Ces trois chapitres, bien qu'ancrés dans une analyse rigoureuse, adoptent une forme narrative, afin de retracer l'histoire du *Steampunk*, et forment un prologue à la thèse qui se veut à la fois sensible et réflexif pour la recherche qui suit.

Cette structure permet de passer d'un récit réflexif à une expérimentation concrète, et de confronter les hypothèses de la recherche à la réception des publics. Elle témoigne de la volonté de penser le *Steampunk* non seulement comme un objet d'étude, mais comme un moyen de réactiver la mémoire,



de revivifier les imaginaires collectifs et de proposer une médiation patrimoniale sensible, critique et située.

Il est à noter que bien qu'elle soit présentée en second volume, *L'Épopée Steampunk* a vocation à être lue en amont de la partie analytique. Elle forme en effet une porte d'entrée dans l'univers théorique et esthétique de la recherche, et éclaire les choix conceptuels, narratifs et symboliques déployés dans la création du *Carnaval des Spectres*. *L'Épopée Steampunk* donne ainsi au lecteur les clefs nécessaires pour appréhender pleinement les enjeux de la médiation patrimoniale expérimentée dans le premier volume.



Chapitre 1 : LE PATRIMOINE INDUSTRIEL DU BASSIN MINIER DU NORD-PAS-DE-CALAIS

1.1 INTRODUCTION

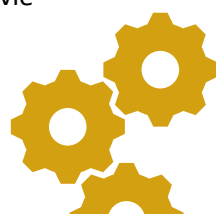
Le patrimoine industriel constitue un pan fondamental de l'histoire économique, sociale et culturelle des territoires qui ont connu une forte industrialisation. Pourtant, ce patrimoine est souvent relégué à une place secondaire dans les politiques de conservation, considéré comme austère, obsolète, voire encombrant. Il est cependant porteur d'une mémoire collective précieuse, témoin des mutations techniques et technologiques qui ont façonné le monde moderne.

Dans le cas du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, cette mémoire est omniprésente. Les chevalements encore debout, les corons, les friches industrielles et les infrastructures ferroviaires rappellent un passé où l'activité minière structurait le territoire, façonnait les paysages et modelait les identités locales. Pourtant, la fermeture des mines dans les années 1980-1990 a laissé derrière elle un héritage complexe : un patrimoine matériel marqué par l'usure du temps et un patrimoine immatériel fragile, d'autant plus menacé par la disparition progressive des témoins directs de cette époque.

Il s'agira ici de contextualiser cette thèse en l'ancrant dans un territoire précis et en en définissant les enjeux patrimoniaux et mémoriels. L'étude, dans son cadre géographique et historique, sera située en mettant en lumière les processus de patrimonialisation qui ont conduit à la reconnaissance du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais comme patrimoine mondial de l'UNESCO en 2012. Cette inscription témoigne d'une prise de conscience de la valeur de ce patrimoine, mais elle soulève également des défis en matière de conservation, de transmission et d'appropriation par les nouvelles générations.

L'objectif sera donc double : d'une part, inscrire la recherche dans un terrain défini en analysant les caractéristiques du patrimoine industriel des Hauts-de-France et, d'autre part, identifier les problématiques contemporaines liées à sa mise en valeur et à sa transmission. Dans cette perspective, seront explorés les différents types de patrimoine industriel, les modalités de sa patrimonialisation et les stratégies de reconversion mises en place. Il servira également de point d'ancrage pour interroger les liens entre histoire, mémoire et création artistique, ouvrant la voie à l'exploration d'approches alternatives de médiation, notamment à travers le prisme du *Steampunk*.

Dans un contexte où la mémoire ouvrière tend à s'effacer et où la reconversion des anciens sites industriels soulève des questions d'identité et de développement territorial, il est crucial d'explorer des formes innovantes de valorisation de ce patrimoine. Ce chapitre entend ainsi poser les bases d'une réflexion sur les manières dont la fiction et l'imaginaire *steampunks* peuvent contribuer à redonner vie



à ce passé en le projetant dans des narrations contemporaines, favorisant ainsi une appropriation renouvelée de ce patrimoine par la société actuelle.

1.2 DEFINITIONS : DU PATRIMOINE AU PATRIMOINE INDUSTRIEL

LE CONCEPT DE PATRIMOINE

« Le temps ne va pas dans une direction donnée. Il s'accumule, c'est tout – dans le corps, dans le monde –, comme le bois. Couche après couche. Claire, puis sombre. Chacune reposant sur la précédente, impossible sans celle d'avant. Chaque triomphe, chaque désastre inscrit pour toujours dans sa structure. »

Michael Christie

Le patrimoine, à la fois bien matériel et immatériel, constitue un ensemble de valeurs, de traditions et d'objets transmis de génération en génération. Au-delà de sa simple définition, il incarne l'identité d'une communauté, le reflet de son histoire, de ses croyances et de ses luttes. Mais cette notion, loin d'être figée, évolue constamment et s'adapte aux préoccupations des sociétés qui la définissent. Comme le souligne Françoise Choay (1992), le patrimoine est un concept « nomade²² » : il n'est jamais stable, toujours en mouvement, et ses significations varient selon les époques et les contextes.

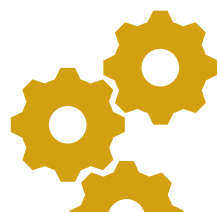
Le patrimoine, par sa nature polymorphe, englobe plusieurs dimensions qui se superposent et s'enrichissent. À l'origine, le terme renvoie principalement à l'idée d'héritage familial ou de biens matériels transmis. Ainsi, selon Jean Davallon (2006), il se constitue de « bien collectifs transmissibles par héritage [ou par] succession²³ ». Mais comme le remarque Fournier (2003), « le sens et le contenu de la notion de patrimoine changent constamment²⁴ ». À mesure que les sociétés évoluent, le patrimoine prend de nouvelles formes, notamment en intégrant des éléments immatériels comme les pratiques sociales, les coutumes et les récits. Le patrimoine ne se limite plus à des objets, il inclut aussi les savoirs et les mémoires partagées qui lient une communauté à son passé.

Pierre Nora, dans son ouvrage *Les Lieux de mémoire* (1984), a fortement influencé la manière dont nous comprenons le patrimoine aujourd'hui. Il considère le patrimoine non seulement comme une

²² Françoise Choay, *L'allégorie du Patrimoine*, Paris, Seuil, 1992.

²³ Jean Davallon, *Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Cachan, Hermès sciences, 2006, p.35.

²⁴ Laurent Sébastien Fournier, « Les fêtes locales en Provence : des enjeux patrimoniaux », dans Jean Davallon (dir.), *Culture & Musées, n°1, Nouveaux regards sur le patrimoine*, 2003, pp.41-63.



collection d'objets ou de monuments, mais comme des symboles chargés de mémoire, qui incarnent et préservent des morceaux d'histoire collective. Pour Nora, les *Lieux de mémoire* sont des espaces où la mémoire sociale se cristallise, et où se joue la construction de l'identité collective, que ce soit à travers des monuments, des objets ou des événements historiques. Le patrimoine devient ainsi un moyen de relier le présent à un passé vécu, et non pas simplement un ensemble de vestiges figés dans le temps²⁵.

« Dans son acceptation la plus générale, le patrimoine comprend deux aspects fondamentaux : l'assimilation du passé, qui est toujours transformation, métamorphose des traces et des restes, recréation anachronique, et le constat d'une fondamentale étrangeté des témoins de ce passé²⁶. »

Derrière cette réflexion, Poulot définit la patrimonialisation par trois fonctions principales, étroitement liées à l'évolution de la société française. La première, la vertu généalogique, trouve son origine dans l'acceptation de ce que nous ont laissé nos ancêtres, dans l'« expression traditionnelle de la transmission et de sa profondeur mémorielle²⁷ ». Cette fonction renvoie à l'idée d'un lien continu entre les générations, un acte de préservation d'un héritage commun.

La deuxième fonction, née au cœur des bouleversements de la Révolution française, fait référence à l'utilité pédagogique du patrimoine. La destruction de biens matériels de l'ancien régime a créé un besoin de conservation, non pas uniquement pour préserver l'esthétique ou l'intérêt de certains objets, mais aussi pour maintenir un témoin des événements passés. L'idée de « transmission à la postérité²⁸ » devient alors un processus réfléchi, éloigné de l'idée d'un transfert naturel, et inscrit dans une volonté explicite de reconnaissance et de valorisation, qui ne peut se substituer à un lien obligé (Poulot, 1998).

Enfin, la troisième fonction identitaire du patrimoine se construit autour de son pouvoir à marquer les individus et les groupes. Le patrimoine, pour entrer dans la catégorie de ce qui est « patrimonialisé », doit contribuer à la généalogie d'un espace public et d'une société. Ainsi, « notre patrimoine doit contribuer à révéler à chacun son identité, grâce au miroir qu'il lui fournit de l'autre, l'autre d'un passé perdu et comme ensauvagé, l'autre de l'ailleurs ethnographique²⁹ ». Le patrimoine, loin d'être une simple protection d'objets, devient un vecteur d'intériorisation et de reconnaissance

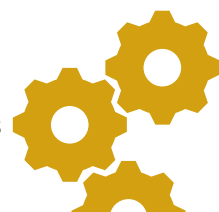
²⁵ Pierre Nora, *Les lieux de mémoires*, Paris, Gallimard, 1984-1992.

²⁶ Dominique Poulot, *Patrimoine et musées : l'institution de la culture*, Paris, Hachette, 2001.

²⁷ *Ibidem*.

²⁸ Dominique Poulot, *Patrimoine et Modernité*, Paris, L'Harmattan, 1998.

²⁹ *Ibidem*.



culturelle pour les sociétés contemporaines, qu'il s'agisse de monuments ou de sites culturels, qui sont d'abord marqués d'un signe positif par les individus ou les groupes³⁰.

Dans cette approche, la patrimonialisation est un acte complexe, à la fois politique, social et culturel, qui s'inscrit dans une temporalité spécifique. Il s'agit d'une sélection réfléchie des objets et monuments qui, loin de se limiter à une simple valorisation des biens de l'Ancien Régime ou des pouvoirs en place, relève d'une conscience accrue du passage du temps, marquée par des choix faits par chaque génération. Chaque génération enrichit ainsi le patrimoine de nouvelles visions, de nouvelles valeurs, en fonction des préoccupations sociales et culturelles de son époque. Comme le souligne Poulot, « l'accent mis aujourd'hui sur la conscience d'un rapport construit et actuel au patrimoine montre combien sa définition et ses contours de naguère étaient profondément liés à une société, à ses intérêts du moment, voire à ses modes³¹. »

David Lowenthal (1998), dans *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, va plus loin en suggérant que le patrimoine est avant tout un processus dynamique et parfois instrumental³². Il ne se contente pas de préserver l'histoire, il la façonne aussi pour répondre aux besoins et idéologies du présent. Le patrimoine, dans cette optique, est aussi un produit du présent, qui sert à construire des récits identitaires. Cette idée rejoint celle de Riegl (1903/2016), qui, dans ses travaux sur les valeurs du patrimoine, distingue différentes sortes de valeurs que l'on attribue aux monuments :

- ⚙ *la valeur d'ancienneté,*
- ⚙ *la valeur historique*
- ⚙ *et la valeur commémorative.*

Ce sont ces valeurs qui influencent la manière dont un bien est perçu comme patrimoine³³.

Pour Maria Gravari-Barbas (2013), il s'agit de « ne pas trahir ou subvertir [le] sens³⁴ » des éléments patrimoniaux qui sont « par définition, des héritages qu'un groupe humain cherche à transmettre aux générations futures [...] des lieux, bâtiments, objets, qu'on tâche de mettre hors de la portée du temps, à exclure de la trajectoire de vie des objets courants (les amenant, tour à tour, de l'objet ayant valeur d'usage, au déchet et finalement à la disparition)³⁵. » Elle ajoute que « la survie du patrimoine, sa pérennisation, sa transmission à des générations futures, dépend pour beaucoup de son intégration

³⁰ Dominique Poulot, « *Le patrimoine : histoire et développement récents* », dans *Patrimoine scientifique et technique : un projet contemporain*, Vol. 1-1, Paris, La documentation française, 2010.

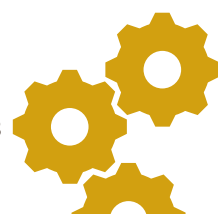
³¹ Dominique Poulot, *Patrimoine et musées : l'institution de la culture*, op.cit.

³² David Lowenthal, *The Heritage Crusade and the Spoils of History*, Cambridge University Press, 1998.

³³ Aloïs Riegl, *Le culture moderne des monuments : sa nature et ses origines*, Paris, Allia, 2016, pp.43-59. (Première édition : 1903).

³⁴ Maria Gravari-Barbas (dir.), *Habiter le patrimoine : enjeux, approches, vécu*, Rennes, Presses Universitaires, 2013, pp.11-18.

³⁵ *Ibidem*.



dans la société actuelle. Le meilleur moyen pour protéger le patrimoine c'est de l'occuper, de lui attribuer une fonction, de lui accorder un rôle dans la société actuelle, bref, de *l'habiter*³⁶. » Cela reste plus facile à dire qu'à faire. Dans les faits, « combien de fermes peuvent-elles être conservées telles quelles, en tant que simple illustration de leur activité d'autrefois³⁷ ? » Pour Gravaris-Barbas, « habiter » le patrimoine revient à le « réaffecter » plutôt qu'à le mettre « sous cloche » comme un musée. Elle entend toutefois cette habitation du patrimoine au sens large : « qui fait appel à la fois au matériel et à l'immatériel, au palpable et à l'imaginaire : habiter au sens propre, y vivre, mais aussi habiter en investissant les lieux par une fonction, par un projet, par une œuvre artistique, par l'esprit ou par l'imaginaire³⁸. » En bref, selon elle, « la *vacance* (vue dans un sens large : vacance physique, mentale, affective) [est] le problème principal auquel le patrimoine doit faire face aujourd'hui³⁹. »

La notion de patrimoine a également été étendue avec la reconnaissance du patrimoine immatériel, particulièrement avec l'adoption de la *Convention pour la sauvegarde du patrimoine immatériel* par l'UNESCO (2003). Ce changement marque un tournant décisif : le patrimoine n'est plus seulement un bien tangible, mais un ensemble de pratiques et de savoirs qui participent à la construction de l'identité collective. Les traditions orales, les danses, les fêtes, et même les savoir-faire artisanaux font désormais partie intégrante du patrimoine à préserver. Pour Babelon & Chastel (1994), « le patrimoine au sens où on l'entend aujourd'hui dans le langage officiel et dans l'usage commun, est une notion toute récente qui recouvre de façon nécessairement vague tous les biens, tous les trésors du passé⁴⁰. »

Ainsi, comme l'indiquent ces diverses perspectives, le patrimoine est un concept en constante redéfinition, façonné par les enjeux sociaux, politiques et culturels de chaque époque. Le patrimoine est tout à la fois un héritage du passé, un outil de mémoire et un levier pour construire l'avenir. Il est un miroir de la société, qui, par le biais de la conservation et de la valorisation, nous permet de nous reconnecter à notre histoire, tout en nous offrant les moyens de la réinventer. Toutefois, au vu des multiples formes qu'il peut prendre, cela « oblige à presque toujours spécifier de quel type de patrimoine on est en train de parler : culturel, naturel, artistique, archéologique, ethnologique, etc⁴¹. » comme l'explique Davallon.

³⁶ *Ibidem.*

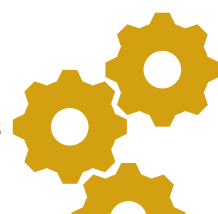
³⁷ *Ibidem.*

³⁸ *Ibidem.*

³⁹ *Ibidem.*

⁴⁰ Jean-Pierre Babelon et André Chastel, *La notion de patrimoine*, Paris, Liana Lévy, 1994, p.11.

⁴¹ Jean Davallon, *Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, op.cit., p.113.



La patrimonialisation est donc un acte à la fois politique, social et culturel, profondément ancré dans une temporalité spécifique. En effet, la manière dont nous sélectionnons le patrimoine aujourd'hui n'est pas identique à celle des générations précédentes. Elle porte en elle les choix effectués par le passé, et évolue en fonction des préoccupations de chaque époque. Ce processus n'est plus seulement celui de la valorisation des richesses cléricales ou princières à des fins personnelles ou de jouissance pour un gouvernement, comme cela pouvait être le cas dans le passé. Aujourd'hui, il s'agit d'un acte réfléchi, un choix qui prend en compte à la fois un avant et un après, une continuité où chaque génération, à travers sa propre vision et ses propres enjeux, contribue à enrichir le patrimoine de nouvelles interprétations et de nouvelles valeurs.

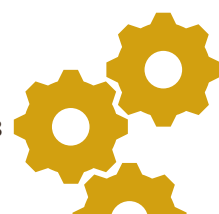
Dans cette perspective, Poulot (2001) insiste sur la notion de temporalité dans la construction patrimoniale⁴². Chaque époque, chaque génération d'« héritiers » réévalue le patrimoine en fonction des problématiques contemporaines, et enrichit ainsi ce patrimoine d'une nouvelle sphère de significations. Il est essentiel de comprendre que l'accent mis aujourd'hui sur un rapport construit et actuel au patrimoine montre à quel point sa définition, ses contours, et ses choix de conservation étaient profondément liés à une société donnée, à ses intérêts du moment et à ses modes. Le patrimoine, loin d'être un héritage figé, est donc constamment reconfiguré en fonction des préoccupations sociales et culturelles actuelles.

LE PROCESSUS DE PATRIMONIALISATION

Toutefois, pour qu'il y ait patrimoine, encore faut-il qu'il ait processus de patrimonialisation, concept fondamental qui désigne la manière par laquelle une société choisit de « sacraliser » un objet, un site ou une pratique en lui attribuant une valeur symbolique et historique. En ce sens, la patrimonialisation dépasse la simple fonction utilitaire de ces éléments et leur confère une valeur particulière, souvent partagée et reconnue collectivement. Ce processus peut concerner aussi bien des biens matériels que des éléments immatériels tels que des traditions orales ou des savoir-faire, transformant ainsi des pratiques ou objets en « patrimoine ». En effet, comme le souligne Givre et Regnault (2019), la patrimonialisation relève d'une dynamique sociale et culturelle complexe, impliquant de multiples acteurs dans des contextes variés. Le patrimoine devient ainsi le résultat d'une décision collective, souvent nourrie par des logiques politiques, économiques et sociales⁴³.

⁴² Dominique Poulot, *Patrimoine et musées : l'institution de la culture*, op.cit.

⁴³ Olivier Givre et Madina Regnault, « *Du patrimoine comme objet à la patrimonialisation comme processus* », dans *Patrimonialisation croisées. Jeux d'échelles et enjeux de développements*, Lyon, Presses Universitaires, 2019, pp.5-32.



En effet, parler de patrimoine implique, dans un premier temps, de parler du processus par lequel ce dernier obtient le statut de patrimoine, autrement dit, la patrimonialisation (Davallon, 2006 ; Morisset, 2009 ; Tardy, 2009). Tout d'abord, cela invite à ne pas seulement regarder l'objet lui-même mais à interroger les modalités de sa mise en valeur et de sa reconnaissance, comme l'explique Fournier (2003). Selon lui, « la patrimonialisation » renvoie autant à l'histoire de la reconnaissance des éléments culturels qu'à la tendance actuelle à vouloir mettre en patrimoine un nombre toujours plus vaste d'éléments culturels, et ce phénomène ne cesse de s'élargir⁴⁴.

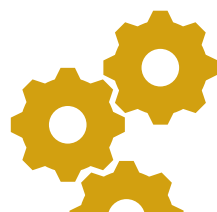
La notion de patrimonialisation s'inscrit dans un processus de légitimation où des objets, des lieux ou des pratiques se voient conférer une valeur qu'ils n'avaient pas nécessairement avant cette transformation. Cette valorisation, loin d'être un acte neutre, repose sur des enjeux sociaux, économiques et politiques, et ce processus varie selon les contextes, les acteurs impliqués et les échelles d'intervention. Givre et Regnault (2019) rappellent qu'il ne s'agit pas simplement de classer ou d'inventorier des éléments du patrimoine, mais bien de fabriquer du patrimoine à travers des actions collectives et institutionnalisées, où les valeurs sont souvent renégociées et adaptées à des besoins contemporains⁴⁵. Ainsi, la patrimonialisation n'est pas qu'un acte de conservation, mais un processus dynamique qui engage les communautés, les institutions, ainsi que les acteurs culturels dans une redéfinition constante des objets et pratiques patrimoniaux.

Les valeurs patrimoniales, qui permettent d'enclencher le processus de patrimonialisation, sont créées par la société (ou par les gens) – il n'y a pas de valeurs inhérentes. Elles peuvent changer avec le temps et être intangibles. Ce paradoxe réside dans le fait que la patrimonialisation, loin de constituer un acte figé, est un processus fluide et évolutif, où les valeurs attachées aux objets ou aux pratiques peuvent se transformer en fonction des changements sociaux, politiques et culturels. Ce phénomène reflète non seulement l'adaptation du patrimoine aux préoccupations contemporaines, mais aussi la nature parfois éphémère et subjective des critères qui régissent sa sélection.

En effet, ce qui est perçu comme une valeur patrimoniale dans un contexte donné peut se dissiper au fil du temps, ou se modifier pour répondre à de nouveaux enjeux. Par exemple, certains objets ou sites jadis perçus comme symboles d'une époque révolue peuvent être réévalués sous un autre angle à mesure que les sensibilités changent. Le patrimoine industriel, par exemple, a longtemps été considéré comme un héritage utilitaire, voire dévalorisé, avant d'être redécouvert et réinvesti dans des dynamiques culturelles contemporaines. Ce retournement de perspective démontre la fluidité des

⁴⁴ Laurent Sébastien Fournier, « *Les fêtes locales en Provence : des enjeux patrimoniaux* », *op.cit.*, p.43.

⁴⁵ Olivier Givre et Madina Regnault, « *Du patrimoine comme objet à la patrimonialisation comme processus* », *op.cit.*, pp.5-32.



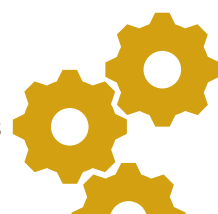
valeurs patrimoniales et leur capacité à s'adapter, à se réinventer, voire à se réactualiser pour correspondre aux besoins identitaires et mémoriels de chaque génération.

En parallèle, les valeurs patrimoniales peuvent aussi revêtir une dimension immatérielle et intangible, qui échappe à la simple matérialité des objets. Ainsi, les savoir-faire ancestraux, les traditions orales ou encore les pratiques sociales peuvent constituer un patrimoine vivant qui se transmet par l'intermédiaire des gestes, des récits et des échanges au sein de la communauté. Ces éléments, bien qu'incorporels, portent néanmoins des significations et des symboles qui participent à la construction de l'identité collective. Parfois, ce patrimoine immatériel peut exister sans être formellement reconnu, car il ne nécessite pas nécessairement d'objets tangibles pour incarner une mémoire partagée. Il trouve sa légitimité dans sa pratique, dans l'appropriation des individus qui en sont les dépositaires.

Ainsi, le paradoxe réside dans le fait que la patrimonialisation oscille entre une dynamique de permanence et de changement : les objets et les savoirs qui deviennent patrimoine ne sont pas seulement ceux qui traversent le temps de manière stable et inaltérée, mais aussi ceux qui sont constamment réévalués, redéfinis et réinterprétés à l'aune des préoccupations de chaque époque. Ce processus de transformation continue, qu'il soit matériel ou immatériel, souligne l'idée que le patrimoine n'est pas un héritage figé mais un moyen de s'approprier et de redéfinir l'histoire à chaque génération.

Les valeurs patrimoniales peuvent être : historiques (événements, personnes...), esthétiques (site, cadre...), économiques (emplois, ressources naturelles, tourismses...), éducatives (pour les communautés locales, les enfants, les visiteurs...), environnementales et biodiverses (endémisme, espèces menacées...), géologiques (sciences de la terre, géologie...), archéologiques (civilisations, artefacts...), scientifiques (recherches...), sociales (attachement communautaires par l'utilisation, les activités, la cérémonie...), etc. Les valeurs sont essentielles pour décider de ce qu'il faut conserver et pour déterminer comment conserver.

Davallon (2006) définit le patrimoine comme un « fait communicationnel » et souligne que pour qu'un objet devienne patrimoine, il doit d'abord être détaché de la mémoire partagée d'une époque pour devenir un objet nécessitant une médiation, un effet de rupture. Il fait référence à deux conditions essentielles à ce processus : d'abord, une rupture dans la continuité de la mémoire, un moment où l'objet est reconnu pour la première fois comme étant porteur d'une valeur



patrimoniale ; et ensuite, l'existence d'un objet qui, bien que provenant du passé, fait son apparition dans le présent⁴⁶.

Dans cette logique, Jeanneret (2011) explique que la patrimonialisation se développe « quand les objets cessent de baigner dans un univers de mémoire partagée ». Il ajoute qu'ils deviennent sinon incompréhensibles, tout au moins énigmatiques « sans un effort délibéré de médiation des pratiques oubliées⁴⁷. » Cette idée de médiation est essentielle dans le processus de patrimonialisation, car elle introduit l'objet dans un espace où il prend une nouvelle vie et un nouveau sens. Pour Tardy (2003), cette notion prend un tournant : la patrimonialisation ne désigne pas simplement un objet reconnu comme tel mais un processus de transformation, un devenir où l'objet, les individus et les groupes qui l'entourent se construisent simultanément comme patrimoine⁴⁸.

Il existe cependant différentes logiques dans la construction du patrimoine. Selon Rautenberg (2003), ces logiques se divisent en deux grands types : une logique savante légitimiste et une logique sociale :

« Une logique savante légitimiste, [...] vise à déterminer une catégorie d'objets, de lieux, qui seraient à la fois exceptionnels et universels : très généralement elle se traduit en procédures réglementaires ou en labels comme en donne l'UNESCO. L'autre logique est sociale, commune, elle procède d'abord de la reconnaissance par les acteurs que, pour le groupe dont ils se réclament, un objet prend un sens particulier, à un moment donné, en signifiant un rapport spécifique et collectif au passé ou au territoire⁴⁹. »

Dans cette même veine, Cambonne (2017) distingue deux acceptations au terme patrimoine : d'un côté, celui reconnu par une instance légitime comme ayant une valeur patrimoniale, et de l'autre, celui qui possède une valeur aux yeux d'un groupe sans que cette reconnaissance officielle n'ait encore eu lieu.

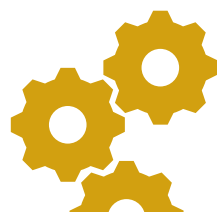
Ainsi, la patrimonialisation est aussi un processus qui peut s'initier à partir de démarches populaires ou communautaires, sans l'aval des instances institutionnelles. Cette dynamique sociale de patrimonialisation permet de saisir la manière dont un bien, un savoir ou une pratique peut, à un

⁴⁶ Jean Davallon, *Le don du patrimoine. Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, op.cit., p.119.

⁴⁷ Yves Jeanneret cité par Karel Soumagnac, Anne Lehmann and Vincent Liqueur, « De l'usage de documents numériques au partage de connaissances par la constitution de collections dans une communauté professionnelle : de l'information au patrimoine », dans *Patrimoine et collections numériques : politiques, pratiques professionnelles, usages et dispositifs*, n°16/2, 2015, pp.113-217.

⁴⁸ Cécile Tardy, « L'entremise du récit du chercheur : une manière d'aborder le rôle des discours et des médias dans la patrimonialisation », dans *Culture et Musées*, n°1, 2003.

⁴⁹ M. Rautenberg, « Comment s'inventent de nouveaux patrimoines : usages sociaux, pratiques institutionnelles et politiques publiques en Savoie », dans Jean Davallon (dir.), *Culture & Musées*, n°1, Nouveaux regards sur le patrimoine, p.21.



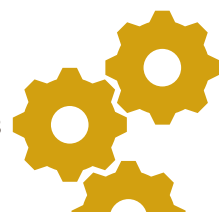
moment donné, devenir une partie du patrimoine vivant, bien avant qu'il ne soit officialisé par les autorités compétentes.

Ainsi, la patrimonialisation est un processus long et continu – un phénomène même cyclique d'après Morisset (2009⁵⁰) – résumable en plusieurs gestes qui en forment les étapes essentielles, comme le souligne Davallon (2006). Ces gestes sont essentiels pour comprendre comment le patrimoine émerge et se constitue au fil du temps, de la simple reconnaissance à sa transmission aux générations futures. Parmi ces gestes, on distingue :

- ⚙ Le premier geste de la patrimonialisation se traduit par *l'intérêt qu'un groupe social, plus ou moins large et organisé, porte à un objet*. Ce geste initial repose sur un sentiment vague mais fondamental : l'objet acquiert une « valeur » avant même que ses véritables « valeurs » ne soient définies ou formalisées. C'est donc dans cette reconnaissance informelle, mais essentielle, que commence le processus de patrimonialisation.
- ⚙ Le deuxième geste consiste en *la production de savoirs autour de cet objet et de son histoire*. Aucun patrimoine n'est reconnu comme tel sans une mobilisation de connaissances, sans une compréhension approfondie de l'origine de l'objet, de son contexte et de ses significations. C'est par cette mise en lumière qu'un objet prend réellement forme comme patrimoine, et qu'il trouve sa place dans la mémoire collective.
- ⚙ Le troisième geste de ce processus est *la déclaration officielle du statut de patrimoine*. Un objet ne devient patrimoine que lorsqu'il est formellement reconnu comme tel, qu'il reçoit l'approbation de la société et des institutions qui lui attribuent ce statut. Ce geste est un acte de validation, une étape décisive où l'objet cesse d'être simplement un artefact pour devenir un symbole reconnu.
- ⚙ Le quatrième geste est *l'organisation de l'accès collectif à cet objet patrimonial*. Il ne s'agit pas seulement de le préserver, mais de le rendre accessible à tous, en permettant aux membres de la communauté de le connaître, de l'observer et de l'intégrer dans leur propre expérience. L'accès à cet objet est essentiel, car il transforme l'objet en un bien partagé, un héritage vivant qui est au service de la collectivité.
- ⚙ Enfin, le cinquième et dernier geste de la patrimonialisation réside dans *la transmission de cet objet aux générations futures*. Ce geste marque l'aboutissement du processus : l'objet, désormais reconnu, protégé et partagé, devient un témoin du passé, dont la pérennité est assurée à travers la transmission de ses valeurs et de son histoire. Il devient ainsi un patrimoine vivant, continuellement réinventé et porté par ceux qui viendront après.

Ces gestes de patrimonialisation peuvent être regroupés sous deux grandes opérations : l'institution du statut de patrimoine (découverte, production de connaissances, déclaration du statut) et la médiation (exposition et transmission). Comme le précise Davallon (2016), ces deux grandes opérations, bien que distinctes, font partie d'un même processus. La première opération, l'institution, prépare le terrain pour la seconde, qui consiste en l'activation de l'objet patrimonial : c'est par cette activation, par la médiation, que l'objet trouve sa place dans la société, qu'il soit exposé, restauré, ou qu'il serve de support à une transmission. La médiation permet ainsi de rendre l'objet vivant, et d'en

⁵⁰ Lucie K. Morisset, *Des régimes d'authenticité : essai sur la mémoire patrimoniale*, Rennes, Presses Universitaires, 2009.



faire un moyen de communication avec les publics présents et futurs, par le biais de pratiques sociales, rituels ou expositions⁵¹.

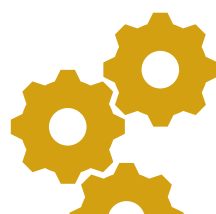
La patrimonialisation n'est donc pas un simple acte de conservation. Elle est avant tout un processus complexe, dynamique et multiforme qui engage les sociétés à travers des dispositifs à la fois politiques, sociaux et culturels, comme cela sera vu plus après, dans le contexte spécifique du patrimoine industriel.

En somme, le processus de patrimonialisation, bien qu'universel, se décline de manière distincte selon les objets et les pratiques concernés, s'adaptant aux enjeux sociaux, politiques et culturels de chaque époque. Cette dynamique de valorisation et de redéfinition des valeurs patrimoniales, loin d'être figée, se réinvente sans cesse pour répondre aux besoins identitaires et mémoriels des sociétés contemporaines. Si cette fluidité est manifeste dans les diverses formes de patrimoine, elle prend une ampleur particulière lorsqu'il s'agit du patrimoine industriel. Ce dernier, longtemps perçu sous un angle utilitaire, fait aujourd'hui l'objet d'une réévaluation constante qui mêle à la fois des préoccupations de conservation, de valorisation culturelle et de développement économique. Il sera examiné ensuite plus spécifiquement comment les processus de patrimonialisation s'appliquent au patrimoine industriel, un domaine où la mémoire du travail, les traces du passé et les enjeux de transformation sont intrinsèquement liés.

LE PATRIMOINE INDUSTRIEL : UN TYPE DE PATRIMOINE ENCORE RECENT, MECONNU, VOIRE MEPRISÉ

Le patrimoine industriel, en tant que sous-ensemble spécialisé du patrimoine, se distingue par son lien direct avec l'ère industrielle et les transformations socio-économiques qui ont marqué les deux derniers siècles. Ce type de patrimoine, relativement récent par rapport aux autres formes de patrimoine culturel et historique, offre une perspective unique sur l'histoire industrielle et ses impacts durables sur les communautés et les paysages. Néanmoins, il reste encore méconnu, voire méprisé ce qui pose différentes problématiques mais s'explique aussi de diverses manières. En effet, le patrimoine industriel a longtemps été relégué à l'état de « friches industrielles ». Ce regard négatif s'inscrivait dans un contexte où la vision dominante de l'histoire culturelle ne voyait pas dans ces sites un héritage à conserver, mais une réminiscence d'une époque révolue. Cette image a commencé à changer avec la

⁵¹ Jean Davallon, « *Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle* », dans *Science de la société*, n°99, 2003, pp.15-29.



prise de conscience des potentialités des sites industriels à raconter l'histoire d'un passé à la fois technologique et social, mais le processus de revalorisation a été long et reste toujours en cours.

Le patrimoine industriel, en tant que sous-ensemble spécialisé de ce concept global, est une forme de patrimoine relativement récente. Il se distingue par son lien direct avec l'histoire industrielle et les transformations socio-économiques des deux derniers siècles. Comme l'indiquent Davallon (2006) et Riegl (1903/2016), le patrimoine industriel inclut à la fois des artefacts matériels, tels que des usines, des mines, des infrastructures de transport et des équipements, mais aussi des aspects immatériels, comme les coutumes, les récits et les traditions liées à ces sites. Cette conception élargie permet d'embrasser une vision nuancée du patrimoine industriel, englobant aussi bien les éléments tangibles que les mémoires vivantes qui en constituent l'âme.

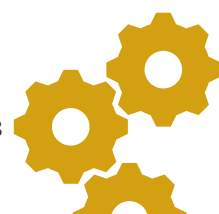
Le patrimoine industriel a longtemps été vu comme une rupture avec l'idéal du patrimoine traditionnel, associé à la terre, à la nature et à l'artisanat. En effet, « l'industrie se coupe de ce cautionnement ontologique⁵² », explique Robert Damien (2024), en soulignant que l'industrie, par son exploitation radicale de la nature et ses transformations matérielles, a été perçue comme « diabolique », presque incompatible avec l'idée de patrimoine, qui était jusque-là fondée sur des principes naturels et sacrés. Cette idée rejoint la vision classique du patrimoine, où seul le travail agricole et artisanal, perçu comme pur et respectueux de l'ordre naturel, avait droit de cité. Pour Marina Gasnier (2019) :

« Véritable artefact de l'histoire des techniques, cet héritage est longtemps resté à la marge du patrimoine dit "classique", avant d'intégrer progressivement le vaste champ des biens culturels français pour acquérir une reconnaissance, somme toute encore relative, auprès des institutions et du grand public. Si l'expression s'est certes démocratisée au rythme de la dilatation patrimoniale observée depuis les années 1980, si l'on ne peut nier un accroissement de sa valorisation, il demeure un objet encore faiblement représenté et étudié au sein des sciences humaines et sociales. Il est, en outre, un patrimoine encore bien souvent menacé de destruction, d'où la nécessité de poursuivre les travaux pour favoriser davantage sa compréhension et sa reconnaissance auprès du plus grand nombre⁵³. »

Il faut dire que les formes de patrimoine sont si variées qu'il est souvent nécessaire de spécifier de quel type de patrimoine il est question : culturel, naturel, artistique, archéologique, etc. Cette variété oblige à s'interroger sur ce que l'on considère comme un élément du patrimoine. Le patrimoine

⁵² Robert Damien, « *Le patrimoine peut-il être industriel ? La proposition proudhonienne* », dans Jean-Claude Daumas (dir.), *La mémoire de l'industrie : De l'usine au patrimoine*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, 2024, pp-31-47.

⁵³ Marina Gasnier, « *Réflexion épistémologique sur le patrimoine industriel : de la pluridisciplinarité à l'interdisciplinarité* », dans *Revue d'histoire des sciences*, 2019/2 (Tome 72), pp. 309-347.



n'est pas figé dans le passé ; il évolue et se transforme selon les perceptions et les valeurs que les sociétés lui attribuent.

Cependant, à mesure que les sociétés ont commencé à repenser leur rapport à l'industrie, ce patrimoine, longtemps marginalisé, a trouvé une nouvelle place. Comme le souligne Damien, « l'industrie est une création, l'invention productive par les techniques génère un monde nouveau où l'homme exprime positivement sa liberté de puissance⁵⁴ ». Cette transformation de l'industrie, d'un symbole de destruction à un moteur de création, permet de comprendre comment, avec le temps, elle a été réévaluée. Ce changement de perspective est central pour comprendre l'évolution de la patrimonialisation industrielle : elle n'est plus vue uniquement comme une dégradation de la nature, mais comme un témoignage de la capacité humaine à inventer, transformer et redéfinir son environnement.

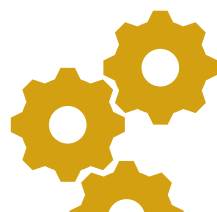
Riegl (1903/2016) distingue ainsi trois types de valeurs essentielles pour qualifier un monument :

- ⚙ *la valeur d'ancienneté,*
- ⚙ *la valeur historique,*
- ⚙ *et la valeur commémorative.*

Ces différentes valeurs sont essentielles pour comprendre comment un bien industriel peut être perçu comme un élément de patrimoine et comment son importance évolue au fil du temps.

Le patrimoine industriel s'inscrit ainsi dans un cadre plus large de réflexion sur la conservation, la valorisation et la transmission des héritages du passé industriel. Le développement de ce patrimoine particulier a vu le jour en plusieurs temps, à partir des années 1970 en France, lors de la crise industrielle qui a frappé le pays et a été marquée par une désindustrialisation massive à travers la fermeture de nombreuses usines. Dans ces années-là, de nombreuses usines fermées ont été démolies, conformément à la politique de la DATAR (Délégation à l'Aménagement du Territoire et à l'Attractivité Régionale), un organisme créé en 1963 pour accompagner la modernisation et la réorganisation du territoire français. Cette politique visait à effacer les stigmates de la désindustrialisation en supprimant des sites industriels devenus obsolètes, dans l'idée que leur destruction permettrait de « tourner la page » des ravages sociaux et économiques de cette transformation. La désindustrialisation a entraîné des effets dévastateurs, comme la perte de milliers d'emplois ouvriers, le déclin des villes ouvrières, l'augmentation du chômage et des inégalités territoriales, ainsi qu'une déstabilisation des communautés locales qui en subissaient les conséquences. Le traumatisme provoqué par ces changements brutaux est particulièrement bien décrit dans l'ouvrage de Filippetti (2005), *Les derniers jours de la classe ouvrière*, qui met en lumière la

⁵⁴ *Ibidem.*



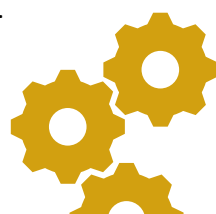
souffrance des ouvriers et de leurs familles face à la fermeture des usines et à l'effondrement de tout un mode de vie, en s'intéressant particulièrement à la région de Lorraine, un symbole de cette désindustrialisation.

Aussi, ce patrimoine a-t-il d'abord été perçu négativement, souvent relégué au statut de « friches industrielles ». Il a ensuite progressivement été redéfini et valorisé, notamment par des initiatives architecturales visant à réhabiliter des espaces industriels pour des projets urbains. Peu à peu, le patrimoine industriel s'est néanmoins distingué par sa nature pluridisciplinaire, parce qu'il comprenait non seulement des bâtiments et sites industriels mais aussi les savoir-faire, gestes et mémoires associés aux anciens travailleurs.

En fait, la patrimonialisation de ces sites industriels est un processus qui va au-delà de la simple préservation : elle participe aussi de la redéfinition d'une identité territoriale. Les anciens sites industriels, aujourd'hui désaffectés, sont souvent perçus comme des éléments symboliques de l'histoire d'un territoire. Cependant, à partir des années 1980, et plus encore avec l'essor de la logique du développement durable, ces sites sont devenus des leviers économiques, reconvertis pour attirer l'industrie touristique et revitaliser les régions concernées (Manale, 2014). Le patrimoine industriel devient donc aussi un produit sur le marché des biens culturels. Son inscription dans des listes patrimoniales et son classement sont désormais perçus comme une stratégie de marketing territorial. Cela a permis une revalorisation économique des sites industriels, mais cette valorisation a aussi soulevé des critiques, notamment celles concernant l'effacement de la mémoire sociale des ouvriers qui a été reléguée au second plan. Il est devenu évident que l'histoire de ces sites a été simplifiée, parfois au détriment de la mémoire des luttes ouvrières et des conditions de travail difficiles qui y régnaient⁵⁵.

Effectivement, la question de la mémoire ouvrière, souvent éclipsée par une vision plus globalisante et économique du patrimoine, soulève des enjeux cruciaux. Les récits sociaux des travailleurs sont souvent relégués au second plan au profit d'une vision simplifiée du patrimoine industriel. Cela souligne la difficulté de maintenir une mémoire sociale dans la valorisation du patrimoine industriel, qui tend à se concentrer sur l'aspect économique ou architectural des sites, négligeant ainsi les luttes ouvrières et les conditions de travail qui ont fait l'histoire de ces lieux. Ces tensions dans la manière de présenter l'histoire des sites industriels montrent que la patrimonialisation de ces lieux doit également inclure une réinterprétation des mémoires ouvrières, afin de ne pas effacer les récits qui les rendent humains et vivants.

⁵⁵ Margaret Manale, « *Le patrimoine industriel : mémoire sociale ou produit innovant ?* », dans *Le patrimoine industriel Entre mémoire des lieux et marketing de la mémoire. L'Homme & la Société*, n°192, 2014, pp.11-14.



Ainsi, il est crucial d'inscrire la mémoire ouvrière dans la valorisation de ces sites. Les projets de reconversion ne doivent pas uniquement viser à préserver les bâtiments, mais aussi à transmettre la mémoire sociale et à intégrer les récits des travailleurs, afin de redonner une voix à ceux qui ont fait ces lieux. La reconversion patrimoniale peut alors être perçue non seulement comme une stratégie de préservation mais aussi comme un processus de médiation mémorielle.

Dès lors, la question de « réinventer » ce patrimoine devient essentielle, et une « révolution philosophique et culturelle⁵⁶ » s'avère nécessaire pour que l'industrie puisse être légitimement patrimonialisée. Damien (2024) insiste sur le fait que le patrimoine industriel ne doit pas être uniquement un héritage du passé, mais un « réservoir des dynamismes créatifs⁵⁷ » pour un avenir renouvelé. Cette idée rejoint les récentes initiatives visant à redéfinir les anciennes usines, mines et autres sites industriels non seulement comme des vestiges à préserver, mais comme des espaces à réactiver dans le cadre du développement durable, intégrant des pratiques artistiques et sociales novatrices.

Le patrimoine industriel se compose de divers éléments tangibles qui témoignent des activités industrielles passées. Ces éléments incluent des :

⚙ *Structures physiques :*

- Les usines et les ateliers où les produits étaient fabriqués.
- Les mines, symboles des activités extractives et des conditions de travail difficiles.
- Les chemins de fer et les gares de fret, essentiels pour le transport des matières premières et des produits finis.
- Les péniches et les canaux, qui facilitaient le transport fluvial.
- Les bâtiments industriels, tels que les entrepôts et les silos.

⚙ *Machines et équipements :*

- Les machines utilisées dans les processus de production, telles que les presses, les turbines et les moteurs.
- Les outils et les équipements de travail, qui illustrent les techniques industrielles et les compétences des travailleurs.

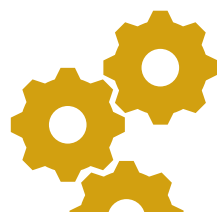
⚙ *Artefacts et sites :*

- Les objets manufacturés et les produits industriels conservés.
- Les sites industriels historiques, qui conservent l'empreinte de l'activité industrielle et des innovations technologiques de l'époque.

Ces divers éléments tangibles témoignent des activités industrielles passées. Ces éléments incluent les structures physiques, les machines et équipements, ainsi que les artefacts et sites industriels. Chacun de ces composants joue un rôle crucial dans la compréhension de l'histoire industrielle et de son impact sur le développement technologique et social.

⁵⁶ Robert Damien, « *Le patrimoine peut-il être industriel ? La proposition proudhonienne* », *op.cit.*, pp-31-47.

⁵⁷ *Ibidem*.



Les machines et équipements constituent un autre aspect essentiel du patrimoine industriel. Les machines utilisées dans les processus de production, telles que les presses, les turbines et les moteurs, montrent les avancées technologiques et les innovations mécaniques. Les outils et équipements de travail révèlent les compétences des travailleurs et les techniques industrielles employées. Ces éléments permettent de mieux comprendre les capacités technologiques de l'époque et l'évolution des méthodes de production.

Enfin, les artefacts complètent ce panorama. Les objets manufacturés et les produits industriels conservés illustrent la diversité des productions et des usages de l'époque industrielle.

Mais le patrimoine industriel se compose également d'aspects immatériels qui sont essentiels pour une compréhension complète de l'histoire industrielle. Ces aspects immatériels enrichissent la perspective sur les transformations socio-économiques des deux derniers siècles en offrant un aperçu des savoir-faire, des traditions et des expériences humaines qui ont accompagné l'industrialisation. Ces différents aspects sont les :

⚙ *Connaissances et compétences :*

- Les savoir-faire techniques et les compétences spécifiques des travailleurs industriels.
- Les méthodes de production et les innovations technologiques.

⚙ *Traditions et pratiques sociales :*

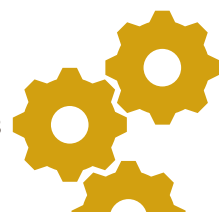
- Les coutumes et les traditions des communautés ouvrières.
- Les pratiques sociales et culturelles liées à la vie industrielle, comme les fêtes du travail et les rituels communautaires.

⚙ *Histoires et témoignages :*

- Les récits personnels des travailleurs et des familles.
- Les témoignages oraux et écrits qui documentent les expériences vécues dans le contexte industriel.

Les connaissances et compétences des travailleurs industriels constituent un premier volet des aspects immatériels du patrimoine industriel. Les savoir-faire techniques, souvent transmis de génération en génération, reflètent les compétences spécifiques nécessaires pour maîtriser les machines et les processus de production. Les méthodes de production et les innovations technologiques, développées pour répondre aux défis de l'industrie, illustrent l'ingéniosité et l'adaptabilité mais aussi le courage des ouvriers et des ingénieurs de l'époque.

Les traditions et pratiques sociales forment un deuxième volet crucial. Les coutumes et traditions des communautés ouvrières, forgées dans le contexte des conditions de travail souvent difficiles, témoignent de la solidarité et de l'esprit communautaire qui prévalaient parmi les travailleurs. Les pratiques sociales et culturelles liées à la vie industrielle, telles que les fêtes du travail et les rituels



communautaires, offrent un aperçu de la manière dont les travailleurs et leurs familles trouvaient des moyens de célébrer et de se soutenir mutuellement, malgré les défis quotidiens.

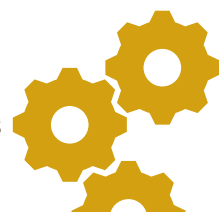
Les histoires et témoignages personnels complètent cette dimension immatérielle du patrimoine industriel. Les récits des travailleurs et de leurs familles, qu'ils soient oraux ou écrits, constituent des sources inestimables pour documenter les expériences vécues dans le contexte industriel. Ces témoignages apportent une dimension humaine à l'histoire industrielle, en mettant en lumière les vécus individuels et collectifs derrière les machines et les infrastructures.

Plusieurs problématiques liées à la préservation et à la valorisation de ces aspects immatériels seront abordées ici. Une des questions centrales sera la difficulté de documenter et de transmettre ces savoirs et récits à une époque où les anciens travailleurs disparaissent progressivement. Une hypothèse pourrait être que les efforts actuels de documentation et de transmission ne sont pas encore suffisants – le seront-ils jamais ? – pour capturer l'intégralité de cette mémoire immatérielle, tandis qu'une autre perspective pourrait suggérer que les nouvelles technologies et les initiatives artistiques ou encore communautaires pourraient offrir des moyens innovants pour préserver ces éléments.

Une autre problématique concernera l'intégration de ces aspects immatériels dans les projets de revitalisation artistiques des sites industriels. Il serait envisagé que ces projets, en mettant en valeur les récits et les traditions des travailleurs, enrichissent la compréhension et l'appréciation du patrimoine industriel. Cependant, certains pourraient argumenter que ces initiatives risquent de ne pas toujours réussir à engager les communautés locales de manière significative ou à respecter la complexité des expériences vécues.

En explorant ces aspects immatériels, il est en tout cas possible de mieux appréhender la richesse et la diversité de l'héritage industriel. La préservation des connaissances, des traditions et des témoignages liés à l'industrialisation est cruciale pour maintenir vivante la mémoire collective et pour valoriser l'impact durable de cette période sur les sociétés contemporaines.

Le patrimoine industriel, par sa diversité et la richesse de ses dimensions matérielles et immatérielles, pose donc des défis spécifiques en termes de conservation et de valorisation. La question de la reconnaissance et de la valorisation du patrimoine industriel mérite une attention particulière, car bien qu'il soit de plus en plus reconnu, il reste parfois marginalisé par rapport à d'autres formes de patrimoine jugées plus traditionnelles ou gratifiantes et valorisables. Ainsi, la dégradation matérielle des sites, les menaces environnementales et la disparition progressive des anciens travailleurs constituent des défis majeurs pour sa préservation. La thèse avancée dans ce



travail est que, face à ces défis, les approches innovantes et interdisciplinaires, combinant technologies modernes et méthodes traditionnelles de conservation, représentent des solutions viables pour préserver durablement ce patrimoine.

En effet, le processus de revitalisation du patrimoine industriel peut être également nourri par des projets artistiques et culturels, ou par des imaginaires comme le *Steampunk*, qui permettent d'inscrire ce patrimoine dans une démarche créative. « Le patrimoine industriel est conçu comme une métaphysique positive⁵⁸ », selon Damien. Cela se reflète dans des projets comme celui que propose le présent travail : repenser et réimaginer le patrimoine industriel à travers des pratiques créatives. Par ce biais, l'industrie devient une source d'inspiration pour de nouvelles pratiques culturelles et sociales, tout en contribuant à la redynamisation des territoires. La réinvention du patrimoine industriel permet ainsi de relier passé, présent et avenir dans un processus créatif et continu.

Comme le souligne Margaret Manale (2014), le patrimoine industriel, longtemps négligé et souvent perçu négativement sous forme de « friches industrielles », a progressivement pris une autre dimension avec la réévaluation de son rôle dans l'histoire collective et son potentiel de reconversion dans le cadre du développement durable⁵⁹. Toutefois, elle note que ce réexamen met en lumière les enjeux spécifiques liés à la mémoire de ces lieux, dont la récupération fait l'objet de débats sur la manière dont la mémoire ouvrière est parfois reléguée au second plan au profit d'une vision plus globalisante et commerciale du patrimoine industriel. Cette vision simplifiée de l'histoire des lieux, qui évacue les luttes sociales et les violences inhérentes aux conditions de travail, contribue à une mise en scène du passé qui favorise la rentabilité plutôt que la préservation de la mémoire sociale de ces sites⁶⁰.

En effet, comme le souligne Gravari-Barbas (2013) :

« Ensuite, des mutations technologiques et économiques importantes, liées notamment à la désindustrialisation incitent à prendre en considération de "nouveaux patrimoines", souvent plus difficiles "à habiter" : des usines, des installations industrielles, des corons et des terrils, des entrepôts et des grands magasins posent la question de la réaffectation du patrimoine en des termes inédits. Habiter de nouveau les lieux rendus vacants par l'industrie nécessite d'inventer des approches nouvelles. Nous n'avons probablement pas encore mesuré l'ampleur de ce phénomène qui concerne l'héritage à la fois passionnant et difficile du siècle dernier⁶¹. »

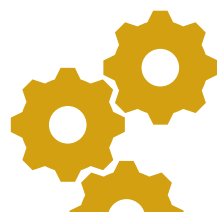
Ceci illustre bien l'enjeu majeur qui se pose aujourd'hui : repenser la manière de « vivre » ces lieux en reconcevant leur utilisation et leur signification. La réaffectation de ces sites, parfois abandonnés,

⁵⁸ Robert Damien, « *Le patrimoine peut-il être industriel ? La proposition proudhonienne* », *op.cit.*, pp.31-47.

⁵⁹ Margaret Manale, « *Le patrimoine industriel : mémoire sociale ou produit innovant ?* », *op.cit.*, pp.11-14.

⁶⁰ *Ibidem*.

⁶¹ Maria Gravari-Barbas (dir.), *Habiter le patrimoine : enjeux, approches, vécu*, *op.cit.*, pp.11-18.



et leur réinvention à travers des projets contemporains, devient un axe fondamental de la patrimonialisation industrielle.

Le lien entre réinvention et économie se renforce à mesure que les sites industriels deviennent des « produits » sur le marché culturel, un phénomène souligné par Manale (2014) qui note que le patrimoine industriel devient un vecteur d'identité territorialisée et un moteur d'attractivité économique par l'industrie touristique⁶². La reconversion patrimoniale et son inscription dans des stratégies de marketing culturel modifient la manière dont ces lieux sont perçus et intégrés dans le paysage culturel et économique. Ainsi, la valorisation du patrimoine industriel ne se limite pas seulement à sa préservation, mais à une réinvention qui s'adapte aux enjeux sociaux et économiques contemporains.

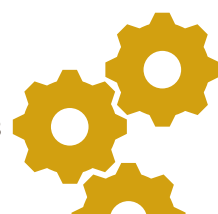
Enfin, comme l'indique Manale (2014), les chercheurs et acteurs culturels jouent un rôle fondamental dans ce processus de reconversion, et leurs travaux ne se limitent pas à des enquêtes archivistiques, mais incluent des méthodes innovantes comme la modélisation numérique et les parcours sensoriels, permettant de redonner vie à des sites autrement condamnés à l'oubli⁶³. Cette approche du patrimoine industriel ne se contente pas de réhabiliter des bâtiments, mais cherche à recréer des liens entre le passé, le présent et l'avenir, à travers un processus de médiation mémorielle où les récits ouvriers et les savoirs du passé trouvent une place dans un monde en perpétuelle transformation.

Car en effet, un autre aspect crucial du patrimoine industriel est celui de sa médiation mémorielle. Cette approche vise à faciliter la transmission des souvenirs et des expériences des communautés liées aux sites industriels, afin de maintenir vivante la mémoire de ces lieux et des personnes qui y ont vécu. La médiation mémorielle permet ainsi d'inscrire ces mémoires dans une continuité, reliant le passé au présent et garantissant une transmission future.

L'objectif du présent travail est d'intégrer le patrimoine industriel dans un processus de réimagination et de revitalisation créative *steampunk*, grâce auquel il pourrait devenir, non seulement un objet à conserver, mais aussi un moyen de repenser notre rapport au passé, à l'industrie, bien sûr, ainsi qu'à la désindustrialisation, mais aussi à l'avenir. Cette réinvention continue du patrimoine, à travers des pratiques artistiques et culturelles, pourrait également contribuer à la revitalisation des anciens sites industriels et à la création de nouvelles dynamiques sociales et économiques autour de ces lieux emblématiques. Cela sera détaillé plus après.

⁶² Margaret Manale, « *Le patrimoine industriel : mémoire sociale ou produit innovant ?* », op.cit., pp.11-14.

⁶³ *Ibidem*.



1.3 LE BASSIN MINIER DU NORD-PAS-DE-CALAIS ET SON PATRIMOINE INDUSTRIEL

« Nous reconstruisons pour chasser les fantômes de notre passé qui osent persister à nous hanter. Car nous sommes des gens du Nord ! Nous n'avons peur ni des mythes ni des légendes ! Nous sommes les mythes et les légendes ! »

Stéphanie Garber

Le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO depuis 2012, est un territoire où l'histoire industrielle et sociale se confond avec le paysage. Comme le rappelle le site internet *Bassin Minier, Patrimoine mondial de l'UNESCO*, il a de plus, comme « trésor de l'humanité, [...] été distingué au titre de "paysage culturel évolutif vivant", "œuvre conjuguée de l'homme et de la nature" selon les termes de la Convention du patrimoine mondial. Tout comme la baie de Rio de Janeiro au Brésil, le jardin persan en Iran ou les rizières en terrasse des Hani de Honghe en Chine⁶⁴... »

Comme l'expliquent Philippe Prost et Lucas Monsaingeon (2020), cette reconnaissance mondiale a permis d'inscrire la question patrimoniale et architecturale « sur un terrain rarement abordé et à une échelle inédite⁶⁵ », avec, notamment, plus de 28 000 logements inscrits :

« La forte présence de l'habitat minier en particulier, petit patrimoine vernaculaire, vivant et habité, interroge sur la compatibilité du processus de conservation qui vise à arrêter le temps, avec la nécessaire adaptation inhérente au fait de l'habiter⁶⁶. »

Cette inscription souligne la particularité d'un patrimoine vivant, en constante évolution, qui ne peut être réduit à une conservation figée. En effet, « ce paysage et cette architecture ne constituent pas seulement le témoignage d'une activité révolue, mais sont aussi le support d'une transition énergétique et territoriale à l'œuvre⁶⁷ ». Patrick Céleste (2020) indique, quant à lui, que « le territoire du bassin minier relève d'une construction et n'a trouvé pleinement son statut qu'avec sa reconnaissance par l'Unesco, en 2012⁶⁸ ». Cela témoigne de la manière dont cette région, jadis

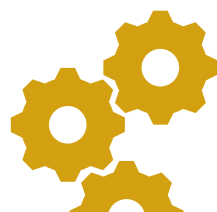
⁶⁴ Site du Bassin Minier inscrit au Patrimoine Mondial de l'UNESCO : <https://bassinminier-patrimoinemondial.org/> [consulté le : 25/05/2024]

⁶⁵ Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, « Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère : Réparer les territoires post-miniers*, juillet 2020, n.p.

⁶⁶ *Ibidem*.

⁶⁷ *Ibidem*.

⁶⁸ Patrick Céleste, « Le bassin minier du Nord-Pas-De-Calais pris dans les rets de l'aménagement généralisé », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère : Réparer les territoires post-miniers*, juillet 2020, n.p.



marquée par une exploitation charbonnière intense, a évolué pour devenir un patrimoine vivant, dont la mémoire est essentielle à comprendre l'histoire industrielle et sociale du territoire.

Ce bassin, qui s'étend sur environ 120 kilomètres à travers les départements du Nord et du Pas-de-Calais, témoigne de trois siècles d'exploitation charbonnière (du XVIII^{ème} au XX^{ème} siècle), façonnant un espace culturel unique. Cependant, comme le décrivent Prost et Monsaingeon (2020), ce territoire est également marqué par une discontinuité patrimoniale.

« Les 109 éléments inscrits sur la liste de l'UNESCO sont autant de fragments de territoire séparés, formant un archipel d'éléments architecturaux, flottant au milieu d'une mer de territoires peu qualifiés⁶⁹. »

Cette image de « l'archipel rouge », comme ils la surnomment, car largement bâti en briques, reflète les défis liés à la reconnexion et à la cohérence des interventions sur le patrimoine.

Il faut également noter que cet héritage est indissociable des bouleversements liés à la désindustrialisation, qui a marqué la région de manière profonde à partir des années 1970-1980. Comme dans de nombreuses régions industrielles en France, cette période a été marquée par un déclin brutal des activités extractives et industrielles, amplifié par les fermetures successives des fosses et la crise énergétique mondiale.

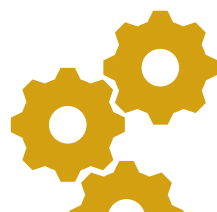
Dans le Bassin Minier, la fin de l'exploitation charbonnière dans les années 1980 a laissé un vide économique et social considérable. La fermeture des mines a entraîné une montée rapide du chômage, particulièrement au sein des communautés ouvrières où l'emploi dans les houillères structurait la vie quotidienne. Les corons, autrefois animés par les solidarités ouvrières, ont progressivement perdu leur vitalité. Cette désindustrialisation a donc non seulement bouleversé les structures économiques, mais aussi érodé les identités ouvrières, profondément ancrées dans la vie communautaire des corons. Il faut dire que, comme le rappelle Hervé Bentégeat (2008) :

« "La mine, [...] c'était un patron qui assurait tout, de l'enfance au trépas : le travail, le logement, le chauffage, la santé, les églises, les routes, la sécurité, les vacances, les funérailles..." En contrepartie de la dureté des tâches, on était pris en charge de A à Z. La mine, c'était la silicose et le coup de grisou, mais aussi une maison, la gratuité des soins et des retraites généreuses. Un paternalisme qui a duré des décennies⁷⁰. »

Ce déclin s'est accompagné de migrations internes et d'une recomposition sociale, transformant en profondeur le tissu économique et humain de la région. Il faut dire que tout le territoire a subi les

⁶⁹ Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, « Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture », *op.cit.*, n.p.

⁷⁰ Hervé Bentégeat, « Le Mineurtoit, une jeune province », dans Vera Dupuis (dir.), *Empreintes et métamorphoses : le Bassin minier Nord-Pas-de-Calais*, Rennes, Ouest-France, 2008, p.42.



répercussions de la désindustrialisation massive : les premiers concernés ont été les ouvriers des usines fermées et leurs familles, mais il ne faut pas oublier tous les emplois induits qui ont également disparu alors que, par exemple, « en 1947, pour 220 000 mineurs en activité, on estimait à un million le nombre d'emplois annexes liés au travail du charbon : sidérurgies voisines, carbochimie, travail ferroviaire, commerces, artisans⁷¹... »

Les paysages, eux aussi, ont été durablement marqués : les infrastructures industrielles, abandonnées ou laissées en friches, ont peu à peu transformé l'image du territoire, passant de celle d'un espace de production à celle d'un espace de mémoire. Toutefois, comme le rappellent Prost et Monsaingeon (2020), « la démarche urbaine, dans un tel site [ndlr : le Bassin Minier], ne repose pas sur un paradigme de conservation pour la conservation, mais sur un paradigme de qualité et de cohérence du paysage urbain⁷² ». Cette approche propose de dépasser l'idée d'un patrimoine figé pour répondre aux besoins contemporains tout en respectant les spécificités historiques et sociales des quartiers miniers. Ils notent, par ailleurs :

« Depuis la fin de l'activité minière dans le dernier tiers du XX^{ème} siècle, ce territoire subit une mutation à fort impact social, architectural et urbain, à l'origine de tensions entre volonté d'effacement de la mémoire minière et tentation de survalorisation des restes miniers⁷³. »

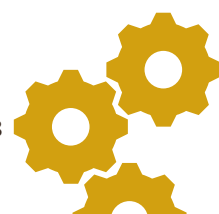
Ces mutations ont toutefois ouvert la voie à une réflexion sur la patrimonialisation des sites industriels, dans un contexte où la désindustrialisation elle-même est devenue un enjeu mémoriel. Ce paysage, longtemps perçu comme un stigmate de l'ère industrielle, a d'abord été marqué par l'abandon et la dégradation, avant de devenir le centre d'une réflexion patrimoniale. La reconnaissance par l'UNESCO en 2012 du Bassin Minier comme « paysage culturel évolutif et vivant » illustre cette volonté de revaloriser un territoire meurtri. Ce classement s'inscrit dans une dynamique plus large de réhabilitation, où les lieux autrefois dédiés à la production deviennent des espaces de mémoire et de reconquête. Les chevalements, les terrils ou encore les corons, autrefois symboles de l'exploitation, incarnent aujourd'hui la mémoire des travailleurs et des luttes sociales qui ont forgé cette région.

Le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, constitué de 109 biens individuels, comprend ainsi des éléments physiques et géographiques tels que les terrils, les fosses, les chevalements, mais aussi des infrastructures liées au transport du charbon – canaux, chemin de fer, silos – ainsi que des habitats

⁷¹ Dimitri Vazemsky, « Lieux dits & dits de lieux », dans Vera Dupuis (dir.), *Empreintes et métamorphoses : le Bassin minier Nord-Pas-de-Calais*, Rennes, Ouest-France, 2008, p.68.

⁷² Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, « *Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture* », op.cit., n.p.

⁷³ *Ibidem*.



ouvriers : corons, cités-jardins, mais aussi des éléments monumentaux tels que des écoles, des églises, des bureaux de compagnies minières, des équipements collectifs et des logements de cadres. Tous ces témoins permettent de saisir l'importance historique de l'industrie minière et des modes de vie qu'elle a engendrés.

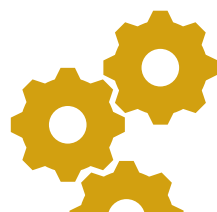
Ce patrimoine est l'illustration d'une mono-industrie extractive qui a marqué non seulement le paysage, mais aussi la société tout entière. En cela, il s'inscrit dans une dynamique particulière, où la conservation doit prendre en compte le fait que ce patrimoine est « vivant et habité ». L'enjeu est donc de préserver les qualités essentielles du bâti tout en répondant aux évolutions des usages et des besoins. Céleste (2020) précise que « le bassin minier ne peut être séparé du contexte plus large dans lequel il s'inscrit, et ce territoire, en grande partie forgé par l'exploitation minière, reste traversé par les tensions entre son passé industriel et les défis de son avenir⁷⁴ ». Ces défis, liés à l'aménagement du territoire, à la conservation et à l'évolution de ce patrimoine, soulignent la complexité de la préservation de ces paysages. Les conditions de vie des mineurs, la solidarité ouvrière qui s'est forgée dans les luttes, les progrès techniques réalisés pour extraire le charbon, et la création d'un véritable modèle de cité ouvrière entre le XIX^{ème} et le milieu du XX^{ème} siècle, font partie intégrante de l'identité du Bassin Minier. Ce lieu incarne, au-delà de l'industrie, la mémoire collective des travailleurs et leur engagement dans la construction d'un territoire.

Le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais est un exemple vivant, un patrimoine en perpétuelle évolution, tant matériel qu'immatériel. Comme le souligne Hélène Melin (2024), « le patrimoine industriel a d'abord été un "remède" à la crise, une possibilité offerte aux acteurs des territoires sinistrés par la désindustrialisation de s'exprimer en s'appropriant des lieux symboliques pour se raconter⁷⁵ ». Cette dynamique se retrouve dans les projets de reconversion des sites miniers, qui ne se limitent pas à la mémoire, mais s'ouvrent sur des usages contemporains, devenant ainsi des points de départ pour la reconquête d'un territoire et de ses habitants. Pour Céleste (2020), « réparer le bassin minier doit se faire en contribuant à une réparation à l'échelle du territoire en améliorant ses différentes entités géographiques, économiques, matérielles et sociales⁷⁶ ». Cela implique de repenser l'aménagement en tenant compte de la fragmentation du territoire et des transformations sociales et

⁷⁴ Patrick Céleste, « *Le bassin minier du Nord-Pas-De-Calais pris dans les rets de l'aménagement généralisé* », *op.cit.*, n.p.

⁷⁵ Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », dans Jean-Claude Daumas (dir.) *La mémoire de l'industrie : De l'usine au patrimoine*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, 2024, pp.237-254.

⁷⁶ Patrick Céleste, « *Le bassin minier du Nord-Pas-De-Calais pris dans les rets de l'aménagement généralisé* », *op.cit.*, n.p.



urbaines imposées par des décennies de développement industriel, puis de la désindustrialisation massive et de ce qu'il qualifie « d'aménagisme ».

Il est donc crucial d'adopter une approche qui permette de comprendre ces paysages à travers l'histoire de ceux qui les ont construits, de préserver ces éléments visibles et invisibles qui racontent les luttes, les victoires, mais aussi les sacrifices des générations de travailleurs. Dans cette démarche de revalorisation du patrimoine industriel, Melin met en évidence qu'« à présent, les sites industriels devenus patrimoine attirent un public élargi, ne s'adressant plus seulement aux acteurs directement concernés (anciens travailleurs), mais étant investis par différents intervenants – acteurs politiques, sociaux, économiques – pour des usages multiples⁷⁷ ». Cette évolution, loin de réduire l'histoire à une simple reconstitution, fait de ces espaces des lieux de création, de réinvention et de dynamisation territoriale. C'est ce patrimoine vivant que nous devons aujourd'hui protéger et valoriser, pour qu'il continue à porter la mémoire de l'industrialisation et de ses habitants, tout en offrant aux générations futures une lecture complète et juste de l'histoire de ce territoire. Comme l'indiquent Prost et Monsaingeon (2020) :

« La reconnaissance patrimoniale peut être le point de départ d'un changement de regard, et devenir une force de résilience pour la réparation des territoires issus de l'exploitation industrielle intensive⁷⁸. »

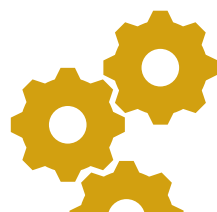
Pour eux, ce processus passe par des interventions architecturales et urbaines qui conjuguent mémoire historique, innovation et transition énergétique, transformant les stigmates du passé en ressources pour l'avenir. Patrick Céleste (2020) aborde cette question sous un angle différent en précisant que la réparation du territoire passe par la reconnaissance des « dysharmonies » engendrées par l'aménagement : « Il nous faut donc reconnaître et travailler à l'évolution des paysages à partir de cette acceptation. Elle n'est pas pour autant un renoncement⁷⁹. » Ce travail d'évolution et de réappropriation des paysages post-miniers nécessite une réflexion sur l'aménagement qui inclut à la fois le patrimoine matériel et immatériel, tout en acceptant les contradictions inhérentes à ce processus.

Le patrimoine industriel du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais se décompose en plusieurs catégories interconnectées, chacune jouant un rôle crucial dans la compréhension de l'histoire industrielle et de son impact sur la région. Céleste met en lumière l'enjeu de cette décomposition

⁷⁷ Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », *op.cit.*, pp.237-254.

⁷⁸ Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, « *Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture* », *op.cit.*, n.p.

⁷⁹ Patrick Céleste, « *Le bassin minier du Nord-Pas-De-Calais pris dans les rets de l'aménagisme généralisé* », *op.cit.*, n.p.



lorsqu'il note que « le bassin minier est constitué d'un ensemble fragmenté, où chaque concession minière a affirmé son autonomie, rendant l'aménagement complexe et parfois contradictoire⁸⁰ ». La segmentation du territoire, liée à des politiques historiques « d'aménagisme », pose une question fondamentale de cohérence dans la gestion actuelle du patrimoine minier. En tout cas, ses catégories incluent, dans deux grands ensembles qui sont le patrimoine matériel et le patrimoine immatériel :

- ⚙ *le patrimoine technique,*
- ⚙ *le patrimoine culturel,*
- ⚙ *le patrimoine langagier/linguistique,*
- ⚙ *le patrimoine populaire*
- ⚙ *et le patrimoine du travail.*

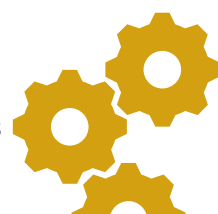
Le patrimoine matériel englobe les structures physiques, les machines, les artefacts et les sites qui témoignent de l'activité industrielle passée. Les usines, les mines, les chemins de fer, les péniches, et les bâtiments industriels sont des exemples typiques de ce patrimoine. Ces artefacts, particulièrement présents sur le territoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, possèdent une importance historique et architecturale considérable, permettant de mieux comprendre l'ampleur et l'impact de l'industrialisation dans la région Hauts-de-France, et plus particulièrement dans les départements du Nord et du Pas-de-Calais.

Les usines et les ateliers, en tant que bâtiments de production souvent imposants, reflètent les techniques de construction de l'époque et les évolutions technologiques qui ont marqué le développement industriel. Elles témoignent des méthodes de production et des conditions de travail de l'époque, tout en illustrant l'évolution architecturale au fil du temps. Les mines, symboles des conditions de travail extrêmes et de l'exploitation des ressources naturelles, représentent non seulement les techniques d'extraction des ressources, mais aussi les conditions de vie difficile des mineurs. Ces sites sont des témoins poignants des défis et des sacrifices endurés par les travailleurs industriels.

Les chemins de fer et les péniches, essentiels à la distribution des produits industriels et au développement économique des régions industrielles, illustrent l'importance de la logistique dans l'économie industrielle et l'interconnexion des régions. Les bâtiments industriels, incluant les entrepôts et les silos, témoignent des pratiques de stockage et de gestion des ressources, et reflètent les besoins et les innovations caractéristiques de l'époque industrielle.

Ces artefacts matériels sont cruciaux pour la préservation de la mémoire de l'industrialisation, particulièrement dans une région marquée par une désindustrialisation massive. Le défi principal est de préserver ces structures et artefacts face à la dégradation et aux menaces environnementales.

⁸⁰ *Ibidem.*



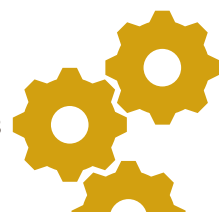
Cependant, la conservation de ce patrimoine matériel se heurte à des obstacles complexes, notamment liés à la dégradation des sites et à l'évolution des besoins sociaux et économiques. Une hypothèse centrale à cet égard est que les méthodes de conservation actuelles, bien qu'efficaces dans certains cas, ne suffisent pas à garantir une préservation durable. Une approche plus adaptée pourrait inclure l'intégration de technologies avancées et d'approches interdisciplinaires, qui combinent sciences du patrimoine, techniques de conservation innovantes et approche sociale. Ces méthodes permettraient de garantir une conservation plus durable et respectueuse de l'authenticité des sites.

Après avoir abordé les artefacts physiques et les structures du patrimoine industriel, il est également essentiel de s'intéresser aux aspects immatériels de cet héritage, qui occupent une place fondamentale dans la compréhension de l'histoire industrielle du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Si le patrimoine matériel témoigne de l'évolution physique du territoire, le patrimoine immatériel, quant à lui, porte les voix et les expériences des travailleurs, qui sont essentielles pour comprendre l'impact humain de l'industrialisation. Ce patrimoine immatériel est particulièrement riche et varié, englobant les connaissances, les compétences, les traditions, les histoires et les pratiques sociales qui ont façonné la vie des communautés industrielles. C'est à travers ces éléments immatériels que l'on peut saisir pleinement les dynamiques sociales, économiques et culturelles qui ont prévalu dans cette région pendant la période industrielle.

Les connaissances et compétences des travailleurs industriels forment une première catégorie cruciale de ce patrimoine immatériel. Ces savoir-faire techniques, transmis de génération en génération, reflètent l'expertise et l'adaptabilité des ouvriers et des ingénieurs face aux défis techniques de leur époque. Les méthodes de production et les innovations technologiques développées dans le Bassin Minier illustrent la capacité d'innovation et de résilience des communautés ouvrières. Ces éléments constituent un aspect fondamental de l'héritage immatériel, offrant un aperçu des mécanismes qui ont soutenu l'industrialisation, et ils sont souvent indissociables des artefacts matériels, comme les machines et les infrastructures qu'ils ont créés et maintenus. Dans ce cadre, le patrimoine technique, « intrinsèquement lié aux compétences des travailleurs⁸¹ » (Melin, 2024), va au-delà des simples machines et installations : il est également un témoignage de l'ingéniosité et de l'adaptabilité des ouvriers et ingénieurs face aux défis techniques. Il constitue un aspect fondamental de l'héritage industriel, indissociable des structures qu'ils ont créées et maintenues.

Les traditions et pratiques sociales représentent une autre dimension essentielle de ce patrimoine immatériel. Les coutumes des communautés ouvrières, forgées dans un contexte de conditions de

⁸¹ Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », *op.cit.*, pp.237-254.



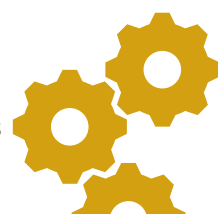
travail difficiles, témoignent de la solidarité et de l'esprit communautaire qui prévalaient parmi les travailleurs. Les fêtes du travail, les rituels communautaires, et les diverses formes de soutien mutuel montrent comment les ouvriers et leurs familles ont réussi à préserver un sentiment d'identité et de cohésion sociale malgré des conditions de travail souvent extrêmes. Ces pratiques culturelles et sociales offrent une perspective unique sur la vie ouvrière et participent à une compréhension plus complète de l'impact de l'industrialisation sur les sociétés locales.

Les histoires et témoignages personnels, qu'ils soient oraux ou écrits, complètent cette dimension immatérielle du patrimoine industriel. Les récits des travailleurs et de leurs familles constituent des sources inestimables pour documenter les expériences vécues dans le cadre de l'industrialisation. Ces témoignages apportent une dimension humaine à l'histoire industrielle en mettant en lumière les vécus individuels et collectifs, souvent invisibles dans les archives officielles. Ce patrimoine vivant est crucial pour maintenir une mémoire collective et authentique des luttes et des sacrifices des travailleurs, et pour mieux comprendre les impacts sociaux et culturels de l'industrialisation.

Toutefois, la préservation et la valorisation de ce patrimoine immatériel soulèvent plusieurs problématiques. Une question centrale réside dans la difficulté de documenter et transmettre ces savoirs et récits à une époque où les anciens travailleurs disparaissent progressivement. Les efforts actuels de documentation peuvent ne pas être suffisants pour capturer l'intégralité de cette mémoire. En effet, il est possible que, sans des stratégies adaptées, une part significative de cette mémoire immatérielle soit perdue avec la disparition des témoins directs. Une hypothèse pourrait ainsi être que les méthodes actuelles de transmission ne suffisent pas à garantir la pérennité de cette mémoire, mais que les nouvelles technologies, telles que la numérisation, et les initiatives communautaires pourraient offrir des solutions innovantes et efficaces pour préserver ces éléments.

Par ailleurs, la question de l'intégration de ces aspects immatériels dans les projets de revitalisation des sites industriels mérite d'être approfondie. Ces projets, en valorisant les récits et traditions des travailleurs, pourraient enrichir la compréhension et l'appréciation du patrimoine industriel. Cependant, certains pourraient avancer que ces initiatives risquent de ne pas toujours réussir à engager les communautés locales de manière significative, ou à respecter la complexité et la diversité des expériences vécues. Il est essentiel que ces projets prennent en compte la dimension humaine et émotionnelle de ce patrimoine immatériel pour éviter de réduire ces témoignages à une simple mise en scène touristique ou une récupération commerciale du passé.

En explorant ces dimensions immatérielles, il est possible de mieux appréhender la richesse et la diversité de l'héritage industriel. La préservation des connaissances, des traditions et des témoignages liés à l'industrialisation est cruciale non seulement pour maintenir vivante la mémoire collective, mais

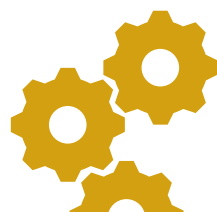


aussi pour valoriser l'impact durable de cette période sur les sociétés contemporaines. Ces éléments immatériels sont tout aussi essentiels que les artefacts matériels pour une compréhension complète de l'histoire industrielle et de son héritage.

Ainsi, pour compléter cette exploration du patrimoine immatériel, il convient également de souligner plusieurs autres dimensions du patrimoine industriel qui méritent d'être valorisées :

- ⚙️ *Le patrimoine technique* : Ce volet met en lumière l'ingéniosité et l'adaptabilité des ouvriers et ingénieurs face aux défis industriels. Il inclut les savoir-faire et innovations technologiques développées dans le Bassin Minier, souvent marquées par des solutions pratiques aux problèmes de production. L'étude de ces innovations permet de révéler des aspects méconnus de l'histoire industrielle, tout en enrichissant la compréhension des progrès techniques de l'époque. Ce patrimoine technique est intrinsèquement lié aux compétences des travailleurs et aux machines qu'ils ont utilisées et maintenues.
- ⚙️ *Le patrimoine culturel* : Ce patrimoine englobe les pratiques sociales et culturelles des communautés industrielles, façonnées en grande partie par les conditions de travail. Ces pratiques ont contribué à la formation d'une identité collective forte et d'un esprit communautaire qui persiste encore dans certaines régions. La valorisation de ces pratiques dans les projets de revitalisation du patrimoine pourrait enrichir la compréhension du patrimoine industriel, bien que certains projets risquent de ne pas toujours engager les communautés locales de manière significative. Melin (2024) indique d'ailleurs que « les éléments culturels apparaissent comme un nouveau moyen d'expression, une façon de se situer dans l'espace et dans le temps et de reconstruire du signifiant là où il semble disparaître⁸² ». Ces pratiques sociales et culturelles, qui participent à l'identité collective, prennent une importance particulière dans les projets de revitalisation, en contribuant à une compréhension plus complète de l'impact de l'industrialisation sur les sociétés locales.
- ⚙️ *Le patrimoine langagier/linguistique* : Ce patrimoine fait référence aux jargons et dialectes spécifiques des travailleurs, qui reflètent à la fois la culture du travail et les interactions sociales au sein des communautés industrielles. La préservation de ce patrimoine linguistique est cruciale pour maintenir l'authenticité et la richesse du patrimoine immatériel. Il se connecte directement aux pratiques sociales et culturelles, ainsi qu'aux connaissances techniques spécifiques de chaque secteur industriel.

⁸² Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », *op.cit.*, pp.237-254.



- ⚙️ *Le patrimoine populaire* : Ce patrimoine inclut les coutumes et traditions populaires liées à l'industrialisation, souvent négligées dans les études historiques. Ces éléments populaires offrent un aperçu des aspects plus informels de la vie industrielle. Leur inclusion dans les efforts de patrimonialisation peut permettre une compréhension plus humaine et complète de l'histoire industrielle, en soulignant l'impact quotidien de l'industrialisation sur les travailleurs et leurs familles.
- ⚙️ *Le patrimoine du travail* : Ce volet se concentre sur les conditions de travail, les droits des travailleurs et les mouvements ouvriers. L'étude de ce patrimoine met en lumière les luttes et les progrès réalisés par les travailleurs pour améliorer leurs conditions de vie et de travail. Il est essentiel de reconnaître et de valoriser ces aspects pour comprendre pleinement l'impact de l'industrialisation sur les sociétés contemporaines. Ce patrimoine du travail est étroitement lié aux pratiques sociales et culturelles, ainsi qu'aux récits et témoignages personnels des travailleurs.

Le patrimoine industriel du Bassin Minier étant un patrimoine encore récent, il s'agit aussi de prendre en considération l'avis des premiers concernés : les anciens ouvriers, et tout particulièrement, les mineurs de fond. Le sentiment d'être dépossédé de ce qui fut son lieu de travail et donc une grande partie de son lieu de vie a pu être et est encore central lorsque se pose la question de ce qui doit être fait des anciennes usines. Cela a, par exemple, été le cas avant la réhabilitation de *L'île de Nantes*, comme a pu le mettre en lumière la thèse d'Amélie Nicolas.

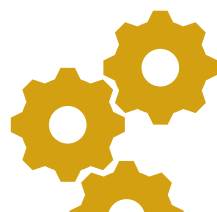
« Une première exposition est organisée par le CDMOT [ndlr : Centre de documentation du mouvement ouvrier et du travail] sur le lancement de bateaux en 1982. Les salariés du CDMOT se mettent en contact avec le comité d'entreprise de Dubigeon. "On a été très mal accueillis par les gens qui s'occupaient du comité d'entreprise et des questions culturelles notamment (...) ils étaient très réticents à nous confier des documents, des photos, parce qu'au début, nous, on n'avait rien ; ils étaient très réticents parce qu'ils avaient l'impression d'être dépossédés de leur histoire", se rappelle cet ancien salarié du CDMOT⁸³. »

Dans sa thèse, Amélie Nicolas donne notamment à lire les réflexions de Yannick Guin, l'un des universitaires (« issu d'une famille de métallurgistes liée à la fois à la Navale mais aussi à l'aérospatiale⁸⁴ ») à l'initiative de la création du CDMOT :

« C'est sa rencontre avec l'historien Jean Chesneaux qui conduit Yannick Guin à penser les liens entre passé et présent dans l'objectif d'accompagner les

⁸³ Entretien avec un ancien salarié du Centre de documentation du mouvement ouvrier et du travail (CDMOT), le 14 août 2008, dans la thèse d'Amélie Nicolas, *Usages sociaux de la mémoire et projet d'aménagement urbain - Les héritages industriels et portuaires à l'épreuve du projet de l'île de Nantes*. Université de Nantes, 2009, p.203

⁸⁴ Entretien avec Yannick Guin, ancien adjoint à la Culture, réalisé le 1^{er} octobre 2008, Ibid, p.201.



catégories populaires vers "une capacité de compréhension du présent et en même temps de relecture de leur propre passé." (...) Yannick Guin s'est donc inscrit dans un petit groupe d'historiens formés par Jean Chesneaux : "on cherchait à comprendre comment le présent nous permet de relire le passé, parce que tout ça est compliqué quand on est historien, les façons de penser le présent nous font relire le passé. Mais l'inverse est vrai aussi : c'est-à-dire comment le passé nous permet de décrypter aussi le présent. Nous étions dans cet entre-deux⁸⁵." »

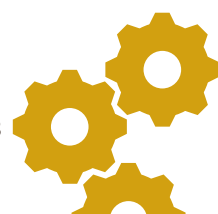
Cette réflexion souligne l'importance d'une approche historique qui ne soit pas seulement rétrospective, mais qui permette aussi aux générations actuelles de se réapproprier leur passé, en le redécouvrant à la lumière de leur présent. Dans ce cadre, la valorisation du patrimoine industriel ne peut être dissociée de cette tension entre mémoire collective et mémoire individuelle des travailleurs, et il est crucial d'impliquer les anciens ouvriers dans la construction de ce patrimoine vivant, afin que celui-ci devienne véritablement représentatif de leur histoire.

La disparition progressive des témoins directs, comme les anciens mineurs à Arenberg Creative Mine, site sur lequel le présent travail s'est essentiellement porté, soulève des questions essentielles sur la transmission de la mémoire vivante et du savoir incarné. Cela exige une réinvention des modes de médiation, l'adoption de stratégies innovantes, ainsi qu'une participation active des communautés locales pour maintenir la mémoire ouvrière vivante et pertinente.

Il est alors nécessaire de s'intéresser à une autre dimension, celle de la réévaluation continue de ce patrimoine, qu'il soit matériel comme immatériel. Dans cette optique, il est essentiel de considérer la réévaluation continue du patrimoine comme un processus dynamique, qui inclut non seulement sa préservation, mais aussi sa transformation en outils de développement durable. Melin (2024) parle justement de cette transformation, en soulignant que « la réutilisation des sites industriels retourne des éléments négatifs en éléments positifs⁸⁶ ». Ces lieux, jadis considérés comme des stigmates du passé, deviennent des outils de développement durable, permettant de conjuguer mémoire historique et innovation pour reconstruire les bases d'un territoire qui a souffert de la désindustrialisation. En effet, le patrimoine industriel du Bassin Minier doit sans cesse être redécouvert, protégé et remis en lumière afin de perdurer à travers le temps. Cette nécessité de préservation et de valorisation impose de multiples actions aux acteurs concernés : muséifier, conserver, réhabiliter, réaménager, revisiter, régénérer, transformer... Les options sont nombreuses, et les actions possibles tout autant. Toutefois, il ne faut pas oublier que beaucoup de démarches restent encore à inventer. L'implication active des communautés locales dans ces projets est en tout cas essentielle, non seulement pour assurer la

⁸⁵ *Ibidem*.

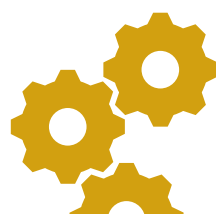
⁸⁶ Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », *op.cit.*, pp.237-254.



pérennité de la mémoire ouvrière, mais aussi pour garantir que les projets de valorisation restent fidèles aux réalités du terrain et aux besoins des générations futures.

Le patrimoine industriel, souvent encore mal perçu ou insuffisamment valorisé, exige une approche renouvelée. En effet, ce patrimoine sur lequel nous posons notre regard depuis peu de temps doit encore être rendu digne d'intérêt souvent, aux yeux du plus grand nombre. Bien que de nombreuses initiatives aient été lancées, la pleine reconnaissance de la richesse de cet héritage est encore en construction. Comme l'écrit Melin (2024), « les friches industrielles peuvent constituer un élément important dans la restructuration urbaine et participer activement à un développement durable⁸⁷ ». Dans cette perspective, le patrimoine industriel n'est plus perçu comme un simple témoignage figé du passé, mais comme un moteur de la transformation socio-économique et une ressource pour les politiques de développement local. Il reste à convaincre et à faire comprendre l'importance de ce patrimoine, non seulement pour préserver la mémoire des générations passées, mais aussi pour enrichir la réflexion sur notre identité collective et notre rapport à l'histoire industrielle. La valorisation du patrimoine industriel ne consiste pas seulement à préserver des vestiges, mais à interroger notre rapport à l'histoire et aux transformations de nos territoires. Comment ce patrimoine peut-il continuer à inspirer les générations futures dans une société en constante mutation ?

⁸⁷ Hélène Melin, « *Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale* », *op.cit.*, pp.237-254.



1.4 CHOIX DU TERRAIN : ARENBERG CREATIVE MINE ET SA PROBLÉMATIQUE DU VIEILLISSEMENT DES TÉMOINS DIRECTS ET DE LA TRANSMISSION DU SAVOIR

« Il y a quelque chose de plus fort que la mort, c'est la présence des absents dans la mémoire des vivants. »

Jean d'Ormesson

CHOIX DU TERRAIN

Le site minier sur lequel la présente étude s'est particulièrement axée est celui d'Arenberg, appelé Arenberg Creative Mine. D'abord parce qu'il constitue un témoin significatif de l'évolution des techniques d'extraction du charbon dans le département du Nord, du début du XX^{ème} siècle à sa fermeture en 1989. Ensuite, parce que cela en fait un terrain idéal d'expérimentation pour le déploiement d'un dispositif artistique *steampunk*.

En effet, l'essor de la Première Révolution Industrielle repose largement sur l'exploitation intensive du charbon, qui devient la principale source d'énergie pour alimenter les machines à vapeur. Si ces dernières existaient déjà sous des formes rudimentaires, leur perfectionnement et leur généralisation au XIX^{ème} siècle sont indissociables de l'augmentation massive de la production charbonnière. Pourtant, cette histoire est souvent simplifiée : on associe souvent l'industrialisation au XVIII^{ème} siècle en France, alors que la mise au point des premières machines à vapeur dédiées aux mines remonte à la fin du XVII^{ème} siècle.

Dès cette époque, le Royaume-Uni, confronté à une crise énergétique due à la raréfaction du bois, se tourne vers le charbon, rendant son extraction essentielle à la vie quotidienne et à l'économie. Pour exploiter des gisements toujours plus profonds, les premières machines à vapeur sont conçues, d'abord pour évacuer l'eau des galeries. Les pompes à feu de Savery, puis celles de Newcomen, permettent ainsi d'extraire plus efficacement le charbon, amorçant un cercle vertueux : plus de charbon entraîne plus d'énergie, et plus d'énergie accélère l'industrialisation.

En France, bien que l'exploitation charbonnière existe dès le Moyen Âge, la véritable intensification débute au XVIII^{ème} siècle, accompagnant l'essor de la machine à vapeur et des infrastructures industrielles. L'extraction du charbon ne constitue alors pas seulement une activité parmi d'autres : elle est le moteur d'une transformation économique et technologique majeure, sur laquelle repose l'ensemble du développement industriel.

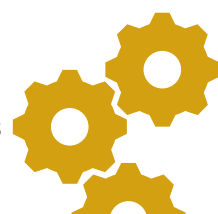




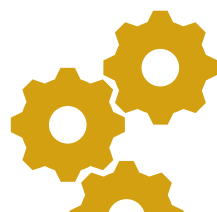
Figure 1 Photographies des trois chevalets du site d'Arenberg Creative Mine.

A ce titre, le site d'Arenberg Creative Mine est un des sites d'exception du territoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Il comprend notamment trois puits (voir Figure 1, p.73), dont les infrastructures, les chevalets – aussi appelés chevalements⁸⁸ – témoignent des avancées technologiques et des mutations structurelles qu'a connu le secteur minier tout au long de son histoire sur le territoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Les puits n°1 (extraction) et n°2 (aérage) sont mis en exploitation en 1903. Le puits n°2, doté d'un chevalement en treillis métallique, conserve encore aujourd'hui des éléments de sa machine d'extraction, intégrée dans un bâtiment en brique. Le chevalement du puits n°1, modernisé en 1936, se distingue quant à lui par ses molettes superposées, caractéristiques d'une évolution technique visant à optimiser le transport du charbon⁸⁹.

L'usage de la brique dans la construction de ces infrastructures traduit une volonté d'inscrire ces bâtiments dans une démarche qualitative, empreinte du savoir-faire industriel de la Compagnie des Mines d'Anzin. Avec la nationalisation en 1946, Wallers devient un centre névralgique de la production houillère. Cette dynamique se concrétise en 1961 avec l'édification d'un troisième puits à double compartiment, surmonté d'un chevalement portique à quatre molettes superposées. Cette

⁸⁸ Un chevalement, ou chevalet, est une structure métallique emblématique des sites miniers, servant à assurer la montée et la descente des cages d'ascenseur dans les puits de mine. Ces tours sont comparables à la Tour Eiffel en raison de leur architecture en treillis métallique, et sont essentielles à l'extraction du charbon et au transport des mineurs sous terre.

⁸⁹ Anne Lefebvre, « Ancien site minier », dans *Monuments historiques du Nord - Inventaire des 837 Monuments historiques du département*, Bordeaux, Hervé Chopin, 2024.



architecture particulière lui permet d'enjamber la structure de moulinage, la seule de ce type encore conservée dans le Bassin Minier.

L'amélioration des conditions de travail des mineurs se traduit également par la construction d'équipements annexes en béton et en brique de parement – là aussi, témoignages des différentes époques connues par le site –, tels que des douches, une lampisterie, une salle des pendus⁹⁰, ainsi qu'une passerelle couverte facilitant l'accès au moulinage et à la descente. La présence d'un poste électrique et d'une dynamitière atteste par ailleurs de la volonté d'intégrer des dispositifs techniques adaptés aux exigences croissantes de l'exploitation minière.

La fermeture définitive du site en 1989 entraîne la destruction de plusieurs structures emblématiques, telles que le château d'eau et le lavoir. Toutefois, en 1991, un processus de classement patrimonial suspend la démolition du puits n°2 et amorce une réflexion plus large sur la préservation des sites miniers du Nord-Pas-de-Calais. Ce processus aboutit en 2012 à l'inscription du Bassin Minier sur la liste du patrimoine mondial de l'UNESCO, comme cela a été vu, dans le cadre d'une vaste campagne de protection et de valorisation de l'héritage industriel régional.

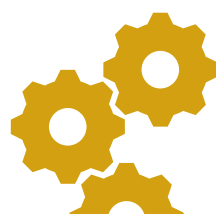
Aujourd'hui réhabilité et ouvert à la visite, le site abrite Creative Mine, un pôle d'excellence dédié aux images et médias numériques, illustrant ainsi une nouvelle appropriation du patrimoine minier dans une dynamique de reconversion et d'innovation culturelle. Le site est, par ailleurs, connu pour avoir été le lieu du tournage du film *Germinal* de Claude Berri (1993), adaptation du roman d'Emile Zola (1885).

NOTION DE TERRITOIRE

Le concept de territoire dépasse largement la simple définition géographique d'un espace délimité⁹¹. En effet, si, dans son sens commun, il désigne une portion de la surface terrestre administrativement reconnue, il s'agit en réalité d'une notion bien plus complexe, à la croisée du politique, du social et du symbolique. Comme l'a souligné Maryvonne Le Berre (1995), il est un espace approprié par un groupe social, façonné par ses usages et par la manière dont il assure sa propre reproduction à travers cet ancrage.

⁹⁰ La salle des pendus est le lieu où les mineurs se changeaient au moment de leur prise ou fin de poste. C'est, autrement dit, une forme de vestiaire typique des mines, où les mineurs suspendaient leurs vêtements de travail à des crochets reliés à des poulies fixées au plafond. Ce système permettait de gagner de la place (évitant l'installation de casiers), de faire sécher les habits plus rapidement et de limiter les risques de vol ou de contamination par la poussière de charbon.

⁹¹ « Étendue de terre, plus ou moins nettement délimitée, qui présente généralement une certaine unité, un caractère particulier. » (Source : CNRTL)



Dans le cas du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, ce territoire s'est construit autour de l'exploitation du charbon, dépassant largement les frontières administratives pour s'inscrire dans une dynamique transnationale. La proximité géographique avec la Belgique, le Luxembourg et l'Allemagne témoigne d'un espace structuré autour de la ressource minière elle-même, plutôt qu'en fonction des divisions politiques. Ce phénomène illustre ce que Thierry Paquot (2011) met en avant : le territoire n'est pas seulement une donnée physique, il est avant tout le produit des actions humaines.

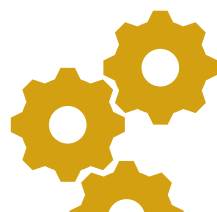
Le site d'Arenberg Creative Mine en est un exemple emblématique. Ancien site d'extraction houillère, il incarne aujourd'hui la réinvention du territoire minier, où mémoire industrielle et innovation culturelle se rejoignent. Situé au cœur du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, il illustre comment l'exploitation du charbon a structuré l'espace, façonné l'habitat et conditionné les dynamiques sociales du territoire. Comme ailleurs dans le bassin, les mineurs et leurs familles vivaient autour du carreau de fosse, organisés en corons, créant ainsi une véritable société minière rythmée par le travail, la vie communautaire et les traditions locales.

Mais un territoire ne se définit pas uniquement par des enjeux économiques ou historiques. Il peut aussi être un espace de bien-être et d'attachement personnel, un lieu où l'on se sent chez soi. Comme le rappelle la définition du *Centre National de Ressources Textuelles et Lexicales* (CNRTL), un territoire peut être un espace intime, un repère sécurisant au sein duquel un individu ou un groupe trouve ses marques⁹². À l'image d'une maison dont chaque pièce incarne une fonction et une atmosphère particulière, le territoire minier a façonné une identité collective qui dépasse son utilité première. Ses corons, ses infrastructures industrielles et ses lieux de sociabilité, qui vont des salles des pas perdus sur les sites des houillères même aux cafés des mineurs dans des quartiers alentours, et bien plus encore, sont devenus des marqueurs d'un territoire vécu et ressenti, bien plus qu'un simple cadre de production.

Au-delà de son ancrage matériel, le territoire est aussi un espace d'imaginaires. Il se construit dans le temps, à travers la mémoire collective, les traditions et les représentations culturelles qui lui sont associées (Raoul, 2020). Dans cette perspective, Patrizia Ingallina (2007) souligne la double dimension du territoire : il est à la fois matériel et subjectif, marqué par un attachement collectif qui dépasse sa simple fonction économique. Ce rapport au territoire se traduit par des symboles forts – monuments, sites patrimoniaux, récits – qui deviennent les marqueurs d'une identité commune.

Il est également à noter que l'identité culturelle du territoire minier ne se limite pas à ses infrastructures, elle se traduit aussi par la diversité de ses habitants et leurs interactions. En effet, le

⁹² « Lieu, espace qu'une personne considère comme sien, où elle se sent à l'aise. » (CNRTL)



Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais a été marqué par plusieurs vagues d'immigration successives, faisant de la mine un espace de rencontre entre différentes cultures. Flamands, Polonais, Italiens, Espagnols, puis travailleurs maghrébins, ont contribué à façonner une identité minière cosmopolite, renforcée par des pratiques sociales spécifiques et des solidarités communautaires. Ces populations se sont installées dans des corons aménagés par les compagnies minières, souvent en fonction de leur origine, structurant ainsi des quartiers et des modes de vie spécifiques.

Cette richesse culturelle se manifeste également dans les langues et les vocabulaires techniques propres au monde de la mine. Chaque fosse, chaque carreau, chaque communauté a vu émerger un langage spécifique, où se mêlent français, dialectes régionaux et influences étrangères. Le jargon minier, avec ses termes précis désignant les métiers (piqueurs, boiseurs, hercheurs, boutefeux, lampistes...) et les actions du travail souterrain, témoigne de cette adaptation linguistique. La transmission de ces termes s'est faite autant par l'apprentissage sur le terrain que par les échanges entre générations et cultures, renforçant l'idée que le territoire minier est un espace de vie et de transmission, bien au-delà de son exploitation industrielle. Au français, se mêlent aussi les dialectes régionaux et influences étrangères, comme, dans le cas d'Arenberg, le rouchi cher au poète-mineur Jules Mousseron (1868-1943). Dans le cas présent, le jargon minier, profondément imprégné de patois ch'ti, témoigne de cette adaptation linguistique. On ne parle pas ici simplement d'ouvriers, de contremaîtres ou de porion, mais de galibots (jeunes apprentis mineurs), de cafus (parfois orthographié *caffus*, ou cafut, du nom donné au foulard qu'elles portaient pour protéger leurs cheveux de la poussière du charbon) ou cahus (les femmes trieuses de charbon), de hercheurs (ceux qui poussaient les wagonnets) ou encore de boutefeux (ceux qui chargeaient les explosifs).

« Chaqu' jour, à l'accrochach', les mineurs s'interpellent.

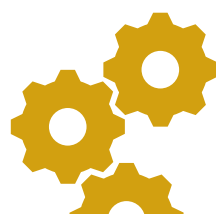
A l'armonte, à l' descent', les post's i s'arnouvellent.

Les porions donn'nt des ordr's, tout l' mond' parle in mêm' temps :

Hiercheux et galibots blagu'nt et corsent l' boucan⁹³. »

Ces mots ne sont pas de simples termes techniques : ils sont des marqueurs identitaires, des liens entre les hommes, leurs origines et leur territoire. Chaque mine avait ses propres nuances linguistiques, influencées par la présence de travailleurs étrangers, mais toujours ancrées dans une tradition ouvrière locale. L'apprentissage du patois minier faisait partie de l'intégration au carreau de

⁹³ Extrait d'un poème en rouchi de Jules Mousseron, *Zeph Cafougnette à l'accrochache*, n.d. (URL consultée le 19/02/2025 : <https://www.cafougnette.com/histoires/cafougnettes/zeph-cafougnette-a-l-accrochache>) Ce texte donne un aperçu de l'ambiance qui pouvait régner dans une salle des pendus, entre deux changements de postes.



fosse, un passage obligé pour être pleinement accepté par la communauté. D'ailleurs, les figures des galibots et des cafus, entre autres, sont encore présentes dans l'imaginaire collectif et le patrimoine local, notamment à travers les traditions carnavalesques du Nord, où apparaissent des géants tels que Tiot Galibot à Denain ou Adolphine la Cafus à Bruay-sur-l'Escaut. La Sainte Barbe, chère aux mineurs, fait également toujours l'objet de célébrations annuelles. Cette transmission mémorielle illustre la persistance d'un territoire vivant, où les traces du passé continuent de nourrir la culture locale.

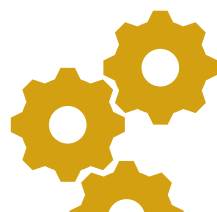
Il faut dire que la mine n'était pas seulement un lieu de travail, mais une véritable ville dans la ville, organisée autour de services essentiels qui dépassaient la seule activité minière. Les compagnies minières géraient non seulement le logement des familles ouvrières, mais aussi les écoles, les dispensaires, les lieux de culte et les infrastructures de loisirs. Des prêtres polonais, des imams organisant les mosquées locales, des instituteurs et des animateurs d'harmonies musicales faisaient autant partie de l'écosystème minier que les ingénieurs et ouvriers du fond. Pourtant, cette dimension sociale et culturelle a souvent été sous-documentée, éclipsée par la vision technique et économique de la mine.

Une partie de ce territoire a d'ailleurs déjà commencé à disparaître. C'est le cas, dans l'exemple qui nous occupe, du terril de la fosse d'Arenberg, qui culminait autrefois à cent mètres de hauteur et adoptait la forme conique classique caractéristique des paysages miniers. Dans les années 1980, il a été démantelé et son schiste vendu à des opérateurs privés qui l'ont exploité, notamment pour des travaux de terrassement. Une grande partie de cette matière a ainsi été utilisée dans la construction de l'autoroute A23, reliant Valenciennes à Lille. Pourtant, ce terril représentait bien plus qu'une simple réserve de matériaux : il faisait partie du patrimoine local, ancré dans le quotidien des habitants.

Un ancien mineur raconte ainsi que dans son enfance, les terrils servaient de terrain de jeu, malgré les interdictions. Avec des luges de fortune, les enfants dégringolaient les pentes, bravant la surveillance des gardiens des cités minières, employés des compagnies houillères chargés d'empêcher ces activités jugées dangereuses. Mais ces interdictions n'ont jamais suffi à dissuader totalement les jeunes téméraires, qui voyaient dans ces montagnes artificielles un terrain d'aventure⁹⁴.

L'histoire du site minier ne se limite pas à son exploitation houillère car Arenberg est aussi un lieu emblématique du cyclisme, un sport fortement lié à la culture ouvrière locale. De nombreux mineurs se rendaient à la fosse à vélo, empruntant notamment la Drève des Boules d'Hérin, plus connue sous le nom de « trouée » ou « tranchée d'Arenberg » – comme préférerait l'appeler le cycliste et ancien

⁹⁴ Virginie Blondeau, Xavier Poulain, *et al.*, *Entretien Martial Ansart et Henri Joli*, Givenchy en Gohelle, 26/06/2018. (URL consultée le 19/02/2025 : <https://hal.campus-aar.fr/hal-03250538>)



mineur Jean Stablinski, à l'origine de sa redécouverte –, célèbre portion pavée de la course cycliste Paris-Roubaix. Ce lien entre la mine et le cyclisme s'est renforcé au fil du temps : Arenberg a accueilli plusieurs étapes du Tour de France, notamment en 2010, 2014 et 2022, inscrivant définitivement le site dans une tradition sportive d'envergure. Cela contribue, de fait, à agrandir ce territoire et son impact.

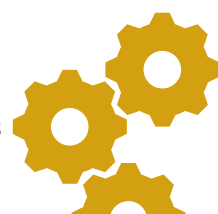
Dans le contexte de cette thèse, la mine ne peut donc être pensée sans cette dimension territoriale. Loin d'être un simple lieu de production, elle est le cœur d'un écosystème social et culturel, un espace de vie et de transmission où se mêlent histoire, mémoire et mutations contemporaines. En ce sens, le territoire minier ne se limite pas aux vestiges matériels laissés par l'industrie houillère ; il est avant tout un espace façonné par les pratiques et les interactions humaines, une matrice culturelle où passé et futur se rencontrent (Brédif, 2021).

VIEILLISSEMENT ET DISPARITION DES ANCIENS DU MINEUR DU SITE D'ARENBERG CREATIVE MINE

La seconde raison ayant mené au choix d'Arenberg Creative Mine est que le site fait face à une problématique croissante liée à la disparition des anciens mineurs, qui, ayant été eux-mêmes employés dans la mine, étaient devenus des guides essentiels dans la transmission de l'histoire de ce lieu. Ces anciens travailleurs, souvent les premiers à avoir transmis leur vécu et leurs témoignages lors des visites, partent progressivement à la retraite ou décèdent de vieillesse. Cela crée une situation où le savoir direct et la mémoire vivante de l'expérience minière sont en péril.

En effet, la fermeture de la mine d'Arenberg en 1989 n'avait pas marqué la fin de son histoire, mais plutôt le début d'une nouvelle dynamique portée par ses anciens travailleurs. Dès les premières années suivant l'arrêt de l'exploitation, plusieurs anciens mineurs se sont spontanément investis dans des visites informelles du site, guidant bénévolement les curieux à travers ce qui restait du carreau de fosse. Leur objectif était clair : transmettre leur vécu et préserver la mémoire de leur métier. « Faut pas qu'ça s'perde », disait Aimable Patin, l'un d'eux, insistant sur l'importance de faire connaître la réalité de la vie de mineur aux générations suivantes.

Cet engagement s'est accompagné de la constitution progressive d'un véritable fonds documentaire, constitué de photographies, coupures de presse, maquettes et objets de la mine, rassemblés pour alimenter une exposition locale. Bien que dépourvue de toute formation muséale, cette initiative n'en restait pas moins d'une grande richesse documentaire et historique. Parmi les éléments exposés figuraient des clichés du tournage de *Germinal*, des photographies de la mine en activité, des schémas techniques illustrant les méthodes d'extraction, ainsi que des outils et



équipements miniers. Certains objets, comme les sections de câbles des cages d'extraction, permettaient aux visiteurs de mieux appréhender l'ampleur des infrastructures utilisées autrefois.

Le 13 avril 1993, soit quelques mois avant la sortie du film *Germinal* (29 septembre 1993), ces initiatives individuelles se structurent autour de la création d'une association officielle, baptisée *Les Amis de Germinal et anciens mineurs*. Ce choix de nom souligne le lien fort entre la mémoire ouvrière et la résonance culturelle du roman de Zola, remis sur le devant de la scène par l'adaptation cinématographique de Claude Berri.

Pendant plus de vingt ans, les anciens mineurs ont continué à assurer des visites régulières du site, accueillant des générations de visiteurs dans un décor en perpétuelle évolution.

Ces anciens mineurs représentent la mémoire vivante de l'industrialisation, et leur rôle dans la transmission de l'histoire de la mine est irremplaçable, car ils apportent une dimension personnelle et vécue qui échappe aux archives et aux objets. Ce patrimoine immatériel, constitué de récits oraux et de savoirs transmis de manière informelle, est une source inestimable pour la compréhension du travail minier, des conditions de vie des ouvriers, et des luttes sociales qui ont marqué la région. L'extinction progressive de cette génération soulève plusieurs problématiques, dont les suivantes :

⚙ *La perte d'un savoir direct et incarné :*

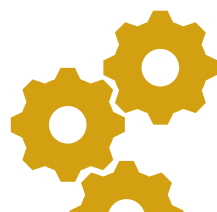
Le départ à la retraite ou la disparition des anciens mineurs laisse un vide difficile à combler. Les témoignages qu'ils ont partagés, riches en émotions et en détails quotidiens, sont difficiles à restituer sans l'expérience directe des personnes ayant vécu ces réalités. La question se pose alors de savoir comment préserver ce savoir vivant et le rendre accessible aux générations futures sans risquer de le réduire à une vision trop théorique ou académique. La difficulté réside également dans le fait que ce savoir ne s'archive pas de manière traditionnelle : il est lié à la personne et à sa capacité à transmettre, ce qui complique sa transmission après la disparition des individus.

⚙ *La valorisation d'un patrimoine sans ses témoins directs :*

Lorsqu'un lieu patrimonial est valorisé, les visites sont souvent l'occasion de confronter l'histoire matérielle du site avec les témoignages des personnes ayant vécu cette histoire. Mais comment continuer à donner vie à ce patrimoine sans ces témoins directs ? Les récits oraux et les témoignages de ceux qui ont vécu l'histoire de la mine sont essentiels pour établir un lien émotionnel avec les visiteurs. Leur disparition met en lumière la nécessité de réfléchir à des formes de médiation nouvelles pour que le patrimoine industriel, et en particulier celui d'Arenberg, ne devienne pas une simple reconstitution figée, mais reste un patrimoine vivant et dynamique.

⚙ *Le défi de la transmission des savoirs à travers des médiateurs non-experts :*

L'une des solutions pour pallier la perte de ces témoins directs est déjà de former des médiateurs et guides issus d'autres milieux, mais la question se pose de savoir comment transmettre efficacement ce savoir spécifique à des personnes sans lien direct avec l'industrie minière. De plus, ces nouveaux guides doivent non seulement se former à l'histoire des lieux, mais aussi développer des compétences narratives qui permettent de transmettre l'histoire avec la même authenticité et le même impact émotionnel que les anciens mineurs. Il s'agit ici



de questionner la méthodologie de la transmission, qui doit à la fois rester fidèle à l'histoire des ouvriers tout en s'adaptant aux sensibilités des nouvelles générations.

⚙ *L'implication des communautés locales dans la préservation de la mémoire :*

L'une des solutions pourrait aussi être de renforcer l'implication des communautés locales dans la préservation de la mémoire collective, en associant des membres des familles de mineurs, des jeunes issus de la région, ou même des anciens travailleurs d'autres secteurs industriels, à la préservation du patrimoine. L'objectif serait de réactiver la mémoire collective à travers des projets participatifs, où les récits personnels se croisent et se complètent avec ceux des anciens mineurs. Ce type de projet pourrait inclure des ateliers de mémoire, des rencontres intergénérationnelles ou encore des projets de documentation orale. Il est essentiel de faire en sorte que le patrimoine, bien que lié à un passé industriel spécifique, reste vivant et pertinent pour les générations actuelles et futures.

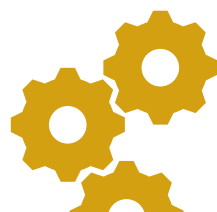
⚙ *L'usage de dispositifs de captation et de retransmission des témoignages :*

Face à ces défis, plusieurs initiatives ont vu le jour afin de préserver et retransmettre les récits des mineurs à travers divers dispositifs numériques. Des enregistrements audio et vidéo, des *paper ghosts*, des hologrammes, des écrans interactifs, voire des intelligences artificielles sont parfois mis en place pour restituer les témoignages des anciens travailleurs. Ces solutions offrent une alternative aux visites guidées traditionnelles en permettant aux visiteurs d'interagir avec ces récits et d'accéder à une mémoire restituée sous différentes formes technologiques.

Ce dernier point illustre les options privilégiées par certaines recherches et des dispositifs déjà mis en place sur d'autres sites du Bassin Minier, comme à Lewarde. Cependant, ces dispositifs ne sont pas exempts de limites. La médiation numérique, bien qu'efficace pour la conservation et la transmission, ne peut totalement remplacer l'interaction humaine et l'émotion transmise par les anciens mineurs eux-mêmes. Ces technologies peuvent, comme cela a déjà pu être éprouvé, parfois donner une impression de froideur, manquant de l'improvisation et des nuances propres aux récits vivants.

De plus, leur mise en place demande des ressources considérables, tant en termes financiers que techniques, rendant leur accessibilité et leur pérennité incertaines. L'entretien des équipements numériques, la mise à jour des interfaces interactives et la formation des médiateurs culturels aux nouvelles technologies sont autant de défis qui nécessitent un investissement constant. À cela s'ajoute la question de l'obsolescence technologique : des dispositifs innovants aujourd'hui pourraient rapidement devenir dépassés, nécessitant une refonte complète des supports de médiation.

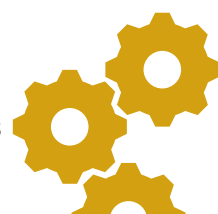
Enfin, la fidélité du récit historique pose question : comment s'assurer que ces dispositifs restituent fidèlement la diversité des expériences et des points de vue sans tomber dans une forme de standardisation ou de simplification excessive du discours patrimonial ? Le risque d'une narration trop homogène, déconnectée des spécificités individuelles des anciens mineurs, est réel. De plus, l'absence de réponses spontanées et d'échanges directs avec un guide humain limite la possibilité d'adapter le



discours en fonction des sensibilités et des réactions des visiteurs, réduisant ainsi l'impact émotionnel et immersif de l'expérience patrimoniale.

Toutefois, bien utilisées, ces technologies ouvrent la possibilité d'un accès interactif et personnalisé à l'information, permettant aux visiteurs d'explorer à leur rythme différents aspects de l'histoire minière et d'enrichir leur compréhension à travers des supports variés. Ces dispositifs peuvent également permettre une diffusion plus large du savoir et toucher des publics éloignés ou empêchés, facilitant ainsi une démocratisation de l'accès au patrimoine. Enfin, elles permettent d'accéder à des témoignages qui auraient pu complètement disparaître avec le temps, assurant ainsi une forme de pérennisation de ce patrimoine immatériel.

Sachant cela, l'objectif de cette recherche est de prendre en considération cet état de fait qui tend à concerner l'ensemble des sites du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais afin de développer un dispositif narratif transmédia qui pourrait, avec le temps, s'adapter à différents sites miniers, voire d'autres industries présentes sur le territoire (comme l'industrie textile ou la sidérurgie-métallurgie, par exemple). Pour ce faire, l'utilisation du *Steampunk* nous a semblé être pertinente pour diverses raisons qui vont maintenant être exposées.



1.5 LE STEAMPUNK AU SERVICE DU PATRIMOINE INDUSTRIEL : REVITALISATION ET TRANSMISSION

« J'ai cherché une mine où aller. Une mine active, bruyante et peuplée – et non un bassin industriel désactivé, recyclé en patrimoine muséal témoignant d'un passé, archivant une histoire humaine. »

Maylis De Kerangal

Comme cela a été longuement expliqué dans l'*Epopée Steampunk*, le *Steampunk* est un imaginaire qui s'inspire des avancées technico-technologiques et scientifiques, et des esthétiques, inventions et croyances ou espoirs du XIX^{ème} siècles liés à la Première Révolution Industrielle, pour imaginer des univers où la vapeur et les engrenages dominant encore mais où une partie du futur – notre présent – serait advenu plus tôt. En tant qu'esthétique narrative du tissage et du palimpseste, il permet de croiser H/histoires en réimaginant continuellement les récits et les objets. Cette caractéristique en fait un outil idéal pour raconter les histoires du Bassin Minier et en révéler les strates culturelles et mémorielles.

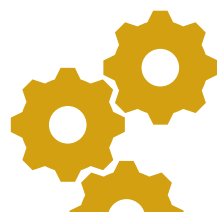
Le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, inscrit au patrimoine mondial de l'UNESCO, constitue un « paysage culturel exceptionnel⁹⁵ » façonné par des siècles d'exploitation industrielle. Selon Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, il s'agit même d'un « territoire-palimpseste⁹⁶ », en constante évolution, où les transformations induites par la mine coexistent avec le paysage rural environnant, sans l'effacer pour autant. Cette dualité offre une opportunité unique pour le *Steampunk*, un mouvement artistique et littéraire ancré dans l'uchronie, de réinterpréter ce patrimoine et d'en raviver la mémoire.

En ce sens, la démarche patrimoniale ne peut être réduite à une simple opération de conservation matérielle ou de valorisation esthétique. Elle s'ancre dans un processus complexe d'interprétation, de sélection et de projection. Comme le souligne Di Méo (1994) :

« Décider qu'un objet devienne patrimoine ou être en mesure d'appréhender un objet comme étant patrimonial, c'est lui reconnaître une valeur pour le message qu'il contient, pour ce qu'il dit d'un passé accepté et valorisé, et ce en fonction des valeurs qu'une société cherche à transmettre. Pour autant, le rapport ambivalent au patrimoine industriel, que ce soit du côté des institutions ou du côté des

⁹⁵ Comme l'indique le site de l'UNESCO : <https://whc.unesco.org/fr/list/1360/> (URL consultée le 25/05/2024).

⁹⁶ Philippe Prost et Lucas Monsaingeon, « Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture », *op.cit.*, n.p.



habitants, montre bien la parenté conceptuelle entre territoire et patrimoine (Di Méo 1994) comme un rapport complexe⁹⁷. »

Cette citation rappelle que ce que nous choisissons de transmettre ne relève pas uniquement de la mémoire, mais aussi de la construction identitaire et de la manière dont un territoire se projette dans son avenir.

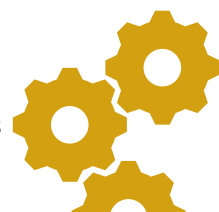
Dans le contexte du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, où le patrimoine industriel et minier constitue un héritage essentiel mais menacé, le *Steampunk* apparaît comme un levier particulièrement pertinent pour en assurer la revitalisation. Grâce à son ancrage dans l’imaginaire de la Première Révolution Industrielle et sa capacité à fusionner Histoire, fiction et innovation, il offre une approche immersive permettant de rendre hommage aux avancées technologiques du passé tout en leur insufflant une nouvelle dynamique. Il permet ainsi d’articuler narration, technologie et expérimentation sensorielle pour pallier la disparition des témoins directs et revitaliser l’expérience patrimoniale.

Partant du constat que, par ses machines à vapeur, structures métalliques et inventions mécaniques caractéristiques, le *Steampunk* trouve un écho naturel dans le patrimoine industriel, et notamment celui de la région Hauts-de-France, l’idée de mener une recherche-crédation fondée sur son étude et son adaptation au territoire du Bassin Minier a émergé. La région, marquée par des décennies d’exploitation minière, offre un terrain fertile pour cette démarche qui vise à non seulement revitaliser son patrimoine industriel mais aussi revaloriser son histoire et son identité aux niveaux local, national et international. Sa proximité immédiate avec la Belgique, ainsi que son positionnement stratégique à un carrefour européen reliant des pays au riche passé industriel tels que les Pays-Bas, l’Allemagne et le Royaume-Uni, en fait un espace propice à une telle expérimentation.

Cette revitalisation peut également intéresser des pays comme la Pologne, l’Italie ou encore les pays du Maghreb, dont les familles de nombreux ressortissants, depuis les débuts de l’exploitation minière, sont aujourd’hui installées dans la région et y ont transmis certaines de leurs coutumes et traditions. D’un point de vue touristique, la valorisation du patrimoine industriel du Bassin Minier peut aussi permettre de faire connaître ce territoire bien au-delà de l’Europe, en s’appuyant sur les résonances internationales des Révolutions Industrielles.

L’hypothèse centrale de cette approche est que le Bassin Minier, avec ses paysages marqués par les terrils, ses infrastructures minières et ses cités ouvrières, se prête parfaitement à une interprétation

⁹⁷ Houllier-Guibert, C.-E. & Mortelette, C. (2020). *La patrimonialisation de l’héritage industriel comme stratégie de valorisation : vers la généralisation d’une idéologie territoriale*. *Ethnologies*, 42(1-2), <https://doi.org/10.7202/1074944ar> (consulté le : 27/10/2022)



Steampunk. Ce cadre unique peut inspirer des œuvres de fiction mais aussi des initiatives artistiques et culturelles visant à redonner vie à ce patrimoine. Le *Steampunk* peut ainsi établir un passage de relais entre les époques et les générations, mettant en valeur le passé régional afin de bâtir l'avenir sur des fondations basées sur la créativité, l'innovation et l'imagination.

Marina Gasnier souligne ainsi :

« Au regard du contexte actuel, le patrimoine industriel n'est plus seulement le témoin historique d'une époque, d'un style architectural, d'un processus technique. Il recouvre désormais un rôle actif dans la production du territoire, celui d'un levier entre le passé – riche des valeurs pointées par Riegl –, le présent et l'avenir. L'enjeu est de nourrir la connaissance, mais aussi d'encourager l'appropriation et la gestion de ce patrimoine dans le respect de ses valeurs. Les perspectives ne sont plus seulement celles des secteurs culturel et touristique. Elles touchent les enjeux économiques et environnementaux⁹⁸. »

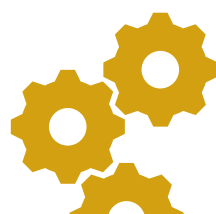
Le *Steampunk* peut dès lors servir de catalyseur pour des projets de revitalisation urbaine et économique, de développement touristique, et de création d'une industrie artistique et culturelle. Il peut également insuffler une dynamique vertueuse en phase avec les nouvelles exigences en matière de protection de l'environnement et de modes de vie plus respectueux de la planète⁹⁹.

Dans le cadre de la transmission du patrimoine industriel et minier, le *Steampunk* offre ainsi une approche originale et immersive. Il permet de contourner certaines des limites inhérentes aux dispositifs actuels de médiation patrimoniale en proposant une relecture créative et interactive de l'Histoire. En intégrant ses codes, il devient possible d'articuler narration, expérimentation sensorielle mais aussi technologie, pour pallier la disparition des témoins directs et revitaliser l'expérience patrimoniale. En associant cette esthétique à la préservation du patrimoine local, il devient envisageable de concilier passé et futur, tout en proposant une médiation culturelle engageante et adaptée aux nouvelles générations.

En effet, cette approche peut transformer des sites industriels en lieux de médiation mémorielle dynamique, où le passé devient le fondement d'une réflexion sur le futur. À travers l'exemple des Hauts-de-France, nous explorerons comment le *Steampunk* peut revitaliser ce patrimoine, non seulement comme un témoignage historique, mais aussi comme une source d'inspiration et d'innovation pour les générations actuelles et futures. En associant cette esthétique à la préservation

⁹⁸ Marina Gasnier, « Réflexion épistémologique sur le patrimoine industriel : de la pluridisciplinarité à l'interdisciplinarité », *Revue d'histoire des sciences*, 2019/2 (Tome 72), p. 309-347. (URL consultée le 25/05/2024 : <https://www.cairn.info/revue-d-histoire-des-sciences-2019-2-page-309.htm>)

⁹⁹ A ce titre, l'importance du *Do It Yourself* et de la culture *Maker* dans le *Steampunk* est à souligner, une fois de plus.



du patrimoine local, il devient envisageable de concilier passé et futur, tout en proposant une médiation culturelle engageante et adaptée aux nouvelles générations.

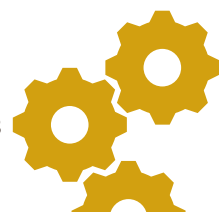
Pour élargir encore le spectre des possibles, à plus ou moins long terme, en conservant et en mettant en valeur des éléments à l'esthétique industrielle, appréciés du *Steampunk*, dans la rénovation des bâtiments industriels ou en créant des attractions touristiques inspirées de cet univers, il est possible de redonner vie à des sites abandonnés ou sous-utilisés¹⁰⁰. De plus, ces initiatives peuvent encourager le développement de nouvelles industries créatives, générant ainsi des opportunités notamment économiques et culturelles pour la région. Le *Steampunk* a la capacité de susciter l'enthousiasme et l'engagement du public. Par son esthétique visuellement riche et ses récits d'aventure et de découverte, il peut captiver l'imagination et inciter à la curiosité. Ce potentiel de fascination ou, plus exactement, d'émerveillement, peut être utilisé pour attirer l'attention sur le patrimoine industriel du Bassin Minier, en organisant des événements, des expositions ou des festivals *Steampunk* qui mettent en scène l'histoire locale de manière ludique et immersive.

Il est néanmoins important de souligner que si de nombreuses friches ou d'anciens lieux industriels ont déjà été reconvertis en espaces culturels variés avec un certain succès, ce projet a pour objectif d'être populaire et grand public. Autrement dit, il a vocation à être ouvert à toutes et tous et vise, à terme, à être participatif. Il est donc essentiel de ne pas créer de nouveaux espaces ou de nouvelles formes créatives qui seraient destinés ou ne pourraient être accessibles qu'à une seule partie de la population, laquelle, en prime, ne serait pas, en premier lieu, les habitants du territoire. Or, comme l'explique les membres du Club du Millénaire :

« La réhabilitation des friches industrielles en centres d'art procède d'une volonté multiple et renferme des ambitions diverses. Ces nouveaux espaces dédiés à l'art et à la culture sont l'occasion de recréer des lieux de vie locaux pour les habitants ou amateurs d'art issus d'autres quartiers. Toutefois, d'aucuns considèrent que nombre d'habitants ne sont pas en mesure de s'approprier ces lieux dans la mesure où les "formes esthétiques valorisées dans ces espaces, [...] parleront essentiellement aux spectateurs détenteurs des codes d'accès à ces formes¹⁰¹". »

¹⁰⁰ Dans un reportage diffusé sur Ici France 3 Nord-Pas-de-Calais le 1er février 2025, l'accent est mis sur le fait que le label de l'UNESCO n'est pas établi éternellement : il faut entretenir et faire vivre le patrimoine du Bassin Minier sans quoi il pourrait perdre cette reconnaissance. Or, dans les cas les plus graves, certains lieux ne sont pas entretenus, voire dégradés. (URL consultée le 01/02/2025 : <https://www.youtube.com/watch?v=svjqO35QSe8>)

¹⁰¹ Lynne Rossi, « *Friches culturelles : une renaissance culturelle et sociale ?* », *Ecorev* n°8, *Banlieue rouge Banlieue vertes*, printemps 2002. Citée dans Club du Millénaire, *Réhabiliter les friches industrielles : le rôle de l'action culturelle et artistiques*, p.1. (URL consultée le 25/08/2023 : https://www.academia.edu/6956487/Rehabiliter_les_friches_industrielles_le_role_de_l_action_culturelle)



Pour les membres du Club, les friches culturelles « symbolisent la volonté de concevoir de nouvelle manière de mettre l’art en lien avec la société¹⁰² ». Ils évoquent ainsi les termes de « lieux intermédiaires » ou encore de « nouveaux territoires de l’art », auquel pourrait être ajouté le « troisième lieu » ou « tiers lieu », pour qualifier ces espaces de plus en plus ouverts et hybrides. « Dès lors, ces démarches artistiques s’apparentent à une forme d’engagement citoyen¹⁰³. » Ce sont en tout cas des « lieux des possibles¹⁰⁴ », au sens où l’entendent notamment Frédéric Kahn et Fabrice Lextrait.

Cela démontre encore une fois que le patrimoine industriel n’est pas un patrimoine à négliger, encore moins à mépriser. Il est la trace tangible de l’activité humaine, du labeur de nombreux ouvriers et ouvrières, et de plusieurs Révolutions Industrielles qui ont façonné notre époque – pour le meilleur comme pour le pire. Le *Steampunk*, de par sa capacité à mettre en valeur mais aussi à poser un regard critique sur les débuts de l’ère industrielle¹⁰⁵, peut permettre la transmission de savoirs sur l’Histoire des différentes Révolutions Industrielles, tant d’un point de vue global que local.

L’un des défis majeurs de la médiation patrimoniale réside donc dans la difficulté à transmettre un savoir direct et incarné à l’heure où celui-ci tend à disparaître. Néanmoins, le *Steampunk*, avec son imaginaire rétrofuturiste, permet de reconstituer un univers inspiré du passé, tout en le réinterprétant de manière ludique et accessible. À travers des costumes, des spectacles interactifs et des récits engageants, il devient possible d’incarner l’esprit des mineurs et de restituer leur vécu de manière tangible, mais sans chercher à les copier et encore moins à les caricaturer.

Plutôt que de se limiter à des dispositifs statiques, des dispositifs de médiations *steampunks* peuvent être mis en place, impliquant des acteurs ou des médiateurs costumés, certes, mais aussi de multiples autres choses. Il ne s’agirait pas de jouer le rôle des mineurs mais de donner vie à différents personnages servant de passeurs d’histoire, de conteurs et de créer une véritable mythologie autour du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. Ces personnages pourraient guider les visiteurs en racontant leur histoire à la manière d’un récit vivant, pouvant prendre des formes très variées, créant ainsi une connexion émotionnelle et immersive avec le public.

¹⁰² Club du Millénaire, *Réhabiliter les friches industrielles : le rôle de l’action culturelle et artistiques*, p.1. (URL consultée le 25/08/2023 :

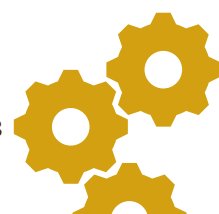
https://www.academia.edu/6956487/Rehabiliter_les_friches_industrielles_le_role_de_l_action_culturelle)

¹⁰³ Club du Millénaire, *Réhabiliter les friches industrielles : le rôle de l’action culturelle et artistiques*, p.1. (URL consultée le 25/08/2023 :

https://www.academia.edu/6956487/Rehabiliter_les_friches_industrielles_le_role_de_l_action_culturelle)

¹⁰⁴ Frédéric Kahn et Fabrice Lextrait, « *Nouveaux territoires de l’art* », dans Claude Renard-Chapiro et Laurence Castany (dir.), *Nouveaux territoires de l’art, paroles d’élus*, 2005.

¹⁰⁵ Qui, comme vu précédemment, par bien des aspects, n’est pas si différente de ce que nous vivons actuellement.



Alors que la disparition des témoins directs soulève la question de la valorisation d'un patrimoine sans ses acteurs historiques, le *Steampunk* peut aussi permettre de recréer un environnement où le public ne serait plus seulement spectateur mais aussi acteur de l'H/histoire. Des événements immersifs, tels que des jeux de rôle grandeur nature ou des explorations scénarisées, peuvent transformer la visite en une véritable aventure où les visiteurs doivent résoudre des énigmes ou interagir avec des artefacts inspirés de l'univers industriel du XIX^{ème} siècle. Ce n'est là qu'un exemple parmi tant d'autres.

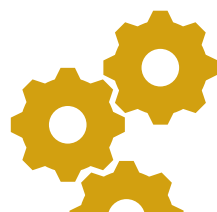
A long terme, cette approche favorise également l'implication des communautés locales, en les intégrant à des processus de co-crédation. Ateliers de fabrication de costumes, de machines inspirées des technologies anciennes et de récits interactifs permettent aux habitants de s'approprier leur patrimoine tout en le réinventant, garantissant ainsi une transmission vivante et évolutive. Pourquoi pas, également, l'inscription pleine et entière dans une forme de nouvelle Révolution Industrielle ?

Des dispositifs inspirés du *Steampunk* peuvent avoir l'avantage de relier les générations car il est possible de proposer aussi bien des journaux que des lunettes de réalité augmentée, qui peuvent tous deux être adaptés de façon rétrofuturiste, et permettre d'explorer l'Histoire de manière sensorielle et originale, mais aussi ouverte à des publics différents.

De plus, en valorisant une diversité de récits et en favorisant l'inclusion de différentes perspectives historiques, le *Steampunk* permet d'éviter la standardisation des discours patrimoniaux. Chaque visite pourrait ainsi offrir une expérience unique, adaptée aux différents publics, qu'ils soient passionnés d'histoire, amateurs de récits fantastiques ou simplement curieux de découvrir le passé sous un nouvel angle.

Le *Steampunk*, en hybridant passé et futur, offre en fait une alternative intéressante, non seulement aux dispositifs numériques mais aussi traditionnels. Là où les hologrammes et les IA peuvent sembler impersonnels, des dispositifs *steampunks* conçus pour retransmettre les témoignages des mineurs sans chercher à les imiter, peuvent mêler ingéniosité technologiques et narration à la fois originale, immersive et collective. Cette approche peut tirer parti du fait que le territoire compte en son sein des universités et de nombreuses écoles en tout genre, comprenant des ingénieurs et chercheurs de domaines très divers.

Nous savons maintenant que le *Steampunk* mise sur la manipulation d'objets et sur l'interaction sensorielle, ce qui peut être particulièrement pertinent pour compenser le manque d'échanges spontanés avec un guide humain. Des dispositifs comme des boîtes à souvenirs mécaniques, dans lesquelles les visiteurs peuvent actionner des engrenages pour écouter différents témoignages,



permettre de recréer une relation plus intime et engageante avec le passé. Cela peut également avoir quelque chose de plus « magique » que de simplement appuyer sur un bouton ou passer devant un écran, même holographique. Mais de tels dispositifs demandent à être pensés, développés, inventés...

Enfin, le *Steampunk* étant par essence un mouvement collaboratif et modulable, il permet d'adapter la médiation en fonction des besoins et des envies des visiteurs. Contrairement aux dispositifs technologiques rigides, il repose sur l'interaction humaine et sur des objets flexibles pouvant évoluer au fil des retours du public. A nouveau, un projet *steampunk* complet peut favoriser la création, non seulement, d'un tourisme à long terme, attiré par une évolution constante des propositions, mais aussi la création d'emplois nouveaux et pérennes sur un territoire encore sinistré suite à la vaste période de désindustrialisation qui l'a touché.

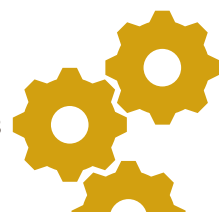
Bien que le *Steampunk* ne puisse pas entièrement pallier la disparition des témoins directs, il propose une approche novatrice et engageante pour revitaliser la médiation du patrimoine minier. En associant narration immersive, réinterprétation technologique et participation active du public, il permet non seulement de préserver la mémoire des mineurs, mais aussi de rendre leur histoire plus vivante et accessible aux générations futures. En intégrant cette esthétique et cette méthodologie dans les dispositifs de médiation, le patrimoine industriel peut ainsi continuer à être raconté de manière originale et captivante.

En somme, le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, avec son riche patrimoine industriel, se prête parfaitement à une exploration *Steampunk*. En utilisant ce genre comme outil de revitalisation, il est possible de redécouvrir et de revaloriser cet héritage, tout en stimulant l'imagination et l'engagement du public.

Cette réflexion s'inscrit également dans une interrogation plus large sur le temps, les territoires et leur transformation rapide à l'ère contemporaine. Dans son exposition *Le Monde d'après*, le photographe français Thierry Girard pose une question fondamentale : que deviennent nos territoires à l'échelle de quelques décennies seulement ? À travers une relecture photographique du Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, quarante ans après une première série d'images, il met en évidence l'accélération des mutations spatiales, sociales et esthétiques.

Comme il l'explique lui-même :

« La rencontre visuelle instantanée entre un passé proche et le présent questionne. À quarante ans de distance, comment notre territoire, nos modes de



vie ont-ils évolué ? Qu'avons-nous préservé comme lien avec le passé ? Qu'avons-nous radicalement transformé¹⁰⁶ ? »

Ce regard nous invite à penser l'impact de l'accélération historique. Si des archéologues ont parfois du mal à reconstituer les significations profondes de certains rites anciens, il est à craindre que le rythme actuel des évolutions technologiques, sociales et environnementales rende la lecture de notre propre époque tout aussi énigmatique à l'avenir.

La pandémie de COVID-19, survenue pendant l'élaboration de ce travail, a agi comme un révélateur brutal de cette instabilité : d'un jour à l'autre, les habitudes de vie, les structures économiques et les usages des territoires ont été bouleversés. Cette crise a mis en lumière notre rapport paradoxal au temps : si nous vivons dans une société tournée vers l'avenir, nous semblons également aspirer à retrouver dans le passé des repères stables, parfois idéalisés.

Comme l'exprime Thierry Girard dans une autre interview : « Relancer l'utopie est une question qui m'obsède. (...) On a une responsabilité dans laquelle on nous place en nous faisant croire que la moindre de nos décisions aura des conséquences dévastatrices¹⁰⁷. »

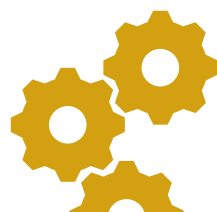
Cette tension entre mémoire et utopie, entre le souci du passé et l'incertitude du futur, résonne profondément avec l'esthétique *steampunk*, qui mêle nostalgie technologique et imaginaires prospectifs. En cela, elle participe d'une volonté de réenchanter notre rapport au temps, en offrant un regard poétique et critique sur nos territoires.

Le *Steampunk* offre une manière unique et innovante de transformer le passé en une source d'inspiration pour le futur, rendant ainsi hommage aux révolutions industrielles tout en ouvrant la voie à de nouvelles possibilités créatives.

En définitive, le *Steampunk* ne se limite pas à un effet de style ou à une réécriture fantaisiste de l'Histoire : il constitue une véritable stratégie de médiation et de revitalisation patrimoniale. En hybridant les temporalités, en mobilisant l'imaginaire collectif et en encourageant la participation active du public, il propose une alternative sensible et inclusive aux dispositifs classiques. Dans le contexte du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, il devient un vecteur puissant de transmission, capable de faire dialoguer les héritages industriels avec les aspirations d'un avenir réinventé. Il aura donc été ici montré comment l'esthétique rétrofuturiste du *Steampunk* peut non seulement réactiver la mémoire des lieux, mais aussi raviver l'envie d'en faire, ensemble, des lieux d'avenir.

¹⁰⁶ Extrait du fascicule de l'exposition *Le Monde d'après* de Thierry Girard, du 18 mai au 8 décembre 2019, à La Cité des Electriciens, Bruay-La-Buissière.

¹⁰⁷ *Ibidem*.



1.6 CONCLUSION DU CHAPITRE

Ce chapitre a permis d'explorer les multiples dimensions du patrimoine industriel du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, en interrogeant tant sa définition que les modalités concrètes de sa transmission et de sa revitalisation.

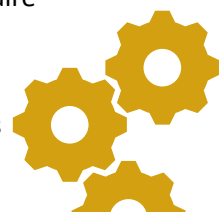
Dans un premier temps, il a été précisé les notions fondamentales de patrimoine et de patrimonialisation, en soulignant que le patrimoine n'est jamais une donnée figée, mais le fruit d'un processus social, historique et politique. À travers l'étude du patrimoine industriel, encore trop souvent perçu comme marginal ou déprécié, s'est imposée l'idée d'une légitimité à construire, notamment par la valorisation de la mémoire ouvrière et des traces matérielles laissées par les Révolutions Industrielles.

Ont ensuite été examinées les spécificités du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, territoire reconnu par l'UNESCO comme « paysage culturel évolutif vivant », et dont l'histoire industrielle est indissociable de son identité territoriale. Ce paysage palimpseste, où nature et culture s'entrelacent, constitue un cas emblématique de patrimonialisation d'un territoire façonné par l'exploitation du charbon.

À travers l'analyse du site d'Arenberg Creative Mine, choisi comme terrain d'étude, il a été mis en lumière l'urgence de penser de nouveaux dispositifs de transmission face au vieillissement des témoins directs. Ce lieu, à la fois emblématique et représentatif des enjeux actuels de conservation et de réinvention du patrimoine, constitue un laboratoire idéal pour expérimenter des formes alternatives de médiation.

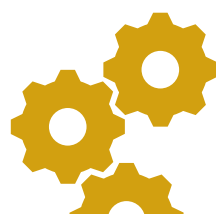
Dans cette optique, nous avons proposé d'explorer le potentiel du *Steampunk* comme outil de revitalisation patrimoniale. Loin de se limiter à une esthétique ou à un simple jeu rétrofuturiste, le *Steampunk* permet une réinterprétation créative et critique du passé industriel. En hybridant mémoire et fiction, objets anciens et technologies imaginées, il offre un cadre narratif puissant pour raconter autrement l'histoire du Bassin Minier. Sa capacité à impliquer activement les publics – par le biais de récits immersifs, de dispositifs interactifs ou de créations collectives – en fait un levier particulièrement pertinent pour pallier la disparition des témoignages oraux et raviver l'expérience patrimoniale.

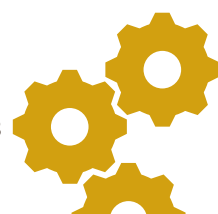
Ainsi, ce chapitre a démontré que la valorisation du patrimoine industriel ne peut se limiter à une logique conservatoire. Elle exige des formes de médiation renouvelées, sensibles, participatives et ancrées dans les réalités territoriales. En ce sens, le *Steampunk* ne se pose pas comme une solution universelle, mais comme une piste féconde pour susciter l'intérêt, renouveler les regards, et faire



dialoguer les générations autour d'un héritage industriel parfois oublié, mais porteur de sens pour notre avenir commun.

C'est dans cette perspective qu'émerge le projet du *Carnaval des Spectres*, qui sera au cœur du chapitre suivant. Pensé comme une mise en œuvre concrète et artistique des réflexions développées ici, il propose une médiation sensible, immersive et évolutive du patrimoine minier, en conjuguant esthétiques *steampunks*, récits fantastiques et mémoire ouvrière. Le chapitre explorera en détail la genèse, les choix esthétiques et les enjeux mémoriels de ce projet, à la croisée de la création et de la transmission.





Chapitre 2 : LE CARNAVAL DES SPECTRES : CREATIONS STEAMPUNKS AU SERVICE DE LA REVITALISATION DU PATRIMOINE INDUSTRIEL DES HAUTS-DE-FRANCE

2.1 CADRE METHODOLOGIQUE ET POSTURE : ENTRE MEMOIRE, FICTION ET CREATION

« Imaginer, c'est hausser le réel d'un ton. »

Gaston Bachelard

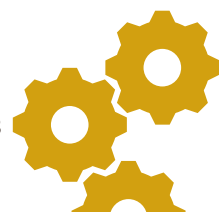
Il sera d'abord présenté ici la méthodologie adoptée dans le cadre de cette recherche-crédation. Il s'agit d'explorer les fondements académiques de la recherche-crédation en tant que posture et d'explicitier les démarches concrètes qui ont guidé la construction du projet du *Carnaval des Spectres*, le projet artistique au cœur de la présente recherche, depuis ses origines jusqu'à sa mise en forme narrative et visuelle.

Le présent travail se déploie dans le cadre d'une recherche-crédation, posture encore relativement récente dans le monde académique, mais qui permet de faire dialoguer de manière féconde la réflexion théorique et la pratique artistique. Dans ce type de démarche, la création n'est pas seulement un objet d'étude ou une illustration des idées, elle est le lieu même de la pensée, un espace où les hypothèses, les expérimentations et les intuitions prennent forme à travers des choix esthétiques, narratifs et plastiques. Cette approche permet de mettre en œuvre une pensée située, incarnée, sensible, capable de produire des savoirs autrement – en intégrant notamment les affects, la subjectivité, la mémoire et l'imaginaire.

Aussi, avant d'entrer dans la description concrète du projet du *Carnaval des Spectres*, il est nécessaire de poser les fondements méthodologiques de cette recherche-crédation, en revenant sur les définitions, les tensions et les évolutions de cette démarche.

DEFINITION DE LA RECHERCHE-CREATION

Avant de détailler les modalités concrètes du projet du *Carnaval des Spectres*, il importe de préciser ce que recouvre la notion de recherche-crédation, tant du point de vue de ses origines que de ses évolutions récentes. Loin d'être un concept figé, elle constitue un champ hybride, encore en construction, au croisement de la pratique artistique et de la recherche académique. Il s'agira d'éclaircir ici les contours de cette posture singulière, en retraçant l'émergence, les définitions multiples, les débats qu'elle suscite, ainsi que les tensions et promesses qu'elle porte. Il s'agira



également de poser les jalons épistémologiques et méthodologiques indispensables à la compréhension de la démarche adoptée dans le présent travail.

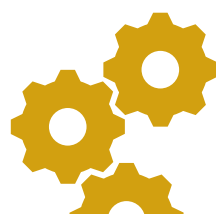
La notion de « recherche-création » apparaît initialement dans les débats universitaires sur l'art principalement au Canada, et notamment au Québec où l'expression est utilisée depuis plus de vingt ans, avant de progressivement gagner en visibilité en France. Diverses variations terminologiques coexistent selon les pays : au Canada, on utilise explicitement « recherche-création » ; dans le monde anglo-saxon, des expressions « *practice-based research* » ou « *performative research* » sont privilégiées, tandis qu'en France, on parle plutôt de « recherche-action », « recherche-intervention » ou encore de « création-recherche ».

Historiquement, la recherche-création s'inscrit dans une longue tradition qui associe pratiques artistiques et discours réflexifs. En effet, dès la Renaissance, des figures telles qu'Alberti, Léonard de Vinci ou Michel-Ange incarnaient déjà une hybridation entre création artistique et élaboration de discours théoriques, mêlant les rôles d'artiste, d'ingénieur, de philosophe ou de scientifique. Cette alliance entre réflexion conceptuelle et expérience empirique s'est retrouvée dans les académies artistiques dès le XVII^{ème} siècle, où théorie et pratique étaient étroitement liées dans la formation des artistes. Au XX^{ème} siècle, elle se développe dans des institutions pionnières telles que le *Bauhaus* (Allemagne), les *Vhutémas* (URSS), ainsi que le *Black Mountain College* et *CalArts* (États-Unis). En France, après les mouvements de Mai 68, une volonté nouvelle émerge : assimiler les artistes à des chercheurs universitaires. La *Faculté des arts à Vincennes* est ainsi créée pour articuler théorie et pratique artistique dans une perspective sociale et politique.

Jusqu'aux années 1990, la recherche-création reste principalement autoréférentielle et confinée aux départements universitaires d'arts plastiques. Toutefois, après le Processus de Bologne en 1999, les écoles d'art adoptent progressivement une démarche méthodologique plus proche du modèle universitaire, intégrant davantage le discours théorique et réflexif, illustré par la généralisation du mémoire de fin d'études. « La recherche-création propose ainsi des protocoles en tout genre, fait appel à des enquêtes, invente des prototypes et refuse simultanément l'idée d'un monde de l'art où seraient clairement distingués les processus d'élaboration ou de fabrication des œuvres, de ceux de leur compréhension, diffusion et appréciation¹⁰⁸. »

La recherche-création tend à devenir mieux acceptée au sein de l'université. Elle provoque une modulation importante au sein de celles-ci, inspirant l'ouverture de nouveaux centres de recherche et

¹⁰⁸ Jérôme Glicenstein, « Editorial », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Création*, Vincennes, Presses Universitaires, automne/hiver 2024, p.5.



de création et la mise en place de programmes intégrés. L'institutionnalisation de la recherche-crédation, qui favorise l'interdisciplinarité, témoigne d'une évolution épistémologique remettant en question les divisions entre les sciences et les arts.

2.1.1.1 Définition et état actuel de la recherche-crédation

La recherche-crédation est un concept complexe dont la définition est l'objet de discussions et varie selon les auteurs. Généralement, la recherche-crédation est définie comme étant un travail artistique qui ne se limite pas à une visée esthétique. Ce travail s'accompagne d'une étude du processus de création par son instigateur.

2.1.1.1.1 Une recherche hybride et transversale

Actuellement, la recherche-crédation est définie comme une démarche hybride, combinant pratique artistique et recherche universitaire pour produire de nouvelles connaissances par l'expression artistique, l'analyse scientifique et l'expérimentation.

Elle repose sur une hybridité notable sur plusieurs plans : les acteurs impliqués (chercheurs universitaires et artistes professionnels), le contexte de production (milieu universitaire/artistique), le produit (artistique et recherche), et le contexte de diffusion (milieu universitaire/artistique). Ce n'est pas une discipline ou un courant de recherche, mais un domaine transversal.

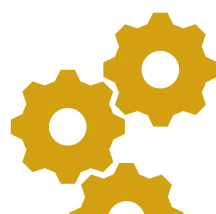
Selon le *Fonds québécois de recherche société et culture* (FQRSC), il s'agit d'un processus continu impliquant une problématisation méthodologique et épistémologique des pratiques artistiques :

« La recherche-crédation désigne toutes les démarches et approches de recherche favorisant la création considérée comme un processus continu. [...]. Considérant qu'il n'est pas de recherche-crédation sans allées et venues entre l'œuvre et le processus de création qui la rend possible et la fait exister, le Fonds pose comme principe la nécessité d'une problématisation de la pratique artistique en vue de produire de nouveaux savoirs esthétiques, théoriques, méthodologiques, épistémologiques ou techniques¹⁰⁹. »

Quant au *Conseil de recherches en sciences humaines du Canada* (CRSH), il définit la recherche-crédation comme :

« Approche de recherche combinant des pratiques de création et de recherche universitaire et favorisant la production de connaissances et

¹⁰⁹ Fonds de recherche du Québec (FQRSC). (URL consultée le 29/11/2023 : <https://frq.gouv.qc.ca/bourses-et-subsidations/concoursanterieurs/bourse/appui-a-la-recherche-creation-rconconcours-automne-2016-5aeb9wba1466537413107>)



l'innovation grâce à l'expression artistique, à l'analyse scientifique et à l'expérimentation¹¹⁰. »

Plus précisément, selon le CRSH, la recherche-crétation englobe toutes les démarches où la pratique artistique constitue non seulement le résultat, mais aussi le moteur essentiel de la recherche.

2.1.1.1.2 Une logique processuelle et située

En d'autres termes, il ne s'agit pas seulement d'illustrer des idées, mais bien de penser *par* et *à travers* la création artistique. Au cœur de la recherche-crétation, il ne s'agit pas simplement de juxtaposer deux mondes – la théorie et la pratique – mais de les faire glisser l'un dans l'autre, à la manière d'un ruban de Moebius (Paquin et Béland, 2015¹¹¹). Dans ce mouvement continu, ce qui est recherche devient création, et ce qui est création interroge, questionne, produit du savoir.

Ce va-et-vient constant ne relève ni d'une application théorique sur l'art, ni d'une inspiration purement intuitive. A son meilleur, il s'agit plutôt d'un dialogue vivant, où les gestes créatifs produisent leurs propres données, immédiatement reprises, analysées, rejouées dans le flux de la création. La pensée ne surplombe pas l'acte de faire : elle en émerge, s'y frotte, s'y perd parfois, avant de revenir, transformée.

Le trait d'union dans « recherche-crétation » peut alors être vu comme l'empreinte de ce ruban : il relie autant qu'il révèle la torsion, la tension, la nécessité de garder ensemble deux pôles sans jamais les confondre tout en ne les déliant pas. C'est dans cette torsion que naît un espace fertile, où la rigueur rencontre l'imaginaire, et où chaque pas vers l'œuvre est aussi un pas vers la connaissance.

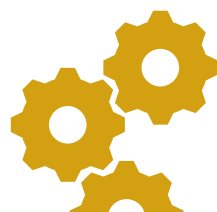
« [...] penser un enroulement de la recherche sur la création et réciproquement de la création sur la recherche permettrait de subsumer la tension épistémologique entre la continuité phénoménale de ces deux activités et leur discontinuité événementielle. Les deux activités se croisent, se touchent, voire s'hybrident, se convoquent l'une l'autre sans se confondre en une même indistincte entité. Toutefois, les deux activités mises en situation de voisinage entrent dans une organisation ambiguë où on ne sait plus si c'est la recherche qui permet la création ou la création qui permet la recherche. (Paquin et Béland, 2015¹¹²) »

Ce va-et-vient, loin de suivre une ligne droite, s'apparente davantage à un cheminement en spirale, fait de reprises, de réajustements, de tâtonnements féconds. Louis-Claude Paquin (2019) parle

¹¹⁰ Conseil de recherche en sciences humaines du Canada. (URL consultée le 29/11/2023 : <https://www.sshrc-crsh.gc.ca/funding-financement/programs-programmes/definitions-fra.aspx>)

¹¹¹ Louis-Claude Paquin, et Marjolaine Béland, *Dialogue autour de la recherche-crétation*, Media/n, 11(3), 2015. (URL consultée le 25/01/2025 : http://lcpaquin.com/publi_pdf/Dialogue_autour_de_la_recherche-creation.pdf)

¹¹² *Ibidem*.



à ce sujet de « cycles heuristiques¹¹³ », où l'on retourne aux questions de départ pour les reformuler à la lumière du processus. Chloé Persillet (2024) évoque des « boucles réflexives¹¹⁴ », marquées par l'inachèvement, les détours, les interruptions fertiles. D'autres, comme Anne-Claire Cauhapé et Philippe Guisgand (2024), décrivent un « processus circulatoire », ou encore une « tresse » entre création, réception et transformation, refusant toute hiérarchie figée entre penser et faire¹¹⁵. L'idée de « jeu continu entre immersion et distanciation¹¹⁶ » proposée par les deux auteurs comme alternative au couple théorie/pratique suggère également un mouvement constant et potentiellement itératif entre ces deux modes.

Pour penser cette logique d'hybridation, de nombreuses métaphores textiles sont aussi mobilisées : Ludovic Champagne, s'inspirant de Wittgenstein, rappelle que « la solidité du fil ne tient pas à ce qu'une fibre unique court sur toute sa longueur, mais au chevauchement de nombreuses fibres¹¹⁷ ». De même, Persillet parle de « toiles », de « mailles », de « points zigzag » pour désigner cette articulation mouvante entre les registres¹¹⁸. Ce tissu n'est jamais uniforme : il mêle affects, gestes, mots, ratés, intuitions et reformulations. C'est un entrelacs, et non une progression linéaire.

Dans ce contexte, la recherche-crédation peut être envisagée comme une forme de production de savoirs en « mode 2 » (Paquin, d'après Gibbons *et al.*) : transdisciplinaire, collective, située dans le contexte de l'action, fondée sur la co-construction de connaissances, et évaluée selon des critères ouverts et réflexifs. Elle s'inscrit dans une démarche épistémologiquement plurielle, où l'imagination, l'expérience sensible, la subjectivité et l'ancrage territorial ne sont pas des biais à neutraliser, mais des dimensions à mobiliser.

2.1.1.1.3 Un champ en expansion à la méthodologie structurée

La recherche-crédation peut être vue comme un champ en expansion et en évolution. Son développement se manifeste de plusieurs manières, notamment par sa reconnaissance croissante en milieu universitaire, son institutionnalisation, son exploration dans de nouveaux domaines artistiques,

¹¹³ Louis-Claude Paquin, *Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques*, 2019. (URL consultée le 26/01/2025 : https://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf)

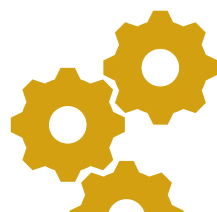
¹¹⁴ Chloé Persillet, « Poïétique, pratique et théorie : méthodologie de la recherche en arts plastiques », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crédation*, *op.cit.*, pp.21-42.

¹¹⁵ Anne-Claire Cauhapé et Philippe Guisgand, « Accompagner et interroger un exemple de recherche-crédation québécoise », dans Actes des journées d'études *De l'atelier au labo : inventer la recherche en art et en design*, Université de Valenciennes, avril 2015, p.9.

¹¹⁶ *Ibidem*.

¹¹⁷ Ludovic Champagne, « Recherche-crédation, recherches d'emplois. Dé/nouer les partages disciplinaires avec Donna Haraway », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crédation*, *op.cit.*, pp.43-56.

¹¹⁸ Chloé Persillet, « Poïétique, pratique et théorie : méthodologie de la recherche en arts plastiques », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crédation*, *ibid*.



et les débats dynamiques qu'elle suscite concernant sa définition, sa méthodologie et son positionnement.

Tout d'abord, ce processus doit être clairement structuré par des questions précises, s'ancrer dans un contexte théorique pertinent, et reposer sur une méthodologie rigoureuse et explicite. De plus, tant les œuvres produites que la recherche associée doivent pouvoir être partagées publiquement (sous forme d'exposition, publication, performance...) afin de contribuer activement à enrichir les connaissances du domaine concerné.

Ensuite, la recherche-crédation dépasse la simple articulation théorie-pratique en privilégiant une transversalité disciplinaire où l'art interagit activement avec des domaines variés comme la biologie, la physique, la sociologie ou encore les technologies numériques, en plus des sciences humaines. Ainsi, les chercheurs-artistes actuels s'engagent dans des projets interdisciplinaires et concrets, où l'art devient un vecteur d'innovation sociale et technologique.

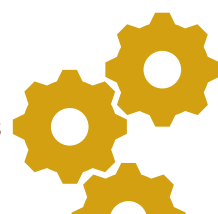
De ce fait, ces dernières années ont vu l'explosion de projets de recherche-crédation à la croisée de l'art, de la technologie et des sciences humaines. Voici, pêle-mêle, quelques exemples :

- ⚙ L'utilisation de la réalité augmentée et virtuelle pour la médiation culturelle et artistique.
- ⚙ L'intégration de l'intelligence artificielle et de la *blockchain* dans les processus de création et de financement.
- ⚙ L'inclusion et l'accessibilité, notamment à travers des dispositifs pour publics empêchés.
- ⚙ La valorisation et la transmission du patrimoine par le numérique.

Ces initiatives témoignent de la capacité de la recherche-crédation à renouveler les pratiques artistiques, à inventer de nouveaux outils de médiation et à explorer des formes inédites de collaboration entre disciplines.

Depuis les années 2000, donc, la recherche-crédation s'impose comme un champ transversal, favorisant l'émergence de l'artiste-chercheur et la multiplication de projets mêlant création artistique et production de savoirs. Elle se distingue par des œuvres ouvertes, processuelles, exploratoires, qui ne produisent pas nécessairement des objets finis mais privilégient l'expérimentation, la collaboration interdisciplinaire et la réflexion sur le processus créatif lui-même.

Au Canada, la recherche-crédation est particulièrement valorisée et structurée, tandis qu'en France, elle recouvre des réalités diverses, allant de la recherche en arts plastiques à l'intégration de pratiques artistiques dans des projets scientifiques plus larges. Le concept s'est également étendu à d'autres disciplines, comme les sciences sociales, où des méthodes comme l'auto-ethnographie sont considérées comme des formes de recherche-crédation.



Dans le cadre spécifique du projet artistique du *Carnaval des Spectres*, qui sera présenté plus après, la présente recherche-crédation s'inscrit dans l'esthétique *Steampunk*, constituant non seulement un choix stylistique mais surtout une méthodologie critique et créative de réinvention du patrimoine industriel du Nord de la France. L'approche *Steampunk* permet une hybridation entre art et archive, fiction et mémoire, récit spéculatif et historique. Le projet se déploie ainsi comme un dispositif mémoriel sensible et participatif, à travers des figures imaginaires capables d'incarner, de métaphoriser et de réenchanter un patrimoine industriel encore trop souvent perçu comme figé, parfois méjugé et surtout en crise. En effet, les principaux médiateurs de cette mémoire – dans le cas présent, les mineurs – tendent à disparaître avec le temps. Il s'agit donc de développer de nouveaux dispositifs de médiation mémorielle non pas dévolus à les remplacer mais à proposer de nouvelles façons de découvrir le patrimoine industriel à l'avenir.

L'essor de la recherche-crédation suscite aussi des débats, notamment sur la légitimité de l'art dans la sphère académique et sur la difficulté à faire coexister des formats créatifs avec les exigences de la recherche scientifique classique. Malgré ces tensions, la recherche-crédation est aujourd'hui reconnue comme un vecteur d'innovation, de renouvellement des savoirs et de décroisement entre disciplines. Cela ne la préserve toutefois pas des critiques.

2.1.1.2 Critiques et détracteurs de la recherche-crédation

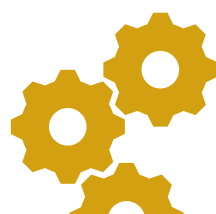
Malgré son développement constant depuis quelques années, la recherche-crédation rencontre des critiques notamment en raison de sa nature hybride et de son intégration récente dans le milieu universitaire.

Le terme « recherche-crédation » lui-même est source de débat, notamment sur la nature du lien qui unit « recherche » et « création » (représenté par le trait d'union, qui peut être vu comme un lien ou un trait de désunion). Certains critiques, comme la philosophe Carole Talon-Hugon, perçoivent la recherche-crédation comme un « mélange des genres regrettable¹¹⁹ » entre art et science, qui met en péril la scientificité des sciences sociales et dures¹²⁰. Pour Jérôme Glicenstein (2024) :

« Bien entendu, ce qu'elle [ndlr : Carole Talon-Hugon] considère comme "art" et comme "science", ce sont justement des catégories qui ne sont pas admises sous cette forme par les tenants de la recherche-crédation. Le fondement de leur démarche est en effet qu'on ne peut plus continuer à penser à une étanchéité des domaines et des pratiques. Pour ces personnes, la science n'est pas toujours aussi

¹¹⁹ Jérôme Glicenstein, « Introduction. Qu'est-ce que la recherche-crédation ? », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crédation*, op.cit., p.20.

¹²⁰ Voir Carole Talon-Hugon, *L'artiste en habit de chercheur*, Paris, Presses Universitaires de France, 2021.



scientifique que Talon-Hugon le prétend et ce que l'on présente comme des "faits scientifiques objectifs" sont bien souvent des constructions de laboratoires¹²¹. »

Mais les critiques touchent aussi à des fondements plus profonds : ce que l'on considère comme une connaissance « légitime ». Éric Dayre s'interroge : « De quoi la recherche-crétion est-elle le nom¹²² ? » Selon lui, loin d'asservir l'un à l'autre, comme semble le penser Talon-Hugon, le lien entre recherche et création peut, au contraire, les affranchir mutuellement. Cependant, cette émancipation ne va pas sans heurts : elle remet en cause les frontières disciplinaires héritées de la modernité – entre art et science, entre rationalité et sensibilité.

Ce trouble, Bruno Latour l'a bien résumé : face aux entités hybrides, notre réflexe moderne est souvent de resserrer les grilles, de défendre des disciplines qu'on voudrait étanches¹²³. Le trait d'union dans « recherche-crétion » « inquiète¹²⁴ » précisément parce qu'il fait circuler, il relie, il ouvre.

C'est ce mouvement que refusent certains critiques, préférant opposer une science rigoureuse, vérifiable, à un art « vrai », indéchiffrable et inutile. Mais c'est précisément ce clivage que la recherche-crétion vient déjouer – non pas pour les confondre, mais pour explorer un espace tiers, où penser et créer ne sont plus séparés, où le savoir peut surgir autrement.

De plus, l'intégration des disciplines artistiques à l'université a soulevé, dès le départ, des discussions pressantes autour des méthodologies à adopter – parfois au détriment de la réflexion sur les véritables enjeux soulevés par ces pratiques. Comme le souligne Chantal Provost (2021) :

« Sur le plan épistémologique et méthodologique, la RC [ndlr : recherche-crétion] engendre certaines résistances au sein du milieu universitaire. Si elle présente une certaine parenté avec la recherche en sciences humaines, ses mécanismes de diffusion s'éloignent des modes plus traditionnels de dissémination des connaissances (publication savante). Les outils bibliométriques, généralement utilisés afin de témoigner du poids et de l'importance de la production scientifique des chercheurs, sont mal adaptés pour évaluer des résultats de nature non discursive¹²⁵. »

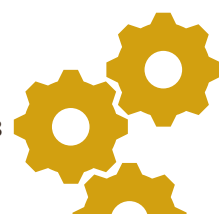
¹²¹ Jérôme Glicenstein, « Introduction. Qu'est-ce que la recherche-crétion ? », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crétion*, op.cit., p.20.

¹²² Éric Dayre, « De quoi la "recherche-crétion" est-elle le nom ? », dans Jean Dayre et David Gauthier (dir.), *L'art de chercher, L'enseignement supérieur face à la recherche-crétion*, Paris, Hermann, 2020, pp.58-80.

¹²³ Bruno Latour, *Nous n'avons jamais été modernes, Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1997. (Edition originale : 1991)

¹²⁴ Ludovic Champagne, « Recherche-crétion, recherches d'emplois. Dé/nouer les partages disciplinaires avec Donna Haraway », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crétion*, op.cit., pp.43-56.

¹²⁵ Chantal Provost, « La recherche-crétion à l'université : cadrage sociohistorique d'une nouvelle forme de recherche », dans *Cahiers de recherche sociologique*, numéro 71, automne 2021, pp.111–137. (URL consultée le 29/01/2025 : <https://doi.org/10.7202/1107073ar>)



La recherche-cr  ation, en particulier, suscite des r  sistances persistantes, tant sur le plan   pist  mologique que m  thodologique. En remettant en question la s  paration entre pratique et th  orie, elle s'  loigne d'un certain id  al d'un savoir neutre, objectivable, disciplin  , lin  aire.

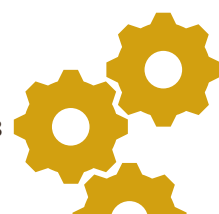
Elle repose au contraire sur une d  marche constructiviste et heuristique, o   le « faire   uvre » devient un mode d'exploration    part enti  re¹²⁶. Cette dynamique s'appuie sur un va-et-vient constant entre exp  rience sensible et conceptualisation, entre   lans subjectifs et tentatives d'objectivation. Cela contraste nettement avec les attentes m  thodologiques plus cadr  es de la recherche universitaire classique. Or, les connaissances dites processuelles, qui   mergent au fil de la cr  ation, sont rarement syst  matis  es ou m  me reconnues comme telles – d'autant plus que, dans le champ artistique, le r  sultat final tend      clipser le processus qui l'a rendu possible.

L'institutionnalisation de la recherche-cr  ation    l'universit   s'accompagne donc de plusieurs d  fis structurels. Et parmi eux, la question de l'  valuation reste un point de friction majeur : les modes de diffusion s'  loignent des canaux traditionnels (comme les revues    comit   de lecture), et les outils d'  valuation restent largement inadapt  s pour juger des productions non discursives ou performatives. L'  valuation    l'aveugle pose elle aussi probl  me, tant l'identit   de l'artiste-chercheur est souvent indissociable de l'  uvre produite, et tant les droits d'auteur sont au c  ur de la l  gitimit   des d  marches artistiques.

Historiquement, les d  bats se sont souvent cristallis  s autour de la pond  ration entre   uvre et texte. Dans bien des cas, ce sont encore aujourd'hui les r  sultats finaux –   uvre d'un c  t  , texte de l'autre – qui sont   valu  s, rel  guant au second plan les processus d'  mergence, les doutes, les gestes, les exp  rimentations. Cette logique peut mener    une forme de clivage, o   la cr  ation devient simple illustration, ou « annexe » de la partie th  orique, sans que le geste artistique ne soit v  ritablement reconnu comme lieu de production de savoirs.

Ce clivage peut se rejouer jusque dans l'accompagnement doctoral, o   certains directeurs ou membres de jury ne portent leur attention qu'au texte acad  mique, rel  guant la cr  ation au second plan – voire n'y voyant qu'une mise en forme subjective, sans valeur   pist  mologique. Dans ces conditions, le lien organique entre recherche et cr  ation peut se distendre, voire dispara  tre. Pourtant, c'est justement cette tension – si elle est tenue ensemble – qui fait la force singuli  re de la recherche-cr  ation.

¹²⁶ Louis-Claude Paquin, *M  thodologie de la recherche-cr  ation*, 2014. (URL consult  e le 29/01/2025 : http://lcpaquin.com/methoRC/MethoRC_methodologie.pdf).



Enfin, certains détracteurs insistent sur l'idée que la recherche-crédation n'aurait pas encore produit d'œuvres « marquantes », et qu'elle resterait confinée à des cercles universitaires confidentiels. Cette critique, souvent formulée en termes d'échec de visibilité ou de portée artistique, méconnaît la logique même de nombreuses démarches de recherche-crédation, où l'objectif n'est pas tant de produire des chefs-d'œuvre que d'explorer, de comprendre autrement, de faire émerger de nouveaux régimes de savoirs par l'acte de création lui-même.

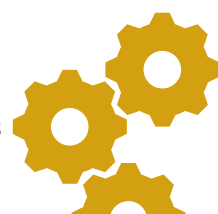
La recherche-crédation constitue aujourd'hui une démarche académique hybride, où la création artistique est à la fois moyen et objet d'une recherche scientifique rigoureuse. Elle exige une méthodologie claire (problématisation, réflexivité, échanges discursifs, évaluations régulières) tout en revendiquant une place à part entière dans les institutions universitaires traditionnelles. Elle fait dialoguer création et réflexion critique, le sensible et le rationnel, le vécu et le théorique.

En somme, la recherche-crédation constitue une démarche épistémologiquement plurielle et méthodologiquement hybride, où la pratique artistique devient un mode de production de savoirs à part entière. Elle ouvre un espace de dialogue fécond entre création et réflexion, intuition et conceptualisation, sensible et rigueur.

C'est dans ce cadre mouvant et engagé que s'inscrit la présente recherche, en prenant appui sur un ancrage territorial fort, une esthétique critique – le *Steampunk* – et une implication personnelle assumée. Il s'agit à présent de préciser comment cette posture prend forme concrètement, à travers ma trajectoire, mes choix méthodologiques, et la manière dont la pensée s'est élaborée dans et par la création.

MA POSTURE DE CHERCHEUSE-ARTISTE : UNE PENSEE SENSIBLE ET SITUEE

Après avoir défini les fondements théoriques et critiques de la recherche-crédation, il est nécessaire d'en expliciter l'incarnation singulière dans le cadre de cette thèse. Il s'agira ainsi de clarifier la posture adoptée tout au long du travail : celle d'une chercheuse-artiste ancrée dans un territoire, engagée dans une démarche à la fois esthétique, mémorielle et critique. Il ne s'agit pas ici d'appliquer un cadre méthodologique préexistant, mais bien de déployer une pensée en acte, située, traversée par le sensible, et nourrie par une expérience intime du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. C'est dans cet entrelacement de mémoire personnelle, de fiction spéculative et de création visuelle que se construit le projet du *Carnaval des Spectres*, véritable lieu de rencontre entre patrimoine et imaginaire.



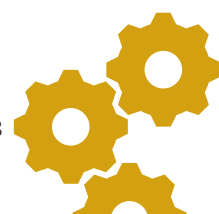
Dans le cas présent, cette recherche-cr  ation s'ancr   dans une esth  tique particuli  re : le *Steampunk*, d  j   largement analys   dans les chapitres pr  c  dents. Ce choix n'est pas purement stylistique : il constitue la colonne vert  brale de mon dispositif m  thodologique. Le *Steampunk* n'est pas ici un d  cor ou un code visuel plaqu   sur une th  matique, mais une m  thode de lecture et de r  invention du patrimoine, une mani  re d'habiter les tensions entre pass  , pr  sent et futur. Il m'offre un cadre esth  tique et critique pour penser la m  moire industrielle du Nord de la France, non pas comme un h  ritage fig  , mais comme une mati  re vivante, transformable, qui peut   tre r  investie, d  tourn  e, augment  e.

La dimension *steampunk* permet ainsi d'introduire une logique d'hybridation, propre    la recherche-cr  ation : entre r  cits et archives, fiction et m  moire, document et invention, historique et sp  culatif. Chaque cr  ation – que ce soit un personnage, un objet ou une sc  nographie – est le fruit d'une tension f  conde entre l'exactitude documentaire (gr  ce    un travail de terrain, d'enqu  te, de collecte de t  moignages, d'analyse de sources) et l'  lan imaginaire (qui permet d'incarner, de m  taphoriser, de r  enchanter ce qui a   t   oubli  , occult   ou invisibilis  ).

C'est dans cette perspective que s'inscrit le *Carnaval des Spectres*, projet central de cette th  se, pens   comme un dispositif de m  diation m  morielle    la fois sensible, esth  tique et participatif. Il s'agit d'un espace transitoire, entre r  el et imaginaire, entre visible et invisible, o   le *Steampunk* joue un r  le de m  diateur cr  atif, permettant d'ouvrir des br  ches narratives dans les r  cits traditionnels du patrimoine. Le *Carnaval* devient alors une forme d'uchronie sensible, o   les figures oubli  es des mines, de la sid  rurgie ou du textile peuvent r  appara  tre, r  investies dans une esth  tique po  tique et critique.

Enfin, la cr  ation des personnages du *Carnaval* (traite   plus loin) repose sur une m  thodologie sp  cifique, inspir  e notamment des notions de persona et de *steamsona*,    mi-chemin entre   tude historique,   laboration symbolique et incarnation plastique. Il ne s'agit pas seulement de dessiner des silhouettes, mais de donner corps    des r  cits manquants, de fabriquer des figures capables de toucher, de raconter, de transmettre. C'est    travers eux que la recherche devient cr  ation, et que la cr  ation devient recherche.

La recherche-cr  ation, telle qu'elle est d  finie par de nombreux chercheurs, se situe    la crois  e de la pens  e critique et de l'exp  rimentation artistique. Selon Louise Poissant, elle constitue une d  marche qui associe la production d'une   uvre    une r  flexion th  orique articul  e autour de cette pratique (Poissant, 2006). Elle permet d'  prouver le savoir non seulement par l'  criture mais aussi par le faire, en convoquant les langages plastiques, sensoriels et narratifs.



« Si cette dernière [ndlr : la création] a toujours requis une part de recherche, ce n'est que tout récemment que l'on accepte de les considérer conjointement, dans un mouvement d'interpénétration continu se servant l'une et l'autre de levain. La recherche nourrit la création, qui à son tour fait monter la recherche¹²⁷. »

Jean Lancri (2006) affirme que la « thèse en recherche création ne saurait avoir de modèle unique et doit en dénombrer autant qu'il existe de chercheurs¹²⁸. » Il insiste sur le fait que la recherche en arts plastiques est « écartelée [...] entre la raison et le rêve. Son originalité la plus grande tient selon moi à cette liaison, insolite s'il en est, qu'elle introduit entre ces deux pôles¹²⁹. » Cela met en évidence la dimension singulière et la tension constitutive de la recherche-crédation entre les aspects rationnels et imaginatifs.

Pierre Gosselin, quant à lui, souligne que la recherche en pratique artistique tire parti d'une « combinaison particulière de la pensée expérientielle subjective et de la pensée conceptuelle objective¹³⁰. » Il propose deux paramètres méthodologiques : la nature « constructiviste » du travail artistique et sa nature « heuristique », liée à l'importance des processus subjectifs de la pensée. Ces éléments définissent des aspects méthodologiques spécifiques à la recherche-crédation.

Quoi qu'il en soit, cela implique de reconnaître que la création est une forme de connaissance en soi. Comme le souligne Barbara Bolt, la recherche-crédation repose sur une pensée *through* (par) et *with* (avec) la pratique (Bolt, 2010). Le projet du *Carnaval des Spectres* s'inscrit pleinement dans cette logique : il ne s'agit pas simplement d'illustrer un propos théorique, mais bien de penser par la création, et de laisser la fiction, la mémoire et l'image dialoguer.

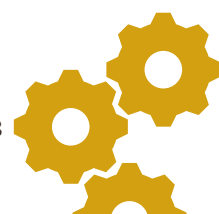
Issue du territoire que j'étudie, j'ai choisi d'inscrire ma démarche dans une approche sensible et située, où la subjectivité n'est pas un biais à neutraliser mais une ressource épistémologique à mobiliser. Cette posture implique de reconnaître la création comme un mode de connaissance à part entière, et d'assumer l'imbrication du vécu, de l'imaginaire et du contexte dans le processus de recherche.

¹²⁷ Louise Poissant, « Préface », dans Pierre Gosselin et Eric le Coguiec (dir.), *La recherche création, Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses Universitaires du Québec, 2006, n.p.

¹²⁸ Jean Lacri, « Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi », dans Pierre Gosselin et Eric le Coguiec (dir.), *La recherche création, Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, op.cit., p.9.

¹²⁹ *Ibid.*, p.13.

¹³⁰ Pierre Goselin, « La recherche en pratique artistique : Spécificité et paramètres pour le développement de méthologies », dans Pierre Gosselin et Eric le Coguiec (dir.), *La recherche création, Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, op.cit., p.29.



Pour ce qui est de la méthodologie de cette recherche, elle repose donc sur une approche sensible, ancrée dans un territoire (le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais), et dans une expérience intime de ce territoire. Elle mobilise toutefois une pluralité de sources et de modes d'expression :

- ⚙ *Recherche documentaire* : archives, ouvrages historiques sur la mine, la mémoire ouvrière ; corpus sur le *Steampunk* ; études en patrimoine immatériel, mémoires collectives et formes festives.
- ⚙ *Immersion territoriale* : visites de friches, musées, sites de mémoire (Arenberg Creative Mine notamment), photographie de terrain.
- ⚙ *Collecte de récits* : écoute de témoignages, paroles de descendants de mineurs, dialogues avec des habitants.
- ⚙ *Démarche plastique* : carnets de croquis, tests visuels, compositions d'illustrations, expérimentations matérielles (techniques mixtes, textures, couleurs, etc.).
- ⚙ *Expérimentation narrative* : écriture fragmentaire, poésie, conception d'une narration à entrées multiples (album illustré, performances, créations numériques).

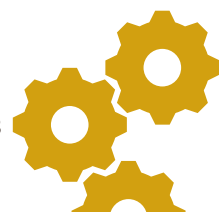
Cette approche prend appui sur une éthique de la représentation : il ne s'agit pas de « parler à la place » mais de réveiller les résonances, de convoquer les traces, de faire vibrer ce qui fut. C'est pourquoi le projet se fonde sur une écoute active du territoire, une attention aux silences, aux non-dits, aux manques, que la création cherche à symboliser.

Cette logique de résonance trouve aussi une expression spécifique dans l'écriture numérique du *Carnaval des Spectres*, qui mobilise des formes interactives et manipulables. Dans cette perspective, elle s'inscrit dans la lignée des travaux de Bouchardon (2008), pour qui écrire avec le numérique ne consiste pas seulement à transmettre un contenu, mais à concevoir une expérience où le lecteur devient acteur¹³¹. Le geste de lecture devient alors manipulation : cliquer, faire apparaître, naviguer, assembler... autant d'actions qui participent de la construction du sens.

Le lien entre geste et compréhension, entre action et signification, est central dans ma démarche, qui repose sur une narration éclatée, sensible, où les fragments (textes, images, interactions) ne s'additionnent pas mais se tissent dans une logique de parcours. L'œuvre se donne à explorer plutôt qu'à lire linéairement, et c'est cette forme d'appropriation active — telle que la définit Bouchardon (2008) — qui permet de renforcer l'engagement sensible du visiteur.

De ce fait, la méthodologie du *Carnaval des Spectres* repose sur un geste poïétique : celui de faire advenir du sens par la forme. À travers le dessin, le récit, la composition visuelle, il s'agit de déployer un imaginaire situé, qui n'efface pas la réalité mais la transforme pour la rendre partageable, sensible, émotive.

¹³¹ Serge Bouchardon, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », dans *Communication et langages, L'écriture au risque du réseau*, n°155, 2008, pp. 81-97.



Ce geste est assumé comme tel : la création n'est pas une illustration, mais une forme de connaissance sensible et symbolique. Elle fait émerger des figures, des lieux, des objets qui incarnent un passé sans le figer, qui rendent hommage sans glorification, qui transmettent sans imposer.

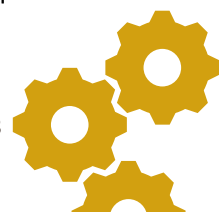
En cela, cette méthodologie participe d'une forme de médiation culturelle alternative : une médiation par l'imaginaire. Elle se situe dans la lignée des démarches qui reconnaissent à la création la capacité de faire mémoire autrement, de parler de l'Histoire en convoquant la fiction, la métaphore, le merveilleux. C'est ainsi que le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans une perspective *steampunk* tout en dialoguant avec les enjeux patrimoniaux et mémoriels contemporains.

En tant qu'artiste et chercheuse issue du territoire, j'ai choisi d'aborder la mémoire minière non par un discours académique seul, mais par la création d'un univers narratif et visuel. Ce choix méthodologique s'inscrit dans le champ de la recherche-crédation, forme de production de savoirs hybride qui articule la subjectivité de la création artistique avec les exigences de la recherche scientifique. Il ne s'agit pas ici d'illustrer un propos théorique par des œuvres, ni d'ajouter une « touche artistique » à un discours savant, mais bien de construire une pensée sensible et incarnée, où le processus créatif est constitutif de la connaissance.

Cette posture s'appuie sur une approche située, qui reconnaît le rôle du vécu, de l'imaginaire et de l'engagement personnel dans la recherche. Mon point d'ancrage est à la fois biographique et géographique : je suis née et j'ai grandi dans le Nord de la France, dans cet ancien bassin industriel. Mes souvenirs d'enfance sont traversés par des images de terrils, de cités ouvrières, de corons, mais aussi par des silences, des vides, des absences dans les récits transmis. C'est précisément ce tissu de mémoires diffuses, parfois effacées ou marginalisées, que j'ai souhaité explorer à travers la fiction et la représentation visuelle.

Plutôt que de produire une analyse extérieure ou surplombante, ma démarche vise à activer une forme de mémoire vécue, reconstruite, rêvée. Le recours à l'esthétique *steampunk*, aux personnages fictifs et à la narration immersive me permet de réenchanter un patrimoine souvent perçu comme dur, austère, voire révolu. Un passé qui, de plus, perd peu à peu ses principaux acteurs ; les anciens mineurs qui pouvaient encore raconter l'histoire telle qu'il l'avait vécue. En cela, mon projet s'inscrit dans une logique de revitalisation sensible, où l'on ne se contente pas de transmettre le passé, mais où l'on cherche à le faire vibrer à nouveau, à travers des formes qui parlent au corps, aux émotions, à l'imaginaire collectif.

La création du *Carnaval des Spectres* est donc indissociable de cette posture : elle est à la fois le terrain, la méthode et le résultat de ma recherche. Chaque personnage inventé, chaque dessin, chaque



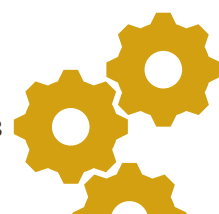
fragment narratif vient cristalliser une question, une hypothèse ou une émotion liée à l'histoire industrielle de la région. Le processus créatif devient ainsi un espace de médiation, entre passé et présent, entre le territoire et ses représentations, entre le vécu individuel et la mémoire partagée.

Cette recherche-crédation s'appuie également sur une documentation rigoureuse : archives historiques, récits de vie, rencontres avec des anciens mineurs, lectures théoriques sur le patrimoine, le folklore, la mémoire et les imaginaires populaires. Mais elle assume pleinement son écart avec l'objectivité académique classique. Elle revendique l'incertitude, la subjectivité, le fragment, la métaphore comme autant de moyens d'approcher une vérité autre – celle que l'on ne trouve pas dans les documents, mais dans les silences, les gestes, les images qui hantent encore les lieux.

À travers cette posture, je défends une approche du patrimoine non figée, non muséifiée, mais ouverte, créative et participative. Le *Carnaval des Spectres* n'est pas un travail de reconstitution : c'est une invitation à ressentir, à rêver, à transmettre autrement. Une mémoire rendue à sa puissance d'évocation, de transformation, de fiction.

En somme, cette posture de recherche-crédation, entre mémoire, fiction et création, constitue le socle méthodologique de cette thèse. En choisissant d'explorer le patrimoine industriel du Nord de la France à travers une esthétique *steampunk*, j'ai souhaité ouvrir un espace de résonance entre passé et présent, entre subjectivité et histoire collective. Le *Carnaval des Spectres*, en tant que projet central, illustre cette démarche où l'acte de création devient lui-même acte de recherche, capable de faire émerger d'autres formes de savoirs, sensibles et incarnés.

Mais pour qu'un tel projet prenne tout son sens, encore faut-il penser ce que signifie, concrètement, faire revivre un patrimoine. Non pas le restaurer à l'identique, mais en proposer une relecture, une activation poétique et collective. C'est ce processus qui va être interrogé à présent, à travers la notion centrale de revitalisation.



2.2 DEFINITION DU CONCEPT DE REVITALISATION

*« On peut toujours faire quelque chose de ce qu'on a fait de nous. »
Jean-Paul Sartre*

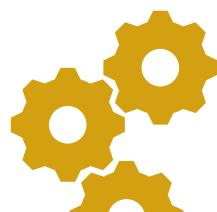
Il sera explicité ici la notion de revitalisation, entendue comme un processus de réactivation symbolique, sensible et collective d'un patrimoine en sommeil. Dans des territoires marqués par des ruptures historiques, des traumatismes collectifs ou une désindustrialisation brutale, la revitalisation ne consiste pas à figer le passé, mais à lui redonner souffle à travers de nouvelles formes d'appropriation, qu'elles soient artistiques, culturelles, sociales ou imaginaires. Il s'agira de cerner les contours de cette notion de revitalisation à partir de différentes approches – théoriques, artistiques, territoriales – pour mieux comprendre comment elle peut servir d'outil de médiation entre les héritages du passé et les imaginaires du présent.

Le terme de revitalisation apparaît de plus en plus fréquemment dans les discours portant sur la valorisation du patrimoine, les politiques culturelles ou les dynamiques territoriales. Pourtant, il ne s'agit pas d'un concept figé ou univoque. Il renvoie moins à une méthode qu'à une intention : celle de redonner vie à ce qui semble éteint, silencieux ou oublié. Dans cette perspective, revitaliser n'est ni restaurer à l'identique, ni réanimer artificiellement, mais mettre en relation, reconnecter, faire résonner.

Contrairement à une approche patrimoniale strictement conservatoire, la revitalisation introduit une dynamique : elle suppose qu'il y a quelque chose à raviver, à réinterpréter, voire à réinventer. Le préfixe « re- » suggère à la fois un retour (à une mémoire, une fonction, un usage) et un renouvellement. Le patrimoine concerné – qu'il soit matériel (bâtiments, objets, traces industrielles) ou immatériel (récits, gestes, savoir-faire, mémoires collectives) – devient alors un matériau vivant, à la croisée du passé et du présent.

Cette dynamique peut prendre plusieurs formes : artistique, culturelle, touristique, sociale, éducative. Elle peut passer par des créations contemporaines, des récits partagés, des parcours de médiation, des pratiques festives ou rituelles. Ce qui les relie, c'est l'idée d'un lien actif entre le territoire, ses habitants et les mémoires qu'il porte.

Dans le contexte de territoires marqués par une désindustrialisation rapide, comme c'est le cas du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, la revitalisation n'est pas seulement symbolique : elle est



politique et sociale. Elle répond à un besoin de redonner sens, fierté et imagination à des lieux trop souvent réduits à l'oubli ou à la ruine. Elle cherche à réinscrire des récits dans des espaces abîmés, à rendre à la mémoire ouvrière une place dans le paysage contemporain, sans la figer dans la nostalgie.

Plusieurs exemples concrets permettent d'observer ces dynamiques à l'œuvre. À Loos-en-Gohelle, la reconversion de la Base 11/19 en site culturel et écologique expérimental témoigne d'un renversement du regard sur les friches minières. À Roubaix, la Condition Publique mêle création artistique, implication citoyenne et relecture du patrimoine textile. À Bruay-la-Buissière, les dispositifs d'urbanisme culturel et les interventions artistiques dans les cités minières visent à renouer avec une mémoire ouvrière souvent silencieuse, tout en impliquant les habitants dans l'appropriation créative de leur territoire. Les exemples sont nombreux sur l'ensemble du territoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais.

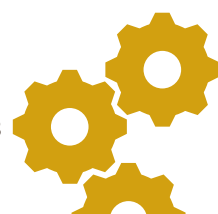
Revitaliser, c'est donc activer la mémoire, non pour la contempler, mais pour la faire circuler, vibrer, toucher. C'est rouvrir les récits là où ils semblaient clos. C'est permettre à des lieux, des objets, des histoires, de devenir ressources imaginantes – pour aujourd'hui et pour demain.

L'un des malentendus les plus fréquents autour de la revitalisation tient à sa confusion avec la restauration. Or, bien qu'elles partagent un même souci du passé, ces deux notions relèvent de logiques différentes, voire opposées

La restauration s'inscrit dans une approche patrimoniale classique, qui vise à conserver, protéger, voire restituer un objet ou un lieu dans un état supposé authentique. Elle repose souvent sur une forme de fidélité au passé, appuyée par des connaissances historiques, architecturales ou techniques. Son objectif est la stabilité, la cohérence formelle, la préservation de l'intégrité d'un témoin du passé.

La revitalisation, au contraire, ne cherche pas à figer un état antérieur, ni à gommer les marques du temps. Elle part du principe que le patrimoine est un corps vivant, traversé par les usages, les récits, les regards. Elle ne se fonde pas uniquement sur la conservation de la forme, mais sur la réactivation du sens, la reconnexion à un imaginaire ou à une fonction contemporaine. En ce sens, elle accepte les ajouts, les transformations, les détournements – pourvu qu'ils permettent une réappropriation active du lieu ou de la mémoire.

Il ne s'agit donc pas de choisir entre fidélité et invention, mais de reconnaître que la transmission passe parfois par la métamorphose. Là où la restauration tend à sacraliser, la revitalisation cherche à réinscrire dans la vie. Elle n'exclut pas l'émotion, l'imaginaire, l'usage poétique. Elle ouvre un espace de création autant que de mémoire.



Dans cette perspective, les démarches artistiques ou culturelles ne sont pas des décorations secondaires : elles sont au cœur du processus, car elles permettent de réactiver des sensibilités, de faire émerger des récits oubliés ou inaccessibles autrement. Le patrimoine devient alors matière à rêver autant qu'à comprendre, surface de projection autant que trace historique.

En d'autres termes : restaurer, c'est honorer le passé tel qu'il fut. Revitaliser, c'est faire du passé une ressource pour le présent et l'avenir.

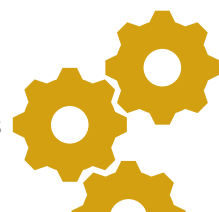
Si la revitalisation ne consiste pas à restaurer fidèlement un passé figé, mais à le réactiver pour en faire une ressource vivante, alors la fiction devient un outil particulièrement puissant. Loin d'être un simple divertissement ou une échappatoire, elle offre une manière de raconter autrement, de ressentir différemment, de transmettre en transformant.

La fiction permet d'habiter les silences de l'histoire, de combler les vides laissés par les archives, ou de donner une voix à celles et ceux qui ont été oubliés. Elle agit comme une passerelle entre la mémoire officielle et les mémoires vécues, entre le savoir historique et la sensibilité individuelle. Elle ne prétend pas dire « la vérité » du passé, mais elle propose des vérités sensibles, des formes de connaissance qui passent par l'émotion, l'identification, l'imaginaire.

Dans le cadre d'un territoire comme le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, marqué par un fort héritage industriel mais aussi par des blessures sociales, culturelles ou encore écologiques, la fiction peut servir de levier de résilience, voire donner l'élan d'un nouveau départ. Elle ne nie pas la dureté du passé, mais elle le métamorphose en récit partageable, en forme symbolique, en langage poétique. Elle offre une autre voie que le constat ou la commémoration : celle de l'évocation, de la métaphore, du rêve.

Cette approche rejoint des formes de médiation artistique où l'imaginaire n'est pas en contradiction avec l'histoire, mais en dialogue avec elle. Le recours à des personnages fictifs, des objets inventés, des scénographies ou des univers narratifs ouvre des espaces d'empathie, de projection, de circulation des affects. Il devient possible de ressentir ce qu'était l'attente d'un retour à la surface, la solitude dans les galeries, la chaleur étouffante, la peur du grisou – non pas par des explications, mais par des figures symboliques, des ambiances, des fragments poétiques.

Cette démarche rejoint également les enjeux du storytelling, entendu ici non pas dans son sens marketing, mais comme l'art de construire des récits porteurs de sens, capables de fédérer une mémoire, une émotion, une vision partagée. Le storytelling permet de tisser un fil narratif entre des éléments épars, de relier le passé au présent, les fragments à l'ensemble, les lieux aux vécus humains.



Dans le cadre de la revitalisation patrimoniale, il ne s'agit pas seulement de raconter des anecdotes historiques, mais de construire des récits-monde où les lieux, les objets, les gestes prennent valeur de symboles. C'est en ce sens que le storytelling devient un outil de transmission puissant : il met en récit le patrimoine, non pour en lisser la complexité, mais pour en révéler la profondeur humaine.

Un récit bien construit, nourri d'éléments sensoriels, d'émotions, de points de vue multiples, peut transformer la visite d'un lieu en expérience immersive. Il peut créer un attachement durable, une compréhension affective qui dépasse la simple accumulation de faits. À travers la fiction et la narration, le visiteur n'est plus spectateur, mais témoin ou acteur d'un héritage en mouvement.

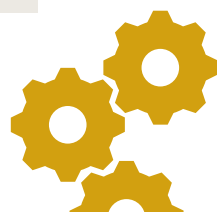
Le storytelling devient ainsi un outil de revitalisation sensible : il permet de réenchanter le patrimoine, sans le falsifier ; de partager une mémoire, sans l'imposer ; de donner à entendre des voix absentes, sans prétendre à l'exhaustivité. Il offre une forme d'accès affectif, poétique et inclusif à l'histoire, particulièrement précieuse dans les territoires marqués par un passé ouvrier, souvent invisibilisé ou stigmatisé.

Revitaliser par la fiction, c'est aussi permettre l'appropriation individuelle du patrimoine. Là où certains lieux semblent réservés à une élite savante, la fiction rend possible une entrée plus libre, plus émotionnelle, plus personnelle. Chacun peut y trouver une résonance intime, une part d'enfance, de mémoire familiale, de sensations enfouies.

La fiction n'efface pas l'histoire : elle l'augmente, elle la rend accessible, elle la rend à nouveau habitable.

Ainsi, penser la revitalisation, ce n'est pas seulement interroger la transmission du patrimoine, mais envisager les formes sensibles et imaginaires par lesquelles un territoire peut redevenir vivant aux yeux de celles et ceux qui l'habitent. Dans les espaces marqués par la désindustrialisation, où les paysages portent encore les cicatrices du travail ouvrier, revitaliser, c'est faire émerger de nouvelles manières d'habiter la mémoire, sans la figer dans la nostalgie. C'est activer des récits, des formes et des affects capables de tisser du lien entre passé et présent, entre savoirs et émotions, entre héritages locaux et langages contemporains.

Cette dynamique de réactivation sensible et poétique trouve une traduction concrète dans le projet de recherche-crédation développé ici : le *Carnaval des Spectres*. Né d'une volonté de rendre hommage au patrimoine minier du Nord de la France tout en l'ancrant dans un imaginaire renouvelé, ce projet incarne la volonté de faire du patrimoine un terrain de création partagée. Il ne s'agit pas



simplement d'en préserver les traces, mais d'en faire surgir de nouvelles formes de récit, de représentation et d'émotion, capables de dialoguer avec les générations d'aujourd'hui. C'est à cette exploration que nous allons désormais nous consacrer.

2.3 LE DEVELOPPEMENT DU CARNAVAL DES SPECTRES

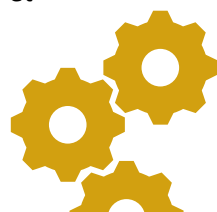
UN PROJET ISSU D'UN REVE PLUS VASTE

« Là où le brouillard qui dissimule l'horizon se confond avec celui qui voile l'avenir, il apparaît. Caché dans la grisaille, dans l'Entre-Mondes, il passe inaperçu. C'est le Carnaval des Spectres. »

À l'origine, l'ambition derrière ce projet était bien plus large : un projet intitulé *la Roses Ligne*, pensé comme un hommage à ma mère, Roselyne, et destiné à explorer différentes industries marquantes du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais devait voir le jour au cours de cette recherche-crédation. L'idée était d'aborder non seulement l'univers minier, mais aussi celui de la sidérurgie/métallurgie et du textile. Cependant, le temps imparti à une thèse est court, et les imprévus, notamment la pandémie de COVID-19, ont nécessité un recentrage. Le choix a donc été fait de consacrer ce travail exclusivement à la mine, tout en gardant à l'esprit l'éventualité d'élargir ce projet dans le futur. Aujourd'hui, ce projet prend essentiellement la forme d'un album illustré, une première incarnation qui permet de poser les bases de son univers tout en envisageant d'autres développements futurs.

Cette première incarnation prend donc la forme d'un conte illustré, destiné à poser les fondations de l'univers, mais elle est indissociable d'un site internet interactif conçu comme son prolongement vivant. Pensé selon une logique transmédia évolutive, ce site propose aux visiteurs d'interagir avec les personnages, de découvrir des fragments de récit, de débloquent des objets symboliques, ou encore de contribuer à une mémoire collective (système de mur à post-it, carte sensible, etc.) Le *Carnaval des Spectres* existe donc à la fois comme livre et comme expérience numérique, chaque médium offrant une porte d'entrée différente dans un univers en constante expansion.

Le *Carnaval des Spectres* est, de fait, une œuvre en train de se faire, au sens le plus littéral : il ne s'agit pas d'un projet clos, mais d'un univers en expansion, appelé à se métamorphoser au gré des opportunités, des contextes, des collaborations. Cette incomplétude assumée fait partie intégrante de la démarche artistique. Travailler avec les moyens du bord, dans une économie de moyens et



d'accessibilité, rejoint ici la figure du bricoleur décrite par Claude Lévi-Strauss : celui qui, avec ce qu'il a sous la main, compose une œuvre cohérente sans disposer d'un plan initial parfaitement défini. Cette posture, où l'adaptation, la récupération, et la réinvention priment sur la planification rationalisée, rapproche également ce projet des logiques propres à la culture *Maker* : un faire créatif et critique, collaboratif et souvent *low-tech*, qui fait de la contrainte un moteur de création.

L'envie de créer un carnaval s'est imposée progressivement. D'abord, par fascination personnelle mais aussi parce qu'ils sont profondément ancrés dans la culture populaire du Nord de la France, région où je vis et travaille. J'ai donc été inspirée par ces traditions locales, mais aussi par d'autres formes de carnivals à travers le monde, ainsi que par les Géants du Nord, figures emblématiques du folklore régional. Cette fascination a également été nourrie par mes lectures, allant des mythes anciens aux récits contemporains, notamment ceux évoquant des processions surnaturelles, telles que la Parade des *Yōkai*¹³² dans le folklore japonais. C'est ainsi qu'a germé l'idée d'un *Carnaval des Spectres*, une célébration où mémoire et imaginaire s'entrelacent.

Dans un second temps, j'ai également constaté que les légendes locales autour de la mine étaient rares, voire inexistantes. Or, comme cela a été vu dans *l'Épopée Steampunk*, le folklore joue un rôle essentiel dans la transmission des mémoires collectives. Face à ce constat, j'ai choisi de créer ma propre mythologie, un univers où les souvenirs des mineurs et l'imaginaire se mêlent, dans l'espoir qu'il devienne, à terme, un récit partagé ou, tout au moins, partageable par les générations futures.

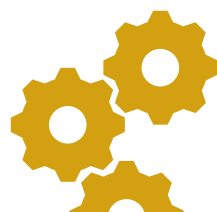
Cette ouverture structurelle rejoint par ailleurs les principes du storytelling transmédia, tel que formulé par Henry Jenkins (2007) :

« *Transmedia storytelling represents a process where integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience. Ideally, each medium makes its own unique contribution to the unfolding of the story*¹³³. »

Dans le cas du *Carnaval*, cette dynamique est présente, mais de manière souple et évolutive. Faute de moyens comparables à ceux des industries culturelles, le déploiement transmédia ne suit pas une stratégie centralisée, mais s'apparente davantage à une constellation d'expériences. Le spectateur

¹³² Le terme *yōkai* désigne, dans la culture japonaise, une large catégorie de créatures surnaturelles, souvent issues du folklore. Il peut s'agir d'esprits, de monstres, d'animaux métamorphosés ou d'objets animés, dont les comportements oscillent entre malice, bienveillance et danger.

¹³³ Henry Jenkins, « Transmedia Storytelling 101 », sur *Confessions of an Aca-Fan* (blog), 21 mars 2007. (URL consultée le 22/03/2025 : http://henryjenkins.org/blog/2007/03/transmedia_storytelling_101.html) « Le récit transmédia désigne un processus par lequel des éléments essentiels d'une fiction sont dispersés de manière systématique à travers différents canaux de diffusion, dans le but de créer une expérience de divertissement unifiée et coordonnée. Idéalement, chaque média apporte sa propre contribution unique au développement de l'histoire. »



ne peut saisir la totalité du récit – et ce n’est pas forcément un problème. Loin d’imposer un parcours unique, le projet propose une navigation par fragments, par seuils, où chaque média donne accès à une facette sensible de l’univers sans exiger la maîtrise d’un tout.

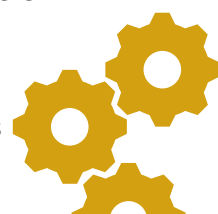
L’objectif n’est pas seulement d’évoquer le passé minier, mais de le faire revivre sous une forme nouvelle, accessible et captivante. Ainsi, le *Carnaval des Spectres* ne se contente pas de raconter l’histoire des mineurs : il la transforme en une expérience sensorielle et émotionnelle, permettant au public d’en saisir toute la richesse et la profondeur.

Enfin, l’une des particularités du *Carnaval des Spectres* réside dans son esthétique *steampunk*. Dès mon master, il m’est apparu que ce courant, avec son attachement aux révolutions industrielles et aux machines du passé, pouvait être un formidable outil pour revitaliser le patrimoine industriel du Nord. En intégrant cette esthétique à mon projet, je cherche à sublimer ce patrimoine, à lui redonner une aura fascinante et à susciter la curiosité. Plutôt que d’imposer une simple reconstitution historique, j’ai préféré une approche plus immersive, plus évocatrice. Le *Steampunk*, par son imaginaire rétrofuturiste, permet de réimaginer le passé et d’en faire un terrain de jeu créatif, offrant ainsi une porte d’entrée ludique vers une histoire parfois méconnue ou oubliée.

En ce sens, le *Carnaval des Spectres* se situe à l’opposé de certaines stratégies transmédiatiques contemporaines qui présupposent une consommation exhaustive de chaque contenu pour accéder au sens global (comme c’est parfois le cas dans les franchises *Marvel* ou *Star Wars*, depuis leur rachat par Disney). Ces approches peuvent créer une forme de lassitude, voire d’exclusion, chez les spectateurs. Le *Carnaval*, au contraire, repose sur une approche accueillante, où la discontinuité ne nuit pas à l’expérience : le spectateur est invité à prendre ce qu’il peut, là où il est, et à composer sa propre traversée du récit. Cette posture valorise une réception partielle mais significative, une lecture sensible plutôt qu’encyclopédique.

De plus, comme cela a été démontré dans l’*Epopée Steampunk*, ce dernier peut prendre plus d’une forme et défie sans cesse les limites qui pourraient lui être imposées. C’est pourquoi j’ai développé ce que j’ai surnommé une forme de « *Cht’eampunk* » ; un *Steampunk* propre au Bassin Minier, plus fantastique que science-fiction, à la frontière du conte de fée moderne.

Toutefois, pour qu’un tel projet puisse véritablement remplir son rôle de médiation mémorielle transmédia, il était essentiel qu’il s’incarne à travers une figure capable de relier passé et présent, réel et imaginaire, ainsi que les potentielles suites à cette histoire à travers différentes formes médiatiques. Bien qu’il s’agisse d’une création plus ancienne, c’est ainsi qu’est véritablement né le personnage *steampunk* de *Lady Bug*, mon alter-ego, à la fois guide, conteuse, passeuse de mémoire et messagère



du *Carnaval des Spectres*. Inspirée par les figures mythologiques et folkloriques qui annoncent les changements ou escortent les âmes entre les mondes, elle apparaît dans la brume, là où le passé se confond avec l'avenir.

Son rôle dépasse celui d'un simple personnage : elle est le fil conducteur du projet, celle qui invite à franchir les frontières du tangible pour plonger dans une mémoire réinventée. Comme une Cassandra moderne, elle sait ce que beaucoup ont oublié et tente de le transmettre, non pas en imposant une vérité, mais en laissant à chacun la possibilité de retrouver les fragments du passé au fil du *Carnaval*. Par son costume évoquant la coccinelle – symbole de chance et de renouveau –, elle rappelle que les souvenirs, même éparpillés, peuvent être rassemblés pour former un récit cohérent.

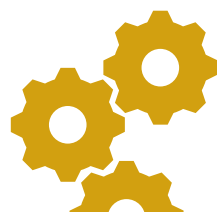
Lady Bug ne raconte pas l'Histoire, elle l'éveille. Sa présence est à la fois une invitation et un défi : accepter de voir au-delà du visible, de réimaginer ce qui a été perdu, et peut-être, de se réapproprier une mémoire collective que le temps menace d'effacer. C'est à travers elle que les visiteurs du *Carnaval des Spectres* deviennent eux-mêmes des acteurs de cette transmission, en explorant, en questionnant et en interagissant avec un univers où la mémoire prend vie sous une forme inédite.

LES INFLUENCES ARTISTIQUES ET LES ANCRAGES CULTURELS

L'élaboration du *Carnaval des Spectres* ne s'est pas faite seulement de manière intuitive ou spontanée, mais s'inscrit dans une démarche de recherche-crédation fondée sur une méthodologie rigoureuse, mêlant enquêtes historiques, analyses symboliques et construction d'un univers narratif cohérent. Chaque personnage, chaque objet, chaque décor y est pensé comme un fragment d'un récit plus vaste, chargé de mémoire, d'émotions et de significations multiples.

Ma méthode de création repose sur un principe simple : partir du global pour aller vers le particulier, en tissant peu à peu une constellation de liens entre les éléments qui formeront l'univers du *Carnaval*. À la manière d'un rhizome ou d'une carte mentale, je mets en relation des notions parfois éloignées au premier abord – un objet du quotidien, un mythe ancien, une légende oubliée, une donnée historique – jusqu'à faire émerger une cohérence narrative et symbolique. Il ne s'agit pas simplement de juxtaposer des références, mais de faire dialoguer les strates du réel et de l'imaginaire.

Pour cela, je m'appuie sur de nombreuses recherches, notamment sur la symbolique des formes, des couleurs, des matières et des figures. Ce travail en amont me permet de composer chaque dessin comme une véritable histoire visuelle, où l'image ne se contente pas d'illustrer, mais suggère,



interroge, et parfois dérange. Mon objectif est de créer des images à forte polysémie, que l'on peut lire à plusieurs niveaux, selon ce que le spectateur est prêt à y projeter ou à y retrouver.

Ainsi, la création d'un personnage ne part jamais de rien : elle naît d'un tissage complexe d'éléments signifiants. Par exemple, dans le *Carnaval*, le coup de grisou – danger bien réel des mines – prend la forme d'une créature spectrale, une taupe aveugle et insaisissable, incarnation du risque sourd et imprévisible. La suie devient une chenille noire, rampante et silencieuse. Les chevaux des galeries, quant à eux, fusionnent avec la machine pour donner naissance à des « licornes des profondeurs », mi-vivantes, mi-mécaniques. Chaque transformation s'ancre dans une logique symbolique qui donne sens à la métamorphose.

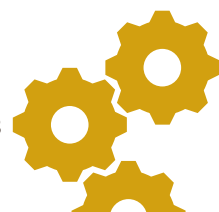
À l'inverse, certains personnages sont réifiés. Le Galibot, enfant mineur, devient un jouet culbuto, oscillant entre enfance sacrifiée et résilience. Là encore, le choix formel n'est jamais anodin : le culbuto, par sa capacité à toujours se redresser, incarne une force de vie malgré les contraintes. Ces métaphores visuelles ne cherchent pas à être littérales mais à ouvrir des espaces de réflexion sensible.

Ce mode de fonctionnement, fondé sur une attention extrême aux détails et à leurs interconnexions, ressemble à celui que j'adopte lorsque j'analyse une œuvre complexe. C'est d'ailleurs pourquoi, dans les pages suivantes, l'analyse approfondie du *Dragon de Calais*, œuvre de la *Compagnie La Machine*, n'est pas un simple détour théorique, mais un miroir de ma propre démarche. En décortiquant la manière dont cette figure mécanique articule mémoire, récit et espace urbain, je montre comment une figure symbolique peut structurer un imaginaire collectif – et c'est exactement ce que je cherche à faire, à ma manière, avec les figures du Carnaval des Spectres.

Créer, pour moi, c'est donc construire du sens, tisser des histoires à partir de la matière mémorielle, sensible et culturelle qui m'entoure. C'est aussi proposer des objets artistiques capables d'agir comme des médiateurs : entre passé et présent, entre intime et collectif, entre réalité et fiction. Le *Carnaval des Spectres* est né de ce processus : non pas comme un univers figé, mais comme un dispositif évolutif, où chaque figure ouvre une porte vers une mémoire à redécouvrir.

2.3.1.1 Des carnivals réels aux cortèges imaginaires : inspirations plurielles

Comme cela a été vu dans *l'Épopée Steampunk*, à travers l'analyse, notamment, de la série *Carnival Row*, la mémoire est un processus complexe qui ne se limite pas à l'archivage du passé : elle se construit, se transforme et se transmet, notamment à travers des formes narratives et performatives. Dans cette dynamique, le *Carnaval des Spectres* se positionne comme un dispositif de



médiation mémorielle, permettant aux récits du passé de résonner dans le présent sous une forme immersive et spectaculaire. Il s'inspire pour cela de diverses traditions carnavalesques et rituelles qui, à travers le monde, articulent mémoire, spectacle et transmission, et qui seront expliqués ici.

D'abord, au travers des Géants du Nord, figures emblématiques des carnivals de la Flandre française et belge, qui sont bien plus que des éléments festifs car ils incarnent une mémoire vivante, ancrée dans le patrimoine local, où chaque géant porte l'histoire d'une ville, d'un métier ou d'une légende. Le *Carnaval des Spectres* reprend cette logique en donnant corps aux souvenirs du Bassin Minier, non plus à travers des géants anthropomorphes, mais via des figures spectrales et réifiées qui, par leur apparence et leur symbolique, matérialisent des fragments de mémoire collective.

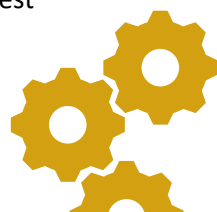
Ensuite, de manière plus allégorique, avec le *Hyakki Yagyō* japonais, ou parade des Cents Démon, qui lui offre une autre lecture du rapport entre les vivants et les esprits. Cette procession nocturne, où les *yōkai* surgissent à la lisière du monde humain, rappelle que les frontières entre présent et passé, réel et imaginaire, peuvent être considérées comme poreuses dans de nombreuses cultures. Dans le *Carnaval des Spectres*, cette tradition trouve un écho dans la manière dont les figures du cortège émergent du brouillard, incarnant non pas des fantômes errants, mais des souvenirs, méconnus ou oubliés, qui cherchent à être racontés. Loin de représenter une menace, ils sont une invitation à écouter l'histoire d'un territoire et de ceux qui l'ont façonné.

Il s'inspire aussi des rituels funéraires festifs, comme l'*Obon* au Japon ou la *Día de los Muertos* au Mexique, qui illustrent une autre manière de médiatiser la mémoire : celle d'un dialogue actif entre les vivants et les disparus. Le *Carnaval des Spectres* reprend cette dynamique avec la *Parade des Lanternes Perdues*, où chaque lanterne représente un souvenir en quête d'un dernier regard. À travers ce rituel, la mémoire minière n'est pas figée dans un passé révolu, mais continuellement ravivée par ceux qui acceptent d'en devenir les gardiens. *Lady Bug*, figure centrale de cette médiation, joue le rôle de passeuse entre ces mondes, reliant les visiteurs aux récits enfouis dans le temps.

Ainsi, le *Carnaval des Spectres* se situe au croisement de ces traditions, empruntant à chacune d'elles un mode de médiation mémorielle spécifique :

- ⚙ *la monumentalisation du souvenir* (Géants du Nord, les œuvres de la compagnie *La Machine*),
- ⚙ *la mise en scène des figures du passé sous une forme narrative et immersive* (*Hyakki Yagyō*),
- ⚙ *la ritualisation de la mémoire dans un cadre festif et participatif* (*Obon*, *Día de los Muertos*).

Au-delà de ces influences culturelles, il s'agira également d'explicitier en quoi le Carnaval des Spectres s'inscrit également dans une démarche de réimagination *steampunk*, où le passé est



réinterprété à travers un prisme alternatif et rétrofuturiste. Le *Steampunk*, en tant que mouvement esthétique et narratif, permet de questionner les récits historiques et d'y intégrer une dimension spéculative. Ici, il ne s'agit pas seulement de représenter le patrimoine minier, mais de le réinventer, de l'adapter et de le transporter dans un univers où la mémoire devient un terrain de jeu narratif et esthétique. Le *Carnaval des Spectres* a pour vocation de transformer les souvenirs en créatures et en objets animés, leur donnant ainsi une nouvelle forme d'existence.

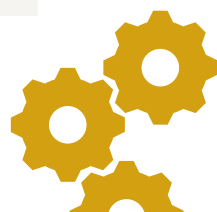
Enfin, actuellement, le *Carnaval des Spectres* prend la forme d'un album illustré, première étape d'une démarche transmédia plus large qui pourrait s'étendre à d'autres médias à l'avenir. Le *Carnaval des Spectres* ne se limite donc pas à une seule discipline, mais explore plusieurs voies de diffusion qui ont été déployés durant cette thèse ou visent à l'être à l'avenir :

- ✿ *Illustrations et arts visuels*, qui donnent une identité graphique aux figures du Carnaval.
- ✿ *Événements immersifs*, où les visiteurs peuvent parcourir un espace scénographié à la manière d'un festival interactif.
- ✿ *Supports numériques et interactifs*, sous forme d'événements en ligne, de plateformes numériques ou d'applications facilitant une médiation numérique du patrimoine.
- ✿ *Objets narratifs tangibles*, sous forme de costumes, de reliques *steampunks* ou d'installations artistiques.

Loin d'être un simple carnaval commémoratif, il vise à proposer une expérience sensible et interactive de la mémoire : en rencontrant son sillage brumeux, le spectateur devient à son tour un témoin, mais aussi et surtout un acteur du récit mémoriel. Ce narratif invite donc à repenser la transmission du patrimoine immatériel, non plus comme une simple conservation, mais comme un processus vivant, en perpétuelle réinterprétation, et explorant de nouveaux moyens de diffusion adaptés aux pratiques contemporaines de la narration et du spectacle.

2.3.1.1.1 Les Géants du Nord

Les Géants du Nord sont une tradition profondément ancrée dans la culture populaire du Nord de la France et, au-delà de la frontière, de la Belgique. Véritables figures totémiques, ils incarnent tantôt des personnages historiques, légendaires ou fictifs et défilent lors des carnivals et des festivités locales. Portés par des porteurs invisibles, ils avancent majestueusement au rythme des musiques festives, donnant l'impression d'être des créatures autonomes, presque vivantes. Ce chapitre vise à



explorer comment les Géants du Nord, figures emblématiques du patrimoine culturel régional, servent d'inspiration pour la création du *Carnaval des Spectres* dans une perspective *steampunk*. Après avoir rappelé l'origine historique et culturelle de ces Géants, il sera examiné ici comment le *Carnaval des Spectres* réinvente ces traditions en hybridant gigantisme, mécanisation et mémoire, ce qui permet de revisiter et prolonger ces formes culturelles anciennes dans une esthétique contemporaine.

Classés au patrimoine immatériel de l'humanité de l'UNESCO depuis 2005, les Géants sont une tradition bien ancrée dans le Nord de la France (qui en compte environ 450), la Belgique (entre 1500 et 1700), les Pays-Bas mais aussi l'Espagne (dont la région fut longtemps une partie en tant que Pays-Bas espagnols). Les Géants du Nord, comme ils sont généralement surnommés, sont des figures colossales, qui peuvent atteindre plusieurs mètres de hauteur, qui ont toujours joué un rôle de transmission mémorielle. Chaque ville possède ses propres géants, témoins d'un patrimoine local souvent lié aux métiers traditionnels, aux légendes populaires ou aux figures marquantes de l'Histoire.

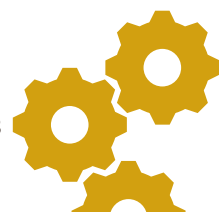
Au fil du temps, les Géants du Nord ont vu leurs histoires évoluer, reflétant les changements et les aspirations des communautés locales. Ces figures colossales ne sont pas figées ; elles naissent, se marient, ont des enfants, symbolisant ainsi un patrimoine vivant en constante mutation. Par exemple, la famille Gayant de Douai est composée de Monsieur Gayant, sa femme Marie Cagenon, et leurs trois enfants : Jacquot, Fillon et Binbin. Cette dynamique familiale illustre la manière dont les Géants incarnent des récits intergénérationnels, renforçant leur rôle de vecteurs de mémoire collective. Le *Carnaval des Spectres* embrasse cette notion d'évolution, suggérant que le patrimoine culturel, tout comme les Géants, est destiné à se transformer et à s'adapter aux contextes contemporains.

Un autre aspect distinctif des Géants est également leur nom ou leurs attributs, souvent simple et évocateur pour les gens du cru, permettant immédiatement de comprendre leur rôle et leur symbolique. Cette logique se retrouve dans le *Carnaval des Spectres*, où chaque personnage porte un nom qui annonce presque l'histoire qu'il va raconter, renforçant ainsi l'immersion narrative et la transmission mémorielle.

« Les géants sont divers. Aux grands guerriers des Flandres (Reuze de Cassel, de Dunkerque, Roland d'Hazebrouck, Yan Den Houtkapper de Steenvoorde) répondent les géants représentant des métiers : mineurs (Denain¹³⁴), éclusiers (Bapaume), pêcheurs (Boulogne, Berck) ou des personnages locaux (Tisje Tasje d'Hazebrouck, Pierrot Bimbernot du Quesnoy, Ko Pierre d'Aniche¹³⁵). »

¹³⁴ On trouve aussi Tintin Pourette à Liévin.

¹³⁵ La Ronde des Géants, *Au pays des Géants*, Armentières, Crédit du Nord, 1981, n.p.



J'ai moi-même toujours connu la Madelon, géante de Haspres, mon village d'origine, inspirée de la première cantinière des canonniers, et qui sortait lors des ducasses¹³⁶ et autres périodes festives ou de rassemblement. C'est d'ailleurs longtemps mon grand-oncle qui se glisse sous sa jupe pour la porter et la faire danser ; un savoir-faire qui tend à se perdre avec la lourdeur des Géants d'aujourd'hui – celle de la Madelon y compris. Ce témoignage personnel s'inscrit dans une démarche réflexive, permettant d'appréhender la dimension affective et sensorielle des traditions populaires, essentielle pour comprendre comment elles peuvent être réinvesties dans un contexte *steampunk*.

En bref, les Géants sont à la fois mémoire incarnée et élément de fête, intégrant le passé dans une mise en scène collective et intergénérationnelle.

« Comme des parents lointains, on ne les voit que dans les grandes occasions. Comme des parents lointains, on croit tout savoir et l'on ne sait rien d'eux, mais comme pour de lointains parents, un lien indéfinissable nous rattache à eux [...] : Les géants¹³⁷. »

Dans le *Carnaval des Spectres*, cette influence est évidente. Si, pour des raisons logistiques et matérielles, aucun personnage du *Carnaval* ne peut encore prendre la forme d'un Géant, l'idée d'une parade grandeur nature reste un objectif à long terme. Une véritable scénographie de carnaval pourrait voir le jour, où les figures jusqu'ici spectrales prendraient une ampleur physique plus imposante, reprenant ainsi l'esprit de ces créations emblématiques du Nord.

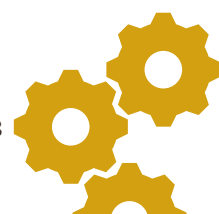
Dès sa conception, le *Carnaval des Spectres* a été pensé pour donner une présence physique et marquante aux souvenirs. Inspiré par les traditions des Géants, le projet cherche à inscrire la mémoire minière dans une dynamique vivante et immersive, où chaque élément – costumes, accessoires, silhouettes – participe à cette transmission culturelle.

Or, si leur histoire est bien connue, l'origine des Géants demeure plus incertaine. Pourquoi seuls certains pays ont-ils vu apparaître des géants processionnels alors que les processions étaient omniprésentes dans l'Occident chrétien ? Plusieurs théories ont émergé à ce sujet, allant de l'influence des traditions scandinaves à une représentation satirique des seigneurs lors des révoltes populaires, en passant par l'idée que les figures géantes seraient les vestiges christianisés d'anciennes divinités païennes¹³⁸.

¹³⁶ Mot utilisé dans le Nord de la France pour désigner les foires ou fêtes foraines ambulantes qui s'installent pour une semaine ou deux dans les villes et villages de la région.

¹³⁷ La Ronde des Géants, *Au pays des Géants*, Armentières, Crédit du Nord, 1981, n.p.

¹³⁸ La Ronde des Géants, *Au pays des Géants*, Armentières, Crédit du Nord, 1981, n.p.



Parmi les hypothèses les plus répandues, l'une attribue l'origine des Géants aux confréries et corporations, qui auraient créé ces figures comme des chefs-d'œuvre artisanaux. Une autre suggère que les Nerviens et les Ménapiens, peuples celtiques du nord de la Gaule, pratiquaient des rituels impliquant d'énormes structures d'osier où étaient sacrifiés des prisonniers, une coutume observée et rapportée par Jules César et Posidonius. Une troisième théorie avance même que la tradition des géants serait née dans le delta du Nil, où des peintures rupestres suggèrent que ces figures processionnelles pourraient remonter aux premières civilisations égyptiennes, avant de se diffuser à travers le bassin méditerranéen et l'Europe¹³⁹.

Ce mythe du géant est, en tout cas, universel et se retrouve dans toutes les cultures, où il prend des formes variées. La tradition occidentale a vu émerger une filiation entre les géants et certaines figures mythologiques ou littéraires, telles que Gilgamesh, Zeus, Jupiter, ou encore les ogres des contes de fées et les héros rabelaisiens comme Gargantua et Pantagruel¹⁴⁰.

« Le géant est masque. Aujourd'hui, le géant est le roi des cortèges carnavalesques. La confusion est devenue fréquente entre le géant et le mannequin brûlé au carnaval ou à la Saint Jean. Mais il y a une différence fondamentale entre le géant processionnel, symbole de la permanence, et le mannequin à brûler, fût-il gigantesque, symbole de purification et de reviviscence. »

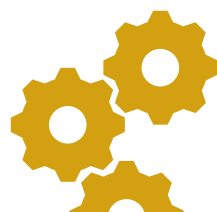
Il est aujourd'hui communément admis que les premiers Géants sont apparus au XVI^{ème} siècle, à une époque où le Nord faisait partie des Pays-Bas espagnols. Hérités de rites médiévaux, ils représentaient à l'origine des figures bibliques ou des héros des chansons de geste. Mais au fil du temps, chaque Géant s'est vu attribuer sa propre histoire : il naît, fonde une famille, se marie et finit par disparaître, rythmant ainsi la vie des festivités locales.

Toutefois, malgré leur importance culturelle, les Géants ont été fréquemment menacés de disparition : jugés trop païens pour les fêtes religieuses, trop liés à l'Ancien Régime pour les Révolutionnaires... Ils ont pourtant su s'adapter et, année après année, leur tradition perdure, réaffirmant leur place dans le patrimoine immatériel régional. En tout cas, si les hypothèses sur les origines des Géants restent largement conjecturales, leur diversité même témoigne d'un imaginaire collectif qui favorise une réappropriation créative – précisément ce qu'exploite le *Steampunk* en hybridant références historiques réelles et imaginaires.

Ainsi, ces figures processionnelles, initialement intégrées aux cérémonies religieuses, ont progressivement acquis une dimension profane, devenant des symboles identitaires des villes et

¹³⁹ La Ronde des Géants, *Au pays des Géants*, Armentières, Crédit du Nord, 1981, n.p.

¹⁴⁰ La Ronde des Géants, *Au pays des Géants*, Armentières, Crédit du Nord, 1981, n.p.



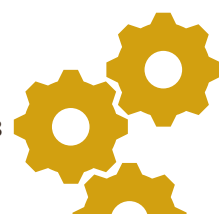
régions. Le *Carnaval des Spectres* s'inspire de cette tradition processionnelle, réinterprétant le concept de parade pour fusionner mémoire collective et esthétique *steampunk*. Ainsi, le principe de procession, central dans l'histoire des Géants, est réinvesti dans le Carnaval des Spectres pour créer une expérience immersive où passé et futur se rencontrent.

Il est aussi à noter que la force symbolique des Géants du Nord réside autant dans leur monumentalité que dans le rituel collectif de la parade elle-même. Celle-ci n'est pas simplement un défilé festif, mais bien un espace performatif où la communauté se rassemble, reconnaît son histoire et réactive ses liens sociaux et identitaires. Dans ces parades, les Géants ne prennent pleinement sens que lorsqu'ils avancent au rythme des fanfares, dansent et interagissent avec le public, transformant ainsi l'espace public en un théâtre vivant où passé et présent dialoguent constamment.

Le *Carnaval des Spectres* s'inspire directement de cette dimension carnaavalesque et performative. Conçu dès l'origine pour devenir une parade immersive, il ne se limite pas à l'exposition statique de figures mémorielles, mais vise à proposer une véritable expérience collective en mouvement. En ce sens, il partage avec les Géants du Nord l'ambition de réactiver la mémoire collective par le biais d'une scénographie dynamique, festive et narrative. Toutefois, là où les Géants incarnent une mémoire clairement locale et historiquement ancrée, la parade du *Carnaval des Spectres* introduit une dimension hybride supplémentaire en croisant tradition et esthétique *steampunk*, invitant les spectateurs à expérimenter autrement leur rapport à l'Histoire, désormais vécue comme un spectacle mobile où chaque apparition spectrale réveille et interpelle les consciences.

D'ailleurs, les Géants du Nord, bien qu'ancrés dans une tradition ancienne, sont également des créatures hybrides, où l'humain s'efface derrière l'artefact animé. Or, ce rapport entre mécanisation et incarnation, où des porteurs invisibles donnent vie à des figures monumentales, n'est pas sans rappeler le rapport du *Steampunk* à l'artificialisation du vivant. Dans cette logique, le *Carnaval des Spectres* réinvestit cette mécanique en intégrant des personnages dont la présence oscille entre le tangible et l'immatériel, entre le souvenir et la matière. Le *Steampunk*, qui permet de réimaginer l'Histoire, permet ici de reconfigurer la figure du Géant qui devient, non plus seulement un colosse anthropomorphe, mais une entité où mémoire et mécanisation s'entrelacent pour donner naissance à une nouvelle forme de narration historique.

En effet, comme l'explique Jean-Bruno Renard, « icône *steampunk*, l'engin à vapeur revêt plusieurs formes. D'une manière générale, il est gigantesque, énorme, monstrueux. La machine



steampunk est toujours sidérante, fascinante et par extension un peu inquiétante dans sa démesure¹⁴¹. »

Il faut dire que le gigantisme, c'est l'immensément grand ; c'est l'idée d'une force, d'une puissance monumentale. Ainsi, seuls les héros combattent les géants comme le racontent de nombreuses légendes (David contre Goliath), ou les dieux eux-mêmes (Zeus contre les Titans). Se glisser dans la peau d'un géant, comme le font les porteurs de ceux-ci dans le Nord, c'est un peu se doter tout à coup de la force du « monstre » légendaire.

Cette pratique n'est d'ailleurs pas sans rappeler celle des *mecha* japonais¹⁴², robots géants, à l'intérieur desquels l'homme prend la place de pilote tout-puissant, qui ont su se faire une place dans l'imaginaire *Steampunk*. A ce sujet, Jean-Marc Lainé, auteur de *Super-Héros : la puissance des masques*, explique que « le rapport entre l'homme et la prothèse de métal prend des allures spectaculaires quand le héros humain devient pilote d'un robot géant qui, tel un exosquelette, est à la fois une extension de son propre corps et un avatar, une identité complémentaire¹⁴³. » Cette approche rejoint ce que souligne Raphaël Colson :

« L'un des grands plaisirs de la création rétrofuturiste réside dans cette possibilité d'animer un monde où formes anciennes, présentes et futures fusionnent et s'entrechoquent. Un tel postulat explique par exemple l'intégration du motif du robot géant japonais¹⁴⁴. »

Dans le *Steampunk*, il n'est donc pas rare de trouver des machines géantes en tout genre. Et lorsque ce n'est pas la machine à proprement parler qui est gigantesque, c'est l'exagération de son « mécanisme », rendu particulièrement visible, qui l'est ou le devient à un moment du récit (par exemple : le récit se déroulait en fait dans une ville volante gigantesque¹⁴⁵, le vaisseau était finalement « *bigger on the inside*¹⁴⁶ », la boussole incompréhensible n'était pas seulement jolie mais pouvait aussi répondre à toutes nos questions¹⁴⁷). « La technologie *steampunk* est bruyante, gigantesque, transpire

¹⁴¹ Jean-Bruno Renard, « Fantômes et oracles à l'ère de la technologie », dans Emile Poulat (dir.), *Deus ex machina*, n°15, Lausanne, L'Age d'Homme, 2001, p.56.

¹⁴² Les *mecha* japonais (ou « *mechs* ») désignent des robots géants, souvent humanoïdes, issus de la culture populaire nipponne, notamment des manga et des anime. Pilotés par des humains depuis un cockpit intégré, ils incarnent un imaginaire technologique où la machine devient prolongement du corps et du pouvoir humain. Des séries emblématiques comme *Gundam* ou *Neon Genesis Evangelion* ont popularisé ce genre à l'international.

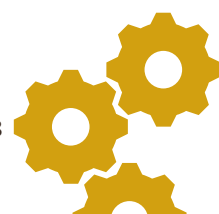
¹⁴³ Jean-Marc Lainé, *Super héros : la puissance des masques*, Paris, Les Moutons Electriques, 2013, n.p.

¹⁴⁴ Raphaël Colson, *Rétro-futur-Demain s'est déjà produit*, Bordeaux, Les Moutons Electriques, p.50.

¹⁴⁵ Référence au roman de Justine Niogret, *Cœur de Rouille*.

¹⁴⁶ Référence à la série *Doctor Who* dans laquelle le vaisseau du héros, qui ressemble à une cabine téléphonique, est en fait bien « plus grand à l'intérieur » quand on y pénètre.

¹⁴⁷ Référence au roman de Philip Pullman, *A la croisée des mondes*.



la graisse qui protège ses engrenages¹⁴⁸ » attestent Etienne Barillier et Arthur Morgan dans *Le Guide Steampunk*.

« L'image va devenir rapidement un cliché *steampunk* : la machine gigantesque, qui bien souvent sort de la salle qui lui est réservée pour contaminer progressivement la ville. Boulons, rouages, vapeur. Les tuyaux parcourent les rues, les valves sont omniprésentes, bruit de la machine constant - le "SHOUM BOUM SHOUM BOUM" qu'entendront en permanence les mineurs de *L'Âge des lumières* (*The Light Ages*, Ian R. MacLeod, 2003¹⁴⁹). »

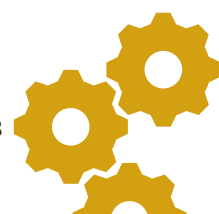
Dans cette perspective, le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette tradition du gigantisme, non pas à travers des machines à vapeur imposantes ou des exosquelettes mécaniques, mais en réimaginant les figures comme des entités monumentales en puissance. Le *Steampunk* enrichit ici la tradition des Géants du Nord en faisant du mécanisme visible une nouvelle forme de narration et d'interaction avec le public, déplaçant ainsi la figure traditionnelle du Géant vers une entité hybride, entre l'humain, la machine et le spectre.

Par ailleurs, le *Carnaval des Spectres* se distingue aussi par sa capacité à jouer avec la temporalité. Alors que les Géants du Nord incarnent principalement des récits historiques ou légendaires inscrits dans un temps clairement défini (le passé), l'approche *steampunk* du Carnaval brouille volontairement les frontières temporelles. En effet, cette création contemporaine s'appuie sur une mémoire indirecte : celle d'une habitante de la région – moi-même – qui n'a pas vécu personnellement l'époque représentée, mais qui s'est approprié des souvenirs collectifs, transmis par les récits familiaux, les témoignages d'anciens habitants et les archives locales. Le *Carnaval des Spectres* ne raconte donc pas simplement l'histoire telle qu'elle fut vécue, mais telle qu'elle a été rêvée, imaginée, puis réinterprétée à travers le prisme de références culturelles plus récentes. Ce décalage temporel propre au *steampunk* crée ainsi une sorte d'uchronie festive, où le passé minier, le présent de sa réappropriation mémorielle et l'imaginaire rétrofuturiste coexistent simultanément. Nonobstant, festive ne signifie pas ici embellie ou idéalisée : la mémoire du Carnaval des Spectres reste pleinement consciente de la dureté, des souffrances et des réalités difficiles associées au travail minier. Le caractère festif réside plutôt dans la dimension collective, narrative et spectaculaire de la représentation, permettant de transmettre la mémoire avec force, tout en respectant la complexité et la gravité de l'histoire qu'elle évoque.

Les Géants du Nord sont traditionnellement des gardiens du passé : ils perpétuent l'histoire locale à travers les fêtes et les parades. Le *Carnaval des Spectres*, quant à lui, reprend cette idée de transmission mémorielle, mais l'inscrit dans une démarche *steampunk*. Il associe ainsi réalité tangible

¹⁴⁸ Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op.cit., p.14.

¹⁴⁹ Etienne Barillier et Raphaël Colson, *Tout le steampunk !*, op.cit., p.103.



et imaginaire, donnant une dimension monumentale aux souvenirs évoqués. Par l'utilisation du gigantisme, il met en scène visuellement l'importance et l'ampleur des récits qu'il souhaite transmettre.

A ce titre, le *Carnaval des Spectres*, bien qu'il ne mobilise pas encore physiquement de géants au sens traditionnel, puise largement dans cet imaginaire pour façonner ses figures. Certaines d'entre elles s'en approchent symboliquement, par leur force d'incarnation, leur présence scénique, et la charge mémorielle qu'elles véhiculent.

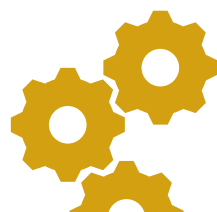


Figure 2 Caroline Soreau, *Eul' Mineur*, aquarelle, 2022.

Ainsi en est-il d'*Eul' Mineur* (voir Figure 2, p.125), personnage central de l'ouverture du *Carnaval*, dont la silhouette imposante évoque l'autorité silencieuse des géants processionnels. Ce n'est pas – encore – un colosse porté, mais une figure que l'on devine surgie de la terre elle-même, comme si les galeries l'avaient sculpté dans la poussière. Son nom, à la fois familier et vernaculaire, inscrit immédiatement cette figure dans le territoire du Bassin Minier¹⁵⁰.

Comme les Géants du Nord, *Eul' Mineur* n'est pas un simple décor narratif : il est un porteur de mémoire. Il incarne la voix enfouie des anciens, la transmission tacite d'un savoir, d'un vécu, d'une blessure aussi. Il émerge du brouillard, comme un revenant du passé oublié, rappelant au visiteur qu'aucun souvenir n'est jamais tout à fait mort tant qu'il peut être raconté autrement.

¹⁵⁰ Le nom « *Eul' Mineur* » est une référence au parler ch'ti (ou rouchi) du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais. « *eul'* » est l'article défini masculin singulier dans cette langue régionale, équivalent de « le » en français standard. Ce choix ancre immédiatement le personnage dans une appartenance territoriale et affective forte, en faisant résonner la langue locale comme une marque d'identité, de mémoire et de familiarité.



Ainsi, si les Géants du Nord incarnent traditionnellement la mémoire collective et festive d'une communauté, le *Carnaval des Spectres* en reprend les principes essentiels – gigantisme, parade performative et transmission mémorielle – pour les réinterpréter dans une esthétique *steampunk*. Il en résulte une monumentalisation hybride où mécanisation apparente, présence spectrale et récit historique fusionnent dans une expérience immersive. Afin de mieux comprendre comment cette monumentalisation hybride prend forme concrètement dans des créations contemporaines, le travail de la *Compagnie La Machine* sera analysé plus en détail dans la section suivante.

2.3.1.1.2 Les Machines de L'Île de Nantes

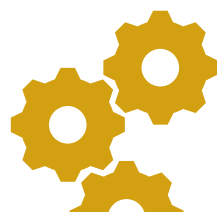
Après avoir abordé les Géants du Nord, il s'agira ici de se tourner vers d'autres œuvres monumentales contemporaines illustrant le lien entre gigantisme, mécanique et patrimoine industriel et qui mérite d'être étudiée car elle a fortement inspiré la création du *Carnaval des Spectres* : les *Machines de l'Île de Nantes* créées par la *Compagnie La Machine*. En effet, ce projet artistique nantais, tout comme le *Carnaval des Spectres*, vise à réinvestir l'espace public en hybridant l'histoire locale et l'imaginaire collectif à l'imaginaire *steampunk* à travers des créations mécaniques gigantesques spectaculaires.

Depuis plusieurs années, les robots géants ne relèvent plus uniquement de l'imaginaire ; à Nantes, ils investissent désormais l'espace public. Présentes sur l'*Île de Nantes*, une ancienne zone industrielle située au cœur de la ville et aujourd'hui reconvertie en espace artistique et culturel, depuis 2007, celles qu'on surnomme les *Machines*, gigantesques créatures mécaniques, sont nées d'une volonté artistique portée par François Delarozière, principal concepteur du projet, de créer un spectacle capable d'émerveiller tous les publics. Comme il le précise dès la préface de son ouvrage *Carnets de croquis et Réalisations*, ces machines se distinguent radicalement des dispositifs industriels classiques :

« Les machines 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 rêve¹⁵¹ ».

Cette volonté assumée fait des *Machines* des œuvres que nous considérons comme foncièrement *steampunks* même si cela n'est pas revendiqué par les créateurs.

¹⁵¹ François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, Paris, Actes Sud, 2010, p.7.



Sur le site officiel du projet, il est également précisé que les *Machines de l'Île* 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 Nantes¹⁵² ». Un autre point qui les relie fortement au mouvement *Steampunk*.

En effet, le *Grand Éléphant*, pièce emblématique de l'ensemble, rappelle explicitement celui imaginé par Jules Verne dans son roman *La Maison à vapeur* (1880). Cette filiation est manifeste lorsqu'on compare, par exemple, une photographie contemporaine de Jean-Pierre Dalbéra aux gravures originales de Léon Benett datant de 1880 (voir Figure 3, p.127). Aujourd'hui, le *Grand Éléphant* projette de l'eau plutôt que de la vapeur, et transporte des visiteurs non dans un train, mais sur son propre dos, tout en offrant une expérience immersive unique aux spectateurs.

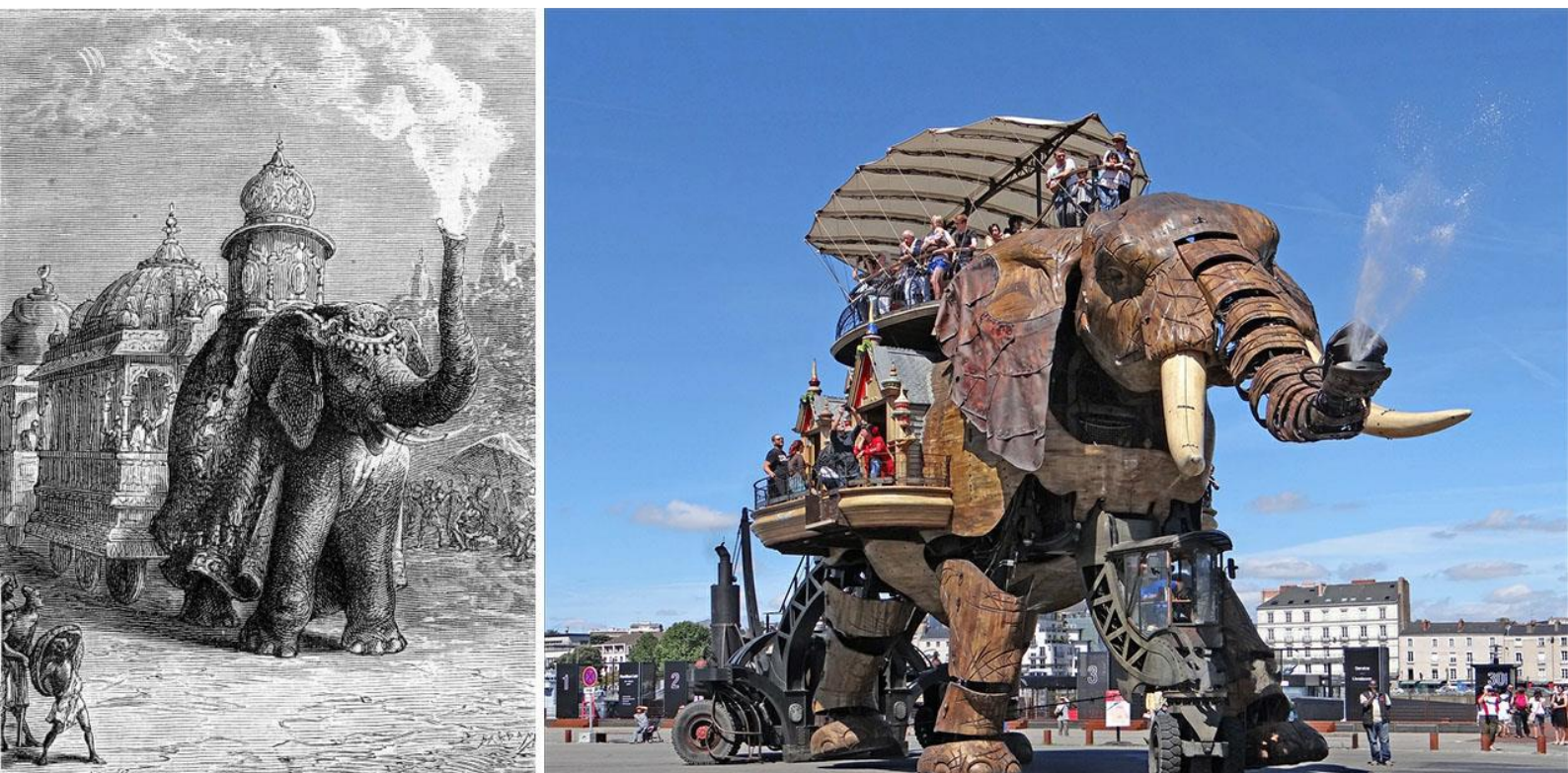
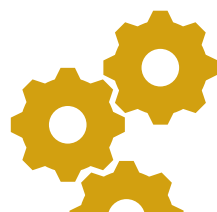


Figure 3 (1) Léon Benett, « Tel était donc le train », gravure, dans Jules Verne, *La Maison à vapeur*, Paris, Hetzel, 1880. (2) Jean-Pierre Dalbéra, *Le Grand Éléphant en mouvement dans le parc des chantiers*, photographie, Nantes, 2012.

Cette démarche consistant à s'inspirer ouvertement de personnages littéraires ou historiques se retrouve également au cœur du *Carnaval des Spectres*, dont les personnages emblématiques, tels *Eul' Mineur* ou *la Cafus* qui seront présentés en détail plus après, empruntent eux aussi leur symbolique à des références historiques locales réinterprétées dans une esthétique *steampunk*. Cette dernière offre

¹⁵² Voir le projet artistique sur le site web des *Machines* : <https://www.lesmachines-nantes.fr/le-projet/le-projet-artistique/> (URL consultée le 05/01/2024)



la possibilité unique de raconter visuellement et symboliquement des histoires sans nécessité d'explication textuelle.

Ainsi, le *Grand Éléphant* raconte par sa seule présence une histoire de démesure, de voyage et de conquête tout en évoquant Jules Verne et l'ère des grandes explorations. Quant au *Carrousel des Mondes Marins*, il déploie un récit vertical, des profondeurs aux cieux, invitant à un voyage symbolique à travers différents mondes. Sur ce manège à plusieurs étages, chaque machine, par son mouvement et sa conception, évoque un récit : les créatures marines suggèrent des mythologies aquatiques, les insectes mécaniques racontent une métamorphose entre nature et technique. À travers ces exemples, voici comment le *Carnaval des Spectres*, à son tour, pourra mobiliser ces procédés visuels pour rendre perceptibles des récits miniers et industriels ancrés dans la mémoire collective.



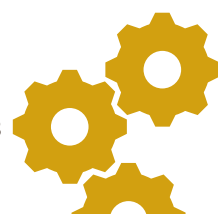
Figure 4 Caroline Soreau, *la Cafus*, aquarelle, 2022.

En fait, cette capacité des machines à raconter par leur simple présence se retrouve dans un autre personnage emblématique du *Carnaval des Spectres* : la *Cafus* (voir Figure 4, p.128). Figure féminine au cœur du dispositif narratif, elle est sans doute le personnage le plus mécanique de l'ensemble. Inspirée des femmes trieuses de charbon, appelées ainsi dans le Bassin Minier, la *Cafus* incarne une mémoire ouvrière souvent reléguée à l'arrière-plan.

Son corps est constitué de bras mécaniques multiples, d'engrenages apparents et de pièces de récupération, évoquant à la fois l'univers industriel et une forme de créativité artisanale propre aux *Makers* contemporains. Sa silhouette évoque les marionnettes mécaniques des *Machines de l'Île*, mais avec une dimension plus intime et laborieuse, soulignant l'usure des gestes répétés et la force silencieuse du travail féminin dans les galeries ou à la surface.

Contrairement au *Grand Éléphant* qui défile majestueusement dans l'espace urbain, la *Cafus* est pensée comme une figure du soin et de la transmission discrète : celle qui trie, qui nettoie, qui garde les souvenirs dans la poussière. Sa mécanique visible est elle aussi expressive : ses bras articulés peuvent s'ouvrir, serrer, éteindre, comme pour illustrer le poids des responsabilités qu'elle porte, et des souvenirs qu'elle manipule.

Dans cette optique, la *Cafus* est une « machine à mémoire » autant qu'un personnage. Elle montre que dans le *Carnaval des Spectres*, la machine n'est pas seulement synonyme de puissance ou de gigantisme, mais aussi de réparation, de soin et de résilience. Elle prolonge la démarche des *Machines de l'Île* tout en l'ancrant dans un imaginaire plus souterrain, plus poussiéreux, plus nordiste – celui des *cafus* oubliées que la création remet en lumière.



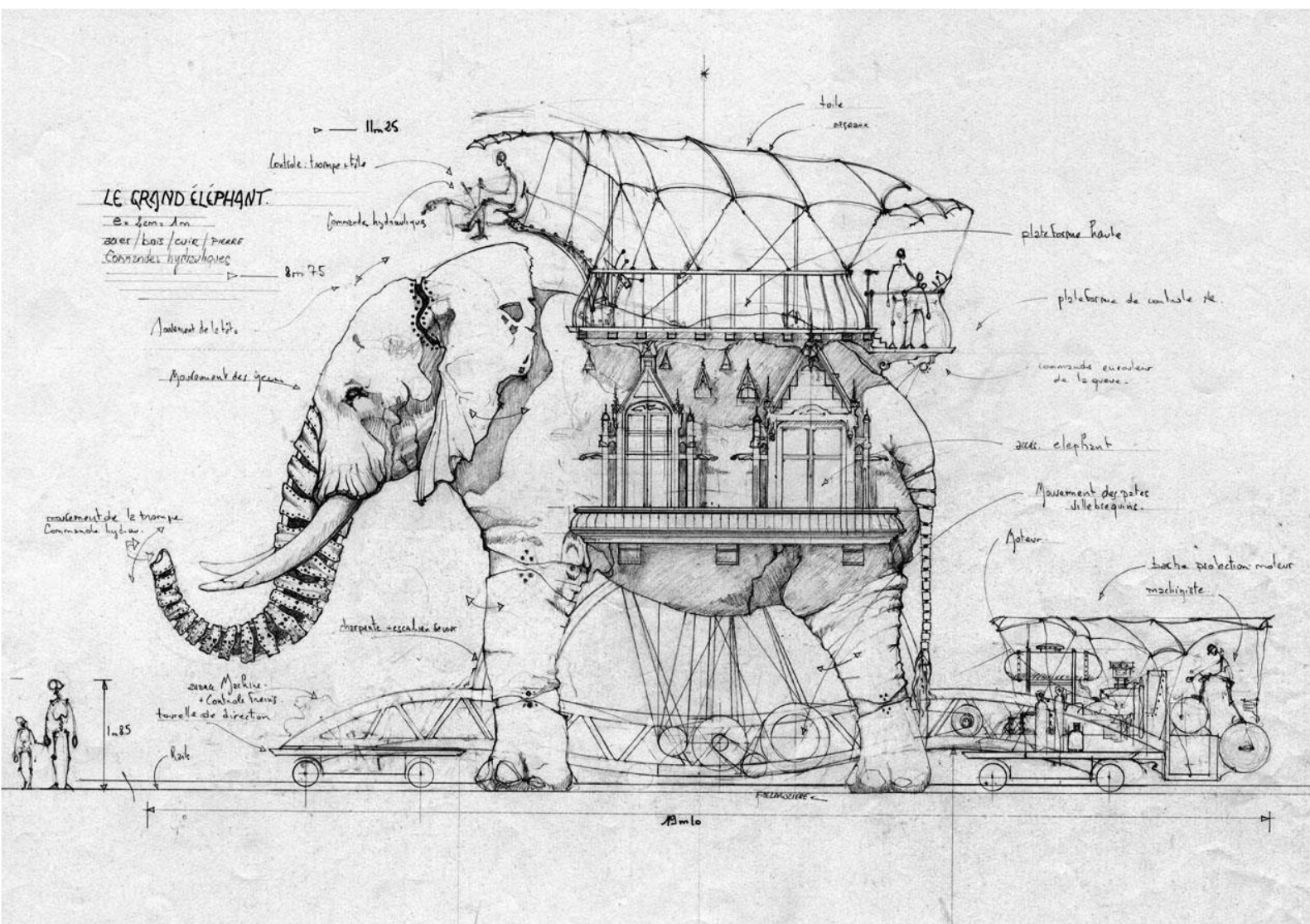


Figure 5 François Delarozière, *Le Grand Éléphant*, crayon sur papier, 58 x 42 cm.

Les croquis préparatoires réalisés par François Delarozière évoquent quant à eux l'esprit minutieux des dessins techniques de Léonard de Vinci (voir Figure 5, p.130). Cette convergence entre des références littéraires et historiques fortes rappelle la démarche mise en œuvre dans le *Carnaval des Spectres*, où la mémoire minière du Nord-Pas-de-Calais est elle aussi mise en scène à travers des figures hybrides mêlant souvenirs réels et univers fictifs.

Chaque élément mécanique est décomposé avec soin et rigueur dans les dessins de Delarozière. Ce dernier met particulièrement en valeur la notion de mouvement, inspiré directement des mouvements naturels observés dans le vivant. Qu'elles soient actionnées mécaniquement ou par intervention humaine directe, ces marionnettes géantes doivent conserver un réalisme suffisant pour susciter l'émotion. Delarozière l'explique ainsi : « 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 émouvoir au point de nous sembler vivante¹⁵³ ». Cette approche a directement inspiré le *Carnaval des Spectres*, où la frontière entre vivant et mécanique est volontairement trouble. Chaque personnage, bien qu'immobile pour le moment, est imaginé en mouvement, animé par des mécanismes apparents destinés à créer chez le spectateur une émotion authentique et une réflexion sur le passé industriel du Nord-Pas-de-Calais.

Par ailleurs, ces créations artistiques monumentales ont permis la réhabilitation d'un espace urbain emblématique, autrefois occupé par d'anciens chantiers navals désaffectés. Les ateliers ouverts au public permettent aux visiteurs d'observer concrètement le travail de nombreuses personnes aux compétences variées : ingénieurs, techniciens, chaudronniers, soudeurs, sculpteurs, spécialistes du bois et du métal, mais aussi artistes plasticiens, graphistes, acteurs, danseurs et musiciens. Dès son ouverture en 2007, le projet a d'ailleurs été récompensé par un prix spécial du jury au Salon international du tourisme à Paris, soulignant à la fois son caractère novateur et son impact artistique.

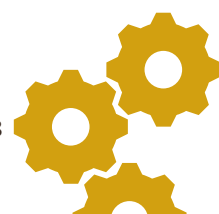
Pierre Oréface, directeur des *Machines de l'Île*, précise dans une interview accordée en 2010 à *Ouest-France*, l'importance donnée à la transparence des mécanismes et à la visibilité du processus de fabrication :

« Nous avons eu dès le départ l'intuition qu'il ne faut pas laisser aux parcs d'attraction le monopole de l'imaginaire. Nous n'avons pas séparé les adultes des enfants, nous sommes restés en ville au lieu d'aller en périphérie. Enfin, nous faisons rêver en montrant la réalité du travail humain. [...] Aujourd'hui, on ne voit plus comment les choses fonctionnent : regardez les ordinateurs, les voitures, tout est caché. Nous, nous ne cachons jamais les mécanismes de l'imaginaire, et c'est ça qui fait rêver¹⁵⁴. »

Cette volonté de rendre visibles les mécanismes tout en préservant la part de rêve s'inscrit dans une approche plus large de mise en récit du passé, où la transmission du patrimoine ne se limite pas à une simple reconstitution, mais cherche à captiver et émerveiller. Cette démarche trouve un écho dans la littérature populaire du XIX^{ème} siècle, notamment chez Alexandre Dumas, dont l'approche du roman historique repose sur une relecture imaginative du passé. Ce rapprochement peut sembler inattendu, mais il me paraît pertinent : tout comme les *Machines de l'Île* ne cherchent pas à reproduire fidèlement une technologie d'époque mais à en proposer une vision réenchantée, Dumas ne retranscrit pas l'Histoire de manière rigoureusement fidèle, il la romance et la magnifie pour mieux captiver ses

¹⁵³ François Delarozière, *Carnets de croquis & réalisations*, op.cit., p.7.

¹⁵⁴ Propos recueillis par Danier Morvan, « Le Carrousel des mondes marins fera rêver petits et grands », *Ouest France*, 22 juin 2010. (URL consultée le 02/04/2014 : <http://www.ouest-france.fr/le-carrousel-des-mondes-marins-fera-rever-petits-et-grands-502446>)



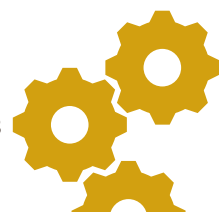
lecteurs. Ce même procédé se retrouve dans le *Steampunk* et, par extension, dans le *Carnaval des Spectres*.

En effet, la démarche décrite par Oréface s'inscrit dans une logique que l'on pourrait qualifier de « bonne disneyfication¹⁵⁵ » ; une forme d'embellissement de l'Histoire qui ne cherche pas à la simplifier ou à l'aplatir, mais à la magnifier en la rendant accessible et vivante. Alexandre Dumas, maître du roman historique, illustre parfaitement cette approche. On lui attribue cette célèbre citation : « On peut violer l'Histoire, à condition de lui faire de beaux enfants. » De fait, ses récits ne sont pas de simples romans d'histoire, mais des uchronies avant l'heure, où personnages fictifs et figures historiques coexistent dans une narration immersive – une approche qui a largement influencé la *pop culture* et, par extension, le *Steampunk*. Cette manière de réinterpréter l'Histoire peut d'ailleurs parfois prendre une telle ampleur qu'elle imprime sa marque sur la mémoire collective : ainsi, le Château d'If est aujourd'hui visité par des touristes persuadés d'y voir la véritable prison du personnage fictif d'Edmond Dantès, héros du *Comte de Monte-Cristo*.

L'historien Wolfgang Hardwig (2010) parle ainsi d'*histotainment* (contraction de « *history* » et « *entertainment* »), une manière de raconter l'histoire en la mêlant au divertissement et à l'imaginaire. Cette hybridation est perceptible dans les péplums cinématographiques, dans les restaurations idéalisées d'Eugène Viollet-le-Duc, ou encore dans le travail des *Machines de l'Île*. Il ne s'agit pas tant de restituer un passé figé que d'en proposer une lecture réinventée, où se croisent des faits historiques et des éléments de fiction construits sur ce que l'on pense savoir ou ce que l'on imagine, à force de déformation due au temps qui passe, d'une époque donnée. Le *Steampunk* s'inscrit pleinement dans cette approche, réimaginant le passé à travers une esthétique et une narration qui rendent l'Histoire à la fois sensible et palpable, manipulable en un sens, pour mieux la redécouvrir.

Ainsi, loin d'une simplification outrancière, ce que nous pourrions appeler cette « disneyfication assumée » devient un moyen de réenchanter l'Histoire en lui conférant une dimension immersive et émotionnelle. Les *Machines de l'Île*, comme le *Carnaval des Spectres*, puisent dans cette dynamique en convoquant un patrimoine réinventé, où la mémoire et l'imaginaire s'entrelacent pour créer une expérience esthétique et narrative engageante, aux nombreux niveaux de lecture.

¹⁵⁵ Par opposition à une mise en récit patrimoniale qui cherche à rendre l'histoire accessible sans la trahir, la « mauvaise disneyfication » consisterait en une simplification excessive ou une réécriture idéologique du passé, souvent au service d'un récit national ou d'une vision édulcorée. Un exemple notable est le *Puy du Fou*, dont la mise en scène spectaculaire du passé tend à gommer les conflits sociaux et les nuances historiques pour proposer une vision idéalisée et souvent biaisée de l'Histoire de France.



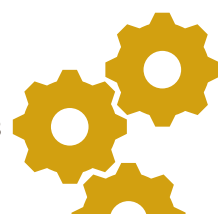
À l'image des *Machines de l'Île* qui dévoilent leurs mécanismes, le *Carnaval des Spectres* envisage lui aussi une approche où la mécanique visible et assumée devient source d'émerveillement autant que de réflexion. Cette visibilité du processus créatif et technique renforce le lien entre le spectateur et l'œuvre, une démarche centrale également au projet développé autour du patrimoine minier dans le *Carnaval des Spectres*.

Ainsi, les robots géants des *Machines de l'Île* s'inscrivent en opposition à la miniaturisation, à la complexité invisible des systèmes électroniques modernes et à l'obsolescence programmée, phénomènes qui éloignent progressivement les utilisateurs de la compréhension des objets techniques. Fabriquées à partir de bois et d'acier, animées à la fois par des mécanismes robotiques et par des interventions humaines, ces créations nantaises offrent un spectacle où la mécanique elle-même devient partie intégrante de l'expérience esthétique et pédagogique.

Enfin, les *Machines de L'Île* ne se limitent pas à reprendre l'esthétique *steampunk* : elles mettent en scène un patrimoine culturel riche, marqué notamment par Jules Verne, Léonard de Vinci et plus largement par l'histoire industrielle du lieu lui-même. Les anciennes halles Alstom et les chantiers Dubigeon, fondés en 1760 et fermés en 1987, fournissent un décor chargé de mémoire et fertile à l'imaginaire *steampunk*. Ce même principe de réactivation d'espaces industriels chargés d'histoire guide également le *Carnaval des Spectres*, qui ambitionne d'investir des lieux emblématiques du patrimoine minier, comme Arenberg Creative Mine, afin d'y redonner vie aux récits et aux souvenirs d'une époque industrielle marquante du Nord-Pas-de-Calais. À travers une scénographie immersive et festive, le *Carnaval des Spectres* souhaite, lui aussi, tisser des ponts entre passé industriel et création contemporaine, à l'instar des *Machines de l'Île*. Concrètement, cette réactivation mémorielle s'opérerait à travers un parcours immersif, où les visiteurs seraient invités à déambuler parmi des scènes vivantes, participer à des activités interactives, observer des performances narratives et contribuer eux-mêmes à la construction collective du récit grâce à des dispositifs comme des murs d'expression ou des espaces de collecte de souvenirs.

Stephan Muntaner, affichiste officiel du projet, contribue grandement à cette mise en valeur du patrimoine. Ses affiches, évoquant les couvertures des Éditions Hetzel ainsi que l'esthétique graphique du XIX^{ème} siècle, et tout particulièrement les œuvres d'Alfons Mucha, viennent enrichir le récit visuel et renforcer l'authenticité historique ressentie par les spectateurs.

En somme, tout comme les *Machines de l'Île* ravivent un passé industriel nantais pour mieux interroger l'avenir, le *Carnaval des Spectres* propose une réinvention contemporaine du patrimoine industriel du Bassin Minier du Nord à travers une esthétique *steampunk* affirmée. L'objectif commun



de ces deux créations réside ainsi dans leur capacité à proposer une expérience immersive où mémoire, imagination et réflexion sur le futur s'entremêlent.

Cette démarche rappelle enfin la volonté du *Steampunk* de renouer avec l'aspect utopique et romantique des machines – et, au-delà d'elles, de la vision du progrès – du passé. Mathieu Gaborit, auteur du très *steampunk Confessions d'un automate mangeur d'opium*, résume bien cette nostalgie créative : « Le désenchantement du monde nous ramène à l'époque de la machine romantique, à un moment où l'homme pouvait encore lui prêter une dimension utopique¹⁵⁶. » Toutefois, comme le rappellent Etienne Barillier et Arthur Morgan, cette idéalisation du passé « n'est pas naïveté¹⁵⁷ » :

« [C'est] peut-être simplement celui où croire en un futur meilleur n'était ni une position cynique, ni une forme d'angélisme béat. [...] Ce n'est pas une façon de dire combien c'était mieux avant... À son meilleur, la force du *steampunk* est de poser un dialogue entre le passé et le présent [...] autrement dit, d'envisager notre futur¹⁵⁸. »

Ainsi, par l'entremise d'une esthétique rétrofuturiste assumée, les *Machines de l'Île* ne content pas seulement une histoire mais en racontent mille autres, tissant un dialogue fécond entre héritage historique et imaginaire contemporain.

Si ce chapitre s'est spécifiquement concentré sur les *Machines de l'Île de Nantes* et leur lien avec le *Carnaval des Spectres*, il convient néanmoins de mentionner que ce projet ne constitue qu'une partie de l'œuvre monumentale de la *Compagnie La Machine*. En effet, d'autres créations comme *Long Ma*, le cheval-dragon inspiré de la mythologie chinoise, *Ariane et le Minotaure* de Toulouse, ou encore *Les animaux de la Place* de La Roche-sur-Yon, participent toutes d'une même démarche artistique. Chacune de ces figures réinvestit l'espace public en fusionnant ingénierie et narration, offrant ainsi une réinterprétation contemporaine des mythes et du patrimoine local.

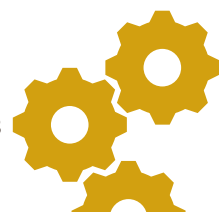
Sans entrer dans le détail de ces œuvres ici, il est toutefois à noter que leur gigantisme, leur mise en mouvement spectaculaire et leur capacité à réenchanter un territoire ont constitué une source d'inspiration toute aussi importante pour le *Carnaval des Spectres*. Comme ces machines « vivantes », les créatures du *Carnaval* sont, en effet, pensées pour éveiller l'imaginaire et incarner un dialogue entre histoire et fiction, entre mémoire et réinterprétation artistique.

Toutefois, parmi ces différentes créations, une mérite une attention particulière en raison de sa proximité géographique et de sa résonance avec le patrimoine industriel du Nord de la France : *Le*

¹⁵⁶ Etienne Barillier et Arthur Morgan, *Le Guide Steampunk*, op. cit., p.150.

¹⁵⁷ Ibid., p.17.

¹⁵⁸ Ibid., p.17-18.



Dragon de Calais. Cette machine monumentale, conçue en 2019, s'inscrit dans une démarche qui fait écho à celle du *Carnaval des Spectres* en transformant une ville par le biais d'une créature mécanique, incarnant à la fois une mémoire collective et un regard tourné vers l'avenir. C'est donc vers cette figure emblématique que nous allons maintenant nous tourner.

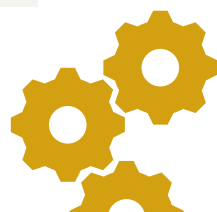
Ainsi, les *Machines de l'Île de Nantes* illustrent une approche où l'ingénierie, le spectacle et la mémoire se rencontrent pour réenchanter le passé industriel. En rendant visibles leurs mécanismes et en puisant dans des références littéraires et artistiques fortes, elles s'inscrivent dans une démarche proche du *Steampunk*, bien que non revendiquée explicitement comme telle par leurs créateurs. Leur gigantisme et leur dimension narrative en font une source d'inspiration majeure pour le *Carnaval des Spectres*, qui cherche lui aussi à marier l'histoire industrielle et l'imaginaire collectif à travers une mise en scène spectaculaire.

Toutefois, là où les *Machines de l'Île* plongent le spectateur dans une expérience immersive essentiellement contemplative, le *Carnaval des Spectres* ambitionne d'aller plus loin en impliquant activement ses visiteurs dans le processus mémoriel. En intégrant des dispositifs participatifs, tels que des espaces d'expression et de création collective, il propose non seulement un spectacle, mais une co-construction du souvenir où chaque participant devient un acteur de la transmission historique. Cette démarche rejoint la volonté du *Steampunk* de créer un dialogue entre passé et présent, en interrogeant les héritages industriels sous une forme réinventée.

Enfin, pour mieux comprendre comment s'est formé le *Carnaval des Spectres*, il s'agira maintenant de se tourner vers un autre projet de grande envergure ayant su conjuguer patrimoine et spectacle monumental : *Le Dragon de Calais*. Cette créature mécanique, conçue par la même compagnie que les *Machines de l'Île*, incarne une nouvelle façon d'habiter l'espace urbain, en résonance avec l'histoire locale et l'imaginaire mythologique.

2.3.1.1.3 Le Dragon Calais

Le Dragon de Calais, conçu par la *Compagnie La Machine* en 2019, est un exemple fascinant de réinterprétation contemporaine des mythes, mêlant H/histoire(s), imaginaire(s) et transformation urbaine. Il sera exploré ici comment cette créature mécanique fonctionne comme un point de convergence entre patrimoine, art et innovation, créant un récit à la fois visuel et symbolique. À travers son analyse, il s'agira aussi de mettre en lumière la manière dont une démarche artistique peut



s'appuyer sur le patrimoine, l'histoire et l'imaginaire pour créer des récits nouveaux. Dans cette optique, le *Carnaval des Spectres* explore une approche similaire, où le tissage de références – historiques, culturelles et esthétiques – permet de composer des figures évocatrices, destinées à donner une nouvelle dimension au passé.

Le *Dragon de Calais*, conçu par la *Compagnie La Machine* en 2019, est un exemple fascinant de réinterprétation contemporaine des mythes, mêlant H/histoire(s), imaginaire(s) et transformation urbaine. Mais pourquoi s'intéresser spécifiquement à cette créature mécanique dans le cadre de cette étude ? Parce qu'elle illustre parfaitement une démarche artistique que je partage dans la conception du *Carnaval des Spectres*.

Comme le *Dragon*, mes figures ne sont pas de simples objets visuels : elles incarnent une mémoire, un territoire, une histoire en mouvement. Là où *La Machine* façonne un être monumental pour réenchanter l'espace urbain, le *Carnaval des Spectres* explore celui de la mémoire collective et de l'imaginaire minier.

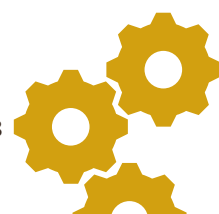
Mais au-delà de cette filiation thématique, il existe aussi une parenté profonde dans la manière dont ces figures sont conçues.

Le *Dragon de Calais* est né d'un entrelacement de références historiques, culturelles et mythologiques, recomposées pour donner naissance à un être hybride, à la croisée de la machine et du merveilleux. De la même façon, lorsque je crée un personnage du *Carnaval des Spectres*, je ne pars jamais d'une simple forme, mais d'une histoire, d'un écho du passé que je transforme et transpose dans une nouvelle esthétique.

Tout comme les créateurs du *Dragon* ont puisé dans l'histoire de Calais et ses imaginaires – mais aussi ceux d'ailleurs – pour concevoir cette créature, ma propre démarche repose sur une approche semblable de transformation et de polysémie.

Chaque personnage du *Carnaval* est une métaphore visuelle et narrative, une relecture d'éléments historiques, industriels ou folkloriques qui sont personnifiés et symboliquement réinterprétés. Là où le *Dragon* naît d'un mythe réinventé, mes figures prennent vie à travers des éléments concrets du patrimoine minier, qu'il s'agisse de la présence du grisou, des chevaux des mines ou encore des galibots.

À travers cette analyse du *Dragon de Calais*, il s'agira donc non seulement de comprendre comment une créature monumentale peut incarner un territoire et une mémoire, mais aussi de mettre en lumière la manière dont mon propre travail suit une démarche similaire :



construire des figures qui ne sont pas de simples représentations graphiques, mais des récits à part entière, où chaque couleur, chaque forme, chaque détail a une signification.

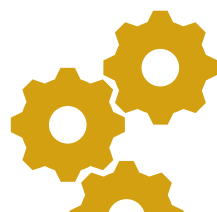
2.3.1.1.3.1 Réenchanter le patrimoine local



Figure 6 *Dragon de Calais* transportant des visiteurs sur le front de mer de la ville, photographie personnelle, 07/08/2020.

Pour commencer, il est pertinent d'analyser un exemple concret d'œuvre urbaine qui parvient à redonner vie à un territoire en convoquant mythe, mémoire et imaginaire collectif : le *Dragon de Calais*. À travers cette étude, il s'agira de montrer comment une figure symbolique, hybride et monumentale peut non seulement émerveiller mais aussi fédérer, en devenant un vecteur de narration partagée. Ce processus de réenchantement du réel – qui transforme une ville en territoire de fable – résonne profondément avec ma propre démarche créative, dans laquelle chaque figure inventée est porteuse de sens, de récit et d'un lien fort avec l'histoire qu'elle incarne. L'analyse du *Dragon de Calais* permet ainsi de poser les bases de ma méthode de travail : un va-et-vient constant entre recherche, interprétation et mise en récit sensible du patrimoine.

Inauguré du 1^{er} au 3 novembre 2019 dans la ville de Calais, dans le Nord de la France, le *Dragon* est une autre des créations de la *Compagnie La Machine*. Après de longs mois d'attente durant lesquels François Delarozière et ses équipes ont finement ménagé le suspense, les calaisiens découvrent enfin la créature qui a pour vocation de devenir l'une des attractions phares de la ville.



« 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 visiteurs¹⁵⁹. »

Le *Dragon de Calais* est une œuvre d'art public urbain. Il est pensé pour la ville de Calais en fonction des attentes socio-culturelles de celle-ci. « Il est la première étape d'un projet pensé en trois phases qui accompagnera la mutation urbaine de Calais pendant huit ans et qui donnera naissance à une famille de sauriens¹⁶⁰. » Ce retour au merveilleux repose sur un phénomène universel : le besoin de retrouver un regard d'étonnement face au monde. L'art, lorsqu'il parvient à émerveiller, offre une parenthèse où l'imaginaire redevient un territoire tangible. François Delarozière exprime cette idée à travers son expérience avec les Calaisiens :

« Les Calaisiens, depuis la première apparition du Géant construit par la compagnie Royal de Luxe à l'occasion de l'inauguration du tunnel sous la Manche en 1994, se sont habitués à voir ces créatures géantes défiler dans leurs rues. J'ai vécu avec eux, en tant que directeur de manœuvre à l'époque, l'impact émotionnel provoqué par cette grande marionnette manipulée à l'aide de cordes et de poulies. J'ai pu entrevoir ce qui déclenche l'impression de retrouver son regard d'enfant, ce sentiment qu'éprouvent les gosses de trois ou quatre ans qui évoluent dans un monde peuplé d'adultes géants à leurs yeux¹⁶¹. »

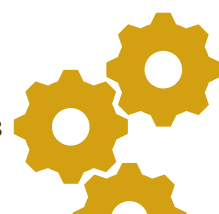
C'est cet état de sidération joyeuse, ce basculement dans une réalité où tout devient possible, qui fait du *Dragon de Calais* bien plus qu'une attraction. Il devient un portail vers une autre perception du quotidien, un pont entre le réel et l'imaginaire. Dans une société où tout est de plus en plus rationalisé, planifié et sécurisé, l'apparition d'un être fantastique dans l'espace public agit comme une rupture : elle réveille un besoin fondamental de merveilleux, non seulement pour s'évader, mais aussi pour redonner du sens et de la poésie au monde qui nous entoure.

Comme pour le *Dragon de Calais*, chaque figure du *Carnaval des Spectres* naît d'un entrelacement d'histoires et de symboles. En effet, je compose toujours mes dessins comme des histoires à part entière. Je recherche en permanence une polysémie : derrière l'illustration d'un personnage, c'est aussi son histoire et celle de l'univers dans lequel il évolue qui doivent apparaître.

¹⁵⁹ Voir le site web de la *Compagnie La Machine* (URL consultée le 24/05/2024 : <https://www.lamachine.fr/projets-urbains/le-dragon-de-calais/>)

¹⁶⁰ *Ibidem*.

¹⁶¹ François Delarozière, *Machines de ville*, Arles, Actes Sud, 2020, pp.153-154.



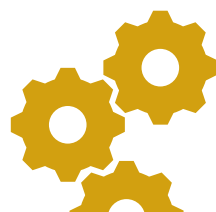
Le *Dragon de Calais* est une créature hybride, un être de métal et de mouvement qui donne une forme spectaculaire à un mythe recomposé. De mon côté, j'utilise le même mécanisme de transformation et d'incarnation. Le coup de grisou devient une taupe fantomatique, une présence insaisissable, volatile et dangereuse. Les chevaux de mine, épuisés par leur labeur souterrain, fusionnent avec la machine pour devenir des licornes des profondeurs, à la fois mécanisées et fantomatiques (voir Figure 7, p.139). Et ainsi de suite.



Figure 7 (1) Caroline Soreau, *Grisou*, aquarelle, 2020. (2) Caroline Soreau, *Equinos et Lady Bug*, aquarelle, 2019.

À l'image du *Dragon de Calais* qui, par sa présence, transforme la ville en une fable vivante, mes figures du *Carnaval* ne sont pas de simples allégories. Elles incarnent une mémoire, une interprétation sensible et narrative du passé, où chaque détail – du choix des couleurs aux formes des silhouettes – participe à la construction d'un univers chargé de sens.

Cette idée d'un émerveillement immédiat, d'un basculement vers un monde où l'ordinaire laisse place à l'extraordinaire, est au cœur du réenchantement que propose le *Dragon de Calais*. Il ne s'agit pas seulement d'un objet monumental, mais d'un être mécanique qui interagit avec la ville et ses habitants, créant un lien intime entre fiction et réalité.



Pas moins de trois jours de festivités sont donc organisés afin de présenter l'animal mécanique aux habitants de la ville et aux touristes venus nombreux. Trois jours durant lesquels le *Dragon* va devoir charmer le public.

Ces trois jours de festivités vont rassembler plus de 100 000 spectateurs, venus assister à ses premières apparitions dans l'espace urbain. Ce chiffre témoigne non seulement de l'engouement populaire, mais aussi de la capacité du *Dragon* à fédérer une communauté autour d'un récit commun. Le public ne s'est pas contenté de regarder : il a participé. À travers la possibilité offerte aux visiteurs de monter sur le dos de la créature pour un voyage de 45 minutes, ou encore d'interagir avec elle lors des spectacles de rue, le *Dragon* propose une expérience participative, immersive et émotionnelle. Ce lien actif entre œuvre et public renforce l'idée que le réenchancement passe aussi par l'implication directe des habitants, devenus acteurs d'une mémoire réinventée.

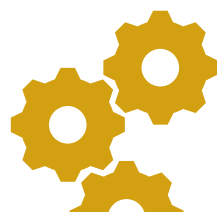
« Il s'agit de créer un patrimoine imaginaire collectif et fédérateur autour de cette machine¹⁶². »
Autrement dit, de le faire adopter par la population.

Or, apprivoiser le dragon, c'est aussi dompter nos peurs. *Hic sunt dracones* : là où se trouvent les dragons, il y a l'inconnu, l'inexploré, l'avenir incertain. Mais ces zones d'ombre ne sont pas seulement des menaces ; elles sont aussi des promesses d'aventures, d'inventions, de réinvention. Le *Dragon de Calais* incarne cette confrontation au mystère : il impose sa présence monumentale, oblige à le regarder en face, et par là-même, à accepter l'idée que l'avenir lui-même est un territoire à apprivoiser.

Dans ce cadre, le réenchancement ne consiste pas seulement à raviver un imaginaire ancien, mais à réconcilier tradition et innovation, art et science, passé et futur. Ce lien entre histoire et modernité est au cœur du *Carnaval des Spectres*, qui propose, à travers ses figures hybrides, une autre manière d'habiter le patrimoine. Si le *Dragon de Calais* se déplace dans l'espace urbain, le *Carnaval des Spectres* explore un territoire plus subtil, celui de la mémoire collective. Il ne s'agit pas de reconstruire fidèlement le passé, mais de lui donner une forme mouvante, qui évolue avec le temps et les récits.

Cette capacité à recréer un sentiment d'émerveillement, à faire renaître un imaginaire collectif où chacun retrouve une part d'enfance et de fascination, est également au cœur du *Carnaval des Spectres*. Là où le *Dragon de Calais* éveille ce regard émerveillé par sa monumentalité et son interaction avec le public, le *Carnaval* explore un réenchancement plus diffus, plus intime : il insuffle la vie à des figures oubliées, celles qui peuplaient jadis les récits miniers et les veillées populaires. Il ne s'agit pas de construire un monument visible, mais de donner corps à des légendes mouvantes, qui se

¹⁶² Voir le site web de la *Compagnie La Machine* (URL consultée le 24/05/2024 : <https://www.lamachine.fr/projets-urbains/le-dragon-de-calais/>)



transmettent, se transforment et continuent d'habiter l'imaginaire collectif. Tandis que le *Dragon de Calais* incarne un emblème urbain structurant, destiné à ancrer un nouvel imaginaire dans la ville, le *Carnaval des Spectres* repose, à son échelle, sur une démarche similaire : faire renaître des figures du passé à travers des incarnations monumentales par leur puissance évocatrice, destinées à habiter l'espace, qu'il soit réel ou fictif, voire à la frontière entre les deux, dans le virtuel.

Pour ce faire, un véritable mythe a été imaginé autour du *Dragon de Calais* :

« Sous l'épaisse croûte terrestre, circulent de profondes galeries qui relient les mers et les continents. Parfois ces galeries se ramifient et s'élargissent au point de créer des mondes. Dans ces galeries évoluent des créatures fantastiques. De ce dédale enfoui, les grandes villes humaines sont les portes, elles ouvrent les passages qui relient le monde souterrain à notre monde.

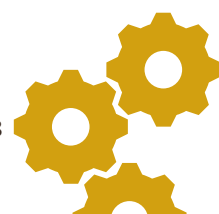
Depuis l'aube des temps, ces portes sont scellées et maintenues fermées par des pierres sacrées. Les dragons sont les gardiens des mondes, ils sont les garants de l'équilibre. Lors des travaux menés pour étendre le port de Calais, les ouvriers ont descellé la pierre sacrée qui, sous la mer, verrouille la porte du Nord et protège la surface de la terre des mondes enfouis. Une créature fantastique a réussi à franchir la porte pour s'inviter dans notre monde. Les empreintes relevées dans le sable sont celles d'un gigantesque dragon...

Les dragons existent sous toutes formes et de toutes couleurs, leurs pouvoirs sont puissants et chaque dragon est unique. Le dragon Bleu est à la fois de feu, d'air, de terre et d'eau, il est depuis toujours celui qui veille sur les terres et mers du Nord. Les dragons n'apparaissent aux hommes qu'en situations d'extrême nécessité, pour régler un conflit ou apaiser un mal. Ils sont naturellement bienveillants, mais peuvent aussi être sauvages et imprévisibles¹⁶³. »

Dans un contexte où l'image de Calais est marquée par des tensions sociales et humanitaires, le *Dragon* propose un récit qui invite à regarder la ville sous un autre prisme, en apportant une dimension mythique à son paysage. De manière analogue, le *Carnaval des Spectres*, bien que s'ancrant dans une autre réalité, cherche aussi à offrir une relecture du patrimoine minier, non pas en gommant ses difficultés, mais en proposant un cadre narratif où mémoire et imaginaire dialoguent.

Ce réenchancement du réel repose sur une approche où la ville elle-même devient un territoire d'histoires, où les habitants ne sont plus seulement spectateurs, mais acteurs d'un monde en transformation. L'apparition du *Dragon* dans les rues de Calais agit comme un déclic sensoriel et émotionnel, transportant petits et grands dans une narration collective où le temps et l'espace se superposent.

¹⁶³ Voir le site web du *Dragon de Calais* (URL consultée le 24/05/2024 : <https://www.compagniedudragon.com/decouvrir/le-dragon-de-calais>)



Au-delà de sa portée symbolique, le *Dragon de Calais* s'inscrit aussi dans une stratégie territoriale de revitalisation urbaine. Décidé en 2016 dans un contexte de crise migratoire, le projet visait notamment à redorer l'image de la ville et à relancer son attractivité touristique. Depuis son inauguration, le *Dragon* a su maintenir cet attrait, avec près de 40 000 voyageurs embarqués à son bord rien qu'en 2022, malgré les perturbations liées à la pandémie. Il s'intègre dans un projet plus vaste de réaménagement du front de mer, incluant une « Nef » pour l'abriter, et participe à un parcours touristique structuré autour de l'identité maritime et balnéaire de la ville. De la sorte, la créature ne se contente pas d'exister dans l'imaginaire : elle devient un véritable ambassadeur du territoire, à la fois outil culturel et levier économique.

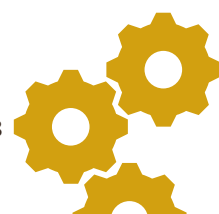
Cette transformation n'est pas qu'un simple embellissement urbain : elle participe à la construction d'un véritable paracosme¹⁶⁴, un monde imaginaire qui ne se contente pas d'exister dans l'esprit d'un créateur, mais qui devient une expérience collective. Comme dans les mythologies fictionnelles développées par Tolkien avec la Terre du Milieu ou Lovecraft avec son univers foisonnant de récits interconnectés, le *Dragon de Calais* et le *Carnaval des Spectres* proposent des territoires mentaux et symboliques où l'imaginaire et le réel se mêlent. En marchant aux côtés du dragon ou en suivant les figures du Carnaval, chacun devient acteur de ce monde en expansion, un monde où l'histoire, la mémoire et le mythe se rejoignent.

De manière différente, mais inspirée par le *Dragon*, le *Carnaval des Spectres* s'appuie aussi sur cette notion de basculement : ses figures surgissent comme des fragments de mémoire, appelant le spectateur à recomposer une histoire, à se laisser happer par un imaginaire où les frontières entre passé et rêve, histoire et mythe s'effacent.

Ainsi, par sa simple présence, le *Dragon* transforme Calais en un territoire où passé et futur se superposent dans une vision artistique et poétique. Le *Carnaval des Spectres*, bien qu'ayant un mode d'expression différent, cherche, lui aussi, à réinvestir la mémoire collective sous un angle inédit, en matérialisant des figures imaginaires inspirées du patrimoine minier, conçues comme des fragments de récits flottant entre réalité et légende.

De plus, si le *Dragon de Calais* veille sur la ville en tant qu'emblème de transformation et de renouveau, les figures du *Carnaval des Spectres* agissent comme des passeurs de mémoire, réanimant des fragments de récits oubliés et des légendes locales. Là où le *Dragon* inscrit physiquement son

¹⁶⁴ Le terme sera défini dans la partie 2.3.1.1.3.2.



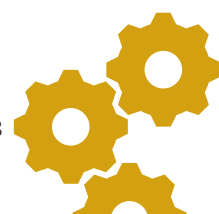
histoire dans l'espace urbain, le *Carnaval des Spectres* déploie ses histoires à travers un territoire symbolique, où chaque personnage devient un gardien de souvenirs en quête de transmission.

Toutefois, ce réenchantement ne repose pas uniquement sur la création d'une œuvre monumentale : il s'agit de redonner aux habitants et visiteurs la possibilité d'interagir avec un récit en constante évolution. Le choix du dragon comme figure centrale n'est pas anodin. Créature universellement connue, le dragon est porteur de significations multiples selon les cultures. En Europe, il est souvent associé au chaos ou à l'adversité, un monstre à combattre, tandis qu'en Asie, il symbolise au contraire la puissance bienfaisante, la pluie féconde, ou la protection impériale. En incarnant un dragon protecteur et bienveillant, la *Compagnie La Machine* détourne ici la figure européenne traditionnelle pour opérer un glissement symbolique : l'être monstrueux devient gardien, médiateur, porteur de sagesse. Ce renversement de perspective illustre le processus même du réenchantement : transformer les peurs et les zones d'ombre en puissances créatrices, faire émerger un imaginaire collectif fédérateur à partir d'un symbole ambivalent.

Chaque rencontre avec le *Dragon* ou les figures du *Carnaval des Spectres* est une invitation à projeter ses propres souvenirs, ses propres émotions. En cela, ces œuvres ne sont pas figées, elles vivent et se réécrivent à travers l'expérience du public.

Toutefois, il convient de souligner que de telles installations ne sont pas dénuées d'enjeux politiques ou économiques. Le *Dragon de Calais*, dont la construction a coûté plus de 4 millions d'euros (et près de 27 millions pour l'ensemble du projet incluant la Nef et l'aménagement du front de mer), a suscité des interrogations dans la presse et parmi une partie des habitants. Certains ont dénoncé un investissement jugé excessif, notamment dans un contexte de crise économique et sociale. D'autres y ont vu un choix audacieux, voire courageux : miser sur la culture pour revitaliser une ville en difficulté. Ce débat met en lumière les tensions entre utopie créative et pragmatisme budgétaire, et rappelle que le réenchantement artistique s'inscrit toujours dans une réalité politique. Aborder cette dimension permet aussi de mieux comprendre la portée et les limites de projets comme le *Carnaval des Spectres*, qui, bien que de moindre échelle, partage ce même désir de transformation symbolique et territoriale par l'imaginaire.

Dans un monde où l'avenir semble parfois écrit d'avance, rêver et imaginer deviennent des actes de résistance. Inventer, c'est faire un bond dans le vide, aller vers ce qui n'existe pas encore, oser créer des mondes nouveaux. C'est ce que propose le *Dragon de Calais* à travers son mythe, et c'est ce que tente aussi le *Carnaval des Spectres*, en rendant aux ombres du passé leur puissance d'évocation, en leur permettant de hanter le présent d'une manière nouvelle, porteuse de sens et de réinvention.



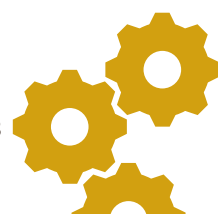
Le *Dragon de Calais* et le *Carnaval des Spectres* ne sont pas seulement des évocations du passé : ils sont des invitations à se réapproprier l’imaginaire, à inventer de nouveaux récits, à oser rêver un avenir qui ne soit pas figé dans la peur de l’inconnu. En réintroduisant le merveilleux dans l’espace public, ils rappellent que la mémoire n’est jamais un fardeau, mais une force de transformation.

Ainsi, l’étude du *Dragon de Calais* a permis de montrer comment une figure fantastique contemporaine peut devenir un puissant outil de réenchancement du territoire, en incarnant à la fois une mémoire, une narration et une expérience collective. Ce dragon a été pour moi un point de départ : non seulement il m’a inspirée dans la création du *Carnaval des Spectres*, mais il m’a aussi amenée à m’interroger plus largement sur la symbolique de cette créature dans l’histoire des représentations. Car si le *Dragon de Calais* est une œuvre singulière, il s’inscrit dans un imaginaire beaucoup plus vaste et ancien. C’est en retraçant les multiples figures du dragon à travers les époques et les cultures que j’ai pu comprendre toute la richesse de cet archétype, et ainsi poser les bases de ma propre démarche créative. Le chapitre qui suit propose donc de revenir aux sources du mythe pour mieux éclairer la manière dont cette figure m’a permis de construire un langage symbolique personnel et une méthode de création fondée sur les correspondances, les récits et les transformations.

2.3.1.1.3.2 Le Carnaval des Spectres : un conte pour réenchanter le patrimoine industriel minier

Après avoir montré comment une œuvre contemporaine telle que le *Dragon de Calais* peut incarner un imaginaire collectif renouvelé et susciter un réenchancement de l’espace urbain et avant de plonger véritablement dans l’analyse de la figure du dragon, il importe d’abord de revenir sur le cœur même de cette recherche-crédation : le *Carnaval des Spectres*. Inspiré par cette même volonté de donner forme à une mémoire sensible et partagée, le *Carnaval* s’inscrit dans une démarche similaire, mais explore un autre territoire – celui du patrimoine minier du Nord de la France. Il s’agira donc d’explorer ici comment, à travers une esthétique *steampunk* et une narration de type conte, cet univers imaginaire met en scène des figures hybrides, à la fois symboliques et mémorielles, destinées à réactiver un passé souvent occulté.

Depuis toujours, les mythes structurent nos perceptions du monde et aident l’être humain à apprivoiser l’inconnu. Le dragon, en particulier, est une figure ambivalente : à la fois gardien et menace, il incarne le défi à relever, l’épreuve à surmonter, la peur à dompter. Mais plus encore, il représente ce que nous devons comprendre pour avancer.



« Qui a bien pu vous mettre en tête que les contes de fées n'ont aucun sens ? (...) Un homme de sa qualité ne devrait pas ignorer la puissance des mythes. Les contes disent toujours la vérité.

-Mais, Majesté... Les fées, les dragons... Tout ça n'existe pas !

- Croyez-vous ? N'avez-vous jamais eu peur du noir ? Craint la solitude ? La douleur, le rejet ? L'échec ? LA MORT ? Voyez-vous, la vérité que nous enseignent les mythes n'est pas que les dragons EXISTENT... mais qu'ils peuvent être VAINCUS. Montrez-moi un homme qui a su triompher de ses peurs... Je vous montrerai un TUEUR DE DRAGONS¹⁶⁵. »

Cette citation, issue de la bande dessinée *steampunk Le Château des étoiles* d'Alex Alice (voir Figure 8, p.146), souligne ce qui fait la force du dragon comme symbole : il ne s'agit pas tant d'un monstre à terrasser que d'un obstacle à dépasser. Loin d'être une simple créature fantastique, il est une métaphore universelle des épreuves et des transitions que l'homme doit affronter. Dans la mythologie comme dans l'imaginaire contemporain, le dragon marque un seuil, une frontière à franchir entre l'inconnu et la maîtrise.

En effet, le *Steampunk* ne se contente pas de jouer avec le passé mais il le transforme en un espace narratif, où le réel et l'imaginaire se mêlent, et où, comme cela a déjà été vu dans *l'Épopée Steampunk*, la célèbre phrase des contes, « Il était une fois... », pourrait être remplacée par « Et si... ». Tout comme les contes de fées permettent de projeter nos peurs et nos désirs dans des récits intemporels, l'uchronie *Steampunk* agit comme un laboratoire narratif, où des récits alternatifs permettent de questionner l'histoire et ses implications.

Le *Dragon de Calais*, tout comme le *Carnaval des Spectres*, s'inscrit dans cette logique. Il ne s'agit pas seulement d'une œuvre monumentale, mais d'un mythe vivant, une création contemporaine qui fonctionne comme un conte moderne, où l'Histoire et le merveilleux se rejoignent pour réenchanter la ville. Or, comme cela a déjà été montré dans *l'Épopée Steampunk*, ce dernier peut en effet être vu comme une forme de conte philosophique contemporain, où des figures historiques et imaginaires sont réinterprétées pour nous inviter à réfléchir sur nos sociétés et nos héritages.

¹⁶⁵ Alex Alice, *Le Château des étoiles*, Journal n°2, Paris, Editions Rue de Sèvres, 2014, p.18.

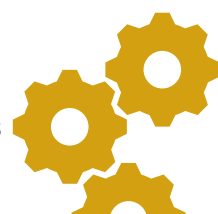




Figure 8 Alex Alice, *Le Château des étoiles*, Journal n°2, Paris, Editions Rue de Sèvre, 2014, p.18.

De la même manière que les contes structurent des imaginaires et transmettent des valeurs, le *Dragon de Calais* réactive une légende, faisant de l'histoire de la ville un récit mythifié. Mais là où un conte de fées traditionnel commence par « Il était une fois... », ce dragon semble poser la question : « Et si l'imaginaire s'incarnait réellement dans l'espace urbain ? ».

Dans ce cadre, le *Dragon* devient une passerelle entre le passé et le présent, entre la tradition et la modernité. Il fonctionne comme un dispositif de médiation mémorielle, tout comme le *Carnaval des Spectres*, qui explore la transmission des récits méconnus ou oubliés du patrimoine minier. Le conte *Steampunk*, tel que décrit ici, rejoint ici la notion de paracosme, ces mondes imaginaires qui prennent vie à travers des récits interconnectés et évolutifs. Le *Dragon* et les figures du *Carnaval* ne sont pas de simples objets de contemplation : ils sont des fragments d'un monde narratif en expansion, qui invite chacun à entrer dans une histoire en devenir.

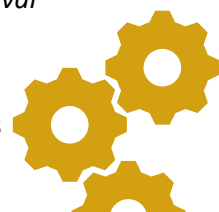
Un paracosme est un univers imaginaire élaboré, souvent créé et développé sur le long terme, avec sa propre histoire, ses personnages, ses règles internes et parfois même son propre langage ou ses codes visuels. Ce concept est fréquemment observé chez les enfants qui inventent des mondes entiers pour jouer, mais il se retrouve aussi dans de nombreuses œuvres de fiction.

Quelques exemples célèbres de paracosmes dans la *pop culture* :

- ✿ *La Terre du Milieu de Tolkien* (*Le Seigneur des Anneaux*), qui repose sur une mythologie cohérente avec des langues, des peuples et une histoire détaillée.
- ✿ *Le monde des Sorciers de J.K. Rowling* (*Harry Potter*), avec ses propres institutions (Poudlard, le Ministère de la Magie), ses lois et son folklore.
- ✿ *L'univers de Lovecraft*, qui, bien qu'éclaté en plusieurs récits, repose sur une cosmogonie commune peuplée d'êtres incompréhensibles et de textes ésotériques partagés entre ses œuvres.

Ces mondes ne sont pas seulement des décors, mais des écosystèmes narratifs, dans lesquels les lecteurs ou spectateurs peuvent plonger et se perdre, en explorant différentes facettes et en découvrant de nouvelles histoires au fil du temps.

Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit pleinement dans la définition d'un paracosme, un univers imaginaire élaboré qui ne se limite pas à une simple reconstitution historique mais se construit au fil du temps comme un écosystème narratif autonome. Dans le cadre de cette thèse, son territoire est pour l'instant centré sur le patrimoine industriel minier, mettant en scène des figures symboliques qui incarnent la mémoire des mines. Cependant, à l'image des grands paracosmes de la fiction, le *Carnaval*



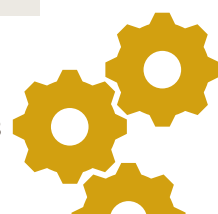
est conçu pour évoluer et s'enrichir. Son ambition est de s'étendre progressivement vers d'autres formes de patrimoine industriel, notamment la métallurgie et la sidérurgie, en intégrant des récits et des personnages inspirés des forges, des aciéries et de l'univers du travail du fer et de l'acier. À terme, le patrimoine textile sera également inclus, et réimaginera l'histoire des ouvriers du textile et des savoir-faire artisanaux aujourd'hui disparus ou en passe de l'être. Ce déploiement progressif renforce la cohérence du *Carnaval* en tant que territoire fictionnel en expansion, où chaque nouvelle apparition – que ce soit à travers une illustration, une performance ou un texte – ajoute une strate à son mythe. Il ne s'agit pas seulement d'un hommage à l'histoire industrielle, mais d'un réenchantement du passé par le biais d'un imaginaire collectif en construction, où le souvenir devient un espace narratif mouvant, prêt à être exploré sous de nouvelles formes.

Le *Carnaval des Spectres*, en tant que paracosme, s'est donc construit comme un univers en expansion, structuré par des récits interconnectés qui réactivent un patrimoine souvent oublié. Toutefois, avant même que le Carnaval ne prenne forme, c'est l'étude du Dragon de Calais qui a joué un rôle déterminant dans cette conception. Ce dragon, en tant qu'objet artistique et patrimonial, m'a conduit à réfléchir sur la manière dont une créature mythologique pouvait servir de médiateur entre passé et présent, entre mémoire et imaginaire. Son gigantisme, son ancrage dans l'espace urbain et son rôle symbolique ont soulevé une question essentielle : comment donner une présence tangible à des récits historiques ou légendaires, comment incarner la mémoire à travers une forme narrative et esthétique forte ?

C'est en explorant cette problématique que le *Carnaval des Spectres* est né. Si le dragon ne fait pas partie de cet univers, il en a néanmoins influencé la structure et la logique de conception. La réflexion menée autour de cette figure m'a permis de poser les bases d'un dispositif narratif où l'histoire industrielle se mêle au fantastique, où les personnages deviennent les gardiens de souvenirs et d'émotions collectives.

Dès lors, il apparaît pertinent d'interroger la place du dragon dans l'imaginaire collectif et ses multiples réinterprétations. Non pas en tant qu'élément du *Carnaval des Spectres*, mais comme une clé de lecture qui a permis d'envisager un autre mode de transmission du patrimoine, où le mythe devient un outil de médiation mémorielle.

Ainsi, le *Carnaval des Spectres* s'impose comme un espace narratif où la mémoire industrielle prend la forme d'un conte sensible et polysémique. À travers ses figures hybrides, il réactive des récits, tout en les inscrivant dans un univers en constante expansion, proche du paracosme. Mais pour comprendre la manière dont ces personnages prennent forme et se chargent de sens, il est essentiel



de s'arrêter sur l'un des archétypes les plus puissants de notre imaginaire collectif : le dragon. Figure ambivalente et universelle, il cristallise les peurs, les défis, mais aussi les trésors symboliques cachés dans les replis de l'Histoire. C'est pourquoi il convient d'analyser plus en profondeur cette figure mythologique, qui a largement influencé ma méthode de création.

2.3.1.1.3.3 Le choix de la figure du dragon : un archétype universel

Il convient désormais de s'intéresser plus précisément à la figure centrale qui a inspiré une grande partie de cette réflexion : celle du dragon. Archétype universel, présent dans de nombreuses cultures à travers les âges, le dragon incarne à la fois la peur et la sagesse, le danger et la révélation. Ce chapitre propose donc d'explorer les multiples visages de cette créature fascinante, en retraçant son évolution symbolique et iconographique dans les imaginaires collectifs. Comprendre les racines de cet archétype permettra d'éclairer le rôle fondamental qu'il joue dans les dispositifs artistiques contemporains comme le *Dragon de Calais* ou, de manière plus indirecte, dans le *Carnaval des Spectres*.

Etymologiquement, le mot « dragon » vient du grec « drakôn¹⁶⁶ » et est lié au verbe « derkomai » qui, comme le souligne le site officiel du *Dragon de Calais* signifie « voir, regarder avec acuité¹⁶⁷ » (Besson, 2018). Cette capacité à « voir » et à révéler ce qui est caché se retrouve dans la conception du *Carnaval des Spectres*. En effet, à travers ses personnages, il ne s'agit pas seulement de représenter des créatures spectrales, mais bien de rendre visible l'Histoire et les souvenirs enfouis du Bassin Minier. À l'image du *Dragon de Calais*, qui réinvente la ville en créant un point de repère symbolique, le *Carnaval des Spectres* cherche à donner une forme tangible aux récits et aux légendes qui ont marqué la mémoire collective.

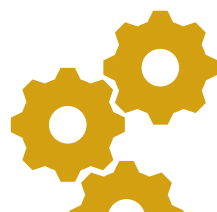
Pour « donner à voir » ces choses au spectateur, plusieurs artifices sont utilisés selon la forme que prend l'intrigue. Au cours de cette thèse, certains ont pu être déployés :

- ⚙ Lors des visites contées filmées, le spectateur est invité à tendre l'oreille pour *entendre* les murmures de la rouille.
- ⚙ Dans l'album illustré, il doit enfiler des lunettes spéciales, conçues pour pouvoir *voir* les personnages du *Carnaval des Spectres*.

Au fur et à mesure du développement du *Carnaval des Spectres*, l'idée est d'offrir aux spectateurs plusieurs façons de découvrir le dispositif mais aussi de pouvoir rendre celui-ci accessible au plus grand

¹⁶⁶ Anne Besson (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, Paris, Vendémiaire, 2018, p.94-95.

¹⁶⁷ <https://www.compagniedudragon.com/decouvrir/le-dragon-de-calais/>



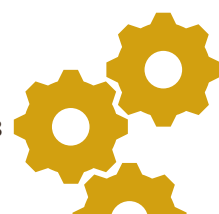
nombre en le rendant adaptatif en fonction des moyens, notamment techniques, disponibles. Aussi, bien que cette thèse ait permis de poser les bases de cette réflexion et d'explorer plusieurs pistes de fonctionnement du *Carnaval des Spectres*, certaines idées restent encore à développer. Faut de temps et de moyens, plusieurs aspects n'ont pu être approfondis, mais ils constituent des pistes d'évolution pour le futur. Parmi elles, on peut envisager une exploration plus poussée des dispositifs interactifs et immersifs, notamment à travers le numérique et la réalité augmentée, qui pourraient offrir une nouvelle dimension au dialogue entre visible et invisible. D'autres formes de narration, comme le jeu de rôle, le théâtre immersif ou encore des installations itinérantes, pourraient également enrichir l'expérience du *Carnaval*, en permettant au public de s'impliquer activement dans la construction du récit.

En tout cas, le *Carnaval des Spectres* ne se contente pas de raconter une histoire mais vise à engager activement le spectateur dans un processus de découverte sensorielle et mémorielle. Par le biais de dispositifs narratifs et immersifs – qu'il s'agisse d'une voix chuchotée à l'oreille ou d'un filtre révélant un monde caché –, il invite à une confrontation directe avec l'invisible. Or, cette capacité à dévoiler l'inconnu, à ouvrir des fenêtres sur des réalités oubliées, trouve un écho dans une figure mythologique omniprésente dans les récits du monde entier : le dragon. Gardien de trésors cachés, veilleur des seuils, il est souvent associé à la connaissance interdite et à la révélation. Comprendre le dragon, c'est comprendre un pan essentiel des récits qui façonnent notre imaginaire collectif. Dès lors, explorer son évolution et sa symbolique à travers les âges permet d'éclairer le rôle qu'il peut jouer au sein du *Carnaval des Spectres*, où l'Histoire et le mythe se rencontrent pour réenchanter la mémoire.

De nos jours, le dragon est généralement représenté comme une sorte de reptile ailé gigantesque, recouvert d'écailles et cracheur de feu. Mais cela n'a pas toujours été le cas.

Dans certains textes, les grecs de l'Antiquité utilisaient parfois ce terme comme un synonyme de « ophis¹⁶⁸ » (« serpent ») ce qui explique sans doute que nous ayons très tôt associé cette créature aux reptiles. Il est à noter toutefois que le mot « drakôn » décrivait plus spécifiquement des créatures aux caractéristiques extraordinaires ; des monstres quasi invincibles, capables de prouesses (comme cracher du feu) ou d'aspects incroyables (comme dotés de multiples têtes). Seuls de véritables héros ou des dieux pouvaient les vaincre. Ces récits mythologies semblent illustrer une forme de victoire des sociétés humaines sur la nature. Le dragon y est une bête féroce, sanguinaire qui dévore les hommes et détruit les villages. Même si nous lui prêtons déjà volontiers des caractéristiques propres aux

¹⁶⁸ Anne Besson (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, op.cit., p.94-95.



serpents et autres reptiles, l'apparence des dragons n'est alors pas encore véritablement fixée. Véritables chimères, ils sont souvent le résultat d'un croisement entre plusieurs animaux existants.

Dans des traductions grecques de textes hébreux, le mot « tannin », utilisé pour décrire des monstres aux apparences diverses, sera souvent traduit par « drakôn », créant par la suite davantage de confusions encore et réduisant surtout la diversité initiale de ce bestiaire de légende. Cela au profit de nombreux liens que nous pouvons aujourd'hui tisser entre des récits venus d'une vaste partie du monde antique.

« Des avatars du dragon jalonnent l'histoire de l'imaginaire, plusieurs récits cosmogoniques évoquent des créatures dont les attributs rappellent le dragon, comme *Jörmungand*, le serpent qui encercle *Midgard* et se déchaînera lors du *Ragnarok*, ou *Tiamat*, déesse du chaos originel et mère des monstres dans l'*Enuma Elish*¹⁶⁹. »

Le tissage de ces liens entre toutes ces légendes va se faire sentir dans l'iconographie qui va se développer au cours des siècles suivants durant lesquels les récits antiques et bibliques, regorgeant de dragons, vont être abondamment illustrés. La naissance du dragon tel que nous le connaissons aujourd'hui commence alors et va se répandre au rythme de la christianisation de l'Occident et des différentes rencontres entre les peuples.

Dans cette logique, le *Carnaval des Spectres* réinvestit lui aussi la figure du monstre en tant que gardien de mémoire. Si le dragon calaisien est une présence imposante qui structure l'espace urbain, les figures du *Carnaval des Spectres* sont pensées comme des entités qui, à leur manière, hantent les souvenirs collectifs. Le gigantisme du *Dragon de Calais* reflète la puissance des mythes, tandis que dans le *Carnaval des Spectres*, certains personnages pourraient incarner des fragments de mémoire, à la fois imposants et fugaces, insaisissables mais omniprésents.

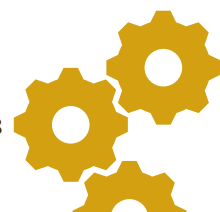
Par ailleurs, parmi les nombreux points communs que les dragons du monde semblent partager, il est à noter qu'ils sont souvent des gardiens de trésors.

« Dans de nombreux mythes le dragon tient lieu d'opposant, gardien d'un trésor matériel ou symbolique : on pense aux combats entre Héraclès et Ladon ou entre Siegfried et Fafnir, aux trésors conquis par Jason ou par Beowulf¹⁷⁰. »

Dans cette logique, les trésors que les dragons protègent ne sont pas toujours des monceaux d'or ou des pierres précieuses. Certains récits réinterprètent cette richesse sous une forme plus inattendue, mais tout aussi précieuse.

¹⁶⁹ *Ibidem*.

¹⁷⁰ *Ibidem*.



Ainsi, dans la légende *La Marmite du Diable*, le charbon lui-même devient ce trésor inestimable, caché sous terre comme une promesse de transformation du monde :

« - Est-il vrai que vous soyez allé au fond de la terre et que vous ayez vu la marmite du diable ? lui demanda le nouveau juge.
- Cela est vrai, répondit le Cacheux.
- Et qu'y avez-vous vu encore ?
- Des trésors plus précieux que l'or et les diamants.
- Quels sont ces trésors ?
- Des pierres qui brûlent et qui feront qu'un jour les voitures marcheront sans chevaux, les vaisseaux vogueront sans voiles et les lampes éclaireront sans huile¹⁷¹. »

Ce passage illustre la fascination passée pour le charbon, une ressource qui semblait presque surnaturelle tant elle a bouleversé le destin de l'humanité. Il a été le moteur invisible de la Première Révolution Industrielle, propulsant l'essor des machines à vapeur et marquant le début d'un monde mécanisé, où la force humaine fut progressivement remplacée par celle des engrenages et des pistons.

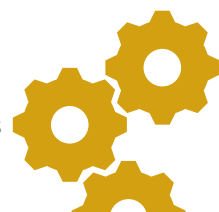
Pourtant, derrière cette promesse d'un avenir plus rapide et plus puissant se cache une réalité bien plus sombre. Extraire ce « trésor » des entrailles de la terre était un labeur harassant, un combat quotidien contre la poussière, l'humidité, les éboulements et le grisou. Le mineur, bien loin d'être un aventurier en quête de richesses, était un travailleur de l'ombre, condamné à creuser toujours plus profond au péril de sa vie.

Aujourd'hui, ce charbon qui a tant fait rêver est devenu un vestige du passé, une ressource moribonde que l'on sait polluante et destructrice pour l'environnement. Ce paradoxe – entre la richesse qu'il représentait jadis et les désastres qu'il a engendrés – trouve un écho dans le *Carnaval des Spectres*. Il ne s'agit pas seulement d'un hommage aux légendes et aux travailleurs des mines, mais d'un regard critique sur notre héritage : comment une ressource jadis perçue comme un don du diable ou un miracle du progrès est-elle devenue un fardeau pour la planète ?

Ainsi, à travers les figures du *Carnaval*, le charbon devient une mémoire fossilisée, un feu éteint dont les braises couvent encore dans nos imaginaires. Ni trésor merveilleux, ni simple relique d'un passé révolu, il est une matière ambivalente, qui incarne à la fois la grandeur et le poids d'une ère industrielle que nous devons désormais dépasser.

C'est pourquoi, si le dragon veille sur des richesses matérielles ou symboliques, les figures du *Carnaval des Spectres* gardent quant à elles des fragments de mémoire. Elles incarnent les récits oubliés, les vestiges d'un monde que l'on croyait disparu, mais qui continue d'exister sous une autre

¹⁷¹ Charles Deulin, « La Marmite du diable », dans *Contes du roi Cambrinus*, E. Dentu, 1874, pp.43-60.



forme. Mais ces trésors ne sont pas faits pour être simplement cachés : ils sont des épreuves. Dans de nombreuses traditions, les dragons ne gardent pas seulement des richesses, ils testent ceux qui osent s'aventurer sur leur territoire. Comprendre un dragon, ce n'est pas seulement le combattre, c'est aussi savoir l'écouter et négocier avec lui. Le *Carnaval des Spectres* joue sur cette même idée : il ne s'agit pas de ressusciter des souvenirs figés, mais d'apprendre à dialoguer avec eux, à en percer les mystères pour en faire naître de nouvelles histoires. En les mettant en scène, le *Carnaval* ne se contente pas de raviver l'Histoire : il la transforme en un territoire d'exploration sensorielle et narrative, où chaque personnage devient une porte d'entrée vers un monde réenchanté.

Tout comme le dragon n'a pas de forme unique, il en va de même pour les trésors qu'il garde. Ces derniers qui occupent eux aussi une fonction symbolique, porteuse de valeurs morales qui peuvent varier d'une civilisation à une autre. Toutefois, là encore, il est possible de trouver de nombreuses similitudes dans les légendes qui en parlent. Si nous imaginons volontiers qu'il garde des monceaux d'or, rappelant en cela le dragon *Smaug* (*Le Hobbit*, J.R.R. Tolkien, 1937), « tellement enfoui dans les richesses de l'*Erebor* que les métaux précieux lui font une cuirasse, et qu'il est surnommé "le Doré"¹⁷² », nous pouvons davantage voir dans ces trésors une allégorie : la richesse sur laquelle veille le dragon est plus symbolique et spirituelle que matérielle.

« C'est en Occident le gardien de la Toison d'or et du Jardin des Hespérides ; en Chine, dans un conte des T'ang, celui de la Perle ; la légende de Siegfried confirme que le trésor gardé par le dragon n'est autre que l'immortalité¹⁷³. »

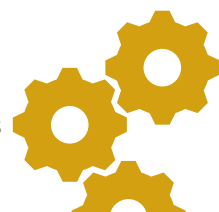
Dans une optique similaire, le *Carnaval des Spectres* propose une autre lecture du « trésor ». Ici, il ne s'agit pas d'or ou de richesses matérielles, mais bien de fragments de mémoire et de récits oubliés. Les personnages du *Carnaval* peuvent être conçus comme des gardiens de ces trésors immatériels : des souvenirs, des témoignages, des histoires qui ne demandent qu'à être dévoilées. À l'instar du *Dragon de Calais*, qui entraîne les visiteurs dans un voyage à travers le temps et l'espace urbain, les créatures du *Carnaval des Spectres* guident le spectateur à travers un territoire onirique où passé et présent se rejoignent.

Et les points communs entre les dragons des légendes du monde entier ne s'arrêtent pas là :

« Puissance céleste, créatrice, ordonnatrice, le dragon est tout naturellement le symbole de l'empereur. Il est remarquable que ce symbolisme s'applique non

¹⁷² Anne Besson (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, op.cit., p.94-95.

¹⁷³ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, Paris, Robert Laffont/Jupiter, 1982, p.421.



seulement en Chine, mais chez les Celtes, et qu'un texte hébreu parle du Dragon céleste comme d'un *roi sur son trône*¹⁷⁴. »

Dans le *Carnaval des Spectres*, la question du pouvoir est également centrale. Non pas un pouvoir impérial, mais un pouvoir mémoriel. Chaque personnage est porteur d'une histoire, d'un fragment du passé qui refuse de disparaître. À la manière des dragons, qui incarnent tantôt la sagesse, tantôt la menace, ces figures du *Carnaval* oscillent entre bienveillance et avertissement, rappelant à ceux qui les croisent l'importance de la transmission et du souvenir.

Dans le *Livre d'Ezéchiel* se trouve le verset (29:3) où le prophète parle du pharaon comme d'un « dragon¹⁷⁵ ». Cette appellation sous-entend la grandeur et la puissance du souverain qu'elle désigne et en fait un être quasi-divin, extraordinaire à sa façon, surhumain dans la vision que l'on s'en fait alors et les qualités qu'on lui prête sans doute. Ce passage illustre d'ailleurs la diversité initiale recouvrant le terme de « dragon » car certaines de ses traductions le troquent pour le mot « crocodile¹⁷⁶ » ou « baleine¹⁷⁷ ». Tuer le dragon ou l'apprivoiser ? L'histoire oscille entre ces deux visions, entre la bête maléfique à terrasser et le gardien dont il faut gagner la confiance. *Le Dragon de Calais*, comme le *Carnaval des Spectres*, nous place face à ce dilemme : faut-il affronter les ombres du passé ou apprendre à composer avec elles ? La réponse est peut-être entre les deux. Ni ennemi ni allié, le dragon est un défi, une frontière entre l'ancien et le nouveau, qu'il faut franchir pour aller de l'avant.

En fait, le dragon semble surtout être la représentation d'une créature inconnue, méconnue et, de ce fait, impressionnante, voire effrayante. Il prend d'ailleurs la forme d'animaux exotiques rendus merveilleux par des descriptions qui les rendent parfois plus extraordinaires encore qu'ils ne le sont réellement¹⁷⁸.

« Outre ces exemples littéraires et mythologiques, il existe une infinité de folklores locaux, régionaux et tribaux mettant en scène des créatures hybrides ou reptiliennes gigantesques et cracheuses de feu ou d'autres substances

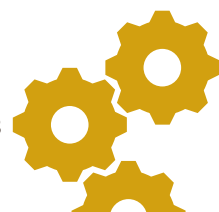
¹⁷⁴ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, op.cit. p.422.

¹⁷⁵ « Parle et dis : Ainsi parle le Seigneur DIEU : Je viens contre toi, Pharaon, roi d'Égypte, grand dragon tapi au milieu de ses Nils ; c'est toi qui as dit : "Il est à moi, mon Nil, et moi, je me suis fait moi-même." » (Traduction œcuménique de la Bible, sur *Compareur biblique*, « Ezéchiel 29.3 comparé dans 17 versions de la Bible différentes. » URL consultée le 03/08/2020 : <https://www.levangile.com/Compareur-Bible-26-29-3.htm>)

¹⁷⁶ « Parle, et tu diras : Ainsi parle le Seigneur, l'Éternel : Voici, j'en veux à toi, Pharaon, roi d'Égypte, Grand crocodile, qui te couches au milieu de tes fleuves, Et qui dis : Mon fleuve est à moi, c'est moi qui l'ai fait ! » (Louis Segond, 1910. *Ibidem*.)

¹⁷⁷ « Parle, et dis : ainsi a dit le Seigneur l'Éternel : voici, j'en veux à toi, Pharaon Roi d'Égypte, grande Baleine couchée au milieu de tes bras d'eau, qui as dit : mes bras d'eau sont à moi, et je me les suis faits. » (David Martin. *Ibidem*.)

¹⁷⁸ Pensons à l'exemple du rhinocéros, animal bien réel dont de célèbres représentations faites à partir de descriptions orales, comme celle d'Albrecht Dürer, sont entrées dans l'histoire de l'art et ont durablement marqué l'inconscient collectif, au point d'être encore un sujet d'artistes contemporains.



dangereuses : en France, du nord sud, on croisera la Velue, la Vouivre ou la Tarasque, et, plus loin, on admirera le Lung, le Zmey slave, le Naga indien ou le Tiasa nord-américain. Il faudrait y ajouter serpents de mer, vers géants, ophidés et divers qui peuplent les contrées de légende. Tous s'hybrident de traits variés qui ont contribué à alimenter l'imaginaire collectif, également enrichi de considérations dont la première est certainement le fantôme autour des dinosaures¹⁷⁹. »

Enfin, les dragons ne sont pas seulement impressionnants, effrayants ou fascinants parce qu'ils sont grands, forts et destructeurs. Des mythes les plus anciens aux romans d'aujourd'hui, le dragon est aussi réputé pour sa grande intelligence. Cela en fait un adversaire d'autant plus redoutable.

Ainsi, de gardiens de trésors, d'objet de cultes, de personnification du pouvoir notamment royal ou impérial, la figure du dragon devient peu à peu démoniaque avec le développement et l'expansion de la religion chrétienne en Occident. Il est de plus en plus souvent associé au Mal, au *Malin*, autrement dit au Diable lui-même. Cette image maléfique du dragon peut être retrouvée jusque chez Tolkien qui « sur le modèle de *Beowulf*, (...) imagine des dragons profondément mauvais, destructeurs par leur force, mais aussi par leur ruse sournoise et leur intelligence supérieure, lisibles dans leurs yeux hypnotiques et leur parler énigmatique¹⁸⁰. »

Dans les représentations, s'il est d'abord pourvu d'ailes d'oiseau, rappelant celles des anges, celles-ci se font peu à peu plus membraneuses dans les représentations. Elles s'apparentent désormais à celles des chauves-souris ; animaux nocturnes, vivant dans des grottes associées au monde souterrain et, de ce fait, aux Enfers. Elles rappellent les ailes des démons et autres anges déchus, comme Satan ou Lucifer lui-même.

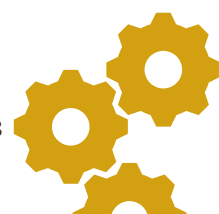
« Dans la représentation chrétienne, le dragon est une incarnation du mal que terrassent les sauveurs Saint Michel ou Saint Georges. La littérature arthurienne fait également place au monstre, associé aux pouvoirs de Merlin et à Uther Pendragon¹⁸¹. »

Cette dualité du dragon, à la fois gardien et menace, se retrouve aussi dans l'imaginaire du *Carnaval des Spectres*. Ses figures, entre lumière et obscurité, ne sont ni entièrement bienveillantes, ni purement maléfiques. Elles rappellent que la mémoire collective est faite de contrastes : entre célébration et deuil, entre espoir et mélancolie. En cela, le *Carnaval des Spectres* et le *Dragon de Calais* partagent une même volonté de donner corps à un imaginaire collectif où les frontières entre le passé et le présent s'effacent.

¹⁷⁹ Anne Besson (dir.), « Dragon », dans *Dictionnaire de la Fantasy*, op.cit., p.94-95.

¹⁸⁰ *Ibidem*.

¹⁸¹ *Ibidem*.



De nombreux récits hagiographiques racontent les exploits de Saints ou d'ecclésiastiques face à des dragons. Dans ces histoires, vaincre le monstre devient une allégorie de la christianisation de l'Europe et illustre la volonté civilisatrice du catholicisme sur les croyances et rites païens. Il est toutefois possible de noter que dans beaucoup de ces histoires, le dragon n'est pas tué mais dompté, comme le sera le *Dragon de Calais* au cours de sa cérémonie d'inauguration.

Le *Dragon de Calais* n'est pas un être de chair et d'écailles : il est une machine animée, une hybridation entre l'art, l'ingénierie et le mythe. Il est une preuve que la technologie elle-même peut être chargée de symboles, que la mécanique n'est pas qu'une froide application du progrès, mais peut aussi porter des récits. Ce dragon n'est pas qu'un monstre : il est une horloge vivante, une créature faite d'engrenages et de métal qui réactive un imaginaire ancien en lui donnant une forme moderne.

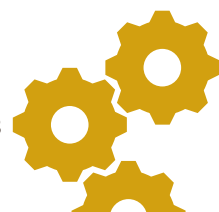
« Au cœur de la démarche artistique de la compagnie *La Machine*, le mouvement est interprété comme un langage, comme source d'émotion. A travers chacune de ces architectures vivantes, il est question de rêver les villes de demain et de transformer ainsi le regard que nous portons sur nos cités¹⁸². »

C'est en cela que cette œuvre est foncièrement *steampunk*, même si ses créateurs ne la revendiquent pas comme telle. Son fonctionnement repose sur un principe clé du mouvement : celui de la technologie comme vecteur de récit, où la machine devient un organisme à part entière, porteur d'une mémoire et d'un imaginaire. À l'instar des créatures *steampunks* qui peuplent la littérature et les arts visuels, le *Dragon de Calais* incarne une fusion entre passé et futur, entre l'ingénierie du réel et le fantastique du mythe. Il ne s'agit pas d'une simple prouesse mécanique, mais d'une œuvre chargée d'H/histoire(s), qui, à l'image des grandes machines du XIX^{ème} siècle, suscite autant d'émerveillement que d'interrogations.

Son esthétique, faite de structures métalliques apparentes, de mécanismes visibles et d'un mouvement presque organique, évoque directement les visions de la science-fiction rétrofuturiste, où l'homme et la machine cohabitent dans une danse perpétuelle entre innovation et nostalgie. Dans cette perspective, le *Dragon de Calais* pourrait être vu comme une créature uchronique, une invention sortie d'un monde où les grandes machines fantastiques du XIX^{ème} siècle auraient continué à évoluer, prenant vie pour arpenter nos villes modernes.

Mais il n'est pas, comme cela a été vu, le premier géant à marcher dans les rues du Nord. Depuis des siècles, des figures colossales arpentent les villes et villages lors des processions et des carnivals. Ces Géants du Nord, héritiers d'une tradition médiévale, sont eux aussi des êtres hybrides, mi-

¹⁸² Voir site de la *Compagnie La Machine* (URL consultée le 22/11/2021 : <https://www.lamachine.fr/compagnie-la-machine/>)



humains, mi-allégoriques, chargés de représenter une mémoire collective et de fédérer les habitants autour de récits communs. Comme le *Dragon*, ils sont des figures de transmission : non pas de métal et de bois comme lui, mais de toile et d'osier, portés à bout de bras par ceux qui les font vivre.

Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette double lignée. Il convoque des figures spectrales qui, à l'image des Géants et du *Dragon*, réactivent un patrimoine immatériel en le transposant dans une nouvelle esthétique. Tandis que les Géants incarnent des héros légendaires ou des symboles locaux, et que le *Dragon de Calais* donne forme à un récit urbain inédit, les créatures du *Carnaval des Spectres* s'animent pour réinvestir l'histoire minière à travers une mise en scène poétique et onirique.

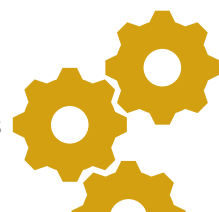
Là où le *Dragon* sillonne la ville, où les Géants dansent au son des fanfares, les personnages du *Carnaval* apparaissent furtivement, comme des fragments de mémoire surgissant des brumes du passé. Ils ne sont pas portés à bout de bras, mais portés par l'imaginaire de ceux qui les rencontrent. Comme leurs illustres prédécesseurs, ils jouent avec les frontières entre le réel et le merveilleux, entre l'histoire et la légende.

Le *Dragon de Calais* illustre comment une figure mythologique peut être réinvestie pour structurer une identité urbaine et nourrir un imaginaire collectif contemporain. Son gigantisme, son mouvement mécanique et sa symbolique en font une œuvre immersive, en dialogue constant avec le passé et tournée vers l'avenir.

De manière similaire, le *Carnaval des Spectres* propose un voyage à travers un patrimoine réinventé, où les souvenirs prennent forme sous des apparences hybrides et évocatrices. Comme le *Dragon*, il cherche à donner une présence physique à des récits en péril, réactivant la mémoire collective par une mise en scène contemporaine et *steampunk*.

En somme, ces deux créations, bien que distinctes, partagent une ambition commune : réconcilier passé et présent par une relecture poétique. Le *Steampunk* devient ici un outil narratif, un moyen de réimaginer l'histoire tout en ouvrant de nouveaux horizons. Là où le *Dragon* donne corps à une légende urbaine, le *Carnaval* transforme le patrimoine industriel en mythologie vivante, faisant du passé un territoire d'exploration où l'histoire ne cesse de s'écrire.

Mais le *Carnaval des Spectres* s'inspire également d'autres traditions mémorielles et festives venues d'ailleurs. Parmi elles, les processions japonaises occupent une place particulière. Qu'il s'agisse du *Hyakki Yagyō*, c'est-à-dire la *Parade des Cent Démons*, ou des rituels de l'*Obon*, où les âmes des défunts reviennent parmi les vivants, ces traditions offrent une autre approche du rapport entre



mémoire et spectacle. Elles rejoignent le *Carnaval des Spectres* dans leur capacité à matérialiser l'invisible, à donner une présence sensorielle aux souvenirs et aux esprits du passé. Dans cette perspective, il apparaît pertinent d'examiner comment les carnavals et croyances japonaises ont nourri la conception du *Carnaval des Spectres*, en influençant tant son esthétique que sa narration.

2.3.1.2 Traditions japonaises et spiritualité populaire

Le *Dragon de Calais* ne naît pas d'un simple désir de spectacle. Il s'inscrit dans une lignée d'œuvres où la mécanique monumentale donne corps aux mythes et ravive l'histoire d'un territoire. Avant lui, une autre créature colossale avait arpenté les rues de la ville : *Long Ma*, un dragon-cheval inspiré des légendes chinoises. Conçu par la même compagnie, il fut d'abord présenté en France avant d'être offert à la Chine, où il évolue désormais en tant que symbole culturel vivant.

Cette passerelle entre Europe et Asie révèle un aspect fascinant du travail de réinterprétation artistique : les dragons, bien que culturellement distincts en Occident et en Orient, partagent des récits de transmission, de pouvoir et de protection. Dans la mythologie chinoise et japonaise, ces créatures ne sont pas des menaces à terrasser, mais des entités qui traversent le ciel, les eaux et les âges, à la frontière du sacré et du profane.

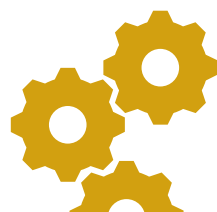
C'est cette piste, ouverte par l'analyse du *Dragon de Calais*, qui conduit naturellement le présent travail vers l'Asie et son folklore, où la mémoire et l'imaginaire s'incarnent dans des processions spectaculaires. Si les dragons y sont des figures bienveillantes, d'autres cortèges nocturnes, parfois plus inquiétants, sont au cœur de la culture japonaise qui nous intéressera tout particulièrement.

Parmi eux, le *Hyakki Yagyō*, la grande parade des *yōkai*, et les rituels de l'*Obon*, fête des esprits, offrent des visions poétiques et mystiques du passage entre les mondes. Comme le *Carnaval des Spectres*, ces traditions jouent avec la lumière et l'ombre, la mémoire et l'oubli, dans des mises en scène où le fantastique permet d'interroger notre lien au passé.

2.3.1.2.1 Portails et passages entre les mondes : de l'architecture asiatique au Carnaval des Spectres

« Si la vie n'est qu'un passage, sur ce passage au moins semons des fleurs. »

Montaigne



Il s'agira de s'intéresser plus spécifiquement ici à une notion centrale dans l'imaginaire asiatique : celle du passage entre les mondes. Qu'ils soient matérialisés par des portails architecturaux, des seuils invisibles ou des rituels codifiés, ces passages symbolisent la transition vers un ailleurs, souvent spirituel, parfois inquiétant. Cette idée de traversée est au cœur de nombreuses pratiques asiatiques – qu'il s'agisse des *torii* japonais, des trous de dragon dans l'architecture chinoise ou encore des voyages initiatiques comme celui de *Chihiro* dans l'œuvre de Miyazaki. C'est cette même logique que l'on retrouve dans le *Carnaval des Spectres*, où *Lady Bug*, guide énigmatique qui sera présentée par la suite, incarne à son tour l'appel à franchir un seuil, à quitter le monde connu pour pénétrer dans un espace de mémoire et d'imaginaire.

Dans de nombreuses cultures, il existe une croyance selon laquelle le monde visible n'est pas le seul. Un ou plusieurs autres mondes, parallèles, coexistent avec le nôtre, parfois en harmonie, parfois en tension. Mais pour y accéder, il faut franchir un portail, un seuil qui marque la transition entre ces réalités.

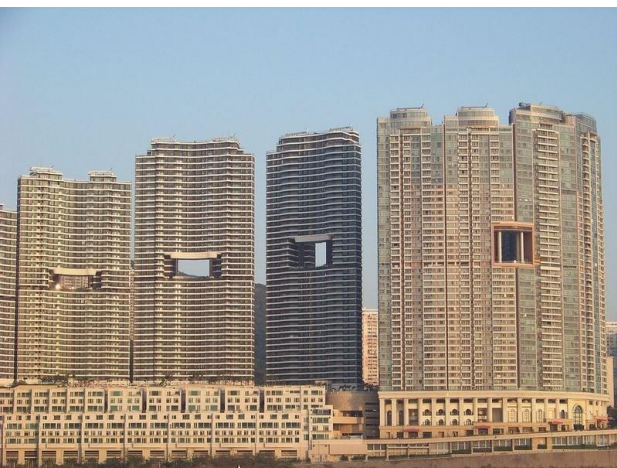
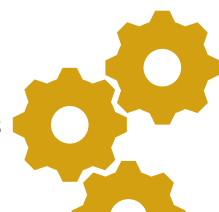


Figure 9 Immeubles de Hong-Kong abritant des « trous de dragons ».

Cette idée est, par exemple, omniprésente en Asie, notamment dans l'architecture traditionnelle chinoise et hongkongaise. On y trouve des trous circulaires dans les façades des immeubles modernes, connus sous le nom de trous de dragon¹⁸³ (voir Figure 9, p.159). Selon le *feng shui*, ces ouvertures permettent aux dragons célestes, esprits bienveillants et protecteurs, de circuler librement entre les montagnes et la mer, évitant ainsi de perturber l'équilibre énergétique des lieux. Ces architectures illustrent une persistance des croyances traditionnelles dans l'urbanisme contemporain, montrant à quel point la frontière entre le sacré

et le quotidien est poreuse.

¹⁸³ Dans le *feng shui*, les « trous de dragon » (龍洞, « *lóng dòng* ») désignent des ouvertures intégrées à l'architecture, particulièrement visibles dans certains immeubles de Hong Kong. Selon cette pratique traditionnelle chinoise, ces ouvertures permettent aux dragons célestes, symboles d'esprits bienveillants, de circuler librement entre les montagnes et la mer. Elles assurent ainsi une harmonie énergétique en évitant d'entraver la circulation du *Qi* (énergie vitale). L'absence de ces ouvertures est perçue comme un obstacle au flux naturel de cette énergie, pouvant entraîner des déséquilibres néfastes. L'intégration de ces principes dans l'urbanisme contemporain illustre la persistance des croyances traditionnelles dans l'aménagement de l'espace urbain moderne.



Ce concept de coexistence entre un monde visible et un monde invisible est central dans de nombreuses mythologies asiatiques. Les *torii* japonais¹⁸⁴ (voir Figure 10, p.160), ces portails, généralement rouges, que l'on trouve aux entrées des sanctuaires *shinto*, ne sont pas de simples éléments décoratifs : ils signalent une transition vers le sacré, un passage vers un autre espace, où les

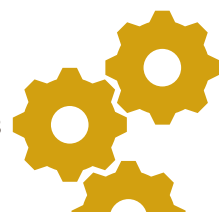


Figure 10 Exemple d'un *torii* japonais.

règles de la réalité quotidienne ne s'appliquent plus. De même, certaines traditions bouddhistes évoquent des seuils invisibles que seuls les initiés ou les esprits peuvent franchir.

Ainsi, le *Voyage de Chihiro* (2001), film d'animation réalisé par Hayao Miyazaki, a eu une influence marquante sur l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, et en particulier sur la représentation du passage entre les mondes. Dans ce film, le seuil entre la réalité et le monde des esprits se manifeste par une simple arche, un portail que l'on franchit presque sans s'en rendre compte. Une fois de l'autre côté,

¹⁸⁴ Les *torii* (鳥居) sont des portails traditionnels japonais, marquant l'entrée des sanctuaires shintoïstes et signalant le passage du monde profane au domaine sacré des *kami* (divinités ou esprits). Dans la cosmologie shinto, ces portails sont considérés comme des seuils symboliques permettant aux humains d'accéder à un espace sacré, tout en maintenant la séparation avec le monde ordinaire. Passer sous un *torii* est souvent perçu comme un acte de purification, préparant à la rencontre avec le divin. Cette notion de seuil sacré et de coexistence entre le monde visible et le monde invisible se retrouve également dans les croyances animistes et bouddhistes japonaises.



les règles du monde humain ne s'appliquent plus : les souvenirs s'effacent, les identités se dissolvent, et seuls certains êtres sont capables de guider les âmes égarées.

Le fonctionnement de l'*Entre-Mondes*, espace où se déroule le *Carnaval des Spectres*, suit une logique similaire. Il n'apparaît pas à n'importe qui, ni à n'importe quel moment. Il faut savoir observer les signes, reconnaître le passage, suivre la bonne piste.

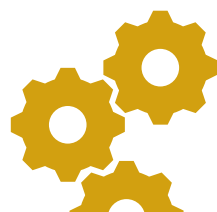
Ainsi, le Carnaval des Spectres s'inscrit dans cette même logique de transition entre visible et invisible : l'*Entre-Mondes* n'est pas un lieu figé, mais un espace mouvant, où l'on entre sans toujours savoir si l'on pourra en sortir... En tout cas, pas dans le même état que celui dans lequel on y est entré.

Comme dans les croyances asiatiques, l'espace appelé l'*Entre-Mondes*, où est censé se produire le *Carnaval*, n'est pas accessible à tous. Il faut un guide pour franchir le seuil, une figure capable de révéler l'invisible à ceux qui savent regarder. Ce rôle est tenu par le personnage central à toutes les histoires qui relient l'univers du *Carnaval*, *Lady Bug*, dont l'apparition marque le début du voyage : c'est elle qui invite à voir au-delà du brouillard, à suivre un chemin que seul le *Carnaval* trace. Ainsi, tout comme Chihiro franchit un seuil sans en mesurer immédiatement la portée, ceux qui croisent *Lady Bug* ne réalisent pas toujours qu'ils s'apprêtent à entrer dans un autre monde. Elle est à la fois une invitation et une énigme, un point de bascule entre réalité et imaginaire. Son rôle rappelle celui des psychopompes¹⁸⁵ ou des *yôkai* messagers, comme le renard *Kitsune*¹⁸⁶ du folklore japonais, capable de se déplacer entre les mondes.

En fait, l'influence du *Voyage de Chihiro* se retrouve également dans la nature même de *Lady Bug*, en tant que guide des visiteurs du Carnaval. Comme Haku, le garçon-dragon – car le mythe du dragon refait son apparition ici – qui aide Chihiro à comprendre les lois du monde des esprits, *Lady Bug* n'est jamais entièrement explicite dans ses explications. Elle ne donne pas toutes les réponses, elle incite à observer, à suivre, à déchiffrer les signes. Elle laisse des indices, mais c'est au spectateur de décider s'il veut franchir le seuil ou rebrousser chemin.

¹⁸⁵ Les psychopompes sont des figures mythologiques ou spirituelles chargées d'accompagner les âmes des défunts vers l'au-delà. Présents dans de nombreuses cultures, ils prennent des formes variées : Hermès dans la mythologie grecque, Anubis en Égypte ancienne ou encore les Valkyries dans la tradition nordique. Leur rôle est de guider les âmes sur le chemin de l'après-vie, assurant ainsi le passage entre le monde des vivants et celui des morts.

¹⁸⁶ Le *Kitsune* (狐) est un renard surnaturel du folklore japonais, souvent associé à la divinité shintoïste *Inari*. Doté d'une grande intelligence et de pouvoirs magiques, il est capable de se transformer en humain et de franchir les frontières entre les mondes. Il peut être un messager bienveillant ou un esprit farceur, selon les récits. Sa nature ambivalente en fait une figure récurrente dans les contes et légendes du Japon.



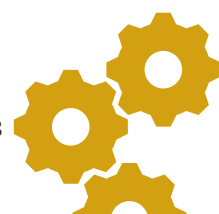
Son apparence, tout comme celle des personnages du film de Miyazaki, joue avec le mystère et la transformation : est-elle humaine ? Est-elle une entité née du Carnaval lui-même ? Comme Haku, elle semble appartenir aux deux mondes à la fois, mais être aussi fondamentalement liée à cet espace parallèle qu'est l'*Entre-Mondes*.

Enfin, l'idée même du *Carnaval des Spectres* comme une ville flottante, un lieu en perpétuelle transition où des entités issues du passé se manifestent, évoque directement le bain des esprits du *Voyage de Chihiro*. Là où la maison de bains accueille des esprits en quête de purification, le *Carnaval des Spectres* accueille des souvenirs en quête de transmission. Ce parallèle renforce l'idée que *Lady Bug* n'est pas qu'un simple guide : elle est aussi une gardienne, une passeuse d'histoires, à la croisée du visible et de l'invisible.

Mais tous les passages ne sont pas aussi explicites. Certains portails ne sont visibles que certains jours, à certains moments de l'année, quand les frontières entre les mondes s'amincissent. C'est le cas lors de l'*Obon*, fête japonaise des morts où les âmes des ancêtres reviennent parmi les vivants, ou encore lors des nuits du *Hyakki Yagyō*, où les esprits et les monstres envahissent les rues comme dans un cortège carnavalesque. Il s'agira de revenir sur ces deux sortes de carnivals nippons plus après.

Ainsi, de l'Asie au *Carnaval des Spectres*, le passage entre les mondes est une expérience codifiée, rituelle et spectaculaire. Mais pour entrer dans ces royaumes parallèles, il faut d'abord repérer la porte, la faille dans le réel... et oser la traverser.

Dans ce cadre du *Carnaval des Spectres*, tout commence par une invitation du personnage de *Lady Bug*, qui invite le spectateur à « suivre la coccinelle ». C'est donc elle et son rôle au sein du Carnaval qui vont maintenant être présentés plus en détails.



2.3.1.2.2 *Lady Bug*, la messagère de l'Entre-Mondes et du Carnaval des Spectres

« L'effacement soit ma façon de resplendir. »

Philippe Jacottet

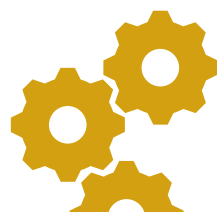


Figure 11 Quelques incarnations de *Lady Bug* (numérique 2D, dessin, physique).

Avant que les spectres n'apparaissent et que les souvenirs ne reprennent forme, une silhouette se dessine dans les brumes de l'Entre-Mondes. *Lady Bug*, guide singulière du *Carnaval des Spectres*, surgit là où les mondes se frôlent sans jamais vraiment se rencontrer. Ce chapitre se propose d'explorer les racines symboliques et narratives de cette figure centrale : sa construction en tant qu'insecte protecteur et messager, son rôle d'archétype du guide entre les mondes, et son lien étroit avec la fugacité des souvenirs. À travers elle, c'est toute une esthétique de l'apparition, du passage, et de la mémoire qui s'incarne. Il sera ainsi vu comment *Lady Bug*, entre légendes du monde, archétypes universels et traditions locales, devient la passeuse d'H/histoire(s), d'un imaginaire à l'autre.

Dans le *Carnaval des Spectres*, le passage entre le monde réel et l'Entre-Mondes ne peut pas être franchi par n'importe qui, à n'importe quel moment. Ce seuil n'apparaît que lorsque les conditions sont réunies, et seuls ceux qui savent regarder peuvent l'apercevoir. Comme les *torii* japonais marquant une transition vers le sacré, ou les trous de dragon chinois assurant la libre circulation des esprits, il faut un guide pour reconnaître et franchir la faille entre les mondes.

C'est ici qu'intervient *Lady Bug*.



Si le *Carnaval des Spectres* est un phénomène insaisissable, un défilé fugace qui émerge aux confins du visible et du souvenir, c'est *Lady Bug* qui en est la clef. Figure à la fois familière et mystérieuse, elle est celle qui invite à franchir le seuil, celle que l'on aperçoit dans le brouillard avant que ne s'ouvrent les portes de l'*Entre-Mondes*.

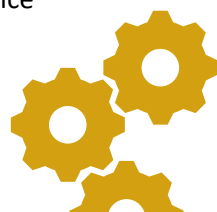
Son apparition n'a rien de fracassant. Elle se fond dans la grisaille, silhouette discrète entre ombre et lumière. Mais dès que ses atours rouges à pois noirs se détachent du décor, l'œil ne peut s'empêcher de la suivre. *Lady Bug* est une anomalie visuelle, un signal, une invitation implicite au voyage.

Son costume, qui oscille entre le *Steampunk* et l'univers du conte, porte en lui toute la symbolique du passage. Il évoque la coccinelle, insecte porte-bonheur et messenger du destin, tout en s'ancrant dans une esthétique où chaque détail semble avoir traversé le temps.

- ✿ Son chapeau haut-de-forme, orné de motifs et de détails sophistiqués, lui donne une silhouette théâtrale, renforçant l'idée qu'elle est une actrice du grand spectacle du *Carnaval*. Il est à la fois un élément de reconnaissance et un artefact presque magique, digne d'un guide de l'invisible.
- ✿ Le masque rouge à pois noirs, recouvrant son visage, joue avec l'idée de dissimulation et de révélation. Il suggère que *Lady Bug* n'est pas entièrement de ce monde et qu'elle appartient à un ailleurs, un espace entre les réalités. À travers lui, elle devient plus énigmatique, renforçant l'effet de fascination et de mystère qui l'entoure.
- ✿ Le contraste entre son manteau rouge et ses jupons noirs et dorés illustre parfaitement la dualité du *Carnaval des Spectres* : entre fête et mélancolie, entre mémoire et oubli. Le rouge éclatant est un appel, une promesse d'aventure, tandis que le noir et l'or de ses jupons rappellent les traces du passé, celles que le *Carnaval* cherche à faire revivre.
- ✿ Ses chaussures aux motifs rouges et noirs rappellent encore la coccinelle, mais surtout, elles affirment son ancrage dans le rôle de guide : *Lady Bug* est celle qui marche en premier, celle que l'on suit, celle qui connaît le chemin. Chaque pas de *Lady Bug* est une empreinte laissée entre les mondes, un fil d'Ariane que les visiteurs peuvent choisir de suivre.

Mais plus encore que ses couleurs, ce sont les fleurs qui ornent *Lady Bug* qui révèlent son essence :

- ✿ Elle porte toujours des roses rouges ou dorées, un hommage direct à Roselyne, ma mère. Ces fleurs sont le symbole du projet plus vaste qu'est la *Rose Ligne*, dédié à cette figure maternelle inspirante et protectrice. Les roses incarnent l'amour, la transmission, mais aussi la persistance



des souvenirs dans le temps. Elles ne fanent pas : elles restent, comme des fragments d'histoires que l'on raconte encore et encore.

- ✿ À ces roses s'ajoute un autre élément floral essentiel : le muguet. *Lady Bug* ne saurait exister sans lui, car il me représente directement : je suis née un 1^{er} mai, jour où l'on célèbre cette fleur aux clochettes délicates, annonciatrice de renouveau et de chance. Le muguet est une fleur de passage, une offrande que l'on donne pour souhaiter un avenir prospère. En ce sens, il renforce encore l'image de *Lady Bug* comme passeuse de seuils, guide entre passé et futur, entre visible et invisible.

Il est également important de préciser que *Lady Bug* n'est pas uniquement une figure fictionnelle du *Carnaval des Spectres*. Elle est aussi un personnage que j'incarne physiquement à travers un costume *steampunk* que j'ai moi-même conçu – un *steamsona*, selon le terme couramment employé dans la communauté *steampunk* (voir Figure 12, p.166). Cette incarnation volontaire, qui s'inscrit dans la logique de la présente recherche-crédation, me permet d'habiter l'univers que j'ai construit et d'en explorer les contours de l'intérieur. En endossant ce rôle, je prolonge le geste artistique au-delà du dessin ou du récit écrit : je deviens à mon tour messagère de l'*Entre-Mondes* et passeuse d'H/histoire(s), autrement dit conteuse.

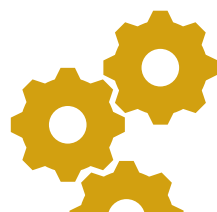
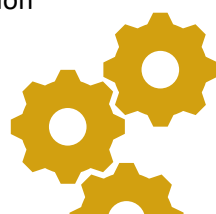




Figure 12 Photographies en costume de *Lady Bug*.

Cette posture n'est pas anodine. Elle permet de brouiller les frontières entre fiction et réalité, entre recherche théorique et pratique performative. Dans le cadre de conventions *steampunks*, mais aussi lors de présentations en lien avec mon travail de recherche, j'incarne *Lady Bug* comme une médiatrice capable de faire le lien entre les mondes – celui du patrimoine, celui de l'imaginaire, et celui des différents publics auxquels je m'adresse. Ce choix engage le corps dans le processus de création et d'interprétation : il ne s'agit plus seulement d'analyser une figure symbolique, mais de l'habiter, de lui prêter ses gestes, sa voix, sa présence.

D'un point de vue réflexif, cette mise en scène personnelle constitue un prolongement de la fonction même de *Lady Bug* dans l'univers du *Carnaval* : être le seuil vivant entre ici et ailleurs, entre visible et invisible. Mon implication physique dans cette narration devient ainsi un outil de médiation



en soi, renforçant la portée immersive et sensible du projet. *Lady Bug* n'est pas un simple avatar fictif : elle est une figure d'intercession, une interface incarnée entre mon imaginaire et le monde, entre ma recherche et ceux à qui je la transmets.

En somme, *Lady Bug* n'est pas seulement un personnage central du *Carnaval des Spectres* : elle en est la clef d'entrée, la passeuse de seuils, celle par qui le visible bascule dans l'invisible. À la croisée des mondes, des genres et des disciplines, elle incarne une figure hybride où s'entrelacent esthétique *steampunk*, mémoire intime, et réappropriation du rôle de conteur. Mais au-delà de son apparence spectaculaire, c'est bien son essence symbolique qui mérite d'être interrogée. Pourquoi avoir choisi une coccinelle ? Quelles significations, croyances et imaginaires collectifs sont associés à cet insecte aux couleurs vives ? Pour comprendre pleinement le rôle de *Lady Bug*, il convient désormais de s'attarder sur l'animal totémique qui l'a inspirée : la coccinelle.

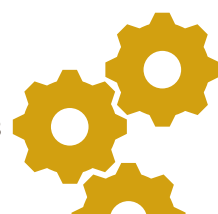
2.3.1.2.2.1 La symbolique de la coccinelle : un insecte messenger et protecteur

Le choix du nom et de l'apparence de *Lady Bug* n'est pas anodin. La coccinelle est une créature associée à la chance et à la protection dans de nombreuses cultures. En Europe, elle est souvent vue comme un porte-bonheur. Dans certaines régions, on dit qu'elle apporte des nouvelles, voire qu'elle connaît le chemin à suivre. En Asie, elle est aussi symbole de chance et de bonne fortune. Dans diverses cultures, la coccinelle est considérée comme un messenger divin ou spirituel. Par exemple, dans les traditions amérindiennes, elle est liée à la fertilité et à la guérison, et sa présence est interprétée comme un signe que les esprits sont attentifs aux prières. Dans certaines traditions chrétiennes, elle est associée à la Vierge Marie et symbolise la protection divine.

Mais la coccinelle est aussi une créature fragile, minuscule face à l'immensité. Ce contraste entre petitesse et puissance symbolique est essentiel : *Lady Bug* ne s'impose jamais, elle attire l'attention, mais ne force jamais la main. C'est à celui qui l'aperçoit de décider de la suivre ou non.

Le nom même de *Lady Bug* contient une dualité subtile qui reflète la nature de son rôle dans le *Carnaval des Spectres* :

- ⚙️ « *Lady* », évoque une figure élégante, intemporelle, presque aristocratique. Dans l'univers *steampunk*, ce titre est souvent associé à des aventurières ou des figures de mystère, portant des vêtements raffinés, tout en cachant des secrets sous leur apparence sophistiquée. C'est un nom qui rappelle l'époque victorienne et les récits d'exploration, renforçant son lien avec un imaginaire riche et rétrofuturiste.



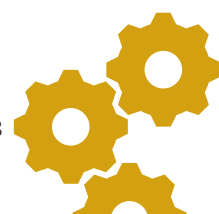
- ⚙ « *Bug* », à l'inverse, est un mot contemporain, qui évoque à la fois l'insecte (coccinelle) et une anomalie dans un système, un dysfonctionnement dans la réalité. Ce double sens fait de *Lady Bug* une faille, un interstice dans l'espace et le temps. Elle est un bug dans la logique du monde, une anomalie qui permet à ceux qui la croisent de glisser hors du réel, de s'aventurer dans des territoires imaginaires, là où les souvenirs et les spectres prennent vie.

Lady Bug est donc à la fois une créature minuscule et un *glitch* dans la matrice du réel, un défaut dans la trame du monde qui permet de percevoir ce qui était caché. Elle n'est pas un personnage qui se contente d'accompagner : elle interrompt, perturbe, révèle. En cela, elle agit comme une disruption narrative, une entité capable de suspendre le déroulement linéaire de l'Histoire pour ouvrir des brèches vers des récits oubliés, alternatifs ou refoulés.

Cette lecture permet également de penser *Lady Bug* comme une figure du bug poétique, un « grain de sable » dans les rouages de la rationalité, à la manière d'un événement imprévu qui reconfigure les perceptions. Comme les *yōkai* japonais qui apparaissent là où le regard se brouille, ou comme les créatures du folklore qui se manifestent dans les zones d'ombre du quotidien, *Lady Bug* est l'incarnation de l'anomalie signifiante, celle qui trouble pour mieux révéler. À travers elle, le *Carnaval des Spectres* ne se contente pas de raconter : il remet en jeu notre rapport au réel, en proposant des récits dissonants, mouvants, et profondément incarnés.

Au-delà de ses nombreuses résonances symboliques, le choix de la coccinelle comme matrice du personnage de *Lady Bug* trouve aussi sa source dans un rapport plus intime. Depuis ma plus tendre enfance, cet insecte m'intrigue profondément. Sa forme ronde et colorée, sa manière de se poser doucement sur la peau, son vol parfois maladroit mais toujours inattendu... tout en elle me semblait mystérieux et bienveillant. Contrairement à d'autres insectes, souvent perçus comme nuisibles ou effrayants, la coccinelle bénéficie d'un capital de sympathie quasi universel – mais ce qui me touchait, enfant, allait au-delà. Il y avait dans son apparition quelque chose d'éphémère et de précieux, comme un petit miracle silencieux qui semblait surgir quand on ne l'attendait plus.

Ce lien personnel, affectif, a peu à peu façonné une présence familière et rassurante, un totem discret que j'associais à des instants-clés de ma vie. En faire le cœur de mon personnage est donc aussi une manière de prolonger ce dialogue intime avec l'imaginaire, de donner corps à une émotion ancienne et de l'inscrire dans une forme de continuité créative. *Lady Bug* n'est donc pas née d'un simple choix esthétique ou symbolique : elle s'est imposée comme une évidence émotionnelle, un ancrage affectif qui lie l'enfance, la mémoire et la création artistique.



L'incarner dans le cadre de cette création, c'était faire corps avec cette figure familière, comme si un fragment de mon enfance se glissait dans l'esthétique du *Carnaval*. *Lady Bug*, en ce sens, est autant un personnage qu'un prolongement sensible de moi-même – une façon de mêler l'universel à l'intime, le mythe à l'histoire personnelle.

Ainsi, fragile, mais dotée d'un pouvoir symbolique immense, la coccinelle est un guide discret, une présence bienveillante entre les mondes. À travers *Lady Bug*, elle prend une forme humaine, contemporaine, *steampunk*, mais garde cette fonction première : montrer le chemin, sans jamais l'imposer. Elle est l'anomalie douce dans le tissu du réel, le détail rouge et noir qui attire le regard, et invite à écouter ce que le passé murmure encore.

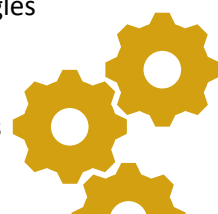
Mais ce lien entre le visible et l'invisible, entre le geste symbolique et la transmission affective, ne se limite pas à la figure de la coccinelle. Il s'inscrit dans une tradition bien plus vaste : celle des guides, des messagers et des passeurs entre les mondes. C'est donc à ces archétypes anciens et persistants qu'il s'agit désormais de s'intéresser.

2.3.1.2.2.2 L'archétype du guide et du passeur entre les mondes

Dans de nombreuses cultures, récits et mythes, le passage d'un monde à l'autre ne peut se faire sans l'intervention d'un guide. Cette figure, omniprésente à travers les âges, incarne un archétype essentiel : celui du passeur, de l'intercesseur entre deux états, deux réalités, deux temps. On le retrouve dès l'Antiquité, sous les traits de Charon, le nocher des Enfers qui mène les âmes défuntées sur les eaux du Styx, ou encore Anubis, divinité égyptienne accompagnant les morts vers le royaume de l'au-delà. D'autres figures mythologiques comme Hermès, messager des dieux, ou Hécate, gardienne des carrefours, jouent également ce rôle de médiation entre les sphères visibles et invisibles.

Dans la littérature, ce rôle est tout aussi essentiel. Virgile, dans *La Divine Comédie*, guide Dante à travers les Enfers et le Purgatoire ; le Lapin Blanc entraîne Alice à travers le terrier pour la mener au *Pays des Merveilles* ; Gandalf, dans *Le Seigneur des Anneaux*, est celui qui connaît les voies cachées, les passages oubliés, et éclaire le chemin lorsque tout semble perdu. Dans *Narnia*, Aslan agit comme un passeur symbolique, menant les enfants au-delà du monde réel vers un ailleurs où l'imaginaire et le sacré se rejoignent.

Tous ces guides ont un point commun : ils ne sont pas les héros de l'histoire, mais sans eux, l'histoire ne peut commencer. Ils sont les déclencheurs silencieux, les figures seuil qui détiennent les clés d'un ailleurs, et qui décident – parfois sans un mot – qui peut y accéder. Ils connaissent les règles



d'un monde auquel le visiteur n'a pas encore accès, et leur rôle n'est pas tant d'expliquer que de permettre : permettre la traversée, permettre le dévoilement, permettre le changement.

C'est précisément dans cette tradition que s'inscrit *Lady Bug*. Comme ses prédécesseurs mythiques et littéraires, elle n'impose rien, mais rend possible. Elle est celle qui ouvre la voie sans l'imposer, qui attire l'attention sans jamais la forcer. Son pouvoir ne réside pas dans une autorité ou une toute-puissance, mais dans sa capacité à révéler l'existence d'un seuil, et à guider ceux qui osent le franchir. À travers elle, le Carnaval des Spectres peut commencer.

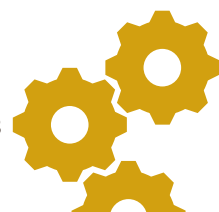
Dans le folklore et les mythes, de nombreuses figures occupent un rôle similaire à celui de *Lady Bug*. On pense aux psychopompes, ces guides des âmes qui accompagnent les défunts vers l'au-delà, ou encore aux esprits messagers comme les *Kitsune* japonais, capables de franchir les frontières entre les mondes, mais aussi aux esprits des chemins, souvent représentés par des entités masquées ou des guides énigmatiques, comme dans les légendes celtiques ou japonaises.

Toutefois, le guide ne relie pas seulement deux mondes : il relie aussi le récit à celui qui l'écoute, l'univers fictionnel à celui qui s'y aventure. En cela, la figure du passeur devient également interface. Elle agit comme un filtre, un prisme à travers lequel l'histoire prend forme. Le spectateur ne découvre pas l'*Entre-Mondes* directement : il le découvre à travers *Lady Bug*, à travers ce qu'elle montre, ce qu'elle laisse entrevoir, ce qu'elle tait.

Elle n'est pas une narratrice au sens traditionnel : elle ne parle que rarement, voire pas du tout. Mais elle raconte en apparaissant, en marchant, en portant son costume comme un récit en soi. Chaque élément de sa tenue est un indice, chaque mouvement une phrase muette. À l'instar de figures masquées dans les carnivals du monde entier, elle est celle qui révèle sans exposer, qui désigne sans nommer.

Dans les dispositifs du *Carnaval des Spectres*, *Lady Bug* permet en fait au visiteur de s'engager dans un récit sans qu'il ait besoin d'un mode d'emploi. Elle joue le rôle de seuil incarné, celui qui permet d'entrer dans un monde autrement imperceptible. Par sa seule présence, elle signale qu'on quitte la réalité ordinaire. Comme un *torii* marque le passage vers le sacré ou comme un miroir dans les contes indique une frontière vers l'ailleurs, *Lady Bug* est le miroir vivant qui reflète une autre réalité. Elle matérialise la fiction, en devient la clef.

Cette posture de guide prend également une dimension rituelle. Comme dans les rites de passage décrits par Arnold van Gennep (1909), *Lady Bug* accompagne le visiteur dans une phase « liminale », ce moment suspendu entre deux états, où les repères ordinaires s'effacent pour laisser place à une



transformation. L'apparition de *Lady Bug* marque ainsi l'entrée dans une temporalité autre, un entre-deux où l'on quitte le connu sans encore avoir atteint l'inconnu. Elle devient la figure qui autorise cette traversée symbolique, à la fois témoin et facilitatrice d'un basculement.

Or, cette notion de liminalité, initialement liée aux cérémonies religieuses, aux rites initiatiques ou aux changements d'état social, a connu un renouveau inattendu dans les cultures numériques. Les *liminal spaces*, ces lieux étrangement familiers et vides (comme des couloirs sans fin, des aires d'autoroute désertes ou des hôtels éclairés au néon), sont devenus un genre à part entière sur Internet. Partagés massivement sur des sites de partage de contenus comme *Reddit*, *Tumblr* ou dans des vidéos de type *backrooms*, ils suscitent à la fois nostalgie, malaise et fascination.

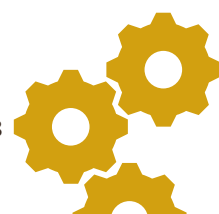
Ce parallèle est particulièrement parlant dans le cas du *Carnaval des Spectres*, qui, à sa manière, fabrique lui aussi un espace liminal, à la fois reconnaissable et déroutant. *Lady Bug* y joue le rôle de figure seuil, comme dans un rêve ou une fiction collective née d'un souvenir mal rangé. Elle est l'équivalent narratif d'une porte entrouverte sur un lieu étrange mais étrangement familier : un espace de mémoire en suspension.

Cette posture est renforcée par mon choix d'incarner moi-même *Lady Bug* dans des contextes de médiation artistique, culturelle et universitaire. Ce geste performatif fait de *Lady Bug* non seulement un personnage-guide dans l'univers fictionnel du *Carnaval*, mais aussi un vecteur réel de transmission, entre ma recherche, les publics, et les espaces que je traverse. En cela, *Lady Bug* n'est pas seulement une figure de seuil dans le récit : elle est une interface vivante entre mon imaginaire et le monde.

Ainsi, dans le *Carnaval des Spectres*, suivre *Lady Bug*, c'est accepter de voir au-delà du visible. Son rôle est multiple. Guide, annonciatrice, gardienne du passage, elle est celle qui dévoile l'invisible aux spectateurs du *Carnaval*. Sa présence réconforte autant qu'elle intrigue, car elle seule sait ce qui attend ceux qui la suivent.

Dans cet héritage, *Lady Bug* est un être qui aide à franchir les frontières entre le visible et l'invisible. Son rôle est fondamentalement ambigu :

- ⚙ *Guide*, elle est celle qui ouvre la voie, comme un phare dans le brouillard.
- ⚙ *Gardienne du secret*, elle ne révèle pas tout d'emblée. Son but n'est pas d'expliquer, mais d'inviter.
- ⚙ *Passeuse d'âmes*, à l'image des figures mythologiques qui accompagnent les âmes perdues vers un autre état d'être.

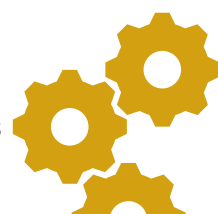


Dans ce rôle, elle incarne la transition, mais sans jamais appartenir complètement à l'un ou l'autre des mondes qu'elle relie. Elle-même est un seuil.

Si le *Carnaval des Spectres* a une fonction première, c'est celle de raconter et de rappeler. Or, *Lady Bug* est la première étape de cette transmission. En effet, sans elle, personne ne connaîtrait ou ne pourrait accéder au *Carnaval*, et il n'existerait pas. Elle est l'alerte, l'étincelle, le déclencheur du récit. Son rôle est d'inciter le visiteur à se poser la question du souvenir : ce que l'on voit est-il réel ? Était-ce un rêve ? Une vision ? Elle est à la fois une messagère du passé et une guide vers l'inconnu, ce qui fait d'elle une allégorie du *Carnaval* lui-même, un événement où se croisent souvenirs et réinterprétations, dans une narration toujours mouvante, jamais close.

Ainsi, *Lady Bug* s'inscrit pleinement dans l'archétype du passeur, cette figure à la fois discrète et essentielle, dont la présence rend possible le basculement d'un monde à l'autre. À l'instar des psychopompes, des guides mythologiques ou des messagers des contes, elle ne force jamais la main, mais ouvre un chemin pour celles et ceux qui savent – ou osent – le suivre. Sa fonction ne se limite pas à celle d'un personnage : elle devient l'incarnation même du seuil, de la transition, de l'appel à entrer dans une autre réalité. Elle est à la fois celle qui transmet, celle qui accompagne, et celle qui déclenche.

Mais si *Lady Bug* ouvre la voie, c'est toujours en surgissant de l'indéterminé. Sa nature de guide est inséparable de la manière dont elle apparaît : jamais clairement, jamais tout à fait là, comme une silhouette entre deux états. C'est dans le brouillard qu'elle se manifeste, matière de l'oubli, de l'attente ou du rêve. Aussi s'agira-t-il maintenant de se pencher sur cette apparition fugace, sur la façon dont *Lady Bug* s'impose comme une figure de l'éphémère, à la frontière de l'Histoire et de l'imaginaire.



2.3.1.2.2.3 L'apparition dans le brouillard : une figure de l'éphémère

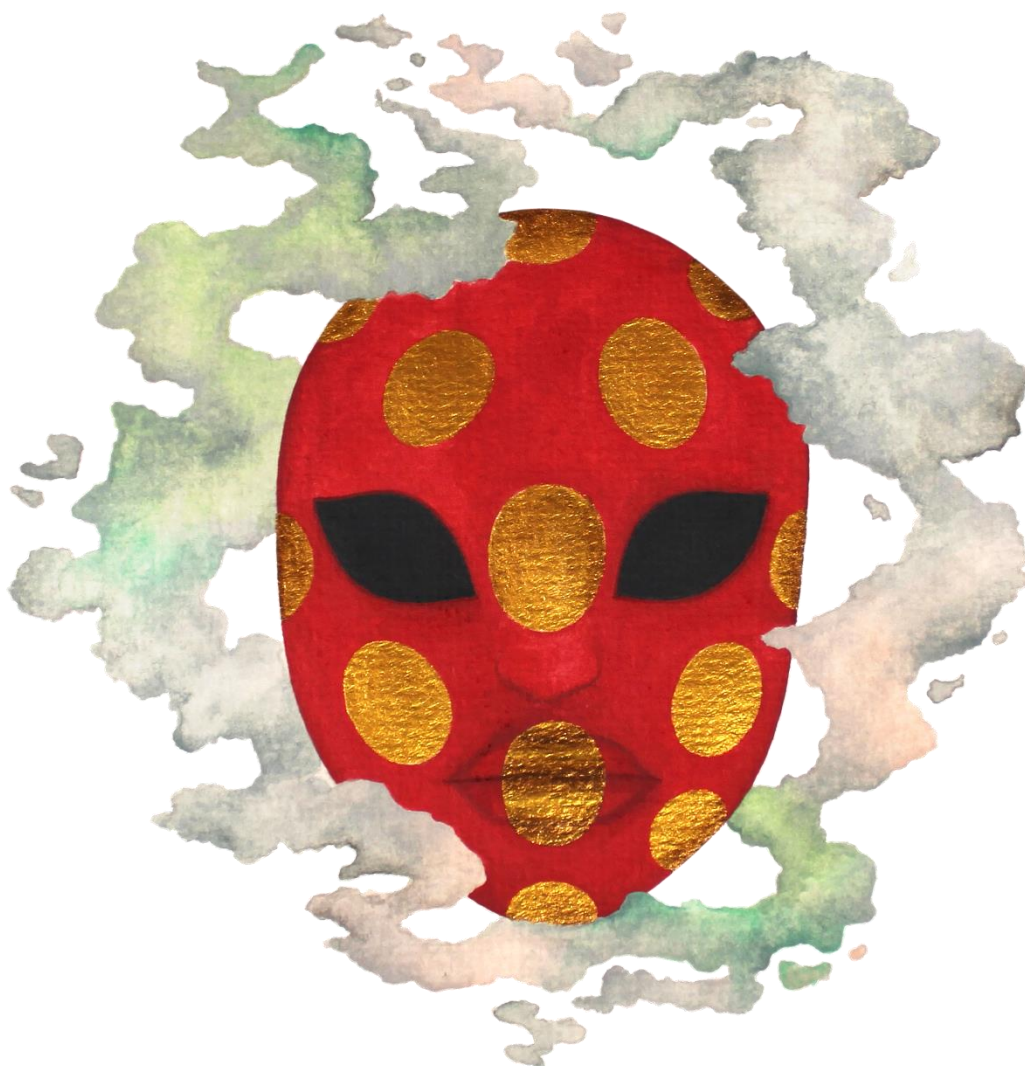
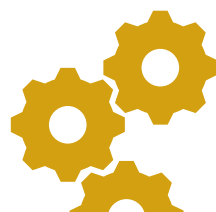


Figure 13 Caroline Soreau, masque de *Lady Bug* émergeant du brouillard de l'*Entre-Mondes*, dessin à l'encre et à l'aquarelle.

Lady Bug émerge du brouillard, cette matière de l'entre-deux qui évoque aussi bien l'oubli que l'inconnu. Le brouillard est « symbole de l'indéterminé, d'une phase de l'évolution : quand les formes ne se distinguent pas encore, ou quand les formes anciennes disparaissant ne sont pas encore remplacées par des formes nouvelles précises¹⁸⁷. » Dans l'art japonais, les brouillards « signifient un trouble dans le déroulement de la narration, une transition dans le temps, un passage plus fantastique ou merveilleux¹⁸⁸. »

¹⁸⁷ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (dir.), « Brouillard », dans *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, op.cit., p.171

¹⁸⁸ *Ibidem*.



Le choix du brouillard comme condition d'apparition du *Carnaval des Spectres* s'ancre ainsi dans une tradition artistique et symbolique de l'indécision narrative, du flottement entre les mondes. Mais ce choix est également profondément personnel et géographique.

Dans le Nord de la France, région d'où je suis originaire, le brouillard n'est pas une exception : il est un élément du paysage quotidien. Le ciel est souvent blanc, laiteux, voilé. L'horizon se dérobe dans une lumière diffuse, sans contours nets. Ce n'est pas seulement un phénomène météorologique : c'est une ambiance, une sensation qui façonne l'imaginaire. Dans les anciens territoires miniers, aujourd'hui marqués par la désindustrialisation, cette grisaille constante devient presque métaphorique. Difficile, parfois, de dissocier le voile de brume matinale de celui qui entoure les perspectives d'avenir. « Là où le brouillard qui dissimule l'horizon se confond avec celui qui voile l'avenir, il apparaît » : cette phrase, que j'ai choisie comme accroche poétique au *Carnaval des Spectres*, traduit ce glissement entre le réel et le symbolique, entre le visible et l'incertain.

C'est dans ce décor que *Lady Bug* surgit.

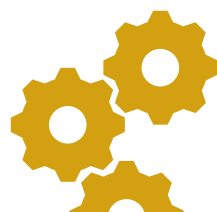
- ⚙ Son habit rouge surgit dans la grisaille, tel un feu de signalisation dans un monde indistinct.
- ⚙ Elle n'attire l'œil qu'à ceux qui acceptent de voir.
- ⚙ Sa présence est toujours furtive, comme si elle pouvait disparaître à tout moment si l'on hésite trop.
- ⚙ Elle porte un masque qui dissimule son identité : elle est peut-être humaine ou non, femme ou pas, elle reste une inconnue qui pourrait être n'importe qui ou quoi.

Dans ce jeu d'apparition et de disparition, elle rappelle les *yōkai* messagers du folklore japonais. En particulier, les *Kitsune* (renards surnaturels) et les *Chōchin-obake* (lanternes fantômes), des êtres qui ne se montrent que sous certaines conditions.

L'absence de visage, chez *Lady Bug*, crée une relation forte avec le spectateur, qui peut y projeter ses propres interprétations. Chacun peut voir en elle un guide bienveillant, une messagère de l'oubli ou une entité plus énigmatique, presque inquiétante. L'idée est qu'elle ne laisse pas indifférent mais intrigue celui ou celle qui la voit.

Dans cette construction, elle partage des similitudes avec les figures féminines du folklore asiatique et européen, notamment :

- ⚙ Les dames blanches des légendes, qui apparaissent au détour d'un chemin.



- ⚙ Les prêtresses et voyantes, qui annoncent le futur sans jamais le dévoiler entièrement.
- ⚙ Les guides des contes initiatiques, qui laissent le héros décider de son chemin.

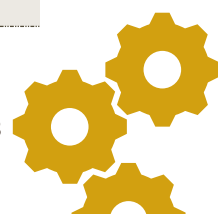
Lady Bug n'est ni une héroïne ni une antagoniste. Elle est une passerelle. C'est elle qui sert de médiatrice au *Carnaval des Spectres*. Cette ambiguïté, ce jeu entre apparition et dissimulation, vérité et illusion, rapproche aussi *Lady Bug* de figures mythologiques bien connues : les *Tricksters*, ces esprits farceurs que l'on retrouve dans de nombreuses cultures. Le *Trickster* n'est ni bon ni mauvais. Il transgresse les règles, bouscule les évidences, introduit le doute et le jeu dans des systèmes trop rigides. On le retrouve sous les traits de Loki dans la mythologie nordique, de Coyote ou Corbeau chez les peuples amérindiens, de Hermès chez les Grecs, ou encore de Renard dans les contes populaires européens.

Comme eux, *Lady Bug* n'est pas une figure didactique ou moralisatrice. Elle ne guide pas par l'autorité ou la sagesse, mais par l'invitation, le trouble, le surgissement. Elle n'impose pas une vérité, mais ouvre un espace de questionnement. Son apparition dans le brouillard – cet espace liminal par excellence – crée une faille dans le réel, une possibilité de passage. À l'instar des *Tricksters*, elle incarne la transition et la transformation : ce moment fragile où l'on ne sait plus très bien ce qui est vrai ou faux, réel ou rêvé, ancien ou à venir.

Ce lien avec le *Trickster*, figure du seuil par excellence, renforce encore la fonction de *Lady Bug* comme actrice de l'éphémère. Comme lui, elle agit dans les marges, dans les instants de glissement, dans les passages où l'ordre vacille. Elle ne perturbe pas pour détruire, mais pour révéler : en créant du trouble, elle permet de voir autrement.

En somme, l'apparition de *Lady Bug* dans le brouillard ne relève pas uniquement d'un effet esthétique ou narratif : elle s'inscrit dans une tradition symbolique riche, croisant figures folkloriques, archétypes mythologiques et représentations culturelles de l'entre-deux. Son émergence dans la brume suggère un espace de transition, où les repères se troublent et où le réel se charge de mystère. Cette indétermination, loin de créer une simple incertitude, prépare au surgissement d'un autre type de manifestation : celle des spectres, des esprits, et des souvenirs qui reprennent forme à travers des rituels.

Parmi ces apparitions, certaines prennent corps à travers des figures plus enracinées dans l'histoire ouvrière du territoire. Leur conception a nécessité une attention particulière : comment faire surgir des présences mémorielles sans les enfermer ? Comment représenter sans figer, ni caricaturer ? C'est à ces questions que répond la méthodologie de création des figures du Carnaval.



2.3.1.2.2.4 Créer sans caricaturer, représenter sans figer : méthodologie de conception des figures du Carnaval des Spectres

« L'Histoire est affaire de narration. »
Ken Liu

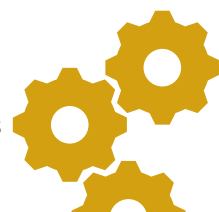
Les personnages qui composent le *Carnaval des Spectres* ne sont pas de simples figurations. Chacun d'eux naît d'un équilibre fragile entre documentation fidèle et imaginaire, entre fidélité à une mémoire ouvrière et liberté poétique. Leur conception repose sur une méthodologie singulière, à la fois sensible et documentée, qui vise à faire émerger des présences symboliques plutôt que des reconstitutions. En convoquant le concept de *steamsona*, contraction de « *steampunk* » et « *persona* », j'ai cherché à créer des figures de médiation capables d'incarner, sans trahir, les fragments du passé industriel. Ce sous-chapitre détaille cette démarche et les principes éthiques qui la sous-tendent.

Dans une démarche de création patrimoniale, la représentation des figures liées à l'histoire industrielle soulève de nombreux enjeux éthiques, esthétiques et symboliques. Comment créer des personnages inspirés de travailleurs et travailleuses du Nord de la France sans les figer dans des rôles stéréotypés ou nostalgiques ? Comment rendre hommage sans réduire ou caricaturer ? Comment incarner la mémoire sans la folkloriser – c'est-à-dire sans la réduire à un décor pittoresque ou à un imaginaire figé, coupé de ses réalités sociales et politiques ?

C'est pour répondre à ces interrogations que j'ai utilisé le concept de « *steamsona* », contraction de *steampunk* et *persona*¹⁸⁹. Ces figures fictionnelles empruntent aux codes esthétiques du *Steampunk* tout en étant profondément enracinées dans les réalités sociales, historiques et culturelles du Bassin Minier, ainsi que dans celles d'autres industries clés de la région comme le textile ou la métallurgie.

Sur le plan théorique, la conception des *steamsonas* s'envisage comme une médiation symbolique entre mémoire et fiction, entre l'individuel et l'archétypal, à travers des personnages hybrides. Il ne

¹⁸⁹ Le terme *persona* désigne un personnage fictif, archétypal ou symbolique, créé pour représenter un profil type, une perspective ou une expérience spécifique. En design, marketing ou narration, il permet de mieux comprendre ou adresser les attentes d'un public ciblé. À la différence de l'*avatar*, qui est souvent l'incarnation d'une personne réelle dans un univers virtuel ou narratif, le *persona* ne renvoie pas nécessairement à un individu existant. Il peut aussi se distinguer de l'*alter ego*, qui traduit une facette intime ou alternative de soi-même : là où l'*alter ego* est personnel et introspectif, le *persona* est souvent conçu pour porter une fonction sociale ou narrative.



s'agit pas de reproduire fidèlement des individus historiques, mais de faire émerger des archétypes narratifs capables d'incarner des expériences vécues, des ressentis et des traces affectives.

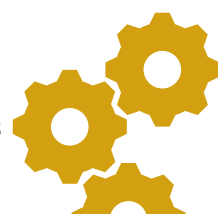
La notion de *persona* (du latin *persona*, le masque) est ici centrale : elle désigne un personnage fictif, archétypal ou symbolique, créé pour représenter un profil type ou un point de vue particulier. À la différence de l'*avatar*, qui est l'incarnation directe d'une personne réelle dans un univers virtuel ou narratif, le *persona* ne renvoie pas nécessairement à un individu existant mais porte une fonction sociale ou narrative.

En effet, mobiliser ces concepts de *persona* et d'*avatar* permet de penser la distance et la proximité entre le créateur, le public et le personnage : le *steamsona* fonctionne à la fois comme une extension fictionnelle d'une mémoire collective (il tient de l'archétype patrimonial) et comme un double poétique par lequel un individu peut s'identifier ou s'exprimer.

La pratique du *character design* vient concrétiser cette articulation en donnant une forme sensible à ces figures. Chaque *steamsona* est ainsi conçu par un travail sur l'apparence (costume, objets emblématiques, silhouette), sur le récit personnel (biographie fictive ancrée dans le contexte historique) et sur la symbolique visuelle. Ce processus de création, mêlant documentation historique et imagination, vise à trouver pour chaque personnage un équilibre entre fidélité au souvenir et liberté de métamorphose – ces figures portent en elles la tension féconde entre fidélité et invention, entre mémoire et métamorphose, qui assure leur profondeur et leur pouvoir d'évocation.

Sur le plan pratique et participatif, ces *steamsonas* sont pensés comme des figures ouvertes que les publics peuvent s'approprier. Le *Carnaval des Spectres* met en place un univers fictionnel qui n'est pas figé. Cette ouverture s'inscrit dans la lignée des cultures participatives contemporaines où les fans et les communautés prolongent les œuvres originales par leurs propres contributions. *Cosplay*, *fanarts*, jeux de rôle, performances improvisées – autant de pratiques par lesquelles les spectateurs deviennent acteurs des univers qu'ils affectionnent.

De même, l'univers du *Steampunk* a depuis longtemps encouragé chacun à créer son propre personnage ou alter ego fictionnel, en écho aux codes du genre. On parle par exemple de *fan characters* ou de personnages originaux développés par les amateurs au sein d'un cadre fictionnel existant. Dans les communautés *steampunks*, il n'est pas rare que chaque participant élabore son propre *steamsona* rétrofuturiste, avec un nom, un costume et une histoire personnelle, prolongeant ainsi l'imaginaire victorien industriel. Et les *steamsonas* du *Carnaval des Spectres* sont conçus pour inviter une telle appropriation.



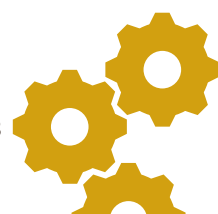
En effet, parce qu'ils reposent sur des symboles partagés et des référents culturels communs, chacun peut y projeter sa sensibilité et y apporter des variantes. En se reconnaissant dans un profil de personnage (peut-être parce qu'un grand-parent exerçait l'un des métiers représentés, par exemple), le public peut investir l'histoire de sa propre créativité – par le costume, le dessin ou le récit – et ainsi nourrir et prolonger l'univers fictionnel initial. Cette dimension participative, loin de diluer l'œuvre, lui confère au contraire une vitalité et une authenticité accrues, car les contributions des participants entretiennent un dialogue vivant entre le récit proposé et l'imaginaire collectif qui le réinterprète.

Enfin, dans une logique transmédia, les *steamsonas* ont été imaginés pour exister à travers une pluralité de médias et de supports, ce qui décuple leur potentiel d'activation collective. Dès leur création, ils sont pensés comme des personnages multimodaux : ils prennent vie aussi bien dans des dessins (illustrations conceptuelles, planches de l'album narratif), que dans des textes (nouvelles, biographies fictives, archives réinventées), des objets (artéfacts, accessoires et prototypes *steampunks*), des costumes et même des récits performés *in situ*. Chacun de ces médias apporte une facette complémentaire du personnage, enrichissant l'univers sans le répéter, à la manière d'un récit transmédia au sens défini par Henry Jenkins.

Cette plasticité médiatique permet aux *steamsonas* de franchir les frontières du livre ou de la scène pour investir l'espace public. Par exemple, un même personnage pourra successivement être découvert dans une illustration, raconté dans une légende imprimée, puis incarné lors d'un défilé costumé ou d'une performance théâtrale. Le fait d'exister sur plusieurs supports les rend « plus grands à l'intérieur qu'à l'extérieur », pour reprendre une métaphore de la série *Doctor Who*, dont il sera question plus après, c'est-à-dire qu'ils contiennent un monde intérieur riche qui dépasse toute incarnation singulière.

Conçus dès l'origine pour la transmédiatité, les *steamsonas* peuvent ainsi être activés collectivement : lors d'un carnaval ou d'une exposition, plusieurs participants peuvent endosser ces rôles, ou même créer des variantes inédites, pour donner corps à une véritable mythologie partagée. On rejoint ici la vision d'Henry Jenkins selon laquelle les univers contemporains mêlent création auctoriale et appropriation communautaire : des histoires et des personnages franchissent les frontières médiatiques pour créer des univers immersifs, permettant aux fans de participer activement et de co-crée des contenus.

Dans le cas du *Carnaval des Spectres*, cette approche transmédia et participative sert un objectif poétique et patrimonial : faire voyager la mémoire industrielle à travers des formes esthétiques



variées, la faire revivre dans l’imaginaire du présent, et fédérer une communauté autour de personnages fédérateurs.

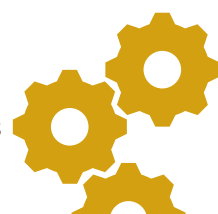
Grâce à cette méthodologie de conception – sensible, ouverte et transmédia – les *steamsonas* du *Carnaval des Spectres* deviennent de véritables agents de transmission entre le passé et le futur, entre l’histoire locale et la fiction collective, trouvant leur pleine résonance aussi bien dans l’intimité d’un album illustré que dans la ferveur d’une performance partagée.

Ainsi, loin d’être des caricatures à vocation décorative, ces *steamsonas* sont conçus comme des figures de médiation mémorielle. Leur rôle est de donner un visage – stylisé, symbolique – à des histoires trop souvent tues ou invisibilisées, oubliées ou tendant à l’être. Chacun de ces personnages est porteur d’un fragment de mémoire collective : il ne s’agit pas de recréer des individus historiques, mais de faire émerger des archétypes narratifs capables d’incarner des expériences vécues, des ressentis, des traces affectives. Elles permettent ainsi de rendre visibles des parcours croisés, à la jonction des classes sociales, du genre, de l’âge ou du corps au travail, et donnent une place à celles et ceux que l’histoire dominante a trop souvent réduits au silence.

Cette intention suppose un ancrage fort dans le territoire. Il ne s’agit pas d’appliquer des codes esthétiques globaux (comme ceux, souvent anglo-centrés, du *Steampunk* victorien), mais de développer une esthétique située, propre à l’histoire industrielle du Nord de la France. Le travail de création repose donc sur une articulation constante entre recherche documentaire, expérience sensible et imaginaire poétique.

Le *Carnaval des Spectres* devient dès lors un espace de projection où le passé est réinvesti par la fiction, non pour en détourner le sens, mais pour lui offrir un nouvel écho. Les *steamsonas* y apparaissent non comme des figurants costumés, mais comme des agents de transmission, capables de dialoguer avec les spectateurs d’aujourd’hui, en mobilisant des formes d’identification émotionnelle, esthétique ou sensorielle.

Représenter sans figer, c’est accepter que ces figures ne soient jamais closes : elles sont faites pour évoluer, pour être rejouées, réappropriées, enrichies. Leur évolution dépend aussi du regard que leur portent les spectateurs, qui peuvent à leur tour se les approprier, les incarner, ou y projeter leur propre histoire. Ce processus de réception active contribue à faire des *steamsonas* des vecteurs d’identification et de réactivation mémorielle, bien au-delà de leur création initiale. Elles portent en elles la tension féconde entre fidélité et invention, entre mémoire et métamorphose. C’est dans cette tension que se joue toute la capacité du projet à faire du patrimoine un levier de création, de partage et de revitalisation.



Galibot (voir Figure 14, p.180), par exemple, est une figure centrale : inspiré du jeune mineur (enfant souvent envoyé très tôt au fond de la mine), il prend la forme d'un jouet culbuto, oscillant sans jamais tomber, comme pour signifier à la fois la résilience et la fragilité de l'enfance dans le monde ouvrier. Son corps, arrondi, est lesté de cuivre ; son visage simplifié évoque les traits d'une poupée oubliée. Il est à la fois touchant et inquiétant, enfant et mémoire. Sa création a nécessité des recherches sur les jouets populaires du XIX^{ème} siècle, les uniformes des galibots, et les conditions de travail infantile à la mine.

Cafus, sa « mère », s'inspire des trieuses de charbon, ces femmes longtemps restées dans l'ombre des récits miniers. Elle est représentée comme une figure multitâche, dotée de bras démultipliés par des prothèses mécaniques symbolisant son rôle inlassable dans le tri du charbon, mais aussi les multiples tâches invisibles qu'elle cumulait : fille, épouse, mère de mineur, gardienne du foyer. Son visage est masqué par un foulard, en écho aux photographies d'archives, mais aussi par un bouquet de grandes roses rouges, qui brouille davantage son identité tout en évoquant la beauté, le deuil, l'amour et la résistance silencieuse.

Malgré cette dissimulation, sa présence est imposante : par sa posture digne, son rôle de gardienne et la force symbolique qu'elle incarne, la *Cafus* devient une figure de mémoire, celle des femmes du monde ouvrier, essentielles mais souvent oubliées.

*Grin-mère à Chindres*¹⁹⁰ ou *Grand-Mère à Poussières* est, elle, une figure flottante, à mi-chemin entre la légende et la mémoire collective. Son corps semble fait de suie, de rouille et de particules en



Figure 14 Caroline Soreau, *Galibot*, aquarelle, 2020.

¹⁹⁰ Le nom de « Grin-Mère à Chindres » ou « Gra-mère à Cindres » vient de la déformation en patois du Nord des mots « grand-mère » et « cendres », dont le sens de ce dernier varie selon les régions du Nord de la France : en rouchi ou en picard, il peut désigner soit des chiffons ou des guenilles, soit des cendres de charbon. Cette ambiguïté sémantique renforce le caractère inquiétant et spectral de cette figure folklorique : vieille femme errante vêtue de haillons ou couverte de cendres, elle hante l'imaginaire enfantin comme une incarnation de la misère, de la mort ou de l'oubli. Elle était traditionnellement utilisée pour effrayer les enfants désobéissants.

suspension. Elle avance sans bruit, sa robe en cloche tintant doucement à chaque mouvement, comme un rappel à la fois lointain et familier. Elle ne parle jamais, mais partout où elle passe, elle dépose un voile léger. Une poussière fine, presque affectueuse, qui fait cligner les yeux, éternuer parfois, ou simplement se souvenir.

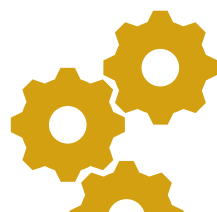
Dans l'univers du *Carnaval des Spectres*, *Grin-Mère à Chindres* n'est liée à aucun métier en particulier. Elle incarne la mémoire diffuse, celle qu'on ne range pas dans les archives, mais qu'on retrouve dans les moindres interstices : dans les objets du quotidien, dans l'odeur du grenier, dans la lumière dorée sur les murs d'une maison abandonnée. C'est la mémoire qu'on respire, qu'on balaie sans y penser, qu'on croit effacée mais qui revient, douce et insistante, comme le picotement d'un cil oublié dans l'œil.

Elle s'inspire librement d'une légende picarde, dont il existe une chanson : celle de « *Grand-Mère à Poussières* », vieille dame douce et discrète qui, chaque soir, embrasse les enfants pour les aider à s'endormir. Rejetée par les adultes au nom de la propreté, elle est pourtant réclamée à grands cris par les enfants lorsqu'ils découvrent qu'ils ne peuvent plus trouver le sommeil sans elle. Dans cette histoire, la poussière n'est plus saleté mais condition du rêve, matière du repos, empreinte du lien. Elle est ce qui nous relie aux souvenirs, aux histoires qu'on nous racontait le soir, aux gestes transmis sans mot dire.

Grin-Mère à Chindres est donc une passeuse invisible. Elle ne conserve pas la mémoire : elle la diffuse. Elle ne raconte pas : elle fait ressentir. Elle est ce que les enfants appellent quand ils n'arrivent plus à dormir, et ce que les adultes oublient trop vite. Son rôle dans le *Carnaval* est celui de la gardienne du sensible, celle qui veille dans l'ombre, qui rassemble ce qui s'efface, qui laisse sur les épaules des visiteurs une trace douce mais persistante, comme un rêve qu'on n'arrive pas à tout à fait quitter au réveil.

Équinos, le cheval des profondeurs, rend hommage aux chevaux descendus au fond des galeries. Mi-animal, mi-machine, ses pattes articulées et ses yeux luminescents en font une créature spectrale, entourée d'une ronde de « licornes de la mine », souvenirs fantasmés des bêtes de somme devenues esprits. Cette figure est née à partir de témoignages d'anciens mineurs et de documents d'archives évoquant les longues années passées sous terre par ces animaux souvent oubliés.

D'autres personnages – *Eul' Mineur*, les *Trois Flammes*, ou encore *Grisou* – suivent la même logique : ils ne représentent pas une personne réelle, mais condensent des récits, des émotions, des tensions liées à l'histoire industrielle. Chacun d'eux s'inscrit dans un jeu d'échos entre formes stylisées, matériaux symboliques, et récits ancrés. Le choix des matières – cuivre, suie, rouille, tissus anciens –



participe pleinement de cette narration : chaque costume est pensé comme un palimpseste visuel où la matière elle-même devient support de mémoire.

Ces *steamsonas* ne cherchent pas à illustrer l'Histoire de manière documentaire. Ils en proposent une lecture poétique, en convoquant l'esthétique *steampunk* non comme une fin en soi, mais comme une grille de relecture sensible du patrimoine. Ce sont des personnages pensés pour susciter la curiosité, éveiller l'émotion, et inviter à une exploration personnelle du passé.

À travers ces *steamsonas*, le *Carnaval des Spectres* devient un espace de transmission vivante, où les histoires tues ou effacées peuvent retrouver une forme, une voix, un visage – même masqué. Ces figures ne cherchent pas à imposer un récit, mais à susciter une rencontre. Une rencontre avec le sensible, avec la mémoire, et avec ce qui, dans le patrimoine, continue de vibrer en silence. En cela, ces personnages inscrivent le *Carnaval* dans une forme de réparation symbolique : non pas pour restaurer une histoire figée, mais pour raviver ce qui continue à habiter le présent en silence. C'est une éthique du lien et de la présence, où la création devient soin, et la fiction un acte de mémoire partagée.

Dans les faits, en réunissant ces trois dimensions – une conception théorique ancrée dans l'histoire locale, une ouverture participative à la créativité du public, et une plasticité transmédia – les *steamsonas* apparaissent comme des vecteurs puissants de réactivation mémorielle. Ils incarnent une mémoire en mouvement, à la fois enracinée et disponible, poétique et politique.

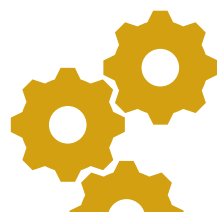
Le chapitre suivant explorera maintenant plus en détail les traditions japonaises du *Hyakki Yagyō* et de l'*Obon*, deux événements nocturnes où la frontière entre vivants et morts devient poreuse. Ces rituels, à la fois collectifs et spectaculaires, offrent un cadre particulièrement fécond pour penser la mise en scène de la mémoire et du surnaturel dans le *Carnaval des Spectres* et l'ont considérablement inspiré.

2.3.1.2.3 Rituels nocturnes et esprits errants : du Hyakki Yagyō à l'Obon

« Tous les coins sont hantés, sinon habités. »

Gaston Bachelard

Dans de nombreuses cultures, la nuit est le moment où le surnaturel se manifeste, où les frontières entre le monde des vivants et celui des morts s'amincissent. Le Japon a développé plusieurs traditions qui illustrent cette relation entre mémoire, ombre et spectacle. Parmi elles, la légende du



Hyakki Yagyō, la parade des cent démons, et la fête de *l'Obon*, célébration où les âmes des ancêtres reviennent parmi les vivants, offrent des visions poétiques et mystiques du passage entre les mondes.

Ces manifestations, bien que distinctes dans leurs rituels, ont en commun la mise en scène du souvenir et du passage. L'une joue sur la peur et la fascination, l'autre sur le lien affectif et la transmission. Cette dualité trouve un écho fort dans le *Carnaval des Spectres*, où la parade n'est ni tout à fait menaçante ni entièrement rassurante : elle oscille entre hommage et inquiétante étrangeté, entre la mémoire collective et les mystères liés à l'oubli.

2.3.1.2.3.1 Le rôle de la nuit : obscurité et immersion dans l'Entre-Mondes

La nuit n'est pas qu'un décor dans ces traditions : elle est un élément narratif essentiel. C'est elle qui transforme l'espace connu en un territoire inconnu, où l'ordinaire bascule dans l'extraordinaire.

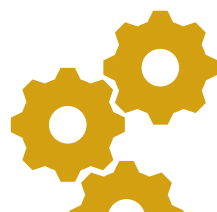
Le *Hyakki Yagyō*, selon la légende, ne se produit qu'à la nuit tombée : c'est lorsque l'obscurité s'étend que les *yōkai* peuvent traverser le monde des vivants. Cette idée se retrouve aussi dans le *Carnaval des Spectres*, qui n'apparaît que dans la brume nocturne de l'*Entre-Mondes*. La nuit joue alors un rôle de seuil, un moment de basculement entre la réalité et l'imaginaire, un passage où l'histoire et le surnaturel se confondent.

« Pour les Grecs, la nuit (*nyx*) [...] engendra également le sommeil et la mort, les rêves et les angoisses, la tendresse et la tromperie. [...] La nuit symbolise le temps des gestations, des germinations, des conspirations qui vont éclater au grand jour en manifestation de vie. Elle est riche de toutes les virtualités de l'existence. Mais entrer dans la nuit, c'est revenir à l'indéterminé, où se mêlent cauchemars et monstres, les *idées noires*. Elle est l'image de l'inconscient et, dans le sommeil de la nuit, l'inconscient se libère¹⁹¹. »

Cette obscurité a aussi une résonance particulière avec le monde minier, au cœur du *Carnaval des Spectres*. Les mines sont des lieux de nuit perpétuelle, où la seule lumière est celle que l'on apporte avec soi. Une mine de charbon est aussi un espace profondément symbolique, un entre-deux entre le monde des vivants et un autre monde plus enfoui, plus ancien, plus indéterminé.

Dans de nombreuses cultures, le monde souterrain est un ailleurs, un territoire associé aux divinités chtoniennes, aux esprits des profondeurs et à d'autres créatures fantastiques. Par exemple, le *Dragon de Calais*, censé venir des profondeurs. Ce monde est aussi souvent habité de divinités qui régissent les morts, les souvenirs enfouis, et les cycles de transformation. On pense bien sûr à Hadès, mais aussi à des figures féminines puissantes comme Perséphone, reine des Enfers, dont le retour cyclique à la surface symbolise le passage de l'ombre à la lumière, de l'oubli à la renaissance. Chez les

¹⁹¹ Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (dir.), « Nuit », dans *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres*, op.cit., p.788.



Mésopotamiens, Éreshkigal règne sur le monde des morts : sœur d'Inanna, elle incarne une mémoire qui ne pardonne pas, mais conserve. Ces figures féminines renforcent l'idée que cet inframonde n'est pas uniquement un lieu d'effroi : il est aussi espace de régénération, de passage, et de révélation – comme les mines dans le *Carnaval des Spectres*.

Sous terre, la perception de l'espace et du temps est modifiée, rythmée par la lumière des lampes et des lanternes, comme dans le *Carnaval des Spectres*. Une mine peut alors être perçue comme un passage vers un autre monde, un lieu où la réalité se brouille et où les frontières entre le connu et l'inconnu s'effacent.

C'est à travers cette atmosphère ténébreuse et souterraine que je compose mes illustrations. Chaque dessin est une histoire en soi, une porte d'entrée vers un univers où les symboles, les formes et les couleurs ne sont jamais anodins. Derrière chaque image, une narration silencieuse se construit, et chaque élément – un motif, une teinte, un objet – recèle une signification symbolique qui enrichit le récit.

Dans cet univers dominé par l'ombre et la profondeur, deux couleurs principales s'opposent et se complètent dans mon travail : le noir et le vert.

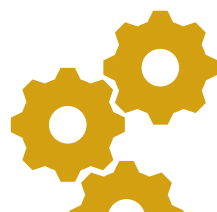
Le noir, omniprésent dans les mines, évoque l'obscurité et l'inconnu, mais aussi la mémoire et les secrets enfouis. Il représente cet espace souterrain, où les histoires s'accumulent comme des strates de charbon et où la lumière vacille sans jamais totalement disparaître.

Le vert, en revanche, est la teinte du passage, du seuil entre les mondes.

« Équidistant du bleu céleste et du rouge infernal, tous deux absolus et inaccessibles, le vert, valeur moyenne, médiatrice entre le chaud et le froid, le haut et le bas, est une couleur rassurante, rafraîchissante, humaine. [...] Le vert garde un caractère étrange et complexe, qui tient de sa double polarité : le vert du bourgeon et le vert de la moisissure, la vie et la mort. Il est l'image des profondeurs et de la destinée¹⁹². »

Dans mon approche artistique, le vert est une couleur charnière, un pont entre le monde souterrain et la surface. Il est à la fois couleur du surnaturel et du vivant, des esprits et des monstres, de l'éveil et du sommeil. Comme une lumière filtrant à travers la brume, il annonce un passage imminent, une transition entre réel et irréel, entre la mémoire et l'oubli.

¹⁹² Jean Chevalier et Alain Gheerbrant (dir.), « Vert », dans *Dictionnaire des Symboles : Mythes, rêves, coutumes, gestes, formes, figures, couleurs, nombres, op.cit.*, pp.1156-1162.



Ainsi, dans mes illustrations du *Carnaval des Spectres*, le noir et le vert tissent une atmosphère où chaque détail suggère une histoire. L'un exprime la profondeur et la perte, l'autre l'espoir, le mystère et la transformation.

Cette polysémie des couleurs et des formes reflète pleinement le rôle de la nuit dans le *Carnaval* : un espace de basculement, où l'on ne sait plus vraiment ce qui appartient au souvenir, au rêve ou à la réalité. C'est dans cet entre-deux que tout se joue.

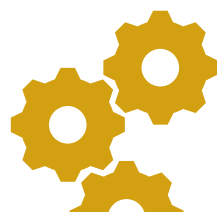
Ainsi, la nuit, dans le *Carnaval des Spectres*, n'est pas simplement un cadre visuel ou narratif : elle devient une matière sensible, un espace de mutation, où l'invisible affleure et où la mémoire se reformule sous des formes nouvelles. En mêlant les imaginaires souterrains aux symboliques de l'obscurité, elle instaure une atmosphère propice à la réémergence des souvenirs, à la frontière entre réel et irréel.

Cette ambiance nocturne et liminale, où la lumière vacille dans l'obscurité, rejoint d'ailleurs certaines traditions japonaises dans lesquelles les esprits se manifestent à la faveur de la nuit. Parmi elles, la légendaire Parade des Cent Démon – le *Hyakki Yagyō* – propose une mise en scène spectaculaire de l'émergence de l'étrange dans le monde des vivants. C'est à cette tradition singulière qu'il s'agit maintenant de s'intéresser, afin d'éclairer une autre facette du *Carnaval des Spectres* : celle où la mémoire se déguise en monstre pour mieux se dire.

2.3.1.2.3.2 Le Hyakki Yagyō : la parade des esprits errants

Le *Hyakki Yagyō*, littéralement « la Nuit des Cent Démon », est un cortège de créatures surnaturelles qui, selon la croyance, traverse les rues à certaines périodes de l'année. Cette procession est redoutée : celui qui croise son chemin risque d'être emporté ou de sombrer dans la folie. Chaque démon qui la compose est une personnification d'une superstition, d'un objet oublié ou d'un fragment d'histoire qui a pris vie dans l'imaginaire collectif.

Dans son fonctionnement, le *Carnaval des Spectres* s'inspire largement de cette idée. Les figures qui le composent ne sont pas de simples fantômes, mais des incarnations de souvenirs et d'objets ayant marqué la mémoire ouvrière du Bassin Minier. Galibot, Caffut, Eul' Mineur, et même les lanternes qui flottent dans la brume sont des entités à la frontière entre le réel et l'imaginaire, à l'image des *yōkai* du folklore japonais.



Mais là où le *Hyakki Yagyō* joue sur l'avertissement et le danger, le *Carnaval des Spectres* renverse cette dynamique : il invite les spectateurs à suivre la procession, à observer ses figures plutôt qu'à les fuir. Il transforme la peur de l'oubli en un spectacle de transmission, où chaque silhouette raconte une histoire à qui sait l'écouter.

Le *Hyakki Yagyō* donne forme à des peurs culturelles anciennes – démons, transgressions, objets vivants – et il fonctionne comme une extériorisation collective de l'angoisse. Les *yōkai* sont souvent des figures grotesques ou exagérées, incarnant l'irrationnel ou les forces incontrôlables du quotidien.

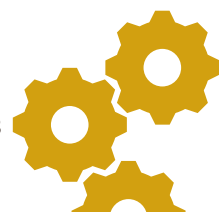
Le *Carnaval des Spectres*, quant à lui, met en scène une mémoire qui, jusqu'à récemment, était plus discrète, souvent tue ou négligée : celle du monde ouvrier, des corps usés, des gestes disparus, des objets devenus obsolètes. En cela, il ravive une mémoire que la société contemporaine tend ou a pu tendre à refouler. Ce sont des souvenirs de fatigue, d'injustices sociales, d'une communauté minière aujourd'hui dissoute. Les figures du *Carnaval* ne sont pas seulement fantastiques : elles portent les cicatrices du réel. Elles surgissent non pas pour effrayer, mais pour rappeler.

Cette mémoire refoulée devient, par la fiction, visible et partageable. Le frisson qu'elles suscitent n'est pas seulement esthétique : il est le symptôme d'une reconnaissance. Le visiteur, face à ces silhouettes voilées de brume, ressent le trouble de ceux qui entrevoient ce qu'on avait choisi de ne plus voir. Là où le *Hyakki Yagyō* effraie pour mieux éloigner, le *Carnaval des Spectres* intrigue pour mieux faire revenir.

En fait, contrairement au *Hyakki Yagyō*, qui inspire une terreur incontrôlable (où croiser la parade des *yōkai* peut signifier sa propre disparition), le *Carnaval des Spectres* joue sur un équilibre subtil : il évoque la peur, mais ne plonge pas le spectateur dans une terreur absolue. On y retrouve une esthétique du mystère et du frisson, mais qui reste captivante et engageante plutôt qu'hostile. De fait, les visiteurs choisissent d'entrer dans l'*Entre-Mondes*, de suivre *Lady Bug*, d'observer la parade plutôt que de fuir. Ce fonctionnement rappelle la catharsis du conte gothique ou des légendes urbaines, où l'on affronte l'inconnu tout en restant en sécurité.

L'attrait du *Carnaval des Spectres* s'inscrit aussi dans cette esthétique du macabre sublimé. Le décor brumeux, les lanternes, les figures à la fois inquiétantes et élégantes, les costumes inspirés du passé industriel... Tout cela contribue à une ambiance où le frisson et la beauté se rencontrent.

Cette dynamique est proche de celle des parcs d'attractions ou spectacles immersifs à thématique surnaturelle, où l'on joue avec la peur sans jamais perdre le contrôle de l'expérience. D'autant plus que c'est une peur toute relative, le *Carnaval* n'ayant pas vocation à effrayer le public.



De plus, il est intéressant de noter que les mineurs eux-mêmes racontaient des histoires de spectres dans les galeries. Ainsi, à partir des superstitions minières et des récits sur les esprits des profondeurs, j'ai nourri cette idée qu'un monde invisible hante toujours les lieux où ont souffert, travaillé, vécu nos ancêtres.

Le *Carnaval des Spectres*, en réactivant ces légendes sous une forme artistique et spectaculaire, propose une expérience où une once de peur est un prétexte à la découverte, un moyen d'explorer le passé à travers l'émotion et le ressenti.

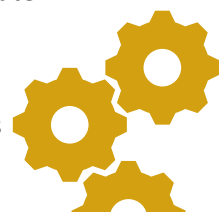
En proposant une relecture poétique et mémorielle du *Hyakki Yagyō*, le *Carnaval des Spectres* transforme l'effroi en écoute, la peur en attention. Cette esthétique du passage permet de faire revivre des figures oubliées, non comme des fantômes à fuir, mais comme des récits à entendre. Une fois ce seuil franchi, le spectateur n'est plus passif : il devient témoin.

C'est dans cette optique que les objets eux-mêmes, à l'image des lanternes du *Carnaval*, se mettent à parler. Car dans cette parade du souvenir, ce ne sont pas seulement les âmes qui reviennent, mais aussi les choses. Comme si le passé, trop longtemps ignoré, s'incarnait non seulement dans les silhouettes brumeuses, mais aussi dans les objets les plus humbles. À l'instar des *Tsukumogami* du folklore japonais, ces objets porteurs de mémoire deviennent à leur tour des passeurs entre les mondes. C'est précisément à ces lanternes animées, entre lumière fragile et récit silencieux, que s'attache désormais notre attention.

2.3.1.2.3.3 Lanternes animées et souvenirs incarnés : les *Tsukumogami* du Carnaval des Spectres

Si les figures du *Carnaval des Spectres* rappellent les cortèges surnaturels du *Hyakki Yagyō*, les lanternes qui l'accompagnent évoquent, quant à elles, une catégorie de *yōkai* japonais qui compose cette étrange procession légendaire : les *Tsukumogami*. Selon la croyance nippone à ce sujet, un objet qui atteint l'âge de cent ans peut s'éveiller et devenir une entité vivante, portant en lui la mémoire du passé et se mettre à interagir avec le monde des vivants. Ces esprits, parfois espiègles, parfois bienveillants, rappellent que même les objets ont une histoire, un passé à transmettre.

La croyance selon laquelle les objets peuvent abriter une âme ou une mémoire dépasse le seul cadre du folklore japonais. Elle s'inscrit dans une vision plus large du monde, que l'on pourrait qualifier d'animiste, et que l'on retrouve dans de nombreuses cultures. Dans le shintoïsme, par exemple, toute



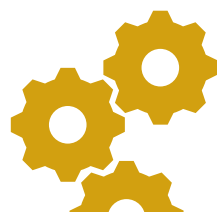
chose – arbre, pierre, rivière, objet usuel – peut être le réceptacle d'un *kami*, c'est-à-dire une entité spirituelle. La vénération des objets anciens ou patinés y est courante, car leur usage prolongé leur confère une sorte de conscience silencieuse. Cette idée trouve des échos dans d'autres traditions : chez les Inuits, certains outils sculptés ou artefacts sont considérés comme porteurs d'une vie propre ; en Europe, les reliques religieuses, les amulettes ou les objets talismaniques sont aussi investis d'une puissance symbolique. Ce regard animé porté sur les choses interroge notre rapport au monde matériel : un objet n'est pas seulement fonctionnel, il peut devenir un médiateur entre les vivants et les morts, entre le passé et le présent. Dans le film d'animation *Le Royaume des Chats*, Hayao Miyazaki le résume d'une phrase lumineuse : « Chaque fois que quelqu'un crée quelque chose de tout son cœur, cette création reçoit une âme¹⁹³. » Cette conviction traverse le *Carnaval des Spectres* : les objets n'y sont jamais neutres. Ils sont regardés, portés, transmis, et c'est dans cette attention qu'ils s'animent.

Dans le *Carnaval des Spectres*, les lanternes ne sont pas de simples sources de lumière : elles sont habitées par des fragments de mémoire. Certaines flottent seules, errant dans la brume comme des âmes perdues en quête d'un dernier regard (voir Figure 15, p.188). D'autres sont portées par les figures du *Carnaval*, telles des balises illuminant le chemin à travers l'*Entre-Mondes*. Comme les *Tsukumogami*, ces lanternes deviennent des objets vivants, chargés de récits et d'émotions.



Figure 15 Caroline Soreau, *Les Lanternes des Souvenirs*, technique mixte, 2020.

¹⁹³ Hiroyuki Morita, *Le Royaume des chats*, film d'animation japonais, 2003.

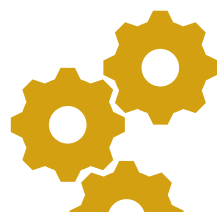


Cette idée d'objets capables de porter une mémoire active, voire de parler, s'est également matérialisée autrement dans l'une de mes performances filmées à Arenberg Creative Mine – et dont il sera question plus en détail dans le chapitre suivant –, lorsque, dans l'impossibilité de faire intervenir les personnages du *Carnaval* pour des raisons tant pratiques que techniques, j'ai choisi de donner la parole à la rouille. Dans cette vidéo de médiation, c'est elle – omniprésente sur les structures métalliques de l'ancien site minier – qui murmure à *Lady Bug*, que j'incarne, ainsi qu'aux visiteurs, spectateurs de la vidéo, les récits oubliés. La rouille, symbole de la lente dégradation du métal, devient ainsi messagère. Elle incarne une forme de mémoire désincarnée, diffuse, mais toujours vivante, comme un souvenir qui s'oxyde mais persiste.

Cette relation intime aux objets, aux phénomènes, aux *choses*, et leur capacité à transmettre un récit sans mots, fait écho à une forme d'expression artistique que l'on pourrait qualifier de silencieuse. Le *Carnaval des Spectres*, dans ses déambulations visuelles et symboliques, appartient à ce registre. Il ne cherche pas à tout expliquer, à nommer ou à définir : il suggère, il évoque, il laisse place à l'interprétation. Les lanternes, les costumes, les masques, les matières rouillées ou patinées, tout cela constitue un langage visuel, une grammaire des émotions et des souvenirs. Le spectateur n'est jamais face à une œuvre qui s'impose par un discours didactique, mais à une constellation de signes qu'il lui revient de décoder, selon sa propre sensibilité. En cela, cette démarche s'inscrit dans une tradition esthétique proche de celle du *wabi-sabi* japonais¹⁹⁴, où l'imperfection, la discrétion et la trace du temps sont autant de valeurs poétiques. Le *Carnaval* parle à ceux qui prennent le temps d'observer, à ceux qui savent que les objets peuvent dire ce que les mots ne peuvent pas. C'est un art du murmure, où chaque détail – un motif sur un tissu, une fissure sur une lanterne, une ombre dans la brume – peut contenir une histoire entière.

Cette approche rejoint également la pratique de certains artistes contemporains, comme Christian Boltanski, dont les installations – notamment celles composées de vêtements usés, d'objets retrouvés ou de lumières vacillantes – laissent planer une mémoire faite d'absences. De même, dans certains dispositifs muséographiques immersifs, ce sont des bruits de machines, des voix d'archives, ou des craquements fantomatiques, voire des ombres projetées sur un mur, qui viennent évoquer l'absence plutôt que la combler. Le son ou la matière ne disent rien de manière explicite, mais suggèrent une présence passée, une histoire oubliée.

¹⁹⁴ Le *wabi-sabi* est une esthétique japonaise valorisant la beauté de l'imperfection, de l'éphémère et de la simplicité. Elle célèbre les marques du temps, l'usure et l'inachèvement, comme en témoigne la pratique du *kintsugi*, qui consiste à réparer une céramique brisée avec de la poudre d'or, soulignant ainsi ses fractures au lieu de les dissimuler.



Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette même logique : il parle sans voix, mais fait résonner une mémoire sensible, à travers les textures, les formes et l'ambiance sonore. De plus, ce travail sur la mémoire matérielle et sensible des objets n'est pas seulement esthétique : il participe d'un véritable devoir de mémoire. Dans le contexte du Bassin Minier, où la désindustrialisation a laissé derrière elle non seulement des friches, mais aussi un sentiment d'abandon, ces lanternes – et plus largement le *Carnaval* – viennent raviver des récits enfouis de la classe ouvrière. Chaque objet, chaque lumière vacillante, devient un point d'ancrage pour reconstruire une mémoire collective souvent réduite au silence ou à l'oubli. Le fait d'incarner ces fragments du passé sous une forme poétique et symbolique permet aussi de réinscrire ces lieux et ces histoires dans l'imaginaire commun, et donc de revitaliser culturellement un territoire en réactivant ses souvenirs oubliés. Le *Carnaval des Spectres* devient alors un outil de transmission autant qu'un geste artistique : une façon de faire parler les objets, pour mieux faire entendre les voix qui, hier encore, les utilisaient.

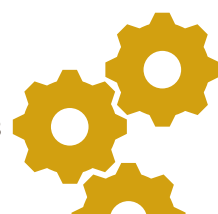
À l'instar des lanternes du *Carnaval* ou des *Tsukumogami*, la rouille devient porteuse de voix, révélant que même ce qui semble inerte ou détruit peut, dans un autre cadre, raconter encore.

En tout cas, cette vision d'objets devenant des gardiens du souvenir s'inscrit parfaitement dans la philosophie du *Carnaval* : chaque lanterne est un vestige, un morceau d'histoire qui refuse de disparaître tant qu'il est encore observé. Leur lumière vacillante rappelle que la mémoire est fragile, que les souvenirs peuvent s'éteindre si personne ne les porte plus. Mais tant que le *Carnaval des Spectres* défile, tant que les lanternes brillent, ces fragments d'histoires continuent d'exister.

Par ailleurs, dans le *Carnaval*, certaines lanternes semblent avoir perdu leur porteur. Elles flottent dans la brume sans attache, comme des âmes orphelines, comme des souvenirs que plus personne ne revendique. Elles n'émettent pas toutes la même lumière : certaines vacillent à peine, presque éteintes ; d'autres clignent par instants, comme si elles tentaient encore d'attirer un regard, une reconnaissance, une mémoire. Ces lanternes errantes sont les plus fragiles : elles incarnent les histoires oubliées, les traces de vies effacées, les existences laissées sans mots. Pourtant, dans l'univers du *Carnaval*, elles ne disparaissent jamais complètement. Elles attendent. Elles dérivent lentement, à la recherche d'un œil attentif, d'un geste de souvenir, d'une voix qui les nomme à nouveau. Cette idée que le souvenir survit tant qu'il est regardé rejoint une esthétique du seuil, où la mémoire ne tient qu'à un fil, mais peut toujours être ranimée.

En ce sens, ces lanternes habitent une double fonction :

- ⚙ Elles sont des passerelles entre les vivants et les esprits, comme dans l'Obon, dont il sera question plus après, où les lumières guident les âmes vers l'au-delà.



- ⚙ Elles sont des objets devenus témoins, comme les Tsukumogami, conservant en elles une mémoire qui cherche à être racontée.

Aussi, alors que le *Hyakki Yagyō* montre des créatures plus imprévisibles et souvent menaçantes, les lanternes du *Carnaval des Spectres* proposent une alternative plus douce : elles ne hantent pas, elles veillent. Elles ne terrorisent pas, elles rappellent.

Cet écho entre folklore japonais et patrimoine industriel du Bassin Minier se révèle dans cette idée que les objets ont une histoire. Comme les *Tsukumogami*, les lanternes du *Carnaval* possèdent une existence propre, indépendante de ceux qui les portent. Certaines sont fidèles à un souvenir précis, tandis que d'autres, plus errantes, cherchent encore un regard pour continuer à exister.

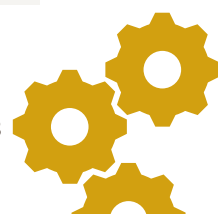
Cette dynamique permet de lier le concept du *Hyakki Yagyō*, la tradition de l'*Obon* et l'essence même du *Carnaval des Spectres*, où les objets eux-mêmes semblent dotés d'une mémoire, prêts à révéler leurs récits à ceux qui prennent le temps de les observer.

Ainsi, dans le *Carnaval des Spectres*, les lanternes ne sont jamais de simples objets décoratifs : elles sont des présences. Certaines brillent ardemment, portées avec fierté ; d'autres, plus discrètes, vacillent au bord de l'oubli. Il en est même qui errent, sans porteur, comme en quête de regards pour continuer d'exister.

Ce sont ces lanternes sans nom, ces lumières vacillantes de la mémoire collective, qui nous mènent vers un autre pan du folklore japonais : celui de l'*Obon*, où les âmes des disparus reviennent brièvement parmi les vivants. Là encore, ce sont les lanternes qui font le lien entre les mondes — fragiles, lumineuses, éphémères —, comme autant de témoins suspendus entre souvenir et disparition.

2.3.1.2.3.4 L'Obon : le retour des âmes et la transmission des souvenirs

Si le *Hyakki Yagyō* incarne une menace errante, l'*Obon*, au contraire, est un rituel où la présence des esprits est attendue et honorée. Cette fête japonaise, dédiée aux ancêtres, repose sur l'idée que leurs âmes reviennent parmi les vivants durant quelques jours. D'origine chinoise, elle fut introduite au Japon il y a plus de cinq siècles, sous l'influence du bouddhisme, et s'inspire de la « fête des fantômes » (*Zhongyuanjie*), célébrée en Chine pour apaiser les esprits des morts. Au fil du temps, l'*Obon* s'est profondément enracinée dans la culture japonaise, mêlant pratiques religieuses et expressions populaires. Les familles allument des lanternes, exécutent des danses rituelles (*Bon Odori*)



et préparent des offrandes pour accueillir leurs disparus. L'*Obon* est également marquée par la présence de divinités tutélaires comme *Sai no kami*, le dieu des chemins, invoqué pour protéger les passages entre les mondes et accompagner les âmes sur leur trajet entre l'au-delà et le monde des vivants.

Sai no kami, cette figure liminaire, gardienne des carrefours et des frontières invisibles, trouve un écho particulier dans le personnage de *Lady Bug*. En effet, en tant que messagère de l'*Entre-Mondes*, *Lady Bug* incarne elle aussi cette fonction de guide spirituel, à la fois médiatrice et passeuse. Son rôle dans le *Carnaval des Spectres* n'est pas seulement narratif ou esthétique : il est profondément symbolique. Elle veille aux croisements, ouvre les passages, oriente les vivants vers les mémoires enfouies. À l'instar de *Sai no kami*, elle rend possible la communication entre les mondes en garantissant un équilibre entre ce qui doit rester et ce qui peut revenir.

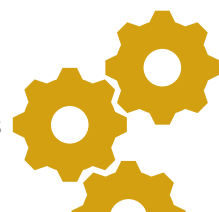
Mais l'un des moments les plus poignants de l'*Obon* est surtout le *Toro Nagashi*, la cérémonie où des lanternes en papier sont posées sur l'eau pour guider les esprits vers l'au-delà. Cette vision de lumières flottantes disparaissant lentement dans l'obscurité incarne la mémoire en mouvement, fragile et éphémère, mais illuminant un chemin.

Le *Carnaval des Spectres* reprend cette idée à travers sa propre parade des *Lanternes des Souvenirs*, évoquée plus avant. Dans cette procession, certaines lanternes, portées par des spectres anonymes, symbolisent des souvenirs en quête de transmission. Contrairement aux autres lanternes du *Carnaval*, qui sont rattachées à des figures identifiées, celles-ci flottent dans l'air sans porteur, comme si elles attendaient encore quelqu'un pour se souvenir d'elles.

Le *Hyakki Yagyō* et l'*Obon* offrent deux visages complémentaires du rapport aux esprits : l'un chaotique et imprévisible, l'autre structuré et rituel. Pourtant, dans les deux cas, il s'agit de manifestations où le surnaturel se donne à voir dans l'espace public, que ce soit sous forme de peur ou d'hommage.

Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit pleinement dans cette dynamique. Il est à la fois une célébration de la mémoire collective et un événement où le fantastique fait surface. En associant des éléments de spectacle à une réflexion sur l'oubli et la transmission, il fusionne ces influences japonaises avec son propre contexte historique.

Là où les japonais allument des lanternes pour guider les âmes, le *Carnaval des Spectres* fait briller les souvenirs du Bassin Minier à travers ses personnages ; là où le *Hyakki Yagyō* rappelle le danger de



l'inconnu, il propose au contraire d'embrasser ces fragments du passé et de leur redonner une place dans l'imaginaire collectif.

Lady Bug, dans ce contexte, devient un pont entre ces traditions. Comme les guides spirituels des mythes japonais, elle ouvre la voie aux visiteurs du *Carnaval*, leur permettant d'apercevoir, le temps d'une nuit, ce qui d'ordinaire reste invisible.

Cette vision fait également écho à une autre tradition : la Fête des Morts mexicaine (*Día de los Muertos*), où des autels colorés, des bougies et des offrandes sont disposés pour accueillir les âmes des défunts. Ici aussi, les esprits reviennent parmi les vivants le temps d'une célébration, et c'est l'acte du souvenir qui leur permet d'exister encore.

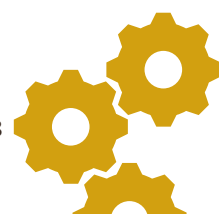
À l'instar de l'*Obon*, *el Día de los Muertos* repose sur l'idée que tant que l'on se souvient des disparus, ils continuent d'exister d'une certaine manière. Inspirée par cette célébration haute en couleur, l'esthétique du *Carnaval des Spectres* cherche également à insuffler une dimension festive et vibrante à la mémoire.

Ces cérémonies collectives ne visent pas seulement à honorer les défunts : elles tissent des liens entre les vivants. Le rituel, même symbolique, agit comme un langage partagé, un moment où l'intime devient commun. À travers les gestes répétés, les lumières allumées ou les paroles prononcées, c'est une communauté éphémère qui se forme, réunie par le souvenir. C'est ce principe que le *Carnaval des Spectres* cherche à transposer dans une forme artistique contemporaine.

Dans *Coco* (2017), film d'animation qui a profondément marqué mon approche de ce projet, l'idée centrale est que l'oubli est la véritable mort. Ce concept est fondamental dans le *Carnaval des Spectres* : tant qu'un souvenir est transmis, il demeure vivant. À travers les costumes exagérément théâtraux, les couleurs éclatantes et l'aspect presque carnavalesque de certains personnages, le *Carnaval* ne se veut pas uniquement mélancolique, mais aussi célébration du souvenir.

Dans cette version réinventée du deuil, les spectres ne sont pas des âmes errantes cherchant uniquement le repos : ils sont aussi là pour raconter. Ils font revivre l'histoire des mineurs et du patrimoine minier à travers des récits, des chansons, et des spectacles inspirés du folklore et des souvenirs collectifs.

Ainsi, le *Carnaval des Spectres* s'inscrit à la croisée de ces influences culturelles, mêlant l'aspect solennel de la mémoire à l'exubérance d'une célébration où l'on danse avec les fantômes, où chaque lanterne porte un fragment d'histoire, et où le passé continue de briller tant qu'il est transmis. À travers



ces parallèles entre ces traditions et le *Carnaval*, une même idée émerge : la mémoire n'est pas figée, elle est une marche, une procession, une lumière en mouvement.

Le *Carnaval des Spectres*, en faisant défiler ses personnages dans la brume nocturne, rejoint cette démarche. La nuit devient un espace de réminiscence et d'interrogation, un moment où l'histoire reprend vie, comme le faisaient autrefois les mineurs lorsqu'ils s'enfonçaient dans l'obscurité, guidés par la seule lumière de leur lampe. Comme lors des nuits d'*Obon* ou *del Día de los Muertos*, c'est à la lumière vacillante des lanternes que les souvenirs reviennent hanter le présent. Ici, la nuit n'est pas qu'une obscurité à traverser : elle devient un théâtre d'ombres et de récits, où les esprits ne disparaissent jamais tout à fait, tant que quelqu'un est là pour écouter leur histoire.

Dans cette optique, le projet du *Carnaval des Spectres* ne se limite pas à un livre illustré : il est connecté à un site internet, conçu comme un espace mémoriel interactif. Chaque lecteur pourra y déposer un message, un souvenir, une pensée – comme on épingle un mot sur un mur à post-it ou comme on lâche une lanterne dans l'eau. Ce geste simple, accessible à tous, prolonge symboliquement la parade des *Lanternes des Souvenirs* : il transforme le lecteur en porteur de lumière, en gardien d'un fragment d'histoire. Ainsi, le livre devient un seuil, une invitation à entrer dans un dialogue avec le passé, non pas figé, mais vibrant, partagé, transmis.

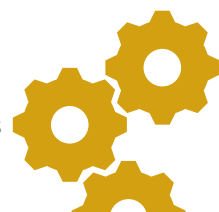
Ainsi, en s'appuyant sur des traditions comme l'*Obon* ou *el Día de los Muertos*, le *Carnaval des Spectres* propose une relecture contemporaine et située de la relation entre vivants et disparus. En intégrant la transmission mémorielle à une esthétique participative et symbolique, il renouvelle les modalités d'expression du souvenir. Loin de se limiter à la commémoration, cette démarche engage une dynamique vivante, où la mémoire collective devient mobile, partagée et en constante réactivation à travers les formes du récit, du rituel et de la participation sensible.

2.3.1.3 Esthétique du masque et du costume

« Nous portons tous des masques. Il vient un temps où l'on ne peut plus les retirer sans s'arracher la peau. »

André Berthiaume

Après avoir exploré les carnivals du Nord à travers leurs Géants, les cortèges d'esprits, les traditions rituelles japonaises et les figures de passage qui animent le *Carnaval des Spectres*, il est naturel de prolonger la réflexion en s'arrêtant sur un élément central de ces manifestations festives : le



masque, et plus largement le costume. Tous deux, indissociables dans de nombreuses traditions carnavalesques, agissent comme des dispositifs de transformation, des opérateurs symboliques à la croisée du visible et de l'invisible, du social et du rituel, du passé et du présent.

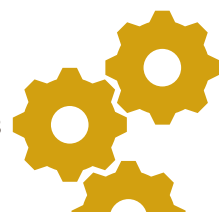
Présent dans de nombreuses cultures à travers le monde, le masque ne se réduit pas à un ornement ou un accessoire. Il fonctionne comme un seuil entre les mondes, un médiateur entre l'individu et l'archétype, entre l'intime et le collectif. Porté lors des carnavals ou des rites de passage, il permet à l'individu de s'effacer, de se décaler de lui-même pour mieux faire advenir une figure autre – personnage, esprit, souvenir, mythe ou mémoire.

Porteur d'identités multiples, outil de métamorphose ou de transgression, le masque cristallise des enjeux complexes, liés à la mémoire et à l'oubli, à la visibilité et à l'effacement, à la mise en récit du corps comme archive vivante. Il ouvre un espace de suspension des normes, un temps liminaire où les hiérarchies sociales, genrées ou historiques peuvent être temporairement bouleversées. Le masque n'est donc pas seulement un instrument de travestissement : il devient un vecteur de narration silencieuse, une architecture de mémoire, un langage plastique où les affects circulent sans mots.

Dans le *Carnaval des Spectres*, cette importance du masque est manifeste. La plupart des personnages ne possèdent pas de visage identifiable ou réaliste. Leurs traits sont absents, flous, dissimulés ou stylisés. Certains, comme *Lady Bug*, arborent un masque explicite, qui condense à lui seul toute une poétique du seuil et de l'apparition. Par ce geste esthétique, le projet affirme une esthétique du trouble identitaire, où le visage ne sert plus à désigner un individu, mais à incarner une fonction, un souvenir, une mémoire collective.

Ce refus du réalisme n'est pas un effacement, mais une amplification symbolique. Le masque devient surface de projection, écran de résonance, interface d'émotion. Il évoque les visages effacés des oubliés de l'Histoire – les mineurs, les cafus, les galibots – tout en leur redonnant une forme de présence sensible. Il ne s'agit pas ici de représenter fidèlement, mais de faire advenir des présences, de donner forme à l'absence.

À cela s'ajoute le costume, tout aussi essentiel dans la dramaturgie silencieuse du *Carnaval*. Là où le masque recouvre le visage, le costume enveloppe le corps, le transforme, l'augmente, le réoriente dans l'espace. Il participe à la construction de figures composites, à la fois humaines, mécaniques, animales ou spectrales. Tissus, rouages, métal, cuir, suie, dentelles, béguins ou voiles usés : chaque élément vestimentaire raconte une strate d'histoire, une origine sociale, un savoir-faire ou une



mémoire enfouie. Le costume dans le *Carnaval des Spectres* n'est jamais pure ornementation ; il est langage à part entière, syntaxe visuelle, dispositif de remémoration.

En ce sens, masque et costume forment ensemble une grammaire sensible de la mémoire, où le corps déguisé devient archive vivante, terrain de jeu rituel et support de narration. Ils permettent une mise à distance de soi et une réappropriation symbolique de l'Histoire – non pas dans un souci de reconstitution, mais dans une dynamique de réinvention poétique.

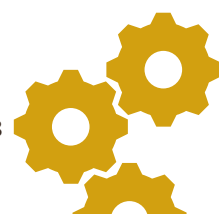
En s'intéressant aux formes masquées et aux figures hybrides contemporaines, cette partie interroge donc la manière dont l'esthétique du *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans une continuité symbolique avec les traditions carnavalesques, tout en les réinventant à travers une poétique singulière, enracinée dans le territoire du Bassin Minier et nourrie par les mémoires silencieuses qu'il abrite.

2.3.1.3.1 Figures masquées et costumes : vers une poétique du Cht'eampunk

En prolongeant la réflexion sur les cortèges d'esprits et les formes rituelles évoquées dans les traditions japonaises, il est pertinent d'élargir l'horizon du *Carnaval des Spectres* à d'autres imaginaires où la mémoire collective s'incarne dans des figures masquées, à la croisée du théâtre, du folklore et de la création contemporaine. De la *Commedia dell'arte* au carnaval de Venise, en passant par les créatures rituelles de *Yokainoshima* photographiées par Charles Fréger, jusqu'aux dessins énigmatiques et *steampunks* de Oscar Sanmartín Vargas, se dessine un panthéon de formes hybrides, familières et étranges, qui nourrissent l'esthétique du *Carnaval*. Il ne s'agit pas tant de références directes que de résonances visuelles et symboliques, d'échos sensibles entre des traditions éloignées et une même volonté de faire émerger, par le masque ou la figure, une mémoire enfouie.

Le carnaval de Venise, avec ses masques baroques, ses silhouettes figées dans le silence et ses cortèges raffinés, incarne une tradition où l'effacement de l'identité individuelle permet l'apparition de figures archétypales. Historiquement, cette fête précède le carême chrétien et autorise une forme de suspension provisoire des hiérarchies sociales. Grâce au port du masque, nobles et roturiers, hommes et femmes, pouvaient temporairement échapper à leur statut pour endosser un rôle, une posture, un autre soi. Le masque vénitien – qu'il s'agisse de la *bauta*, de la *moretta* ou du *volto* – neutralise l'expression du visage au profit d'une présence stylisée, énigmatique, presque fantomatique.

Hérité en partie de la *Commedia dell'arte* mais s'en démarquant par son caractère plus cérémoniel que dramatique, le carnaval de Venise propose moins une narration qu'un théâtre figé en procession,



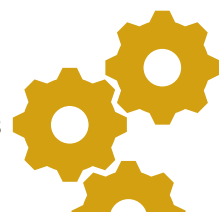
une sorte de tableau vivant en mouvement lent. On n'y parle pas, ou peu : le langage est celui des costumes, des gestes, de l'attitude. Cette esthétique repose sur la stylisation de rôles sociaux ou émotionnels – Arlequin, Colombine, Polichinelle – devenus des masques porteurs d'un récit collectif. Chaque masque renvoie à un personnage type, immédiatement reconnaissable par sa silhouette, sa gestuelle et sa fonction sociale implicite. Le porteur de masque devient alors un médium, un relais entre la foule et la figure qu'il incarne.

Dans ces formes masquées, l'individu n'existe plus que comme support d'une fonction symbolique, d'un comportement exagéré, d'une voix codée – ou d'un silence éloquent. Par exemple, Arlequin incarne le valet vif, rusé et affamé ; Polichinelle, bossu et grotesque, oscille entre rire et inquiétude ; Colombine, fine observatrice, glisse entre les rôles pour mieux les subvertir. Ces figures sont codées à la manière de symboles vivants : elles n'ont pas besoin d'être contextualisées pour être comprises. Leur masque est un langage en soi, un condensé de gestes et d'intentions qui convoquent une mémoire collective du théâtre, de la société et de la transgression.

Cette esthétique du masque trouve un écho direct dans la figure de *Lady Bug*, personnage liminaire du *Carnaval des Spectres*, dont le masque rouge à pois dorés évoque explicitement les formes vénitiennes. Elle ne révèle jamais son visage, mais son apparition déclenche la traversée dans l'Entre-Mondes. À l'instar des figures du carnaval de Venise, elle est à la fois guide, énigme et symbole : sa présence masquée inscrit le spectateur dans un espace de fiction où l'Histoire peut être rejouée sous forme de rituel. Dans cet univers, les autres personnages ne portent pas de masque au sens traditionnel du terme, mais leurs visages sont souvent stylisés, dissimulés ou volontairement schématiques. Ce sont des figures dont les traits renvoient moins à des identités individuelles qu'à des fonctions ou des souvenirs collectifs. Le visage devient alors l'écho lointain d'une présence humaine, réduite à un rôle, une silhouette, une trace.

Si les masques vénitiens proposent une mise en forme élégante et stylisée des figures sociales, les dessins d'Oscar Sanmartín Vargas plongent quant à eux dans un univers plus ambigu, où les silhouettes se défont de toute codification pour devenir des créatures oniriques, archaïques et incertaines. L'humain y est encore perceptible, mais profondément métamorphosé par la matière, les textures, les hybridations.

L'univers graphique d'Oscar Sanmartín Vargas, artiste espagnol contemporain associé à l'imaginaire *steampunk* et fantastique, offre un corpus visuel d'une grande puissance poétique et symbolique. Ses dessins à l'encre, précis et délicats, mettent en scène des figures solitaires, silencieuses, souvent hybrides, à la croisée de l'animal, de la machine et du végétal. On y reconnaît



parfois une silhouette humaine, un fragment d'habit, un geste, mais tout semble comme absorbé par une matière vivante, fluide, indéfinie. Dans ces œuvres, la rouille, les excroissances, les mécanismes, les tissus usés deviennent des strates matérielles qui recouvrent le corps.

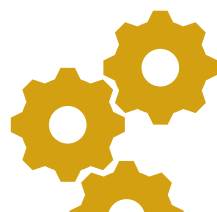
Cette esthétique évoque un monde où le passé n'est jamais complètement mort, mais palpite dans la forme même des êtres. Elle résonne profondément avec les créatures du *Carnaval des Spectres*, qui ne sont pas simplement déguisées, mais composites, altérées, hantées. Comme chez Vargas, ces personnages semblent nés de l'effondrement d'un monde industriel – ils sont faits de suie, de cuivre, de poussière, mais aussi d'un reste d'enfance, d'un souvenir, d'un murmure. Leurs corps racontent une histoire sans parole : ils incarnent une mémoire à la fois intime et collective, enfouie dans les plis du costume ou la texture d'un visage stylisé.

Loin d'une esthétique néo-victorienne policée, l'univers de Vargas propose un *Steampunk* organique, dans lequel les machines ont vieilli, se sont rouillées, et se sont fondues dans une forme de nature seconde. C'est cette tension entre l'artificiel et le vivant, entre la mécanique et la chair, qui nourrit l'imaginaire du *Carnaval des Spectres* : un monde peuplé de créatures incertaines, comme autant de réminiscences visuelles issues d'un passé qui ne cesse de se reconfigurer.

Là où les figures de Vargas semblent suspendues dans une rêverie matérielle et silencieuse, entre ruine et mutation, celles de *Yokainoshima* s'inscrivent dans un territoire vivant, peuplé de rites et de présences agissantes. On quitte ici l'univers du dessin pour celui du rituel incarné, où les corps ne sont plus seulement transformés par la matière, mais totalement traversés par une fonction symbolique ou spirituelle.

Si le carnaval de Venise met en scène une forme d'élégance figée et codifiée, *Yokainoshima*, la série photographique réalisée par Charles Fréger entre 2013 et 2015 dans les campagnes japonaises, propose une approche plus brute, rurale et viscérale du masque et du déguisement rituel. Fréger y documente une multiplicité de festivals locaux (*matsuri*), au sein desquels des individus revêtent des costumes impressionnants, souvent composés de fibres naturelles, de bois, de poils ou de textiles anciens, pour incarner des créatures mi-humaines mi-animales : les *kami*, *yōkai*, ou autres entités protectrices ou malicieuses. Ces figures, parfois terrifiantes, parfois grotesques, ne sont pas de simples personnages folkloriques : elles sont des intercesseurs entre les vivants et les forces invisibles qui régissent la nature, la fertilité, les esprits des morts ou les ancêtres.

L'exposition intitulée *Yokainoshima : Esprits du Japon*, présentée au Musée des Confluences de Lyon entre juillet 2018 et août 2019, a mis en lumière cette dimension rituelle en associant les photographies de Fréger à une sélection de masques issus du théâtre japonais – Kabuki, Nô, mais aussi



formes plus locales. Ce rapprochement soulignait la diversité des traditions masquées au Japon, et leur lien profond avec des pratiques d'incarnation collective, souvent liées au territoire, au climat, aux saisons. Trois verbes structuraient le parcours : invoquer, incarner, interpréter. Invoquer, car ces figures rituelles sont appelées à se manifester dans un cadre précis, selon des gestes, des sons et des habits codifiés. Incarner, parce qu'elles ne sont pas représentées à distance mais prises en charge corporellement par des membres de la communauté. Interpréter, enfin, car leur apparition suppose une lecture, une interaction, une part de jeu qui actualise leur sens dans le présent.

Cette triade peut être transposée au *Carnaval des Spectres*, où les personnages ne rejouent pas l'histoire de manière didactique, mais la font revenir par le biais de figures souvent silencieuses, parfois difformes, toujours chargées de mémoire. À l'instar des créatures japonaises, elles surgissent dans un moment de bascule – entre deux temps, entre deux mondes – et imposent leur présence comme un rappel : celui de ce qui fut, de ce qui persiste, ou de ce qui pourrait revenir ou advenir. Le *Carnaval* n'imité pas le réel, il l'invoque ; il ne représente pas l'histoire, il l'incarne ; il ne la raconte pas, il l'interprète.

Cette puissance d'évocation du costume comme vecteur de mémoire et de transformation n'est pas non plus sans rappeler le travail de l'artiste contemporain Nick Cave, notamment ses *Soundsuits*, dont certains furent exposés à Lille dans le cadre de *Lille 3000*. Là encore, des silhouettes entièrement recouvertes de matériaux composites – perles, plumes, fourrures synthétiques, fragments d'objets – donnent naissance à des êtres énigmatiques, entre protection, métamorphose et cri silencieux. À l'instar des figures de *Yokainoshima*, ces formes masquées ne cherchent pas à figurer un personnage, mais à faire advenir une présence : elles troublent, provoquent, activent quelque chose dans le regard du spectateur. Leurs gestes, leurs textures et leur silence en font des figures puissamment rituelles, au sens anthropologique et émotionnel du terme. Elles ont profondément nourri l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, en tant qu'elles incarnent un art de la mémoire non discursive, fondé sur l'impact visuel, la dissimulation, et l'apparition.

D'ailleurs, comme les figures de *Yokainoshima* au Japon, celles du *Carnaval des Spectres* s'ancrent profondément dans les traditions et légendes du Nord-Pas-de-Calais, réactivant une mémoire populaire souvent oubliée. Trois personnages emblématiques du *Carnaval* trouvent ainsi un écho particulier dans le folklore régional.

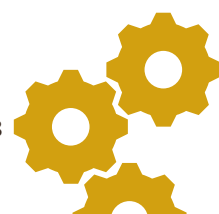




Figure 16 Caroline Soreau, *Gra-Mère à Chindres*, aquarelle, 2020.

La *Gra-Mère à Chindres*, ou à *cindres*, équivalent local du marchand de sable, déjà évoquée plus avant, est une créature fantastique qui jetait des cendres ou de la poussière dans les yeux des enfants pour les endormir. Cette figure, à la fois bienveillante et légèrement inquiétante, évoque les rituels du sommeil et les frontières entre veille et rêve. La *Gra-Mère à Chindres* du *Carnaval* (voir Figure 16, p.200) incarne cette dualité, dispersant la poussière du temps pour révéler ou voiler des fragments de mémoire. On la surnomme parfois, notamment dans certaines chansons anciennes, *Grand-Mère à Poussières*.

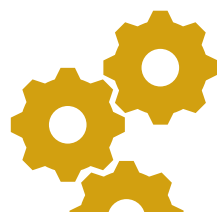
Les *Chevaux Blêmes*, tels que la *blaque jument*, sont également des créatures légendaires du Pas-de-Calais. Apparaissant à la tombée de la nuit, elles séduisent les voyageurs pour les entraîner vers leur perte, souvent en les noyant – la région étant alors très marécageuses. Leurs dos extensibles permettent d'accueillir plusieurs cavaliers, soit plusieurs victimes potentielles. Le personnage d'*Equinos* s'inspire de ces légendes, incarnant une entité équine mystérieuse, à la fois fascinante et effrayante derrière ses yeux morts, guidant

les âmes perdues dans les méandres du *Carnaval*.

Les *Chelle Fureulle*¹⁹⁵, ou feux follets, sont des flammes errantes réputées pour égarer les voyageurs. Elles symbolisent l'illusion, la mémoire fuyante et les pièges de l'esprit. Les *Feux Follets de la Mémoire* du *Carnaval* représentent ces lueurs insaisissables, incarnant des fragments de mémoire qui attirent et perdent ceux qui les suivent, reflétant la nature capricieuse du souvenir et de l'oubli.

Parmi les influences contemporaines ayant nourri l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, le spectacle *Gabor et les Chapeaux Rouillés* (voir Figure 17, p.201) occupe également une place singulière.

¹⁹⁵ « Chelle fureulle » est une expression en patois du Nord de la France, notamment dans le Pas-de-Calais, désignant tout simplement les feux follets. Ici, ces entités, souvent perçues comme de petites flammes errantes, étaient réputées pour égarer les voyageurs en les attirant hors de leur chemin. Une anecdote rapporte même qu'en octobre 1902, à Saint-Pol, un feu follet aurait provoqué une petite explosion au contact de la flamme de la lanterne d'un ouvrier.



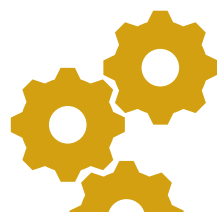
Ce spectacle musical et fantastique, porté par l'artiste Thierry Hanna, plonge le spectateur dans un univers post-apocalyptique où Gabor, personnage solitaire, tente de reconstruire l'humanité à travers la création d'une machine appelée « Harmonie ». Accompagné de ses amis imaginaires, les Chapeaux Rouillés, il embarque le public dans un voyage féerique mêlant chansons, théâtre, poésie et une esthétique *steampunk* marquée par la récupération et le détournement d'objets.

L'univers visuel de *Gabor et les Chapeaux Rouillés* se caractérise par des costumes et des décors évoquant la rouille, le cuivre et la vapeur, créant une ambiance onirique et mécanique. Cette esthétique trouve un écho évident dans le *Carnaval des Spectres*, au travers de ses personnages hybrides faits de mécaniques et d'engrenages apparents, incarnant une mémoire ouvrière et industrielle.



Figure 17 Affiche du spectacle musical *Gabor et les Chapeaux Rouillés*.

De plus, le spectacle de Gabor met en scène des musiciens virtuels et des personnages tels que Monsieur Phylactère, Miss Bobinaclie ou le Professeur Electrazik, qui interagissent avec le protagoniste principal, enrichissant la narration et l'immersion du public. Cette approche interactive et immersive a inspiré le *Carnaval des Spectres* dans sa volonté de faire participer activement les spectateurs, les transformant en acteurs de la mémoire collective à travers des dispositifs participatifs et des performances narratives.

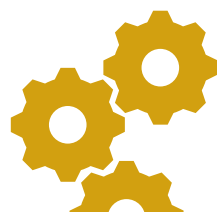


Enfin, le message humaniste de *Gabor et les Chapeaux Rouillés*, qui vise à reconstruire des liens dans un monde en ruine, résonne avec l'objectif du *Carnaval des Spectres* de réactiver la mémoire industrielle du Bassin Minier du Nord à travers une esthétique *steampunk* affirmée. Les deux œuvres partagent ainsi une même ambition : réenchanter le passé pour mieux interroger l'avenir.



Figure 18 (1) Pantao, *Wasserpferd* (Cheval d'eau). (2) Pantao, 5 *Windpferde* (5 chevaux du vent)

D'autres influences contemporaines proches du *Steampunk* ont aussi nourri l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, notamment à travers le travail de collectifs d'artistes de rue dont l'imaginaire hybride résonne avec ses figures. Chez *Pantao*, les masques semblent surgir d'un folklore oublié ou d'un rêve alchimique : leurs textures, souvent végétales ou minérales, évoquent des créatures issues d'un monde parallèle, aux frontières du visible. Chaque figure est conçue comme un réceptacle de récits possibles, un fragment de mythologie personnelle ouvert à la projection du spectateur. J'ai notamment été marquée par leurs représentations de chevaux fantomatiques – comme *Wasserpferd* (Cheval d'eau, voir Figure 18, p.202), une créature aquatique décrite comme joyeuse et aimant plonger dans des bulles géantes et jouer avec le vent dans sa crinière d'algues, ou encore la série des 5



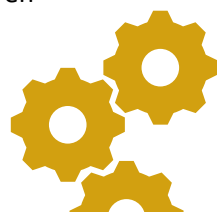
Windpferde (5 chevaux du vent, voir Figure 18, p.202), chevaux éthérés aux allures orientales, formés par les nuages et portés par la brise, dont les hennissements flottants dialoguent avec la mémoire aérienne d'un monde disparu.

Imagicario, quant à eux, développent un univers tout aussi enchanteur. Leurs créations se situent à la frontière du costume, de la sculpture et de la performance, et convoquent des influences multiples pour faire surgir des entités à la fois intemporelles et ancrées dans notre époque. J'ai particulièrement



Figure 19 (1) Imagicario, Parédoïa. (2) Imagicario, Les Soupis.

été inspirée par *Parédoïa* (voir Figure 19, p.203), spectacle de rue illuminé mettant en scène quatre anciens réverbères anthropomorphes, derniers témoins d'un monde en mutation, dans une ultime danse nocturne mêlant nostalgie et magie. Cette œuvre évoque des objets oubliés qui retrouvent vie pour transmettre une mémoire enfouie. De même, les *Soupis* (voir Figure 19, p.203), marionnettes-souris lumineuses, habitées et silencieuses, s'affairent à entretenir la magie de l'univers en



raccommodant notre quotidien avec tendresse. Elles incarnent cette tension poétique entre le minuscule et le cosmique, entre le soin et le sacré.

Ces univers partagent avec le *Carnaval des Spectres* une même approche du masque et du costume comme vecteur de mémoire et outil de transfiguration. Dans leurs formes masquées, stylisées ou altérées, il n'est pas question d'identité fixe, mais d'expériences, de sensations, de récits muets. Le costume devient surface sensible, zone de contact entre les imaginaires personnels et les mémoires collectives.

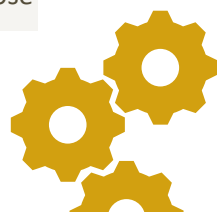
Qu'il s'agisse de silhouettes codifiées du théâtre populaire, de figures oniriques issues de la ruine industrielle, ou d'incarnations rituelles profondément ancrées dans un territoire, tous ces imaginaires partagent une même capacité à faire advenir la mémoire par la forme. Le masque, le costume ou la figure deviennent des véhicules d'apparition : ils permettent à des forces invisibles – sociales, historiques, affectives – de se manifester dans l'espace sensible. En mobilisant ces références diverses, le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans une tradition élargie du théâtre masqué, mais il la prolonge par une esthétique du trouble, du fragment et de la métamorphose. Ce n'est pas tant une galerie de personnages qu'il propose, qu'un cortège de figures poreuses, inclassables, composites, qui oscillent entre mythe et mémoire.

Ainsi se dessine, à travers ces figures masquées ou costumées venues d'horizons multiples, une esthétique du trouble et de la réminiscence, où chaque déguisement devient une surface de projection pour des mémoires invisibles. Cette constellation d'influences – théâtrales, rituelles, populaires ou contemporaines – prépare le terrain à une appropriation plus singulière encore : celle d'un *Steampunk* situé, enraciné dans le territoire du Bassin Minier. C'est dans ce croisement entre l'imaginaire collectif et l'histoire locale que prend forme, dans le chapitre suivant, la notion de *Cht'eampunk*.

2.3.1.3.2 Le Cht'eampunk : pour une esthétique située de la mémoire

« Il ne faut avoir aucun regret pour le passé, aucun remord pour le présent et une confiance inébranlable pour l'avenir. »
Jean Jaurès

Après avoir exploré les influences visuelles, rituelles et symboliques qui nourrissent l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, il s'agit désormais de penser la manière dont ces formes hétérogènes se cristallisent dans une esthétique singulière, ancrée dans un territoire précis. Ce chapitre propose



d'approfondir le concept de *Cht'eampunk*, une déclinaison située du *Steampunk*, née au croisement de la mémoire industrielle du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais et des imaginaires contemporains. Il s'agit de montrer comment ce *Steampunk* localisé devient un outil de transmission sensible, poétique et populaire des héritages du passé.

Le type d'appropriation créative vu précédemment peut s'inscrire, d'une certaine manière, dans ce que Henry Jenkins (2009) nomme la « réappropriation culturelle », c'est-à-dire un processus par lequel les communautés se saisissent de formes esthétiques circulantes (souvent issues de la *pop culture* ou des médias de masse) pour les recontextualiser dans des récits, des imaginaires ou des luttes qui leur sont propres. Il ne s'agit pas de copie, mais de remix culturel, de redéploiement poétique, de recyclage signifiant.

Il est possible de retrouver une dynamique comparable dans deux courts-métrages d'animation commandés par l'État de l'Oregon (Etats-Unis) – *Only Slightly Exaggerated* (2018) et *Only Slightly (More) Exaggerated* (2019) –, dont il a déjà été question dans le présent travail, et qui s'inspirent de l'esthétique visuelle des films du studio japonais Ghibli pour valoriser les paysages et la culture locale (voir Figure 20, p.206). Les figures oniriques qui peuplent ces clips – créatures géantes, esprits bienveillants, animaux parlants – ne sont pas de simples clins d'œil à l'animation japonaise : elles fonctionnent comme les porteurs d'un imaginaire situé, sensible, et immédiatement partageable. Elles convoquent une mémoire affective et collective, immédiatement reconnaissable, tout en la reliant à un territoire « nouveau » (qui n'est, en tout cas, pas le Japon, pays d'origine des studios Ghibli).

En fait, ces clips illustrent la manière dont un langage visuel universellement reconnu peut être mobilisé pour susciter un attachement affectif à un lieu réel. S'ils ne cherchent pas à représenter le territoire de manière réaliste, ils le mythifient à travers une poétique du merveilleux, qui en révèle les potentialités imaginaires.

Sans que le *Carnaval des Spectres* ne cherche à reproduire ou pasticher l'esthétique Ghibli à son tour, ces courts-métrages ont constitué une source d'inspiration importante dans leur manière d'articuler fiction, émotion et territoire. L'objectif était similaire : créer une forme de légende contemporaine capable de donner envie de découvrir un territoire non par la seule médiation du savoir historique, mais par une expérience sensible, poétique et mémorable.

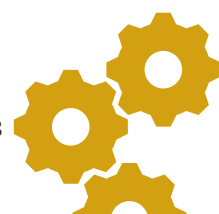
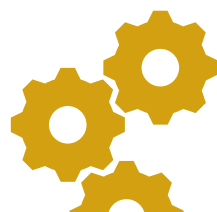




Figure 20 Captures d'écran des clips promotionnels de l'état de l'Oregon, *Only Slightly Exaggerated* (2018) et *Only Slightly (More) Exaggerated* (2019)

Le *Carnaval des Spectres*, en mêlant les formes issues de la *pop culture*, des traditions locales et des arts visuels contemporains, vise à être un dispositif de médiation mémorielle qui soit à la fois cosmopolite, ancré, sensible et transmissible. Ses figures – masquées, stylisées ou altérées – ne renvoient pas à des identités fixes, mais à des expériences, des souvenirs, des fantômes culturels. Elles parlent au spectateur par leur forme, leur mouvement, leur silence. Surtout, elles peuvent être démultipliées à loisir, en fonction du développement des histoires contées.

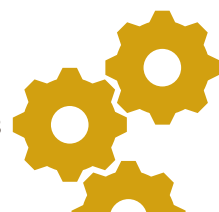


Ainsi, ce *Carnaval* imaginaire ne rejoue pas un folklore ancien, ni ne copie des traditions étrangères : il s'inspire de leur puissance évocatoire pour proposer un espace d'apparition propre, où le passé industriel, les récits oubliés et les peurs silencieuses prennent forme sous des apparences changeantes. Ces figures ne cherchent pas à représenter : elles font surgir. Et dans ce surgissement, elles offrent au spectateur une possibilité : celle de ressentir la mémoire plutôt que de la comprendre.

À bien des égards, la démarche esthétique et politique que je propose à travers le *Cht'eampunk* s'inscrit dans une lignée comparable à celle du *Silkpunk* théorisé par Ken Liu : une esthétique rétrofuturiste enracinée, nourrie par la mémoire culturelle d'un territoire donné, et réinventée à travers des formes narratives, matérielles et symboliques qui mêlent tradition et innovation. Si le *Silkpunk* conjugue les imaginaires technologiques asiatiques à une vision poétique de l'avenir, le *Cht'eampunk* puise dans les traces ouvrières du Nord de la France – suie, rouille, poussière – pour faire émerger un *Steampunk* populaire, post-industriel et profondément localisé. Il ne s'agit donc pas de copier le *Silkpunk*, mais de prolonger sa logique : créer une esthétique hybride, transversale, enracinée dans une mémoire collective, tout en ouvrant des perspectives sensibles et universelles. À l'instar du *Silkpunk*, le *Cht'eampunk* interroge la manière dont le passé peut devenir le levier d'un avenir réenchanté, où les cicatrices industrielles ne sont plus des stigmates, mais des matières actives de création et de transmission.

C'est donc dans ce croisement entre influences multiples et ancrage local que prend forme ce que je nomme le *Cht'eampunk* – contraction de « Ch'ti » et « *Steampunk* » : une variante située du *Steampunk*, issu et ancré dans le Nord de la France, et plus précisément dans le contexte post-industriel du Bassin Minier. Il ne s'agit plus ici d'une esthétique néo-victorienne ou anglo-centrée. Ce *Steampunk* régional s'imprègne des textures de la mémoire ouvrière, de la suie, de la rouille et de la poussière du charbon, tout en dialoguant avec des imaginaires venus d'ailleurs. Le *Carnaval des Spectres* devient ainsi l'espace d'expression d'un *Steampunk* populaire, dans lequel les machines rouillées côtoient les figures rituelles, les silhouettes masquées et les légendes locales inventées pour l'occasion à partir de diverses sources d'inspiration vues précédemment. Le *Cht'eampunk* ne cherche pas à célébrer le progrès technique, mais à en récupérer les traces, les vestiges, les cicatrices, pour les métamorphoser en puissances symboliques. Il s'agit d'une esthétique du territoire, nourrie d'influences mondiales mais réinventée depuis la mémoire d'un lieu.

Dans le *Cht'eampunk*, le passé n'est pas une relique figée, mais un matériau vivant, malléable, qui se transforme au contact des imaginaires contemporains. Le *Steampunk*, et plus encore le *Cht'eampunk*, ne cherche pas à fuir l'Histoire : il l'habite, la revisite, la réinvente... le réimagine. En



superposant des couches de mémoires, de rêves et de fictions, il bâtit un pont entre ce qui fut, ce qui aurait pu être, et ce qui pourrait advenir.

Ce processus de réimagination est une forme de médiation mémorielle : il permet de transmettre l'Histoire aux générations actuelles non pas comme un savoir figé, mais comme une matière à penser, à rêver et à créer. Car nous sommes tous les héritiers d'hier, mais aussi les ancêtres de demain. Ce que nous transmettons, consciemment ou non, deviendra le socle du patrimoine futur.

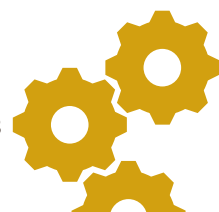
À ce titre, le *Cht'eampunk* peut être envisagé comme une véritable forme de revitalisation – au sens où il ne cherche pas à restaurer fidèlement un passé révolu, mais à le réactiver de manière sensible, poétique et collective. En mobilisant les récits oubliés, les textures du territoire, les gestes et les objets chargés de mémoire, il fait émerger une mémoire vivante, en mouvement, apte à dialoguer avec les générations actuelles. Loin de muséifier le patrimoine industriel, il en propose une relecture imaginative qui lui redonne souffle, usage, et sens.

Le *Carnaval des Spectres*, en tant qu'expression du *Cht'eampunk*, s'inscrit dans cette dynamique de revitalisation symbolique. Il transforme les ruines et les silences en puissances d'évocation, en espaces de création partagée. Par la fiction, le costume, la performance et l'imaginaire, il rend possible une réappropriation active du territoire par ses habitants, et notamment par celles et ceux qui ne se reconnaissent pas toujours dans les formes institutionnelles de la mémoire. Il offre ainsi une forme de médiation où le patrimoine devient non pas objet d'exposition, mais matière à rêver, terrain de jeu et lieu d'émotion.

Dans le contexte du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, marqué par les stigmates d'un passé industriel à la fois glorieux et douloureux, le *Cht'eampunk* n'est pas une simple variation esthétique du *Steampunk* – il devient un outil de revitalisation symbolique. Là où le *Steampunk* classique évoque souvent une fascination pour les machines, les rouages et les univers rétrofuturistes, le *Cht'eampunk* s'enracine dans un territoire chargé de mémoire, silencieux d'histoires, creusé de manques.

Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette logique comme une fiction réparatrice : un récit collectif, poétique et sensoriel, qui ne cherche pas à reconstituer fidèlement l'Histoire, mais à l'ouvrir à nouveau, à lui rendre sa puissance d'évocation et de transmission. Chaque figure du *Carnaval* – qu'elle soit enfant-culbuto, cheval des profondeurs ou une grand-mère à poussières – porte en elle les blessures du passé autant que la possibilité d'une relecture vivante, sensible, actuelle.

Par la fiction, ce n'est pas un savoir qui s'enseigne, mais une blessure qui se raconte autrement. En donnant corps aux silences, aux absents, aux gestes effacés, le *Carnaval* propose une forme de



catharsis mémorielle – non spectaculaire, mais diffuse et sensible. Chaque figure devient le support d’une transformation symbolique : ce qui était douleur devient beauté altérée, ce qui était oubli devient apparition, ce qui était honte devient légende.

En cela, le *Carnaval des Spectres* n’est pas un simple décor ou une mise en scène nostalgique : il est un processus de réappropriation intime et collective, un espace imaginaire où la mémoire peut être rejouée, digérée, transmise. Le caractère poétique de cette démarche n’enlève rien à sa portée politique : il s’agit d’offrir un lieu pour ressentir ce qui n’a pas été dit, pour réparer sans effacer, pour transformer le poids de l’Histoire en force d’invention.

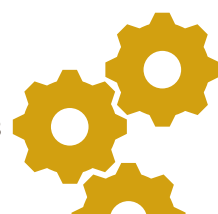
Car, il faut le redire, la désindustrialisation – telle qu’elle a frappé le Nord-Pas-de-Calais ou d’autres régions ouvrières – a souvent laissé derrière elle un vide économique et social considérable. Fermetures d’usines ou de mines, chômage de masse, précarité et exode ont provoqué un sentiment de désespérance collective. Des indicateurs en témoignent : explosion de la consommation d’antidépresseurs, de drogues « de consolation » et même hausse des violences intra-familiales dans ces bassins sinistrés. Des études de santé publique confirment que les « morts de désespoir¹⁹⁶ » (suicides, overdoses...) se concentrent dans les régions industrielles déclinantes – du *Rust Belt* américain aux ex-bassins miniers d’Europe de l’Est en passant par le nord-est de l’Angleterre.

Face à ce sombre tableau, la capacité de rêver à un avenir meilleur apparaît non pas comme un luxe, mais comme une nécessité vitale. Rêver, imaginer, créer : autant d’antidotes susceptibles de restaurer l’espoir et de retisser du lien social là où le tissu s’est déchiré.

Dans ce contexte, raviver l’imaginaire local permet de combler le vide symbolique laissé par la fin de l’ère industrielle. Mais il ne s’agit pas seulement de réenchanter le passé : il faut aussi réinventer l’avenir, pour ne pas rester prisonnier d’une logique de renoncement.

C’est précisément l’un des enjeux explorés dans le film *Tomorrowland* (Brad Bird, 2015), évoqué plus longuement dans *l’Epopée Steampunk*, et qui m’a inspiré. Le film propose une lecture du rapport entre imaginaire collectif et devenir du monde. Le film met en scène un futur radieux qui n’est plus accessible : il est mis sous cloche, inaccessible pour le reste du monde, car celui-ci s’est enfermé dans une forme de prophétie auto-réalisatrice qui a engendré une spirale d’abandon, de peur et d’inaction. Les populations, convaincues qu’il est trop tard (à cause d’informations sans cesse plus angoissantes, d’œuvres toujours plus pessimistes, apocalyptiques etc.), ont cessé de rêver, de lutter, de créer. Le

¹⁹⁶ Timothy Price, « *They pulled that funding away and we're not recovering. it's getting worse: deaths of despair in post-austerity north east England* », Int J Equity Health, 2024 Nov 19;23(1):242. (URL consultée le 22/03/2024 : <https://pmc.ncbi.nlm.nih.gov/articles/PMC11577740/>)



pessimisme a gagné tous les esprits, jusqu'à devenir une fatalité mondialement acceptée. Le futur s'est éteint non par impossibilité, mais par résignation. Une résignation que l'on retrouve, parfois à bas bruit, dans les territoires où la mémoire industrielle ne trouve plus de récits capables de la prolonger autrement que sous forme de deuil. Face à cela, le *Carnaval des Spectres* propose une contre-prophétie : un récit alternatif qui ne nie pas les pertes mais refuse qu'elles soient définitives. Comme *Tomorrowland*, il affirme que c'est dans le rêve que peut renaître l'élan vers demain.

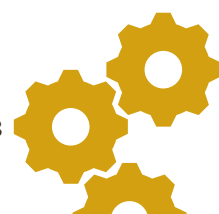
Pour résumer, *Tomorrowland* ne nie pas les crises du présent, mais affirme que leur aggravation découle en partie de l'abandon de toute croyance dans la possibilité d'un changement positif. Le film dénonce l'impossibilité d'accéder, de créer un futur meilleur, faute de pouvoir le rêver.

Cette idée rejoint celles du *Carnaval des Spectres* : face à l'effondrement de repères sociaux et symboliques dans les anciens bassins industriels, il devient urgent de produire des récits qui réactivent l'envie d'avenir. Comme dans *Tomorrowland*, le *Carnaval* a été pensé comme un refus de l'idée selon laquelle la fin de l'histoire ouvrière marquerait aussi la fin de toute possibilité d'un avenir meilleur pour le territoire. Il propose au contraire une contre-prophétie, une invitation à rêver depuis les ruines, à inventer un futur qui s'autorise à exister malgré les deuils, malgré l'effacement. Et c'est là que le *Cht'eampunk* trouve sa pleine puissance : non pas comme un habillage esthétique, mais comme un outil poétique de reconquête du possible.

Car dans les territoires en déclin, le rêve et la créativité participent à la reconstruction d'une identité collective. La culture – patrimoine, arts, fiction – devient un vecteur de réappropriation de l'histoire locale et de restauration de la dignité des habitants. La désindustrialisation s'accompagne souvent d'une crise identitaire profonde : là où les récits ont disparu, il faut en inventer de nouveaux.

Un exemple emblématique est celui de Loos-en-Gohelle, petite commune du Pas-de-Calais bâtie sur un ancien terroir, qui a su transformer son image grâce à l'imaginaire. Au sortir des années 1980, Loos-en-Gohelle était un bourg sinistré, frappé par un chômage endémique et une profonde crise sociale – bref, « un territoire en état de choc¹⁹⁷ », selon son maire d'alors, Jean-François Caron. Pour initier la renaissance, l'équipe municipale a compris qu'il fallait d'abord s'attaquer à l'imaginaire collectif attaché au lieu. « L'imaginaire est le premier des sujets et la façon dont on se projette est déterminante. Auparavant, on venait nous filmer avec l'imaginaire des corons – les enfants au nez qui coule devant une fenêtre cassée... Il était donc nécessaire de redonner de l'estime de soi aux

¹⁹⁷ Interview de Jean-François Caron pour « La fresque des imaginaires à Loos en Gohelle, une ville qui a réussi sa transition écologique », dans *Nous sommes vivants, le collectif de la transition écologique*, 28/09/2024. (URL consultée le 22/03/2025 : <https://noussoyonsvivants.co/2024/09/28/la-fresque-des-imaginaires-a-loos-en-gohelle-une-ville-qui-a-reussi-sa-transition-ecologique-14e-ren/>)

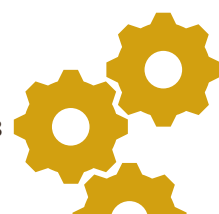


mineurs¹⁹⁸ », raconte Caron. Concrètement, cela s'est traduit par une série d'initiatives culturelles visant à revaloriser l'histoire minière et à forger un nouveau récit local. Le maire a activement œuvré à l'inscription du Bassin Minier au Patrimoine mondial de l'UNESCO (obtenue en 2012) afin de transformer le regard porté sur ces paysages industriels. Cette reconnaissance mondiale a été un catalyseur de fierté : les terrils et fosses, autrefois perçus comme des ruines honteuses, sont devenus les symboles d'une épopée ouvrière valorisée. Dans la foulée, de nombreux ateliers culturels participatifs ont été organisés avec les habitants pour questionner le récit local et imaginer l'avenir du territoire. Selon Caron, après trois siècles d'exploitation du charbon, il fallait travailler tout autant sur l'identité et les fondamentaux du territoire que sur le désir d'aller vers quelque chose de nouveau. Ce travail de mémoire créative a redonné aux Loossois une estime collective et l'envie de se projeter à nouveau.

D'autres communes du Bassin minier ont emprunté des chemins similaires, misant sur la culture pour se réinventer. La patrimonialisation des anciens sites industriels – création de musées, d'espaces culturels dans d'anciennes fosses, etc. – répond dans une large mesure à des fins symboliques. Dans le Nord-Pas-de-Calais, la *Mission Bassin Minier* coordonne de nombreuses actions culturelles dans cet esprit : visites théâtralisées, expositions co-crées avec des habitants, collectes de mémoires, résidences d'artistes en quartier populaire... Ces projets pluriels, menés en lien étroit avec les associations locales, visent une appropriation collective du patrimoine et sa traduction en créations contemporaines. Par exemple, en 2018 l'opération *Odyssée des bâtisseurs* a invité des jeunes de Bruay-la-Buissière à (re)découvrir les cités minières par le jeu et la fiction, culminant avec la construction imaginaire d'une Tour de Pise en briques du Nord sur un ancien carreau de mine. De même, une résidence artistique pilotée en 2015-2016 par un photographe a impliqué des habitants de plusieurs communes minières autour de créations participatives reflétant leur vécu.

Ces démarches de médiation montrent comment l'art et la fiction peuvent réenchanter le paysage quotidien et redonner de la dignité aux lieux et aux personnes. La reconquête de l'imaginaire territorial passe donc par la fierté retrouvée (valorisation du passé ouvrier, figures héroïques locales) tout autant que par la créativité tournée vers l'avenir (événements festifs, art dans l'espace public, etc.). On peut citer le succès de manifestations comme *Bassin Minier fête le Patrimoine mondial* : en juin 2015, l'embrasement artistique simultané de plusieurs terrils a attiré plus de 15 000 personnes émerveillées, preuve qu'une idée un peu folle – allumer des feux sur ces montagnes de schiste autrefois honnis – a su rassembler la population autour d'un symbole positif et fédérateur.

¹⁹⁸ *Ibidem*.



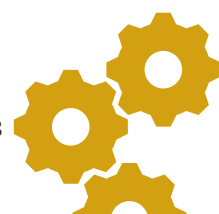
Pour les jeunes générations grandissant dans des régions frappées par le chômage et le déclassement, l'imaginaire est un passeport vers d'autres horizons. La créativité – qu'elle s'exprime à l'école, en atelier ou dans la rue – joue un rôle éducatif et émancipateur de premier plan. En invitant les enfants et adolescents à inventer, à raconter, à faire comme si, on élargit leur champ des possibles et on développe chez eux des compétences transversales précieuses. Par exemple, la pratique du théâtre, de l'écriture ou du design en milieu éducatif améliore l'aisance à communiquer, la capacité à collaborer en groupe, à résoudre des problèmes de façon originale, etc. Ce sont autant de savoir-faire et de savoir-être qui peuvent aider ces jeunes à s'adapter dans un monde en mutation, et à ne pas se sentir condamnés au destin de leurs aînés.

Dans le Bassin minier nordiste, de nombreuses initiatives lient culture et éducation pour redonner ambition aux élèves. La Mission Bassin Minier travaille de longue date en partenariat avec l'Éducation Nationale pour intégrer l'histoire locale et la créativité artistique dans les programmes : formations d'enseignants, co-crédation de contenus pédagogiques autour du patrimoine minier, projets artistiques en milieu scolaire, etc. Cette démarche permet aux élèves de tirer fierté de leur héritage tout en s'ouvrant à la diversité culturelle. Surtout, elle vise à former des esprits imaginatifs, capables de se projeter au-delà de l'horizon parfois borné de leur cité. En effet, les chercheurs soulignent l'importance de cette « capacité à aspirer¹⁹⁹ » (Appadurai, 2004) : la possibilité d'avoir des rêves et des aspirations est une ressource culturelle inégalement distribuée. Dans les milieux défavorisés, on constate souvent un déficit d'aspiration car « toute l'énergie est focalisée sur la survie immédiate, ce qui ne laisse pas le luxe de lier les actions présentes à des résultats futurs²⁰⁰ » (Apparudai, 2004).

Autrement dit, quand l'imaginaire est étouffé par la lutte quotidienne, les individus peinent à envisager des alternatives positives. Renforcer la capacité de rêver chez les jeunes (et moins jeunes) de ces territoires, c'est donc leur donner une boussole pour s'orienter vers un avenir choisi plutôt que subi. Appadurai va jusqu'à dire que cultiver une culture de l'aspiration peut permettre aux plus pauvres de contester et changer les conditions de leur pauvreté, en renouant le dialogue entre le présent et le futur. Ainsi, un atelier de fiction spéculative dans un lycée d'une ville ouvrière n'est pas qu'un divertissement : cela peut semer la graine d'une vocation, ou simplement l'idée que d'autres alternatives sont possibles. De même, les projets de médiation scientifique ou de *fablabs* dans les friches industrielles, en initiant les jeunes aux technologies et à l'innovation, alimentent un imaginaire

¹⁹⁹ Arjun Appadurai, « The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition », dans Vijayendra Rao et Michael Walton (dir.), *Culture and Public Action*, Palo Alto, Stanford University Press, 2004, pp 59-84.

²⁰⁰ *Ibidem*.



du futur (autour, par exemple, des énergies renouvelables, de l'économie circulaire, etc.) en phase avec les défis contemporains plutôt qu'avec la nostalgie du passé.

Au niveau collectif et politique, le rêve et la créativité peuvent devenir de puissants leviers de transformation pour les territoires en déshérence. Lorsqu'ils sont portés au niveau d'une vision commune, ils alimentent une dynamique politique constructive plutôt que le repli ou la colère. Un imaginaire partagé sert de catalyseur pour mobiliser citoyens, élus, associations et partenaires autour d'un projet de société local. Loos-en-Gohelle, une fois encore, en offre une illustration remarquable : la mairie, en s'appuyant sur la culture et la participation citoyenne, a pu impulser une véritable stratégie de transition écologique et sociale. Caron explique avoir passé des années à « gérer le désir et le réel²⁰¹ » des habitants, en entretenant une « culture du rêve²⁰² » adossée à des objectifs concrets atteignables. Sous son mandat, Loos-en-Gohelle s'est réinventée comme « ville pilote du développement durable » (énergies renouvelables, éco-réhabilitation, agroécologie, etc.), démontrant qu'un territoire stigmatisé peut devenir un laboratoire d'innovation. Le maire raconte qu'au départ, il n'y avait pas de recette magique, juste « beaucoup d'intuition²⁰³ » et la volonté de faire participer tout le monde, sans exclure personne. Le maître-mot était de construire ensemble une vision d'avenir, étape par étape. Cette méthodologie de projet collectif, née à Loos, s'est depuis diffusée dans d'autres territoires via la *Fabrique des Transitions*.

On voit bien ici le rôle central de l'imaginaire : il s'agit d'inventer de nouveaux repères, « de relier les gens à ce qu'ils sont²⁰⁴ » au lieu de leur demander de renier leur passé, car « tout découle du regard que l'on porte sur notre société²⁰⁵ ». En reconnectant la population à son identité (ouvrière) tout en l'invitant à rêver un futur différent (durable), les élus de Loos ont créé les conditions d'une réinvention collective. La cohésion sociale née de cette aventure a clairement des retombées politiques : dans la durée, on constate sur place un renforcement du tissu associatif, une participation citoyenne accrue et une image extérieure positive qui attire de nouveaux projets. Un sociologue local résume : « Croire en l'avenir de son territoire après un traumatisme majeur – comme la fermeture en chaîne des principaux employeurs – est le premier pas de la transition²⁰⁶ », c'est le début d'une dynamique vertueuse.

²⁰¹ Interview de Jean-François Caron pour « La fresque des imaginaires à Loos en Gohelle, une ville qui a réussi sa transition écologique », *op.cit.*

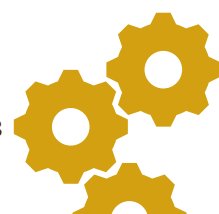
²⁰² *Ibidem.*

²⁰³ *Ibidem.*

²⁰⁴ *Ibidem.*

²⁰⁵ *Ibidem.*

²⁰⁶ *Ibidem.*

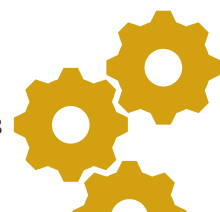


Plus globalement, la culture et la créativité apparaissent de plus en plus comme des outils d'*empowerment* territorial. Des études montrent que l'approche culturelle dans le renouvellement urbain contribue à changer la perception des lieux, à augmenter la confiance et les aspirations des habitants, à favoriser le bénévolat et le dialogue entre communauté et gouvernance locale. Autrement dit, l'imaginaire peut recréer du lien entre les citoyens et les institutions, là où la désindustrialisation avait souvent creusé un fossé de défiance.

Bien sûr, il ne s'agit pas de peindre une utopie naïve : les projets artistiques ou festifs ne suffisent pas à eux seuls à résoudre le chômage ou la pauvreté. Certains chercheurs mettent en garde contre le mythe de la « classe créative » et du « miracle culturel » qui serait universellement salvateur (Djament-Tran, 2013) : la contribution de la culture à la régénération urbaine reste incertaine et sélective, et ses effets peuvent être ambivalents si elle ne profite qu'à une élite ou à l'attractivité touristique. Néanmoins, lorsque ces démarches sont bien ancrées localement et portées par les habitants eux-mêmes, elles peuvent réellement insuffler un nouveau souffle démocratique. On le voit, par exemple, avec le mouvement des tiers-lieux culturels installés dans d'anciens sites industriels (tiers-lieux associatifs, *fablabs*, scènes artistiques coopératives...) : en plus d'offrir des services, ils deviennent des espaces d'expression citoyenne où l'on débat de l'avenir du quartier, où l'on co-construit des solutions (ateliers d'urbanisme participatif, jardins partagés créatifs, etc.). La créativité, dans ces cas, se mue en innovation sociale : elle permet d'aborder des enjeux politiques de fond sous un angle nouveau, plus ludique et inclusif. Par exemple, un projet artistique peut soulever la question des inégalités ou de la mémoire ouvrière d'une façon qui touche les gens plus intimement qu'un discours politique classique, et ainsi enclencher des prises de conscience et des engagements durables.

Ce n'est pas donc tant la nostalgie qui anime le *Cht'eampunk*, que le souci des absents : absents de la mémoire officielle, des discours dominants, des monuments. Il s'agit de faire (re)surgir ce qui n'a pas été dit, ce qui a été effacé, ce qui survit dans les objets, les gestes, les matières. C'est en ce sens que le *Carnaval* devient un lieu de réparation symbolique : il permet de recoudre les fragments, de tisser du sens à partir des ruines, de faire parler la poussière.

La rouille, la suie, le bois usé, les lampes de mineur, les tissus rapiécés... ne sont pas des décors, mais des matières à mémoire, des reliques actives. Elles racontent sans mots les vies oubliées, les rêves brisés, mais aussi la solidarité, les joies minuscules, les résistances souterraines. En les mettant en scène sous forme de personnages, de costumes ou de performances, le *Carnaval* ne rend pas hommage à un passé figé : il le rend habitable à nouveau.



Ainsi, le *Cht'eampunk* opère une forme de réenchantement du patrimoine, non pas en l'idéalisant, mais en l'activant – comme on active un souvenir enfoui. Il fait du patrimoine industriel un vivier d'images, de récits et de symboles capables de résonner avec le présent. Il transmet sans muséifier, émancipe sans effacer, et réinvente sans trahir. C'est en cela qu'il peut être pensé comme une esthétique de la revitalisation mémorielle, capable de réconcilier héritage et imaginaire, histoire et émotion, ruines et avenir.

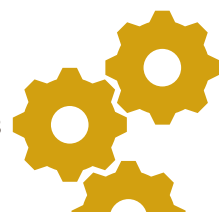
Le *Cht'eampunk*, bien qu'ancré dans la mémoire industrielle du Bassin Minier, ne s'enferme pas dans une logique identitaire ou patrimoniale étroite. Il s'agit d'un ancrage dynamique, qui permet de dialoguer avec d'autres formes d'imaginaires situés, d'autres esthétiques nées dans des contextes de marginalité, de désindustrialisation ou de rupture historique. Cette ouverture donne au *Cht'eampunk* une portée qui dépasse le seul cadre régional : il devient un langage possible pour toute tentative de réenchantement sensible d'un territoire abîmé.

Ce positionnement permet également de penser le patrimoine comme un levier de création et non comme une matière figée. Les matériaux du passé – la rouille, la suie, les silhouettes, les gestes – deviennent ici des ressources pour produire du sens, de l'émotion, de l'échange. Cette esthétique ouverte se prête à des formes de médiation sensibles, participatives, et même transdisciplinaires : installations artistiques, récits partagés, ateliers de création, performances itinérantes... Autant de manières d'impliquer les habitants dans une relecture active de leur environnement et de revaloriser une mémoire vécue, parfois douloureuse, souvent invisible.

En ce sens, le *Cht'eampunk* peut devenir un outil de revitalisation symbolique et sociale : il propose non seulement de regarder autrement le patrimoine, mais aussi de s'y relier à travers l'imaginaire, la fiction, le jeu. Il rend possible un dialogue entre les générations, entre les savoirs populaires et les pratiques artistiques contemporaines, entre la mémoire intime et l'histoire collective.

Ainsi, connaître le passé, c'est pouvoir en hériter activement, pour mieux le réécrire, le partager, et construire des avènements porteurs de sens. Le *Cht'eampunk* fait de cette transmission une célébration poétique et populaire, où la mémoire devient spectacle, où les cicatrices deviennent lumière, et où les machines rouillées se remettent à parler. Car dans la poussière des galeries oubliées, ce sont nos futurs qu'il reste à forger.

Cette thèse propose ainsi de considérer le *Steampunk* – et plus encore sa déclinaison située, le *Cht'eampunk* – comme un levier narratif, esthétique et expérientiel permettant de revisiter les héritages industriels dans une logique de transmission sensible et de réinvention collective. En mêlant



mémoire et fiction, savoirs locaux et langages populaires, ces formes hybrides donnent naissance à des mythes contemporains ancrés dans un territoire, conçus pour être vécus, transmis et partagés. Le *Steampunk* ne se contente pas ici d'habiller l'histoire : il l'anime, il l'habite, il l'ouvre à la participation. À travers lui, le patrimoine n'est plus figé dans des vitrines : il devient matière à rêve, espace de création, et moteur d'attractivité culturelle.

2.3.1.4 Références culturelles transversales dans la construction du Carnaval : influences du cirque, du fantastique et de la science-fiction pour une ouverture transmédia

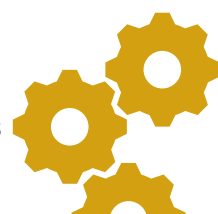
« *Il y a un autre monde mais il est dans celui-ci.* »

Paul Eluard

L'univers du *Carnaval des Spectres* ne s'est pas constitué à partir d'un seul modèle, mais s'est tissé progressivement à travers un entrelacs de références culturelles multiples, parfois hétérogènes, relevant aussi bien du patrimoine que de la fiction contemporaine, de la littérature que des arts du spectacle, de l'univers forain que de la science-fiction. Nous entendons montrer ici comment ces influences, issues de différents registres culturels et narratifs, convergent pour structurer un espace de fiction transmédia dont l'objectif n'est pas tant la cohérence diégétique que la puissance évocatrice et mémorielle.

Il s'agit de souligner ici la manière dont le *Carnaval des Spectres* convoque des formes d'expériences esthétiques et immersives qui relèvent autant du spectacle vivant que de la littérature de genre ou des formes narratives hybrides. Cette approche volontairement intertextuelle et intermédiatique permet de penser le *Carnaval* comme un dispositif ouvert, sensible et évolutif, capable d'accueillir des mémoires diffuses et de stimuler des imaginaires multiples.

Trois axes principaux seront développés. Le premier, à travers l'étude du roman *Le Cirque des Rêves* d'Erin Morgenstern et de lieux patrimoniaux tels que les ducasses du Nord de la France ou le *Musée des Arts Forains*, mettra en lumière l'importance des formes foraines et circassiennes dans la structure et l'esthétique du *Carnaval des Spectres*, ainsi que dans sa vocation mémorielle et sensorielle. Le deuxième s'attachera à explorer le lien fondamental entre le *Carnaval* et la série *Doctor Who*, en mettant en parallèle le vaisseau spatio-temporel du Docteur (le TARDIS) et le *Studinano*, vaisseau narratif et intime de *Lady Bug*, pour penser ces deux entités comme des lieux-récits, à la croisée de la mémoire et de la fiction. Enfin, la troisième section analysera plus largement comment le



Carnaval s'inscrit dans une démarche transmédia contemporaine, en réactivant des formes anciennes (lanternes magiques, expositions universelles, fantasmagories) tout en les articulant avec les potentialités des récits numériques participatifs et des paracosmes.

Dans l'ensemble, cette partie du présent travail vise à démontrer que la force du *Carnaval des Spectres* ne réside pas uniquement dans ses références, mais dans la manière dont il les réinterprète pour créer une constellation narrative sensible, à la fois poétique et critique, où le *Steampunk* devient le langage d'un imaginaire du souvenir.

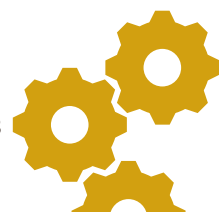
2.3.1.4.1 Du *Cirque des Rêves* au Musée des Arts Forains

Il sera exploré ici l'influence d'univers fictionnels et patrimoniaux liés au cirque et aux fêtes foraines sur la conception du *Carnaval des Spectres*. En partant du *Cirque des Rêves* d'Erin Morgenstern, œuvre littéraire fondatrice dans l'imaginaire de ce projet, jusqu'à des références plus tangibles comme les ducasses²⁰⁷ du Nord de la France ou le Musée des Arts Forains à Paris, il s'agira de montrer comment des formes d'expériences sensibles, immersives et collectives ont inspiré la structure, l'esthétique et la mémoire du *Carnaval*. Ces sources contribuent ensemble à nourrir un imaginaire où la frontière entre rêve et réel, fiction et patrimoine, devient volontairement poreuse.

Parmi les œuvres ayant nourri l'univers du *Carnaval des Spectres*, *Le Cirque des Rêves* (*The Night Circus*, Erin Morgenstern, 2011) occupe une place particulière. Ce roman, qui suit les destinées croisées de deux illusionnistes liés par un pacte ancestral, se déroule au sein d'un cirque mystérieux n'apparaissant qu'à la tombée de la nuit. Plus qu'un simple décor, le cirque devient un espace-temps à part entière, une enclave hors du réel où les lois ordinaires de la narration et de la physique semblent suspendues. Cette conception d'un lieu autonome, onirique et mouvant, a profondément influencé le concept du *Carnaval des Spectres*.

À l'image des hétérotopies décrites par Michel Foucault (1967), le cirque imaginé par Morgenstern, tout comme le *Carnaval des Spectres*, peut être envisagé comme un *espace-limite*, à la fois ancré dans le monde matériel et détaché de toute temporalité ordinaire. Ce sont des lieux *autres*, parallèles mais poreux, où les règles habituelles sont suspendues, et où l'imaginaire prend le pas sur le réel. À la manière des espaces poétiques analysés par Gaston Bachelard (1957), ces univers s'organisent comme des *topographies intérieures*, où chaque élément – tente, lumière, costume, voix

²⁰⁷ Nom donné aux fêtes foraines ou foires itinérantes dans le Nord de la France et en Belgique.



– devient réceptacle de mémoire ou catalyseur d’émotion. Le cirque, comme le carnaval, devient ainsi un théâtre de la métamorphose, un lieu transitoire qui rend visibles l’invisible, l’éphémère et le spectral.

À l’instar du *Cirque des Rêves*, le *Carnaval* se déploie à la nuit tombée, dans des interstices du monde réel. Il surgit sans prévenir, traverse les villes sans laisser de trace durable, sinon dans les souvenirs de ceux qui l’ont rencontré. Les visiteurs du *Carnaval*, comme ceux du cirque d’Erin Morgenstern, sont invités à une forme de déambulation sensorielle et émotionnelle, où chaque espace raconte une histoire sans forcément la nommer. Cette narration fragmentée, immersive, presque labyrinthique, inspire directement la forme que prend le livre-objet du *Carnaval des Spectres* : un album où l’on feuillette plus qu’on ne lit, où l’on découvre au gré des pages, des figures, des signes, des souvenirs – sans parcours linéaire imposé.

D’un point de vue esthétique, *Le Cirque des Rêves* revendique une palette de couleurs restreinte, presque monochrome – noir, blanc, parfois rouge – ce qui fait écho à l’univers graphique du *Carnaval des Spectres*, également marqué par des choix visuels forts, souvent sobres mais symboliques. L’attention portée aux détails dans la description des tentes, des costumes, des objets et des sensations, dans le roman, a également nourri l’ambition de construire un univers visuel riche, presque tactile, dans le projet du *Carnaval*.

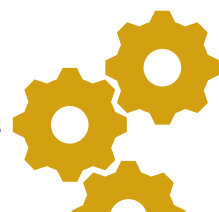
Enfin, le *Cirque des Rêves* est traversé par un enjeu central : celui de la mémoire et de l’expérience éphémère. Les visiteurs n’en retiennent pas toujours des souvenirs clairs, mais plutôt une impression, une émotion flottante, comme un rêve éveillé. C’est cette même logique mémorielle que tente d’activer le *Carnaval des Spectres* : non pas figer un récit, mais ouvrir une brèche sensorielle où le souvenir se forme dans le trouble, dans l’ombre et la lumière mêlées, à la manière des lanternes vacillantes qui en balisent le chemin.

Cette atmosphère enveloppante du *Cirque des Rêves* est particulièrement palpable dans deux extraits du roman d’Erin Morgenstern, qui ont profondément nourri mon imaginaire pour concevoir l’expérience du *Carnaval*. Dans le premier, le lecteur est placé en position de visiteur :

« Billet en main, tu suis l’interminable file des spectateurs qui entrent dans le cirque en contemplant le mouvement régulier de l’horloge noir et blanc.

Passé le guichet, on est obligé de franchir un épais rideau rayé. Les spectateurs entrent un par un puis disparaissent.

Lorsque vient ton tour, tu écarter l’étoffe et t’engouffres dans l’obscurité tandis que le rideau se referme derrière toi.



Tes yeux mettent quelques instants à s'accommoder, puis de minuscules points lumineux surgissent telles des étoiles sur les parois obscures qui t'entourent.

Et alors que, l'instant d'avant, tu étais presque au coude à coude avec tes compagnons, voilà que tu avances seul dans un tunnel aux allures de dédale.

Le tunnel serpente et tourne, à peine éclairé par les minuscules lumières. Tu n'as aucun moyen de savoir quel chemin tu as parcouru, ni la direction que tu prends.

Enfin, tu parviens devant un autre rideau. L'étoffe douce comme du velours s'écarte aisément dès que tu la touches.

De l'autre côté, la lumière est aveuglante²⁰⁸. »

Le choix de la deuxième personne du singulier y est essentiel : il instaure un lien direct entre le lecteur et le monde fictionnel, abolissant toute distance. Le cirque se découvre non pas à travers un récit, mais comme une expérience physique, sensorielle, presque rituelle. Ce passage a directement influencé la volonté de construire le *Carnaval des Spectres* comme un espace initiatique, où chaque lecteur ou visiteur entre seul, dans un monde à la fois obscur et lumineux, pour y faire une expérience intime du souvenir et de l'émerveillement.

Le second extrait met en scène Bailey, un personnage découvrant le cirque pour la première fois :

« La veille au soir, Bailey avait découvert le cirque pour la première fois.

Il n'avait jamais rien vu de semblable. Les lumières, les costumes : tout était si différent. À croire qu'il s'était échappé de sa vie quotidienne pour s'aventurer dans un autre monde.

Il s'attendait à un spectacle. Une représentation à laquelle on assistait assis.

Il mesura vite l'étendue de son erreur.

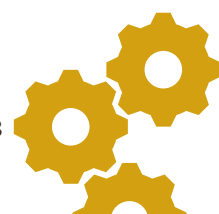
C'est à une exploration qu'il était invité.

Il l'avait sillonné du mieux qu'il pouvait en se désolant toutefois d'être si peu préparé. Il ne savait pas quel chapiteau choisir parmi la douzaine qui s'offraient à lui et qui portaient chacun d'alléchantes pancartes annonçant leur contenu. Chaque détour des allées sinueuses striées de noir et blanc débouchait sur de nouveaux chapiteaux, de nouvelles pancartes, de nouveaux mystères.

Il avait trouvé un chapiteau peuplé d'acrobates et passé un long moment à les regarder tourner et virevolter dans le vide, jusqu'à en avoir mal au cou. Il s'était hasardé dans un autre chapiteau couvert de miroirs où il avait vu des milliers de Bailey coiffés de casquettes grises identiques qui le fixaient les yeux écarquillés.

Même la nourriture était extraordinaire. Des pommes trempées dans un caramel si brun qu'elles avaient l'air carbonisées, alors qu'elles restaient légères,

²⁰⁸ Erin Morgensten, *Le Cirque des Rêves*, Paris, Flammarion, Édition Kindle, emplacement 703.



croustillantes et sucrées. Des chauves-souris en chocolat aux ailes incroyablement fines. Le meilleur cidre qu'il ait jamais goûté.

Tout était magique. On avait l'impression que c'était sans fin. Les allées sinueuses ne s'arrêtaient jamais, elles se rejoignaient ou retournaient vers la cour²⁰⁹. »

Cette description d'un lieu non linéaire, mouvant, presque vivant a directement nourri la conception de la structure du livre-album du *Carnaval des Spectres* : un objet à explorer plus qu'à lire, fait de bifurcations, de pages-miroirs, de personnages énigmatiques et de chapiteaux mentaux à visiter. Comme dans le roman, il ne s'agit pas d'assister passivement à un récit, mais d'arpenter un espace narratif, de faire des choix, de se perdre peut-être, pour mieux se laisser surprendre.

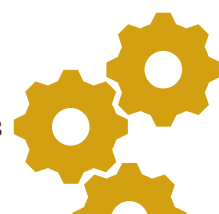
Enfin, les descriptions des stands du cirque, de leurs ambiances, et des mets qu'on y trouve (pommes caramélisées sombres, chauves-souris en chocolat) ont inspiré certains éléments plus festifs du *Carnaval*, notamment les stands fictifs évoqués plus après, à l'esthétique à la fois étrange, nostalgique et gourmande, que je compte développer à l'avenir. On retrouve dans le *Cirque des Rêves*, comme dans le *Carnaval des Spectres*, cette volonté de mêler le merveilleux à l'étrangeté, de brouiller les frontières entre le réel et l'imaginaire, et d'inviter à une exploration émotionnelle du monde.

Un autre aspect particulièrement inspirant du *Cirque des Rêves* réside dans la communauté discrète mais dévouée des « rêveurs » : ces spectateurs fidèles qui suivent le cirque de ville en ville, reconnaissables à leur écharpe rouge – là où le fil rouge laissé par *Lady Bug* sur ses traces est rouge à pois noirs –, et qui, par leur présence attentive, prolongent la magie du lieu. Ils ne sont ni artistes, ni créateurs, et pourtant leur rôle est fondamental : ils témoignent, transmettent, et entretiennent une mémoire collective.

Le *Carnaval des Spectres* s'inspire de ce modèle en invitant lui aussi ses visiteurs à devenir gardiens de souvenirs. À travers le dispositif numérique imaginé – un site participatif où chacun peut déposer un message, un souvenir, une impression – les spectateurs deviennent à leur tour porteurs de mémoire, acteurs d'un récit qu'ils prolongent par leur simple regard. Comme les rêveurs du roman de Morgenstern, ils tissent une communauté silencieuse mais essentielle, qui ne se contente pas d'observer : elle veille. Ainsi, le *Carnaval* ne se vit pas uniquement sur le moment de la parade ou de la lecture, mais se prolonge dans un espace commun, mouvant, où la mémoire devient partagée, comme une lanterne que l'on confie à d'autres mains pour qu'elle continue de briller.

Cette logique d'immersion sensorielle et de narration fragmentée devrait également se prolonger après le présent travail, à travers l'invention de faux stands, conçus pour enrichir l'esthétique

²⁰⁹ *Ibid.*, emplacement 748.



circassienne du *Carnaval des Spectres*. Bien que ces dispositifs n'existent encore qu'à l'état de brouillon, ils participent déjà à l'extension du paracosme en cours de construction. Pensés comme des espaces autonomes, à mi-chemin entre la foire d'antan, la parade *steampunk* et le théâtre d'objets, ces stands seront autant de fragments d'histoire que de supports poétiques.

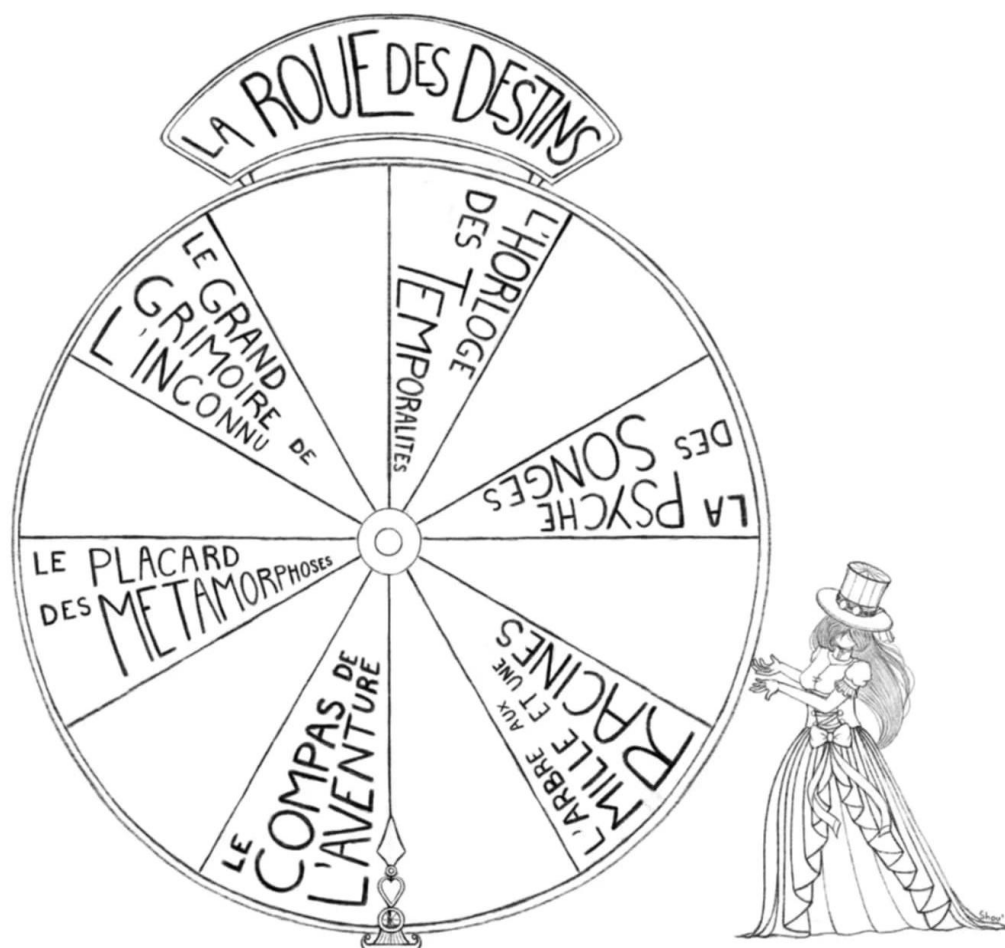


Figure 21 Caroline Soreau, *La Roue des Destins*, croquis numérique, 2024.

Certains ont déjà été esquissés, comme *le Carrousel à Berlines*, qui transforme les anciens chariots miniers en montures fantastiques ; le stand des *Souvenirs de gaillettes sculptées*, où le charbon devient mémoire à collectionner ; ou encore *La Roulotte des Pas Perdus*, inspirée des roulottes de voyantes, invitant les visiteurs à interroger les traces qu'ils laissent dans le monde. *La Roue des Destins*, quant à elle, revisite le symbole ancestral de la roue de la fortune : il ne s'agit plus d'une attraction à sensations, mais d'un dispositif divinatoire où chaque secteur ouvre une porte symbolique – le Placard des Métamorphoses, la Psyché des Songes, le Compas de l'Aventure, ou encore l'Arbre aux Mille Racines (voir Figure 21, p.221). Tourner la roue, c'est accepter de se laisser guider par l'imaginaire, au hasard des récits à inventer. D'autres, comme *Fumée Comestible*, une échoppe de barbe à papa et de pommes d'amour noires comme du charbon, ou *La Baraque à Briquets*, stand hommage au repas que les

mineurs emportaient avec eux au fond de la terre, traduisent l’imaginaire populaire en objets sensoriels et comestibles.

En cela, ces stands ne relèvent pas seulement de l’influence du cirque ou des fêtes victoriennes qui irriguent l’imaginaire *steampunk*, mais prolongent aussi une tradition locale bien vivante : celle des ducasses du Nord de la France. Classées à l’inventaire du patrimoine culturel immatériel par l’UNESCO depuis 2025, ces fêtes populaires associent manèges, jeux, déambulations, et mémoire collective. Le *Carnaval des Spectres* en reprend l’esprit : créer un espace où se mêlent le familier et le merveilleux, où l’on vient pour s’émerveiller, mais aussi pour se souvenir.

Ces inventions visent moins à mimer une fête foraine qu’à recréer une atmosphère de monde en marge, où chaque élément raconte une histoire sans besoin de mots. À travers eux, le *Carnaval des Spectres* affirme sa nature mouvante, entre réel et fiction, entre installation artistique et rêve éveillé.

Cette ambition de faire revivre une mémoire collective festive en la réinterprétant trouve également un écho puissant dans le *Musée des Arts Forains*, fondé par Jean-Paul Favand à Paris. Ce musée-spectacle, unique en son genre, rassemble des pièces issues de l’art forain des XIX^{ème} et XX^{ème} siècles – manèges, théâtres mécaniques, objets optiques – dans une mise en scène immersive et poétique. Loin d’une simple exposition patrimoniale, Favand revendique une conception de l’art total, où l’objet n’est jamais dissocié de son contexte sensoriel : son, lumière, mouvement et narration forment un tout indissociable destiné à provoquer l’émerveillement.

Le *Carnaval des Spectres* s’inscrit dans cette lignée : il ne s’agit pas uniquement d’illustrer ou de conter, mais bien de faire vivre une expérience sensible, où l’émotion naît de la rencontre entre l’esthétique, la mémoire et l’interaction.

À l’image des automates du musée de Favand, les stands du *Carnaval des Spectres* ont vocation à devenir des espaces narratifs à part entière, porteurs de mémoire autant que de rêverie. En les concevant comme des fragments de souvenirs matérialisés, animés et parfois détournés, le *Carnaval* cherche, lui aussi, à faire émerger un espace de l’émerveillement, où le passé industriel et populaire devient un matériau à la fois poétique et critique.

Ainsi, du *Cirque des Rêves* d’Erin Morgenstern aux ducasses du Nord de la France en passant par le *Musée des Arts Forains*, une même logique poétique et sensorielle se dessine : celle d’un monde parallèle, suspendu, où l’on vient non seulement pour rêver, mais pour se souvenir ensemble. Le *Carnaval des Spectres*, en réinterprétant ces influences, s’inscrit dans cette tradition des lieux éphémères et enchanteurs, porteurs de mémoire autant que d’imaginaire.



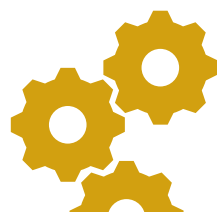
Mais il ne se contente pas d'occuper l'espace : il en invente un, mouvant, transportable, à la fois intérieur et sans limites – un vaisseau-lieu, un cabinet de curiosités en perpétuelle expansion. Pour comprendre cette dynamique narrative du déplacement et de la mémoire, il faut désormais tourner notre regard vers une autre source d'inspiration essentielle : la série *Doctor Who*. Car c'est bien à travers les errances spatio-temporelles du Docteur et de son TARDIS que s'esquisse une forme de filiation sensible avec *Lady Bug* et son vaisseau, le *Studinano* – tous deux conçus comme des lieux-récits où les souvenirs oubliés deviennent les véritables moteurs du voyage.

2.3.1.4.2 Doctor Who : le TARDIS et le Studinano comme lieux-récits

S'il est une série télévisée qui a su, depuis sa création, incarner à bien des égards l'essence même du *Steampunk* sans jamais s'en revendiquer explicitement, c'est bien *Doctor Who*. En mêlant excentricité *british*, esthétique rétro assumée et explorations temporelles aux implications éthiques profondes, la série parvient à faire du voyage dans le temps non pas un simple outil narratif, mais une matière vivante, mouvante, modelable comme l'argile – un « temps-palimpseste » en perpétuelle réécriture. Il s'agira de s'attacher à montrer ici combien *Doctor Who*, à travers son esthétique *kitsch* et sa narration fragmentée, son rapport à l'uchronie, au non-lieu, et à l'émotion, rejoint les fondements du *Steampunk* – non seulement comme style visuel mais comme geste critique. Il sera tout particulièrement vu que le TARDIS²¹⁰, machine à voyager dans les souvenirs aussi bien que dans le temps, dialogue ici avec le *Studinano*, vaisseau spatio-temporel de *Lady Bug*, guide du *Carnaval des Spectres*. Tous deux abritent des histoires oubliées, des temporalités imbriquées, des passagers solitaires et rêveurs. À la lumière de cette filiation sensible, *Doctor Who* devient plus qu'un simple miroir d'influences : il est un complice de pensée et d'imaginaire pour la conception même du *Carnaval*. Ce dernier, à l'instar de la série, se déploie dans un entre-temps poétique, un monde suspendu entre les lignes de l'Histoire officielle. Ensemble, ils dessinent une cartographie possible de la mémoire en mouvement.

Tout d'abord, il faut rappeler que la série *Doctor Who* a été créée en 1963 au Royaume-Uni. Malgré quelques pauses, elle n'a jamais vraiment arrêté de hanter les écrans britanniques depuis lors. Après son annulation, elle refait sa réapparition à la télévision en 2005. C'est essentiellement cette « nouvelle » série – parfois surnommée « *New Who* » –, la plus récente, qui va nous intéresser ici. Il

²¹⁰ Nom du vaisseau spatio-temporel du personnage principal de la série, le Docteur, TARDIS est l'acronyme de *Time And Relative Dimension In Space*.



faut d'abord préciser que *Doctor Who* existe aussi sous la forme d'épisodes audios, de bandes dessinées ou encore de romans. Œuvre transmédia, véritable série-monde, *Doctor Who* est la plus longue série télévisée de science-fiction au monde. Il faut dire qu'elle bénéficie d'une intrigue initiale qui lui permet de s'assurer un renouvellement quasi-infini. En effet, *Doctor Who* raconte les aventures d'un extraterrestre à l'apparence humaine : le Docteur. C'est un *Seigneur du Temps* (ou *Time Lord*), capable de voyager dans le temps et l'espace à bord de son vaisseau en forme de vieille cabine téléphonique de police, le TARDIS. Les Seigneurs du Temps sont surtout capables de se régénérer quand ils meurent. Ils changent alors d'apparence et leur personnalité varie légèrement par rapport à leur précédente incarnation. En revanche, ils conservent les souvenirs de leur(s) vie(s) passée(s).

« Nous changeons tous. Quand on y réfléchit bien, nous sommes tous différentes personnes, et cela tout au long de nos vies. Et ça, c'est très bien : nous devons continuer à avancer tant que l'on se souvient des différentes personnes que nous avons été²¹¹. »

Derrière son apparence de cabine téléphonique britannique désuète, le vaisseau spatio-temporel du Docteur, le TARDIS, incarne l'un des motifs les plus puissants de *Doctor Who* : un espace paradoxal, à la fois minuscule et infini, fixe et mouvant, banal et sacré. Chaque fois qu'un nouveau compagnon de voyage y pénètre pour la première fois, la remarque est la même : « *It's bigger on the inside !* » (« C'est plus grand à l'intérieur ! ») En effet, l'intérieur du TARDIS est gigantesque (à quel point ? Tout le monde l'ignore, peut-être même le Docteur lui-même). Dans un épisode particulièrement *Steampunk* où le Docteur « rencontre » le TARDIS – sa personnification –, elle (car c'est une femme) lui demande d'ailleurs : « Est-ce que tous les humains sont comme vous, plus grands à l'intérieur²¹² ? » Une façon poétique d'interroger le Docteur sur la vie intérieure des êtres humains et sur les nombreux mondes imaginaires qu'ils renferment. Cette idée n'est pas sans rappeler celle de Philip K. Dick :

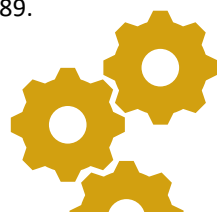
« J'ai le sentiment profond qu'à un certain degré il y a presque autant d'univers qu'il y a de gens, que chaque individu vit en quelque sorte dans un univers de sa propre création : c'est un produit de son être, une œuvre personnelle dont il peut être fier²¹³. »

Cette machine, que le Docteur ne pilote jamais tout à fait, est donc une entité à part entière, vivante, capricieuse, parfois même sentimentale. Elle est un vaisseau mais aussi une mémoire, un

²¹¹ Citation extraite de la saison 8 épisode 00 (S08E07) ou saison 7, épisode de Noël de *Doctor Who* : *L'Heure du Docteur* (*The Time of the Doctor*), 2013.

²¹² *Doctor Who*, *The Doctor's Wife* (*La Femme du Docteur*), S06E04, 2011.

²¹³ Citation de Philip K. Dick extraite de la préface de Michel Jeury, *Le Temps incertain*, Paris, Livre de Poche, 1989.



refuge, un théâtre, un miroir. Comme un carnet qui s'écrit au fil des pas, elle enregistre autant qu'elle transforme.

Dans l'univers du *Carnaval des Spectres*, le vaisseau *Studinano*, guidé par *Lady Bug*, répond à cette même logique symbolique. Lui aussi est un espace-temps clos et ouvert, un lieu d'où partent les histoires et où elles reviennent se déposer comme des poussières de souvenirs. À l'instar du TARDIS, le *Studinano* n'est pas figé dans une époque ni dans un lieu ; il circule entre les temporalités, glisse dans les interstices du réel et collecte les mémoires oubliées. Il ne transporte pas seulement ses passagers : il les transforme. Et comme le TARDIS, il résiste à la maîtrise – on n'y voyage pas vers un lieu précis, mais avec lui, là où l'histoire demande à être entendue.



Figure 22 Représentation d'une partie de l'intérieur du *Studinano*, pixel art, animation 2D, servant actuellement de décor à mon portfolio en ligne, à certaines de mes vidéos et de décor de streaming.

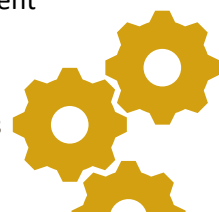
Mais le *Studinano* est également plus que cela : il constitue le cœur de mon univers créatif. Ce nom, né de la fusion du mot italien *studiolo* – cabinet de curiosités ou de travail, intime et savant – et de *nano*, qui suggère à la fois l'échelle miniature, la délicatesse, et le caractère intime, mais aussi la technologie désigne d'abord mon portfolio en ligne et lui sert de décor. À terme, je compte donner à

ce site l'apparence d'un vaisseau littéralement tentaculaire : une pieuvre aux allures *steampunk* – figure totémique de cet imaginaire, du fait de son accointance avec l'univers de Jules Verne – accueillera les visiteurs et chaque tentacule et étage du vaisseau permettra de naviguer dans des dimensions différentes de ma pratique artistique. Le *Studinano* deviendra alors une interface narrative à part entière, un lieu de passage entre récits, dessins, sons et mémoires, regroupant illustrations, écrits, installations, objets sensibles et carnets de route. Cette dimension prend notamment corps dans l'image ci-contre, qui représente l'intérieur du *Studinano* tel que je l'ai conçu en *pixel art* (voir Figure 22, p.225). Ce décor fonctionne comme un autoportrait symbolique : on y retrouve les codes de mon univers graphique et poétique, mais aussi de multiples références visuelles à des œuvres, objets ou figures qui peuplent mon imaginaire personnel – qu'il s'agisse de science-fiction (on y retrouve d'ailleurs le TARDIS de *Doctor Who*), de *pop culture* ou de souvenirs d'enfance. Ce lieu imaginaire, où cohabitent des éléments *steampunks*, des plantes, des machines, des artefacts nostalgiques et des clins d'œil narratifs, est pensé comme l'intérieur vivant du vaisseau, mais aussi, en un sens, comme l'intérieur de ma propre tête. Il donne littéralement à voir un monde « plus vaste à l'intérieur », à la manière du TARDIS, et assume pleinement sa nature d'espace mental, poreux, intime et fictionnel.

Il s'agira donc moins d'un simple site que d'un dispositif immersif, d'un *lieu-récit* numérique à part entière. À la croisée de l'espace diégétique et du dispositif narratif, le « lieu-récit » désigne ici un espace fictif habité par l'histoire, qui en devient à la fois le décor, le moteur et l'archive vivante.

Cette dimension évolutive est fondamentale : comme le TARDIS, le *Studinano* n'est jamais tout à fait terminé. Il s'agrandit, se transforme, se dote de nouveaux étages, de nouvelles pièces, de recoins inattendus. Il est, après tout, le vaisseau d'un paracosme en perpétuelle expansion, un monde imaginaire qui ne cesse de se nourrir de ce qu'il rencontre – comme un organisme vivant, réceptif, poreux. En cela, il ne se contente pas de contenir les récits : il en devient l'agent actif, le passeur, l'interface sensible entre l'invention et la mémoire, entre l'intime et le collectif.

Il faut bien comprendre que, dans *Doctor Who*, le TARDIS et le Docteur sont indissociables car ils incarnent ensemble une vision singulière de l'humanité : non pas une essence figée, mais un processus. Le Docteur, éternellement changeant, est à la fois multiple et toujours le même. Il est un être de mémoire, chargé de ses vies passées, mais aussi un être de devenir, qui ne cesse de se régénérer. Ce n'est donc pas un hasard si le Docteur n'a pas de nom, mais un titre : « le Docteur ». Il n'est pas une personne, mais une promesse. Une posture morale, une manière d'être au monde. En choisissant ce nom, il s'engage à soigner le temps, à le comprendre, à l'écouter – mais jamais à le dominer. Le TARDIS, de la même manière, n'est pas une simple machine : il est un être vivant, sensible, tantôt capricieux, parfois protecteur. Il ne se laisse pas conduire : il emmène. Ensemble, le Docteur et le TARDIS incarnent



ce que *Doctor Who* nous dit de l'humanité : que le voyage importe plus que la destination, que la connaissance se forge dans l'errance, que le soin (de l'autre, du monde, de soi) est plus puissant que le pouvoir.

Le TARDIS et le Docteur sont indissociables car ils incarnent ensemble un paradoxe fondateur de *Doctor Who* : celui d'un mouvement constant inscrit dans une mémoire fragmentée, d'un être en devenir logé dans une machine qui refuse la linéarité. L'un comme l'autre sont plus vastes à l'intérieur qu'ils ne le paraissent à l'extérieur, contenant un monde intérieur infini, peuplé d'histoires, de contradictions et de souvenirs. Ce motif visuel et narratif – « *bigger on the inside* » (« plus grand à l'intérieur²¹⁴ ») – devient une métaphore fondamentale de la condition humaine telle que la série la conçoit : être humain, c'est être en perpétuelle transformation, capable de se régénérer, d'évoluer, tout en portant en soi la trace de ses vies antérieures.

« Nous sommes tous capables de changements incroyables. Nous pouvons évoluer tout en restant fidèle à ce que nous sommes. Nous pouvons honorer qui nous étions et choisir qui nous voulons devenir²¹⁵. »

C'est en ce sens que le Docteur et son TARDIS forment, à eux deux, une allégorie de l'Humanité. Non pas une humanité triomphante et rationnelle, mais une humanité fragile, intuitive, vulnérable, qui se construit par essais et erreurs. Une humanité qui doute, qui pleure, qui rit, qui perd, mais qui continue. « *Stories are where memories go when they're forgotten*²¹⁶ » (« Les histoires sont là où vont les souvenirs quand ils sont oubliés »), dit le Docteur dans un moment de deuil. C'est sans doute là que réside le cœur de *Doctor Who*, et par résonance, celui du *Studinano* : dans cet interstice entre le souvenir et l'oubli, entre la perte et la résilience. Dans ce « *where* » (« où »), ce lieu incertain où se croisent les histoires, les mémoires et les devenirs.

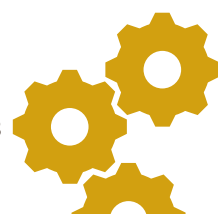
Dans le *Carnaval des Spectres*, le *Studinano*, guidé par *Lady Bug*, fonctionne donc selon une dynamique similaire. Là où le TARDIS est la mémoire en mouvement, le *Studinano* est un cabinet de curiosités ambulant, un studio d'enregistrement de l'imaginaire. Et *Lady Bug*, sa capitaine, en est la figure motrice. Elle est, comme le Docteur, une passeuse d'histoires. Mais là où le Docteur répare le temps, *Lady Bug* le recueille. Elle n'intervient pas pour corriger mais pour révéler, faire remonter à la surface ce que le monde a laissé sombrer dans l'oubli.

Le *Studinano*, tout comme le TARDIS, est un lieu-récit, un espace de passage entre les temps, entre les mondes, entre les mémoires. Mais ce lieu ne prend pleinement sens que parce qu'il est

²¹⁴

²¹⁵ *Doctor Who, The Woman Who Fell to Earth (La Femme qui venait d'ailleurs)*, S11E01, 2018.

²¹⁶ *Doctor Who, Hell Bent (Montée en enfer)*, S09E12, 2015.



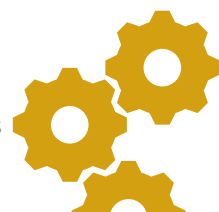
habité, incarné, animé par une figure symbolique : *Lady Bug*. Elle est son âme autant que sa guide. Ensemble, ils forment un duo indissociable, à la manière du Docteur et de son TARDIS. L'un ne va pas sans l'autre. En tout cas, le vaisseau n'est pas un simple décor ou un outil : il est un personnage à part entière, un organisme vivant, et il est indissociable de celle ou celui qui l'habite, qui lui donne sens.

Dans ces duos, TARDIS/Docteur et *Studinano/Lady Bug*, la machine et l'humain ne sont pas opposés, mais profondément liés. Ils forment ensemble une figure du soin : soin du temps, soin du monde, soin des récits.

Mais plus encore, le Docteur et *Lady Bug* ne sont pas seulement des voyageurs du temps au sens strict. Ils sont ce que l'on pourrait appeler des *uchronautes*²¹⁷ : des voyageurs de non-temps. Là où les récits traditionnels de science-fiction imaginent un déplacement linéaire dans le passé ou le futur, eux se meuvent dans des temporalités alternatives, des possibles oubliés, des souvenirs effacés, des bifurcations invisibles. Ce qu'ils traversent n'est pas l'Histoire avec un grand H, mais les failles de l'Histoire, les marges, les silences, les regrets. Ce sont des errants du « et si », des explorateurs des mondes qui auraient pu exister, des veilleurs de ce qui n'a pas eu lieu – mais qui persiste, quelque part, dans la mémoire du monde. En ce sens, ils incarnent l'essence même de l'uchronie : non pas une réécriture du passé pour le plier à un désir de contrôle, mais une réactivation de ses possibilités enfouies. Ils incarnent cette idée, qui nous semble chère au *Steampunk*, que l'imaginaire est un moyen d'explorer notre humanité, nos failles et nos rêves. Leurs voyages ne cherchent pas la conquête ou le progrès technologique, mais la compréhension, la réparation, la transmission.

En fait, c'est même là que réside l'essence foncièrement *steampunk* de ces duos : dans cette tension permanente entre la technologie et l'émotion, entre la mémoire et l'invention, entre le progrès rêvé et la nostalgie d'un futur jamais advenu mais qui aurait pu être « et si... ». Le TARDIS, par son apparence anachronique et ses rouages invisibles, comme le *Studinano*, pieuvre mécanique à l'esthétique bricolée, évoquent tous deux une technologie vivante, artisanale, presque magique – non réaliste, mais signifiante. Ils sont des artefacts *steampunks* non seulement par leur esthétique rétrofuturiste, mais aussi par leur fonction narrative : détourner l'histoire, interroger les temporalités, créer des mondes hybrides. Ce sont des machines à uchronies.

²¹⁷ Le terme uchronaute est un néologisme que j'emploie ici pour désigner un type particulier de voyageur temporel : non pas celui qui se déplace de manière linéaire dans le passé ou le futur, mais celui qui explore les temporalités alternatives, les récits contrefactuels, les bifurcations oubliées de l'Histoire. L'uchronaute chemine dans les marges, les silences, les possibles écartés, incarnant une forme de déplacement poétique et spéculatif au cœur de l'uchronie.

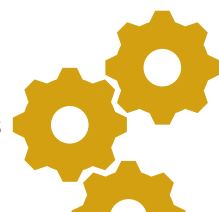


En cela, le *Studinano* et *Lady Bug* ne sont pas seulement des personnages dans un récit : ils en sont les catalyseurs. Comme le TARDIS et le Docteur, ils nous rappellent que les histoires sont ce qu'il reste lorsque tout le reste s'efface. Et que voyager dans le temps, c'est parfois simplement apprendre à écouter ce qui a été oublié.

Le projet *Studinano* s'inscrit ainsi dans une logique de création transmédia, où l'univers fictionnel se déploie sur plusieurs supports (site internet, livre illustré, installation, dessin, écriture, objet), chacun apportant une facette spécifique du récit global. Comme cela a déjà été vu précédemment, selon Henry Jenkins (2009), la narration transmédia repose sur l'idée que chaque médium investit le monde fictionnel avec ses propres moyens expressifs, sans se contenter de le répéter. Le *Studinano* devient dès lors un pivot narratif, un espace central à partir duquel se ramifient des expériences sensibles et narratives complémentaires. Il agit comme un dispositif rhizomatique, offrant des points d'entrée multiples dans l'univers du *Carnaval des Spectres*, tout en préservant une cohérence d'ensemble fondée sur la mémoire, l'imaginaire et la sensorialité. Cette approche permet au spectateur-visiteur-lecteur d'entrer dans le paracosme non pas en suivant une trame linéaire, mais en composant son propre cheminement à travers les différents médias, dans une forme d'exploration narrative libre et affective.

Ainsi, tout comme le vaisseau TARDIS de *Doctor Who*, le *Studinano* est à la fois extérieur au monde et profondément ancré dans ce que celui-ci porte de sensible. Il surgit sans prévenir, dans des ruelles brumeuses ou dans les plis d'une page, pour inviter le visiteur à un voyage non linéaire, poétique et sensoriel. Le TARDIS et le *Studinano* incarnent ainsi une même vision du voyage : une errance volontaire, une exploration des marges, une quête de mémoire plus que de destination. Ils sont les véhicules d'un regard attentif, capable de révéler la beauté dans l'oubli, la magie dans la rouille, et la lumière dans les zones d'ombre.

C'est à partir de cette logique de déplacement narratif, de mémoire vivante et de fiction fragmentaire que se dessine la poétique singulière du *Carnaval des Spectres*. Car plus qu'un simple décor ou qu'une œuvre close, celui-ci constitue un univers en expansion – un paracosme à la fois intime et collectif, nourri d'influences multiples. Pour en comprendre la structure et la dynamique, il convient désormais d'en cartographier les fondements : récits transmédiés, esthétiques *steampunks*, dispositifs immersifs et uchronies sensibles.

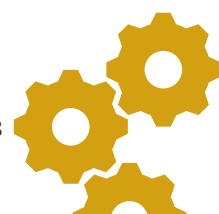


2.3.1.4.3 Le Carnaval des Spectres : entre nouveaux récits transmédiâs, uchronie sensible et poétique *steampunk*

Le *Carnaval des Spectres* est, comme cela a été vu, un projet aux origines multiples, dont la cohérence se tisse moins dans une filiation linéaire que dans une constellation d'influences hétérogènes. À l'image du vaisseau *Studinano* qui en constitue le cœur, il s'élabore par couches, par surgissements, par hybridations. Ce chapitre n'a donc pas vocation à finir d'en retracer l'histoire de manière exhaustive, mais à en déplier les principales résonances qui ont nourri son imaginaire, son esthétique, et sa dramaturgie. Des récits interactifs nés d'internet aux fantasmagories du XIX^{ème} siècle, des expositions universelles aux paracosmes intimes, il s'agira ici de cartographier un archipel d'inspirations, un entrelacs de sources où le *Steampunk* agit comme liant sensible et critique.

Parmi les enjeux majeurs qu'il s'agira de développer plus après, se trouve celui de la narration transmédia, entendue ici non comme une simple déclinaison d'un récit sur plusieurs supports, mais comme une dynamique d'ouverture structurelle : chaque médium (site, livre, illustration, stand fictif...) ne répète pas l'histoire, il en propose un accès singulier, sensoriel et symbolique. Le Carnaval des Spectres s'appuie sur cette logique pour inviter le spectateur-lecteur à arpenter un monde plutôt qu'à le lire. Il ne s'agit pas d'un récit unique à suivre, mais d'un univers à habiter, à travers des fragments, des rencontres, des résonances. En cela, le projet s'inscrit dans une lignée de dispositifs poétiques contemporains, où l'implication émotionnelle du public devient un élément fondamental de la narration.

En effet, à l'instar des dispositifs fictionnels des récits transmédiâs contemporains, le *Carnaval des Spectres* déploie une dramaturgie de l'énigme, de l'apparition fragmentaire et de l'implication émotionnelle. Ici, les personnages ne sont pas simplement des figures : ils sont les échos d'histoires enfouies, les traces de récits oubliés. Chaque apparition sur la piste n'est pas une entrée en scène, mais une remontée à la surface – comme si le passé, par fragments, venait hanter le présent. Le recours à des éléments narratifs disséminés, à des artefacts tangibles ou numériques, à des indices visuels ou textuels, évoque les structures propres aux narrations connectées, où la fiction se déploie dans le réel et dans la durée. L'esthétique *steampunk* y trouve un terrain fertile : non comme simple ornement, mais comme langage visuel pour exprimer les tensions entre le vivant et la machine, entre la mémoire et l'effacement. Les rouages sont rouillés, les objets portent la patine du temps, et chaque costume semble être la relique d'un rêve inabouti – autant de signes à décrypter, d'indices à relier pour recomposer le puzzle d'un passé spectral.



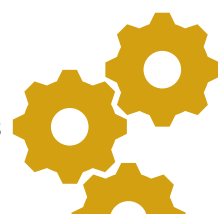
Pour le dire autrement, parmi les fils conducteurs qui structurent cet univers fragmenté, l'esthétique *steampunk* occupe donc une place singulière. Elle agit ici comme un langage critique et poétique, capable de reconfigurer notre rapport à l'Histoire. Les machines rouillées, les engrenages exposés, les lanternes vacillantes, les objets hybrides et les costumes patinés du *Carnaval* ne sont pas de simples accessoires visuels : ils matérialisent une mémoire abîmée, disloquée, faite d'oubli, de silence et de résistance. En cela, le *steampunk* fonctionne comme une forme d'archéologie fictionnelle : il ne cherche pas à reconstituer fidèlement le passé, mais à le réinterpréter à travers une sensibilité mélancolique et réparatrice.

Ce geste n'est pas anodin. Dans un monde saturé d'archives officielles et de récits dominants, le *Steampunk* permet d'entrouvrir les failles de l'Histoire, en donnant voix aux marges, aux anonymes, aux fragments oubliés. Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette dynamique : il ne prétend pas documenter fidèlement un héritage industriel ou populaire, mais plutôt en révéler les spectres, les traces enfouies, les possibles non advenus. Il en résulte une esthétique de la mémoire qui, en assumant sa dimension sensible, artisanale et subjective, offre une relecture critique du passé, où l'imaginaire devient un mode d'accès à l'histoire tissée de blessures, de rêves inachevés, et de réparations symboliques.

Ce dispositif mémoriel prend tout son sens lorsqu'on le met en regard des expositions universelles du XIX^{ème} siècle. Celles-ci prétendaient tout montrer, tout classer, tout contenir : elles étaient les vitrines du progrès et de la colonisation, de la technique et de l'Empire. Le *Carnaval des Spectres* en propose une contre-forme poétique : une exposition fantôme où les objets parlent d'eux-mêmes, non plus pour célébrer, mais pour raconter ce qui a été brisé, laissé pour compte, dissimulé. C'est une exposition du sensible, une muséographie de l'intime, où chaque stand, chaque lanterne, chaque figure devient une archive vivante.

À ce titre, l'influence des spectacles de lanterne magique et des fantasmagories est centrale. Dans les fumées colorées du *Carnaval*, les silhouettes apparaissent comme des hallucinations collectives. *Lady Bug*, passeuse de récits, pourrait être l'héritière d'Étienne-Gaspard Robertson, projetant non plus des morts effrayants, mais des souvenirs tenaces, des âmes-mémoires. La lumière n'éclaire pas ici : elle révèle ce que l'œil n'a pas su voir. C'est une lumière de révélation, pas de maîtrise.

Cette hybridation narrative trouve un prolongement fécond dans les potentialités offertes par les dispositifs numériques contemporains. Le *Carnaval des Spectres* ne se contente pas de puiser dans les codes du *Steampunk* : il actualise sa dimension critique en l'appliquant à des formes interactives et connectées, propres aux cultures numériques. Brouillant les frontières entre fiction et réalité, entre



récit et expérience, entre esthétique et technologie, le projet investit les logiques du web participatif (site, réseaux, dispositifs immersifs) comme autant de prolongements sensibles du paracosme initial. Le *Steampunk*, loin de rester figé dans le XIX^{ème} siècle imaginaire, devient ici un langage vivant pour penser l'interface, la narration éclatée, l'émotion connectée.

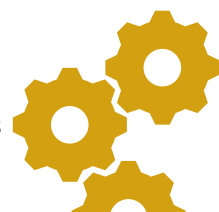
Ainsi, le *Carnaval des Spectres* ne s'inscrit pas uniquement dans la lignée des formes anciennes de narration spectaculaire. Il dialogue aussi profondément avec les nouvelles formes narratives nées sur Internet, telles que les jeux en réalité alternée (ou ARG pour *Alternate Reality Game* en anglais), les *creepypastas* (ou légendes urbaines), les forums fictionnels ou encore les fictions virales. Ces récits contemporains se caractérisent par leur hybridité médiatique, leur interactivité, leur ancrage dans le réel, et leur capacité à brouiller les frontières entre fiction et réalité. Le *Carnaval des Spectres* partage cette volonté de créer une expérience narrative diffuse, immersive, où chaque détail compte, où le récit se découvre par strates, par traces, par intuitions.

Comme dans les ARG, l'univers du *Carnaval* propose des récits à déchiffrer, des énigmes à résoudre, des fragments dispersés à relier. Le spectateur devient enquêteur, archiviste, témoin actif. À l'image des *creepypastas*, il mobilise une mémoire collective qui circule, s'adapte, se transforme à mesure qu'elle est racontée. L'émergence de plateformes numériques, de réseaux sociaux et de bases de données participatives a permis à ces fictions de se ramifier de manière organique, de vivre au sein de communautés. Le *Carnaval des Spectres*, tout comme ces récits, cherche à faire système avec le public : il s'écrit aussi à travers les lectures, les contributions, les souvenirs éveillés par celles et ceux qui y pénètrent.

Malgré leurs différences de genre – l'ARG relève du jeu collaboratif et de l'enquête transmedia, tandis que la creepypasta s'apparente au conte horrifique viral – ces deux formes partagent donc une même esthétique de la fragmentation narrative et de la participation du public. C'est précisément cette esthétique que le *Carnaval des Spectres* réinterprète au service d'une fiction poétique mémorielle. Deux idées-forces émergent : celle de la mémoire fragmentaire (des récits morcelés à reconstituer) et celle de la narration participative (un public mis à contribution pour faire vivre le récit).

- ⚙ **Une esthétique de la mémoire fragmentaire :** ARG comme *creepypastas* fonctionnent par une révélation progressive du récit, au moyen de fragments qu'il faut rassembler. Ce procédé évoque la façon dont la mémoire – individuelle ou collective – se manifeste souvent par bribes discontinues, par traces du passé à déchiffrer. Le *Carnaval des Spectres* s'empare de cette esthétique en scénographiant une histoire locale (celle du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais) à travers des fragments poétiques et visuels épars qu'il revient au public de combiner.

À l'instar d'un ARG, l'univers du *Carnaval* est truffé d'indices et d'artefacts – objets



steampunk patinés, lanternes, chansons inspirées du folklore minier – qui constituent autant de morceaux d'un puzzle historique. Chaque spectre apparaissant dans le *Carnaval* n'est pas qu'un personnage fictif : c'est le porteur d'une histoire enfouie, une mémoire incarnée qui se manifeste brièvement avant de disparaître. Le récit global du *Carnaval* n'est jamais livré d'un bloc au spectateur ; il se dévoile par strates, par apparitions fragmentaires, obligeant celui qui parcourt cet univers à jouer un rôle actif d'interprétation.

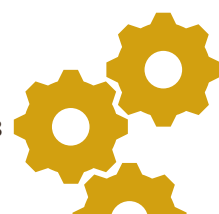
Cette dramaturgie de l'énigme, où le passé hante le présent par allusions successives, fait écho à la logique narrative des ARG (où l'intrigue avance au gré des indices découverts) et à la poétique des *creepypastas* (qui laissent au lecteur le soin d'imaginer les pans cachés de l'histoire). En outre, le recours à des documents réels ou fictifs (lettres, cartes, vieilles photographies) intégrés à la fiction du *Carnaval* rappelle la pratique des *creepypastas* consistant à fabriquer de vrais-faux artefacts pour donner de la profondeur au mythe. On est là dans une véritable écriture de l'archive imaginaire : le public du *Carnaval*, tel un archiviste, reconstitue le récit historique à partir des fragments que la fiction met à sa disposition, tout comme la communauté en ligne d'un ARG fouille des bases de données et des sites web à la recherche de morceaux d'histoire à assembler.

Cette mise en abyme de la mémoire – des fragments pour parler du passé fragmenté – confère au *Carnaval des Spectres* une dimension à la fois ludique et réfléchie sur la transmission culturelle : la mémoire n'y est pas figée, elle est une énigme vivante que chacun est invité à résoudre pour la faire sienne.

- ⚙ **Une narration participative et communautaire** : L'autre convergence majeure entre ARG, *creepypastas* et *Carnaval des Spectres* réside dans le rôle actif du public dans la construction du récit. Dans les ARG, la communauté des joueurs fait avancer l'histoire par ses actions et ses interprétations, tandis que les *creepypastas* vivent et évoluent grâce aux contributions des internautes (partages, commentaires, réécritures). De manière analogue, le *Carnaval des Spectres* a été conçu non pas comme une œuvre fermée mais comme un dispositif ouvert, en dialogue avec son public. Concrètement, au-delà du livre illustré ou, à plus long terme, du spectacle, le projet comprend une plateforme web interactive où chacun peut déposer un souvenir, un message, une photo en lien avec l'histoire minière ou sa propre expérience.

Ce site fonctionne comme un mur mémoriel collaboratif prolongeant la fiction : les contributions des participants viennent enrichir l'univers narratif, un peu à la manière dont les fans enrichissent l'univers d'une *creepypasta* en y ajoutant leurs anecdotes ou leurs théories. Le *Carnaval* emprunte donc aux ARG l'idée d'une expérience qui « fait système avec le public », où l'histoire s'écrit aussi à travers les apports des spectateurs. Le lecteur-spectateur, en postant son message, devient lui-même un personnage du dispositif : il endosse le rôle symbolique du porteur de lanterne (selon la mythologie interne du *Carnaval*), gardien d'un fragment de mémoire éclairant la nuit des temps.

Cette intégration organique du public rappelle comment les fictions virales en ligne prospèrent au sein de communautés. En tant qu'autrice du *Carnaval des Spectres*, en véritables « puppet masters » (pour reprendre le terme désignant les maîtres du jeu dans les ARG), je tâche d'orchestrer un univers mais en laisse volontairement des zones incomplètes que la collectivité va combler par son investissement émotionnel et créatif.



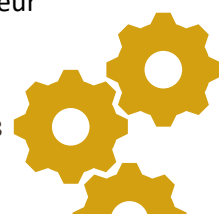
Ainsi, l'histoire vise à se co-construire : entre les créateurs initiaux et le public contributeur s'instaure un aller-retour permanent qui fait évoluer le récit dans le temps, le maintenant vivant. C'est exactement le mode de fonctionnement d'un mythe ou d'une tradition orale, transposé dans un contexte technologique moderne.

On retrouve également dans le *Carnaval* cette notion d'ostension – le fait que des gens posent des actes ou des mises en scène inspirés par un folklore – car la participation du public (écrire un souvenir, se costumer en personnage lors d'un événement, etc.) devient une extension réelle de la fiction, à l'image des adolescents qui ont cru voir *Slender Man* dans les bois et ont alimenté malgré eux la légende. Bien sûr, le *Carnaval des Spectres* vise une émotion différente (plutôt la nostalgie et la poésie que la peur), mais le principe d'une narration, sensible aux interactions et aux réinterprétations de la communauté, est commun avec ces fictions connectées du web.

En réunissant ces deux dimensions – fragments de mémoire à recoller et participation active du public – le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans le sillage des nouvelles narrations interactives tout en les appliquant à un projet artistique et patrimonial singulier. Il crée un pont entre la culture numérique et la mémoire locale, exploitant les codes de l'ARG et de la *creepypasta* (mystère, indices, contributions diffuses) pour faire revivre de façon inédite l'histoire des mineurs. En somme, il adapte l'esprit des mythes participatifs d'Internet à une œuvre poétique sur le passé : comme dans un ARG, le passé se découvre tel un jeu d'enquête ; comme dans une *creepypasta*, les souvenirs hantent le présent et se transmettent de bouche à oreille (ou plutôt d'écran à écran).

De plus, l'exploration des ARG et des *creepypastas*, et de leur écho dans le *Carnaval des Spectres*, met en lumière une tendance plus large des fictions contemporaines nées d'Internet. Celles-ci peuvent être qualifiées de fictions connectées : connectées aux nouvelles technologies, connectées aux communautés en ligne, et connectées au monde réel qu'elles intègrent dans leurs récits. Dans ces fictions, on observe une convergence de préoccupations esthétiques et narratologiques qui marquent une rupture avec le modèle traditionnel du récit linéaire et autoréférentiel. Il convient de souligner quelques-unes de ces caractéristiques communes, qui dessinent les contours d'une nouvelle épistémologie du récit à l'ère du numérique :

- ⚙ **Hybridité et transmédiabilité** : Les récits connectés se déploient volontiers sur plusieurs médias et supports, brouillant les frontières entre littérature, audiovisuel, jeu et performance. Cette hybridation permet une expérience plus immersive et interactive du récit, le lecteur devant naviguer entre différentes plateformes pour en saisir tous les aspects. Il en résulte une forme de narration éclatée qui reflète la nature fragmentée de l'information à l'ère numérique, tout en offrant de nouvelles voies d'engagement. L'univers narratif devient un espace hypertextuel et distribué, à l'image d'un réseau, où chaque nœud médiatique apporte un éclairage différent sur l'histoire.
- ⚙ **Brouillage du vrai et du faux** : Une constante de ces fictions est le jeu conscient avec la frontière du réel. Qu'il s'agisse d'ARG simulant des événements réels ou de *creepypastas* se faisant passer pour de vraies légendes urbaines, il y a une volonté de déstabiliser le récepteur



quant au statut véridique du récit. Cette stratégie d'authentification (par des faux documents, des interactions directes, un style pseudo-factuel) vise à renforcer l'implication – on s'investit d'autant plus dans l'histoire qu'on peut imaginer qu'elle soit « vraie » – et s'inscrit dans la tradition des mystifications littéraires ou radiophoniques (on pense à Orson Welles et sa *Guerre des mondes*). Cependant, à l'ère d'Internet, ce brouillage prend une ampleur nouvelle, car le récit peut surgir n'importe où (dans notre boîte mail, sur un fil Twitter, dans Google Maps...), abolissant la distance conventionnelle entre l'univers fictif et la réalité du lecteur.

- ⚙ **Participation et co-crédation** : Comme cela a déjà été discuté, les fictions connectées reposent sur un lecteur-acteur qui fait partie intégrante du dispositif narratif. Cette participation peut prendre la forme d'énigmes à résoudre, de choix interactifs (dans les fictions hypertextes ou les jeux narratifs), ou de contributions créatives (*fan theories*, ajouts au canon fictif). On assiste ainsi à un brouillage du rôle d'auteur : la narration devient collaborative, éclatée entre une multitude de co-auteurs plus ou moins anonymes. Les notions d'« œuvre ouverte » (d'Umberto Eco) et d'« œuvre collective » prennent ici tout leur sens.

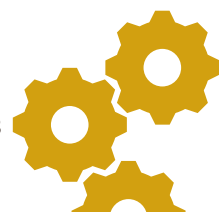
Ce phénomène est rendu possible par les infrastructures du web 2.0, qui facilitent la diffusion et la modification de contenus. La contrepartie est une perte de contrôle de la part de l'auteur initial – le récit, une fois lancé, *échappe* en partie à son créateur pour être approprié par la communauté.

Cette évolution interroge le statut même du récit : est-il un produit fini, ou un processus en cours ? Dans le *Carnaval des Spectres*, cette question est résolue par une posture d'auteur *chef d'orchestre* : il canalise les apports du public dans une direction poétique voulue, tout en acceptant que l'œuvre finalisée soit le résultat d'une agrégation de contributions.

- ⚙ **Affinité avec l'archive et le mystère** : De manière frappante, nombre de ces récits connectés adoptent une esthétique de l'archive et du mystère, comme si le mode fragmentaire et participatif se prêtait particulièrement bien aux intrigues qui impliquent de fouiller le passé et d'élucider des énigmes. Le motif de la quête documentaire (chercher des documents cachés, décrypter des messages codés, recomposer un journal intime, etc.) est récurrent dans les ARG et les *creepypastas*, et plus largement dans les fictions en ligne (pensons aux *web-séries* à mystère ou aux jeux d'enquête collaboratifs sur *Reddit*).

Cette orientation est sans doute liée à la nature même d'Internet : un gigantesque réservoir de données, où le rôle du lecteur est de fouiller pour extraire du sens. La figure de l'archiviste ou du détective devient le modèle du lecteur connecté. Cela rejoint aussi les théories littéraires contemporaines sur la fragmentation du savoir et la nécessité d'une lecture active. En embrassant l'esthétique de l'archive, les fictions connectées rendent hommage aux documents du passé tout en jouant avec – beaucoup de *creepypastas* sont écrites sous forme de faux documents, et le *Carnaval des Spectres* a intégré des objets patrimoniaux réels pour flouter la limite entre histoire et fiction.

Quant au mystère, il est le moteur narratif par excellence de ces formes : c'est l'opacité initiale de l'histoire (un phénomène inexpliqué, un crime non résolu, une disparition, un lieu hanté) qui incite la communauté à se mobiliser. Le mystère, c'est aussi ce qui demeure au terme du récit – une part d'inexpliqué, de *non-dit*, qui continue de hanter l'imaginaire. Cette poétique de l'insaisissable et du non-résolu confère aux fictions connectées une résonance émotionnelle forte : angoisse et effroi dans les *creepypastas*, merveille et nostalgie dans le *Carnaval des Spectres*, par exemple. Dans tous les cas, c'est le *sensible* qui est convoqué : les



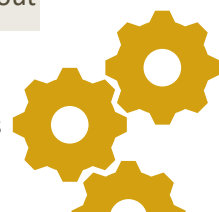
sensations du lecteur (peur, empathie, curiosité, mélancolie) deviennent centrales, car c'est par elles qu'il s'implique dans le processus de co-crédation du sens.

En ddfinitive, l'ctude des ARG et des creepypastas rrvle qu'au-delà de l'innovation technologique, c'est une vrritable volution du mode de rcdit qui est à l'œuvre. Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette mouvance en mrlant folklore local et folklore numrique, en faisant dialoguer les spectres du passd avec les internautes du prsent. En transposant dans une crdation artistique les principes de l'interactivit, de la fragmentation narrative et de la participation communautaire, il illustre comment les mythologies modernes d'Internet peuvent fertiliser de nouveaux terrains d'expression. Ainsi, les jeux en rralit alternde et les *creepypastas* ne sont pas de simples curiositds d'Internet : ils reprsentent une reddfinition du *storytelling* – plus ouverte, clatde, immersive et sensible – dont l'influence se fait sentir bien au-delà du web, jusque dans des œuvres transmédias poétiques comme le *Carnaval des Spectres*. Ce dernier, en dansant avec ses fantômes à la lueur des lanternes, invite finalement le public à la mme exprience que les ARG et *creepypastas* à leur faon : devenir co-auteur d'une histoire et gardien d'une mmoire collective, dans un espace où rralit et fiction se confondent pour mieux raviver le pouvoir ancestral du rcdit partagd.

Ce monde spectral, en tout cas, n'est pas un musde. Il est un rve habitd. Le *Carnaval des Spectres* fonctionne comme un paracosme, un monde imaginaire elaboré dans l'enfance, nourri par la solitude, la crdativit et le besoin de refuge. Le vaisseau *Studinano*, piloté par *Lady Bug*, en est le cœur battant. À l'image des univers d'Henry Darger, ce monde est construit avec une prcdision affective : rien n'y est laissd au hasard, mais tout y obdit à une logique poétique. C'est un lieu de transition, un inter-monde qui fait cho aux seuils de la psyché : entre oubli et rminiscence, entre intime et collectif, entre enfance et devenir.

C'est ici que le *Steampunk*, loin de n'être qu'un style, devient une épistémologie sensible : il permet de penser le passd autrement, de dcaler le regard, de donner une seconde vie aux ruines. Le *Carnaval des Spectres* n'est pas un simple hommage à l'industrie du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, c'est une forme de rparation symbolique. Il ne vise pas à reconstruire une histoire glorieuse, mais à ouvrir des brches dans l'Histoire officielle, à faire entendre les voix tennes des oubliés. Le *Steampunk* devient alors un geste critique, mais doux – un art de la mmoire artisanale, de la machine affective, du rouage fragile.

En somme, le *Carnaval des Spectres* puise moins dans les codes de la science-fiction traditionnelle que dans une poétique de l'apparition. Il convoque une technologie mélancolique, une muséographie vivante, une esthétique narrative connectde et un rve lucide. C'est un monde où les machines racontent, où les costumes portent des histoires, et où les spectres ne sont pas les morts – mais tout



ce que nous n'avons pas pu ou su écouter. Une archive des silences, portée par une coccinelle dansante au cœur d'un vaisseau-céphalopode. Une manière de dire que le *Steampunk*, lorsqu'il rêve, peut devenir un art de la mémoire, du soin et de la résilience.

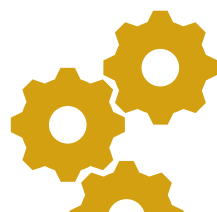
En fait, le *Carnaval des Spectres* apparaît comme un tissage entre héritage industriel et imaginaires numériques, entre mémoire territoriale et cultures participatives. À la croisée du *Steampunk*, des fictions connectées et de l'esthétique de l'archive, il invente une forme de narration hybride, sensible et collective. En convoquant les spectateurs comme co-créateurs, enquêteurs ou archivistes, il ne se contente pas de raconter une histoire : il propose une manière d'habiter poétiquement le passé, d'en révéler les zones d'ombre, et de faire émerger une mémoire partagée à la fois fragile et vivante. Ce faisant, il témoigne d'une tendance plus large des récits contemporains à conjuguer technologie, émotion et réappropriation critique du patrimoine, dans une perspective où fiction, soin et transmission s'entrelacent pour produire de nouveaux récits du commun.

BILAN

À travers ce parcours comparatif des carnivals et parades du monde, il apparaît clairement que ces manifestations festives ne sont jamais de simples divertissements. Elles forment des espaces-temps singuliers, où se rejouent des récits fondateurs, des mythes collectifs, des mémoires enfouies. Du gigantisme symbolique des Géants du Nord à la procession mécanisée du *Dragon de Calais*, en passant par les cortèges nocturnes du folklore japonais, chaque tradition étudiée met en scène une relation sensible entre passé et présent, entre visible et invisible, entre les vivants et ceux qui ne le sont plus.

Chacune de ces pratiques, à sa manière, articule le spectaculaire et le mémoriel : elles donnent corps à l'Histoire, en la transformant en récit incarné. Le *Carnaval des Spectres* s'inscrit dans cette lignée tout en affirmant une esthétique et une démarche singulières. Il puise dans ces traditions non pour les imiter, mais pour s'en inspirer afin d'imaginer une parade inédite, située dans le contexte du patrimoine minier du Nord de la France, mais ouverte à une résonance universelle.

En fait, au fil des analyses, il est apparu que le *Carnaval des Spectres* se nourrit de ces traditions en les hybridant. Il emprunte, par exemple, à l'esthétique du fantastique japonais son goût pour les esprits discrets et flottants, à la ferveur mexicaine son attachement festif à la mémoire, tout en s'ancrant dans le territoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, dont il fait revivre les récits oubliés.



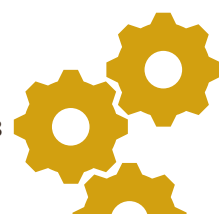
Il propose ainsi une forme de commémoration sensible, à la croisée du rite et du récit, de la fête et du recueillement.

Ainsi, les figures du *Carnaval des Spectres* empruntent aux géants leur fonction totémique, aux dragons leur pouvoir de réenchantement, et aux *yōkai* leur présence trouble et poétique. Les lanternes de l'*Obon* et les fêtes *del Día de los Muertos* deviennent des sources pour penser une mémoire en mouvement, portée par les spectateurs eux-mêmes. *Lady Bug*, guide énigmatique de l'*Entre-Mondes*, cristallise cette hybridation des influences : elle est à la fois coccinelle protectrice, divinité liminale et messagère du souvenir.

À cela s'ajoute l'influence du cirque et du merveilleux forain, dont les codes esthétiques nourrissent l'imaginaire du *Carnaval des Spectres*. L'univers onirique et hors du temps du *Cirque des Rêves* d'Erin Morgenstern, tout comme la scénographie baroque du *Musée des Arts Forains*, ont inspiré les stands et les atmosphères du *Carnaval*. Cette dimension foraine, à la fois festive et nostalgique, réenchante le patrimoine industriel en le transformant en une scène mouvante, où chaque spectateur devient à son tour acteur ou témoin d'un rite de passage. Elle contribue à faire du *Carnaval* un espace d'émerveillement et de questionnement, entre fête populaire, rêve éveillé et mémoire incarnée.

Cette dynamique d'hybridation culturelle est assumée : si de nombreuses références sont issues du Japon et d'Asie de l'Est, c'est parce que mon approche s'inscrit aussi dans la lignée du *Silkpunk*, tel que présenté plus avant dans le présent travail. Ce sous-genre rétrofuturiste, théorisé par Ken Liu, propose une vision du progrès technologique ancrée dans des matériaux organiques, une philosophie de l'harmonie avec le vivant, et une esthétique héritée des cultures asiatiques. Surtout, le *Silkpunk*, loin d'être un simple habillage, offre une manière de penser la mémoire, le sacré et l'imaginaire en dehors des canons industrialistes occidentaux. En cela, il résonne fortement avec les valeurs portées par le *Carnaval des Spectres*.

Parmi les influences marquantes, la série *Doctor Who* occupe une place particulière. Le vaisseau spatio-temporel *Studinano*, présent dans le *Carnaval des Spectres*, en est un écho poétique, à la fois machine, mémoire, refuge et moyen de traverser les couches du temps. À l'instar du TARDIS, il propose un voyage au-delà de la linéarité historique, dans un univers où passé, présent et avenir se superposent. Cette référence directe à la science-fiction contribue à donner au *Carnaval* une profondeur supplémentaire, en permettant aux spectateurs de s'émanciper des limites du temps historique pour plonger dans une uchronie sensible. Par ailleurs, elle soutient une approche transmédia : le *Carnaval* n'est pas un récit clos mais un univers en expansion, conçu pour se décliner



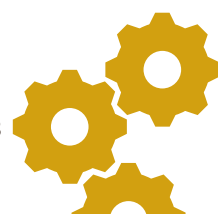
sur plusieurs supports (album, exposition, visite contée, site internet, etc.) et évoluer au gré du temps et des interactions avec le public.

Ainsi, j'ai cherché à montrer ici que le *Carnaval des Spectres*, loin d'être une simple variation locale d'un folklore global, assume pleinement son rôle de création hybride. En articulant les traditions populaires du Nord de la France et les rituels venus d'autres horizons culturels, il ouvre un espace narratif où la mémoire prend la forme d'un spectacle vivant, immersif et participatif. Le patrimoine, dès lors, n'est plus un monument figé, mais une matière mouvante, un tissu de récits en constante recomposition.

Cette logique narrative ouverte s'inscrit dans une volonté assumée de créer un univers transmédia, où chaque médium (texte, illustration, performance, dispositif numérique) enrichit et prolonge l'expérience sensible du spectateur. Le *Carnaval des Spectres* devient alors un récit à la fois éclaté et cohérent, une uchronie poétique en constante expansion, où chaque fragment raconte à sa manière l'histoire du territoire et de ses fantômes. Il ne s'agit pas seulement de représenter le patrimoine, mais de le faire vibrer autrement, par une esthétique de la trace et de la suggestion, où la mémoire collective se mêle à l'imaginaire. Dans ce contexte, le rôle de l'artiste devient celui d'un tisseur de récits, qui n'impose pas une histoire mais ouvre un espace d'écoute et de co-crédation.

Et c'est dans cette tension fertile entre héritage local et références exogènes que prend forme ce que l'on pourrait appeler un *Ch'teampunk* : une esthétique *steampunk* spécifiquement enracinée dans le territoire du Bassin Minier, qui puise autant dans les codes visuels du rétrofuturisme que dans les traditions populaires du Nord. Cette hybridation donne naissance à une langue visuelle et symbolique propre, où le charbon, la rouille, les géants, les lanternes et les souvenirs collectifs sont revisités à la lumière d'un imaginaire poétique et critique. Le *Carnaval des Spectres* devient ainsi un terrain d'expérimentation pour cette esthétique émergente, à la fois ancrée et décalée, locale et universelle. Ce *Ch'teampunk* mêle les matériaux du territoire (charbon, acier, brique, suie...) à des influences plus lointaines, pour raconter un imaginaire propre au Nord, à la fois mélancolique et poétique, enraciné et ouvert.

Ainsi, le *Carnaval des Spectres* apparaît comme une forme de parade-monde, à la fois ancrée dans un territoire et inspirée de références planétaires. Il témoigne de la capacité des rituels festifs à réactiver les mémoires, à faire dialoguer passé et futur, et à réinventer les liens entre les vivants et les morts dans un présent poétique.



2.4 UN DISPOSITIF TRANSMEDIA : LE SITE INTERNET DU CARNAVAL DES SPECTRES

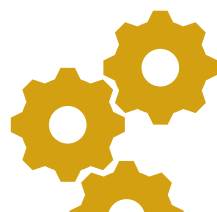
Le *Carnaval des Spectres* ne se limite pas à une expérience artistique ponctuelle ou à un format unique. Il s'inscrit dans une démarche transmédia plus large, pensée dès l'origine pour associer divers supports – livret, narration orale, illustrations, ou encore supports numériques – afin de toucher des publics variés et favoriser l'appropriation sensible du patrimoine. Le site internet dédié au *Carnaval* constitue l'un des piliers centraux de ce dispositif. À la fois outil de médiation, d'exploration narrative, et d'implication participative, il prolonge l'univers fictionnel et poétique du projet tout en intégrant des contenus historiques, documentaires et interactifs. Ce qui suit propose une analyse de ce site comme espace de réimagination patrimoniale, en détaillant ses logiques de conception, ses fonctionnalités et son inscription dans une galaxie narrative plus large.

Dans le prolongement de l'univers fictionnel du *Carnaval des Spectres*, un site internet interactif (www.studinano.com/carnaval-des-spectres) a été conçu comme un prolongement numérique de la narration, mais aussi d'un espace de médiation, d'expérimentation artistique et de participation citoyenne. Il fait du *Carnaval des Spectres* un dispositif transmédia à visée de médiation mémorielle, pensé pour offrir une expérience immersive, interactive et évolutive.

Ce site constitue un espace hybride, à la croisée de la fiction et de la recherche, du patrimoine et de la création, où l'utilisateur est invité à explorer à son rythme un univers visuel, sonore et narratif. Chaque visite est différente : en fonction des actions accomplies sur le site, le visiteur débloquent des récompenses (objets, morceaux de récits, souvenirs...) qui viennent alimenter un carnet de bord personnalisé, conçu comme un journal de sa traversée du *Carnaval*. Carnet de bord qui peut être exporté au format PDF si le visiteur le souhaite et être personnalisé par ses soins.

Ainsi, le site permet notamment de :

- ⚙️ prolonger l'expérience immersive entamée dans le livret ou lors des visites contées ;
- ⚙️ découvrir les personnages du Carnaval à travers des illustrations, textes et interactions personnalisées ;
- ⚙️ débloquent des éléments de récit en fonction de la navigation, via un système de récompenses et d'objets collectés (gamification légère) ;
- ⚙️ ajouter des souvenirs personnels sur un « mur à post-it », participer à une « roue des destins », ou encore découvrir des contenus cachés via un mot de passe inscrit dans le livret, créant une passerelle ludique entre support papier et espace web.



Menu

Bienvenue sur le mur du Carnaval des Spectres.

Si vous êtes ici, c'est sans doute que vous avez assisté au Carnaval des Spectres ou à une apparition de Lady Bug.

Ce mur à post-it vous est dédié : laissez-y un souvenir, une idée, un espoir...

Votre histoire mérite d'être racontée. Qui sait ? Peut-être apparaîtra-t-elle dans la prochaine parade ?

Vous pouvez choisir la couleur de votre post-it, et même y joindre une image.

Merci de contribuer à cette mémoire collective.

Votre prénom (ou un pseudonyme) :

Votre message :

Joindre une image (facultatif) :

☐ Choisir un fichier
 ☐ Aucun fichier choisi

Choisissez la couleur de votre post-it :

Beige (classique)

Envoyer

Anonyme du Nord

06/09/2025

Mon père travaillait chez Unior

Je ne suis pas sûr qu'il assiste au Carnaval, mais moi, ça m'a touché parce qu'ici, les souvenirs ne sont pas rangés comme dans un musée

Laure

22/04/2025

Super chouette site pour prolonger le livre !

J'ai réussi à tirer les cartes :

☐ Carte tirée : Le Douteur de Rien

Tu as peur de la solitude, et cette peur en dit long sur ce

Anonyme

24/04/2025

Ce n'est pas juste un mur. C'est un refuge.

Anonyme

13/09/2025

☐ Carte tirée : L'Œuvre d'Hier

Dans le secret du tirage, une phrase vous est revenue : « Montre-moi... »

Il faut dire que ce n'est pas

Modhloom

21/09/2025

Trop bien le truc avec les cartes !

J'ai tiré un truc chelou mais ça m'a fait sourire quand même

Stéphane

19/04/2025

De très bonnes suggestions : et si les visiteurs pouvaient adopter un spectre en fin de visite ? Jette un petit compagnon imaginaire à emporter avec soi.

cocor-cu-lotus

10/09/2025

J'ai réussi à collecter 30 récompenses au Carnaval des Spectres ! Et vous ?

Tu fais mais ça vaut le temps passé ! Bravo ! Je me suis bien amusée et je me suis parfois créé des mélanges !

Adrien

12/04/2025

Chaque personnage est une histoire en soi... On devait en faire un jeu narratif. (Tu veux une scénariste bénévole ? Moi je suis là !)

Anonyme

10/04/2025

J'ai perdu mon grand-père il y a deux ans. Il travaillait dans les mines du Nord, mais il n'en parlait jamais vraiment. Ce soir, en lisant les messages et en découvrant les personnages du Carnaval des Spectres, j'ai ressenti un drôle

Anonyme

21/04/2025

Mon grand-père travaillait à la mine. Il avait aimé ce projet !

Anonyme

22/04/2025

J'ai visité le Bassin Minier quand j'étais petite et je n'en gardais qu'un souvenir flou... Ce projet m'a redonné envie d'y retourner, avec un nouveau regard.

Mathéo

10/04/2025

Je ne saurais pas à quoi m'attendre en visitant Lady Bug dans la brume... Mais ce que j'ai découvert m'a profondément ému.

Ce soir me rappelle que même les souvenirs les plus éternels peuvent être oubliés.

thierry

24/09/2025

Revoilà celles et ceux qui ont fait ça. C'est beau, c'est touchant

Anonyme

19/09/2025

Ce projet me donne des frissons. On a l'impression de marcher dans un rêve un peu lumineux, entre les souvenirs des autres et ceux qu'on croyait avoir oubliés. Merci pour ce moment suspendu.

Anonyme

20/04/2025

Il y a une telle douceur dans la manière dont les personnages sont décrits... même les plus sombres. C'est rare d'arriver à rendre l'inquiétant aussi touchant.

Anonyme

19/04/2025

Une idée pour un stand dans ton carnaval : un "stand des objets oubliés" où les visiteurs déposeraient des objets perdus (imaginaires, juste une idée !)

Anonyme

22/04/2025

Camp de cette pour le personnage d'Equinox. Je n'ai jamais vu une idée aussi poétique pour représenter les chevaux des mines. Bravo pour cette sensibilité.

Anonyme

19/04/2025

Mon grand-père a travaillé au fond, mais ne parlait jamais de la mine. Ici, j'ai eu l'impression d'entendre ses silences. Merci pour ce moment suspendu dans le temps.

Alice

19/04/2025

J'adore l'esthétique steampunk mélangée au patrimoine du Nord. C'est local et universel à la fois. Est-ce qu'un jour on pourra visiter une expo ou un lieu inspiré du Carnaval des Spectres ?

Anonyme

16/04/2025

J'espère vraiment que je pourrai voir le Carnaval en vrai, un jour, comme on peut voir les Géants !

Charger plus de messages

Cette page fait partie de

www.steampunk.com

Mentions légales

Formulaire de contact

Facebook

TikTok

Instagram

Figure 23 Capture d'écran de l'interface permettant de laisser un message sur le mur à post-it du site du Carnaval des Spectres.

Page 241 | 398

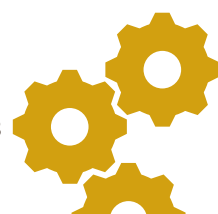
Plusieurs dimensions interagissent au sein de ce site, parmi lesquelles :

- ⚙ *Une dimension sonore*, avec la possibilité d'écouter des sons ambiants, des chansons originales ou encore des murmures narratifs – ceux des feux-follets, personnages du *Carnaval des Spectres*, par exemple. Ces sons sont pensés comme des portes d'entrée sensorielles dans l'univers du *Carnaval*.
- ⚙ *Une dimension documentaire*, avec une diversité de formats pour découvrir l'histoire du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais : récits historiques et poétiques, frise chronologique interactive, images d'archives, anecdotes locales et témoignages d'anciens. L'ensemble vise à transmettre un patrimoine complexe à travers une pluralité d'écritures (académiques, sensibles, fictionnelles, participatives).
- ⚙ *Une dimension encyclopédique*, permettant d'approfondir ses connaissances sur le *Steampunk* (son histoire, ses codes, ses pratiques) ainsi que sur l'univers, le lore, du *Carnaval des Spectres*, ses personnages, ses références esthétiques et ses objectifs de médiation. L'accès à ces contenus peut être direct ou conditionné par l'exploration : il faut parfois « mériter » l'information.
- ⚙ *Une dimension participative*, à travers des dispositifs tels que le mur à post-it ou la capsule temporelle, qui permettent aux visiteurs de laisser une trace, de jouer avec le récit, voire d'en influencer certains embranchements.
- ⚙ *Une dimension spatiale*, enfin, avec l'intégration d'une carte sensible et interactive du Bassin Minier, sur laquelle les visiteurs peuvent découvrir des lieux emblématiques, partager leurs souvenirs personnels ou consulter ceux d'autres visiteurs. Cette carte, à la fois cartographique et émotionnelle, permet de réancrer le récit dans le territoire réel, tout en invitant à sa réinterprétation poétique. Chaque point cliquable peut faire apparaître une anecdote, une photographie ou un fragment de récit fictionnalisé, contribuant à tisser une géographie sensible du patrimoine.

La réalisation de ce site s'est appuyée sur une logique de programmation artisanale, entièrement conçue en HTML, PHP, CSS et JavaScript, à l'image de l'imaginaire *steampunk* du projet, où l'inventivité technique et surtout le *Do It Yourself* (DIY) sont mis en avant. L'interface mêle *pixel art* et illustrations aquarellées, jouant sur les contrastes entre technologie rétro et imaginaire sensible. Le site a aussi été pensé pour être *responsive*, permettant une accessibilité sur différents types d'écrans, tout en conservant son identité visuelle forte.

Ce site constitue un espace de réimagination patrimoniale en ligne, dans lequel les visiteurs deviennent eux-mêmes des acteurs, voire auteurs du récit. Ils peuvent y laisser une trace, recevoir une récompense, découvrir des fragments de mémoire, ou encore construire leur propre carnet de bord numérique, renforçant ainsi leur engagement émotionnel et cognitif vis-à-vis du patrimoine.

Il ne s'agit pas ici d'une simple vitrine en ligne, mais d'un dispositif de médiation innovant, explorant les frontières entre fiction et réalité, transmission patrimoniale et création artistique. À travers lui, la mémoire industrielle du Bassin Minier devient un terrain de jeu narratif et une matière vivante à co-construire. Aussi, à terme, il pourra intégrer de nouvelles fonctions : quêtes narratives, quiz patrimoniaux, ateliers numériques, interactions communautaires... L'objectif est de proposer un



lieu vivant de réimagination patrimoniale, dans lequel les visiteurs deviennent co-auteurs et non plus seulement spectateurs, et où le patrimoine industriel se révèle sous de multiples formes narratives et émotionnelles.

Ainsi, ce site internet prolonge et complète la démarche de recherche-crédation engagée par le *Carnaval des Spectres*. Il constitue un laboratoire de narration numérique, un lieu de réimagination patrimoniale en ligne, où la mémoire industrielle du Bassin Minier devient un terrain de jeu poétique, propice à l'exploration, à la transmission et à l'émotion partagée.

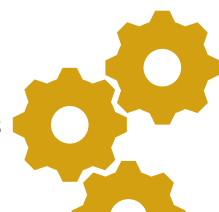
Enfin, ce site internet ne constitue pas une entité isolée, mais s'inscrit dans un ensemble plus vaste que l'on pourrait qualifier de « galaxie *Studinano* », du nom du vaisseau spatio-temporel imaginé comme lieu-récit central de l'univers fictionnel développé dans cette recherche-crédation et bien au-delà²¹⁸. Le *Carnaval des Spectres*, tout en constituant une entité narrative autonome, en est également une extension thématique et poétique, contribuant à élargir cet univers transmédia où se croisent les récits, les mémoires, les personnages et les dispositifs interactifs. Ainsi, le site du *Carnaval* n'est pas simplement un outil de médiation patrimoniale : il est aussi une porte d'entrée vers un monde plus large, en constante expansion, où fiction et patrimoine dialoguent dans une logique d'écosystème narratif évolutif.

À l'avenir, de nouveaux modules pourront enrichir ce dispositif :

- ⚙ des quêtes interactives menées à la manière d'un jeu de piste patrimonial, liant lieux réels et fragments narratifs ;
- ⚙ des quiz sensibles ou historiques, intégrant anecdotes locales et découvertes inattendues ;
- ⚙ des ateliers numériques participatifs, permettant aux visiteurs d'ajouter leur propre souvenir, image ou création à l'univers du site ;
- ⚙ une extension multilingue, pour toucher un public international curieux des imaginaires ouvriers et des esthétiques *steampunk* ;
- ⚙ ou encore l'intégration d'un système de contributions communautaires, permettant à d'autres artistes, témoins ou habitants du Bassin Minier d'y injecter leur voix, leur regard, leur trace.

Le site n'est donc pas figé : il est pensé comme un organisme vivant, en constante évolution, au croisement de la mémoire collective et de l'imaginaire. Il est une porte d'entrée vers un monde plus large, un espace en expansion où fiction et patrimoine dialoguent dans une logique d'écosystème

²¹⁸ Le terme « galaxie *Studinano* » fait référence à un univers transmédia que je développe depuis plusieurs années et, notamment, dans le cadre du présent travail. « *Studinano* » avant de désigner un vaisseau spatio-temporel fictif dans le cadre du *Carnaval des Spectres*, est d'abord le nom de mon site internet qui a été imaginé comme un espace-laboratoire, à la croisée du cabinet de curiosités, de l'atelier d'artiste et du studio de recherche mobile. Il constitue un espace symbolique de passage entre les mondes, où cohabitent mémoire, imaginaire et création. Ce vaisseau, dont *Lady Bug* est la capitaine, permet de relier différents récits – dont celui du *Carnaval des Spectres* – en formant un écosystème narratif en expansion. Le site internet du *Carnaval* en représente l'une des planètes, tout en contribuant à en étoffer la cartographie poétique et patrimoniale.



narratif évolutif. Il a également pour ambition de porter sur d'autres industries emblématiques du Nord-Pas-de-Calais tel que le textile ou la sidérurgie-métallurgie.

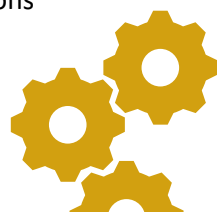
Ainsi, ce site internet prolonge et complète la démarche de recherche-crédation engagée par le *Carnaval des Spectres*. Il constitue un véritable laboratoire de narration numérique, un espace de réimagination patrimoniale en ligne, où la mémoire industrielle du Bassin Minier devient un terrain de jeu poétique, propice à l'exploration, à la transmission et à l'émotion partagée.

À travers l'intégration d'un carnet de bord personnalisé, d'une carte sensible et collaborative du Bassin Minier, de dispositifs de gamification légère (récompenses, objets à débloquent), de contenus transmédiés interconnectés (livret papier, récits oraux, interface numérique), ou encore d'éléments sonores immersifs comme les murmures des feux-follets, le site propose des formes d'implication émotionnelle, narrative et patrimoniale rarement mobilisées dans les outils de médiation classiques. Il ouvre ainsi des perspectives inédites d'exploration numérique, où les visiteurs deviennent non plus de simples spectateurs, mais de véritables co-crédateurs d'un patrimoine vivant, partagé, et constamment réimaginé.

2.5 BILAN GLOBAL

Pour conclure, le *Carnaval des Spectres* apparaît comme l'aboutissement d'un processus de recherche-crédation mêlant étroitement mémoire, imaginaire et territoire. Conçu comme un projet transmédié, il dépasse la simple fiction ou la nostalgie pour le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais : c'est un espace d'expérimentation où les récits oubliés de l'ère industrielle peuvent resurgir sous des formes inédites, mêlant poésie, symbolisme et esthétiques populaires. Ce chapitre a permis d'en poser les fondements théoriques, narratifs et visuels en retraçant les différentes strates du projet, depuis son ancrage local jusqu'à ses envolées fantastiques.

Au fil des sections, il a d'abord été question de découvrir le contexte d'émergence du projet. L'ancrage territorial du *Carnaval*, profondément lié aux paysages post-industriels du Nord et à mon histoire personnelle de chercheuse-crédatrice, donne lieu à une démarche de revitalisation mémorielle. Face au vieillissement des anciens mineurs et au risque de perte de leur témoignage, il ne s'agissait pas de procéder à une reconstitution historique littérale, mais de réinventer le patrimoine de façon sensible et poétique. Le projet puise dans un éventail d'inspirations culturelles plurielles pour nourrir cette réinvention : des processions carnavalesques du Nord (comme les Géants traditionnels) aux cortèges fantastiques d'autres horizons (tels que la parade japonaise *Hyakki Yagyō* des cent démons

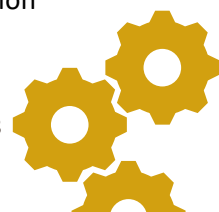


ou la fête d'*Obon* honorant les ancêtres), en passant par l'esthétique rétrofuturiste du *Steampunk*. Ces références hybrides tissent un langage commun où le réel et la fiction dialoguent. La création patrimoniale par la fiction s'impose ici comme une méthode centrale : c'est par le conte, le mythe et le jeu que le *Carnaval* propose de « réenchanter » le passé minier, invitant le public à regarder autrement le patrimoine local et à s'y relier par l'imaginaire. Loin d'un simple hommage figé, le *Carnaval des Spectres* s'érige en conte contemporain où le passé industriel renaît dans une narration immersive et partagée.

La force du dispositif se manifeste ensuite à travers des figures hybrides entre mémoire et imaginaire. Chaque créature fantastique conçue pour le *Carnaval* – *Lady Bug* la messagère de l'*Entre-Mondes*, *Galibot*, *Grisou*, *Cafus*, *Eul' Mineur*, et tant d'autres – fonctionne comme un vecteur symbolique chargé de sens. Fruit d'une méthodologie de conception mêlant archives du réel et inventivité fictionnelle, ces personnages allégoriques portent les cicatrices du réel autant que l'élan de l'imaginaire. Ils offrent une surface de projection où le passé, le présent et le possible se rencontrent : en eux, la mémoire ouvrière se métamorphose en légende vivante. Ces spectres bienveillants deviennent ainsi de véritables passeurs de mémoire – ils transmettent l'histoire enfouie (gestes oubliés, vies ouvrières sacrifiées, objets obsolètes) en la dramatisant de manière sensible. Par leur truchement, une mémoire longtemps tue ou négligée ressurgit et peut être partagée.

Le *Carnaval des Spectres* s'appuie sur une démarche transmédia et participative qui renforce cette transmission : en jouant avec les codes du conte, du théâtre de rue et même du jeu interactif, il engage le public dans l'univers fictif. La réception en est d'autant plus riche que chacun peut s'approprier le récit à sa manière – en suivant la parade, en observant chaque masque et costume, le visiteur n'est plus simple spectateur fuyant les fantômes, mais bien un invité qui choisit de suivre les spectres, d'écouter l'histoire que chaque silhouette murmure. Ce renversement de perspective (inspiré en partie du *Hyakki Yagyō* dont il inverse le paradigme de la peur) transforme la crainte de l'oubli en un spectacle de transmission collective. Le frisson éprouvé devant ces êtres voilés de brume n'est pas terreur mais émotion reconnaissable : il naît de la rencontre entre le public et un patrimoine immatériel qui reprend vie sous ses yeux. En somme, l'approche artistique du *Carnaval* suscite une catharsis mémorielle : elle intrigue pour mieux faire revenir ce qu'on avait occulté, et permet au public intergénérationnel de se réapproprier son histoire commune de façon ludique et onirique.

Par ailleurs, ont été mis en lumière les choix méthodologiques et esthétiques spécifiques qui font du *Carnaval des Spectres* un projet original. Le travail s'inscrit dans une posture de recherche-crédation : la théorie et la pratique créative s'alimentent mutuellement. De là émerge le concept de *Cht'eampunk*, une déclinaison localisée du *Steampunk* pensée non comme une simple variation



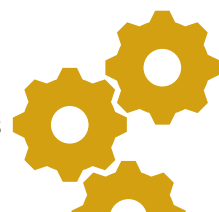
stylistique, mais comme une véritable esthétique de la revitalisation patrimoniale. À travers la suie, la rouille, le charbon et les corps fatigués, cette esthétique transfigure les stigmates du passé industriel en puissances d'évocation et en sources de création. Il ne s'agit plus de célébrer la machine pour elle-même, mais d'écouter les histoires qu'elle chuchote dans ses silences et ses vestiges. Le *Cht'eampunk* ainsi défini permet de réactiver le passé plutôt que de le restaurer à l'identique : en mobilisant les textures du territoire minier, les légendes locales et les objets chargés de mémoire, il fait émerger une mémoire vivante, en dialogue avec le présent.

Le *Carnaval des Spectres* incarne parfaitement cette démarche. Plutôt que de muséifier le patrimoine industriel, il le réinvestit par l'imaginaire et la création collective, transformant les ruines et les friches en décors oniriques et en terrains de jeu artistiques. Costumes, machines fantastiques, mises en scène sonores et visuelles – tout concourt à offrir une médiation où le patrimoine devient non pas un objet figé d'exposition, mais une matière à rêver, un lieu d'émotion partagée. En visant à fédérer autour de lui anciens mineurs, artistes, habitants et jeunes générations, le *Carnaval* espère créer du lien social et donner un sens nouveau à des lieux et des histoires oubliés. C'est en ce sens un dispositif de médiation patrimoniale original : participatif, évolutif et profondément ancré dans son territoire, tout en parlant un langage symbolique universel compréhensible par tous.

Enfin, une ouverture vers les perspectives futures du *Carnaval des Spectres* s'impose tant le projet se révèle fertile. D'un point de vue transmédia, son univers ne demande qu'à se déployer davantage : on peut imaginer de futures extensions numériques, des récits additionnels (web-séries, réalité augmentée, bandes dessinées inspirées du folklore minier fantastique...) qui viendront enrichir et prolonger l'expérience. Des partenariats culturels et éducatifs sont également envisageables pour ancrer plus encore le *Carnaval* dans la vie locale : collaborations avec des musées de la mine, des centres culturels, ou des établissements scolaires qui pourraient intégrer l'univers du *Carnaval* dans leurs projets pédagogiques.

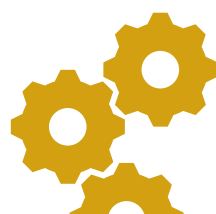
De même, le projet a vocation à évoluer vers une démarche encore plus collective. Il pourrait dans l'avenir s'ouvrir à d'autres contributeurs : artistes de la région, descendants de mineurs, associations patrimoniales, ou simples citoyens désireux de prendre part à l'aventure. Ateliers de création de costumes avec les habitants, écriture collaborative de nouvelles légendes du *Carnaval*, organisation de parades participatives dans les anciennes cités minières – autant de pistes qui feraient du *Carnaval des Spectres* un patrimoine en devenir, co-construit par et pour la communauté.

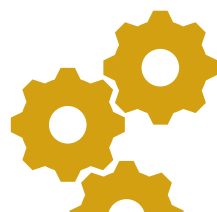
En somme, ce projet vivant propose non seulement de regarder le passé en face, mais aussi de le transmuter en énergie créative pour le futur. Nous sommes tous héritiers d'hier autant qu'ancêtres de



demain : ce que nous choisissons de transmettre aujourd'hui deviendra le socle du patrimoine futur. Dans cet esprit, le *Carnaval des Spectres* fait de la transmission une célébration poétique et populaire où la mémoire devient spectacle, où les cicatrices du passé se changent en lumières, et où les machines autrefois muettes se remettent à parler. Au cœur de la poussière des galeries oubliées, ce sont ainsi nos futurs qu'il reste à forger – un avenir collectif auquel le *Carnaval des Spectres* invite chacun à prendre part, entre mémoire, imaginaire et utopie.

Ce rêve de transmission poétique, cependant, ne peut pleinement prendre sens que s'il entre en résonance avec un public réel. C'est pourquoi une première étude a été menée, dans une démarche exploratoire, pour observer comment cette fiction patrimoniale est perçue, comprise, et ressentie par des spectateurs contemporains. En confrontant deux dispositifs de médiation – l'un fondé sur un témoignage authentique, l'autre sur une narration fictionnelle – il s'agit désormais de passer de la conception à la réception, et de vérifier si les promesses du *Carnaval* trouvent un écho dans les sensibilités de celles et ceux à qui il s'adresse. Ce sera l'objet du chapitre suivant.





Chapitre 3 : LE STEAMPUNK COMME MEDIATION MEMORIELLE : EXPERIMENTATIONS ET ETUDES

3.1 MESURER L'ECHO DU RECIT : ETUDE COMPARATIVE D'UNE MEDIATION PATRIMONIALE FICTIONNALISEE

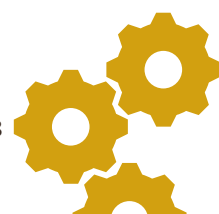
À l'issue du chapitre précédent, il a pu être mesuré combien le *Carnaval des Spectres*, en tant que projet de création *steampunk* enraciné dans le patrimoine industriel du Nord de la France, s'inscrit dans une démarche de revitalisation culturelle par l'imaginaire. Ce travail de création, s'appuyant sur des figures allégoriques, un univers transmédia et une volonté de faire dialoguer passé et fiction, vise à réenchanter la mémoire des lieux en s'adressant à la sensibilité contemporaine.

Toutefois, au-delà de la conception d'un univers cohérent, d'un récit transmédia et de figures symboliques, se pose la question de l'impact réel de ces créations sur la réception du patrimoine par le public. Il s'agit désormais de confronter cette proposition artistique à une réalité de terrain, en interrogeant la manière dont elle est effectivement perçue par un public non initié. Ce chapitre marque ainsi un tournant méthodologique dans la thèse : il ne s'agit plus seulement de construire une médiation sensible et théoriquement cohérente, mais d'en observer les effets concrets sur la réception du patrimoine.

C'est dans cette optique que s'inscrit l'étude présentée ici, conçue comme une première tentative pour évaluer les effets concrets d'un dispositif de médiation fictionnelle. Cette étude exploratoire repose sur une expérimentation comparative, articulée autour de deux vidéos de médiation patrimoniale centrées sur le site d'Arenberg Creative Mine. La première, de facture classique, met en scène Aimable, ancien mineur, livrant un témoignage personnel. La seconde, réalisée spécifiquement pour cette recherche, présente *Lady Bug*, personnage *steampunk* issu de l'univers du *Carnaval des Spectres*, guidant le spectateur dans une déambulation fictionnelle et poétique à travers le même site.

Il s'agira ici d'examiner dans quelle mesure une médiation narrative et symbolique, mobilisant les outils de la fiction et du transmédia, peut contribuer à transmettre les savoirs liés au patrimoine minier, tout en suscitant une forme d'adhésion émotionnelle et mémorielle. À travers l'analyse des résultats, il s'agira d'interroger plus largement la place que peuvent occuper des dispositifs narratifs hybrides – entre art, recherche et transmission – dans les enjeux contemporains de patrimonialisation.

Cette première enquête empirique se veut donc exploratoire : elle pose les jalons d'une réflexion plus large sur le rôle que peuvent jouer les narrations hybrides, à la croisée de l'art et de la transmission, dans les dynamiques contemporaines de patrimonialisation. Cette expérimentation comparative vise également à tester concrètement certaines hypothèses théoriques formulées plus



avant, notamment autour du pouvoir de la fiction dans la transmission mémorielle et de la fonction heuristique de la rétrocipation.

CONTEXTE ET MISE EN PLACE DE L'EXPERIENCE

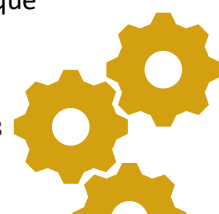
Afin de tester les hypothèses soulevées par la création du *Carnaval des Spectres*, une étude de terrain a été mise en place sous la forme d'une expérimentation comparative. Cette dernière s'appuie sur deux vidéos de médiation patrimoniale et vise à explorer les effets différenciés d'une médiation classique et d'une médiation fictionnelle incarnée par un personnage issu de l'univers *steampunk* du *Carnaval des Spectres*, *Lady Bug*. Il sera détaillé ici le contexte de cette expérimentation, ainsi que le protocole mis en œuvre pour en garantir la rigueur.

Dans le prolongement des réflexions engagées précédemment, sur les formes contemporaines de revitalisation du patrimoine, la présente étude s'inscrit dans une démarche exploratoire qui vise à évaluer l'efficacité d'une médiation culturelle incarnée par un personnage *steampunk* fictionnel, en l'occurrence *Lady Bug*. Ce personnage, conçu comme une passerelle narrative entre le réel et l'imaginaire, a été mobilisé ici pour transmettre la mémoire du site minier d'Arenberg, dans le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais.

Face à la disparition progressive des anciens mineurs et à la raréfaction des témoignages directs, se pose avec une acuité croissante la question du relais mémoriel. Si la figure de l'ancien mineur est généralement perçue comme garante d'authenticité, elle ne peut plus, à elle seule, assurer la transmission des savoirs, des récits et de la charge émotionnelle associés à ce passé industriel. Dès lors, l'expérimentation proposée ici vise à interroger les modalités d'une médiation alternative, s'autorisant le recours à la fiction pour réenchanter le patrimoine, sans pour autant le dénaturer.

Cette posture s'inscrit résolument dans une logique de revitalisation plutôt que de stricte conservation : il ne s'agit pas de figer le patrimoine dans une forme muséale ou rétrospective, mais de le réactiver, de le rendre à nouveau vivant en proposant de nouveaux modes d'appropriation. Dans cette optique, l'introduction d'un personnage fictionnel tel que *Lady Bug* permet d'offrir une passerelle symbolique entre passé et présent, entre mémoire ouvrière et récits contemporains.

L'expérience a consisté à comparer deux formes de médiation numérique portant sur le même lieu patrimonial : Arenberg Creative Mine. D'un côté, une vidéo tournée en 2018 par le laboratoire DeVisu de l'Université Polytechnique Hauts-de-France, dans laquelle Aimable, ancien mineur aujourd'hui décédé, guide le spectateur dans une visite du site d'Arenberg, en partageant souvenirs personnels et éléments historiques. De l'autre, une vidéo inédite, spécifiquement créée pour l'étude, mettant en scène *Lady Bug* dans une visite du même site, mais cette fois selon une esthétique



steampunk assumée, avec un récit uchronique ponctué de références imaginaires telles que « les murmures de la rouille ». Il faut également préciser que la vidéo de *Lady Bug* a été écrite, conçue et interprétée à partir des lieux et des contenus de la vidéo d'Aimable, avec une volonté de symétrie dans les cadrages et la structure narrative, afin d'isoler la variable du médiateur.

Comme déjà plus longuement présentée auparavant, *Lady Bug* est une *steamsona*, c'est-à-dire une persona *steampunk* fictionnelle créée dans le cadre du *Carnaval des Spectres*. Elle est la messagère de l'Entre-Mondes, capable de voyager dans l'espace et le temps et de porter la mémoire des lieux oubliés. À travers ses multiples incarnations (physique, numérique, dessinée), elle symbolise une forme de médiation narrative accessible et évolutive, capable de séduire aussi bien les amateurs d'imaginaire que les publics éloignés des discours patrimoniaux traditionnels.

Concrètement, les deux vidéos, d'une durée respective de dix et douze minutes, ont été diffusées en ligne auprès de deux cohortes de participants, chacune visionnant l'un des deux dispositifs de médiation à tour de rôle. Un questionnaire a ensuite été administré pour évaluer la réception des vidéos selon quatre critères principaux :

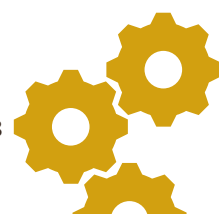
- ⚙ la compréhension des contenus,
- ⚙ l'appréciation esthétique et narrative,
- ⚙ l'émotion suscitée,
- ⚙ et le désir de visite du site exprimé après visionnage.

Le recueil des données de terrain a donc été entièrement réalisé en ligne, via un questionnaire administré sur *Google Forms*. Celui-ci regroupait l'ensemble du protocole de visionnage, les consignes, ainsi que les différentes séries de questions associées à l'étude. Le déroulé du formulaire suivait une logique précise : une première série de questions générales était proposée avant tout visionnage, suivie de la projection de la première vidéo (aléatoirement Aimable ou *Lady Bug*), puis d'une série de questions ciblées sur cette première séquence. Après cela, les participants visionnaient la seconde vidéo, suivie là encore de questions spécifiques, avant de répondre à une dernière série finale.

L'ordre de passage des vidéos a été volontairement inversé d'une cohorte à l'autre (Aimable puis *Lady Bug*, ou inversement), afin d'éviter un effet de préséance ou d'ancrage lié à la première impression.

Les questions posées aux participants se répartissaient en quatre grands types :

- ⚙ *des réponses sur échelle de Likert à 7 points*, allant de « Pas du tout » à « Tout à fait », permettant une évaluation nuancée de l'adhésion ou de la compréhension ;
- ⚙ *des notes sur échelle de 0 à 10*, afin de recueillir des appréciations globales comparables à un système de notation classique ;
- ⚙ *des réponses via la charte XEmotion*, permettant de cerner l'évolution émotionnelle à travers un choix d'icônes exprimant un état ressenti ;



- et enfin, *des réponses ouvertes*, destinées à recueillir librement les impressions, commentaires ou ressentis spontanés des participants.

Cette structuration rigoureuse visait à documenter l'expérience de manière complète, en tenant compte à la fois des dimensions cognitives, émotionnelles, esthétiques et motivationnelles de la réception des deux vidéos.

Une attention particulière a donc été aussi portée à la dimension émotionnelle de l'expérience, appréhendée à travers la méthode *XEmotion* (Thébault *et al.*, 2020²¹⁹), outil de déclaration verbale permettant de saisir les ressentis sans les contraindre par le langage (voir Figure 24, p.252). Le questionnaire incluait également des réponses ouvertes afin de recueillir des impressions libres.

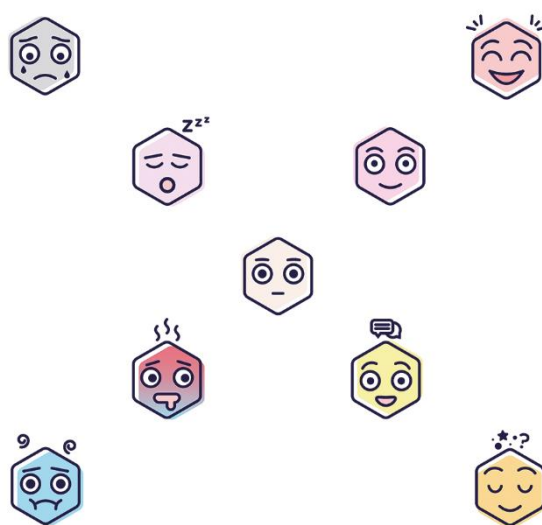


Figure 24 *XEmotion*, outil de déclaration symbolique des émotions

La charte *XEmotion* a été choisi parmi de nombreux outils existants (Yvart *et al.*, 2021²²⁰) en raison de ses représentations graphiques symboliques incluant des dimensions corporelles et communicationnelles.

Pour permettre une interprétation fiable des pictogrammes utilisés dans la méthode *XEmotion*, un important travail préalable de traduction symbolique a été mené. Lors d'une phase exploratoire, deux panels de spectateurs ont été sollicités : 174 francophones lors du *Video Mapping Festival* à Lille (2019) et 166 anglophones au sein de l'*Illinois Holocaust Museum and Education Center* à Skokie, aux

²¹⁹ Marine Thébault, Virginie Blondeau, Olivier Aubert, Daniel Schmitt, « XEmotion : saisir l'expérience sensible », dans *RIHM*, 2020-21(2):59-82, 2020.

²²⁰ Willy Yvart, Fanny Bougenies et Charles-Alexandre Delestage, « Traces de ressentis en cours d'expérience : méthodes et outils », dans Hafida Boulekbache-Mazouz, Béatrice Galinon-Mélénec et Sylvie Leleu-Merviel (dir.), *L'Homme-trace, La trace, du sensible au social*, CNRS Editions, 2021.

États-Unis. Chaque participant devait associer librement un mot, une idée ou une expression à chacun des pictogrammes proposés.

Ces réponses ont ensuite fait l'objet d'un traitement lexicographique minutieux : les termes recueillis ont été regroupés par proximité sémantique afin de faire émerger une désignation commune pour chaque icône. Ainsi, par exemple, le pictogramme correspondant à l'état « joyeux » fédère des expressions aussi diverses que « content », « de bonne humeur », « euphorique », « hilare », ou encore « le cœur léger ». Sont également intégrés des mots spontanément déclarés comme « bonheur », « allégresse », « enjoué », ou « plaisir », qu'ils soient adjectifs ou substantifs.

Ce travail de regroupement a permis d'aboutir à une grille de correspondance entre les pictogrammes et des catégories émotionnelles verbales, utilisables aussi bien en français qu'en anglais. C'est sur cette base que repose l'analyse émotionnelle menée dans le cadre de cette étude.

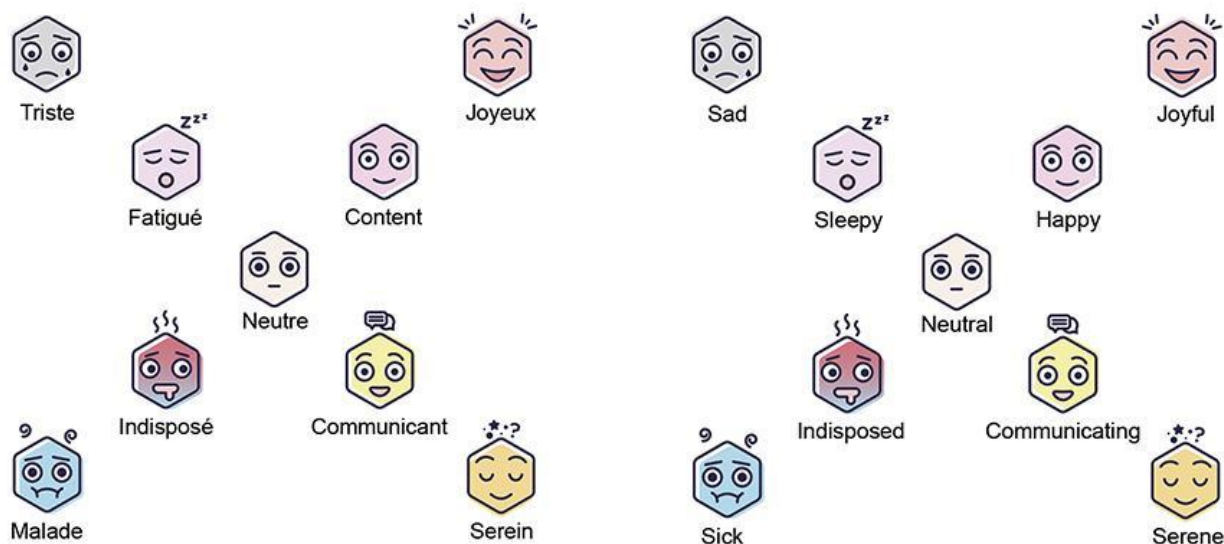


Figure 25 Les chartes XEmotion en français et en anglais. Elles sont accessibles sur HAL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02510376> et <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-02510378>

Le protocole adopté visait à isoler la variable du médiateur (réel ou fictionnel) en maintenant constants les autres paramètres autant que possible, notamment par des choix de réalisation similaires (plans fixes, angles comparables, durée équivalente). L'objectif était ainsi de déterminer dans quelle mesure une médiation fictionnalisée, s'inscrivant dans un projet transmédia plus vaste, pouvait favoriser une forme d'adhésion mémorielle et culturelle, voire émotionnelle, équivalente – voire supérieure – à celle d'un témoignage authentique.

L'ensemble de la conception et de l'administration du protocole, ainsi que le tournage de la séquence de *Lady Bug*, a été réalisé par une équipe d'étudiants de Master 2 encadrée par les

chercheurs, dans le cadre d'un cours méthodologique. Ce cadre pédagogique a permis une mise en œuvre rigoureuse et formatrice, tout en assurant la cohérence scientifique du protocole.

L'utilisation de ces deux supports numériques (vidéos) a été privilégiée faute de pouvoir organiser une visite physique sur le site minier d'Arenberg pendant la période de recherche. Ces séquences ont été intégrées à un questionnaire en ligne visionné par les participants, avec un ordre de présentation varié pour éviter un effet de présence.

L'échantillon était constitué de 75 participants, répartis entre 20 et 79 ans, avec deux pics notables : l'un entre 20-24 ans, correspondant majoritairement à des étudiants, et un autre entre 45-54 ans. Un tiers des répondants étaient étudiants, un tiers salariés, les autres étant retraités, entrepreneurs ou d'autres profils.

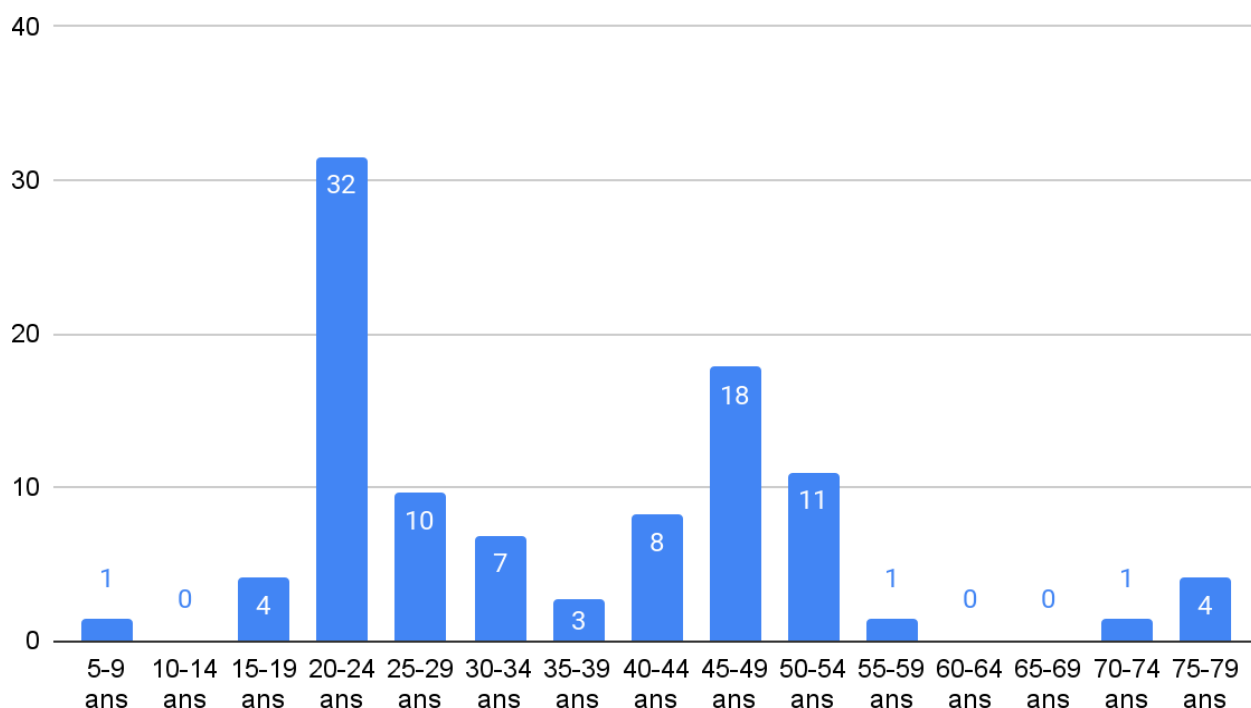


Figure 26 Répartition par âge des participants.

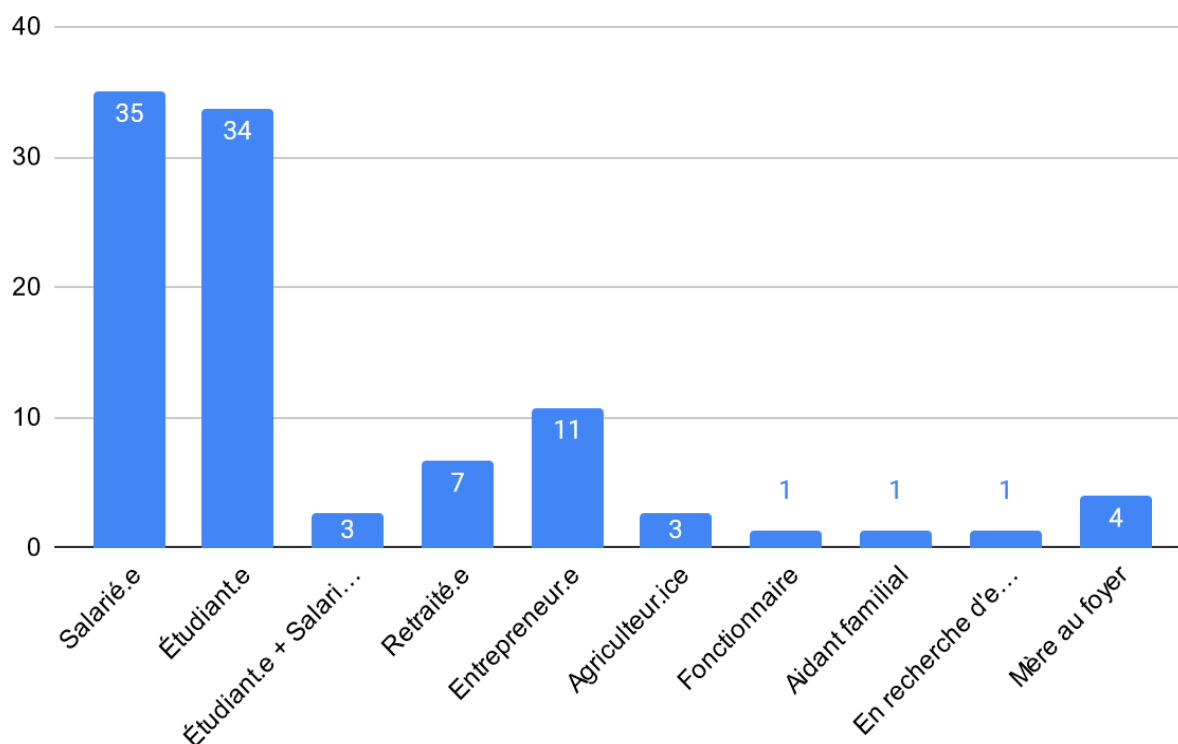


Figure 27 Activité des participants.

Concernant leurs lieux de résidence, 21% sont de l'agglomération de la Porte du Hainaut à laquelle appartient Wallers-Arenberg, 48% du département du Nord et 11% des Hauts de France. Les autres lieux de résidence se répartissent en France et il y a une minorité d'occurrences à l'étranger (Italie, Québec).

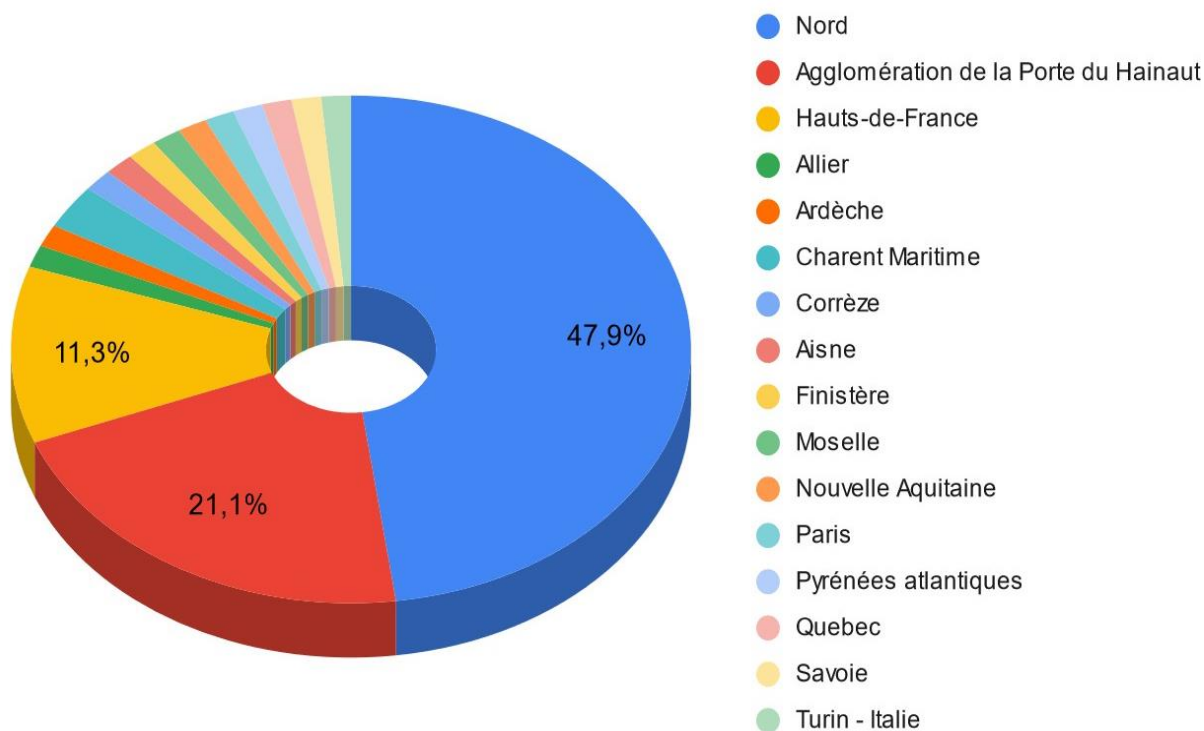


Figure 28 Lieux de résidence des participants.

Il est aussi important de noter que la moitié des participants ne connaissait pas le *Steampunk* mais deux tiers des participants connaissaient déjà le site minier d'Arenberg, et un tiers l'avaient déjà visité.

En somme, cette expérimentation comparative repose sur un protocole rigoureux, pensé pour isoler les effets propres au type de médiation – classique ou fictionnelle – tout en garantissant une équité d'accès aux contenus patrimoniaux. L'introduction de *Lady Bug* comme figure médiatrice s'inscrit dans une logique de réactivation sensible du patrimoine, en mobilisant l'imaginaire pour favoriser l'appropriation. La diversité de l'échantillon, la richesse des données recueillies, et l'utilisation de l'outil *XEmotion* ouvrent désormais la voie à l'analyse des résultats, qui permettra d'évaluer plus finement les impacts émotionnels, cognitifs et motivationnels de chaque proposition.

LA CREATION DE LA VIDEO : UN RECIT FICTIONNEL ANCRE DANS LE REEL



Figure 29 Une vue du tournage de la séquence *Lady Bug* en contexte.

Après avoir présenté le cadre méthodologique de l'expérimentation, il convient désormais de s'attarder sur la création de l'un des deux supports-clés de l'étude : la vidéo mettant en scène *Lady*

Bug. Cette séquence, conçue spécifiquement pour l'expérience, ne se contente pas d'appliquer une esthétique *steampunk* à un discours patrimonial existant. Elle propose une relecture poétique et symbolique du site d'Arenberg Creative Mine, en s'appuyant sur les codes du récit fictionnel pour faire émerger une mémoire sensible. Cette section revient sur les choix de conception, de mise en scène et de narration qui ont guidé la réalisation de cette vidéo originale.

Face à l'absence de ressources préexistantes correspondant aux critères de l'étude pour la médiation *steampunk*, une vidéo originale a été conçue afin d'introduire le personnage de *Lady Bug* comme médiatrice culturelle alternative. Cette création s'est imposée comme une nécessité méthodologique mais également comme une opportunité de tester, dans des conditions contrôlées, les effets d'un récit fictionnalisé sur la réception patrimoniale.

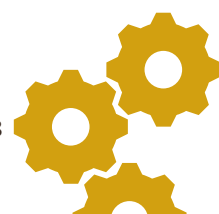
Comme cela a déjà été vu précédemment, *Lady Bug* est une steamsona, un personnage *steampunk* censé être capable de voyager dans le temps et les imaginaires. Dans cette vidéo tournée à Arenberg, *Lady Bug* s'adresse directement au spectateur. Elle le guide dans une déambulation poétique et sensible, ponctuée de récits, d'évocations symboliques, et d'éléments fictionnels qui tissent un lien entre les lieux traversés et la mémoire enfouie du territoire.

L'introduction même de la vidéo donne le ton : *Lady Bug* interpelle directement le spectateur – « Oh ! Vous voilà enfin ! » – et l'entraîne dans une course contre le temps. Sa parole est vive, alerte, teintée d'une urgence narrative qui contraste volontairement avec le ton posé du témoignage classique. Ce choix d'entrée en matière ancre immédiatement le spectateur dans un univers fictionnalisé mais incarné, où la médiatrice devient personnage, et le récit devient aventure.

Chaque étape du parcours est scandée par des « chapitres » internes, qui structurent la narration tout en favorisant l'immersion. La voix de *Lady Bug* est soutenue par une présence sensorielle invisible : celle des « murmures de la rouille », entité poétique et omnisciente, symbolisant la mémoire des lieux. Ces murmures ponctuent le récit et viennent régulièrement en contrepoint à ses explications, dans un dialogue subtil entre l'humain et l'invisible.

Ainsi, au pied d'un chevalement, *Lady Bug* évoque les cages d'ascenseur des mineurs, les noms des puits, ou encore la vitesse de descente vertigineuse vers les profondeurs – 12 à 13 m/s, soit environ 670 mètres en une minute. Les métaphores fument, les comparaisons s'adaptent au public contemporain (« presque 7 terrains de foot »), et les lieux retrouvent vie par le biais du conte.

L'écriture du scénario a impliqué plusieurs choix de fictionnalisation assumés. Parmi ceux-ci, la création des « murmures de la rouille » constitue un élément central. Cette entité invisible, perçue seulement grâce à *Lady Bug*, est présentée comme une forme de conscience ancienne émanant des



structures métalliques laissées à l'abandon. Les murmures incarnent à la fois l'usure du temps, la mémoire silencieuse des lieux, et une manière métaphorique de représenter les voix des disparus – en particulier celles des mineurs aujourd'hui absents. Ce choix narratif permet de proposer une médiation symbolique, où le patrimoine n'est pas seulement expliqué, mais ressenti à travers une présence poétique.

D'autres séquences de la vidéo viennent prolonger cette hybridation entre mémoire ouvrière et imaginaire poétique : la salle des pendus devient ainsi un lieu à la fois fonctionnel et fantomatique, dont les noms et les usages sont réinterprétés avec une touche d'humour et de mystère ; la lampisterie est présentée comme le lieu où l'on recevait sa « flamme magique », capable de détecter le grisou sans exploser ; la salle des pas perdus, quant à elle, conclut le récit dans une tonalité à la fois mélancolique et prospective, en invitant les spectateurs à devenir les « ancêtres de demain ».

La narration, incarnée physiquement par la figure masquée de *Lady Bug*, est autant guidée par l'histoire des lieux que par la matière même du décor. Chaque brique, chaque poutre rouillée, chaque craquement devient porteur d'un récit latent que le personnage aide à faire émerger. Comme elle le dit elle-même : « La rouille a une formidable mémoire, mais elle a besoin de nous pour l'écouter. »

La réalisation de la vidéo a cherché à minimiser les écarts techniques avec la vidéo d'Aimable, afin de limiter les biais d'interprétation. Les plans ont été choisis pour respecter des angles similaires, une caméra sur pied assurant la stabilité des images, avec une valeur de plan moyenne à large. Cette neutralité visuelle permettait de focaliser l'attention du spectateur sur la narration et le médiateur, plutôt que sur la réalisation elle-même.



Figure 30 Captures d'écran des vidéos d'Aimable (à gauche) et de Lady Bug (à droite), ici dans la salle des douches.

À titre de comparaison, la vidéo d'Aimable adopte une posture radicalement différente : l'ancien mineur s'y exprime de manière frontale, dans une forme de témoignage direct. Son récit est ponctué d'anecdotes personnelles et d'explications historiques, ancrées dans une expérience vécue. Le ton est sobre, la diction parfois hésitante car le discours a beau avoir été maintes et maintes fois répété, il reste improvisé par moments, s'adaptant à l'exercice. Cette approche s'inscrit dans une logique de transmission fidèle, où l'authenticité du vécu sert de garantie de vérité.

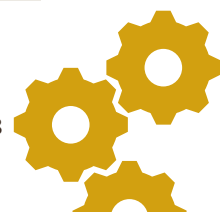
Face à ce modèle traditionnel, la vidéo de *Lady Bug* propose une narration hybride. Elle mobilise des éléments historiques, mais les réinterprète dans une perspective narrative qui mêle mémoire, imaginaire et émotion. L'enjeu n'est pas tant d'expliquer le réel que de le réactiver à travers une esthétique située, à même d'inviter le spectateur à ressentir autrement un lieu déjà connu ou, au contraire, jamais visité. Le parti pris est donc résolument artistique, dans une logique de réenchantement du patrimoine par la fiction.

Il est aussi important de souligner que la vidéo de *Lady Bug* ne constitue pas une création isolée. Elle s'inscrit dans un univers narratif plus vaste : celui du *Carnaval des Spectres*, une œuvre transmédia ayant pour ambition de revitaliser le patrimoine industriel du Nord de la France à travers un imaginaire *steampunk* poétique et sensible. Si la présente expérimentation se concentre sur la réception d'une vidéo en particulier, elle ne saurait rendre compte, à elle seule, de la richesse ni de la profondeur du projet global dans lequel elle s'insère.

La dimension transmédia de l'univers, bien qu'évoquée visuellement et symboliquement dans la vidéo – par la présence de motifs récurrents comme les « murmures de la rouille », ou par la posture singulière du personnage – n'a pas été évaluée en tant que telle dans le protocole expérimental. L'étude ne prend donc pas en compte l'expérience globale du *Carnaval des Spectres*, ni les effets cumulés de ses autres formes d'expression (illustrations, textes, objets, performances, dispositifs numériques...). Elle constitue néanmoins une première exploration concrète de la réception d'un fragment narratif issu de cet univers.

En ce sens, la vidéo fonctionne comme un point d'entrée vers une mémoire élargie, en mouvement. *Lady Bug* n'incarne pas une autorité historique, mais une passeuse de mémoire alternative, qui invite à écouter autrement, à percevoir ce qui vibre sous la surface visible du patrimoine. À travers elle, c'est tout un imaginaire sensible qui cherche à se frayer un chemin vers le spectateur.

Ainsi, la vidéo de *Lady Bug* ne vise pas à concurrencer la vérité historique, mais à la prolonger autrement, par l'émotion, l'imaginaire et la narration symbolique. Elle offre une médiation sensible et



incarnée, qui propose moins d'informer que de faire ressentir. En assumant cette hybridité entre fiction et patrimoine, entre mémoire et création, elle explore un autre rapport au réel : un rapport où la poésie peut devenir vecteur de transmission et où l'histoire peut se raconter autrement – à hauteur de murmures.

RESULTATS DE L'ETUDE : EMOTIONS, COMPREHENSION ET DESIR DE VISITE

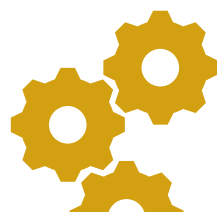
L'analyse des résultats repose sur les données recueillies auprès de deux groupes distincts de participants (75 au total) ayant visionné les deux vidéos (pour certains, d'abord celle d'Aimable puis celle de *Lady Bug*, ou inversement). Les réponses aux questionnaires ont été étudiées selon plusieurs dimensions-clés :

- ⚙️ compréhension du message,
- ⚙️ appréciation du format,
- ⚙️ émotion ressentie, et influence sur le désir de visiter le site d'Arenberg.

L'ensemble de ces critères visait à évaluer la pertinence d'un médiateur fictionnel *steampunk*, comparativement à une médiation plus traditionnelle fondée sur un témoignage direct.

3.1.1.1 Compréhension des contenus

Avant toute chose, il convenait de s'assurer que le recours à la fiction – et en particulier à un personnage issu d'un univers *steampunk* – ne compromette pas la compréhension des contenus patrimoniaux transmis. Cette dimension cognitive constituait un enjeu central de l'étude : une médiation alternative peut-elle transmettre des savoirs aussi clairement qu'un témoignage authentique ? L'analyse des réponses des participants permet ici d'apporter des premiers éléments de réponse.



“Les explications données par Aimable/Ladybug étaient-elles claires ?”

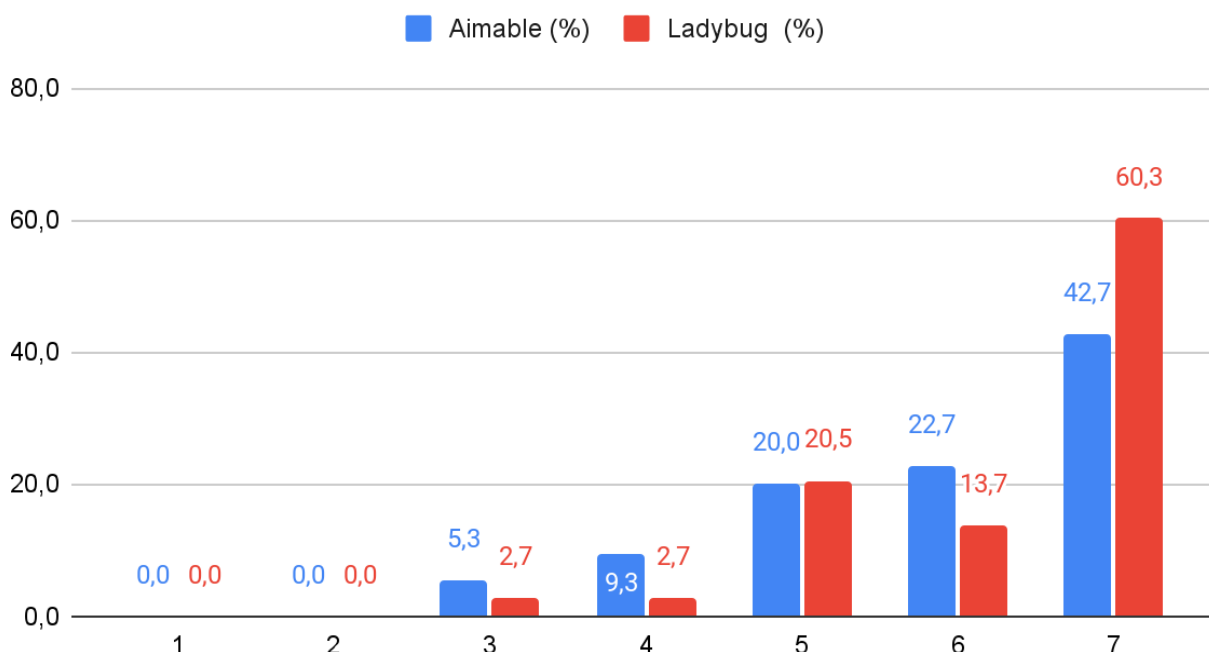


Figure 31 Histogramme de la compréhension par le public.

Contrairement à certaines appréhensions initiales, l'introduction d'éléments fictionnels n'a pas altéré la compréhension générale du propos. Au contraire, les résultats de l'étude montrent que la clarté globale des explications sur le patrimoine minier a été jugée meilleure pour *Lady Bug* que pour Aimable.

Sur une échelle de Likert à 7 points, les participants ont plus souvent coché la mention « tout à fait clair » pour *Lady Bug*, alors qu'Aimable a davantage suscité des réponses « plutôt pas clair ». Voici la conversion de cette échelle :

- ⚙ 1 : Pas du tout clair
- ⚙ 2 : Pas clair
- ⚙ 3 : Plutôt pas clair
- ⚙ 4 : Ni clair ni pas clair
- ⚙ 5 : Plutôt clair
- ⚙ 6 : Clair
- ⚙ 7 : Tout à fait clair

Ce résultat, contre-intuitif, peut s'expliquer par plusieurs facteurs. L'accent régional prononcé d'Aimable, ses hésitations fréquentes, et un débit de parole irrégulier – caractéristiques d'un ancien mineur qui n'est pas orateur de métier – peuvent avoir perturbé la transmission d'un message structuré. En comparaison, le discours de *Lady Bug*, bien que fictionnalisé et imagé, a été perçu comme plus fluide et intelligible, bénéficiant d'une diction soignée et d'un rythme narratif mieux maîtrisé.

Ces résultats suggèrent que la fiction, loin de faire écran au réel, peut, lorsqu'elle est encadrée par une logique narrative cohérente, devenir un support pédagogique efficace. La structuration du discours de *Lady Bug*, empruntant aux codes du conte et de la poésie, conserve une lisibilité suffisante pour que les spectateurs puissent décoder les métaphores et reconstruire les informations patrimoniales sous-jacentes.

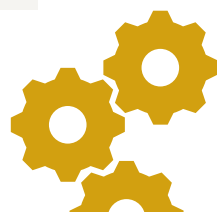
La conception rigoureuse de la vidéo explique en partie cette efficacité : le scénario a été élaboré à partir des mêmes contenus que la vidéo d'Aimable, avec le souci constant de maintenir une équivalence en matière de fond et de durée (12 minutes pour *Lady Bug* contre 10 pour Aimable), et les cadrages ont été choisis pour limiter les biais de comparaison. Ainsi, la différence de compréhension mesurée entre les deux vidéos repose principalement sur la posture narrative et l'incarnation du discours.

Ces résultats rejoignent l'hypothèse formulée dès le début de cette recherche : la fiction uchronique *steampunk* peut permettre de réactiver la mémoire à travers une médiation alternative. À condition de reposer sur une esthétique située et cohérente, le recours au récit fictionnalisé n'entrave pas l'apprentissage, mais au contraire, favorise la réception cognitive et émotionnelle des contenus patrimoniaux. La vidéo de *Lady Bug*, en intégrant des repères symboliques comme les « murmures de la rouille » et une narration en chapitres, offre des balises interprétatives efficaces, et contribue à ancrer les messages transmis dans une expérience sensible et intelligible.

En somme, loin de brouiller la compréhension, la médiation fictionnelle incarnée par *Lady Bug* semble avoir renforcé la clarté du message transmis. Ce résultat peut inviter à repenser les *a priori* souvent associés à la fiction dans le cadre de la transmission patrimoniale : lorsqu'elle s'appuie sur une narration cohérente, une esthétique maîtrisée et des contenus rigoureusement construits, elle peut constituer un vecteur d'apprentissage aussi pertinent – voire plus engageant – qu'un dispositif traditionnel fondé sur l'authenticité du témoignage.

3.1.1.2 Appréciation du format et du médiateur

Au-delà de la compréhension des contenus, l'étude s'est également attachée à mesurer l'appréciation globale des dispositifs proposés, tant du point de vue du format que du médiateur incarné à l'écran. Cette dimension affective, bien que plus subjective, permet de mieux saisir les réactions des spectateurs face à deux formes de médiation patrimoniale très différentes : l'une incarnée par un ancien mineur au témoignage sobre et direct, l'autre portée par un personnage



fictionnel *steampunk*, à la narration symbolique et stylisée. Les résultats révèlent une réception contrastée mais instructive, où les préférences exprimées varient en fonction des sensibilités, des habitudes culturelles et, peut-être, du degré d'ouverture à l'innovation. Cette partie vise ainsi à explorer non seulement la réception affective, mais aussi la légitimité perçue de figures narratives très différentes, dans un contexte de renouvellement des formes de médiation culturelle.

De manière générale, les deux vidéos ont été bien reçues, mais de façon différenciée selon les attentes et les profils des spectateurs.

Avez-vous apprécié Aimable / Ladybug ?

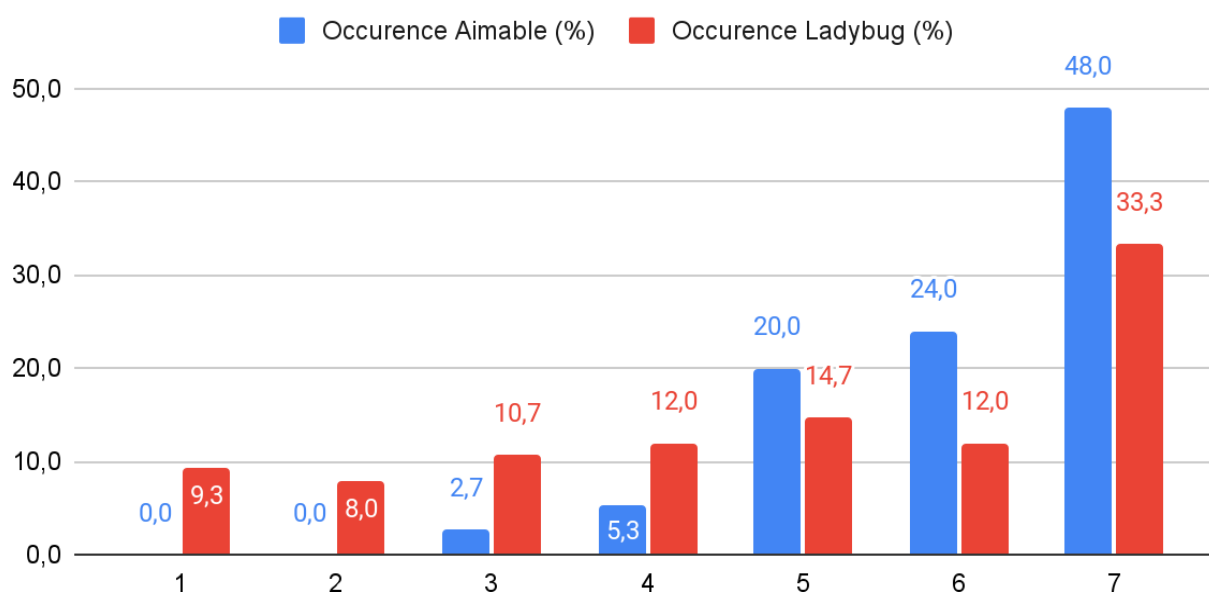


Figure 32 Histogramme de l'appréciation par le public pour chaque narrateur.

Concernant l'appréciation du narrateur, Aimable est globalement mieux noté que *Lady Bug* : 12,5 % de participants en plus déclarent l'avoir « tout à fait apprécié ». Le style de narration traditionnel est également préféré : 68 % des répondants estiment que celui d'Aimable est « tout à fait adapté », contre un pourcentage plus fragmenté pour *Lady Bug*. Cette dernière divise davantage : 28 % des répondants trouvent son style inadapté à des degrés divers, tandis qu'une majorité relative adopte une position neutre (22,7 %).

Malgré cela, *Lady Bug* est globalement appréciée : 69 % des participants formulent une appréciation positive du personnage, un résultat jugé honorable au vu du caractère atypique et fictionnel de la médiation. Quelques cas de rejet net sont néanmoins observés, ce qui confirme le caractère clivant de cette approche. Ainsi, on compte 8 participants sur 75 (soit environ 10,7 %) ayant formulé un rejet net de *Lady Bug*, contre aucun pour Aimable.

En ce qui concerne l'appréciation globale et le taux de recommandation, Aimable obtient une moyenne de 6,8/10, contre 5,3/10 pour *Lady Bug*. 24 % des répondants attribuent la note maximale (10) à Aimable, contre 16 % pour *Lady Bug*. Pourtant, la médiation *steampunk* reste recommandée par 53 % des participants, ce qui témoigne d'une réception relativement favorable, bien que contrastée.

Lorsqu'il est demandé aux participants de choisir leur préférence, 47 % privilégient Aimable, 32 % préfèrent *Lady Bug*, et 21 % n'ont pas de préférence. Ce dernier chiffre, couplé au fait qu'un tiers des répondants aient préféré *Lady Bug*, est interprété comme un résultat très encourageant.

Pensez-vous que le Steampunk / qu'un ancien mineur soit adapté pour raconter l'histoire du site minier ?

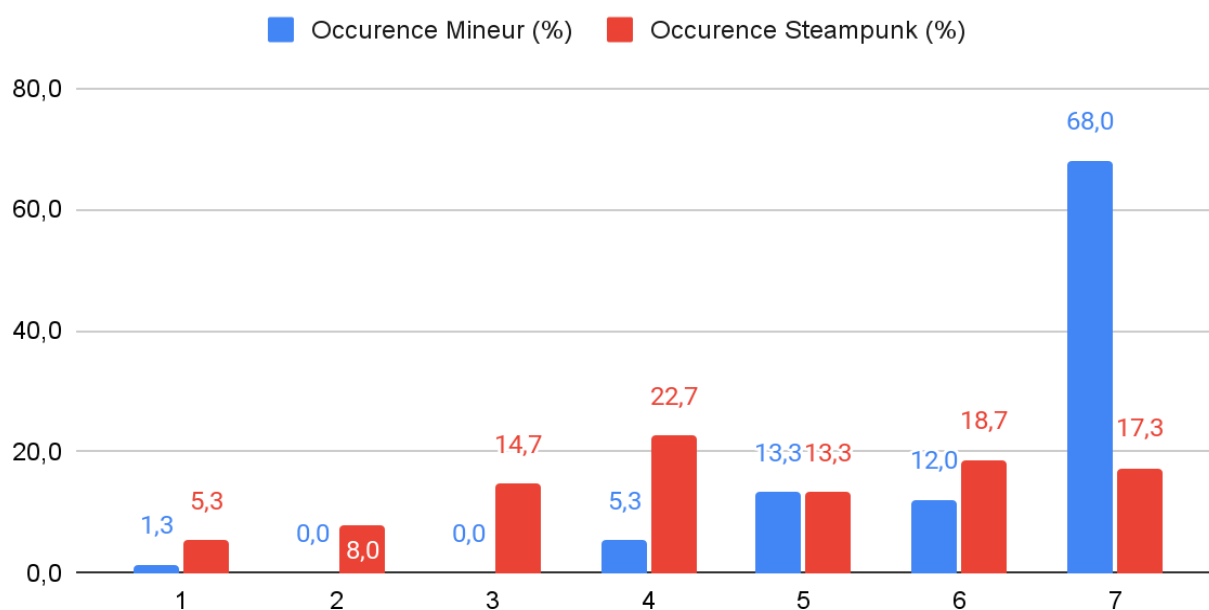


Figure 33 Histogramme de l'appréciation du style de narration.

Pour mieux cerner la réception des deux approches narratives, une question spécifique a été posée aux participants : « Pensez-vous que le *Steampunk*/qu'un ancien mineur soit adapté pour raconter l'histoire du site minier ? ». Les réponses permettent ici de mesurer la perception de la légitimité narrative de chaque médiateur, à travers une comparaison explicite des styles.

Les résultats mettent en évidence une différence nette : le style de médiation traditionnel porté par Aimable bénéficie d'une forte adhésion. 68 % des répondants estiment que son style est « tout à fait adapté », ce qui traduit une reconnaissance presque unanime de la légitimité du témoignage authentique. À l'inverse, le style *steampunk* de *Lady Bug* divise davantage : les réponses sont beaucoup plus dispersées, avec une majorité relative de 22,7 % de réponses neutres, et près de 28 % de participants exprimant un avis négatif à des degrés divers (de « plutôt pas adapté » à « pas du tout adapté »).

Autrement dit, si la médiation traditionnelle semble faire consensus, celle portée par *Lady Bug* suscite des avis plus contrastés, révélant un certain clivage dans les sensibilités des publics. On observe ainsi que 93,3 % des participants jugent le style d'Aimable adapté, contre seulement 49,3 % pour celui de *Lady Bug*. Ce décalage souligne que, malgré sa richesse poétique et sa capacité à susciter l'émotion, la médiation fictionnelle reste perçue par certains comme moins légitime ou moins directement en lien avec l'histoire du site.

Ce résultat rappelle que le recours à l'imaginaire, même lorsqu'il est au service d'une meilleure appropriation patrimoniale, doit composer avec les attentes parfois très ancrées du public en matière de « vérité » et d'authenticité.

Taux de recommandation

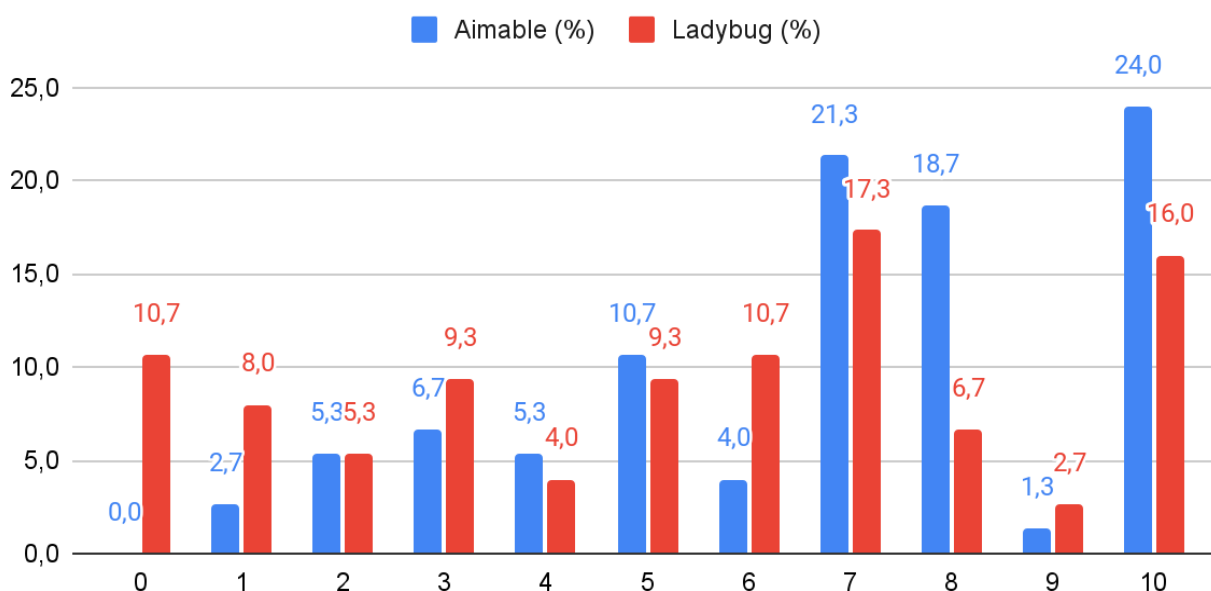


Figure 34 Histogramme du taux de recommandation de chaque séquence.

Pour compléter l'évaluation qualitative de chaque vidéo, une troisième question invitait les participants à indiquer dans quelle mesure ils recommanderaient chacune des deux séquences. Le taux de recommandation, exprimé sur une échelle de 0 à 10, offre ici un indicateur synthétique de l'appréciation globale.

Les résultats confirment une tendance déjà observée dans les sections précédentes : la séquence portée par Aimable bénéficie d'une réception plus favorable. La note maximale, « 10 », indiquant une recommandation enthousiaste, est attribuée par 24 % des participants à Aimable, contre 16 % à *Lady Bug*. Inversement, la note minimale, « 0 », apparaît chez 10,7 % des répondants pour *Lady Bug*, alors qu'aucun participant ne l'a sélectionnée pour Aimable.

Cette distribution souligne un phénomène de polarisation : là où la vidéo d'Aimable concentre les réponses positives autour des notes élevées (7, 8 et 10), celle de *Lady Bug* suscite des avis plus nuancés, parfois très positifs, mais souvent modérés ou mitigés. La moyenne obtenue par chaque séquence illustre cette tendance : 6,8/10 pour Aimable, contre 5,3/10 pour *Lady Bug*.

On remarque, par ailleurs, que la réception de *Lady Bug* varie selon les profils culturels des participants. Ceux qui connaissaient déjà le *Steampunk* – même sans en être familiers – ont eu tendance à évaluer plus positivement son intervention. De même, parmi les répondants ayant déjà visité le site d'Arenberg, certains ont perçu avec davantage de pertinence la relecture symbolique opérée par la fiction. Ces données laissent entendre que la médiation fictionnelle gagne en efficacité lorsqu'elle s'adresse à des publics préparés à en saisir les codes, ou déjà investis émotionnellement dans le lieu représenté.

Si l'écart est notable, il convient toutefois de souligner que la note obtenue par *Lady Bug* reste supérieure à la moyenne, ce qui montre que, malgré son caractère atypique, cette proposition de médiation par la fiction poétique a trouvé un écho auprès d'une partie significative du public. Cette réception plus contrastée ne remet donc pas en cause la pertinence de l'approche, mais témoigne plutôt de la nécessité d'en penser l'usage en fonction des attentes et profils des publics visés.

Occurrence (%) par rapport à

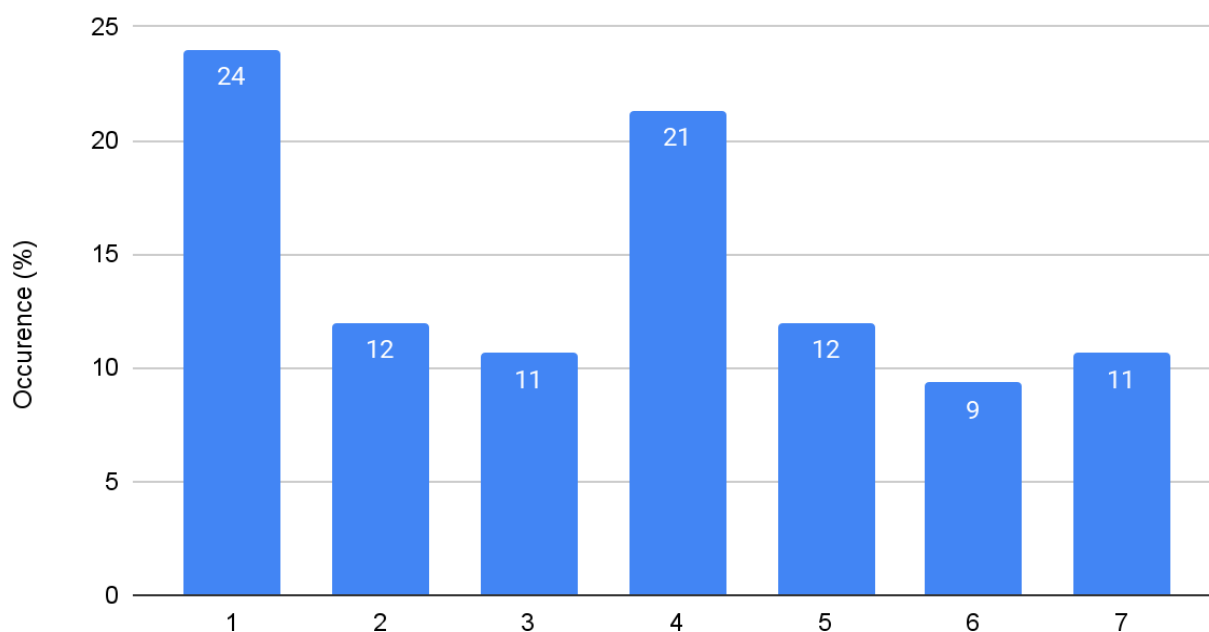


Figure 35 Histogramme de la préférence pour chaque séquence.

Enfin, pour compléter l'analyse, une question plus directe a été posée en fin de questionnaire afin de connaître la préférence spontanée des participants après le visionnage des deux séquences : « Après visionnage des deux séquences, avez-vous une préférence pour l'une d'elles ? ».

Les réponses ont été recueillies sur une échelle allant de 1 (préférence nette pour Aimable) à 7 (préférence nette pour *Lady Bug*), la valeur centrale (4) correspondant à l'absence de préférence.

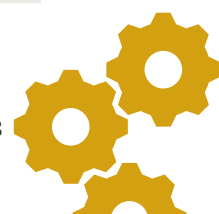
Les résultats obtenus confirment une tendance déjà observée : une majorité relative de 47 % des répondants expriment une préférence pour Aimable, contre 32 % pour *Lady Bug*. Un peu plus d'un cinquième des participants (21 %) déclarent ne pas avoir de préférence marquée. Ce dernier chiffre est particulièrement intéressant, car il témoigne d'une certaine forme d'équivalence perçue entre les deux formes de médiation, malgré leurs différences de style et de ton. Autrement dit, si Aimable reste la figure la plus consensuelle, *Lady Bug* n'est pas marginalisée dans les préférences – au contraire, elle séduit un tiers des répondants, ce qui, pour une proposition aussi atypique, constitue un résultat très encourageant.

Il est également intéressant de noter que l'ordre de visionnage semble avoir influencé, dans une certaine mesure, l'appréciation des séquences. Les participants ayant vu *Lady Bug* en premier ont eu tendance à la noter légèrement plus favorablement que ceux qui l'ont visionnée en second, après Aimable. Ce léger biais de primauté pourrait s'expliquer par l'effet de surprise et la singularité du personnage fictionnel, qui crée un fort premier contact. À l'inverse, lorsque *Lady Bug* suit le témoignage d'Aimable, certains spectateurs ont pu la percevoir comme moins légitime en comparaison directe. Ce constat renforce l'idée que la médiation fictionnelle, parce qu'elle déstabilise les repères traditionnels, est d'autant plus appréciée quand elle s'impose d'emblée, sans mise en concurrence préalable.

Il convient également de rappeler que *Lady Bug* n'est pas conçue comme une figure isolée, mais comme un point d'entrée dans un univers narratif plus vaste – celui du *Carnaval des Spectres* – ce qui peut également influencer la manière dont elle est perçue, selon que le spectateur saisit ou non cette dimension transversale. Une dimension transversale qui n'a toutefois pas pu être explorée ici, mais qui mériterait de l'être dans un cadre plus étendu.

Enfin, une analyse plus fine des résultats révèle que les publics les plus jeunes – en particulier les étudiants – sont proportionnellement plus nombreux à avoir exprimé une préférence pour *Lady Bug*. Cette tendance suggère que la médiation fictionnelle, avec son esthétique narrative plus proche des formats culturels contemporains (jeux vidéo, séries, littérature imaginaire), résonne plus naturellement auprès de cette tranche d'âge. Une piste à creuser pour adapter les dispositifs de médiation en fonction des générations et de leurs imaginaires de référence.

En somme, si *Lady Bug* surpasse Aimable en termes de clarté et de compréhension des contenus, elle suscite des réactions plus contrastées du point de vue de l'appréciation générale. Le personnage



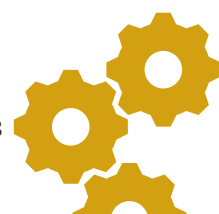
d'Aimable, porté par l'authenticité d'un vécu réel, demeure la figure la plus consensuelle et rassurante pour le public, incarnant un modèle de narration patrimoniale jugé légitime et adapté. À l'inverse, *Lady Bug*, avec sa posture fictionnelle et son univers *steampunk* affirmé, divise davantage : elle séduit un public curieux, sensible à la poésie et à la symbolique, mais suscite aussi du scepticisme chez les spectateurs les plus attachés à une forme de véracité historique.

Pour autant, les résultats obtenus sont loin d'être un échec pour la médiation fictionnelle. Le fait que 53 % des participants recommandent la séquence de *Lady Bug*, et qu'un tiers d'entre eux la préfèrent à celle d'Aimable, témoigne d'une ouverture réelle à ce type de proposition alternative. La fiction, même clivante, peut donc coexister avec les formes plus classiques de transmission, en touchant différemment, et parfois plus profondément, certains publics. Elle n'est pas un remplacement, mais une voie complémentaire, à explorer avec finesse et sensibilité. Ces résultats invitent ainsi à poursuivre l'exploration de formes de médiation plus immersives, narratives et hybrides, en prenant en compte la diversité des publics et des sensibilités.

3.1.1.3 Réception émotionnelle

Si les précédentes analyses ont permis d'évaluer la clarté des contenus et l'appréciation générale des deux vidéos, il restait à explorer un autre pan fondamental de la réception : l'impact émotionnel. Car la médiation patrimoniale ne se joue pas uniquement sur un plan cognitif, mais aussi dans le registre du ressenti, de l'engagement affectif, et parfois même du trouble. À l'aide de la méthode *XEmotion*, il s'agira de s'attacher à comprendre ici comment les états émotionnels évoluent avant et après chaque visionnage, en identifiant les dynamiques de transformation ou de perturbation. L'objectif est d'évaluer non seulement l'intensité des réactions suscitées, mais aussi la nature de l'expérience vécue, dans sa dimension sensible.

Les participants ont été invités à renseigner leur état émotionnel à trois moments clés : une première fois avant le visionnage, afin d'établir un état de référence ; une deuxième fois après la première vidéo ; et une troisième après la seconde. Ce triple pointage permet de mieux appréhender les effets émotionnels spécifiques de chaque séquence, en tenant compte de l'état initial de chaque répondant. Les données ainsi recueillies ont d'abord été visualisées sous la forme d'un diagramme cumulé, qui donne une première idée de la distribution globale des émotions. Toutefois, ce type de représentation agrégée (voir Figure 36, p.269) reste trop général pour faire apparaître les trajectoires



individuelles. C'est pourquoi une analyse plus fine, centrée sur les évolutions émotionnelles avant/après chaque séquence, s'imposait.

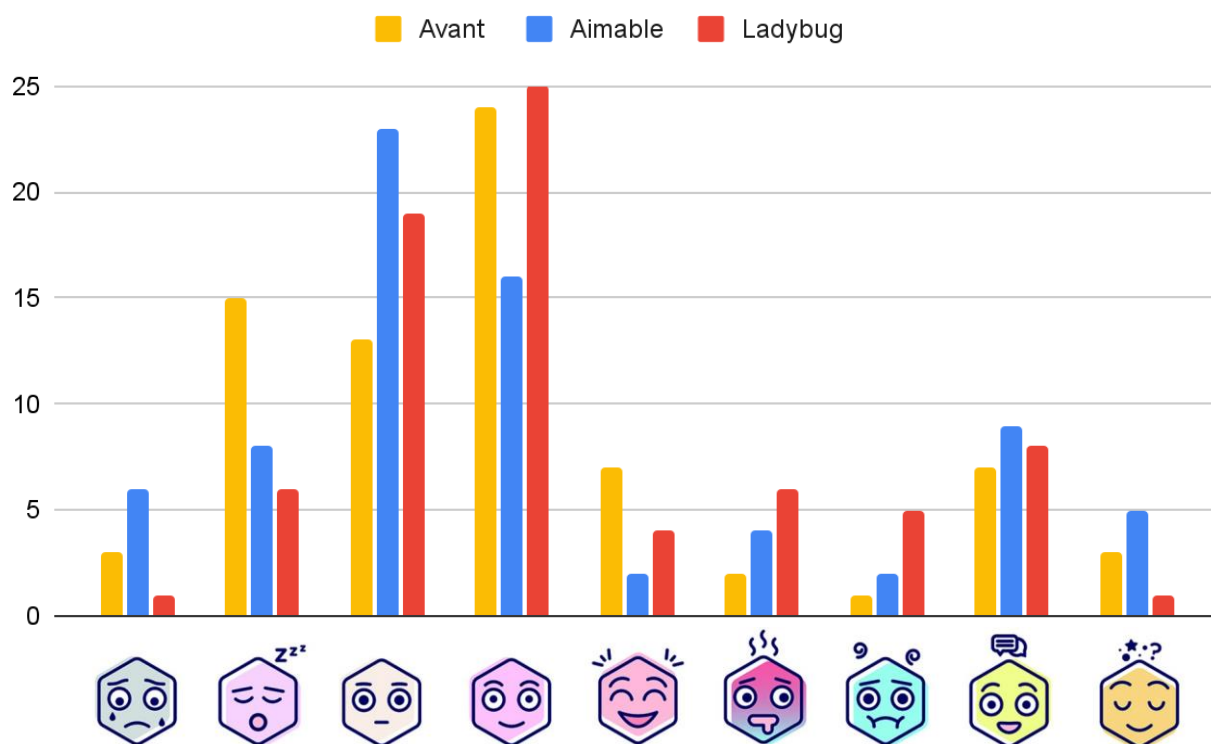


Figure 36 Diagramme cumulé de l'état émotionnel des répondants avant et après chaque séquence.

L'analyse de l'évolution de l'état émotionnel (à l'aide de la méthode *XEmotion*) révèle des dynamiques contrastées entre les deux formes de médiation, aussi bien dans leurs effets apaisants que dans leur potentiel à provoquer une transformation émotionnelle ou un inconfort.

Pour mieux visualiser l'évolution des ressentis, deux diagrammes de Sankey ont été réalisés (voir Figure 37, p.270 et Figure 39, p.272). Ils permettent de suivre, d'un simple regard, les trajectoires émotionnelles des participants entre l'avant et l'après visionnage de chaque vidéo. La colonne de gauche indique l'état émotionnel déclaré avant la séquence, celle de droite celui déclaré après. Les flux entre les deux correspondent au nombre de transitions observées, leur épaisseur étant proportionnelle à la fréquence des réponses. Afin de ne pas surcharger la lecture tout en conservant la lisibilité des tendances, seules les évolutions apparaissant au moins trois fois ont été conservées dans la représentation graphique.

3.1.1.3.1 Réception émotionnelle pour la séquence d'Aimable

Le premier diagramme de Sankey (voir Figure 37, p.270), portant sur la vidéo d'Aimable, met en lumière plusieurs trajectoires significatives. Chez les participants qui se déclaraient « fatigués » avant le visionnage de la séquence d'Aimable, on observe une amélioration notable de l'état émotionnel : la majorité a basculé vers un état « neutre » ou « content », et quelques-uns vers des états plus engagés

comme « communicant » ou « serein ». Ce glissement suggère une forme d'apaisement induite par la posture posée du narrateur, et peut-être par le caractère contemplatif de la séquence.

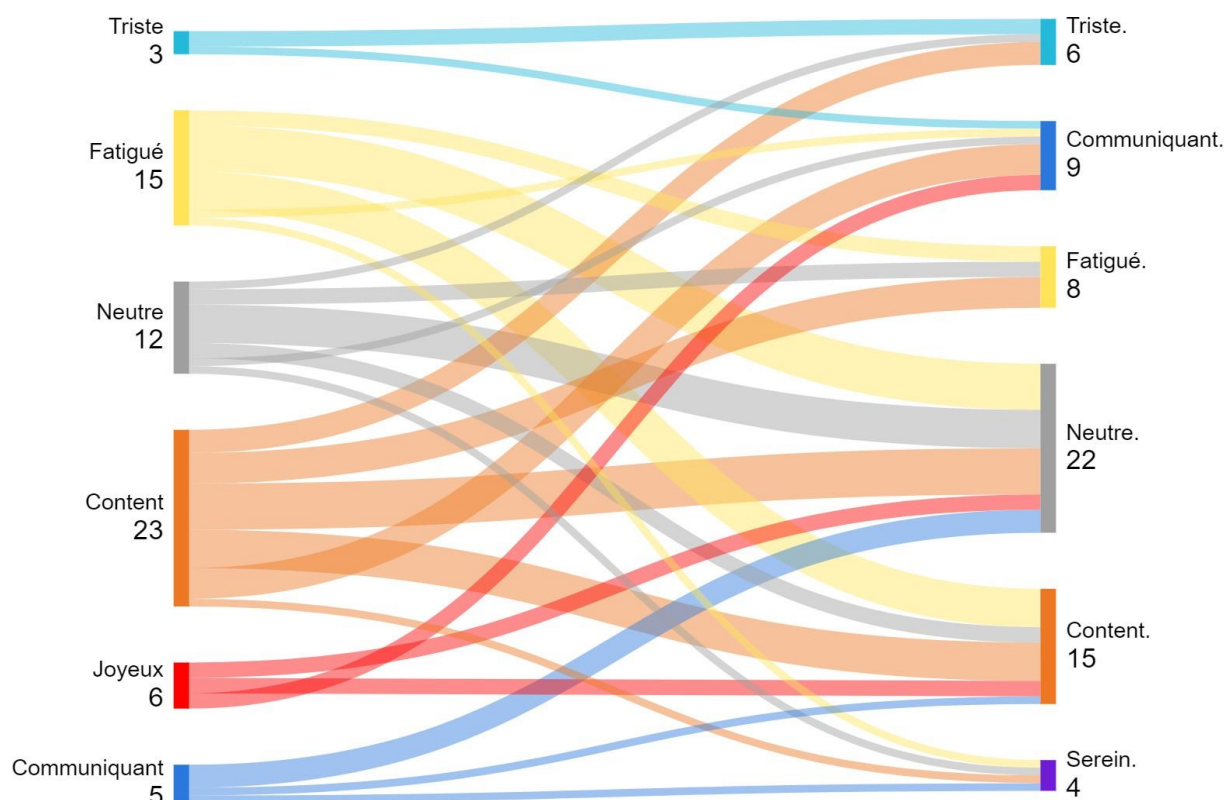


Figure 37 Diagramme de Sankey « Évolution de l'état émotionnel », filtré sur 3 occurrences, pour la séquence d'Aimable

À l'inverse, les personnes initialement « neutres » présentent des évolutions plus dispersées, vers « content », « serein », mais aussi vers des ressentis plus ambivalents comme « fatigué », « triste » ou « communicant ». Aucune tendance majoritaire ne se dégage ici, comme si l'effet de la séquence dépendait fortement du profil sensible du spectateur.

Plus étonnant, la moitié des participants qui se déclaraient « contents » au départ ont vu leur état émotionnel se détériorer après le visionnage, basculant vers des émotions plus ternes ou négatives comme « neutre », « fatigué » ou même « triste ». L'autre moitié est restée stable ou a évolué vers des ressentis similaires en intensité émotionnelle, tels que « communicant » ou « serein ».

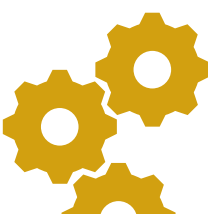
Enfin, ceux qui s'étaient dit « joyeux » avant la séquence ne le sont plus après : aucun ne déclare avoir conservé ce niveau d'enthousiasme. Deux tiers d'entre eux ont glissé vers « content » ou « neutre », tandis que le dernier tiers a évolué vers des états plus impliqués comme « communicant ».

Mais c'est surtout la montée de l'état « triste » qui interpelle : le nombre de répondants se déclarant tristes a doublé après le visionnage. Ces bascules proviennent notamment de personnes qui étaient « neutres » ou « contentes » auparavant. Cette inflexion émotionnelle est corroborée par les réponses ouvertes à la question « Pourquoi ? », où l'on retrouve des formulations poignantes : « Parce

A word cloud visualization of French words related to the mining profession. The most prominent words are "mineur", "long", "intéressant", "monotone", "situation", "assez", "coup", "choses", "déjà", "peu", "apppris", "vivant", "triste", "Nord", "cause", "zoom", "mieux", "monsieur", "fort", "coups", "bon", "bien", "très", "époque", "ancien", "métier", "place", "faite", "envie", "dur", "moins", "merite", "Pas", "choquant", "certain", "autre", "voir", "cœur", "Trop", "rien", "comme", "ma", "vivait", "clair", "sens", "mal", "cut", "Vu", "fixe", "mimi", "yeux", "familier", "manque", "donne", "gaie", "meilleures", "forcément", "poser", "Fait", "smooth", "temps", "propres", "visiter", "parler", "pensar", "Dure", "sienne", "jeunes", "sympa", "sans", "met", "fils", "ca", "L", "OK".

Il est en tout cas à noter que le terme le plus fréquemment cité est « intéressant », signe d'un certain engagement, malgré la sobriété de la narration. Bien que le mot « triste » revienne lui aussi avec insistance, confirmant l'impact émotionnel déjà repéré dans l'analyse. D'autres termes, comme « monotone » ou « long », apparaissent également de façon récurrente, traduisant un ressenti plus tiède, voire un léger désengagement. Ces mots laissent entendre que, pour certains spectateurs, la séquence pêche par un manque de rythme ou de relief, ce qui peut atténuer son potentiel immersif.

Page 271 | 398



qui, tout en étant jugée légitime, ne parvient pas toujours à maintenir un haut niveau d'engagement émotionnel.

3.1.1.3.2 Réception émotionnelle pour la séquence de *Lady Bug*

Si Aimable touche davantage par la sobriété et l'émotion contenue, *Lady Bug* opère sur un tout autre registre, jouant avec les codes de la fiction pour susciter des réactions parfois plus vives, parfois plus ambivalentes.

À l'inverse, la séquence mettant en scène *Lady Bug* a suscité une évolution émotionnelle plus polarisée, avec des effets positifs plus marqués, mais également un potentiel de rejet plus prononcé. De façon plus surprenante, 38 % des participants initialement « neutres » sont passés à l'état « content » après le visionnage, ce qui représente une progression émotionnelle que l'on n'observe pas dans le groupe ayant vu Aimable. Le ton poétique, la mise en scène onirique et la musique, ou encore le message d'espoir porté par la fin de la vidéo ont pu contribuer à générer ce glissement vers une émotion plus positive, en particulier chez un public réceptif à l'esthétique *steampunk* ou à la narration symbolique.

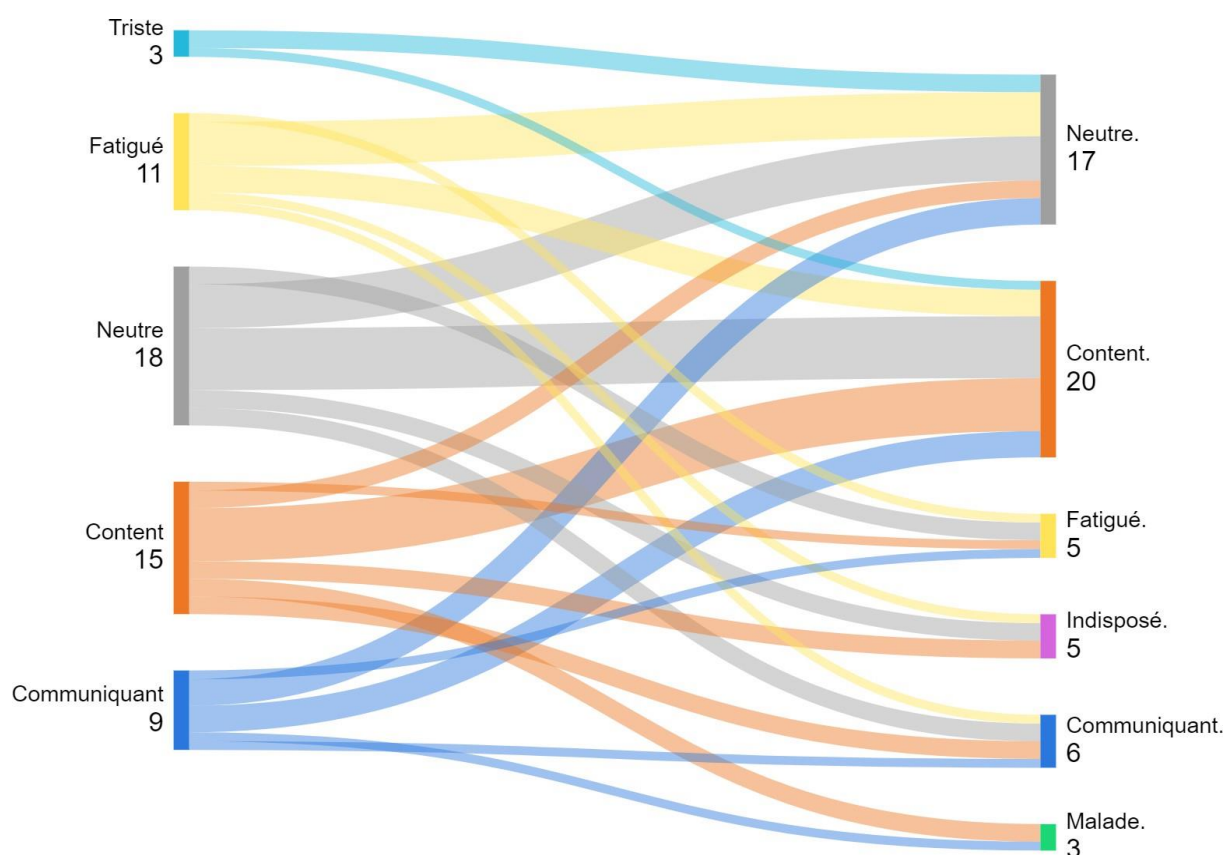


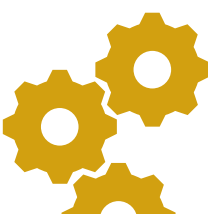
Figure 39 Diagramme de Sankey « Évolution de l'état émotionnel », filtré sur 3 occurrences, pour la séquence de *Lady Bug*.

Cependant, cette médiation fictionnelle a également suscité des réactions de malaise chez une minorité des personnes interrogées. En effet, trois participants ont déclaré se sentir « malades » après

[illegible]

Inversement, ce même nuage fait apparaître les mots « aimé/ aime », « envie », « bien », ainsi que des références aux « enfants » et aux « jeunes », ce qui indique que le dispositif a également été perçu comme ludique ou attrayant pour un public plus jeune. *Lady Bug* semble donc avoir généré un engagement émotionnel plus fort dans les deux sens : si elle dérange certains, elle enthousiasme d'autres, ce qui en fait un médium clivant, mais potentiellement fédérateur à terme, par son originalité et son pouvoir de projection. Cette réception plus enthousiaste chez un public jeune ou familier des codes fictionnels pourrait expliquer en partie l'intensité émotionnelle positive relevée, en miroir du rejet exprimé par d'autres profils moins habitués à ce type d'esthétique.

Page 273 | 398



Il conviendra, dans de futures itérations du dispositif, d'anticiper ces réactions contrastées, notamment en adaptant le ton et le rythme à certains publics, ou en préparant les spectateurs à entrer dans un univers narratif décalé. Une brève contextualisation pourrait par exemple atténuer les effets de surprise négatifs tout en conservant le potentiel immersif du récit.

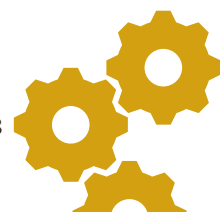
L'analyse croisée des deux séquences met en lumière des dynamiques émotionnelles très différentes. Là où la vidéo d'Aimable tend à générer des émotions plus contenues, voire une certaine mélancolie, celle de *Lady Bug* provoque davantage de déplacements émotionnels, notamment vers des ressentis positifs. Cette capacité à faire évoluer certains états « neutres » vers des états « contents » semble spécifique au dispositif fictionnel. Pour autant, cette progression n'est pas unanime : l'apparition d'états inédits comme « malade » ou « indisposé » chez quelques participants suggère que la forme *steampunk*, plus inhabituelle et marquée esthétiquement, peut aussi susciter un certain malaise – un effet que l'on ne retrouve pas dans la médiation plus sobre et linéaire d'Aimable. Autrement dit, si *Lady Bug* touche certains là où Aimable émeut autrement, les réponses émotionnelles qu'elle déclenche apparaissent à la fois plus intenses et plus polarisées.

En somme, si la vidéo d'Aimable agit comme une forme de calme narratif, capable d'induire un état émotionnel apaisé, voire mélancolique, celle de *Lady Bug* opère davantage comme un détonateur émotionnel, capable de faire basculer les états neutres vers la curiosité ou la joie, tout en exposant le dispositif à un risque de rejet plus immédiat. Ces résultats renforcent l'idée que le recours à une médiation fictionnelle et symbolique, bien que clivante, est apte à stimuler des réponses émotionnelles riches, variées, et plus marquées que dans une médiation plus conventionnelle.

Ces données émotionnelles viennent compléter les constats précédemment établis autour de la compréhension et de l'appréciation globale. Elles confirment que, si la fiction peut désarçonner, elle n'est pas un frein à la transmission. Mieux encore, elle peut ouvrir la voie à un rapport plus incarné au patrimoine, à condition de penser l'accompagnement du spectateur comme une composante à part entière du dispositif.

3.1.1.4 Influence sur le désir de visite

Au-delà de l'appréciation esthétique ou émotionnelle, l'un des objectifs concrets d'un dispositif de médiation patrimoniale reste souvent de susciter – ou de raviver – l'envie de visite. Dans cette perspective, il était pertinent d'observer comment chacune des deux séquences pouvait influencer ce paramètre clé.



Afin d'évaluer cette évolution, les participants ont été interrogés à trois reprises sur leur désir de visiter le site minier : une première fois dans le questionnaire de référence, puis après chaque vidéo. Cela a permis de visualiser les éventuelles fluctuations de motivation induites par le visionnage. Deux diagrammes de Sankey permettent de suivre ces trajectoires individuelles.

3.1.1.4.1 Évolution du désir de visite après la séquence d'Aimable

Avant même le visionnage, le désir de visite était plutôt élevé pour Aimable : 66,7 % des répondants déclaraient déjà une envie de visiter le site, contre 20 % exprimant une absence d'envie, et 13,3 % se disant indifférents. Après la séquence, la proportion de réponses positives descend légèrement à 56 %, tandis que les réponses « indifférentes » augmentent à 24 %. Les réponses négatives, elles, restent stables à 20 %.

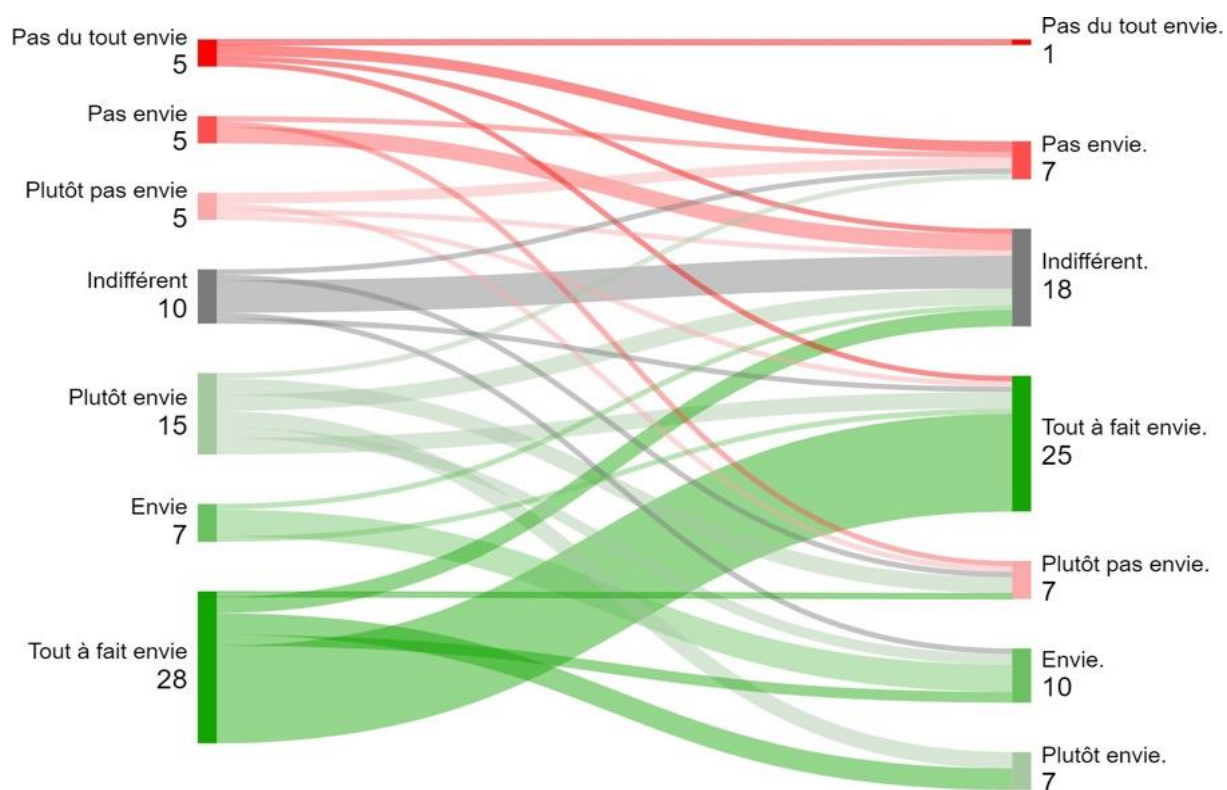


Figure 41 Diagramme de Sankey « Désir de visite » pour la séquence d'Aimable.

Le Sankey associé (voir Figure 41, p.275) montre que ce glissement vers l'indifférence provient essentiellement de participants initialement très motivés (« tout à fait envie ») ou modérément intéressés (« envie »), dont certains ont rétrogradé vers des réponses plus tièdes. Ce basculement peut s'interpréter comme un effet de modération plutôt que de rejet : la séquence n'a pas nécessairement fait baisser l'intérêt, mais n'a pas non plus réussi à l'amplifier chez les déjà-convaincus.

En revanche, l'effet le plus notable concerne les répondants initialement peu ou pas intéressés. Chez eux, le visionnage semble avoir agi comme un levier d'activation : plusieurs trajectoires indiquent

une remontée du désir de visite, parfois jusqu'à un « tout à fait envie ». En ce sens, le dispositif d'Aimable fonctionne plutôt bien comme outil de conversion douce, susceptible de faire évoluer des publics réticents vers une curiosité nouvelle.

3.1.1.4.2 Évolution du désir de visite après la séquence de *Lady Bug*

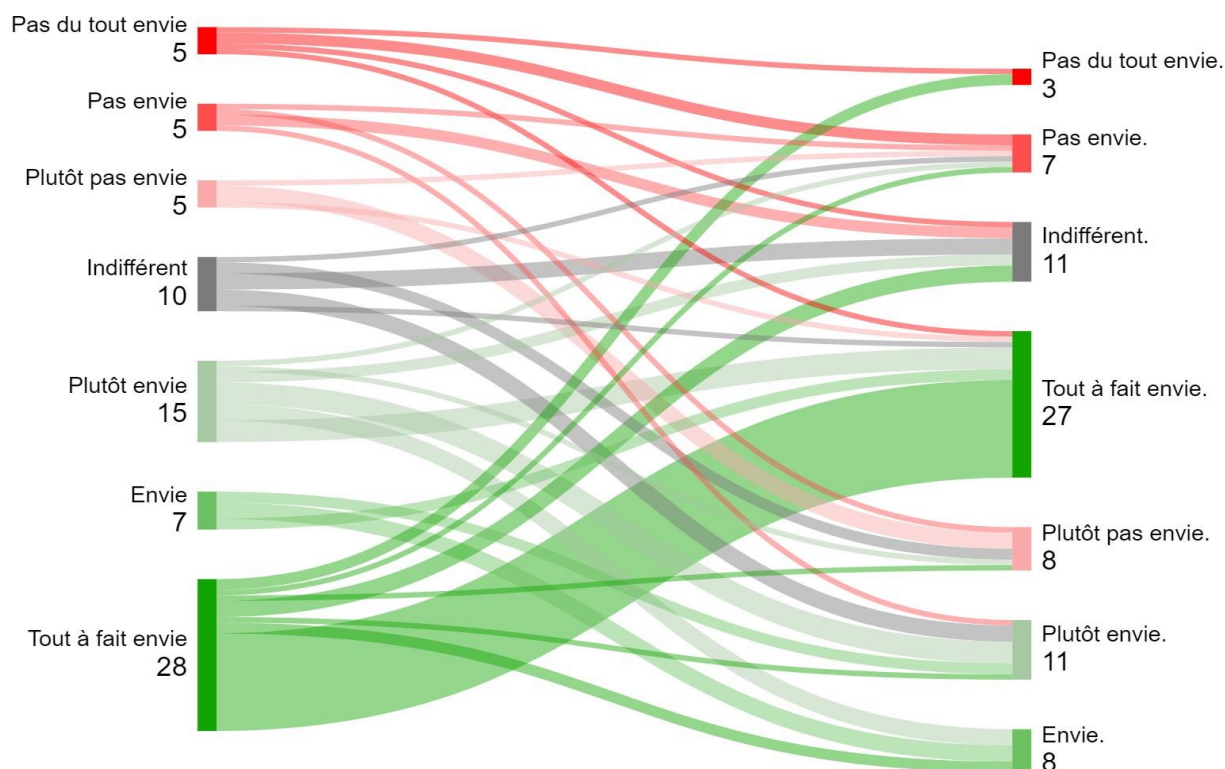


Figure 42 Diagramme de Sankey « Désir de visite » pour la séquence de *Lady Bug*.

Du côté de *Lady Bug*, les résultats révèlent une dynamique plus contrastée que réellement stimulante. Après le visionnage, 61,3 % des répondants expriment un désir de visite positif (« envie » ou « tout à fait envie »), un chiffre en léger recul par rapport à l'avant-séquence (66,7 %), mais une baisse moins marquée que celle observée pour *Aimable*. Plus notable encore : la proportion de réponses « indifférentes » chute à 14,7 %, contre 24 % pour *Aimable*, ce qui tend à confirmer que la médiation fictionnelle, même lorsqu'elle divise, laisse moins de spectateurs dans une posture d'inertie ou d'hésitation.

Toutefois, cette dynamique s'accompagne d'une augmentation des réponses négatives (24 % contre 20 % pour *Aimable*), avec un phénomène nouveau : certains participants initialement très enthousiastes (« tout à fait envie ») basculent vers des réponses franchement négatives (« pas envie » ou « pas du tout envie »). Ce type de bascule n'a pas été observé dans la séquence d'*Aimable*, et témoigne à nouveau du pouvoir polarisant de *Lady Bug*. Plus qu'un outil de conversion, elle semble fonctionner comme un révélateur : elle conforte les curieux, mais peut heurter ceux qui n'adhèrent pas à sa proposition narrative ou esthétique.

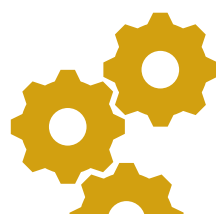
Reste que le nombre de répondants déclarant « tout à fait envie » de visiter après le visionnage reste stable, ce qui suggère que les publics déjà réceptifs n'ont pas été refroidis par la fiction, malgré son étrangeté. À la fois clivante et engageante, la séquence de *Lady Bug* interroge donc davantage qu'elle ne convainc unanimement – et c'est peut-être là, précisément, sa force narrative.

Ce qui se dégage de la séquence de *Lady Bug*, c'est une répartition des réponses globalement plus éclatée, avec des écarts plus marqués dans les ressentis. La part des réponses « indifférentes » chute nettement à 14,7 % (contre 24 % pour Aimable), signe que la proposition fictionnelle, qu'on l'aime ou non, ne laisse que peu de place à la neutralité. Dans le même temps, le taux de réponses positives (« envie » ou « tout à fait envie ») reste légèrement plus élevé que pour la séquence d'Aimable (61,3 % contre 56 %), ce qui suggère un certain pouvoir de revitalisation du site minier par l'imaginaire. En injectant une part de poésie et de mystère, la séquence de *Lady Bug* semble raviver le désir de découverte, notamment chez les publics sensibles à l'esthétique du récit.

Cette interprétation reste néanmoins à nuancer. Le taux de réponses négatives demeure un peu plus élevé qu'après le visionnage d'Aimable (24 % contre 20 %), ce qui confirme une fois encore le caractère polarisant de cette forme de médiation. Pour certains répondants, le ton décalé et le style visuel atypique de *Lady Bug* ne parviennent pas à susciter l'adhésion, voire provoquent un rejet. Le dispositif fictionnel, s'il stimule l'envie chez certains, continue donc de déranger ou de désarçonner d'autres publics.

En somme, les deux dispositifs ont des effets différents mais complémentaires. Aimable rassure, convainc et adoucit les résistances ; *Lady Bug* intrigue, réveille et mobilise. Si le premier agit comme un révélateur tranquille du passé, la seconde convoque l'imaginaire pour ouvrir d'autres portes d'entrée vers le site. Le léger avantage de *Lady Bug* en termes d'envie de visite montre qu'une approche fictionnelle peut être tout à fait pertinente, à condition d'accepter qu'elle bouscule un peu.

Ce constat invite à penser la médiation non comme un choix binaire entre tradition et innovation, mais comme un jeu d'équilibre entre plusieurs formes de narration. La création de dispositifs hybrides, alternant témoignage et fiction, pourrait permettre de toucher une plus grande diversité de publics. Le récit symbolique ne vient pas remplacer la parole des témoins, il vient l'épauler – en lui ajoutant une épaisseur poétique, un supplément d'âme, et parfois, un élan de curiosité.



DISCUSSION : LIMITES, APPORTS ET PERSPECTIVES

L'expérimentation menée autour de la vidéo de *Lady Bug*, en comparaison avec celle d'Aimable, met en lumière les apports potentiels d'une médiation fictionnelle et sensible du patrimoine industriel. Toutefois, comme toute étude exploratoire, elle présente aussi des limites méthodologiques qu'il convient de souligner pour en mesurer la portée.

3.1.1.5 Limites de l'étude

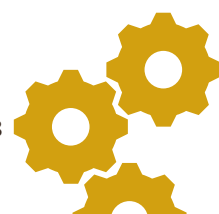
Aussi riche soit-elle dans ses enseignements, l'étude présentée ici ne peut être interprétée sans tenir compte de certaines limites méthodologiques, liées tant à son dispositif expérimental qu'à son contexte de réalisation.

La première limite tient naturellement à la taille de l'échantillon : 75 participants, répartis de manière assez inégale selon les tranches d'âge et les profils culturels. Bien que cette base permette de dégager certaines tendances, elle reste trop restreinte pour prétendre à une généralisation statistique. Une étude à plus grande échelle, incluant un panel plus diversifié (en termes de genre, de classe d'âge, de familiarité avec le patrimoine ou de sensibilité à l'imaginaire), serait nécessaire pour consolider les résultats et nuancer davantage certaines interprétations.

La seconde limite concerne le contexte de visionnage. Réalisé à distance, sur écran personnel et dans des conditions de réception non encadrées, le visionnage ne reproduit ni la dimension collective, ni l'effet immersif que pourrait offrir une médiation *in situ* ou une performance incarnée. Or, on peut imaginer que la présence physique de *Lady Bug* dans un espace scénographié – ou au contraire, l'émotion suscitée par une rencontre directe avec un ancien mineur – viendrait renforcer certains effets ou en atténuer d'autres. L'expérience proposée ici, bien que pensée avec rigueur, reste donc partielle par rapport à ce que serait une véritable médiation « en situation ».

Une autre difficulté réside dans la nature même de la comparaison proposée. Les deux vidéos reposent sur des régimes narratifs et symboliques fondamentalement différents : d'un côté, Aimable, figure du témoignage direct, porteur d'une mémoire vécue ; de l'autre, *Lady Bug*, personnage fictionnel à l'univers codé, dont le discours métaphorique brouille volontairement les repères traditionnels. Comparer ces deux figures revient presque à confronter deux paradigmes – celui de l'histoire orale et celui du récit poétique – ce qui rend leur mise en parallèle délicate. L'une incarne la transmission « par en bas », l'autre propose une relecture « par en haut » : elles ne disent pas la même chose, de la même manière, ni avec la même finalité.

Enfin, si l'expérimentation visait à évaluer la réception d'un fragment issu de l'univers transmédia du *Carnaval des Spectres*, elle n'a pas pu rendre compte de l'effet cumulé ou progressif de cet univers



sur le spectateur. *Lady Bug* n'existe pas uniquement à travers cette vidéo : elle appartient à une constellation plus large, faite d'illustrations, d'objets, de textes et de performances. Or, les participants ignoraient cet écosystème narratif, ce qui a pu biaiser leur appréciation – soit par méconnaissance du contexte, soit par un effet de décalage face à une proposition qu'ils percevaient comme surgie de nulle part. Une médiation fictionnelle gagne en efficacité quand elle est préparée, balisée, inscrite dans une continuité – autant d'éléments difficiles à reproduire dans une étude ponctuelle.

Ces limites ne remettent pas en cause la validité des tendances observées, mais elles appellent à une lecture prudente et ouverte, en tant que première exploration. Elles soulignent surtout combien la médiation patrimoniale, lorsqu'elle s'aventure du côté de la fiction, doit être pensée comme une expérience à part entière – c'est-à-dire construite, accompagnée, et adaptée à la pluralité des publics.

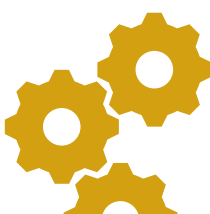
La suite du travail devra donc s'attacher à tester ces dispositifs dans des conditions de réception plus immersives, en lien direct avec les lieux, afin d'observer si l'effet narratif gagne ou non en puissance lorsqu'il devient aussi spatial, incarné, et partagé.

Par ailleurs, il convient de rappeler que la vidéo de *Lady Bug* ne constitue qu'un fragment d'un dispositif plus large. Sa pleine portée ne peut être mesurée sans tenir compte de l'ensemble de l'univers transmédia auquel elle appartient – le *Carnaval des Spectres*. Déconnectée de ses autres incarnations (illustrations, objets, récits annexes, performances), elle perd une partie de sa richesse narrative et de son potentiel immersif. Il serait donc pertinent, dans la suite du travail, de tester ces dispositifs dans des conditions de réception plus complètes : non seulement *in situ*, mais aussi en les recontextualisant dans l'écosystème narratif global. Car c'est sans doute dans cette articulation – entre espace, récit et imaginaire partagé – que le médiateur fictionnel peut déployer toute sa force évocatrice.

3.1.1.6 Apports de l'expérience

Malgré les limites méthodologiques évoquées, cette étude exploratoire permet d'affirmer plusieurs acquis significatifs, tant du point de vue de la recherche que de la création. Elle vient d'abord valider une intuition forte : le recours à la fiction, loin de nuire à la compréhension, peut au contraire en renforcer la clarté lorsqu'il s'appuie sur une narration maîtrisée, une esthétique cohérente, et une intention pédagogique assumée.

La séquence de *Lady Bug*, avec ses choix poétiques et sa structuration en chapitres, a su transmettre des contenus patrimoniaux complexes de manière lisible et mémorable. Ce résultat va à l'encontre d'un certain préjugé selon lequel seule la parole authentique d'un témoin direct serait



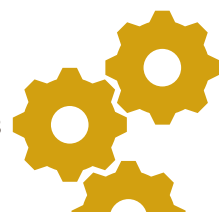
garante de vérité. Il montre qu'un récit fictionnel peut constituer un vecteur tout aussi légitime de médiation, à condition d'être conçu dans une logique d'écho, et non de substitution.

Ensuite, les données émotionnelles recueillies à travers la méthode *XEmotion* ont permis de mettre en évidence un impact sensible fort, souvent plus marqué avec la fiction qu'avec le témoignage traditionnel. Là où Aimable suscitait une émotion posée, parfois teintée de mélancolie, *Lady Bug* déclenchait des réactions plus vives – qu'elles soient positives ou négatives. Cette intensité, bien qu'elle puisse désarçonner, est précieuse : elle signale que la médiation fictionnelle est capable de mobiliser l'imaginaire, de créer une forme d'engagement émotionnel profond, voire personnel, avec le lieu. En touchant les ressorts du sensible, elle devient non seulement un outil de transmission, mais aussi un vecteur d'appropriation.

L'expérience a également confirmé la puissance du récit transmédia comme levier de valorisation patrimoniale. La vidéo de *Lady Bug*, bien que pensée comme autonome pour l'occasion, ne prend tout son sens qu'en tant que fragment d'un univers plus vaste : *Le Carnaval des Spectres*. Chaque support – illustration, texte, performance, site web, objets fictionnels – participe d'un même écosystème narratif, où le patrimoine n'est plus seulement documenté, mais réactivé, réimaginé à travers des formes multiples. Ce mode de narration modulaire, à entrées multiples, ouvre de nouvelles perspectives pour les dispositifs culturels : il permet à chacun de trouver sa porte d'accès, selon sa sensibilité, son âge, ou sa familiarité avec les codes mobilisés. En cela, le transmédia ne se contente pas de diffuser un message, il construit une expérience.

Enfin, cette étude invite à repenser le rôle de la fiction dans les processus de patrimonialisation. Trop souvent cantonnée au registre du divertissement ou de la création parallèle, la fiction apparaît ici comme une alliée précieuse de la mémoire. Elle permet de combler les silences de l'Histoire, de représenter ce qui n'a pas été raconté, ou de faire émerger ce qui ne peut se dire que par métaphore. En jouant avec les codes, en assumant sa part d'étrangeté, la fiction ouvre un espace de résonance qui dépasse les faits pour toucher l'imaginaire collectif. Elle propose une mémoire recomposée, plurielle, ouverte aux identifications multiples, et en cela, elle peut devenir un outil de médiation d'une grande puissance, surtout dans les contextes où les témoins directs disparaissent ou se font rares.

L'apport de cette expérience réside donc moins dans une comparaison figée entre deux styles qu'en la mise en lumière de la complémentarité possible entre plusieurs formes de récit. Plutôt que d'opposer la parole de l'ancien mineur à celle du personnage fictionnel, l'étude suggère qu'il est possible – et même fécond – de les faire dialoguer. À l'heure où les formes de médiation culturelle évoluent, cette recherche ouvre des pistes concrètes pour penser des dispositifs hybrides, sensibles,



et inclusifs, capables d'accompagner la mémoire sans la figer, et d'inventer de nouvelles manières de raconter les lieux, les gestes, et les histoires.

3.1.1.7 Perspectives

Cette première expérimentation n'a pas vocation à clore un cycle, mais bien à en amorcer un nouveau. En confrontant deux formes de médiation patrimoniale – l'une ancrée dans le témoignage direct, l'autre dans une fiction poétique incarnée – l'étude ouvre un champ d'exploration à la fois méthodologique, artistique et territorial. Elle montre que des récits alternatifs, portés par des figures symboliques comme *Lady Bug*, peuvent non seulement coexister avec les récits canoniques, mais les compléter, les prolonger, voire en renouveler la portée.

À ce titre, la suite du projet pourrait consister en la création d'autres fragments narratifs – vidéos, performances, installations, podcasts, etc. – mettant en scène *Lady Bug* et/ou d'autres personnages issus du *Carnaval des Spectres*, chacun s'enracinant dans un lieu différent du patrimoine industriel régional. Ces fragments formeraient un réseau d'histoires reliées, comme une constellation sensible du territoire, où chaque site serait revisité à travers le prisme de l'imaginaire. On pourrait ainsi imaginer des parcours géolocalisés, dans lesquels la voix de *Lady Bug* se déclencherait au fil de la déambulation, ou encore des installations participatives, où les visiteurs seraient invités à laisser un souvenir, un dessin, une parole à transmettre. L'esthétique *steampunk*, couplée à une démarche transmédia, se prêterait particulièrement bien à des formes hybrides et immersives, entre réel et fiction.

Ces perspectives sont déjà en germe dans les premiers supports développés autour de l'univers : le site internet du *Carnaval des Spectres*, pensé comme une porte d'entrée numérique dans l'imaginaire, propose une navigation à la fois poétique, interactive et évolutive, où l'on peut rencontrer les personnages, explorer les lieux, ou accéder à du contenu additionnel. Le livret illustré, quant à lui, constitue un premier récit ancré dans le tangible : entre carnet de bord et livre de contes, il accompagne le lecteur dans une déambulation sensible, entre légendes locales, mémoire ouvrière et rêveries uchroniques. Ensemble, ces deux supports esquissent les contours d'un dispositif transmédia en devenir, où chaque médium – papier, écran, voix, performance – devient une manière différente d'habiter le patrimoine.

Deux autres vidéos réalisées au cours de la thèse viennent également éclairer cette étude, en ce qu'elles ont permis d'expérimenter dès les premières étapes du projet deux modalités contrastées de médiation patrimoniale – contrastes qui annoncent et préfigurent l'étude comparative présentée ici.

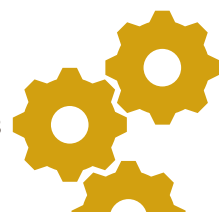




Figure 43 Capture d'écran de la vidéo *Steampunk en Hauts-de-France* pour *Show Your PhD*, 2021.

La première, *Steampunk en Hauts-de-France*, conçue pour le concours *Show Your PhD* de 2021 – et qui a d'ailleurs remporté ce prix – posait les fondations de la démarche en articulant recherche et création à travers une interface fictionnelle revendiquée (voir Figure 43, p.282). Elle prend place dans ce qui est présenté comme l'intérieur du vaisseau spatio-temporel *Studinano*, représenté en *pixel art*, et met déjà en scène *Lady Bug*, accompagnée de *Pixel*, un chat parlant et compagnon de voyage récurrent de l'univers transmédia développé ici. L'ensemble adopte un ton volontairement métaréflexif, où l'avatar fictionnel permet d'introduire la chercheuse que je suis et ses hypothèses de façon détournée, poétique, décalée et ludique. Cette vidéo a permis de tester la capacité d'un avatar fictionnel à faire passer un contenu scientifique autrement, en sollicitant l'attention, l'émotion, et l'identification du public. Elle constitue, à ce titre, un premier jalon important dans la mise à l'épreuve du pouvoir médiateur de *Lady Bug*.

La seconde vidéo, *Le patrimoine industriel en mode Steampunk : des montagnes créées par des hommes*, réalisée dans le cadre de la journée d'étude *Le Bassin Minier en transition : Territoire résilient, territoire de recherche* du 17 juin 2021, prend le contre-pied de la première. Elle adopte une forme frontale et explicative, sans recours à la fiction. Je m'y exprime face caméra, en tant que chercheuse, sans costume ni filtre narratif, dans un format proche de la capsule pédagogique (voir Figure 44, p.283). Cette vidéo explicite le projet de recherche-crédation, son origine, ses enjeux, et ses références, tout en introduisant les grandes figures de l'univers en cours de construction – comme le Galibot, Equinos, ou les feu-follets des souvenirs. Elle permet de poser une autre forme de médiation, plus proche des attendus académiques ou institutionnels, et donc d'explorer d'autres rapports au savoir.

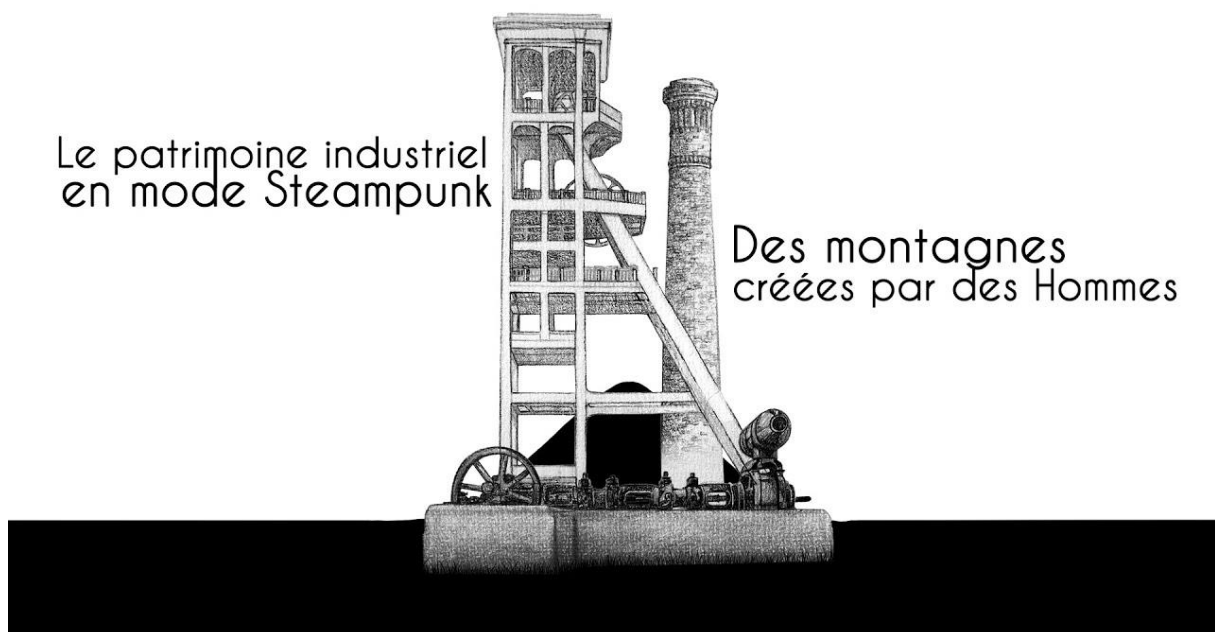
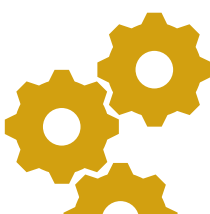


Figure 44 Capture d'écran de la vidéo *Le patrimoine industriel en mode Steampunk : Des montagnes créées par des Hommes*, journée d'étude *Le Bassin Minier en transition : Territoire résilient, territoire de recherche* du 17 juin 2021.

Ces deux vidéos, bien qu'aux formats et objectifs très différents, ont nourri la réflexion méthodologique qui aboutira à l'expérimentation comparative de cette thèse. Leur mise en regard préfigure en effet le cœur de l'étude : à savoir, dans quelles conditions et par quels moyens une médiation patrimoniale peut gagner en efficacité sensible, émotionnelle et mémorielle. Elles montrent déjà que la fiction et la narration symbolique ne relèvent pas seulement de l'habillage, mais d'un mode d'accès alternatif à la mémoire, susceptible d'activer d'autres formes d'attention et de compréhension.



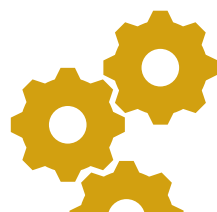
Elles s'inscrivent, avec le livret et le site interactif du *Carnaval des Spectres*, dans une logique de complémentarité des formes et des registres dans une logique transmédia : l'une par la médiation fictionnelle immersive, l'autre par l'explicitation pédagogique. Toutes deux participent à une écologie narrative en expansion, où chaque création – qu'elle soit fictionnelle ou non – devient une porte d'entrée vers le patrimoine réinterprété.

Toutes ces perspectives interrogent aussi la posture de l'artiste-chercheuse. En créant *Lady Bug*, en l'incarnant dans des vidéos, en lui prêtant une voix, un visage (masqué), une mémoire, je ne me situe plus seulement en observatrice, mais deviens actrice de la médiation patrimoniale. Je compose un récit, mais aussi une présence : celle d'un avatar poétique, à la croisée de l'intime et du collectif. Ce positionnement engage une éthique de la création : une attention constante à la mémoire des lieux, à leur histoire, à la manière dont celle-ci est reçue, transmise, parfois ignorée ou refoulée. Il ne s'agit pas d'imposer une fiction, mais de créer un espace de résonance, où le passé peut être entendu autrement, dans des langages renouvelés.

Dans cette optique, la recherche-crédation prend toute sa valeur : non comme un simple outil de médiation, mais comme une méthode sensible d'interaction avec le territoire. Le récit devient à la fois trace, outil d'enquête, et projection. Il ne remplace pas l'Histoire – il l'augmente, la décale, l'habite. En cela, *Lady Bug* n'est pas seulement un personnage, mais un dispositif relationnel. Elle permet de dire sans imposer, de relier sans enfermer, de convoquer le passé sans le figer. C'est peut-être là son rôle le plus précieux : non pas dire le patrimoine, mais l'écouter, le traduire, et lui donner une forme suffisamment ouverte pour que chacun puisse y trouver sa place.

Ainsi, les futures recherches devront prolonger cette dynamique en expérimentant des formes plus immersives, situées dans les lieux mêmes qu'elles évoquent. Il s'agira d'observer si l'impact émotionnel et narratif s'intensifie lorsqu'il devient spatial, incarné, et partagé – et surtout, lorsqu'il est couplé à l'ensemble du dispositif transmédia du *Carnaval des Spectres*. En combinant les différents supports de narration (vidéo, illustration, objet, performance, numérique), il devient possible d'esquisser une forme d'écologie narrative, où chaque médium vient enrichir l'autre, et où le patrimoine peut se raconter à travers une multiplicité de voix.

Ces perspectives esquissent un avenir où l'imaginaire ne serait plus un détour, mais une voie d'accès privilégiée vers le sensible et le commun. Et si la fiction – à travers *Lady Bug* – permet de réactiver ce qui semblait silencieux, alors elle devient un outil de mémoire, mais aussi d'avenir. Un avenir à inventer, à rêver, à transmettre.



BILAN

L'intuition de départ laissait présager une nette préférence pour Aimable, figure légitime et rassurante, et un rejet global de *Lady Bug*, avatar fictionnel trop éloigné des codes habituels de la médiation patrimoniale. À la lumière des résultats, cette opposition binaire se révèle bien plus complexe. Sur un panel de 75 participants, d'âges et de profils variés, la réception du dispositif *steampunk* s'avère finalement plus équilibrée – voire, à certains égards, étonnamment favorable.

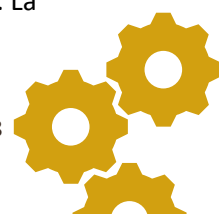
Première surprise : la compréhension des contenus. Contre toute attente, c'est la vidéo de *Lady Bug* qui obtient les meilleurs scores de clarté. Davantage de spectateurs la jugent « tout à fait claire », tandis qu'Aimable suscite un plus grand nombre de retours « plutôt pas clairs ». L'accent régional marqué du mineur, ses hésitations et une structuration orale moins maîtrisée ont pu brouiller la réception du message. Là où l'on redoutait que le filtre fictionnel du *Steampunk* nuise à la lisibilité du propos, il semble au contraire avoir structuré la narration de façon plus efficace.

L'appréciation globale, sans surprise, reste plus favorable à Aimable. Il est davantage recommandé, mieux évalué en tant que narrateur, et son style de narration est perçu comme plus adapté. Pour autant, *Lady Bug* rassemble 69 % d'appréciations positives, un score honorable pour une proposition aussi atypique. Elle est même recommandée par plus de la moitié des répondants (53 %), ce qui, loin d'être marginal, atteste d'une réelle ouverture du public à une médiation hors normes.

En matière de préférence, Aimable conserve l'avantage (47 %), mais un tiers des participants (32 %) déclare préférer *Lady Bug* – un résultat loin d'être anecdotique. Le reste (21 %) ne tranche pas, ce qui peut aussi témoigner d'un équilibre perçu entre les deux dispositifs, malgré leur dissemblance.

C'est cependant l'analyse émotionnelle qui révèle les différences les plus nettes. Si Aimable agit comme un récit posé, capable d'apaiser ou d'émouvoir, il entraîne aussi une hausse notable du sentiment de tristesse, notamment chez les plus jeunes. À l'inverse, *Lady Bug* provoque un basculement positif chez 38 % des participants initialement « neutres », qui deviennent « contents » après le visionnage – une dynamique absente chez Aimable. En contrepartie, certains répondants se disent « malades » ou « indisposés » après la séquence *steampunk*, une réaction émotionnelle inédite par rapport à la séquence d'Aimable et qui traduit un malaise réel face à cette esthétique décalée. Ce clivage est aussi visible dans le vocabulaire mobilisé dans les réponses ouvertes : « déguisement », « malaisant », « chelou » côtoient « aimé », « bien », « enfants » ou « jeunes », révélant une fracture générationnelle ou culturelle dans la réception.

Le désir de visite, lui aussi, illustre ce balancement. Après *Lady Bug*, les réponses « positives » sont plus nombreuses qu'après Aimable (61,3 % contre 56 %) et les positions « indifférentes » plus rares (14,7 % contre 24 %). En revanche, les réponses négatives sont plus fréquentes (24 % contre 20 %). La



fiction provoque donc un sursaut d'intérêt chez certains, un rejet chez d'autres. Mais elle stimule davantage, dans tous les cas, l'imaginaire des visiteurs et leur projection dans le lieu.

Ainsi, les données contredisent les attentes initiales. *Lady Bug*, malgré (ou grâce à) son étrangeté, démontre qu'un avatar *steampunk* peut être un médiateur crédible – parfois même plus clair – pour valoriser le patrimoine d'un site minier. Sa capacité à générer du commun culturel, en particulier avec les jeunes publics, en fait une figure d'avenir. Certes, elle déplaît à un peu plus de 10 % des répondants (8 sur 75), mais elle séduit profondément d'autres segments, jusqu'à créer un engagement émotionnel fort.

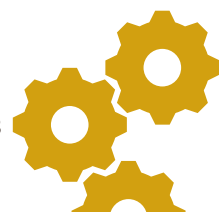
Des limites demeurent. L'échantillon, bien que diversifié, reste modeste. L'ajout d'entretiens qualitatifs permettrait d'affiner l'analyse, notamment sur les formes de rejet. Par ailleurs, des facteurs externes ont pu influencer la réception : des problèmes techniques (qualité sonore pour Aimable), ou encore des longueurs dans la narration. Les mots « long » et « monotone » apparaissent en effet dans les nuages de mots, témoignant d'une écriture parfois moins dynamique.

L'étude présentée ici a en tout cas permis d'explorer, à travers une méthodologie comparative, les effets d'une médiation patrimoniale fictionnalisée incarnée par le personnage de *Lady Bug*. En confrontant cette proposition artistique à un dispositif plus classique reposant sur le témoignage direct, l'analyse a révélé non seulement la capacité de la fiction à transmettre efficacement les contenus historiques, mais également son potentiel pour susciter des émotions, stimuler la curiosité et engager les spectateurs dans une relation sensible au lieu.

Si des limites méthodologiques existent – notamment liées à la taille restreinte de l'échantillon ou à la difficulté de comparer des récits relevant de registres aussi différents –, les résultats obtenus montrent qu'un récit imaginaire, lorsqu'il est construit avec cohérence, peut non seulement compléter les approches patrimoniales existantes, mais aussi ouvrir de nouvelles voies d'appropriation. Le recours à la figure de *Lady Bug*, et plus largement à l'univers du *Carnaval des Spectres*, se révèle ainsi porteur d'une promesse : celle de raconter autrement, de transmettre sans figer, et de faire entendre les voix du passé à travers les langages de demain.

Cette étude constitue donc une articulation charnière entre la recherche théorique et la recherche-crédation. Elle ne clôt pas un cycle, mais amorce au contraire un déplacement : celui d'une posture où l'artiste-chercheuse ne se contente plus d'interroger les récits patrimoniaux, mais contribue à les tisser, à les mettre en mouvement, à leur redonner souffle.

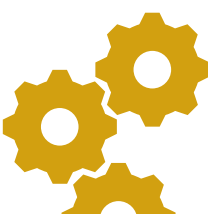
En ce sens, *Lady Bug* ne se présente pas seulement comme un personnage, mais comme une médiatrice du sensible, un vecteur d'imaginaires permettant de réenchanter la mémoire du lieu. Elle



ouvre une brèche dans les formes convenues de la transmission, et par là-même, trace un sillon fertile pour une médiation incarnée, hybride, poétique. Il est un point sur lequel elle est, d'une certaine manière, invincible : elle pourra continuer à exercer cette médiation bien après que les anciens mineurs ne soient plus présents que sous forme d'archives ou de traces spectrales.

Pourquoi ne pas envisager, à l'avenir, des formes de médiation mixte, où *Lady Bug* servirait de fil rouge, en présentiel, pour introduire des témoignages réels ? Ce serait alors moins une substitution qu'un tissage narratif, capable d'articuler mémoire, émotion et récit, dans une expérience sensible géographiquement située.

C'est dans cette direction – celle d'une médiation dynamique, engageante, fondée sur une écriture attentive à la temporalité, à l'esthétique et aux publics – que s'orientent désormais les travaux à venir. Ces constats ouvrent naturellement sur les recommandations et prolongements évoqués en conclusion, qui envisagent l'avenir du dispositif à la lumière de cette expérimentation.



3.2 ENQUETE SUR LA COMMUNAUTE *STEAMPUNK* FRANCOPHONE : PERCEPTIONS, PRATIQUES ET PATRIMOINE

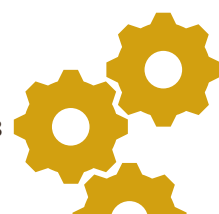
La première partie de ce chapitre s'est attachée à analyser les effets d'un dispositif de médiation patrimoniale fictionnel, en le confrontant à une forme plus classique de transmission par témoignage. Cette étude comparative, centrée sur la réception de deux vidéos, a permis d'évaluer les potentialités sensibles, émotionnelles et narratives du *Steampunk* lorsqu'il est mis au service d'un récit territorial. Toutefois, cette exploration reste située dans un cadre expérimental, circonscrit à un groupe de participants limités, et à un univers fictionnel en construction.

Or, pour mieux comprendre ce que le *Steampunk* peut apporter à la médiation du patrimoine industriel, il importe également de se pencher sur les représentations et pratiques réelles de celles et ceux qui s'en revendiquent. En parallèle de cette étude, une enquête en ligne a donc été menée, entre 2024 et 2025, auprès d'un public francophone se reconnaissant dans l'esthétique, la philosophie ou les pratiques *steampunks*, dans l'objectif d'interroger plus spécifiquement le rapport que ce public entretient avec la fiction, la transmission culturelle et le patrimoine.

Cette enquête se présente comme un prolongement naturel du travail mené jusqu'ici. Elle vise à compléter les résultats précédents par une approche socioculturelle centrée non plus sur la réception immédiate d'une œuvre, mais sur les représentations, les usages numériques, les dynamiques collectives et les attentes d'une communauté déjà familière de l'imaginaire *steampunk*. Ce public averti constitue en effet un terrain d'observation précieux : non seulement parce qu'il participe activement à la construction de cet imaginaire rétrofuturiste, mais aussi parce qu'il peut offrir un éclairage plus affiné sur la manière dont fiction, mémoire et création se croisent dans une dynamique transmédia.

L'enquête avait donc un double objectif : d'une part, situer le projet du *Carnaval des Spectres* dans un paysage culturel plus large, en identifiant ses résonances ou ses écarts avec les imaginaires partagés par ce public spécifique ; d'autre part, mieux comprendre le profil, les pratiques et les valeurs de la communauté *steampunk* francophone. Elle vient ainsi compléter l'étude précédente en lui donnant un contrechamp sociologique et culturel : si la première mesurait la réception d'un dispositif fictionnel, la seconde observe le terrain d'émergence possible de ce type de dispositifs.

Il convient de souligner que, à notre connaissance, aucune étude de cette ampleur n'avait jusqu'alors été menée auprès de la communauté *steampunk* francophone. Si les travaux académiques existants portent majoritairement sur les productions littéraires ou les aspects esthétiques du mouvement, très peu explorent ses acteurs réels à travers une méthodologie systématisée et participative. Cette enquête constitue donc une contribution inédite à la compréhension



socioculturelle du *Steampunk*, en documentant de manière rigoureuse les pratiques, les perceptions et les imaginaires d'un public directement concerné.

Ensemble, ces deux volets esquissent une écologie du *Steampunk* comme médiation sensible, à la croisée de l'expérimentation artistique et de la culture participative. Avant de présenter les résultats détaillés de cette enquête, il convient d'en préciser le cadre méthodologique et les principales caractéristiques de l'échantillon.

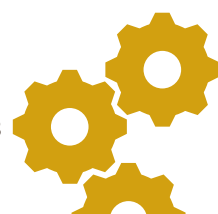
OBJECTIFS ET METHODOLOGIE DE L'ENQUETE

Cette enquête s'attache à comprendre comment une communauté familière du *Steampunk* perçoit elle-même cet imaginaire, dans ses usages, ses définitions, ses liens éventuels au patrimoine et ses formes d'appropriation. Il s'agit donc d'une approche complémentaire, qui replace les dispositifs de médiation étudiés dans un écosystème plus large : celui d'une culture vivante, pratiquée, transformée.

3.2.1.1 Objectifs

Ce questionnaire a pour ambition de broser un portrait aussi riche que possible de la communauté *steampunk* francophone, en croisant plusieurs dimensions – sociales, culturelles, esthétiques, politiques – dans une approche à la fois exploratoire et transversale. Huit grands axes ont guidé sa construction :

- ⚙ *Mieux cerner le profil des pratiquants et amateurs de Steampunk*, en recueillant des données sociodémographiques (âge, genre, niveau d'étude, situation professionnelle, lieu de résidence) mais aussi des éléments sur leurs pratiques culturelles et sociales liées à cet univers (fréquentation d'événements, participation à des activités créatives, pratiques de jeu, etc.).
- ⚙ *Explorer les représentations du Steampunk au sein de la communauté francophone*, à travers les définitions personnelles proposées, les éléments jugés caractéristiques (esthétique, influences littéraires ou historiques, valeurs associées), ainsi que les éventuelles distinctions perçues entre *Steampunk* francophone et anglophone.
- ⚙ *Analyser la place de la création dans les pratiques*, qu'elle soit individuelle ou collective. Il s'agissait ici d'évaluer l'importance accordée au DIY (*Do It Yourself*) et au DIWO (*Do It With Others*), de recenser les types d'activités artistiques pratiquées (costumes, accessoires, gadgets...), et de comprendre le rôle de la fabrication dans l'appropriation de l'univers *steampunk*.
- ⚙ *Approfondir les dimensions sociales et politiques du mouvement*, en questionnant la place accordée à l'inclusivité, à la diversité, au féminisme, à la critique du capitalisme ou encore à la représentation des minorités et des personnes en situation de handicap.
- ⚙ *Évaluer l'implication communautaire et les formes d'engagement*, en s'intéressant aux événements fréquentés (conventions, festivals, Maker Faires...), à leur accessibilité, à la fréquence de participation, ainsi qu'à l'attrait pour des formats plus collaboratifs ou expérimentaux.



- ⚙️ *Recueillir les attentes et les perspectives d'évolution du mouvement*, notamment en ce qui concerne l'intégration de nouvelles technologies rétrofuturistes, le développement de formats interactifs (réalité virtuelle, jeux vidéo...), ou encore les enjeux d'accessibilité, de transmission et de représentativité.
- ⚙️ *Explorer les liens entre Steampunk et patrimoine industriel*, en interrogeant l'intérêt pour des événements, expositions ou visites situés sur des sites historiques, ainsi que les formats de médiation jugés les plus attractifs dans une perspective *steampunk*.
- ⚙️ Enfin, *interroger la place du Steampunk dans la culture contemporaine*, en évaluant sa reconnaissance comme mouvement culturel, littéraire, esthétique ou politique, et en examinant son rôle potentiel dans la construction de liens sociaux, de réseaux ou de trajectoires personnelles.

En somme, ce questionnaire visait moins à enfermer le *Steampunk* dans une définition rigide qu'à en saisir les multiples facettes à travers le regard de celles et ceux qui le vivent, le fabriquent et le réinventent. Il s'agissait d'identifier les tensions, les lignes de force et les horizons possibles d'un mouvement encore marginal mais résolument vivant, dont le rapport à la mémoire, à la création et à l'engagement mérite d'être pleinement pris en compte dans une perspective de recherche-crédation.

3.2.1.2 Méthodologie

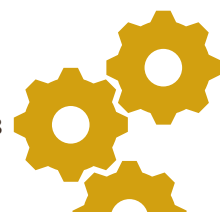
Un questionnaire en ligne a été élaboré à partir de ces objectifs, puis diffusé via des groupes Facebook, forums, réseaux sociaux et événements dédiés à la culture *Steampunk* francophone entre 2024 et 2025. Il comportait des questions à la fois fermées (QCM, échelles de Likert) et ouvertes, afin de recueillir des données à la fois quantitatives et qualitatives. L'enquête a reçu un total de 71 réponses complètes, émanant de profils diversifiés en termes d'âge, de genre, de localisation géographique et d'implication dans la culture *Steampunk*.

Le questionnaire comportait 223 questions, réparties entre :

- ⚙️ des échelles de Likert (portant sur les attitudes, les émotions ou les préférences...),
- ⚙️ des questions fermées à choix unique ou multiple (sociodémographie, pratiques, références culturelles...),
- ⚙️ et des questions ouvertes (définitions personnelles du *steampunk*, éléments de récit, perceptions...).

Certaines questions étaient aussi conditionnelles, n'étant accessibles qu'en fonction des réponses précédemment données. En moyenne, les répondants ont ainsi répondu à environ 180 questions.

Afin de rendre ce volume de questions plus digeste et attractif pour les répondants, une dimension ludique a été volontairement intégrée à la structure du questionnaire. Celui-ci contenait un « faux test de personnalité *steampunk* », construit à partir d'un sous-ensemble de questions ciblées. Les réponses étaient traduites en un score final, permettant à chaque répondant d'obtenir un profil symbolique : *Aristocrate Dandy*, *Syndicaliste Révolutionnaire*, *Pirate des airs*, *Anarcho-Punk*, *Savant*



Fou, Artiste Bohème ou Voyageur Temporel. Bien que non scientifique, cette typologie servait à stimuler l'engagement tout en renforçant le sentiment d'appartenance à un imaginaire commun.

La répartition des profils obtenus est la suivante :

- ⚙ **Anarcho-Punk** : 32 personnes (≈ 45,1 %)
- ⚙ **Pirate des Airs** : 11 personnes (≈ 15,5 %)
- ⚙ **Artiste Bohème** : 10 personnes (≈ 14,1 %)
- ⚙ **Savant Fou** : 8 personnes (≈ 11,3 %)
- ⚙ **Syndicaliste Révolutionnaire** : 8 personnes (≈ 11,3 %)
- ⚙ **Aristocrate Dandy** : 2 personnes (≈ 2,8 %)
- ⚙ **Voyageur Temporel** : aucun répondant n'atteint cette catégorie

Répartition des profils de personnalité Steampunk

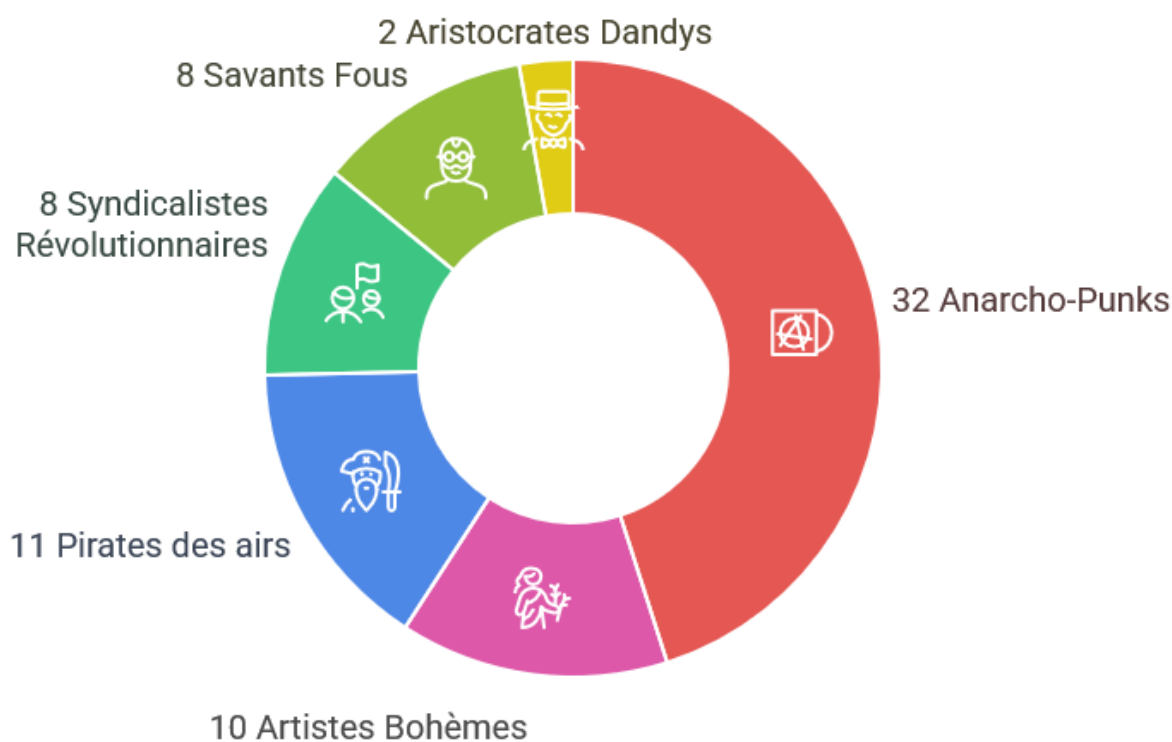


Figure 45 Diagramme de répartition des participants par score obtenu en réponse au questionnaire.

De plus, afin de renforcer encore l'engagement des répondants tout au long de ce questionnaire particulièrement dense, un personnage fictif a été intégré de manière ponctuelle dans le déroulement de l'enquête : *Pixel*, le petit chat-bot *steampunk* imaginé comme le compagnon de *Lady Bug* (voir Figure 46 p.292). Inspiré à la fois des mascottes numériques et des animaux familiers du *steampunk*, *Pixel* apparaissait à intervalles réguliers pour encourager, faire sourire, ou encore partager de petites anecdotes sur l'univers *Steampunk*, créant ainsi une forme de dialogue affectif et ludique avec les participants.



Figure 46 Aperçu de *Pixel* qui était animé lors du questionnaire.

Cette dimension narrative et immersive a été globalement bien accueillie. À la question « Avez-vous apprécié la présence de Pixel, le chat-bot *steampunk* ? » (notation de 1 à 5), 25,4 % des répondants ont donné la note maximale de 5, tandis que 32,4 % ont choisi la note de 3, traduisant un accueil mitigé mais plutôt favorable. Seuls 15,5 % ont attribué la note minimale (1), ce qui reste marginal au regard de l'ensemble. Ces résultats suggèrent que l'introduction d'un personnage médiateur, même symbolique, peut contribuer à maintenir l'attention et à instaurer une atmosphère plus légère dans un dispositif de recherche participatif, sans nuire à la rigueur du protocole.

Les réponses ont été analysées à l'aide d'un double prisme :

- ⚙️ statistique et thématique, pour les données fermées (profils, préférences, usages) ;
- ⚙️ interprétatif et inductif, pour les réponses ouvertes, à travers une lecture croisée des verbatim permettant de faire émerger des motifs récurrents, des tensions, ou des attentes communes.

Cette enquête vient ainsi nourrir la réflexion méthodologique engagée dans la première partie du chapitre : alors que les vidéos analysées exploraient l'impact de deux formes de médiation sur un public non initié, ici, le regard se tourne vers un public potentiellement « accompagnant », c'est-à-dire capable de s'approprier, de relayer ou de co-construire des formes de médiation hybrides. En ce sens, cette partie ne vise pas seulement à mieux connaître la communauté *steampunk* francophone, mais à poser les bases d'un dialogue entre la création artistique, la transmission patrimoniale et les imaginaires partagés.

Le questionnaire proposé dans le cadre de cette enquête était volontairement riche, cherchant à embrasser la diversité des dimensions que peut recouvrir la pratique *steampunk*, de ses représentations à ses usages. Toutefois, le nombre important de questions – bien que pertinent pour couvrir un champ large – a rendu difficile une analyse systématique de chaque item. Ce choix, assumé dans une logique exploratoire, relève aussi d'une première expérience de terrain menée en autonomie, ce qui a pu entraîner certaines limites méthodologiques. Il a ainsi été nécessaire de

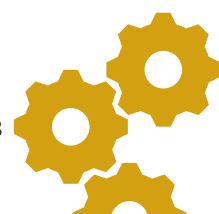
procéder à une synthèse des grandes tendances plutôt qu'à une analyse exhaustive de chaque variable.

En raison de la densité du questionnaire et de la richesse des réponses obtenues, tous les axes de recherche n'ont pu être abordés dans cette thèse. Plus spécifiquement, les analyses portant sur l'implication communautaire (fréquentation des événements, formes d'engagement collaboratif), les attentes prospectives (usages futurs, rétrofuturisme, technologies émergentes), ainsi que la place du *Steampunk* dans la culture contemporaine (reconnaissance institutionnelle, circulation médiatique) ont été laissées de côté dans cette version. Ces dimensions, bien présentes dans le corpus, feraient l'objet d'un développement plus approfondi dans le cadre d'un article scientifique complémentaire ou d'un travail ultérieur. Ce choix ne tient pas à un manque d'intérêt, mais à la volonté de préserver une cohérence analytique avec les objectifs principaux de la thèse et les contraintes de volume inhérentes à cet exercice universitaire.

UNE COMMUNAUTE PLURIELLE ET CREATIVE

3.2.1.3 Profil des répondants

L'enquête menée auprès de la communauté francophone *Steampunk* a recueilli 71 réponses complètes. Ce corpus modeste mais globalement riche dans la variété de ses participants permet de dessiner un premier portrait de celles et ceux qui composent cette culture alternative dans l'espace francophone. À travers la diversité des profils recueillis, il devient possible de mieux comprendre à qui s'adresse une médiation patrimoniale fictionnelle comme celle portée par le *Carnaval des Spectres*, et d'évaluer dans quelle mesure ce type de proposition trouve un écho auprès des publics concernés.



3.2.1.3.1 Répartition par genre et tranches d'âge

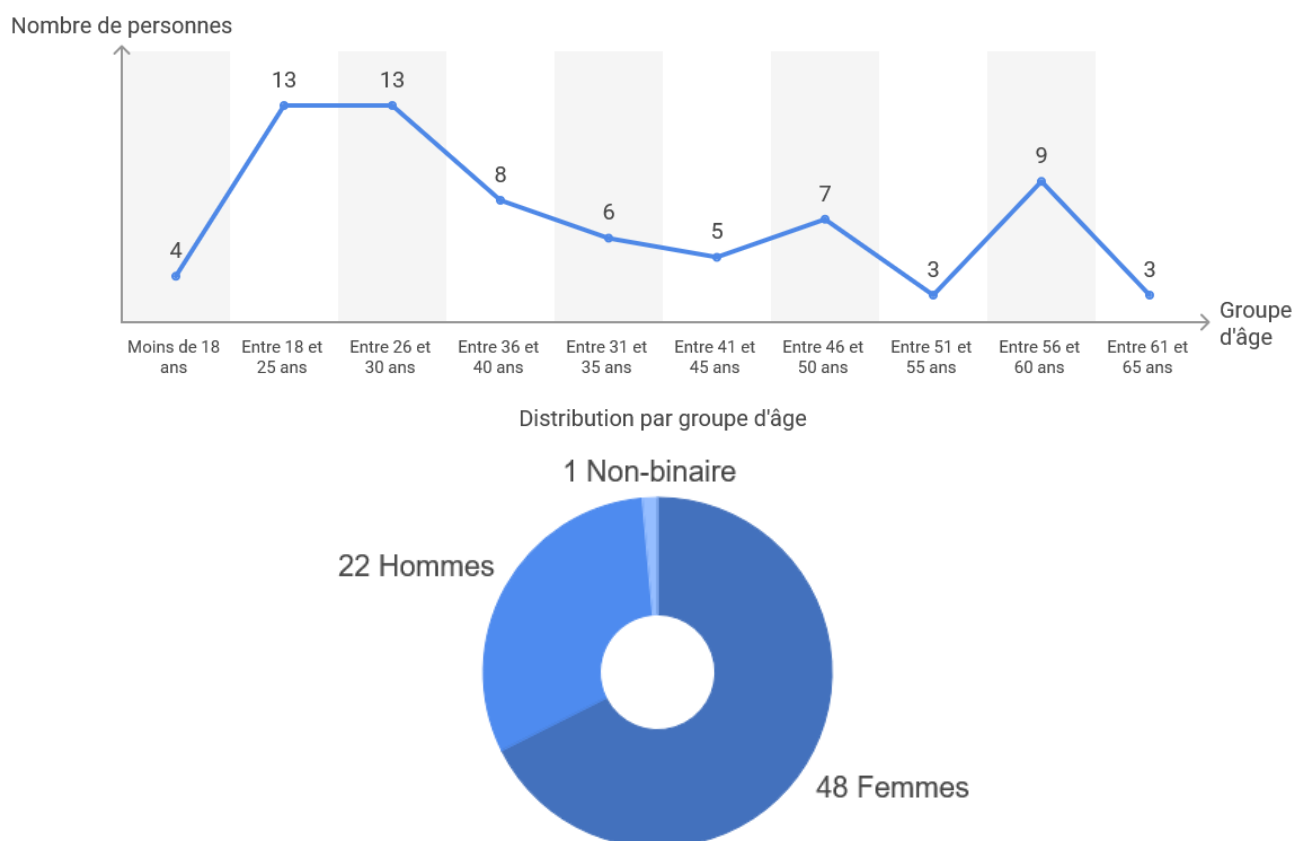


Figure 47 Répartition par genre et par tranche d'âge des participants.

La majorité des répondants se définissent comme femmes (48 sur 71), suivies par 22 hommes et une personne non-binaire, ce qui confirme la présence active et visible des femmes dans cette communauté, parfois à rebours des stéréotypes genrés sur les cultures de l'imaginaire. Cette pluralité est également présente dans les tranches d'âge représentées. Les tranches 18-25 ans et 26-30 ans concentrent chacune 13 répondants, marquant un ancrage fort dans les jeunes générations, mais la communauté se distingue par sa diversité intergénérationnelle, avec des participants âgés de moins de 18 ans jusqu'à 65 ans. Cette transversalité générationnelle constitue un terreau fertile pour des récits patrimoniaux intergénérationnels, tels que ceux proposés dans les vidéos de *Lady Bug* ou le livret.

3.2.1.3.2 Répartition géographique et niveaux d'étude

Sur le plan géographique, la majorité des répondants résident en France (52 sur 71), suivis par la Belgique (7), le Canada (7), la Suisse (4) et le Luxembourg (1). Ce panel confirme l'ancrage majoritairement hexagonal de la communauté interrogée, tout en témoignant d'une communauté francophone active, attentive aux développements du *Steampunk* dans son aire linguistique.

Les niveaux d'étude sont variés, allant du CAP/BEP au doctorat, avec une forte représentation des cursus universitaires. Cette diversité peut témoigner d'un rapport souvent réflexif à la culture *steampunk*, nourri par les lectures, les analyses, ou encore par une pratique artistique engagée.



Figure 48 Répartition des situations socio-professionnelles des répondants.

La situation professionnelle est également hétérogène (voir Figure 48, p.295) : on y retrouve des étudiants, des doctorants, des salariés, des indépendants, des personnes au chômage, des retraités, etc. Cette transversalité statutaire montre que le *Steampunk* traverse les âges, les professions et les conditions sociales, renforçant son potentiel fédérateur dans des récits patrimoniaux intergénérationnels comme ceux proposés par *Lady Bug* ou dans le *Carnaval des Spectres*.

Il est également à noter que sur les 71 réponses recueillies, la grande majorité des participants considèrent que le *Steampunk* est accessible à tous. En effet :

- ⚙ 64 répondants ont répondu « Oui », soit environ 90,1%.
- ⚙ 7 répondants ont répondu « Non », soit environ 9,9%.

Globalement, le *Steampunk* est largement perçu comme une sous-culture accessible et ouverte, bien que quelques répondants soulignent des barrières potentielles liées aux connaissances, aux moyens financiers ou à l'esthétique parfois complexe de ce mouvement. Ce constat montre que, si le *Steampunk* peut être apprécié par un large public, il pourrait encore gagner en visibilité et en accessibilité pour séduire un plus grand nombre de personnes.

3.2.1.4 Une communauté créative, informée et impliquée

Les résultats du questionnaire révèlent une communauté *steampunk* à la fois expérimentée, engagée et fortement investie dans des pratiques créatives. Loin d'un simple effet de mode, l'adhésion au *steampunk* s'inscrit pour beaucoup dans la durée, nourrie par une passion pour la fabrication, la

narration et l'esthétique alternative. Il s'agira d'explorer ici les dimensions clés de cet engagement, en s'appuyant sur les réponses des participants pour cerner les modalités de leur implication, la place centrale du « faire » dans leurs pratiques, et les formes d'expression identitaire et collective qui en découlent.

Tout d'abord, il est à noter qu'une majorité des répondants déclarent avoir découvert le *Steampunk* depuis plus de cinq ans. En particulier, 30 personnes sur 71 (soit 42,25 %) disent le connaître ou le pratiquer depuis 5 à 10 ans, 11 autres depuis 10 à 15 ans, et certains évoquent un intérêt remontant aux années 1980, voire antérieur.

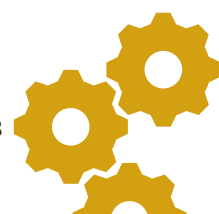
Ces trajectoires au long cours témoignent d'un attachement profond, nourri par la lecture, la création ou la fréquentation d'événements spécialisés. Elles confirment que le *Steampunk*, bien qu'apparue dans les années 1980 comme sous-genre littéraire, a durablement infusé les cultures populaires francophones.

Les participants disent aussi pratiquer différentes activités en lien avec le *Steampunk* :

- ⚙ Participation à des événements immersifs : chasses au trésor, *escape games*, salons spécialisés.
- ⚙ Création et artisanat : fabrication d'objets *Steampunk*, customisation de vêtements et accessoires.
- ⚙ Jeux et narration : jeux de rôle grandeur nature, jeux de plateau, jeux vidéo inspirés de l'esthétique *Steampunk*.
- ⚙ Exploration technologique et historique : certains s'intéressent aux technologies mécaniques anciennes et aux inventions rétrofuturistes.

La majorité des répondants se reconnaît d'ailleurs dans l'identité « geek » (« Diriez-vous que vous êtes geek ? »), même si le degré d'adhésion varie. Les réponses les plus fréquentes se situent entre 3 et 5, indiquant une forme d'identification nuancée mais largement assumée. Les réponses maximales (5) sont nombreuses, suggérant une acceptation pleine et entière du terme par une part significative de la communauté. À l'inverse, une minorité (notamment les notes 1 et 2) semble soit ne pas se reconnaître dans cette étiquette, soit préférer d'autres formes de définition identitaire. Cette diversité de réponses peut illustrer que l'étiquette « geek » est perçue de manière plurielle : pour certains, elle est valorisante, pour d'autres, elle peut paraître inadaptée ou insuffisamment représentative.

En tout cas, les résultats montrent une forte tendance à l'auto-identification comme personne curieuse parmi les répondants. Plus de 80 % des participants ont attribué la note maximale de 5/5 à la question « Vous considérez-vous comme une personne curieuse, toujours à la recherche de nouvelles connaissances ? », exprimant ainsi une curiosité affirmée et constante. Une autre part non négligeable



(autour de 15 %) se situe à 4/5, montrant un fort intérêt sans se considérer comme « toujours » curieux. Les notes plus faibles sont extrêmement marginales.

Cette prédominance des scores élevés peut témoigner d'une ouverture d'esprit importante, d'un goût prononcé pour l'apprentissage et d'une appétence générale pour la découverte, des traits particulièrement cohérents avec les univers imaginaires tels que le *Steampunk*, qui sollicitent la créativité, la culture générale et la capacité à faire des liens entre les disciplines.

Ces deux questions – « Diriez-vous que vous êtes geek ? » et « Vous considérez-vous comme une personne curieuse, toujours à la recherche de nouvelles connaissances ? » – visaient à esquisser un portrait général des participants, au-delà de leurs seules pratiques *steampunks*. L'intention était de mieux cerner certaines dispositions culturelles ou cognitives fréquemment associées à l'univers *steampunk* : goût pour la fiction, la culture populaire, l'érudition ludique ou l'exploration intellectuelle.

L'usage du terme « geek », bien que connoté et parfois clivant, permettait d'interroger le rapport des répondants à cette étiquette culturelle, souvent mobilisée dans les communautés fictionnelles, ludiques ou technophiles. De même, la question sur la curiosité visait à explorer une attitude transversale, potentiellement favorable à la réception du *steampunk* comme univers de savoirs croisés, d'uchronies et de bricolages narratifs.

Néanmoins, ces choix ne sont pas exempts de biais ni de limites. D'autres formulations auraient pu être envisagées pour mieux cerner les identités culturelles ou les pratiques intellectuelles des répondants. Le mot « geek », notamment, peut être perçu comme réducteur ou daté, et ne rend pas toujours compte de la diversité des profils, ni de la manière dont chacun se définit. Quant à la curiosité, il s'agit d'un auto-jugement positif sur soi-même, auquel il est tentant d'adhérer sans nécessairement refléter une pratique concrète.

C'est pourquoi ces limites méthodologiques invitent donc à manier les résultats avec prudence. Ces deux questions ne permettent pas de broser un portrait exhaustif, mais elles peuvent ouvrir des pistes de réflexion sur les valeurs, les postures et les imaginaires d'une partie des publics *steampunks*. En tant qu'indicateurs partiels mais révélateurs, elles mériteraient d'être croisées avec d'autres types de données (entretiens, observations, productions artistiques, etc.) pour affiner la compréhension des profils.

3.2.1.4.1 Une culture du faire : pratiques créatives et fabrication du costume

Il convient désormais d'examiner les pratiques concrètes qui nourrissent au quotidien la pratique du *Steampunk* – en premier lieu celles liées à la création, au bricolage et à la fabrication de costumes, piliers fondamentaux de cette culture du « faire ».

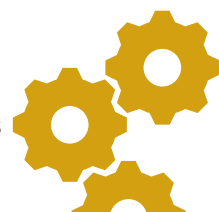




Figure 49 Infographie sur la pratique régulière d'une activité artistique.

Une caractéristique essentielle émerge de ce questionnaire : la centralité de la création artistique (voir Figure 49, p.298). 71,83 % des répondants déclarent avoir une pratique artistique régulière (niveau 4 ou 5 sur une échelle de 1 à 5). Ce chiffre corrobore l'hypothèse selon laquelle le *Steampunk* est avant tout une culture du *faire*, du bricolage, de l'imaginaire incarné. Dessin, couture, écriture, artisanat, performance : les formes de cette créativité sont multiples, et s'exercent souvent en dehors d'un cadre professionnel strict. Cette affinité avec la création manuelle ou numérique constitue l'un des points de jonction les plus forts entre la communauté interrogée et les publics potentiels d'une médiation fictionnelle comme celle de *Lady Bug* et, plus largement, du *Carnaval des Spectres*. Elle dessine les contours d'un public non seulement réceptif à l'esthétique *steampunk*, mais capable d'en devenir acteur.

Il convient néanmoins de noter que cette centralité ne signifie pas une homogénéité des pratiques ou un engagement professionnel de tous. Si la création est bien présente, elle peut revêtir des formes très diverses, allant du dessin occasionnel à l'investissement régulier dans l'artisanat ou la performance. Par ailleurs, une part non négligeable des répondants ne se situent pas au niveau maximal de pratique (niveau 5), ce qui indique aussi des degrés d'implication variés.

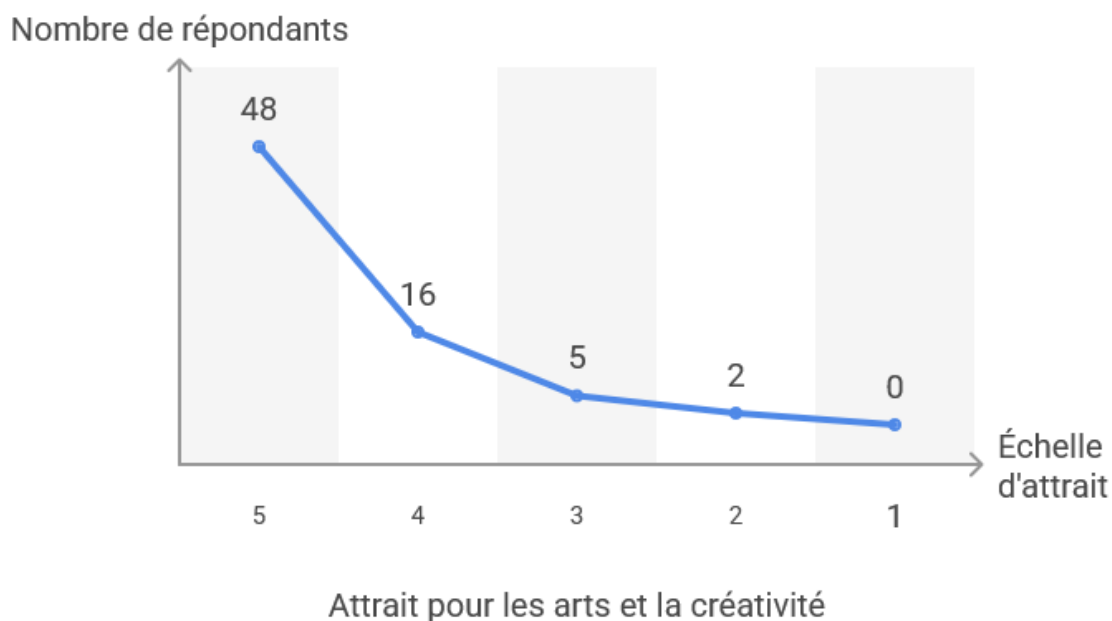


Figure 50 Diagramme des réponses à la question « Êtes-vous généralement attiré par les arts et la créativité ? »

À cette pratique s'ajoute une attirance générale pour les arts et la créativité, confirmée par les réponses à la question « Êtes-vous généralement attiré par les arts et la créativité ? » (voir Figure 50, p.299). Sur une échelle de 1 à 5, plus de 95 % des répondants se positionnent aux niveaux 4 ou 5, dont une majorité écrasante (plus de 70 %) au niveau maximal. Ces données renforcent l'idée que l'univers *steampunk* attire des profils particulièrement sensibles aux démarches créatives, qu'elles soient manuelles, artistiques ou narratives, et que cette affinité constitue un levier essentiel pour toute médiation s'appuyant sur le faire ou la fiction.

Avez-vous fabriqué votre costume steampunk ?

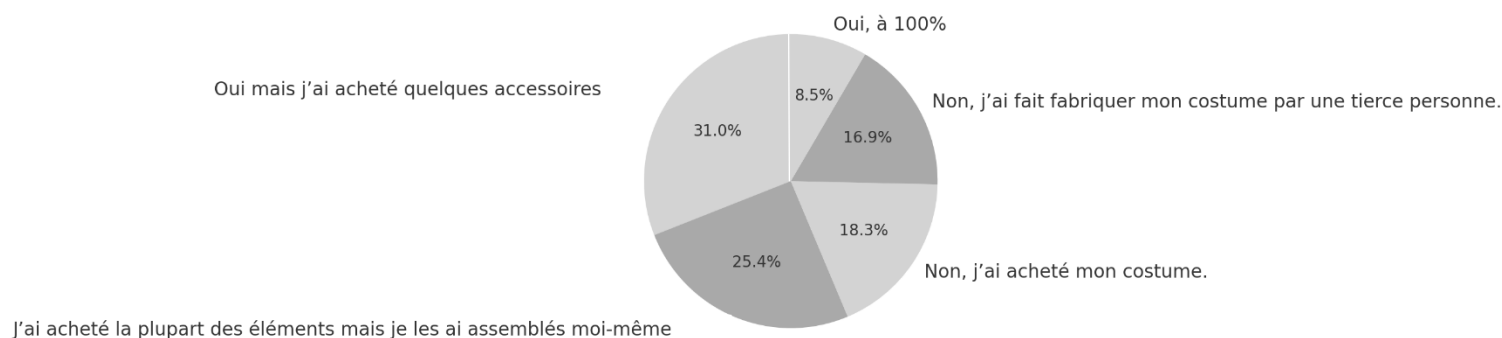


Figure 51 Réponses à la question « Avez-vous fabriqué votre costume *steampunk* ? »

Une large majorité des répondants déclarent également avoir participé à la fabrication de leur costume *steampunk*, que ce soit de manière partielle ou totale (voir Figure 51, p.299). Si seuls 8,5 % d'entre eux affirment avoir confectionné l'intégralité de leur tenue eux-mêmes, 64,8 % indiquent avoir assemblé divers éléments – qu'ils aient été fabriqués de leurs mains ou acquis par d'autres moyens.

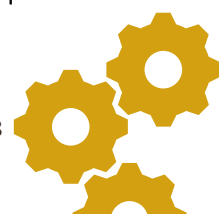
Ce mode d'élaboration mixte souligne à la fois l'implication personnelle et la nature souvent modulaire des créations *steampunks*, qui mêlent artisanat, détournement d'objets et appropriation esthétique. À l'inverse, 35,2 % des participants ont tout de même acheté leur costume en l'état ou fait appel à un tiers pour le réaliser. Cette diversité des pratiques révèle l'importance de l'expression individuelle, tout en ouvrant à des formes plus externalisées de contribution à l'esthétique *steampunk*.

Ainsi, si l'idéal du « faire soi-même » reste valorisé dans la culture *steampunk*, il n'en constitue pas pour autant une norme rigide. Le recours à des éléments achetés ou à des créations d'autrui peut aussi témoigner d'une forme d'appropriation esthétique ou narrative, où la cohérence de l'univers prime parfois sur l'authenticité artisanale. Le costume *steampunk* devient alors un collage, un langage visuel, plus qu'un objet entièrement façonné de ses mains.

De plus, si une majorité des répondants déclarent avoir fabriqué leur costume *steampunk* seulement en partie, les réponses ouvertes permettent de mieux comprendre les freins à cette pratique. Plusieurs évoquent un manque de temps (« Je n'en ai pas encore trouvé le temps », « Manque de temps principalement et de moyens »), un manque de compétence technique (« Je ne sais pas coudre », « Je ne suis pas très douée pour les travaux manuels »), ou encore une absence de matériel ou d'accompagnement (« Cela demande du matériel et un savoir que je n'ai pas toujours », « Il me faut un modèle pour en apprendre les bases »). La question financière revient également dans plusieurs verbatims (« Je suis pauvre et j'ai pas le temps », « Ni le temps ni le budget :(»), de même que des raisons liées à l'occasion ou à l'usage du costume (« Je ne suis pas du genre à me déguiser », « Je ne porte pas de costumes »).

Il convient toutefois de souligner une limite dans la formulation du questionnaire : la question ouverte portant sur les raisons de fabrication du costume a été proposée à l'ensemble des répondants, y compris à ceux qui ont déclaré ne pas en avoir. Cela a conduit à la réception de réponses parfois hors de propos ou ambivalentes, relevant davantage d'une justification de l'absence de costume que d'un retour sur la fabrication elle-même. Pour affiner l'analyse, il aurait été préférable de filtrer cette question en fonction des réponses précédentes, afin de ne recueillir que les motivations effectives de fabrication. Ce biais n'invalide pas les apports des verbatims, mais il invite à interpréter avec prudence certaines réponses, notamment celles qui relèvent davantage de freins généraux que de choix actifs de fabrication.

Certains participants déclarent préférer composer leur tenue à partir de vêtements ou d'objets de seconde main, achetés ou transformés (« J'assemble mes différents achats », « Les pièces achetées sont des vêtements de seconde main que j'ai transformés »). D'autres enfin se positionnent dans une démarche progressive, évoquant un costume « en projet » ou « en cours de fabrication », ce qui



souligne une appropriation étalée dans le temps, fondée sur l'envie, la curiosité ou la recherche d'inspiration.

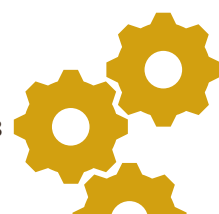
Au-delà du geste de fabrication lui-même, ces réponses confirment que le costume *steampunk* relève bien d'une dynamique de projection : qu'il soit fabriqué, assemblé ou simplement imaginé, il devient un espace d'expression narrative, d'exploration de soi ou d'engagement esthétique.

Ces réponses mettent aussi en lumière les limites d'un modèle de participation basé sur la fabrication : l'accessibilité du *steampunk* peut être entravée par des inégalités de temps libre, de savoir-faire, de moyens financiers ou d'accès aux matériaux. En ce sens, la valorisation du « faire » peut, malgré elle, exclure certains publics ou susciter un sentiment de décalage vis-à-vis des normes implicites du milieu.

D'ailleurs, les mentions récurrentes de costumes « en projet » ou « en cours de fabrication » ne traduisent pas toujours une trajectoire ascendante vers une pratique plus active : elle peut aussi signaler un processus interrompu, une envie sans concrétisation, ou une posture de spectateur intéressé sans passage à l'acte. Il faut dire que le *Steampunk* se vit aussi par le rêve, la contemplation ou la projection imaginaire, et pas uniquement par la réalisation concrète.

Plusieurs répondants parlent, en tout cas, d'un plaisir du bricolage, du « faire », d'un attachement à l'unicité de chaque création. Pour certains, cela s'accompagne de la création d'un personnage ou d'un *alter ego* incarné. On retrouve ici une dynamique proche de celle étudiée dans la médiation patrimoniale fictionnelle : un lien sensible au récit, un besoin de participation active, et une volonté d'inscrire son imaginaire dans des objets, des gestes, des scènes.

Les réponses à la question ouverte « En créant votre costume, avez-vous aussi créé l'histoire du personnage que vous incarnez en le portant ? » permettent d'affiner cette observation. Si une partie des répondants déclare incarner pleinement leur personnage à chaque fois qu'ils se costument, une autre tendance majoritaire se dessine : celle de personnages conçus, mais dont la frontière avec l'identité réelle reste floue ou secondaire. Nombre d'entre eux affirment que leur personnage leur ressemble beaucoup, ce qui rend le jeu de rôle moins marqué ou moins conscient. À l'inverse, certains témoignent d'une forte dissociation entre eux et leur personnage, au point de devoir en « sortir » ponctuellement. Enfin, une part importante des répondants (plus d'un tiers) indiquent se costumer sans jamais jouer un rôle. Cela montre que le port du costume n'implique pas nécessairement une mise en récit active ou une performance incarnée. Le *Steampunk* peut alors être vécu comme une esthétique à habiter plutôt qu'un personnage à jouer – une manière d'être au monde, plus qu'un rôle à tenir. Cette diversité de rapports à l'*alter ego* souligne que la projection narrative, bien que



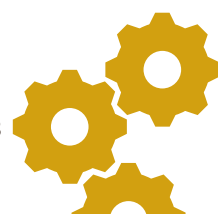
fréquente, n'est ni universelle ni homogène, et qu'elle s'adapte aux sensibilités et aux usages de chacun.

La majorité des personnes ayant fabriqué leur costume déclarent, en tout cas, l'avoir fait pour exprimer leur créativité, pour avoir un costume unique, ou parce qu'elles aiment le bricolage et l'artisanat. Ces trois motivations sont de loin les plus fréquentes parmi les réponses à la question à choix multiples « Pourquoi avez-vous choisi de fabriquer votre costume *steampunk* vous-même ? ». On retrouve également, dans une moindre mesure, des raisons économiques, ainsi que l'impossibilité de trouver un costume correspondant à ses goûts (« Parce que je n'ai pas trouvé de costume correspondant à mes goûts. »).

Ces motivations traduisent un rapport personnel et expressif à la création, fondé non seulement sur la nécessité ou la praticité, mais sur une volonté d'incarner un imaginaire dans un objet unique. Le plaisir du « faire » est ici affirmé comme une finalité en soi (« Parce que j'aime le bricolage et l'artisanat. »), à laquelle s'ajoute une forme de projection narrative (« Pour exprimer ma créativité. ») et une recherche d'unicité symbolique (« Pour avoir un costume unique. »).

Le caractère répétitif de ces réponses à travers les profils témoigne d'une vision du costume *steampunk* comme prolongement d'une identité fictionnelle, d'une démarche artistique, voire d'une pratique réflexive. En cela, elles confortent l'idée que le *steampunk* est un espace où se conjuguent le faire, le bricoler, et le raconter – des dimensions que l'on retrouve également dans les logiques de médiation fictionnelle évoquées à travers le personnage de *Lady Bug*.

En somme, la fabrication du costume *steampunk* apparaît bien comme une porte d'entrée privilégiée dans l'univers du « faire », de l'imaginaire incarné et du récit personnel. Toutefois, cette pratique, loin d'être uniforme ou systématique, se décline selon des degrés d'implication, de moyens et d'intentions très variés. Le « faire » peut être bricolage manuel, assemblage symbolique, projet rêvé ou encore simple appropriation esthétique. De même, l'incarnation d'un personnage oscille entre jeu assumé, autoportrait fictionnalisé et absence de mise en scène. Cette diversité des pratiques souligne que la culture *steampunk* n'impose pas un modèle unique, mais ouvre un espace souple où chacun peut projeter, expérimenter et raconter à sa façon. Une plasticité qui en fait une médiation particulièrement féconde pour des projets fictionnels ou patrimoniaux, dès lors qu'ils prennent en compte cette pluralité des rapports au costume, à la narration et à soi.



3.2.1.4.2 Du costume au personnage : formes d'incarnation narrative et d'appropriation identitaire

Dans de nombreux cas, la création matérielle *steampunk* ne s'arrête pas à l'objet lui-même : elle s'accompagne d'une démarche plus profonde, où le costume, tout particulièrement, devient le support d'un récit ou l'extension d'un personnage fictionnel. C'est cette dimension narrative et identitaire qu'il importe à présent d'explorer.

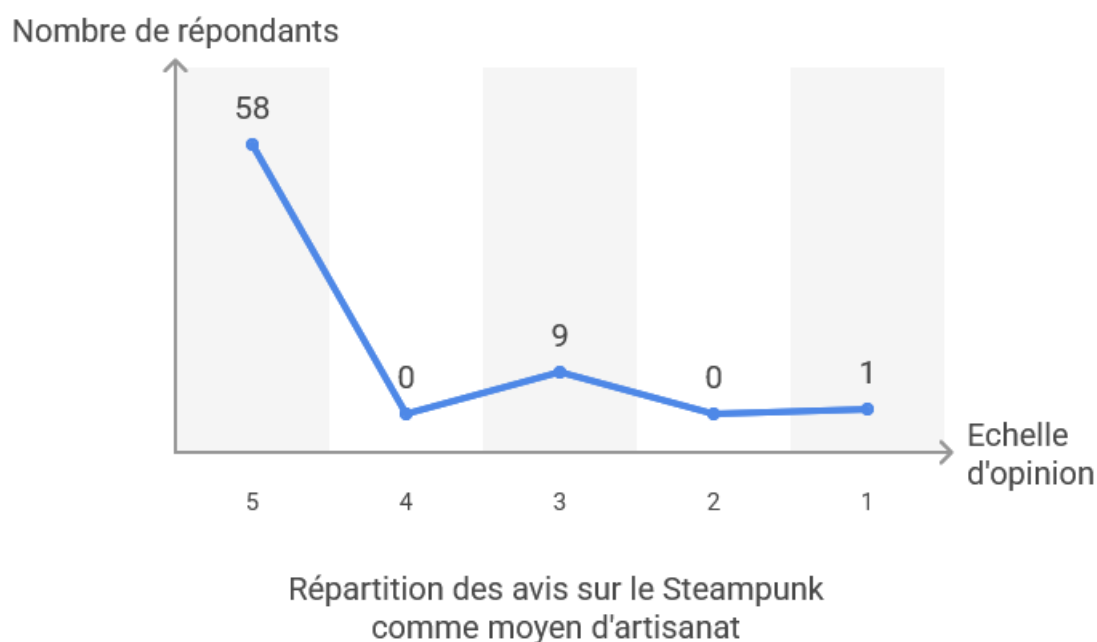


Figure 52 Diagramme des réponses à l'affirmation « Le *steampunk* est un bon moyen de pratiquer l'artisanat et/ou le bricolage et le fait-main »

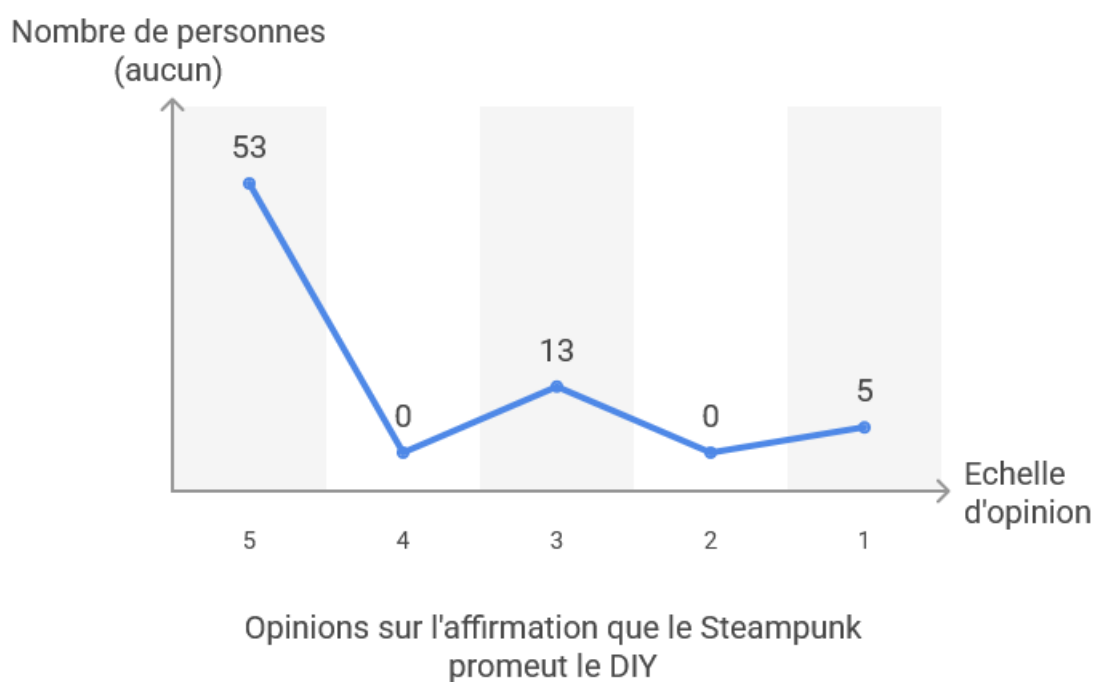


Figure 53 Diagramme des réponses à l'affirmation « Le *steampunk* prône le *Do It Yourself* (DIY) »

Plusieurs questions à choix multiples, formulées de manière complémentaire, ont été intégrées au questionnaire afin de confirmer ou d'éprouver certaines hypothèses relatives à l'importance du bricolage, du faire et de la valeur narrative des objets dans la culture *steampunk*. Les réponses reçues viennent clairement renforcer cette lecture. En particulier, les affirmations telles que « Le *steampunk* est un bon moyen de pratiquer l'artisanat et/ou le bricolage et le fait-main²²¹ » (voir Figure 52, p.303) ou « Le *steampunk* prône le *Do It Yourself* (DIY²²²) » (voir Figure 53, p.303) ont recueilli des évaluations globalement très positives : une majorité de répondants se sont déclarés plutôt d'accord ou tout à fait d'accord.

Bien que ces résultats confirment l'importance du faire dans la culture *steampunk*, ils ne renseignent pas directement sur la fréquence réelle de ces pratiques ni sur leur intensité. Il est possible que les répondants aient adhéré à ces affirmations davantage comme des valeurs partagées ou idéalisées que comme des pratiques concrètes et régulières. En ce sens, ces réponses témoignent autant d'un imaginaire collectif que d'un comportement effectif.

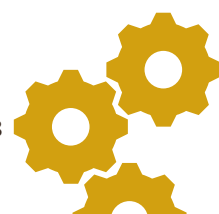
D'autres questions permettent de nuancer l'idée d'une relation systématiquement narrative ou affective aux objets. Ainsi, 47,89 % des répondants déclarent créer leurs costumes en utilisant des matériaux de récupération (« Créez-vous vos costumes *Steampunk* en utilisant des matériaux de récupération ? »), tandis que 30,99 % affirment que chaque élément de leur costume a une histoire particulière (« Chaque élément de votre costume a-t-il une histoire particulière ? »). Ces proportions, bien que minoritaires, traduisent une sensibilité présente au sein de la communauté, pour qui le costume peut devenir le support d'un récit personnel, d'un travail de mémoire ou d'une forme d'expression singulière. Si cette approche n'est pas généralisée, elle est suffisamment visible pour confirmer l'intérêt de penser le *steampunk* comme un espace où les objets peuvent incarner des fragments d'imaginaires individuels.

Il convient toutefois de rappeler que, pour une majorité des participants, les éléments de costume ne sont pas investis d'un récit explicite. Le rapport aux objets *steampunks* relève donc souvent davantage d'une esthétique globale ou d'une cohérence visuelle que d'un ancrage narratif détaillé. Cela n'invalide pas leur valeur expressive, mais invite à ne pas systématiser l'idée d'un costume porteur d'une histoire individualisée.

Enfin, les questions portant sur l'éventuelle création d'un personnage *steampunk* (*steamsona*) permettent de mieux cerner le lien entre costume et narration incarnée, sans pour autant en

²²¹ 85,92 % des répondants se disent plutôt d'accord ou tout à fait d'accord avec l'affirmation « Le *steampunk* est un bon moyen de pratiquer l'artisanat et/ou le bricolage et le fait-main ».

²²² 74,65 % partagent cet avis concernant l'affirmation « Le *steampunk* prône le *Do It Yourself* (DIY) ».



surestimer la portée. Si à la question à choix unique « Aimez-vous incarner votre personnage ou jouer un rôle spécifique lié au costume que vous portez quand vous êtes en costume *steampunk* ? », 57,75 % des répondants déclarent aimer incarner leur personnage ou jouer un rôle spécifique lorsqu'ils portent leur costume, ils ne sont que 29,58 % à affirmer jouer ce rôle systématiquement, et 18,31 % à avoir créé un personnage sans y prêter une attention consciente, souvent parce que ce dernier leur ressemble. 8,45 % indiquent incarner un personnage très différent d'eux, mais de façon partielle ou occasionnelle, tandis qu'une proportion non négligeable (43,66 %) se contente de porter le costume sans y associer de rôle.

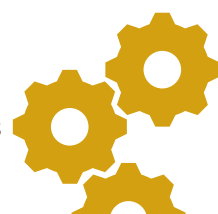
Cette absence de mise en récit active peut s'expliquer par plusieurs facteurs : un désintérêt pour le jeu de rôle, une forme de timidité, ou simplement une conception plus contemplative et esthétique du *Steampunk*. Elle rappelle que la participation à cette culture peut prendre des formes très variées, allant de l'immersion narrative à la simple adhésion stylistique, sans hiérarchie entre ces approches.

Ces données nuancent l'hypothèse d'un engagement généralisé dans la fiction, tout en confirmant l'existence d'une frange significative de la communauté qui développe un *alter ego* ou un récit personnel autour de son costume. Le *steampunk* s'y révèle alors comme un terrain d'expression identitaire ou de projection narrative, pour une partie des pratiquants, sans en faire une norme absolue. Ce positionnement intermédiaire entre *je* et *jeu* de rôle, entre costume et incarnation, trouve un écho particulier dans les formes de médiation fictionnelle explorées dans ce travail.

En somme, si le costume *steampunk* peut constituer pour certains un vecteur fort de narration incarnée et d'appropriation identitaire, cette fonction n'est ni systématique ni uniforme. Entre jeu de rôle assumé, projection symbolique plus diffuse et simple plaisir esthétique, les formes d'investissement varient largement selon les sensibilités. Le *steampunk* apparaît ainsi comme un espace plastique, où l'on peut « être » un personnage autant que le rêver ou simplement l'enfiler – sans que l'un de ces rapports n'emporte sur les autres. Cette diversité des postures souligne la souplesse du genre, et sa capacité à accueillir des engagements multiples, du plus introspectif au plus ludique.

3.2.1.4.3 Une communauté collaborative : entre DIY, DIWO et culture geek

Après avoir exploré la dimension individuelle du costume et de la narration, il convient désormais d'élargir la focale pour interroger le rôle du collectif dans les pratiques *steampunks*. Car si le bricolage et l'expression personnelle occupent une place centrale, ils s'inscrivent aussi, pour certains, dans des dynamiques de partage, de collaboration et d'appartenance à une communauté plus vaste.



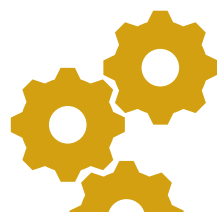
En effet, au-delà de la sphère individuelle, la culture *steampunk* s'inscrit aussi dans des dynamiques collectives, marquées par des formes de collaboration, de partage et d'échange qui s'expriment tant dans les pratiques créatives que dans les canaux de diffusion de l'imaginaire. Cette dernière partie s'attache ainsi à analyser le rapport au collectif, aux événements collaboratifs et aux univers connexes.

Les résultats de l'étude confirment l'ancrage du *Steampunk* dans une culture du « faire », non seulement individuelle mais aussi, dans une moindre mesure, collective. Ainsi, 92,8 % des répondants déclarent avoir déjà réalisé des projets en mode DIY (*Do It Yourself*), ce qui confirme la centralité du bricolage, de l'expérimentation artisanale ou artistique, dans les pratiques de la communauté. En revanche, la participation à des projets DIWO (*Do It With Others*) reste plus restreinte : seuls 6 % déclarent y prendre part souvent, tandis que 68 % affirment ne jamais ou presque jamais s'y impliquer. Ce constat est à nuancer par une autre donnée : seulement 37,7 % des répondants déclarent connaître le terme « DIWO », ce qui peut expliquer une certaine réserve vis-à-vis de cette modalité.

Néanmoins, l'intérêt pour des événements *steampunks* collaboratifs reste bien réel : 26,8 % des répondants se disent moyennement intéressés (niveau 3 sur 5), 16,9 % plutôt intéressés (niveau 4) et 18,3 % tout à fait intéressés (niveau 5). De manière complémentaire, 31 % déclarent qu'ils aimeraient « moyennement » participer à des projets communautaires, ateliers ou événements collaboratifs, et 22,5 % s'y montrent très favorables. Ces chiffres indiquent qu'un socle d'intérêt existe bel et bien, même si la mise en pratique reste encore limitée.

Cette ambivalence s'explique en partie dans la réception des événements de type *Maker* (*Maker Faires, Fab Labs, Hackathons*). Si 57,7 % des participants n'en ont jamais entendu parler, 15,5 % déclarent bien les connaître, et 26,8 % les situent vaguement. Peu y ont réellement participé (14,1 %), mais l'idée d'y prendre part, si l'occasion se présentait, recueille un intérêt non négligeable : 37,7 % se positionnent au milieu de l'échelle, et 8,2 % se disent tout à fait partants. Ce chiffre grimpe à 18,3 % lorsqu'on propose un angle spécifiquement *steampunk*, avec 29,6 % de réponses « plutôt d'accord », ce qui suggère qu'un cadrage esthétique et communautaire du type « *Maker Faire steampunk* » pourrait susciter une adhésion plus forte.

Enfin, l'association entre le *steampunk* et la culture du « faire soi-même ou ensemble » semble largement validée sur le plan symbolique : 30 % des répondants considèrent que le DIY/DIWO est tout à fait lié à l'univers *steampunk*, et 33 % s'y disent plutôt d'accord. Lorsqu'on ne parle que du DIY, les chiffres sont tout aussi évocateurs : 29,6 % estiment qu'il est tout à fait important, et 32,4 % « plutôt important », dans la culture *steampunk*.



En somme, même si les concepts de DIWO ou de *Maker* ne sont pas encore largement diffusés ou pratiqués, leurs valeurs fondamentales – créativité partagée, co-construction, échange de savoir-faire – résonnent fortement dans la communauté. Cela renforce l'idée que des médiations participatives, comme celles du *Carnaval des Spectres*, s'inscrivent dans une dynamique culturelle déjà existante, capable de stimuler l'engagement par le biais d'une esthétique commune et d'un imaginaire collectif.

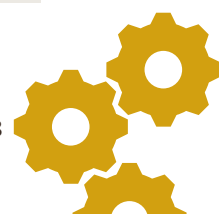
Pour en finir avec cette partie, on peut également noter que la découverte du *Steampunk* (« Comment avez-vous découvert le *Steampunk* pour la première fois ? ») passe très fréquemment par d'autres sous-cultures de l'imaginaire, confirmant la dimension intertextuelle et transversale du mouvement. Ainsi, 47,89 % des répondants déclarent avoir connu le *Steampunk* par des livres ou des films, un chiffre qui confirme l'importance des fictions visuelles et narratives dans la première rencontre avec cet univers. À cela s'ajoutent 23,94 % des répondants qui évoquent une découverte au travers d'événements ou de conventions, souvent en lien avec des pratiques proches telles que les jeux de rôle, le cosplay, la SF ou la culture geek.

Les réseaux sociaux et les forums constituent également un canal non négligeable (12,68 %), tandis que seulement 5,63 % des participants mentionnent des proches (amis ou famille) comme vecteurs de découverte. Ces données soulignent tout de même le caractère multicanal et communautaire de la diffusion du *Steampunk*, et appuient l'idée selon laquelle il s'agit d'un imaginaire poreux, qui circule par capillarité à travers différents champs culturels et médiatiques.

Cette porosité entre les univers rend possible une médiation transmédia, telle que celle développée autour du personnage de *Lady Bug*. Le recours au récit, à la fiction incarnée, et à des références culturelles partagées par la communauté (cinéma, littérature, festivals, esthétique visuelle) permet d'ancrer une proposition patrimoniale dans un répertoire d'images et de récits déjà familiers. Le *Steampunk* devient alors une passerelle vers d'autres mondes : il ne se découvre pas isolément, mais comme une extension d'un imaginaire préexistant, qui en facilite la réception et la réappropriation.

Ces résultats confirment, en tout cas, que le *Steampunk* se vit aussi comme un terrain d'expérimentation créative, où la fiction se performe, s'incarne, et se prolonge au-delà des livres.

Ainsi, si le *Steampunk* se manifeste d'abord comme une pratique individuelle du bricolage et de l'imaginaire, il s'inscrit aussi dans une culture du partage, du faire ensemble et de l'interconnexion entre univers. Qu'il s'agisse de projets collaboratifs ou de participation à des événements, la communauté *steampunk* montre une appétence pour les formes collectives de création et pour les



ponts avec d'autres cultures de l'imaginaire. Ce potentiel d'ouverture et de collaboration constitue un terrain fertile pour des formes de médiation patrimoniale participative, comme celle explorée dans le *Carnaval des Spectres*.

3.2.1.4.4 Incarner et interroger : quand le *Steampunk* devient espace de critique sociale

Au croisement de ces pratiques collectives et de cette culture du « faire », le *Steampunk* devient également, pour certains, un espace d'expérimentation identitaire. Si cette dimension critique ne structure pas l'ensemble des pratiques, elle n'en demeure pas moins visible et significative dans une partie de la communauté. Pour nombre de pratiquants, la création de costumes ou de personnages ouvre la voie à des formes de subversion douce, où les normes sociales – de genre, de classe ou de représentation corporelle – peuvent être interrogées, renversées, rejouées. C'est cette dimension critique et symbolique qu'explore la sous-partie suivante.

Au-delà de la créativité artisanale et de l'appropriation narrative, le *steampunk* se présente, en effet, comme un espace propice à l'expérimentation identitaire et à la subversion des normes. Plusieurs questions du questionnaire ont permis d'explorer cette dimension, en particulier à travers les usages symboliques du costume.

Tout d'abord, parmi les premières questions du questionnaire, l'une portait sur la disposition des répondants à soutenir l'égalité et l'inclusivité dans le *Steampunk* (voir Figure 54, p.308). Les résultats

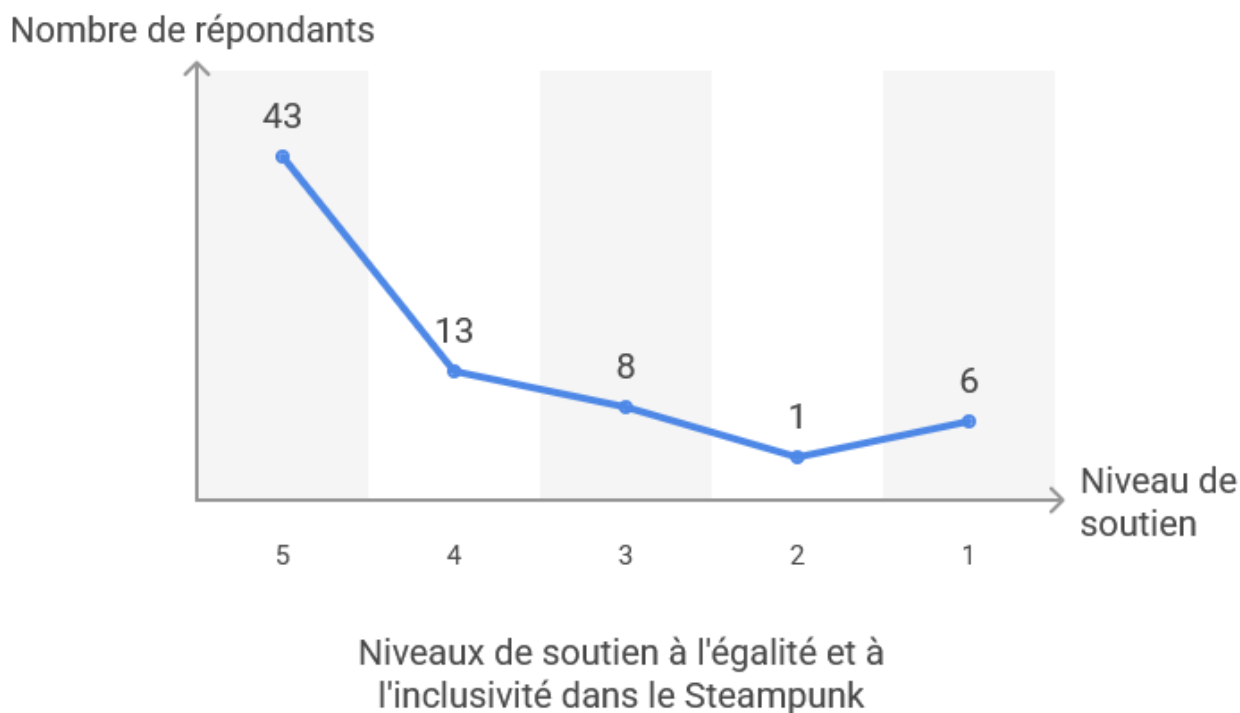


Figure 54 Diagramme des réponses à la question : « Diriez-vous que vous avez tendance à encourager et à soutenir l'égalité ou l'inclusivité dans le *Steampunk* ? »

montrent une nette orientation vers ces valeurs : la moyenne s'élève à 4,34 sur 5, avec une majorité de notes élevées. Plus de la moitié des participants ont attribué la note maximale (5), et très peu ont exprimé une position neutre ou négative. Ce score témoigne d'un engagement affirmé envers des principes inclusifs, au moins en intention, au sein de la communauté interrogée. Cette donnée vient renforcer l'idée selon laquelle, même si toutes les pratiques ne sont pas explicitement militantes, une sensibilité aux enjeux d'inclusivité traverse en filigrane les manières d'habiter le *Steampunk* aujourd'hui.

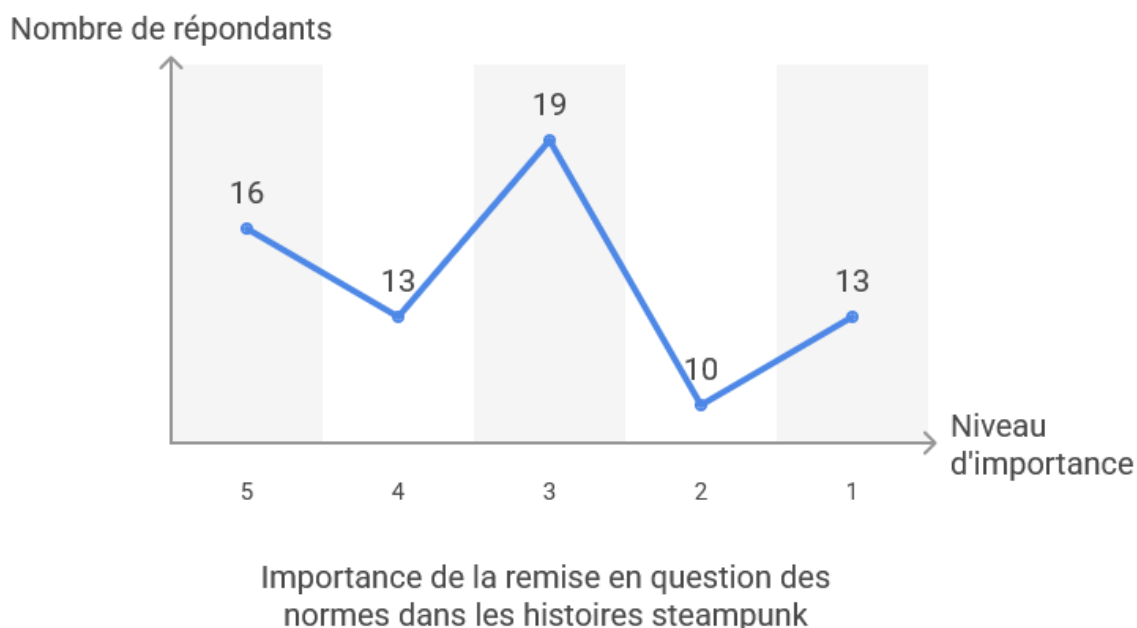


Figure 55 Diagramme des réponses à la question : « La remise en question des normes (sociales, sociétales, etc.) est-elle ou pourrait-elle être fondamentale dans l'histoire de votre personnage *steampunk* ? »

Pourtant, pour une autre question, cette fois centrée sur les récits personnels des participants, et qui interrogeait la place potentielle de la remise en question des normes dans l'histoire de leur personnage (« La remise en question des normes (sociales, sociétales, etc.) est-elle ou pourrait-elle être fondamentale dans l'histoire de votre personnage *steampunk* ? »), la moyenne des réponses atteint 3,3 sur 5, et traduit une forte diversité d'engagements.

En effet, si certains affirment clairement une dimension critique ou subversive dans leur personnage (avec plus de 20 % des répondants attribuant la note maximale), d'autres se montrent plus modérés, voire peu concernés par cet aspect. Ainsi, près d'un tiers des répondants se situent dans une posture intermédiaire, tandis qu'un autre tiers semble ne pas inscrire leur personnage dans une logique de remise en cause explicite des normes sociales ou sociétales.

Ces résultats laissent entrevoir une tension féconde – et parfois complémentaire – entre expression ludique et portée symbolique : le *Steampunk* constitue pour certains un espace de contestation narrative, pour d'autres une forme de jeu ou d'évasion moins directement politique – ces

postures n'étant pas nécessairement exclusives. Cela reflète, en tout cas, une diversité de positionnements tout en suggérant une sensibilité partagée à la critique des normes, même si elle n'est pas universelle.

Pour approfondir cette dynamique critique, plusieurs affirmations ont été soumises aux participants afin d'évaluer leur perception du *Steampunk* comme espace de remise en question des normes. Pour ce faire, des questions sensiblement identiques ont été posées sous diverses formes.

Ainsi, l'affirmation « Le *Steampunk* remet en question les normes socio-culturelles victoriennes » a suscité une forte adhésion : 35 répondants (sur 71) se sont déclarés « tout à fait d'accord », tandis que 29 se sont positionnés de manière neutre. Seuls 7 répondants ont exprimé un désaccord explicite. Cette distribution laisse entrevoir un attachement marqué à l'idée d'une relecture critique du XIX^{ème} siècle, bien que cette critique reste parfois implicite ou ambivalente.

L'affirmation « La rébellion contre les normes et l'expression anarchiste sont des aspects fondamentaux du *Steampunk* » obtient une répartition similaire : 34 personnes se déclarent tout à fait d'accord, contre 30 réponses neutres et 7 en désaccord. Si la notion d'« anarchie » peut sembler plus radicale ou clivante, elle résonne toutefois avec une part importante des répondants, traduisant une perception du genre comme espace possible de transgression douce, voire d'insoumission joyeuse.

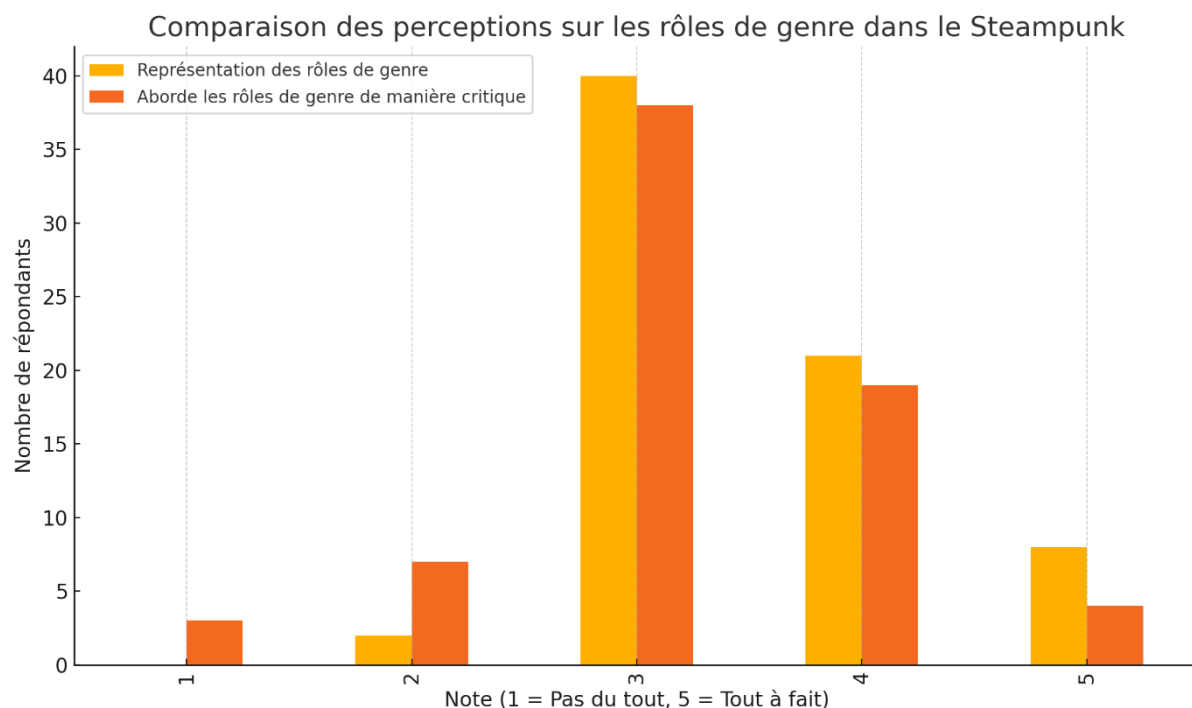


Figure 56 Diagramme comparatif des réponses aux questions : « Comment percevez-vous la représentation des rôles de genre dans le *Steampunk*, en particulier par rapport aux normes du XIX^{ème} siècle ? » et « Pensez-vous que le *Steampunk* aborde de manière critique les rôles de genre et le sexisme de l'époque ? ».

Enfin, sur la question « Pensez-vous que le *Steampunk* aborde de manière critique les rôles de genre et le sexisme de l'époque ? », les réponses s'organisent autour d'une moyenne de 3,2 sur 5, avec une majorité relative de réponses médianes (38 personnes ont choisi la note 3), et seulement 4 personnes attribuant la note maximale (voir Figure 56, p.310). Si les enjeux de genre sont bien présents, ils ne semblent pas encore constituer un axe structurant ou unanimement investi au sein de la communauté, ce qui rejoint les observations formulées précédemment.

Cette perception critique modérée se retrouve également dans les réponses à la question « Comment percevez-vous la représentation des rôles de genre dans le *Steampunk*, en particulier par rapport aux normes du XIX^{ème} siècle ? ». La moyenne des réponses s'élève à 3,49 sur 5, ce qui confirme une certaine sensibilité à ces enjeux, sans qu'ils apparaissent comme centraux pour la majorité des répondants (voir Figure 56, p.310). Si 40 personnes ont attribué la note 3, traduisant une position intermédiaire ou nuancée, seules 8 ont estimé que le *Steampunk* proposait une représentation pleinement critique des rôles de genre. Cela suggère un potentiel d'approfondissement dans ce domaine, mais aussi une conscience diffuse des limites encore présentes dans les représentations dominantes. Ces chiffres viennent ainsi tempérer l'image d'un *Steampunk* intrinsèquement subversif : si la marge de manœuvre existe, elle reste inégalement investie selon les individus, leurs intentions créatives ou leur propre sensibilité aux enjeux de genre.

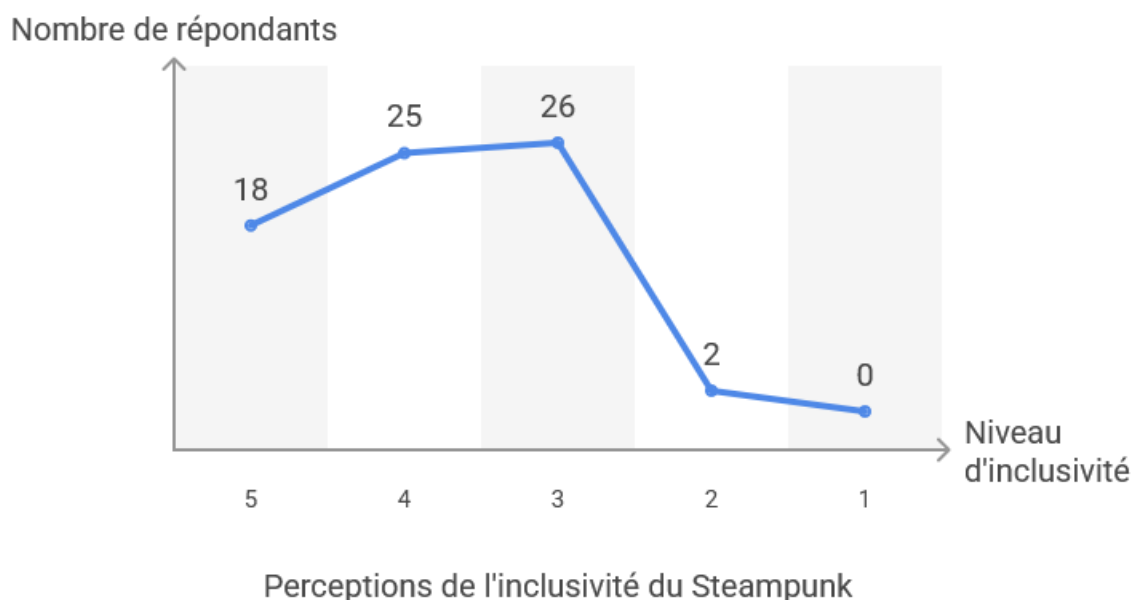


Figure 57 Diagramme des réponses à la question « Pensez-vous que le *Steampunk* est un espace sûr et inclusif pour les femmes et les minorités de genre ? »

À la question « Pensez-vous que le *Steampunk* est un espace sûr et inclusif pour les femmes et les minorités de genre ? », les réponses dessinent une tendance globalement positive, mais encore nuancée (voir Figure 57, p.311). La moyenne des réponses s'établit à 3,83 sur 5, avec une répartition

assez équilibrée entre les notes 3 (26 répondants) et 4 (25 répondants), et 18 personnes ayant choisi la note maximale. Cela indique que plus de la moitié des participants perçoivent le *Steampunk* comme un espace plutôt inclusif, sans pour autant que cette inclusion soit perçue comme pleinement acquise ou garantie.

Cette distribution traduit une certaine confiance dans l'ouverture du genre, mais elle reflète aussi la conscience d'une inclusivité encore imparfaite, sujette à des variations selon les contextes, les groupes ou les événements. Le fait que très peu de réponses se situent en-dessous de la moyenne (seulement 2 notes de 2 et aucune de 1) souligne néanmoins l'absence de rejet manifeste, ce qui témoigne d'un terrain globalement perçu comme accueillant, bien que perfectible. Cette perception rejoint les conclusions précédentes sur les représentations de genre dans le *Steampunk* : une ouverture perçue, mais qui reste souvent implicite, fragmentaire, ou dépendante des initiatives individuelles.

Cette tendance à une reconnaissance modérée des enjeux critiques se confirme encore dans les réponses à d'autres questions ciblant la diversité et l'héritage colonial. Lorsqu'on interroge les répondants sur la manière dont le *Steampunk* aborde les rôles de genre et le sexisme de l'époque (« Pensez-vous que le *Steampunk* aborde de manière critique les rôles de genre et le sexisme de l'époque ? »), la moyenne des réponses s'établit à 3,2 sur 5, avec une nette majorité de notes médianes (38 réponses à 3 sur 71) et très peu d'approbations franches (seulement 4 notes maximales).

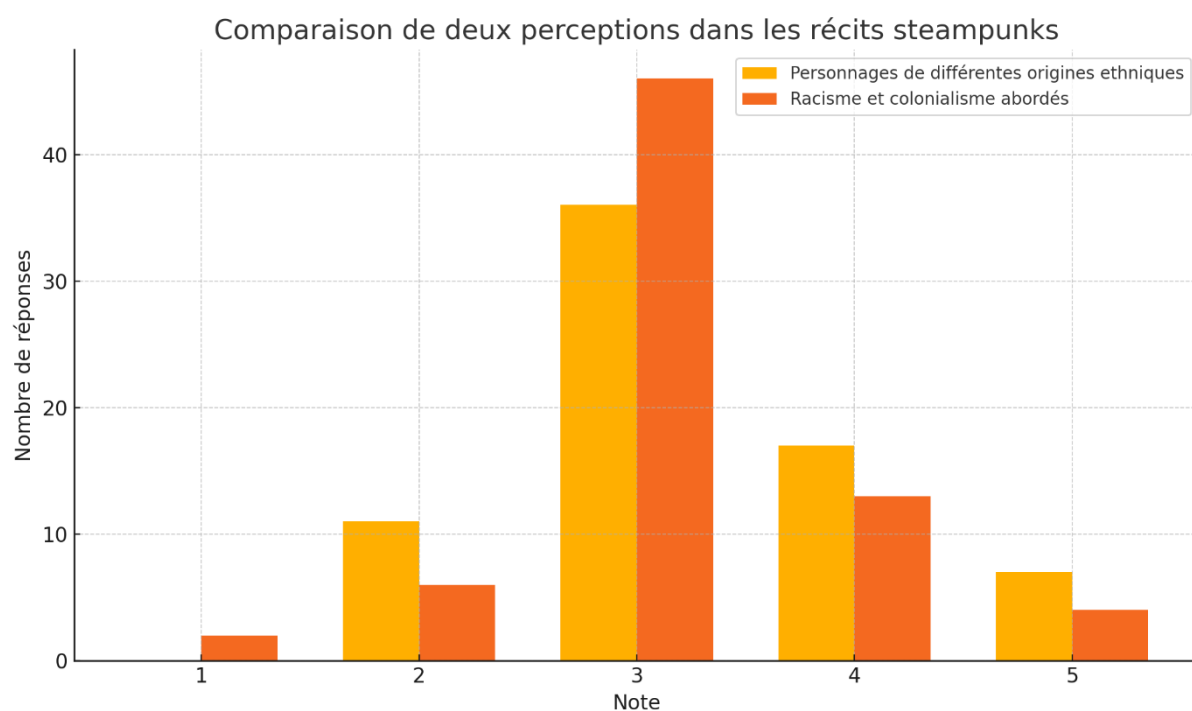


Figure 58 Diagramme comparatif des réponses aux questions : « Dans quelle mesure trouvez-vous que les récits *steampunks* intègrent des personnages de différentes origines ethniques ? » et « Pensez-vous que le *Steampunk* parvient à aborder de manière respectueuse et critique les aspects racistes et colonialistes du XIX^{ème} siècle ? »

La question de l'inclusion de personnages de différentes origines ethniques (« Dans quelle mesure trouvez-vous que les récits *steampunks* intègrent des personnages de différentes origines ethniques ? ») obtient, elle, une moyenne légèrement supérieure (3,28), mais la tendance reste similaire : les répondants reconnaissent une certaine ouverture du genre, sans pour autant qu'elle soit pleinement satisfaisante. La diversité raciale semble donc perçue comme présente, mais encore trop peu représentée.

Enfin, lorsqu'il s'agit de juger si le *Steampunk* aborde de manière respectueuse et critique les aspects racistes et colonialistes du XIX^{ème} siècle (« Pensez-vous que le *Steampunk* parvient à aborder de manière respectueuse et critique les aspects racistes et colonialistes du XIX^{ème} siècle ? »), la moyenne redescend à 3,15, avec 46 réponses médianes, signalant une forme de neutralité prudente. Si quelques répondants (seulement 4) estiment que le genre parvient réellement à traiter ces héritages problématiques avec pertinence, une large majorité demeure dans une posture hésitante.

La possibilité d'aborder le handicap, la maladie ou l'usage de prothèses dans l'univers *steampunk* a été explorée à travers plusieurs questions du questionnaire, permettant d'interroger à la fois les représentations, les postures personnelles et la perception de l'inclusivité au sein des communautés. Les résultats montrent une sensibilité certaine à ces thématiques, sans pour autant témoigner d'un engagement massif.

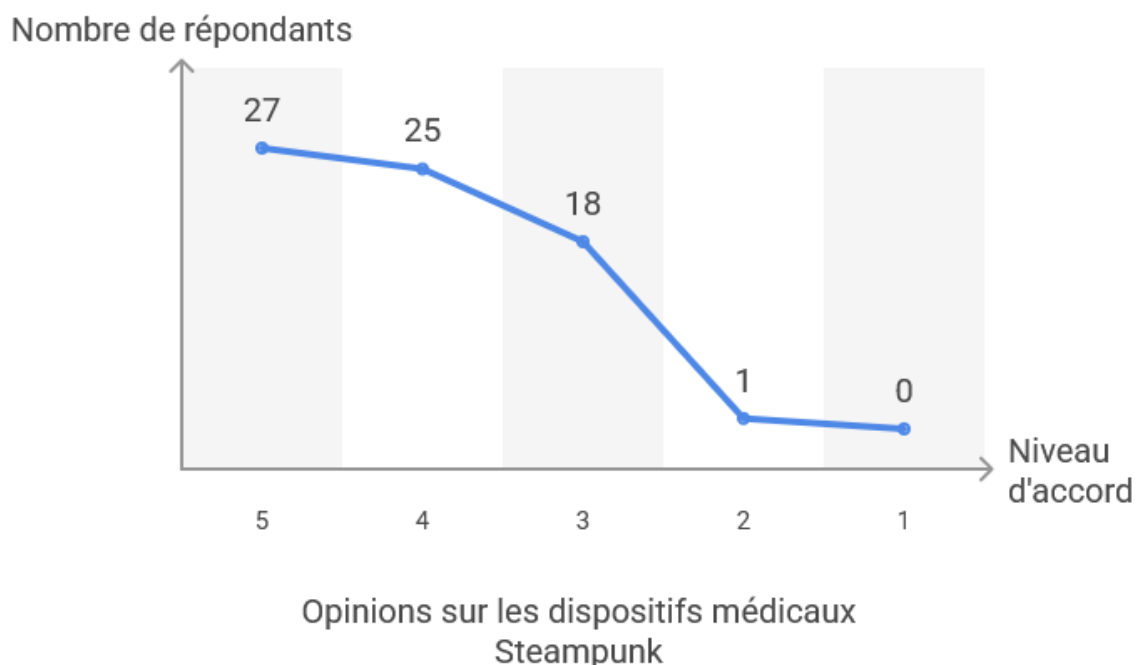


Figure 59 Diagramme des réponses à la question : « Que pensez-vous de l'utilisation des prothèses et autres dispositifs médicaux dans l'imaginaire *Steampunk* ? »

À la question « Que pensez-vous de l'utilisation des prothèses et autres dispositifs médicaux dans l'imaginaire *Steampunk* ? » (voir Figure 59, p.313), 38,03 % des répondants ont attribué la note maximale (5), signalant une adhésion marquée, mais minoritaire, à l'idée que ces éléments sont

pleinement légitimes dans l'esthétique du genre. Ce chiffre souligne l'ouverture d'un pan significatif de la communauté à des représentations de corps augmentés, réparés ou hybrides, en résonance avec les codes visuels du *Steampunk*.

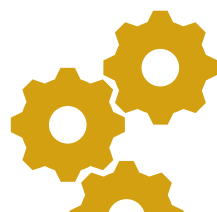
Les répondants accueillent tout de même très favorablement l'intégration des prothèses dans l'univers *Steampunk*, avec 70 réponses sur 71 entre 3 et 5. Cette intégration est perçue non seulement comme une dimension esthétique, mais aussi comme un levier narratif valorisant la diversité corporelle et les formes de résilience.

Le fait que l'adhésion pleine et entière reste minoritaire invite malgré tout à interroger les réticences ou les malaises potentiels suscités par la mise en scène de prothèses ou de dispositifs médicaux dans les costumes *steampunks*. Si ces éléments s'intègrent naturellement dans l'esthétique du genre, comme cela a pu être vu dans l'étude de cet imaginaire, leur utilisation peut aussi soulever des questionnements éthiques ou symboliques. Il est possible que certaines personnes perçoivent cette pratique comme une forme d'appropriation problématique – voire comme le risque de « jouer » à être une personne handicapée sans en vivre la réalité. Cette ambivalence entre esthétique fictive et réalités vécues pourrait expliquer une certaine retenue dans les réponses, et refléter les tensions entre la richesse spéculative du genre et la complexité des enjeux identitaires qu'il mobilise, consciemment ou non.

De plus, lorsqu'il s'agit d'évaluer la représentation effective des personnes malades ou handicapées dans les œuvres et événements *steampunks*, les réponses se concentrent autour de la note 3, indiquant une évaluation mitigée, voire prudente. Cette position médiane semble témoigner d'une reconnaissance du potentiel du genre, mais aussi d'une certaine insatisfaction quant à sa concrétisation dans les productions actuelles.

S'ajoute à cela la question « Selon vous, le *Steampunk* est-il inclusif pour les personnes malades ou handicapées dans ses communautés et événements ? », où seuls 21,13 % des répondants estiment que cette inclusivité est pleinement atteinte. Là encore, les réponses médianes dominent, traduisant un regard critique sur les réalités de terrain : accessibilité, prise en compte des besoins spécifiques, ou encore visibilité des corps non normés dans les espaces communautaires.

En somme, si l'imaginaire *steampunk* se prête bien à des formes alternatives d'expression corporelle, son appropriation inclusive reste inégale et partielle. L'écart entre les possibilités offertes par le genre et la réalité de sa mise en œuvre constitue un point de tension fécond, appelant à de futures évolutions, tant sur le plan des représentations que dans les pratiques collectives.



Enfin, la question ouverte « Selon vous, comment le *Steampunk* pourrait-il mieux traiter tous ces thèmes à l'avenir ? » révèle un paysage contrasté de sensibilités au sein de la communauté interrogée. Si une part significative des répondants déclare ne pas savoir ou ne jamais avoir réfléchi à ces enjeux, d'autres formulent des pistes riches et nuancées. Plusieurs insistent sur la nécessité d'une représentation plus cohérente, organique et contextuelle des minorités, refusant les logiques opportunistes ou de « case à cocher ». L'un d'eux note ainsi : « La diversité pour la diversité n'est pas une solution mais une inclusion réfléchie de personnages issus de minorité où leur seul rôle n'est pas de cocher la case inclusion serait à encourager. » Une autre réponse, particulièrement développée, souligne la complexité de la représentation du handicap à travers l'exemple des prothèses :

« L'utilisation des prothèses et autres solutions mécaniques et technologiques est délicate car elle peut tout à la fois représenter le handicap et l'invisibiliser (...). Pour que cela reste visible, il faut intégrer des éléments propres au personnage, un rouage qui aura tendance à rouiller ou à se bloquer par exemple. »

D'autres voix suggèrent des solutions concrètes, comme « montrer plus de fauteuils roulants *steampunkés* » ou « rendre autonome et indépendant n'importe quel personnage avec ses capacités, handicapé ou non », tandis que certains dénoncent la tendance à fétichiser ou à marginaliser ces figures : « Le *steampunk* devrait être plus prudent dans la manière dont il décrit les réalités des personnes, et être très prudent concernant les risques de fétichisation. » Le besoin de penser ces enjeux dans leur contexte historique et social est également souligné, notamment en lien avec les héritages coloniaux et sexistes :

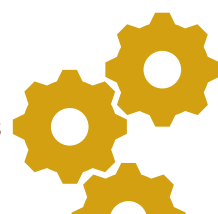
« Ça va plus loin que juste le *steampunk*, mais en commençant par déconstruire toutes les séquelles sexistes, post-colonialistes et autres que l'on a intériorisées, et en mettant en avant des créateurs qui ne sortent pas du moule préconçu par notre vieille société. »

Enfin, quelques réponses expriment des réticences, parfois vives, face à une inclusivité perçue comme forcée ou idéologique. L'un des participants résume ainsi cette posture :

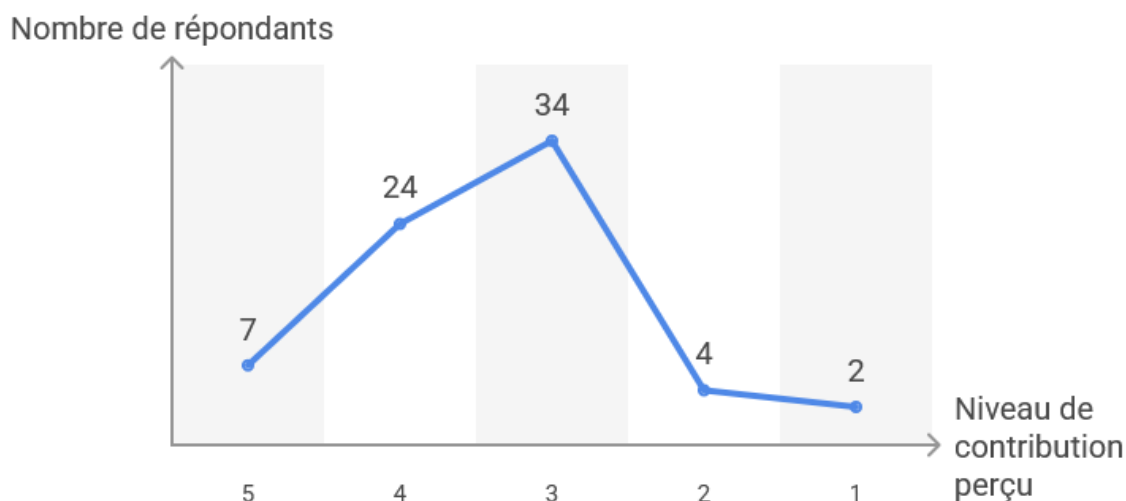
« J'en ai marre de toute cette inclusivité forcée qu'on retrouve depuis quelques années (...). Si c'est bien amené et fait progressivement, c'est crédible. Si par contre il fait directement partie de l'aristocratie sans justification, ça ne correspond pas aux normes de l'époque. »

Ces propos traduisent les tensions qui traversent l'imaginaire *Steampunk* comme la société en général : entre ouverture critique, inerties culturelles, volontés d'évolution et résistances au changement.

En somme, ces verbatims confirment que le *Steampunk*, en tant que fiction spéculative ancrée dans une esthétique rétrofuturiste, constitue un terrain propice à la réinvention des normes, mais que



cette potentialité reste encore en devenir, traversée par des sensibilités divergentes et des attentes parfois contradictoires. Cette pluralité fait du *Steampunk* un véritable laboratoire narratif, où coexistent expérimentations individuelles, imaginaires partagés, conflits de représentations et débats sociétaux.



Perceptions de l'impact du Steampunk sur la diversité

Figure 60 Diagramme des réponses à la question : « Pensez-vous que le *Steampunk* contribue positivement à la sensibilisation et à l'acceptation des diversités sociales et culturelles ? »

Enfin, la majorité des répondants estiment que le *Steampunk* contribue de manière modérée à forte à la sensibilisation et à l'acceptation des diversités sociales et culturelles. La note moyenne est de 3,43 sur 5, avec une prédominance de réponses situées autour des notes 3 et 4. Seules quelques personnes attribuent une note faible (1 ou 2), tandis qu'un quart des répondants environ choisissent la note maximale (5). Ces résultats traduisent une perception globalement positive mais nuancée du rôle inclusif du *Steampunk*.

Ainsi, si le *Steampunk* offre un espace potentiel pour la critique sociale et l'engagement, notamment en raison de ses liens avec le Punk, le Dandysme et l'éthique DIY, il n'est pas perçu ou vécu de manière uniforme comme un mouvement unanimement critique ou engagé par tous ses participants. Cela ouvre néanmoins des possibles en matière de représentation, d'expérimentation identitaire et de remise en question des normes. Même si les réponses recueillies montrent que cette dimension subversive, bien que présente, reste diversement investie selon les individus, leurs sensibilités ou leurs pratiques. Entre esthétique assumée, jeu narratif et prise de position plus ou moins consciente, le *Steampunk* apparaît davantage comme un espace pluriel, traversé de tensions mais porteur d'un potentiel symbolique certain, notamment lorsqu'il est mobilisé dans des projets de médiation ou de création soucieux d'inclusion et de réflexivité.

3.2.1.5 Connaissance du *Steampunk* et terminologie

Au-delà des pratiques concrètes et des dynamiques communautaires, il importe désormais d'interroger la manière dont les participants à l'enquête perçoivent, définissent et nomment l'univers *steampunk*. Cette section s'appuie sur les réponses ouvertes et fermées du questionnaire pour analyser la représentation que la communauté francophone se fait du *Steampunk*, ses références culturelles, littéraires et historiques, ainsi que les termes qu'elle utilise ou non pour se définir. Il en ressort un ensemble de conceptions cohérentes mais nuancées, révélant à la fois un socle commun de compréhension du genre et des appropriations différenciées selon les contextes.

3.2.1.5.1 Définir le *Steampunk* : inspirations, héritages et ancrages culturels

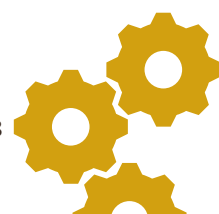
Interrogés sur leur propre définition du *Steampunk*, les répondants font émerger un consensus autour de trois dimensions principales :

- ⚙ un univers uchronique ancré dans le XIX^{ème} siècle,
- ⚙ une esthétique de la machine (vapeur, rouages, cuivre),
- ⚙ et une dimension critique ou poétique du progrès.

Loin de se limiter à un style visuel, le *Steampunk* est souvent perçu comme une forme de réinvention du passé, une hybridation entre modernité et nostalgie technologique, où la mécanique devient métaphore. Plusieurs réponses soulignent aussi une volonté d'y lire une utopie alternative, « un monde rêvé, fait de machines à vapeur et d'artisanat », ou encore « un futur de style victorien où les technologies ne sont pas numériques mais mécaniques ». Cette définition élargie rejoint celle mobilisée dans le cadre de la vidéo fictionnelle analysée en première partie du chapitre.

Le questionnaire révèle un socle commun de références, dominé par les récits d'anticipation du XIX^{ème} siècle – comme en témoignent les mentions fréquentes d'auteurs comme Jules Verne ou H.G. Wells, et de thèmes tels que les expéditions scientifiques ou les inventions extraordinaires –, et une attirance marquée pour les aventures, les récits uchroniques, les mystères scientifiques. D'autres citent la piraterie, le voyage temporel, ou encore des figures ésotériques ou symboliques. Ce corpus culturel, entre science et merveilleux, entre mythe et technologie, vient nourrir les pratiques narratives de la communauté, et résonne avec les composantes fictionnelles du projet précédemment analysé.

Parmi les références historiques et littéraires mobilisées dans l'univers *steampunk* francophone, l'œuvre de Jules Verne occupe une place significative, venant confirmer les observations du présent travail. 91,55 % des répondants (65 sur 71) se disent « tout à fait d'accord » avec l'idée que les romans



de Jules Verne sont une source d'inspiration pour le *Steampunk*, confirmant la place centrale de cet auteur dans l'imaginaire collectif du genre.

Cependant, lorsqu'il s'agit de qualifier Jules Verne lui-même d'auteur *steampunk*, l'adhésion se révèle plus nuancée : seuls 50,7 % (36 sur 71) valident pleinement cette affirmation. Ce chiffre suggère que, bien que son univers soit reconnu comme structurant, Verne n'est pas spontanément assimilé au *steampunk* tel qu'il est défini rétrospectivement. Autrement dit, Verne est bien identifié comme une figure tutélaire ou une source fondatrice, sans pour autant être rétrospectivement intégré au corpus du genre. Cette distinction, bien comprise par une partie des répondants, montre une certaine maturité dans l'appropriation des références. Le taux de réponses favorables reste toutefois élevé, ce qui témoigne de la difficulté à faire la différence entre héritage littéraire et relecture contemporaine.

Enfin, les participants se montrent très critiques à l'égard d'une lecture réductrice du *steampunk* comme simple adaptation vernienne. 83,1 % des répondants (59 sur 71) se déclarent « pas du tout d'accord » avec l'idée que « les films *steampunk* sont exclusivement des adaptations de romans de Jules Verne ». Cela confirme une vision plus large et plurielle du *steampunk*, fondée sur une diversité de sources, d'influences et de relectures historiques.

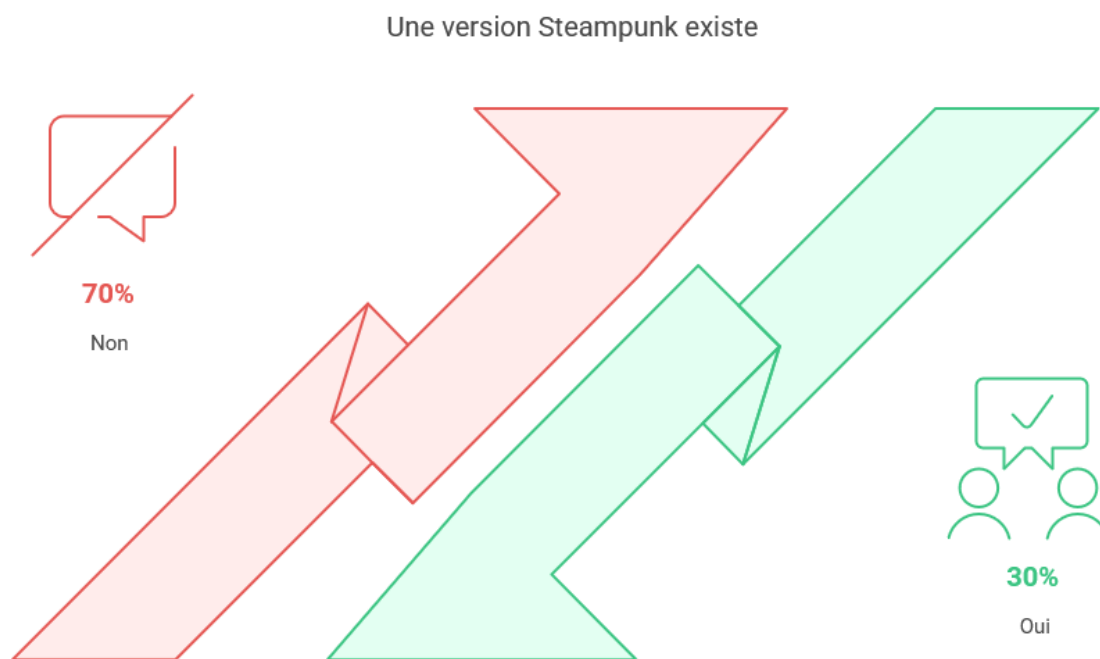


Figure 61 Diagramme des réponses à la question « Pensez-vous qu'il existe une version spécifique du *Steampunk* en France ou dans les pays francophones ? »

L'esthétique *steampunk* reste souvent perçue comme issue majoritairement de sphères anglo-saxonnes, et les résultats de l'enquête révèlent une interrogation récurrente sur l'existence d'un *Steampunk* propre aux espaces francophones. À la question directe « Pensez-vous qu'il existe une version spécifique du *Steampunk* en France ou dans les pays francophones ? », seuls 29,6 % des

répondants (21 sur 71) répondent « oui », tandis que 70,4 % (50 personnes) déclarent ne pas le penser (voir Figure 61, p.318). Ce chiffre majoritaire semble indiquer une difficulté à identifier un *Steampunk* francophone comme une forme autonome ou pleinement distincte.

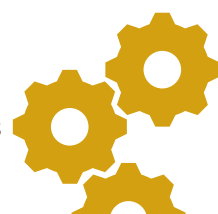
Pourtant, un nombre plus élevé de répondants (45,1 %, soit 32 personnes) affirment avoir déjà entendu parler d'œuvres *steampunks* spécifiquement françaises ou francophones, ce qui tend à nuancer l'absence de conscience d'un *steampunk* « local ».

Lorsqu'on interroge les répondants sur les œuvres qu'ils considèrent comme des exemples de *Steampunk* français ou francophone, un premier nom s'impose à nouveau avec constance : celui de Jules Verne. L'auteur est mentionné de manière récurrente, souvent comme une évidence, tant son univers rétrofuturiste et visionnaire est perçu comme une source fondatrice de l'imaginaire *steampunk*, bien que ses œuvres soient antérieures à la naissance du genre. De *Vingt mille lieues sous les mers* à *De la Terre à la Lune*, en passant par *Le Tour du monde en 80 jours*, c'est l'ensemble de son corpus qui est mobilisé par les répondants, qui y voient une forme d'héritage direct, voire une incarnation première de l'esprit *steampunk* à la française.

Au-delà de cette référence incontournable, de nombreuses œuvres contemporaines sont également citées. Parmi elles, *Le Paris des Merveilles* de Pierre Pevel arrive en tête des mentions, apparaissant comme une série emblématique du *Steampunk* littéraire francophone. D'autres auteurs sont également salués, comme Floriane Soulas avec *Rouille*, Adrien Tomas avec *Engrenages et sortilèges*, Johan Heliot avec *La trilogie de la Lune*, ou encore Thomas Day avec *L'Instinct de l'équarisseur*. Des séries comme *Les Artilleuses* (Pierre Pevel), *Steam Sailors* (E.S. Green), *Les Brigades du Steam* (Etienne Barillier et Cécile Duquenne) ou *Gustave Eifflet et les Âmes de fer* (Flore Vesco) participent à la constitution d'un paysage romanesque *steampunk* riche, souvent centré sur des univers uchroniques teintés de critique sociale et de merveilleux technologique.

Le médium de la bande dessinée occupe également une place importante dans les réponses. Des auteurs comme François Schuiten, Benoît Peeters, Alex Alice, Étienne Willem ou Olivier Ledroit sont régulièrement mentionnés, tout comme des séries telles que *Hauteville House* (Thierry Gioux, Christophe Quet, Fred Duval), *Les 3 Fantômes de Tesla* (Richard Marazano et Guilhem Bec) ou *La Fille de l'Exposition universelle* (Jack Manini et Étienne Willem).

Plusieurs répondants évoquent également l'attachement qu'ils portent aux illustrations et peintures de Didier Graffet, soulignant l'importance de l'image dans la construction de l'imaginaire *Steampunk*. Les créations hybrides, à la frontière de la bande dessinée, de la science-fiction et du *Steampunk*, apparaissent comme des vecteurs puissants d'immersion dans ce monde visuel particulier.



Le manga *City Hall*, publié aux éditions Ankama par Guillaume Lapeyre et Rémi Guérin, est quant à lui très fréquemment cité comme une œuvre marquante. Ce manga francophone semble avoir largement contribué à faire découvrir le genre à une partie du public, grâce à son esthétique reconnaissable, son ancrage dans un univers alternatif, et son accessibilité. Il est souvent mentionné aux côtés de *Funérailles* de Florent Maudoux, autre production visuellement forte mêlant influences gothiques et technologies réinventées.

Le cinéma francophone n'est pas en reste, avec en tête les films de Jean-Pierre Jeunet et Marc Caro, comme *La Cité des enfants perdus*, ou *Un monstre à Paris* de Éric Bergeron. Ces productions incarnent une certaine forme d'esthétique *steampunk*, sombre, baroque et poétique. D'autres films, comme *Avril et le Monde truqué* ou *Jack et la mécanique du cœur*, sont également cités pour leur univers visuel et narratif compatible avec l'imaginaire *steampunk*.

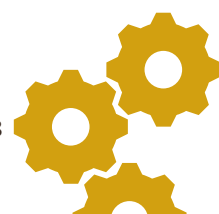
Certains répondants mentionnent également le domaine du jeu vidéo ou de l'art vivant. Le jeu *Stealrising*, produit par le studio français Nacon, est évoqué pour son esthétique alternative de la Révolution française, tout comme les *Machines de l'île* de Nantes, régulièrement perçues comme une incarnation tangible de l'imaginaire *Steampunk* dans l'espace public. Cette œuvre d'art mécanique monumentale est l'un des rares exemples cités relevant du design, du spectacle et de l'installation artistique.

Enfin, quelques témoignages évoquent les efforts de la scène québécoise, encore marginale dans les réponses, mais en développement. Sont mentionnés des auteurs édités en France, des groupes comme *Jardin Mécanique*, ou encore des initiatives communautaires telles que des concours de nouvelles au *Salon Steampunk de la Capitale à Québec*.

À noter que plusieurs répondants reconnaissent ne pas connaître ou ne pas identifier précisément d'œuvres *steampunks* francophones, ce qui témoigne à la fois de la richesse du corpus existant et d'un certain déficit de visibilité ou de reconnaissance explicite du *Steampunk* francophone comme champ autonome.

Les réponses à la question à choix multiples « Selon vous, quelles caractéristiques distinguent le *Steampunk* français ou francophone du *Steampunk* anglo-saxon ? » pointent certaines spécificités perçues du *steampunk* francophone.

Pour une partie des répondants, ce qui distingue le *Steampunk* français ou francophone réside d'abord dans ses références historiques, culturelles et littéraires propres. Beaucoup évoquent l'importance du contexte hexagonal dans les récits, qu'il s'agisse des lieux (« une propension à écrire des histoires qui se passent à Paris plutôt qu'à Londres »), des événements marquants comme la



Commune de Paris (« très "Steam" dans ses bouleversements sociaux et très "punk" dans son anarchie au sens politique du terme »), ou encore des figures historiques nationales. « L'histoire de la France », « la Révolution industrielle » ou « les personnages historiques » sont autant d'éléments souvent cités, comme « Napoléon III » ou « Haussmann » à la place de la reine Victoria. L'un des répondants souligne ainsi : « Le *Steampunk* français est très ancré sur l'époque de la révolution industrielle et la Belle Époque, il y a très peu d'esthétique ultra colorée ou rayée ».

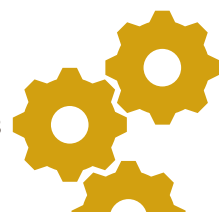
Ce cadre culturel se traduit aussi par une esthétique différente, influencée par le patrimoine architectural ou artistique local, et par un rapport au politique distinct : « Le *Steampunk* français ou francophone se distingue par notre rapport à la monarchie et nos combats sociaux ». Certains soulignent que cela influe directement sur les intrigues, qui intègrent plus volontiers des questionnements liés à la lutte des classes ou aux inégalités. Pour d'autres, cette particularité s'exprime par « une culture locale, l'inspiration des naturalistes et des réalistes », ou encore « la culture littéraire » française, perçue comme un socle commun aux auteurs et lecteurs du genre.

Toutefois, un grand nombre de participants déclarent ne pas percevoir de différences significatives ou avouent un manque de connaissance du sujet : « Je ne fais pas de différence par manque d'expérience », « Je n'en sais pas assez... », ou encore « Aucune idée ». Certains nuancent en estimant que s'il existe des différences, elles tiennent davantage à « des références culturelles » ou à « la langue, l'histoire, le point de vue abordé » qu'à des ruptures franches avec d'autres courants nationaux.

Enfin, quelques répondants québécois rappellent leur propre contexte : l'influence du colonialisme britannique, l'exploitation des ressources naturelles comme le bois, ou l'essor industriel nord-américain participent à construire un *Steampunk* québécois encore en gestation, mais sensible à son environnement : « C'est le boom économique et la naissance de la première industrie (du bois) alimentée par les luxuriantes forêts qui ont alimenté les chantiers navals britanniques ».

En somme, même si beaucoup disent ne pas avoir de point de comparaison précis, une majorité de réponses convergent vers l'idée que le *Steampunk* francophone tire sa spécificité d'un ancrage historique, culturel et géographique distinct – un *Steampunk* qui se nourrit de la singularité des lieux, des figures et des récits nationaux, pour construire une variation locale du rétrofuturisme, plus sociale, plus critique, et parfois plus réaliste.

Concernant les influences perçues, plusieurs dimensions culturelles locales apparaissent comme significatives, bien que les pourcentages recueillis restent relativement modérés. Ainsi, 40,8 % des répondants jugent que le *steampunk* francophone est « très influencé » par l'histoire et le patrimoine



industriel français ou francophone, tandis que 43,7 % déclarent la même chose pour la littérature francophone. Ces chiffres révèlent une reconnaissance notable, mais non unanime, des ancrages historiques et littéraires du *Steampunk* en contexte francophone. Loin de constituer une majorité écrasante, ils traduisent plutôt l'existence d'un noyau de participants sensibles à ces dimensions patrimoniales et culturelles, sans pour autant faire consensus.

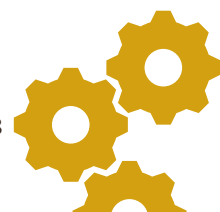
La mode et le *design* français sont estimés comme fortement influents par 35,2 % des répondants, ce qui suggère une perception partagée mais moins marquée de l'esthétique francophone comme facteur différenciant. La portée de ces influences reste donc partielle, et leur reconnaissance limitée à une portion minoritaire des répondants.

Les chiffres deviennent plus modestes lorsqu'il s'agit des mouvements politiques et sociaux français ou francophones, perçus comme « très influents » par seulement 23,9 % des participants. Une majorité relative adopte ici une position neutre, voire incertaine. Ce résultat laisse entendre que les implications idéologiques ou critiques du *Steampunk* sont moins directement associées à des réalités politiques locales, ou en tout cas, moins lisibles de manière explicite par les répondants.

Enfin, la culture populaire et les médias francophones sont perçus comme fortement influents par seulement 26,8 % des personnes interrogées, confirmant là encore une influence perçue comme diffuse, mais peu centralisée.

En somme, ces résultats dessinent un tableau contrasté : s'il existe bel et bien une perception d'influences spécifiques au contexte francophone, celles-ci restent globalement faibles ou intermédiaires. Cela pourrait s'expliquer par le fait que le *Steampunk*, en tant que phénomène culturel transnational, puise avant tout dans un répertoire esthétique et narratif globalisé, au sein duquel les marqueurs culturels locaux ne sont pas toujours immédiatement visibles ou revendiqués. Néanmoins, l'existence de ces influences, même modestement reconnues, suggère l'émergence possible d'un imaginaire *Steampunk* francophone, encore en construction, ou encore méconnu. Ces éléments invitent à considérer non pas l'existence d'un modèle « franco-*steampunk* » déjà constitué, mais plutôt la présence de signaux, porteurs de spécificités narratives et patrimoniales potentielles.

Ce relatif effacement des marqueurs francophones peut également s'expliquer par la prédominance historique et symbolique du *Steampunk* anglo-saxon, tant dans les productions culturelles que dans l'imaginaire collectif. Né comme sous-genre littéraire dans les pays anglophones, le *steampunk* a longtemps été associé à l'Angleterre victorienne et à ses figures emblématiques, ce qui continue d'orienter les représentations dominantes du genre. Cette origine perçue comme « légitime » peut reléguer les expressions francophones à une forme d'adaptation ou de déclinaison



secondaire, freinant ainsi la reconnaissance d'un *Steampunk* local comme entité autonome. En ce sens, le poids du modèle anglo-saxon pourrait contribuer à une forme d'auto-censure ou d'invisibilisation des spécificités culturelles francophones dans la construction d'un imaginaire *Steampunk* propre.

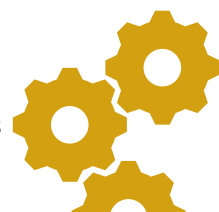
Cette perception diffuse mais néanmoins présente du *steampunk* francophone conforte l'intérêt d'initiatives comme *Le Carnaval des Spectres*, qui proposent un enracinement local du genre, en l'adaptant aux paysages, aux héritages et aux sensibilités d'un territoire. Le fait qu'une majorité des répondants ne reconnaisse pas encore une version pleinement distincte du *steampunk* francophone n'invalide pas cette démarche : il met en lumière, au contraire, un espace d'expression encore peu investi, mais riche de potentialités. Dans ce contexte, le *Steampunk* apparaît non pas comme un genre figé, mais comme une matrice modulable, capable de traduire les mémoires industrielles locales en récits partagés, sensibles et contemporains.

En définitive, si le *Steampunk* francophone peine encore à s'imposer comme une entité pleinement distincte au sein du genre, les données recueillies révèlent néanmoins l'existence de marqueurs culturels, historiques et esthétiques qui lui sont spécifiques. L'influence de figures comme Jules Verne, l'importance accordée à la Révolution industrielle française, à la Commune ou à certains motifs artistiques locaux, ainsi qu'un corpus littéraire et visuel en expansion, dessinent en creux les contours d'un imaginaire *steampunk* francophone en voie d'affirmation. Ce constat prolonge des réflexions amorcées dans un travail antérieur mené en 2014, intitulé *Souvenirs du futur – Le robot dans le Steampunk français*, consacré à l'analyse des spécificités narratives et symboliques de plusieurs œuvres francophones. La réalisation de ce mémoire de recherche témoignait déjà, à cette époque, de l'existence d'un corpus suffisant et cohérent pour nourrir une étude universitaire centrée sur la déclinaison française du genre. Loin d'être un simple dérivé de son pendant anglo-saxon, le *Steampunk* francophone apparaît ainsi comme un espace en devenir, porteur de récits hybrides, critiques et poétiques, capables de s'ancrer dans les contextes locaux tout en dialoguant avec les imaginaires transnationaux.

3.2.1.5.2 Mots, identités et culture numérique : une terminologie encore diffuse

Après avoir identifié les inspirations majeures et les ancrages culturels qui nourrissent l'imaginaire *steampunk* francophone, il convient désormais d'examiner comment cette culture se manifeste dans le langage, les identités et les terminologies employées au sein de la communauté, notamment à travers les vocabulaires issus des *fandoms* et des espaces numériques.

Tout d'abord, la grande majorité des répondants (près des trois quarts) utilisent spontanément l'expression « je suis *steampunk* » pour qualifier leur lien avec cet univers. D'autres termes sont



également employés, quoique plus marginalement : une quinzaine de personnes se décrivent comme « vaporistes », et quelques-unes utilisent le mot « steamer ». Certains répondants cumulent plusieurs étiquettes, les combinant librement selon les contextes (« *steampunk* et vaporiste », « steamer et *steampunk* », etc.). En parallèle, une partie des participants ne revendique aucune terminologie spécifique, préférant des formulations plus générales comme « j'aime le *steampunk* » ou « je fais du *steampunk* », voire affirmant ne pas (encore) utiliser de vocabulaire dédié. Enfin, quelques expressions originales émergent, comme « imagénieur » ou « *steampunk* gothique », traduisant des formes plus personnelles d'appropriation identitaire.

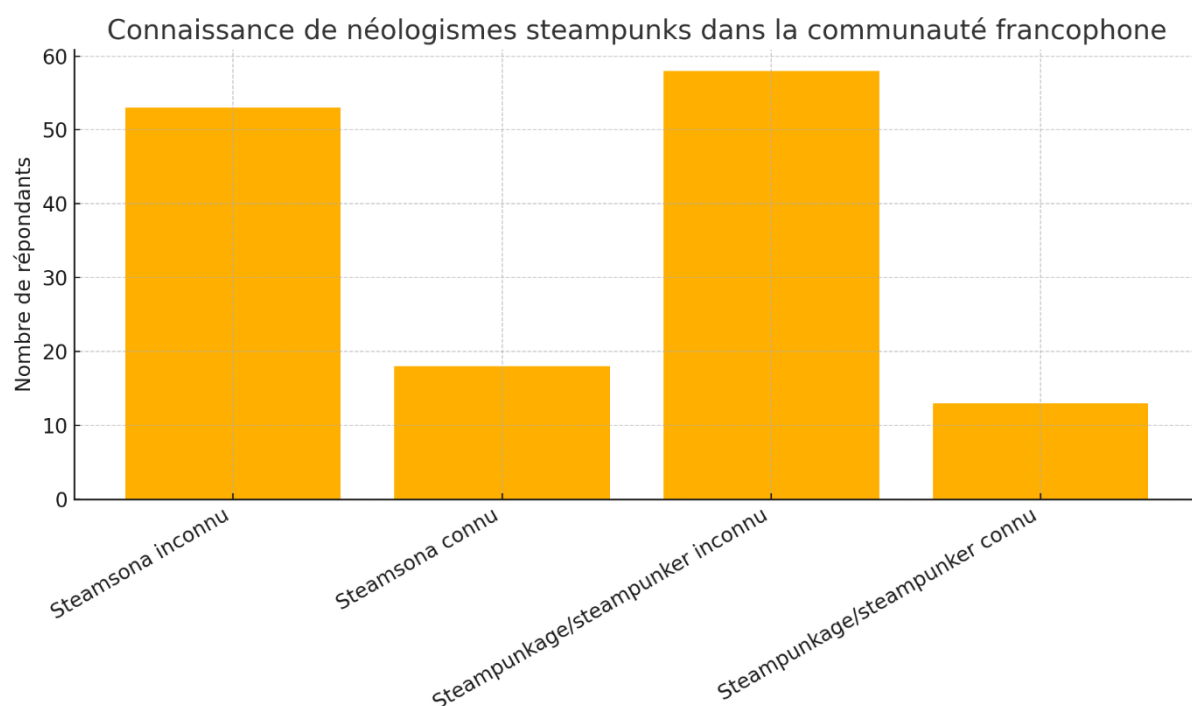


Figure 62 Graphique montrant la connaissance ou non des termes « steamsona » et « steampunkage/steampunker ».

En ce qui concerne les néologismes issus du *fandom*, les résultats montrent une moindre familiarité avec ces termes au sein de la communauté interrogée (voir Figure 62, p.324). À la question portant sur le mot « *steamsona* », 53 personnes sur 71, soit 74,65 %, déclarent ne pas le connaître. Seules 18 personnes (25,35 %) affirment en avoir déjà entendu parler ou être en mesure de proposer une définition. Parmi ces définitions, on retrouve des formulations comme « une version *steampunk* de soi-même », « un personnage incarné » ou encore « une pratique active du *Steampunk* ». Ces expressions confirment une compréhension intuitive, mais non systématique, de ces termes souvent issus de la culture en ligne ou des *fandoms* internationaux.

De manière similaire, les termes « *steampunker* » ou « *steampunkage* » sont également peu connus : seuls 13 répondants (18,31 %) affirment les avoir déjà entendus ou utilisés, tandis que 58 personnes (81,69 %) déclarent ne pas les connaître. Cette méconnaissance relative suggère que,

malgré une forte implication dans la pratique du *Steampunk* (42,25% des répondants ayant déclaré occuper au moins 50% de leur temps libre au *Steampunk*), les vocabulaires communautaires issus des espaces numériques ou des sphères anglophones ne sont pas largement diffusés ou appropriés en contexte francophone.

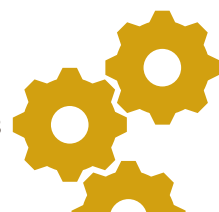
Les caractéristiques essentielles du *Steampunk*, telles qu'identifiées par les répondants à la question à choix multiples « Quelles sont, selon vous, les caractéristiques essentielles du *Steampunk* ? », dessinent un univers riche en références à la fois historiques et imaginaires. Les éléments les plus fréquemment cités sont les machines à vapeur, les technologies rétro-futuristes, l'esthétique victorienne, les costumes et accessoires inspirés du XIX^{ème} siècle, et l'accent mis sur l'innovation et l'ingénierie. À ces piliers s'ajoutent l'influence de la littérature de Jules Verne et H.G. Wells, l'intérêt pour l'histoire et la culture du XIX^{ème} siècle, les récits de mondes alternatifs ou uchroniques, ainsi que les thèmes de l'aventure et de l'exploration. D'autres dimensions complètent ce socle, comme la créativité et le bricolage (DIY), l'artisanat et la réutilisation des matériaux, la critique de l'industrialisation et des excès du capitalisme, la réimagination du passé pour inventer un futur différent, ou encore la présence de personnages excentriques et inventeurs. Enfin, plusieurs répondants évoquent aussi des éléments fantastiques, des influences gothiques et punk, et l'inclusion de valeurs de diversité. Ce paysage met en lumière la diversité des imaginaires *steampunk* et leur ancrage dans une hybridation esthétique, technologique et politique.

En somme, si la majorité des répondants se définissent spontanément comme « *steampunks* », l'usage d'autres termes comme « vaporiste » ou « steamer » reste marginal, et une partie de la communauté préfère ne pas se labelliser du tout. Les néologismes issus des fandoms numériques, tels que *steamsona* ou *steampunkage*, demeurent peu connus, révélant un décalage entre l'investissement des participants dans l'univers *steampunk* et l'appropriation de ses vocabulaires issus des sphères anglophones ou en ligne. Ce constat souligne une culture encore en structuration sur le plan terminologique, malgré une forte richesse d'imaginaires et de références, allant de la littérature de Jules Verne aux récits uchroniques et à l'esthétique victorienne.

3.2.1.5.3 Heuristique du questionnaire et limites d'accès au *Steampunk* francophone

Fait marquant, plusieurs répondants ont indiqué avoir appris des choses en remplissant le questionnaire lui-même, comme en témoigne ces remarques en réponse à la question « Avez-vous appris des choses sur le *Steampunk* en répondant à ce questionnaire ? » :

- ⚙ « Beaucoup de termes nouveaux et me questionner sur ma consommation de contenu *steampunk* m'a amené à réaliser qu'il y en avait bien plus que ce que je pensais. »



- ⚙ « J'ai vu quelques très bonnes recommandations de classiques. J'avoue que je ne pensais pas vraiment à H.G. Wells en pensant au *steampunk* jusque là. »
- ⚙ « Oui beaucoup, surtout la partie sur les différentes familles de genre "punk". »

Ce simple fait souligne le potentiel heuristique d'une médiation participative : penser ensemble ce qu'est le *Steampunk*, dans un échange qui valorise les expériences et les sensibilités.

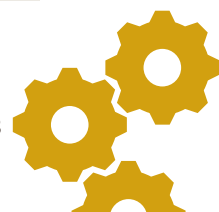
Néanmoins, des freins subsistent : manque de reconnaissance du mouvement, difficulté d'accès aux événements, coûts associés aux costumes...

Sur l'accessibilité des événements, 42,25 % des répondants estiment que les événements *steampunks* ne sont « pas du tout » ou « rarement » proposés ou accessibles dans leur région ou en ligne. Seuls 11,27 % jugent qu'ils le sont « souvent » ou « très souvent », ce qui témoigne d'une offre perçue comme limitée. Quant à la fréquence de participation, 39,4 % déclarent ne participer à des événements *steampunks* qu'une fois par an, et 43,7 % une ou deux fois par an. Seuls 9,8 % participent plusieurs fois par an, et 2,8 % très régulièrement.

Autant de défis que la médiation patrimoniale peut tenter d'atténuer, en proposant des formes inclusives, accessibles et modulables.

Aussi, le questionnaire proposait cette question à choix multiples pour essayer de déterminer quelles autres formes de médiation pourraient intéresser les visiteurs potentiels des sites industriels : « Quels formats préférez-vous ou préféreriez-vous pour découvrir le patrimoine industriel ? » Parmi les propositions de formats pour découvrir le patrimoine industriel, les réponses montrent un intérêt fort pour les approches numériques et à distance. Si les visites guidées restent plébiscitées, de nombreuses personnes mentionnent également des formats accessibles en ligne tels que les jeux interactifs, les expositions virtuelles, les feuillets audios, les podcasts, ou encore la réalité virtuelle. Ces formats, qui ne nécessitent pas de se déplacer, peuvent pallier les difficultés d'accès à des événements physiques et renforcer l'inclusivité des démarches de médiation patrimoniale. Ce constat rejoint les remarques sur le manque d'offre en région ou en ligne, et suggère qu'un développement des formats hybrides ou numériques serait particulièrement bienvenu pour toucher un public plus large, notamment dans le champ *steampunk*.

En somme, cette exploration des représentations, des références et des usages terminologiques du *Steampunk* met en lumière une communauté francophone à la fois passionnée, curieuse et diversifiée. Si un noyau de définitions partagées émerge – autour de l'uchronie, de l'esthétique mécanique et d'une certaine critique du progrès —, les pratiques et les discours restent variés, témoignant d'appropriations multiples selon les sensibilités et les parcours.



La faible diffusion de certains néologismes (comme *steamsona* ou *steampunkage*) ne traduit pas un manque d'engagement, mais plutôt une inscription des pratiques dans des contextes moins marqués par la culture numérique, ou une préférence pour des formes plus intuitives et personnelles d'identification.

Si la conscience d'un *Steampunk* spécifiquement francophone reste minoritaire, les réponses laissent entrevoir des traits distinctifs, souvent associés à l'héritage littéraire ou à un certain rapport au patrimoine. Ce flou identitaire ne constitue pas un frein, mais bien une opportunité : celle d'imaginer des initiatives sensibles, contextualisées, et en résonance avec les territoires.

Le questionnaire lui-même s'est révélé être un outil de médiation, suscitant des découvertes et des réflexions, tout en mettant en lumière les défis d'accessibilité qui freinent parfois l'engagement.

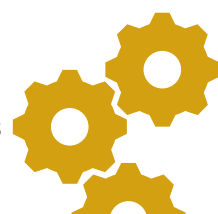
Ces éléments confortent l'intérêt de médiations patrimoniales ancrées dans l'imaginaire *steampunk*, dès lors qu'elles assument sa plasticité, sa puissance narrative, et sa capacité à faire dialoguer l'histoire, la fiction et la création collective. Cela implique aussi de concevoir des dispositifs souples, capables d'accueillir à la fois les publics très familiers du genre et ceux qui s'y initient par la médiation, en valorisant autant les références globales que les ancrages locaux.

UNE MEMOIRE EN PARTAGE : RECITS D'EXPERIENCES PERSONNELLES LIEES AU STEAMPUNK

En complément des données quantitatives et des positionnements conceptuels recueillis dans le questionnaire, une question ouverte invitait les répondants à partager une expérience personnelle marquante liée à leur passion pour le *Steampunk*. Cette entrée par le récit permet d'approcher la dimension vécue et émotionnelle de cet univers, en révélant la place qu'il occupe dans la vie des participants, qu'il s'agisse d'un souvenir fondateur, d'un moment de partage ou d'un usage créatif.

À la question ouverte « Pouvez-vous partager une expérience mémorable liée à votre passion pour le *Steampunk* ? », les répondants ont livré des récits variés, allant de la simple évocation d'un souvenir fugace à la narration de moments significatifs, révélateurs de leur lien avec cet univers.

Les expériences partagées mettent en lumière une diversité d'engagements, allant du costume à la création artistique, en passant par des situations de rencontre ou des instants de projection imaginaire. Plusieurs témoignages font état d'événements marquants : « Shooting photo de mes costumes », « Une participation à un carnaval d'enfants avec un costume de conducteur de train », ou encore « Ma première convention en étant costumée. J'ai reçu tellement de bienveillance ! ». D'autres



évoquent des moments partagés entre proches : « Nous avons passé des après-midis entières avec ma meilleure amie à imaginer, chercher des références et partager sur ce à quoi pourrait ressembler nos tenues si nous en avions. »

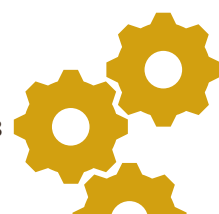
La rencontre humaine revient comme un motif fort, parfois sous des formes inattendues. L'un des répondants raconte ainsi : « Il y a des années, j'ai fait la connaissance d'une amie d'un ami. [...] On s'est dit bonjour formellement, mais quand je l'ai appelée "ma vaporiste", elle m'a sauté dans les bras. Depuis, c'est ma camarade de *Steampunk* par excellence ! »

D'autres soulignent l'importance de la création personnelle, à travers l'écriture, le dessin, ou la conception de personnages : « Je pratique l'écriture récréative [...] et qui sait peut-être un jour parviendrais-je à en faire un roman », ou encore « C'est ce qui m'aide à créer des personnages en dessin. » Plusieurs réponses mettent en avant un usage artistique ou professionnel du *Steampunk* : « Je suis artiste et créatrice d'artisanat et je vends des créations liées au *steampunk*. Et mes créations plaisent. » L'évocation d'une conférence intitulée « Le *steampunk* comme outil d'interprétation et de mise en valeur du patrimoine » illustre également l'appropriation du genre dans des cadres de médiation culturelle.

Certaines réponses insistent sur la dimension partagée du *Steampunk*, vécue à travers les échanges avec un proche ou un collectif : « Je discute quelquefois avec mon entourage du style *Steampunk*. [...] C'est avant tout une projection mentale amusante et créative. » D'autres encore mettent en avant une appropriation plus intime, ancrée dans la lecture, la rêverie ou le jeu de rôle : « L'évasion de la réalité en lisant des romans », ou « Il s'agit toujours de rêveries ou de stimulation de mon imagination : ça permet de voir plus grand, plus large, ça donne un autre point de vue sur le monde, ça fait réfléchir et rêver. »

Enfin, pour certains, le *Steampunk* agit comme un facteur de transformation personnelle : « Cette passion m'a permis de rencontrer des gens formidables que je n'aurais probablement jamais croisés sans cette passion commune. [...] J'ai davantage pris confiance en moi. »

Malgré une majorité de réponses brèves ou négatives – certains déclarant ne pas avoir encore vécu d'expérience notable ou se contentant d'un « Non », « Rien », ou « Pas encore assez d'expérience pour le dire » –, cette diversité de récits dessine en creux une communauté active et imaginative, où l'esthétique *steampunk* agit comme catalyseur de créativité, de sociabilité et d'appropriation symbolique. En ce sens, ces témoignages confortent l'idée que le *Steampunk* constitue, pour ses adeptes, bien plus qu'un style : un véritable cadre d'expérience sociale, esthétique et culturelle, propice à la fabrique de souvenirs, de liens et de récits.



Ces fragments d'expériences, parfois anecdotiques, parfois profondément investis, dessinent un rapport au *Steampunk* qui dépasse largement le simple loisir. Ils montrent comment cette esthétique devient, pour beaucoup, un espace de jeu, d'affirmation, de création ou de rencontre. Cette mémoire partagée contribue à structurer la communauté autour de valeurs sensibles, de pratiques incarnées, et d'un imaginaire qui, au fil des expériences, prend racine dans le réel.

REFERENCES, DEFINITIONS ET ANCRAGES CULTURELS

L'enquête menée auprès de la communauté *steampunk* francophone révèle une conception riche et engagée de cet imaginaire : loin de se limiter à une esthétique ludique ou à une fantaisie nostalgique, le *Steampunk* y est perçu comme un véritable levier pour relire le passé et réinvestir le patrimoine industriel. À travers ses récits, ses objets, ses costumes ou ses performances, il permet non seulement de raviver des savoirs historiques, mais aussi de réimaginer les récits collectifs, d'interroger les héritages techniques et sociaux, et de redonner du sens à des lieux parfois oubliés.

Trois dimensions principales émergent de cette enquête et structurent la réflexion qui suit :

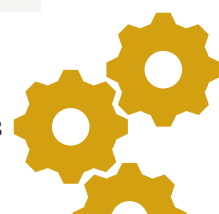
- ⚙ la capacité du *Steampunk* à transmettre des savoirs historiques,
- ⚙ son pouvoir spéculatif pour repenser le passé et imaginer d'autres futurs,
- ⚙ et enfin, sa pertinence pour valoriser concrètement des lieux de mémoire industrielle.

Autrement dit : on apprend avec le *Steampunk*, on pense autrement avec le *Steampunk*, et on peut (re)découvrir un territoire grâce au *Steampunk*.

Toutefois, si cette approche est majoritairement partagée, il convient de rappeler que l'échantillon du questionnaire est constitué de personnes déjà sensibilisées à l'univers *Steampunk*. L'adhésion exprimée peut ainsi refléter un enthousiasme propre à une communauté investie, et non une perception généralisable à l'ensemble du public.

3.2.1.6 Le *Steampunk* comme outil pédagogique et de vulgarisation historique

Loin de se limiter à un imaginaire décoratif, le *Steampunk* est perçu par une majorité de répondants comme un véritable vecteur de transmission historique. À la croisée de l'esthétique, de la fiction et de la mémoire, il permet d'aborder l'Histoire – et en particulier celle de l'ère industrielle – sous un angle à la fois accessible et stimulant. Cette sous-section explore les dimensions pédagogiques attribuées au *Steampunk* par les participants de l'enquête, en s'appuyant à la fois sur les résultats chiffrés et sur les nombreuses propositions créatives formulées dans les réponses ouvertes.



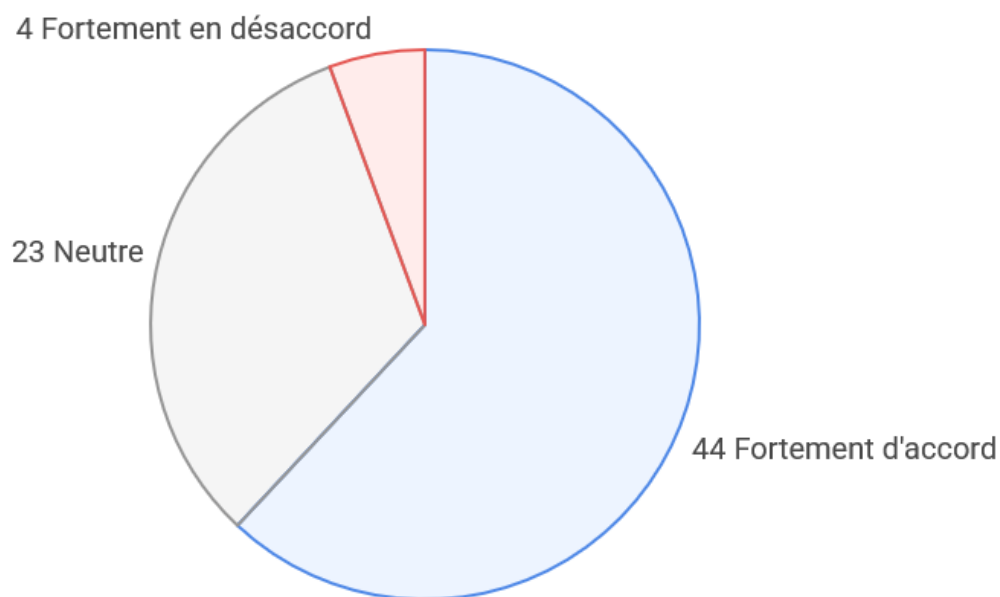
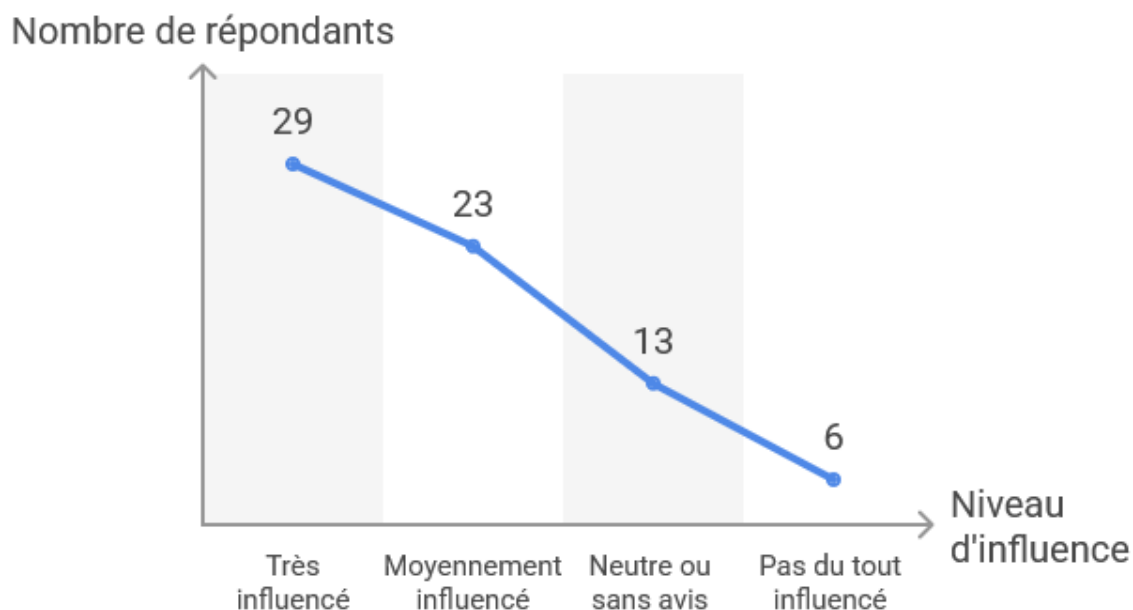
Répartition des opinions sur la dimension pédagogique du Steampunk

Figure 63 Diagramme des réponses à la question : « [Êtes-vous vous d'accord ou non avec les affirmations suivantes ?] Le *Steampunk* permet d'en apprendre plus sur l'Histoire. »

Les résultats du questionnaire révèlent que la majorité des répondants perçoivent le *Steampunk* comme un levier de compréhension et de transmission historique. 61,97 % des participants se déclarent « tout à fait d'accord » avec l'idée que le *Steampunk* permet d'en apprendre davantage sur l'Histoire, tandis que 32,39 % adoptent une position plus neutre, et seulement 5,63 % expriment leur désaccord (voir Figure 63, p.330).

Cette dimension pédagogique est confortée par une autre donnée : lorsqu'on demande aux répondants dans quelle mesure le *Steampunk* francophone est influencé par l'Histoire et le patrimoine industriel (« [Dans quelle mesure pensez-vous que le *Steampunk* francophone est influencé par les éléments suivants ?] Histoire et patrimoine industriel français/francophone », voir Figure 64, p.331), la moyenne des réponses est également élevée (3,65 sur 5), avec un quart des participants notant cette influence au maximum (5 sur 5). Cela montre que le lien entre le *Steampunk* et l'Histoire, notamment industrielle, est reconnu par la majorité du public interrogé, même si certains le perçoivent de manière plus indirecte ou implicite.



Perceptions de l'influence de l'histoire sur le Steampunk francophone

Figure 64 Diagramme des réponses à la question : « [Dans quelle mesure pensez-vous que le *Steampunk* francophone est influencé par les éléments suivants ?] Histoire et patrimoine industriel français/francophone »

Ces chiffres confirment que le *Steampunk*, bien plus qu'un simple jeu esthétique, est perçu comme un espace de relecture critique et créative du passé. En convoquant l'imaginaire industriel du XIX^{ème} siècle, il permet d'aborder les thématiques liées à la révolution industrielle, aux grandes innovations techniques ou aux bouleversements sociaux, sans se limiter à une posture nostalgique ou muséale. Le *Steampunk* est perçu majoritairement comme un moyen d'explorer l'Histoire, notamment à travers la relecture rétrofuturiste de certaines périodes. Il permet une reconnexion avec les innovations, la révolution industrielle et le XIX^{ème} siècle.

Pour compléter cette analyse, il a semblé pertinent d'interroger plus directement la réception des festivals *steampunks* organisés dans des sites patrimoniaux. Deux questions portaient sur ce sujet.

À la question fermée « Aimez-vous les festivals *steampunks* qui se déroulent dans des lieux historiques ? », une très large majorité des répondants (90,9 %) a répondu positivement (voir Figure 65, p.332). Ce plébiscite confirme l'adéquation ressentie entre l'univers *steampunk* et les lieux chargés d'histoire, notamment les sites industriels désaffectés. Il témoigne d'une appétence pour des événements qui hybrident passé et imaginaire, culture populaire et patrimoine.

La question ouverte « Comment le *Steampunk* change-t-il votre perception des sites industriels historiques ? » vient nuancer et enrichir cette adhésion majoritaire, en mettant en lumière la diversité des effets perçus du *Steampunk* sur la réception de ces lieux.

Appréciation des festival steampunks dans des lieux historiques

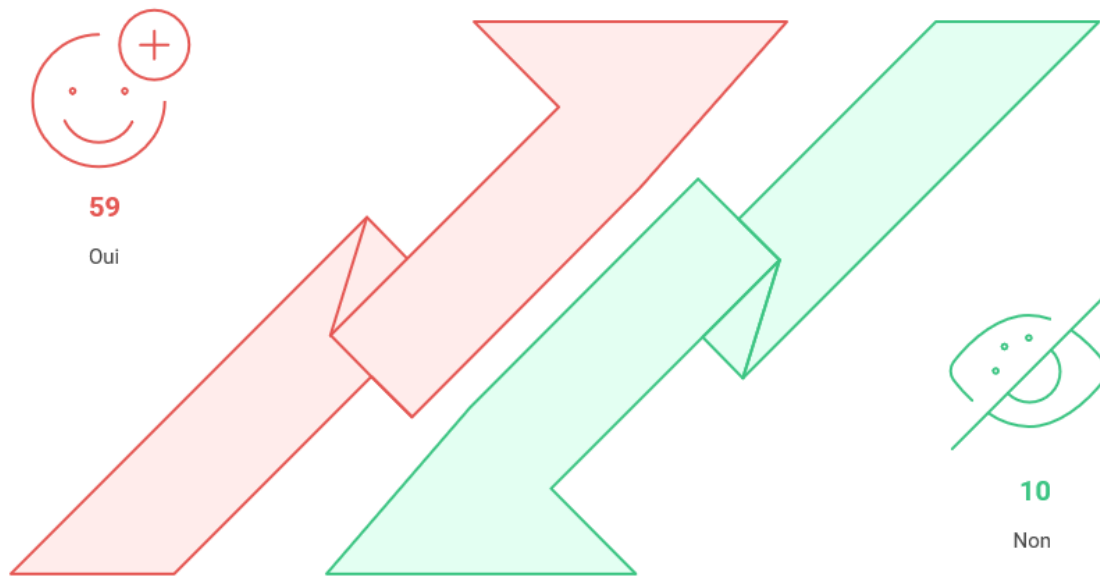


Figure 65 Diagramme des réponses à la question : « Aimez-vous les festivals *Steampunk* qui se déroulent dans des lieux historiques ? »

Trois grands types de réponses peuvent être identifiés :

- ⚙️ Pour de nombreux répondants, le *Steampunk* « rend les lieux plus beaux », leur « donne une âme et une ambiance », les « romance », ou leur « donne une touche de magie ». Il est souvent perçu comme une clé d'entrée sensible vers des sites parfois considérés comme austères ou oubliés. Le registre émotionnel est mobilisé : « cela enrichit », « redonne vie », « ouvre l'imaginaire à ce qui aurait pu se faire », ou encore « permet de voir ce qui a été et de l'imaginer différemment ».
- ⚙️ D'autres mettent en avant une valeur pédagogique ou immersive : le *Steampunk* « permet une meilleure immersion », « pousse à rechercher une compréhension plus importante », ou « permet de lier la mémoire à l'agréable ». Il est perçu comme un levier pour valoriser des sites peu connus, en attirant un public plus large et curieux.
- ⚙️ Une minorité exprime des réserves, pointant la fiction comme un risque de brouillage historique. L'un note : « Il n'est pas nécessaire de rajouter une nouvelle déformation en rajoutant des éléments imaginaires à des lieux historiques... sauf si le site ne sert que de décor. » D'autres sont plus prudents : « Pas d'avis », « Je ne sais pas », « Cela ne change pas ma perception en soi ».

Ces retours soulignent que le *Steampunk* est perçu comme un vecteur narratif, esthétique et émotionnel capable de réenchanter les sites industriels, tout en y ancrant de nouveaux récits collectifs. Il apparaît ainsi comme un outil de médiation alternatif, à la fois inclusif et créatif, tout en soulevant des enjeux de lisibilité historique pour certains profils plus exigeants.

Plusieurs autres réponses à la question ouverte « Seriez-vous intéressé par des récits *steampunks* se déroulant dans des lieux de patrimoine industriel ? » viennent appuyer l'idée que le *Steampunk* constitue un levier narratif et pédagogique puissant. Un répondant évoque ainsi le souhait d'« une version *steampunk* de *North and South* », soulignant la pertinence de mêler fiction historique, luttes

sociales et esthétique industrielle. Un autre propose de « créer des nouvelles *steampunk* basées sur certains monuments historiques du patrimoine industriel français », dans une logique à la fois de valorisation patrimoniale et de diffusion du genre à un nouveau public.

D'autres expriment un enthousiasme spontané pour cette approche, en imaginant par exemple « une histoire se déroulant dans une ancienne fabrique de papier, avec des machines retravaillées, les décors aménagés », ou encore « des récits *steampunks* dans des lieux comme le site minier de Lewarde, Les Fermetures Maubeugeoises ou le musée du textile de Fourmies ». Ces lieux, bien réels, deviennent ainsi les scènes potentielles d'un théâtre imaginaire, où l'histoire locale se rejouerait sous un nouveau jour.

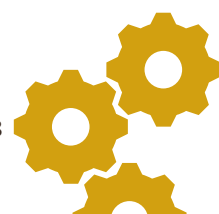
Même lorsque des réserves apparaissent – comme ce participant qui dit « je n'aime pas quand les récits font des clins d'œil forcés à des sites historiques » – elles confirment l'importance d'une médiation subtile, bien construite, respectueuse de l'esprit des lieux.

Cela conforte l'idée que le *Steampunk*, loin de n'être qu'un décor, peut devenir un outil d'interprétation sensible, capable de faire vivre l'histoire à travers des formes narratives engageantes.

Ces verbatim montrent enfin que certains répondants ont déjà envisagé des dispositifs concrets, tels que des *escape rooms*, des visites guidées fictionnalisées, ou des projets immersifs mêlant réel et imaginaire. L'un d'eux partage même une expérience québécoise, via une vidéo conçue comme introduction à une visite guidée *steampunk* d'un site industriel, preuve que ce type d'initiative existe déjà, mais reste marginal et méconnu.

Cette dimension éducative rejoint les constats tirés de l'étude comparative menée plus tôt dans ce chapitre : les dispositifs fictionnels patrimoniaux qui mobilisent l'uchronie et la symbolisation – comme la vidéo de *Lady Bug* – entrent en résonance avec les sensibilités de ce public. Le *Steampunk* devient ici un vecteur d'appropriation douce de l'Histoire, à travers un filtre ludique, poétique et spéculatif. Cela confirme la pertinence de démarches de médiation qui privilégient l'expérience sensible et narrative plutôt qu'une simple transmission factuelle.

Ainsi, le *Steampunk* apparaît, pour une partie significative de la communauté francophone, comme un outil original de médiation historique, capable de rendre l'Histoire plus vivante, sensible et participative. En articulant imagination narrative et ancrage patrimonial, il offre des pistes fécondes pour renouveler les approches pédagogiques, notamment autour du patrimoine industriel. Ce potentiel, encore sous-exploité, invite à repenser la place de la fiction dans la transmission culturelle.



Il convient cependant de souligner que quelques voix plus prudentes pointent les risques d'une fiction trop invasive ou d'un brouillage des repères historiques. Ces critiques invitent à concevoir avec attention les dispositifs narratifs pour qu'ils enrichissent la médiation sans en altérer la rigueur.

3.2.1.7 Le *Steampunk* comme relecture spéculative et critique du passé

Au-delà de son apparence esthétique, le *Steampunk* est souvent porteur d'une véritable posture critique vis-à-vis de l'histoire et du présent. Cette section explore la manière dont les membres de la communauté francophone *steampunk* perçoivent la capacité de cet imaginaire à revisiter le passé non pour le reconstituer fidèlement, mais pour en proposer une lecture alternative, porteuse de futurs possibles. Les résultats de l'enquête permettent d'approfondir cette fonction spéculative du *Steampunk*, en interrogeant son rôle dans la fabrique d'autres récits historiques et sociaux.

Répartition des réponses à la question sur le Steampunk

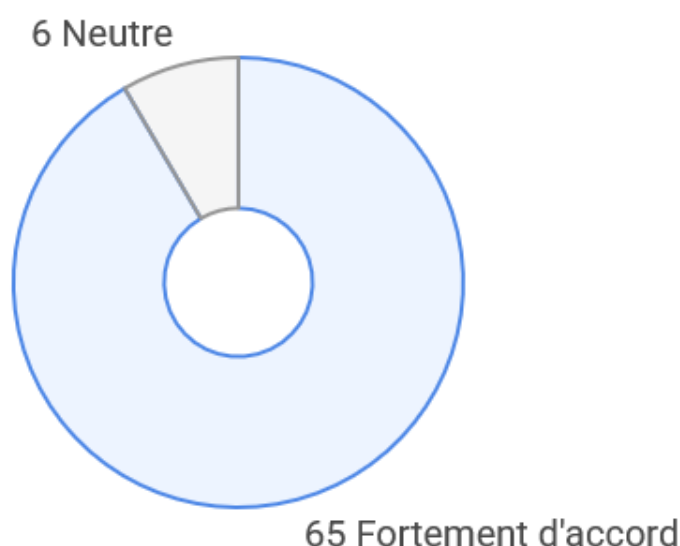


Figure 66 Diagramme des réponses à la question : « [Êtes-vous d'accord ou non avec les affirmations suivantes ?] Le *Steampunk* permet de revisiter le passé pour imaginer un futur différent. »

Parmi les propositions soumises aux répondants du questionnaire, celle affirmant que « le *Steampunk* permet de revisiter le passé pour imaginer le futur autrement » a rencontré un très fort consensus : 65 participants sur 71, soit 91,55 %, se déclarent « tout à fait d'accord » (5 sur 5) avec cette affirmation, tandis que 6 répondants adoptent une position neutre (note 3 sur 5, voir Figure 66, p.334). Ce taux d'adhésion exceptionnel témoigne de l'importance centrale accordée par la communauté *steampunk* francophone à l'uchronie et à la réinterprétation créative de l'Histoire.

Cependant, l'absence de réponses exprimant un désaccord clair ne doit pas occulter la possibilité que ce résultat soit lié au profil engagé des participants, plus enclins à valoriser les dimensions critiques et spéculatives du *Steampunk*.

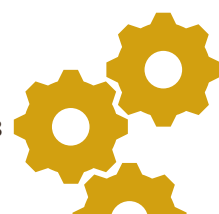
Ce résultat confirme l'une des intuitions majeures de cette enquête : le *Steampunk* n'est pas seulement un hommage nostalgique à un XIX^{ème} siècle idéalisé, mais un outil de spéculation sur les devenir possibles, un espace narratif et esthétique permettant de projeter des futurs alternatifs à partir de matériaux historiques. L'imaginaire *steampunk* permet ainsi une mise à distance critique du présent, en proposant des scénarii qui interrogent les trajectoires technologiques, sociales ou politiques réelles. À travers ses rouages, ses machines à vapeur et ses mondes parallèles, il questionne la linéarité du progrès et ouvre des brèches vers des possibles oubliés ou jamais advenus.

Ce pouvoir spéculatif du *Steampunk* est d'autant plus pertinent dans le cadre d'une médiation patrimoniale fictionnelle, comme celle proposée dans la première partie de ce chapitre. La vidéo de *Lady Bug*, en mobilisant des récits non linéaires, des objets poétiques et une narration immersive, illustre bien cette capacité du *Steampunk* à rendre l'Histoire habitable autrement, à en détourner les codes pour mieux en révéler les enjeux.

Les résultats du questionnaire suggèrent donc plusieurs pistes d'exploitation concrète de ce potentiel :

- ✿ *Renforcer les initiatives pédagogiques (en milieu scolaire, muséal ou associatif)* utilisant le *Steampunk* comme vecteur pour explorer l'Histoire autrement, à travers des ateliers d'uchronie, des récits alternatifs, ou des dispositifs interactifs.
- ✿ *Développer des projets artistiques ou culturels* mettant en scène des futurs alternatifs enracinés dans le patrimoine, notamment industriel. Le *Steampunk* devient ici une matière à fiction, un support d'expression critique où se rencontrent mémoire, imagination et fabrication.
- ✿ *Positionner le Steampunk comme une forme de réflexion sur les choix technologiques et les modèles de société passés, présents et à venir.* Plusieurs répondants associent cette relecture du passé à une critique du présent, voire à une volonté d'en proposer des alternatives, notamment plus durables, artisanales ou égalitaires.

Ces propositions s'appuient sur des réponses ouvertes riches, mais elles gagneraient à être complétées par une étude plus approfondie sur la manière dont ces idées se traduisent effectivement dans des pratiques concrètes, au-delà de leur expression souhaitée.



Contrairement à une vision nostalgique, cette approche témoigne en tout cas d'une dynamique spéculative où le passé devient un matériau de réflexion. Les machines à vapeur, les rouages, les laboratoires alchimiques et les dirigeables symbolisent moins une fascination pour l'ère industrielle qu'un désir de recomposer les récits dominants du progrès. Plusieurs réponses du questionnaire évoquent d'ailleurs un attrait pour « un monde rêvé, fait de machines artisanales », ou encore « une époque alternative où les choix techniques auraient été différents ».

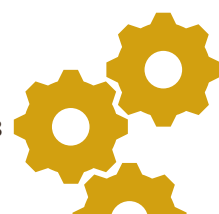
Autrement dit, l'adhésion à l'idée que le *Steampunk* revisite le passé pour imaginer le futur autrement ne relève pas d'un simple goût esthétique. Elle traduit un rapport actif et spéculatif au temps, et dessine les contours d'un public sensible aux narrations alternatives, apte à s'engager dans des formes de médiation expérientielles, critiques et créatives.

L'adhésion à cette idée traduit un rapport actif au temps : un désir de revisiter le passé, non pour le figer, mais pour rouvrir les possibles – ce qui rejoint pleinement les ambitions d'une médiation narrative comme celle portée par le *Carnaval des Spectres*.

Outre son rapport au passé, certains répondants se sont également exprimés sur le rôle du *Steampunk* dans la société actuelle, à travers une question ouverte portant sur son éventuel impact sociétal : « Pensez-vous que le *Steampunk* a un impact sur la société ? Si oui, comment ? » Les réponses obtenues témoignent d'une grande diversité de points de vue, souvent contrastés, allant du scepticisme total à une conviction affirmée du potentiel transformateur de ce mouvement. Ce contraste est en soi révélateur : le *Steampunk* semble osciller, dans les perceptions, entre un phénomène encore marginal, peu visible dans la sphère sociale, et une matrice possible de réflexion, de critique ou de lien.

Sur les 65 réponses exploitables, 56,9 % expriment un point de vue plutôt négatif ou sceptique, souvent réduit à un « non » sans commentaire. 15,4 % des participants formulent une position neutre ou nuancée, évoquant une influence possible mais encore limitée, tandis que 27,7 % partagent une perception globalement positive du *Steampunk*, en soulignant son pouvoir d'évocation, ses valeurs ou son impact symbolique.

Une large part des répondants exprime ainsi un avis négatif ou réservé : « Non », « Pas particulièrement », « Non, juste sur nous même », « Je ne pense pas », « Pas plus que le reste de la Sci-Fi », « Non c'est un effet de mode », « Non, je ne pense pas, ou du moins pas en France », ou encore « Non, mais c'est rafraîchissant ». Ces formulations témoignent d'un certain recul critique : si le *Steampunk* agit sur les individus, il n'aurait que peu de prise directe sur les structures sociales ou les représentations dominantes.



À l’opposé, plusieurs verbatims soulignent un impact plus subtil mais non dépourvu d’intérêt, notamment sur le plan symbolique ou imaginatif : « Oui, comme l’imaginaire en général, il permet de prendre de la distance avec notre réalité et être en mesure de la critiquer, l’améliorer etc. », ou encore « Il agit comme un miroir pour celles et ceux d’entre nous qui aspirent à quelque chose de plus fantaisiste qui fait le lien entre le passé et le futur. » Certains évoquent des formes d’engagement créatif ou politique : « À tout le moins, nous tentons d’en avoir, avec la promotion de l’intégration et de l’acceptation, du recyclage et du DIY, nous faisons déjà notre propre petite rébellion... » ou bien « Oui. Notamment sur le fait soi même, le recyclage, la sur consommation. »

Enfin, quelques réponses pointent un impact potentiel encore en gestation, qui dépendrait de sa démocratisation ou de son appropriation collective : « Si ça se démocratisait, ça pourrait en avoir un », « Je pense que le *steampunk* peut contribuer à changer le regard de la société sur certaines catégories de populations (les femmes, d’autres origines ethniques, les handicapés, etc), en leur offrant plus de visibilité et des rôles importants. »

Ces réponses, parfois brèves, parfois développées, permettent de situer la perception de l’impact du *Steampunk* à un carrefour : entre marginalité assumée et levier d’influence potentiel. Elles révèlent une conscience de ses limites concrètes sur la société globale, mais aussi une croyance partagée dans sa capacité à enrichir l’imaginaire collectif, à questionner le présent à travers le passé, et à susciter du lien social par la fiction, l’esthétique et la création.

Toutefois, si cette dimension spéculative est largement plébiscitée, les résultats relatifs à l’impact du *Steampunk* sur la société invitent à une forme de nuance. En effet, une majorité de répondants se montrent sceptiques quant à son influence concrète sur les représentations sociales ou les structures collectives. Loin de remettre en cause sa portée critique, ce constat suggère plutôt que le *Steampunk* est perçu comme un espace de potentiel plutôt que comme un vecteur déjà effectif de transformation. C’est précisément dans cette tension que réside tout l’intérêt des dispositifs de médiation fictionnelle : en mobilisant le *Steampunk* dans des contextes patrimoniaux, éducatifs ou artistiques, ces démarches peuvent actualiser la fonction critique de l’uchronie et renforcer son ancrage dans le réel, en passant de l’imaginaire à la réflexion partagée.

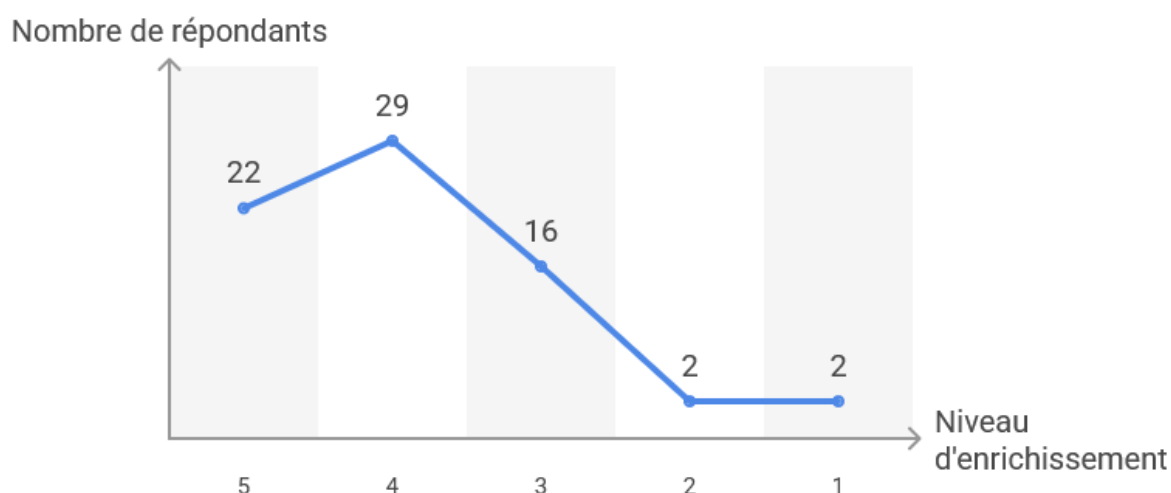
Ce regard spéculatif porté sur le passé inscrit le *Steampunk* dans une logique de remobilisation critique et créative de l’histoire, qui en fait un outil pertinent pour des formes de médiation patrimoniale renouvelées. En ouvrant un espace de narration où le passé devient matière à fiction, il permet aux publics de se projeter dans des mondes alternatifs, tout en interrogeant les logiques du progrès. Cette dynamique de réinvention fait du *Steampunk* un levier particulièrement fécond pour penser, imaginer et transmettre autrement le patrimoine industriel.



Ces résultats invitent à considérer le *Steampunk* comme un imaginaire porteur de potentiel plus que comme une force déjà pleinement active sur le plan social. La mise en œuvre de médiations concrètes reste décisive pour évaluer dans quelle mesure ces ambitions critiques peuvent se traduire dans des dispositifs tangibles.

3.2.1.8 Le *Steampunk* comme levier spécifique de valorisation du patrimoine industriel

Si le *Steampunk* est souvent perçu comme une esthétique à part entière, ses usages dans le cadre de la médiation patrimoniale posent la question de son efficacité en tant que passerelle vers des savoirs historiques, en particulier dans le contexte du patrimoine industriel. Il s'agira de s'attacher ici à explorer la manière dont les membres de la communauté *steampunk* francophone perçoivent le potentiel de cet imaginaire pour enrichir l'expérience de visite, rendre les lieux plus engageants, et renouveler les formes de transmission mémorielle.



Perception de l'enrichissement du patrimoine industriel par le Steampunk

Figure 67 Graphique représentant la répartition des réponses à la question : « Dans quelle mesure pensez-vous que le *Steampunk* peut enrichir l'expérience de la découverte du patrimoine industriel ? »

L'un des objectifs centraux de ce travail est de comprendre dans quelle mesure l'univers *steampunk*, en tant qu'imaginaire hybride, peut constituer une passerelle vers la découverte ou la redécouverte du patrimoine industriel. Pour explorer cette hypothèse, le questionnaire incluait une question spécifique demandant aux participants d'évaluer, sur une échelle de 1 à 5, dans quelle mesure ils pensent que le *Steampunk* peut enrichir l'expérience de la découverte du patrimoine industriel (voir Figure 67, p.338).

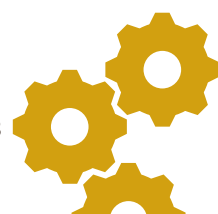
Les résultats sont particulièrement éclairants : 71,8 % des répondants se situent dans les deux niveaux les plus élevés de l'échelle, avec 40,8 % ayant choisi la valeur 4 et 30,9 % la valeur 5, exprimant ainsi un accord net, voire un fort enthousiasme. Cet enthousiasme est notablement transversal : on le retrouve aussi bien chez les personnes très engagées dans la communauté *steampunk* que chez celles qui le sont plus marginalement. Cela suggère que le potentiel de médiation du *Steampunk* dépasse le seul cercle des « initiés » et touche également des amateurs de création, de fiction ou d'histoires.

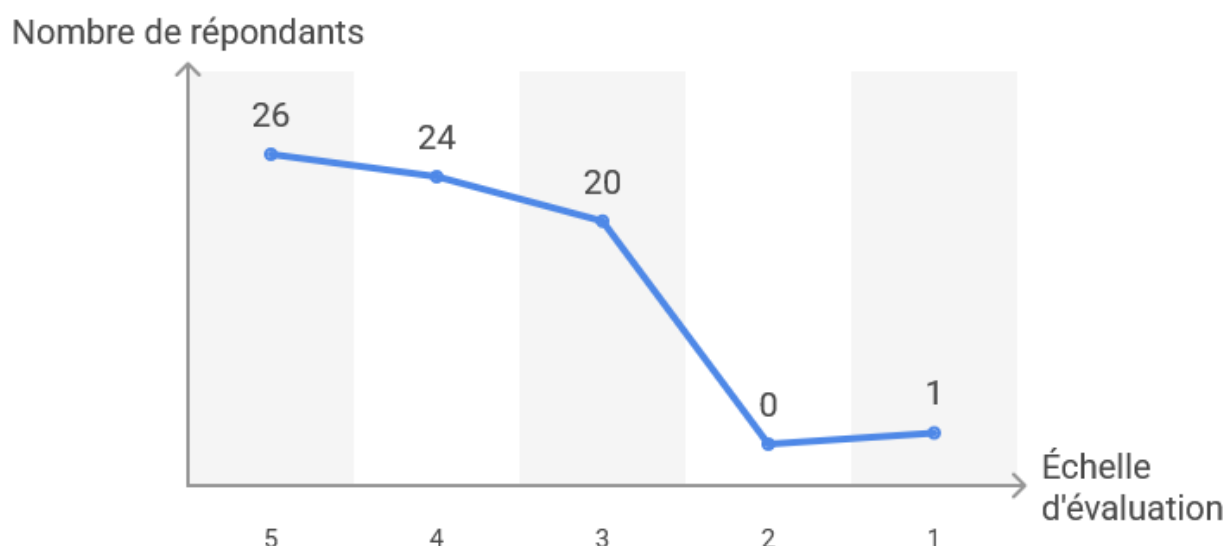
À ces réponses s'ajoute un groupe plus modéré (22,5 %) ayant choisi la valeur médiane de 3, témoignant d'une position plus prudente. Il serait cependant réducteur d'y voir une simple indifférence : cette posture traduit souvent une curiosité réservée ou un manque de visibilité quant à des exemples concrets permettant de se projeter dans ce type d'expérience.

Enfin, une minorité marginale (5,6 %) exprime un désaccord, répartie de manière égale entre les réponses 1 et 2. Ce scepticisme peut s'expliquer par une perception du *Steampunk* comme trop fictionnel ou éloigné des exigences de rigueur historique, ou encore par une préférence pour des formes de médiation patrimoniale plus classiques.

Ces résultats confirment que le *Steampunk* est perçu, par une grande majorité des participants, non comme une simple esthétique, mais comme un vecteur narratif et sensible capable de faire le lien entre fiction et Histoire. Ce potentiel est particulièrement fort lorsqu'il s'agit de mettre en scène des récits oubliés, des gestes anciens, ou des machines révolues, autrement dit les éléments mêmes qui fondent le patrimoine industriel. Il s'agit là d'un levier puissant pour attirer un public élargi, en particulier à travers des formats immersifs, des parcours scénarisés ou des dispositifs de médiation fictionnalisés.

Ce constat entre en résonance directe avec les résultats de la première partie du chapitre, où la vidéo fictionnelle de *Lady Bug* a suscité une mémorisation accrue et une implication émotionnelle plus forte que la vidéo patrimoniale classique incarnée par Aimable. Si certains participants s'interrogent sur la lisibilité ou la légitimité de telles approches, une majorité relative y perçoit un potentiel narratif prometteur – bien que cela ne fasse pas encore consensus au sein de la communauté interrogée –, capable de créer une passerelle sensible entre passé industriel et présent imaginé.





Opinions sur l'efficacité de la médiation Steampunk

Figure 68 Diagramme des réponses à la question « Pensez-vous qu'une visite d'un ancien lieu industriel par le biais du *Steampunk* serait efficace pour susciter l'intérêt et l'engagement des visiteurs ? ».

Ce ressenti est d'ailleurs conforté par une autre question du questionnaire, cette fois formulée en termes d'efficacité perçue (« Pensez-vous qu'une visite d'un ancien lieu industriel par le biais du *Steampunk* serait efficace pour susciter l'intérêt et l'engagement des visiteurs ? », voir Figure 68, p.340) : les participants devaient évaluer, toujours sur une échelle de 1 à 5, dans quelle mesure une visite de site industriel mise en scène via le *Steampunk* pourrait, selon eux, susciter l'intérêt et l'engagement des visiteurs. Les résultats viennent renforcer les observations précédentes : plus de 70 % des répondants ont choisi les deux notes les plus élevées, témoignant d'une conviction majoritaire en faveur de l'attractivité de ce format. La note maximale de 5 a été attribuée par plus d'un tiers des participants, et la note 4 par un nombre quasi équivalent, laissant apparaître une adhésion forte, voire enthousiaste. Le choix de la valeur médiane (3), opéré par une vingtaine de personnes, confirme la présence d'un public ouvert mais encore prudent, en attente de mises en œuvre concrètes. Une seule réponse a exprimé un désaccord net. Ce quasi-consensus renforce ainsi l'hypothèse que le *Steampunk*, en tant qu'univers esthétique et narratif, est non seulement susceptible d'enrichir l'expérience patrimoniale, mais qu'il constitue aussi un moyen efficace de mobilisation et d'engagement du public, dans un contexte où l'innovation en médiation culturelle est plus que jamais valorisée.

En complément, 64,8 % des répondants affirment avoir déjà visité un site de patrimoine industriel. Parmi eux, 57,8 % se déclarent intéressés ou très intéressés à l'idée de revisiter ce site sous une perspective *steampunk*. Chez les répondants n'ayant jamais visité un tel site, 61,5 % seraient curieux de le faire si une médiation *steampunk* leur était proposée. Ces résultats soulignent un intérêt latent,

voire une curiosité active, pour des formes de médiation alternatives, susceptibles de renouveler l'engagement envers ce patrimoine.

Ce potentiel s'accompagne également d'un intérêt concret pour des formes de collaboration entre la communauté *steampunk* et les acteurs du patrimoine. Près des trois quarts des répondants (71,8 %) se disent intéressés ou très intéressés par des partenariats entre lieux patrimoniaux industriels et projets *steampunks*. Une proportion plus modérée (25,4 %) adopte une position neutre, tandis que seuls 2,8 % expriment un désaccord explicite.

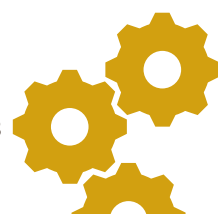
Cette large adhésion indique que de nombreux participants perçoivent l'opportunité d'un dialogue fécond entre mémoire industrielle et imaginaire rétrofuturiste, même s'ils n'avaient pas toujours envisagé cette perspective auparavant. Le *Steampunk* est ainsi perçu comme un catalyseur possible de relecture patrimoniale, en insufflant une dimension narrative, immersive ou poétique à des lieux de mémoire.

Lorsqu'on interroge les formats de découverte du patrimoine industriel jugés les plus attractifs dans une perspective *steampunk*, les répondants plébiscitent majoritairement les visites guidées (28,2 %) et les expositions interactives (26,8 %), suivies par les jeux vidéo (25,3 %) et les films (23,9 %). Quelques réponses ouvertes mentionnent également les podcasts, les bandes dessinées, les récits participatifs ou les journées immersives, ce qui témoigne d'une appétence pour des dispositifs riches, narratifs et sensiblement incarnés.

Dans le cadre de cette recherche, une question à choix multiples (« Quels activités ou éléments aimeriez-vous voir inclus dans une visite d'un lieu issu du patrimoine industriel si elle se déroulait sous une forme *steampunk* ? ») a été proposée afin d'explorer les attentes concrètes du public autour de la mise en scène *steampunk* d'un lieu patrimonial industriel. Il était demandé aux participants de sélectionner parmi une liste les activités ou éléments qu'ils aimeraient voir inclus dans une telle visite (par exemple dans une ancienne usine textile ou une ancienne exploitation minière).

Les résultats obtenus montrent un intérêt marqué pour des formes de médiation immersives, créatives et interactives. Trois catégories d'activités ressortent particulièrement :

- ⚙ Les démonstrations de machines historiques sont l'option la plus plébiscitée, avec 66 sélections, témoignant de l'attachement des participants à une approche ancrée dans la matière et la technique.
- ⚙ Les guides en costumes *steampunks* arrivent en deuxième position avec 65 sélections, illustrant une attente forte autour de l'incarnation et de l'esthétique propre au genre, qui facilite la projection dans un univers uchronique.
- ⚙ Les expositions d'art et d'artisanat *steampunks*, avec 61 sélections, confirment l'intérêt des publics pour la création contemporaine inspirée par cet imaginaire.



Suivent ensuite plusieurs propositions très bien reçues :

- ⚙ Des visites contées plus que des visites guidées (59)
- ⚙ Des comparaisons entre des machines historiques et *steampunks* (55)
- ⚙ Des visites nocturnes avec éclairage à la lampe à huile (54)
- ⚙ Des ateliers de création d'objets *steampunks* inspirés de l'ancienne activité du lieu (54)
- ⚙ Des reconstitutions historiques avec une touche *steampunk* (53)
- ⚙ **Les activités plus ludiques ou festives sont aussi appréciées**
- ⚙ Des chasses au trésor thématiques (51)
- ⚙ Des spectacles et performances *steampunks* (51)
- ⚙ Des activités interactives et immersives, y compris en réalité augmentée ou virtuelle (50)
- ⚙ Des projections de films *steampunks* (45)
- ⚙ Des concerts de musique *steampunk* (43)

D'autres éléments, bien que moins fréquemment sélectionnés, conservent un intérêt certain :

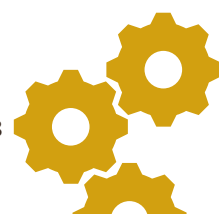
- ⚙ Des dégustations de recettes locales d'époque revisitées (42)
- ⚙ Des conférences sur l'histoire et la technologie avec un éclairage *steampunk* (42)
- ⚙ Des espaces de lecture avec des ouvrages *steampunks* et historiques (39)
- ⚙ Des concours de costumes *steampunks* (34)
- ⚙ Des rencontres avec des auteurs et créateurs *steampunks* (33)
- ⚙ Des séances photos (32)

Enfin, certaines propositions reçoivent une adhésion plus marginale mais non nulle, comme le théâtre interactif utilisant les lieux (7) ou les stands de vente de produits *steampunks* et locaux (24), perçus comme complémentaires plutôt que centraux.

Ces données confirment que le public interrogé valorise fortement l'expérience sensorielle, la narration incarnée et la créativité participative dans le cadre d'une visite patrimoniale reconfigurée par le *Steampunk*. Elles plaident pour une approche immersive où se croisent patrimoine matériel, fiction, esthétique et activités collectives.

Il est toutefois à noter que l'intérêt exprimé demeure, pour beaucoup, de l'ordre du principe ou de la curiosité, et gagnerait à être confirmé par des expériences concrètes. Le manque d'exemples connus ou de projets déjà expérimentés pourrait expliquer une certaine réserve, voire une prudence interprétative chez une partie des répondants. De plus, ces résultats doivent toutefois être considérés à l'aune du profil des répondants, tous déjà sensibilisés à l'univers *steampunk*, ce qui pourrait accentuer l'adhésion perçue.

De manière significative, seuls 31 % des répondants estiment qu'une visite *steampunk* d'un lieu patrimonial serait « très efficace » pour susciter l'intérêt et l'engagement, tandis que 59 % se montrent modérément convaincus (réponse 3 sur 5). Ce résultat invite à la prudence : le potentiel est bien perçu, mais sa mise en œuvre concrète reste à éprouver pour emporter une adhésion plus franche.



En somme, le lien entre *Steampunk* et patrimoine industriel ne relève pas d'un simple effet de style, mais bien d'une dynamique de réinvention patrimoniale. Les hésitations exprimées par une frange des répondants invitent néanmoins à renforcer la visibilité de ces approches, à travers des projets pilotes, des démonstrations concrètes et des retours d'expérience. Une telle démarche pourrait non seulement convaincre les plus sceptiques, mais aussi légitimer durablement l'alliance entre fiction et mémoire industrielle, dans une logique de médiation culturelle élargie et participative.

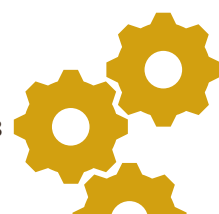
Les résultats obtenus mettent en évidence un fort intérêt pour les dispositifs de médiation patrimoniale intégrant une dimension *steampunk*, bien que cet enthousiasme reste, pour certains, de l'ordre de la curiosité ou du potentiel non encore expérimenté. Le *Steampunk* apparaît dès lors comme un vecteur prometteur, mais encore émergent, de valorisation du patrimoine industriel. Pour en saisir pleinement les opportunités, il conviendrait de multiplier les expériences concrètes, en co-concevant avec les publics des formats immersifs, ludiques et poétiques capables de faire dialoguer mémoire des lieux et imaginaires partagés.

Toutefois, cette perspective appelle à la prudence : les résultats du questionnaire montrent qu'une part significative du public, bien qu'ouverte, reste en attente d'exemples probants. Le *Steampunk* devra toutefois faire ses preuves dans des contextes réels pour asseoir sa légitimité auprès d'un public élargi.

RESULTATS DE L'ETUDE

L'étude réalisée auprès de la communauté francophone *steampunk* fournit un corpus d'informations utile pour appréhender les perceptions, les habitudes et les aspirations de ce groupe concernant l'univers *steampunk* et ses éventuelles relations avec la médiation du patrimoine. Bien qu'elle ne vise pas une représentativité totale, elle demeure un baromètre pertinent de certaines tendances au sein de cette sous-culture particulière, caractérisée par une implication créative et une forte connexion avec les univers narratifs.

Il est important de noter que, malgré la richesse et la diversité des données recueillies grâce à ce questionnaire, le nombre conséquent de questions a potentiellement conduit à une fatigue chez les participants, restreignant ainsi la profondeur de certaines réponses ouvertes. Par ailleurs, la forte densité du corpus a compliqué une étude détaillée de chaque élément : ce travail s'appuie donc sur une synthèse interprétative, soulignant les tendances majeures plutôt que les variations infimes.



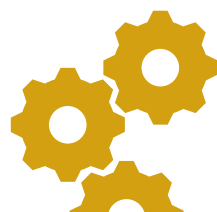
Globalement, les résultats indiquent que la plupart des participants considèrent le *Steampunk* comme étant bien plus qu'une simple esthétique rétrofuturiste ou un simple jeu de style. Considéré comme un langage narratif autonome, il a la capacité d'effectuer une réévaluation critique du passé et de susciter de nouvelles histoires concernant le présent et l'avenir. Cette approche spéculative du genre, considérée comme une réinvention du passé pour envisager d'autres futurs, génère un large soutien (91,55 % de réponses très favorables) qui reflète un souhait commun d'examiner les parcours historiques et technologiques à l'aide de scénarii alternatifs.

En parallèle, l'enquête met en évidence la place centrale du « faire » dans l'expérience *steampunk*. Qu'il s'agisse de confection de costumes, de fabrication d'objets, d'écriture de récits ou de performances incarnées, la majorité des répondants se reconnaît dans une culture du bricolage, du détournement et de l'expression créative. Cette dynamique du « faire » ne se limite pas à une dimension productive : elle engage aussi une manière d'habiter le monde, de construire du sens par l'expérimentation, de rejouer l'Histoire à travers l'objet. C'est dans cette matérialité fictionnelle que se déploie une forme de savoir sensible, qui prolonge les enjeux du patrimoine bien au-delà de la simple restitution documentaire.

Cette logique artisanale se conjugue parfois à une dimension narrative plus ou moins développée : certains créent de véritables personnages, d'autres se contentent d'un costume évocateur, sans nécessairement adopter une posture de jeu ou d'incarnation continue. Ce gradient d'implication rappelle que le *Steampunk* se pratique à des degrés divers, entre simple plaisir esthétique et démarche fictionnelle aboutie.

Les données soulignent également l'importance accordée à la dimension collective. Bien que la compréhension de concepts tels que le DIWO (*Do It With Others*) soit encore limitée, l'attrait pour les initiatives collaboratives est manifeste. La plupart des participants manifestent une curiosité, voire un certain engouement, pour des approches de médiation co-construites, basées sur le partage de connaissances, la création conjointe ou l'éveil de récits collectifs. Cette mesure offre des possibilités encourageantes pour des systèmes participatifs, à condition qu'ils soient conçus de façon accessible et inclusive. Elle pave également la voie vers une dynamique d'autonomisation culturelle : en impliquant les publics dans la création des dispositifs, non simplement en tant que spectateurs mais en tant que co-auteurs, il devient possible de forger des narrations collectives qui confèrent du sens aux lieux et mettent en valeur des types de connaissances encore fréquemment méconnus, voire méjugés.

Le lien entre *Steampunk* et patrimoine industriel apparaît, quant à lui, comme à la fois intuitif et stimulant. De nombreux répondants voient dans les lieux de mémoire industrielle un terrain fertile

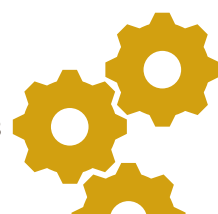


pour des scénarisations *steampunks*, que ce soit par le biais de visites contées, de performances costumées, d'animations autour des machines anciennes, ou de dispositifs immersifs et poétiques. Toutefois, ce potentiel est encore largement perçu comme théorique ou fantasmé : peu d'exemples concrets sont cités, et les expériences déjà vécues demeurent rares. On constate ici un écart entre une projection enthousiaste et la réalité de l'offre existante, ce qui laisse entrevoir un besoin de concrétisation.

Il convient néanmoins de nuancer ces constats par le biais méthodologique de l'enquête : les répondants sont, dans leur immense majorité, déjà sensibilisés au *Steampunk*, ce qui favorise une perception positive, voire projective, de son usage en médiation. Ce biais d'échantillonnage, assumé comme tel, limite les possibilités de généralisation à l'ensemble des publics patrimoniaux. En outre, certaines données (notamment sur la réception du patrimoine ou la capacité à s'impliquer dans des projets collectifs) peuvent refléter des aspirations plus que des pratiques effectives. Les désirs exprimés – comme l'envie de projets participatifs, ou de visites fictionnalisées – ne garantissent pas leur mise en œuvre spontanée, et demanderaient à être éprouvés par des expérimentations concrètes.

Enfin, l'enquête révèle un rapport complexe aux notions de patrimoine et de mémoire. Si le *Steampunk* permet de raviver l'intérêt pour des lieux anciens, pour des gestes oubliés ou pour des savoirs techniques du passé, il ne le fait pas toujours dans une visée historique rigoureuse. Le lien se tisse plutôt par le biais de la sensibilité, de la scénarisation, du récit ou de l'imaginaire. C'est là tout son intérêt, mais aussi sa limite potentielle : en tant qu'outil narratif, il peut séduire, émouvoir, faire rêver – mais il suppose une médiation attentive, pour ne pas effacer les réalités historiques au profit d'un folklore déconnecté.

En somme, les résultats de cette enquête confirment l'existence d'un écosystème *steampunk* francophone actif, créatif, et désireux d'explorer de nouvelles formes de médiation patrimoniale, à condition que celles-ci soient participatives, incarnées et ouvertes à la co-construction. Ils tracent une cartographie des attentes, des pratiques et des possibles, tout en appelant à une vigilance méthodologique et à des expérimentations concrètes. Ces résultats appellent ainsi à être prolongés par des démarches plus ciblées, associant des publics non avertis, afin d'évaluer plus finement les conditions de réception, les freins éventuels et les modalités d'appropriation. En ce sens, des projets pilotes mêlant médiation patrimoniale et création *steampunk* pourraient constituer de véritables laboratoires d'innovation culturelle, dans une logique de recherche-action sensible, évolutive, et ancrée dans les territoires. Le *Steampunk* apparaît ici comme un terrain d'exploration culturel fécond, dont les croisements avec le patrimoine industriel ne demandent qu'à être inventés, partagés et légitimés collectivement.



DISCUSSION : LIMITES, APPORTS ET PERSPECTIVES

Cette enquête, bien que limitée dans son ampleur statistique, offre un éclairage précieux sur la manière dont la communauté *steampunk* francophone conçoit, pratique et investit son imaginaire, notamment dans ses liens potentiels avec le patrimoine industriel. Elle complète utilement l'étude expérimentale présentée en première partie du chapitre, en offrant un contrechamp culturel et sociologique fondé sur des pratiques déclarées, des représentations partagées et des aspirations collectives.

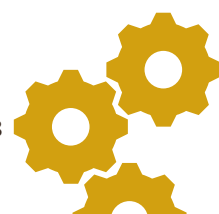
3.2.1.9 Limites méthodologiques

Plusieurs limites doivent cependant être soulignées, afin de situer les résultats dans leur juste cadre. Tout d'abord, l'échantillon est constitué presque exclusivement de personnes déjà sensibilisées au *Steampunk*, ce qui induit un biais de sélection. Les réponses recueillies tendent à refléter une forte adhésion au genre, à ses valeurs, et à son potentiel de médiation. Si cette orientation est pertinente pour explorer les usages internes à la communauté, elle ne permet pas de tirer de conclusions sur la réception du *Steampunk* par un public plus large ou non initié. Une enquête complémentaire auprès de publics non familiers du genre permettrait d'enrichir cette perspective, en évaluant les effets de surprise, de rejet, ou de découverte.

Par ailleurs, le format même du questionnaire – diffusé en ligne, auto-administré, mêlant questions fermées et ouvertes – favorise les répondants à l'aise avec l'écrit, les outils numériques et la réflexion introspective. Certaines dimensions plus sensibles ou inconscientes, comme les pratiques corporelles, les résistances implicites ou les dynamiques de groupe, échappent à ce type de méthode, et gagneraient à être explorées par des approches qualitatives complémentaires (entretiens, observations participantes, dispositifs immersifs...).

De plus, plusieurs verbatim traduisent des intentions ou des désirs, sans garantir leur traduction effective en pratique. L'enthousiasme exprimé pour des ateliers, des visites scénarisées ou des partenariats ne signifie pas nécessairement une capacité à s'y engager dans le temps. Il est donc essentiel de nuancer l'interprétation des données : elles rendent compte d'un imaginaire partagé, d'une appétence symbolique forte, mais non d'une mobilisation automatique.

Enfin, une autre limite importante tient à la densité même du questionnaire. Son ambition initiale était de capter la richesse des pratiques et des imaginaires liés au *Steampunk*, mais cette profusion a parfois nui à la lisibilité des réponses et à la possibilité d'un traitement statistique approfondi. Cette situation, typique d'une première enquête autonome, a conduit à privilégier une lecture qualitative



des données, fondée sur des tendances générales plutôt que sur une exploitation détaillée de chaque item. Pour de futures recherches, une version plus resserrée du questionnaire, éventuellement complétée par des entretiens semi-directifs, permettrait un croisement plus affiné entre données quantitatives et qualitatives.

3.2.1.10 Apports de l'enquête

Malgré ces limites, l'enquête apporte plusieurs enseignements majeurs. Elle confirme que le *Steampunk*, pour les publics qui s'y reconnaissent, constitue bien plus qu'un simple style visuel ou une niche culturelle. Il est investi comme un espace de création, de narration et parfois de critique sociale. Ce qui en ressort, c'est une culture du « faire », du détournement, de l'invention de soi, souvent marquée par une forme d'engagement sensible et poétique.

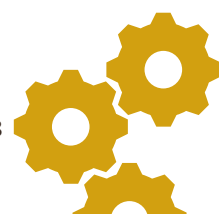
Elle met également en évidence une ouverture aux croisements : avec le patrimoine industriel, avec les technologies anciennes, avec l'histoire locale, mais aussi avec d'autres imaginaires collectifs. Le *Steampunk* apparaît alors comme une interface possible entre mémoire et fiction, entre savoirs savants et pratiques amateurs, entre récit et territoire. Ce positionnement en fait un candidat crédible pour renouveler certaines formes de médiation patrimoniale, à condition de ne pas en faire un simple habillage ou un folklore décoratif.

L'enquête permet enfin de mieux cerner les ressorts de la réception fictionnelle observée dans la première partie du chapitre. Les valeurs de création, de narration, d'immersion et de sensorialité, déjà présentes chez les *steampunks* interrogés, éclairent la réceptivité accrue à la vidéo de *Lady Bug*, ainsi que le besoin d'un ancrage affectif et imaginaire dans toute proposition patrimoniale.

3.2.1.11 Perspectives

Plusieurs perspectives se dégagent de cette étude, tant sur le plan théorique que pratique. D'un point de vue méthodologique, il serait pertinent de prolonger cette enquête par des études croisées, impliquant différents types de publics (curieux, néophytes, sceptiques), et mobilisant des approches mixtes (ateliers de discussion, observation in situ, mesures d'impact émotionnel, etc.). Cela permettrait de mieux évaluer la réception du *Steampunk* hors de sa communauté d'origine, et d'identifier les conditions d'une appropriation plus large.

Sur le plan opérationnel, les résultats invitent à expérimenter des formats de co-conception patrimoniale, associant médiateurs culturels, artistes *steampunks*, habitants et institutions. Il ne s'agirait pas seulement de « montrer » le patrimoine en mode *steampunk*, mais de le raconter ensemble, en créant des récits ancrés dans les lieux et portés par ceux qui les habitent. Cette démarche



rejoindrait une logique d'*empowerment* culturel, valorisant les savoirs profanes, les imaginaires populaires et la création partagée.

Il convient également de souligner que cette enquête constitue, à notre connaissance, la première étude d'ampleur menée spécifiquement auprès de la communauté *steampunk* francophone, selon une méthodologie mêlant questions ouvertes, fermées, et dispositifs de ludification. Si les études existantes se concentrent majoritairement sur les productions artistiques ou littéraires du *Steampunk*, aucune n'avait jusqu'ici proposé un tel panorama participatif, construit à partir des voix des personnes qui vivent, fabriquent et transmettent cet imaginaire.

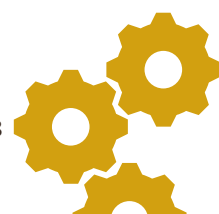
En raison du nombre élevé de questions et de la richesse du corpus, tous les axes initialement prévus n'ont pu être développés dans cette thèse : certaines dimensions, comme l'implication communautaire, les attentes pour le futur ou la place du *Steampunk* dans la culture contemporaine, mériteraient une analyse approfondie. Ces éléments, bien présents dans les réponses, pourraient faire l'objet d'une publication scientifique complémentaire ou d'un prolongement dans le cadre d'un projet de recherche futur.

Enfin, cette étude invite à penser la médiation patrimoniale non comme un transfert de connaissances, mais comme un espace narratif et sensible, où les publics peuvent s'émouvoir, s'identifier, s'interroger. Le *Steampunk*, en tant que fiction incarnée, poésie mécanique ou théâtre de mémoire, ouvre une voie originale pour rendre à la culture industrielle sa part d'émotion, de mystère, et de futur rêvé.

BILAN

Cette étude a permis d'explorer en profondeur les représentations, les pratiques et les aspirations d'une communauté francophone se réclamant du *Steampunk*, afin d'évaluer ses potentialités en tant que partenaire symbolique et pratique de la médiation patrimoniale. L'enquête menée met en évidence un ensemble de traits saillants, à la fois culturels, esthétiques et sociaux, qui dessinent un terrain fertile pour des dispositifs hybrides associant narration, transmission et engagement créatif.

Loin de se limiter à un style ou à une nostalgie rétro, le *Steampunk* est perçu par les répondants comme une culture vivante, mobilisant des savoirs artisanaux, une appétence pour l'uchronie, et une capacité à réenchanter le réel. Il est à la fois un outil pédagogique, une matière narrative, et un vecteur d'expression identitaire, parfois critique. Sa plasticité esthétique et symbolique lui permet d'entrer en résonance avec le patrimoine industriel, dont il partage les textures, les formes, les récits et les silences.



Les résultats soulignent également une forte aspiration à la participation, à la création partagée et à la co-construction de récits. Loin d'attendre des dispositifs clefs en main, une partie des répondants se projette volontiers dans des démarches collaboratives, où le patrimoine serait réinterprété à travers leurs imaginaires et leurs pratiques. Cette dynamique rejoint les tendances contemporaines de la médiation culturelle participative, fondée sur la reconnaissance des publics comme co-acteurs de la valorisation patrimoniale.

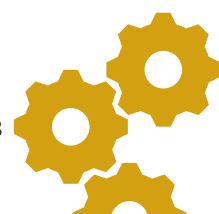
Néanmoins, plusieurs limites doivent être prises en compte. L'enquête porte sur un public déjà acquis à la cause *steampunk*, ce qui biaise en partie les résultats en faveur d'une adhésion générale. De plus, l'intérêt exprimé pour des dispositifs patrimoniaux *steampunks* reste en partie théorique ou projectif, et demande à être éprouvé par des expériences concrètes. Enfin, certaines notions – comme le DIWO ou la spécificité d'un *Steampunk* francophone – demeurent floues ou peu connues, ce qui invite à poursuivre la réflexion sur les modalités d'appropriation et de diffusion de ce genre culturel.

En définitive, cette enquête confirme que le *Steampunk* peut devenir bien plus qu'une esthétique inspirante : il constitue une ressource culturelle potentielle pour repenser les formes de médiation patrimoniale, à condition de s'inscrire dans des logiques de co-création, d'ancrage territorial et de narration partagée. Elle prépare ainsi le terrain à des expérimentations concrètes – telles que le projet du *Carnaval des Spectres* – qui pourront tester, en situation réelle, les hypothèses formulées ici et affiner les conditions d'une médiation sensible, inclusive et résolument tournée vers l'imaginaire.

3.3 CONCLUSION DU CHAPITRE

Ce chapitre a permis de croiser deux approches complémentaires afin d'appréhender le potentiel du *Steampunk* comme vecteur de médiation patrimoniale : d'un côté, une étude expérimentale de réception, fondée sur une comparaison entre deux formats de médiation audiovisuelle (classique vs fictionnelle) auprès d'un public non initié ; de l'autre, une enquête approfondie auprès de la communauté francophone *steampunk*, mobilisant un questionnaire exploratoire pour mieux cerner ses pratiques, ses valeurs et ses rapports au patrimoine industriel.

Ensemble, ces deux volets esquissent une écologie de la médiation sensible, où narration, création artisanale, émotion, mémoire et transmission se tissent dans une logique inclusive et participative. Les résultats montrent une reconnaissance nette du *Steampunk* comme langage narratif et immersif, capable de réenchanter les lieux de mémoire et de proposer une relecture alternative et spéculative du passé industriel. L'imaginaire rétrofuturiste se révèle ici non seulement esthétique mais aussi



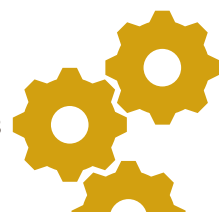
pédagogique et critique, en mobilisant des symboles forts, des figures hybrides et des dispositifs engageants.

L'étude comparative met en lumière des effets différenciés selon le format : la vidéo fictionnelle centrée sur *Lady Bug* suscite un impact émotionnel plus fort et un désir de visite accru, notamment chez les publics sensibles à la narration, à l'étrangeté et à la sensorialité. Elle met également en évidence les effets positifs d'un médiateur incarné, même fictionnel, capable de jouer un rôle de guide, de passeur, ou de déclencheur d'imaginaire. En revanche, certaines résistances émergent face à l'hybridité du format ou à la dissonance perçue avec les codes de la médiation « sérieuse ». Ces observations suggèrent que l'intégration du *Steampunk* en médiation patrimoniale demande à être accompagnée, contextualisée, et co-construite avec les publics.

L'enquête menée auprès des *steampunks* francophones confirme l'intérêt pour le patrimoine industriel, perçu comme un terrain fertile d'appropriation esthétique et critique. Elle révèle aussi une forte propension à s'impliquer dans des démarches créatives, collaboratives ou pédagogiques. Cependant, il convient de nuancer ces résultats : l'échantillon est composé quasi exclusivement de personnes déjà sensibilisées à l'univers *steampunk*, ce qui introduit un biais favorable. Pour compléter ces données, une étude complémentaire auprès de publics non avertis ou non familiers du *Steampunk* permettrait d'évaluer plus finement les ressorts de l'adhésion, de la surprise ou du rejet.

Il est d'ailleurs à noter que certains résultats issus de l'enquête communautaire viennent renforcer ou nuancer ceux observés dans l'expérimentation audiovisuelle. L'intérêt marqué des *steampunks* pour les formats immersifs, narratifs et sensoriels fait écho aux effets positifs de la vidéo fictionnelle sur les publics non-initiés, en termes d'émotion, de mémorisation et de désir de visite. À l'inverse, les réserves exprimées par une minorité de répondants quant au risque de brouillage historique rejoignent les réticences constatées face à l'hybridité de la médiation fictionnelle. Ces points de convergence et de tension permettent de mieux cerner les conditions d'une médiation *steampunk* réussie : claire dans ses intentions, respectueuse de l'identité des lieux, et capable de guider sans surplomber.

Par ailleurs, les résultats font apparaître une attente forte de concrétisation. Le *Steampunk* est perçu comme une piste prometteuse, mais encore trop peu représentée dans les dispositifs réels de médiation. Ce décalage entre potentiel perçu et réalité observable invite à dépasser le simple stade de la projection. Une piste féconde consisterait à mettre en œuvre des ateliers de co-conception, réunissant artistes, médiateurs, habitants et institutions patrimoniales. Ces ateliers pourraient permettre une invention collective de scénarii, de dispositifs ou de parcours, dans une logique d'*empowerment* culturel. En impliquant activement les publics dans la fabrique des récits, le



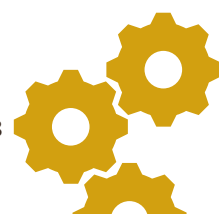
Steampunk cesserait d'être une esthétique projetée pour devenir une matrice de médiation partagée, adaptable aux territoires et aux imaginaires locaux.

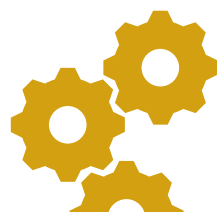
Enfin, le projet du *Carnaval des Spectres* – qui articule fiction, territoire, mémoire minière et dispositifs participatifs – peut servir de laboratoire pionnier, démontrant par l'exemple la capacité du *Steampunk* à tisser des ponts entre passé et futur, entre culture savante et populaire, entre émotion individuelle et mémoire collective. Il ouvre la voie à de nouvelles formes de médiation sensible, où le patrimoine n'est pas seulement transmis, mais réimaginé avec les publics.

En perspective, plusieurs axes pourraient être explorés :

- ⚙ Le développement de projets pilotes sur des sites patrimoniaux existants, avec évaluation de l'impact sensible, narratif et social ;
- ⚙ L'intégration du *Steampunk* dans des dispositifs d'éducation artistique et culturelle, notamment en milieu scolaire ou associatif ;
- ⚙ La co-construction de parcours transmédia à échelle locale, à la croisée des arts, du jeu et de la médiation mémorielle ;
- ⚙ L'ouverture à d'autres formes d'imaginaires rétrofuturistes (Dielselpunk, Silkpunk, Solarpunk...) pour enrichir la palette des médiations sensibles et répondre à la diversité des enjeux patrimoniaux contemporains.

Ainsi, loin d'être une simple ornementation fictionnelle, le *Steampunk* peut devenir un levier heuristique et sensible, susceptible de renouveler les formes de narration patrimoniale, de renforcer l'engagement des publics, et de susciter une mémoire vivante, créative et partagée.





CONCLUSION

RAPPEL SYNTHETIQUE DE LA PROBLEMATIQUE ET DES ENJEUX DE DEPART

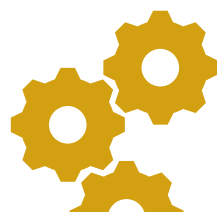
Cette thèse est née d'un double constat : d'une part, l'essoufflement des formes classiques de médiation du patrimoine industriel, souvent perçues comme figées ou désincarnées ; d'autre part, l'émergence d'esthétiques alternatives comme le *Steampunk*, capables de réenchanter la mémoire en réimaginant le passé. Entre héritage, fiction et création, la question centrale s'est alors imposée : comment une démarche de recherche-crédation inspirée du *Steampunk* peut-elle renouveler l'interprétation du patrimoine du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais ?

À travers cette problématique, il s'agissait non seulement d'interroger la capacité du *Steampunk* à faire lien entre passé, présent et futurs imaginés, mais aussi d'évaluer la portée d'un projet transmédia comme le *Carnaval des Spectres* dans sa dimension à la fois narrative, participative et patrimoniale.

Cette thèse est également née d'un lieu et d'un trouble. D'un territoire, tout d'abord, le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, où la mémoire industrielle affleure partout sous la surface, mais où les traces s'effacent, se rouillent, se taisent pour différentes raisons. Et d'un trouble personnel, sensible, esthétique, qui a donné naissance à une démarche hybride : entre recherche et création, entre récit et dispositif, entre imaginaire et mémoire. En refusant de cloisonner les savoirs, ce travail s'est inscrit dans une approche transdisciplinaire, située au croisement des Sciences de l'information et de la communication (SIC), des études culturelles et patrimoniales, du design d'expérience, mais aussi de la littérature et des arts visuels. Il s'est construit à partir d'un geste double : comprendre comment l'imaginaire *Steampunk* peut servir d'interface entre passé et présent, entre vécu et transmission, et expérimenter cette hypothèse à travers la conception d'un dispositif immersif et interactif, le *Carnaval des Spectres*, pensé à la fois comme une réponse sensible à l'effacement des traces et à la création de nouvelles.

Cette thèse s'est donc construite à l'intersection de plusieurs mondes pour donner naissance à un projet singulier – le *Carnaval des Spectres* – à la fois dispositif transmédia, conte *steampunk* patrimonial possiblement déployable sous diverses formes, espace de médiation culturelle, et œuvre de recherche-crédation. En concevant ce projet, il ne s'agissait pas de documenter simplement un terrain ou d'illustrer un propos théorique, mais de construire un objet capable d'explorer, de provoquer et de transmettre, en croisant les regards du chercheur et de l'artiste.

Cette posture de recherche-crédation s'est également matérialisée à travers un second volume intitulé *L'Épopée Steampunk*, récit littéraire et critique qui accompagne la thèse principale. Ce texte



autonome, bien que séparé du corps académique de la thèse, est pensé comme une entrée en matière sensible, un miroir poétique et narratif des réflexions théoriques. Il donne à voir ce que peut produire une forme de savoir qui n'est pas simplement discursive, mais créative, incarnée, affective. Sa lecture, recommandée en ouverture du parcours, permet de saisir dès l'abord la tonalité singulière de ce travail : un croisement entre analyse et imagination, entre mémoire et invention.

De l'histoire du *Steampunk* à son incarnation dans des dispositifs transmédiés, ma réflexion s'est en effet déplacée : d'un intérêt d'abord esthétique, je suis allée vers une exploration politique de la mémoire, du territoire, et de la réception culturelle. Ce cheminement m'a menée à reconsidérer les frontières entre fiction et savoir, entre passé et imagination, entre transmission institutionnelle et création participative. Le *Steampunk*, loin d'être un simple sous-genre de la science-fiction et dépassant allégrement l'image que l'on peut s'en faire d'un simple passe-temps pour le « cosplay rétrofantaisiste », devient un levier de transformation du rapport au patrimoine, à travers la réimagination. Le projet du *Carnaval des Spectres* est né de cette tension, comme tentative de réponse sensible, narrative et critique.

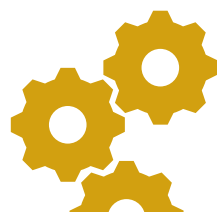
Cette thèse propose donc une contribution originale à la revitalisation du patrimoine industriel à travers une démarche de recherche-crédation, fondée sur l'hybridation entre analyse académique, création artistique et design d'expérience. Le projet transmédia le *Carnaval des Spectres*, pensé comme une œuvre à la fois fictionnelle, patrimoniale et interactive, couplé à *l'Epopée Steampunk*, constituent le cœur expérientiel et heuristique de cette recherche. Il témoigne d'une volonté d'explorer la puissance narrative du *Steampunk* pour raviver la mémoire collective des territoires oubliés ou marginalisés, tout particulièrement ceux du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais.

À travers cette recherche, il s'agissait ainsi de poursuivre plusieurs objectifs : explorer le potentiel du *Steampunk* comme outil critique de relecture du passé, tester la capacité d'un récit transmédia issu de cet imaginaire à transmettre une mémoire territoriale sensible, et interroger la place de l'artiste-chercheur dans les processus de valorisation patrimoniale.

C'est à partir de ce socle que les résultats de la thèse ont pu être construits, analysés et discutés, afin de mettre en lumière les apports, mais aussi les limites et les perspectives de cette approche expérimentale.

PRINCIPALES REPONSES ET CONTRIBUTIONS APPORTEES

Cette recherche a mis en lumière le potentiel critique, esthétique et pédagogique du *Steampunk* lorsqu'il est mobilisé comme outil de médiation sensible. Loin de se réduire à une accumulation d'ornements rétrofuturistes – rouages, hauts-de-forme et *goggles* – le *Steampunk* permet une



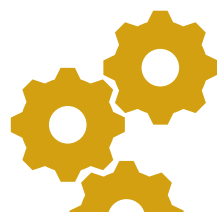
relecture affective et spéculative des récits industriels. Il ouvre un espace de fiction dans lequel les souvenirs peuvent être rejoués, réimaginés, transmis autrement. À travers le *Carnaval des Spectres*, cette recherche tend à démontrer qu'un récit incarné par des figures fictionnelles (comme *Lady Bug*) peut favoriser une forme d'appropriation mémorielle, notamment pour des territoires oubliés, stigmatisés ou en marge des narrations dominantes.

En associant les codes du *Steampunk* à des matériaux issus de l'histoire industrielle locale, cette recherche explore les conditions d'une médiation où l'émotion, l'imaginaire et la sensibilité prennent part à la transmission du passé. Elle affirme que la fiction, lorsqu'elle est pensée comme un dispositif d'interprétation, peut réactiver des récits collectifs figés, effacés ou en passe de l'être. Le *Steampunk*, dans cette optique, n'est plus seulement une esthétique, mais un levier de réactivation mémorielle, un moyen de faire émerger d'autres voix, d'autres formes de savoir.

Ce travail confirme donc le postulat initial : le *Steampunk*, loin de se limiter à une esthétique rétrofuturiste, peut devenir un véritable outil de médiation culturelle, capable d'activer une mémoire collective à travers les langages de la fiction et de l'imaginaire. Plus encore, les hypothèses formulées au départ – sur la capacité d'un récit fictionnel à activer une mémoire incarnée, sur le potentiel de l'imaginaire comme vecteur de réappropriation sensible, ou encore sur la force esthétique du *Steampunk* pour mettre en récit un territoire – se trouvent, au terme de cette recherche, confirmées, du moins partiellement. Non pas comme des vérités définitives, mais comme des pistes fécondes, qui ont permis d'ouvrir un espace de médiation où se croisent émotions, souvenirs, fictions et savoirs. À travers le *Carnaval des Spectres*, l'imaginaire n'a pas effacé le réel : il l'a excavé autrement. Il l'a rendu à nouveau habitable, partageable, racontable.

Ce travail propose aussi une contribution méthodologique à la recherche-crédation en SIC. En articulant analyse critique, écriture fictionnelle, enquête de terrain et expérimentation numérique, il dépasse les clivages entre disciplines et fait dialoguer les savoirs issus de la recherche, de l'art et de la médiation culturelle. Le dispositif conçu n'est pas une illustration au service d'une thèse : il est un espace heuristique, une hypothèse mise à l'épreuve du terrain, en prise avec les publics, les lieux, les usages.

Dans cette optique, la thèse s'inscrit dans une tradition des SIC qui conçoit la signification comme un processus d'appropriation situé. En écho aux travaux d'Umberto Eco sur l'œuvre ouverte (1962), mais aussi à ceux de Jean Davallon (2004) et Yves Jeanneret (2009) sur la médiation, elle postule que ce n'est pas tant le message transmis qui importe, que l'expérience de sens que le dispositif rend possible. Le *Carnaval des Spectres* ne cherche donc pas à « dire » le patrimoine mais à le raconter, à travers des parcours sensibles, des couches d'interprétation, des récits fragmentés. Il propose une



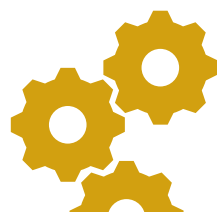
forme de médiation où la mémoire se fabrique dans la rencontre – toujours partielle, toujours singulière – entre le visiteur, le lieu, et l'œuvre.

La démarche relève, en cela, d'un design en action, selon une approche située dans le champ de la recherche-crédation. Il ne s'agit pas d'étudier le design comme objet, mais de mobiliser ses logiques en tant que méthode de conception. Le *Carnaval des Spectres* devient alors un prototype au sens fort : un objet à expérimenter, un catalyseur de réflexion, un outil critique. Cela fait de cette thèse non une recherche *sur* le design, mais bien une recherche *par* le design, dans laquelle la conception elle-même est une méthode d'enquête et de production de sens. Cette posture rejoint les travaux d'Annie Gentès (2017 ; 2024), qui conçoit le design comme une forme de recherche expérimentale, où les formes, les récits, les dispositifs permettent d'interroger les interactions sociales, culturelles et symboliques dans un environnement réel.

Chaque choix de conception – interface, ambiance sonore, typographie, logique de navigation, mécaniques interactives – participe à la création d'un espace d'interprétation, dans lequel le visiteur devient acteur de son propre parcours. Le *Carnaval des Spectres* repose sur un design d'expérience de lecture non-linéaire, fragmentaire, où l'usager agence lui-même les éléments du récit, à partir d'indices, de « souvenirs » et d'interactions. Le design devient ici un outil critique, spéculatif, sensible, capable d'ouvrir de nouveaux chemins de médiation.

Cette articulation entre création et réflexion s'inscrit aussi pleinement dans une démarche de recherche-crédation, telle que définie dans les SIC et dans le champ du design expérientiel. Dans cette perspective, la fiction n'est pas un détour, mais une méthode. Elle agit comme un outil heuristique et spéculatif, permettant de faire émerger des formes de mémoire inaccessibles aux formats traditionnels de la médiation. En travaillant avec les affects, les silences, les non-dits, elle autorise une réactivation poétique et décentrée du patrimoine ouvrier. Loin de l'illusion d'un récit historique total, elle défend une forme d'hospitalité narrative, où l'on accepte que la mémoire se tisse aussi dans le flou, dans le trouble, dans la projection.

Par cette approche, la thèse défend une médiation patrimoniale expérientielle, dans laquelle le visiteur devient acteur du récit qu'il traverse. Il ne s'agit pas seulement de combler un déficit de savoir, mais d'inviter à ressentir, à projeter, à douter, à se souvenir ou à se créer des souvenirs. Le projet assume une éthique du trouble : il donne une place au flou, au fragmentaire, aux émotions, à la fiction comme leviers pour penser l'histoire autrement. Il questionne aussi la façon dont se fabriquent les souvenirs collectifs, en proposant une esthétique réticulaire de la mémoire, ouverte à la multiplicité des voix.



Cette recherche-cr  ation assume   galement une position critique face aux formes norm  es, rationalis  es, parfois d  sincarn  es, de la transmission patrimoniale. Elle plaide pour une reconnaissance des d  marches alternatives, transdisciplinaires, exp  rimentales, qui prennent au s  rieux l'exp  rience v  cue, l'imaginaire, la cr  ation. En cela, elle rejoint les orientations r  centes de la mus  ologie critique, mais aussi des SIC, qui interrogent la place de l'  motion, du r  cit, et du sensible dans les dispositifs de m  diation.

Ainsi, cette th  se d  fend une conception   largie de la recherche, dans laquelle la cr  ation artistique devient un mode d'enqu  te    part enti  re. Elle croise les r  gimes de savoir – th  orique, exp  rientiel, esth  tique – et interroge les formes par lesquelles nous pensons, transmettons, et r  inventons notre rapport au pass  . Ce faisant, elle participe    une reconnaissance des formes hybrides de production de connaissance, l   o   la fiction n'est pas oppos  e au savoir, mais une de ses modalit  s les plus f  condes.

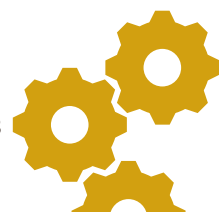
L'enjeu est aussi politique. Dans un territoire marqu   par la m  moire ouvri  re, souvent absente des grands r  cits nationaux, cette th  se d  fend l'id  e que la r  imagination – et non la restitution, voire la reconstitution – peut constituer un geste de transmission puissant. Elle montre que des formes artistiques hybrides peuvent contribuer    revitaliser des r  cits effac  s, en donnant au public la possibilit   de s'y reconnaître, d'y projeter ses affects, et d'y inscrire sa propre m  moire.

En r  unissant analyse acad  mique et cr  ation artistique, ce travail t  moigne de la f  condit   des croisements entre arts, sciences et formes de transmissions des m  moires. Il d  montre que le *Steampunk*, en tant qu'imaginaire sp  culatif, peut devenir un puissant outil de revitalisation patrimoniale. Et qu'en acceptant de sortir des cadres, il est possible de transmettre l'histoire autrement – sans la trahir, mais en la faisant r  sonner plus loin, plus fort, plus humainement.

PERSPECTIVES, ORIENTATIONS FUTURES ET SOURCES D'INSPIRATION

Cette recherche-cr  ation ne marque pas une fin, mais bien un commencement. Elle s'inscrit dans un processus au long cours, dont le *Carnaval des Spectres* constitue une premi  re it  ration, un prototype vivant, en constante   volution. De nouvelles pistes de d  veloppement sont d'ores et d  j      l'  tude. Le site web continuera de s'enrichir, avec l'ajout de capsules interactives, de r  cits in  dits, de cartes collaboratives ou encore de journaux de bord fictionnels tenus par les personnages. L'univers pourra   galement se d  ployer dans l'espace physique,    travers des installations, des objets tangibles, des expositions ou des dispositifs de m  diation *in situ*.

   plus long terme, le souhait est d'  largir cette d  marche    d'autres pans du patrimoine industriel du Nord-Pas-de-Calais. Si le charbon a   t   le premier terrain d'exploration, d'autres secteurs comme



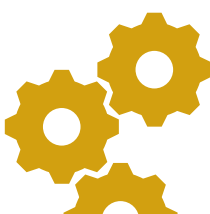
la sidérurgie, la métallurgie ou l'industrie textile offrent un terreau tout aussi riche de récits, de symboles et de mémoires. Explorer ces univers permettrait de prolonger la réflexion autour de la fiction patrimoniale, tout en l'ancrant dans une diversité de paysages, d'esthétiques et de problématiques sociales. Chaque territoire, chaque histoire industrielle porte en elle des imaginaires spécifiques qu'il s'agit d'écouter, de réinventer, de transmettre. Ce travail ouvre donc la possibilité d'une sorte d'atlas fictionnel du patrimoine industriel, où chaque site pourrait donner lieu à un chapitre, une mémoire incarnée.

D'un point de vue scientifique, les hypothèses formulées ici pourraient être mises à l'épreuve d'autres terrains, d'autres contextes de reconversion, d'autres esthétiques critiques. Des comparaisons, voire le développement de dispositifs mobilisant des univers *cyberpunks*, *solarpunks*, *biopunks*, dystopiques ou utopiques, voire d'autres rétrofuturismes (*dieselpunk*, *atompunk*, *silkpunk*...) permettraient d'affiner la compréhension des usages émotionnels, politiques et poétiques de la fiction dans la médiation culturelle. Ces esthétiques alternatives, souvent critiques ou spéculatives, constituent des terrains d'expérimentation fertile pour poursuivre l'analyse des relations entre narration, affect et transmission culturelle.

Il s'agirait aussi d'élargir la réflexion sur le design fictionnel appliqué au patrimoine, en observant comment ces narrations spéculatives influencent la réception, la remémoration, et l'appropriation des lieux par les publics.

Par ailleurs, de nombreuses œuvres contemporaines, qu'il s'agisse de jeux, de séries ou encore de dispositifs immersifs, montrent que le public est prêt à accueillir des narrations sensibles, hybrides et ancrées dans un imaginaire rétrofuturiste ou patrimonial. Elles ne constituent pas des modèles à imiter, mais des sources d'inspiration fécondes pour nourrir l'évolution du *Carnaval des Spectres*.

Le jeu vidéo *Clair-Obscur : Expédition 33*, développé par le studio français *Sandfall Interactive*, et sorti tout récemment alors que nous écrivons ces lignes (24 avril 2025), en constitue le premier exemple frappant. En effet, il mêle une narration immersive, ancrée dans une uchronie aux accents de Belle Époque – une période historique idéale pour explorer les problématiques de l'innovation, de l'art ou pour la fascination qu'elle incarne –, il montre notamment un Paris ravagé par une étrange catastrophe (voir Figure 69, p.359) et fait la part belle aux références diverses (au travers de personnages rappelant Renoir, Eiffel, le mime Marceau, mais aussi une bande originale très lyrique particulièrement appréciée et pourtant chantée en partie en latin). Très salué – y compris par le Président Emmanuel Macron –, le jeu a déjà été qualifié « d'œuvre d'art incontournable » par



*Jeuxvideo.com*²²³ et a dépassé les 3,3 millions d'exemplaires vendus dès les premières semaines de sa sortie.

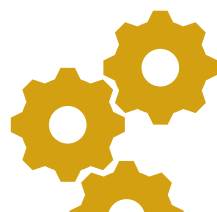


Figure 69 Capture d'écran du jeu *Clair-Obscur : Expédition 33* du studio Sandfall Interactive, 2025.

Sur le plan conceptuel, *Clair-Obscur : Expédition 33* offre des pistes intéressantes pour la médiation du patrimoine. En effet, le jeu vidéo permet de revisiter l'Histoire de manière ludique et personnelle. Il transforme la transmission des savoirs en une expérience vécue, où le joueur devient acteur de la réimagination historique – d'autant plus fortement qu'il y est question de peinture et donc d'*image* tout au long de l'intrigue, avec des antagonistes comme Renoir ou la Peintresse. Cette approche favorise une appropriation intime du patrimoine, loin des discours académiques ou des expositions traditionnelles.

Le succès de ce type d'initiative montre que la création contemporaine peut s'inspirer du passé tout en l'ouvrant à de nouvelles formes d'expression. Pour le *Carnaval des Spectres*, cela signifie encore

²²³ « *Clair-Obscur Expedition 33* est une œuvre d'art incontournable, c'est le RPG à ne pas rater cette année ! » sur *Jeuxvideo.com*, publié le 23/04/2025. (URL consultée le 15/05/2025 : <https://www.jeuxvideo.com/test/1990056/clair-obscur-expedition-33-est-une-oeuvre-d-art-incontournable-c-est-le-rpg-a-ne-pas-rater-cette-annee.htm>)

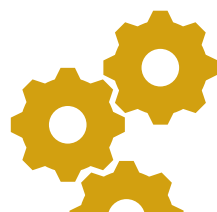


une fois qu'il est possible d'enrichir son univers en s'appuyant sur des récits immersifs, des références culturelles fortes et une médiation innovante, à la croisée du jeu, de l'art et de l'Histoire.



Figure 70 Capture d'écran de la série *Arcane*, diffusée sur Netflix, 2021-2024.

De manière complémentaire, la série américano-française *Arcane*, produite par *Riot Games* et diffusée sur *Netflix*, illustre, elle aussi, la puissance de l'imaginaire *steampunk* dans une approche sensible et narrative. Mêlant animation d'exception, récit familial dramatique et enjeux sociaux dans un univers divisé entre luxe technologique et misère industrielle, elle parvient à réenchanter des problématiques très contemporaines à travers un univers fictionnel pourtant ancré dans un passé alternatif. Le soin apporté aux ambiances visuelles – entre Art Nouveau et technofantaisie rétrofuturiste –, la présence de figures féminines fortes, la musicalité omniprésente et le travail sur la mémoire en font un exemple particulièrement inspirant pour toute démarche de médiation sensible et immersive du patrimoine. *Arcane* ne cherche pas à représenter un passé fidèle – aussi peut-on y voir des références à la réalité comme la présence de Big Ben ou du Tower Bridge, mais côtoyant des bâtiments de style haussmanniens ou rappelant la nef du Grand Palais, ainsi que des immeubles plus Art Déco comme le Chrysler Building, parmi une multitude d'autres issus d'univers purement fictifs (voir Figure 70, p.360) –, mais à faire vivre un imaginaire chargé de résonances affectives et sociales, en dialoguant directement avec les sensibilités de son époque.



Pour le *Carnaval des Spectres*, *Arcane* offre des pistes stimulantes : enrichissement de la trame narrative par des dynamiques relationnelles complexes, construction de personnages ambivalents, utilisation du graphisme et de la bande-son comme moteurs émotionnels, ou encore articulation entre fiction et critique sociale. Autant d'éléments qui montrent qu'un univers patrimonial réinventé peut, à travers la fiction, toucher un très large public sans sacrifier sa profondeur.

Par ailleurs, il est à noter qu'à Calais, la *Compagnie La Machine* va inaugurer en novembre 2025 une nouvelle création spectaculaire : le *Varan de Voyage* (voir Figure 71, p.361). Cette machine mécanique de près de 15 mètres, conçue pour arpenter les quartiers de la ville, s'ajoutera au désormais célèbre *Dragon de Calais* dans son odyssée urbaine.

Contrairement à l'imposant *Dragon*, ce varan plus mobile et expressif visera une interaction de proximité, associant effets visuels, scénographie et récit mythologique. La rencontre entre le *Dragon*, le *Varan* et la *Gardienne des Ténèbres* – autre création de la *Compagnie La Machine* – tracera une nouvelle dramaturgie urbaine et symbolique riche, ancrant plus encore l'imaginaire dans le territoire de la ville.

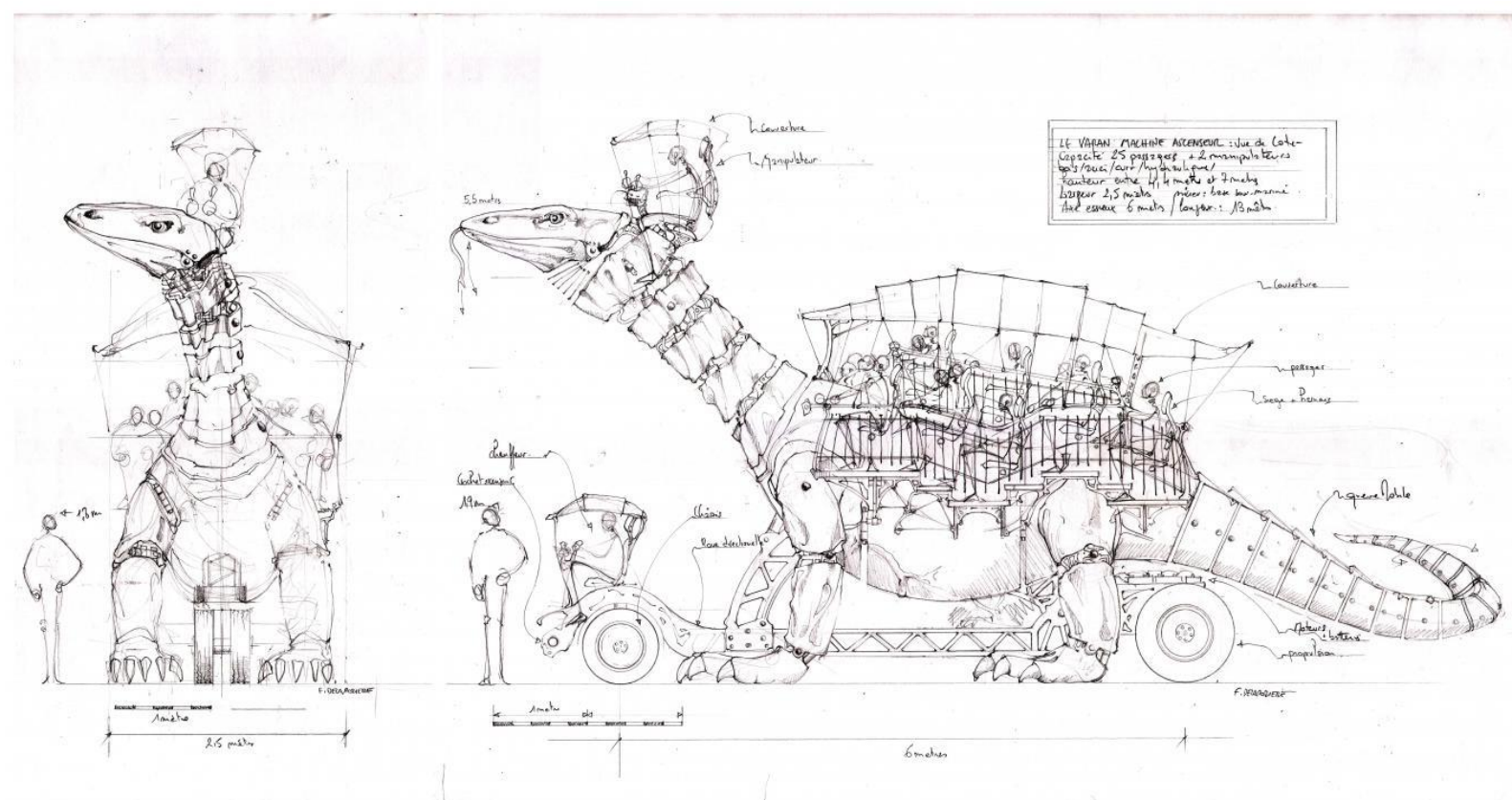


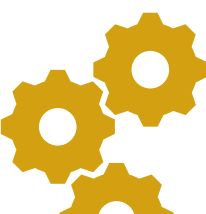
Figure 71 *Varan de Calais*, dessin préparatoire de François Delarozière, n.d.

Ces trois créations constituent des résonances créatives puissantes pour le *Carnaval des Spectres*. Elles montrent comment le patrimoine peut être retravaillé sous des formes variées : jeux, séries, spectacles, machines poétiques... et surtout, récits. Elles ouvrent aussi des pistes concrètes : intégrer une zone de jeu patrimonial inspirée des codes RPG (*Role Player Game* ou Jeu de Rôle en français), ou imaginer d'autres personnages pour le *Carnaval*, entre autres possibilités. Ces rapprochements peuvent nourrir de futurs épisodes mon univers transmédia, enrichir les formats d'expositions itinérantes, ou créer des dispositifs performatifs dans des espaces patrimoniaux – manoirs, friches, usines désaffectées. Autant de projets qui pourraient voir le jour à plus ou moins long terme.

Parallèlement, loin des salons spécialisés ou des marges culturelles où le *Steampunk* a longtemps été confiné, il est intéressant de constater que ses codes esthétiques et narratifs infiltrent aujourd'hui des événements de portée mondiale. La cérémonie d'ouverture des Jeux Olympiques de Paris 2024, bien qu'inscrite dans une ambition de modernité nationale et de mise en scène du progrès, a offert à de nombreux spectateurs un spectacle qui, volontairement ou non, convoquait les codes du *Steampunk*.

En effet, on y a vu défiler un cheval mécanique venant rappeler les automates d'antan, des costumes mêlant XIX^{ème} siècle, rétrofuturisme et culture populaire (du *Fantôme de l'Opéra* au jeu vidéo *Assassin's Creed*), des décors urbains transformés par la scénographie, une vasque-montgolfière rappelant évidemment les univers de Jules Verne ou d'Albert Robida. La cavalière masquée et toute d'argent vêtue – censée représenter la déesse de la Seine, mais étant aussi une figure ambivalente quelque part entre Jeanne d'Arc et une Jedi en mission dans une galaxie lointaine –, juchée sur son destrier mécanique, incarnait à elle seule une synthèse entre mythologie nationale, esthétique *steampunk* et fiction spéculative. Cette spectacularisation du génie technique, mise au service d'un récit national héroïque, s'est accompagnée d'une esthétique du bricolage monumental, où la machine devient symbole autant que décor. Cela traduit également une résurgence de ce que le *Steampunk* interroge depuis sa naissance : le rapport entre mythe du progrès, mémoires industrielles et utopie technologique.

Au-delà de l'esthétique, c'est toute une vision du progrès qui s'est donnée à voir. La spectacularisation du génie technique, mise au service d'un récit national héroïque, rappelle la manière dont le *Steampunk* interroge, depuis ses origines, le mythe du progrès. En mettant en scène des machines monumentales et des inventions rétrofuturistes, la cérémonie a réactivé la mémoire industrielle de la France tout en la projetant dans une utopie technologique. Ce bricolage monumental, à la fois hommage et questionnement, invite à réfléchir sur la place de l'innovation dans la construction de l'identité nationale et sur les tensions entre nostalgie et modernité.



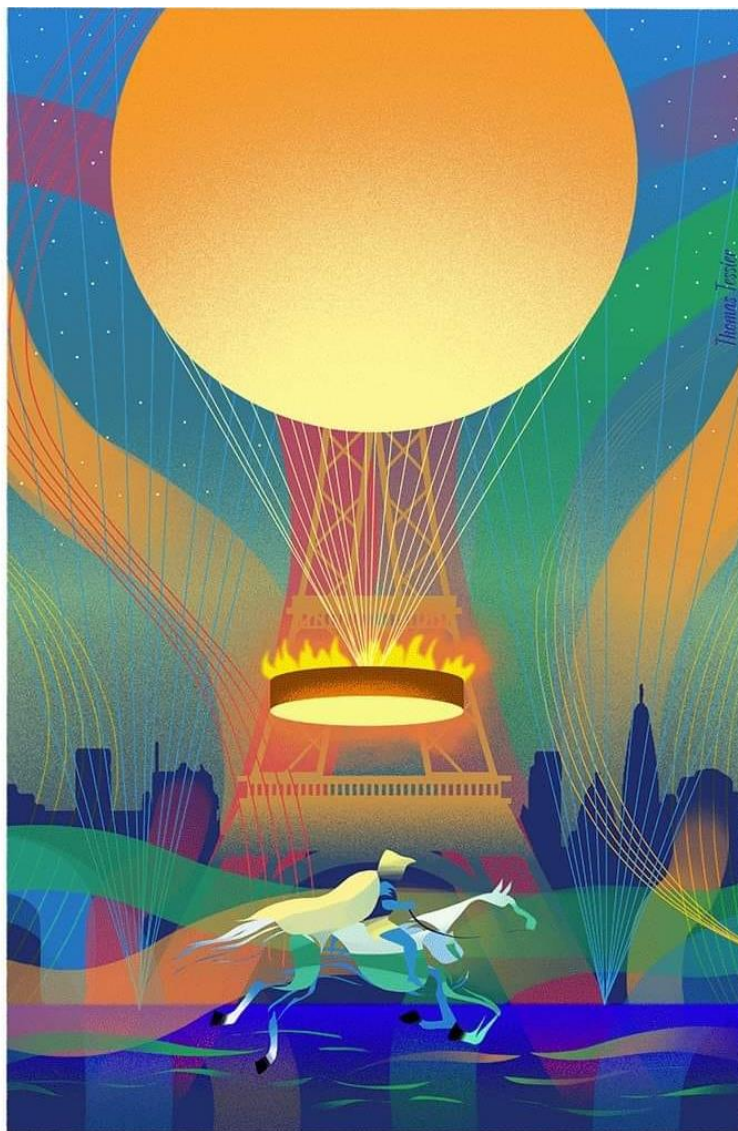


Figure 72 Thomas Tessier, Sans titre, illustration numérique, 2024.

Ce type de manifestation montre, en tout cas, que l’imaginaire *steampunk*, lorsqu’il s’articule à un récit collectif, peut fédérer bien au-delà de ses sphères de niche. Le défi est alors de canaliser cette puissance esthétique vers des expériences porteuses de sens, de lien et d’émotion.

Ce bricolage monumental, à la fois hommage et questionnement, invite à réfléchir sur la place de l’innovation dans la construction de l’identité nationale et sur les tensions entre nostalgie et modernité. Il faut revenir un instant sur la vasque olympique, conçue comme une montgolfière, et qui a particulièrement marqué les esprits – au point d’être réinstallée un an plus tard et jusqu’aux prochains Jeux olympiques de Los Angeles en 2028. Elle synthétise à elle seule la fascination *steampunk* pour les machines volantes, l’aventure et l’exploration, tout en rendant hommage à la tradition française de l’innovation, depuis les frères Montgolfier jusqu’aux actuelles *Machines de l’Île de Nantes*.

Cette cérémonie peut, certes, être lue comme un exemple de « *Steampunk mainstream* » – une forme qui, tout en se délestant parfois de la critique sociale inhérente au genre, témoigne de la fascination persistante pour un imaginaire où l'humain, la machine et le récit se croisent dans un grand théâtre visuel. Néanmoins, pour une artiste-chercheuse ancrée dans la réinvention du patrimoine, ce type d'événement constitue un repère symbolique : il confirme que ces esthétiques ne sont pas marginales, mais potentiellement fédératrices, à condition de les inscrire dans des démarches porteuses de sens et de lien avec les territoires.

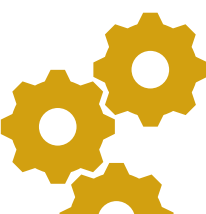
Ces créations confirment la pertinence d'un projet tel que *Le Carnaval des Spectres* : elles en valident l'intuition centrale, tout en l'invitant à s'inventer selon ses propres codes.

L'avenir du *Carnaval des Spectres* ne se limite donc pas à la forme actuelle du site ou du livret illustré. L'univers déjà en place – riche de personnages, de récits, de symboles – peut se déployer dans de multiples directions. Le « vaisseau » *Studinano*, tout particulièrement, constitue une base narrative et esthétique apte à accueillir de nombreuses extensions.

Le projet pourrait ainsi prendre la forme d'un carnet de bord interactif, consultable en ligne ou en exposition, retraçant les voyages de *Lady Bug* dans le temps, l'espace et les mémoires. Il pourrait aussi s'ouvrir à d'autres temporalités du Bassin Minier, en explorant des souvenirs oubliés de la sidérurgie, des verreries, ou d'autres sites désaffectés. Des modules narratifs additionnels pourraient être développés sous forme d'expériences web, de récits audios ou de vidéos animées. Les objets du site – la roue, les récompenses, les post-it – pourraient à terme être réinterprétés dans des versions tangibles, intégrées à une scénographie mobile. Enfin, et comme il a déjà commencé à le faire, le *Carnaval des Spectres* pourrait également investir l'espace physique à travers des formats de déambulations contées, de micro-*escape games* patrimoniaux, ou des expositions hybrides mêlant aquarelles, *pixel arts* et autres créations numériques, objets détournés, créations sonores, etc.

Le *Carnaval* pourrait aussi, dans une dimension plus performative, investir des lieux patrimoniaux sous forme de déambulations contées, de spectacles visuels ou d'ateliers participatifs autour des souvenirs. La logique transmédia en ferait une constellation mouvante : à la fois œuvre de mémoire, dispositif de création collective, et terrain d'expérimentation narrative.

L'expérience menée à travers *Le Carnaval des Spectres* montre également que la médiation patrimoniale peut s'autoriser d'autres voies, plus hybrides, plus sensibles, plus fictionnelles, sans pour autant trahir son ancrage dans l'histoire réelle des lieux et des gens. En croisant récit, imaginaire, mémoire et esthétique, il devient possible de composer des dispositifs qui ne se contentent pas de



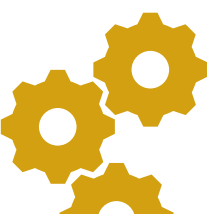
transmettre des connaissances, mais qui engagent, interpellent, éveillent une forme d'attention poétique au territoire.

L'approche transmédia que propose *Le Carnaval* en mêlant site interactif, carnet de bord, personnages fictionnels, objets à collectionner, récits audio-visuels, mais aussi performances en présentiel, suggère aussi un autre rapport au public : un rapport fragmenté mais incarné, qui favorise la pollinisation des récits entre formats et entre mondes. Cette porosité narrative correspond à ce que Renée Bourassa analyse dans ses travaux sur les fictions hypermédiatiques (2010) : des dispositifs qui structurent des mondes fictionnels modulables selon une logique associative, non-linéaire, où la spatialité, la multimodalité et l'interface deviennent les vecteurs d'une immersion progressive. À l'image de ces « espaces ludiques » qu'elle décrit, le *Carnaval* propose une exploration libre d'un univers sériel et réticulaire, dans lequel les récits circulent, se répondent et se tissent dans une logique de constellation plutôt que de fil narratif unique.

En fait, cette porosité transforme l'ensemble en une forme de « quête » – au sens où l'on pourrait l'entendre dans les jeux de rôle ou les univers ludiques –, où chacun peut choisir ses points d'entrée, suivre les échos d'un personnage déjà croisé ailleurs, chercher à en apprendre plus sur un élément de l'univers, ou simplement se laisser porter par une découverte sensible et partielle. La figure du personnage, telle que l'envisage également Renée Bourassa dans ses recherches sur les êtres synthétiques et avatars (2013), joue ici un rôle d'interface sensible entre le monde fictionnel et le visiteur. *Lady Bug*, *Pixel* ou encore les spectres du *Carnaval*, à la manière des agents semi-autonomes (ce que l'on appellerait PNJ, personnage non joueur, dans le domaine vidéoludique) qu'elle décrit dans les jeux vidéo ou les dispositifs immersifs, participent à cette illusion de présence qui interpelle, suscite une forme d'attachement, voire d'investissement émotionnel. Ils incarnent une médiation vivante et affective, où la frontière entre l'artefact et l'interlocuteur devient poreuse.

En tout cas, cette structure non-linéaire vise à permettre une appropriation progressive et accessible mais où rien n'est obligatoire : nul besoin de tout voir ou de tout comprendre pour être touché ou impliqué. Chaque interaction devient une pièce du puzzle, une trace dans un monde en expansion, qui vit aussi par les absences, les silences, les fragments. C'est cette souplesse narrative, cette invitation à investir l'univers selon ses propres rythmes, qui permet l'émotion, la surprise, la mémorisation. On ne suit pas un parcours imposé, on s'y engage à sa façon, comme dans une histoire vivante, mouvante, où les récits viennent nous chercher là où et tels que nous sommes.

Plus largement, cette recherche invite donc à soutenir, sur le plan institutionnel, ces formes de médiation qui pourraient être qualifiées de « non conventionnelles », qui mobilisent les imaginaires populaires, les esthétiques émergentes ou les détournements artistiques. Les politiques publiques en



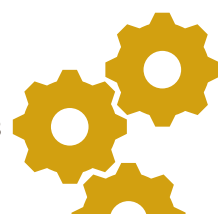
matière de valorisation patrimoniale gagneraient à reconnaître la pertinence des démarches fondées sur la recherche-crédation, notamment dans les contextes post-industriels où la mémoire est fragmentée, douloureuse ou même taboue.

En tout cas, dans ce contexte, le concept d'HyperHéritage développé par Khaldoun Zreik offre un cadre particulièrement éclairant. Il désigne tout environnement hybride de médiation patrimoniale enrichi d'informations numériques, où les technologies de l'information (TIC), la réalité augmentée ou virtuelle, les objets connectés et les dispositifs immersifs permettent de renouveler profondément notre perception et notre pratique de l'information culturelle. Il permet de concevoir des formes de médiation où les publics deviennent co-créateurs de récits mémoriels. Il ne s'agit alors plus seulement de « visiter » le patrimoine, mais de l'habiter, de l'augmenter, de le réinterpréter. Et nous pourrions ajouter de le réimaginer.

Loin de se limiter à la reproduction numérique du patrimoine, l'HyperHéritage engage une transformation de l'expérience culturelle elle-même : il ouvre des espaces interconnectés, affranchis des contraintes d'espace et de temps, dans lesquels l'identité, la mémoire, l'émotion et l'imaginaire prennent une place centrale. Il ne s'agit pas ici de remettre en question les institutions culturelles classiques (Bouhaï, Belabde Sahraoui, Zreik, 2022), mais de proposer d'autres façons de concevoir, de vivre et de transmettre le patrimoine, en faisant appel à des pratiques créatives, sensibles, voire oniriques.

Le *Carnaval des Spectres*, à travers sa logique transmédia, sa plasticité narrative, et l'attention portée à la relation sensible entre objets, récits et territoires, peut s'inscrire pleinement dans cette perspective. Il anticipe certaines des pratiques défendues par les tenants de l'HyperHéritage, en proposant une médiation dynamique, fragmentaire mais incarnée, ouverte à la multiplicité des points d'entrée et à l'invention collective. À terme, le projet pourrait même envisager le développement d'un « jumeau numérique patrimonial » du Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, enrichi au fil des interactions et des contributions des visiteurs, et en constante évolution.

Cela supposerait d'ouvrir les processus de conception patrimoniale à des profils variés (artistes, designers, conteurs, développeurs, *makers*...) et d'envisager la médiation comme une scène, un terrain de jeu ou de création partagée. Plutôt qu'un canal figé de transmission descendante, l'interface numérique – bien qu'elle ne soit pas non plus une fin en soi – deviendrait alors un espace d'expérience évolutive, où les publics peuvent lire, interagir, inventer, et même laisser une trace, prolonger, inventer le patrimoine de demain.



Des dispositifs comme la Mission Bassin Minier ou l'ERBM (l'Engagement pour le Renouveau du Bassin Minier) pourraient, à ce titre, constituer des terrains fertiles pour accompagner des projets artistiques à forte valeur symbolique, portés par des collectifs ou des artistes-chercheurs ancrés localement. Le *Carnaval des Spectres* pourrait par exemple être prolongé sous d'autres formes (jeu narratif, performances ou installations immersives, application mobile, créations sonores, visuelles ou expositions itinérantes), mais aussi adapté à d'autres territoires. Chaque version en serait différente, car pensée avec et pour les gens d'un lieu précis.

Il ne s'agirait pas de simplement dupliquer un modèle, mais de proposer une boîte à outils narrative et visuelle, modulable, ouverte à d'autres langages, d'autres récits, d'autres esthétiques. Le *Steampunk* ici n'est qu'un point d'entrée, un vecteur pour raconter autrement. Mais demain, il pourrait s'agir de *Solarpunk*, de *Silkpunk*, de *Hopepunk*, ou de toute autre manière de réimaginer la mémoire. Ce qui importe, c'est la capacité à faire lien, à faire sens, à faire œuvre collective de transmission.

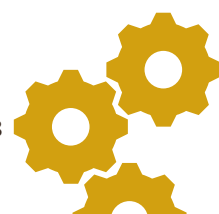
En somme, le *Carnaval des Spectres* n'est pas une fin en soi. C'est un seuil. Une invitation à explorer, à inventer, à transformer nos manières de dire le passé pour mieux habiter le présent – et peut-être, ensemble, dessiner d'autres futurs.

LIMITES DE LA RECHERCHE : ENTRE SINGULARITE DU DISPOSITIF ET OUVERTURE A LA DISCUSSION

Si cette recherche-crédation a permis de formuler un certain nombre d'hypothèses originales et de produire un dispositif expérientiel à la fois poétique, critique et ancré dans un territoire – néanmoins adaptable à d'autres –, elle comporte toutefois des limites méthodologiques et épistémologiques qu'il convient de souligner.

La première tient à la dimension profondément incarnée et personnelle du projet. Le *Carnaval des Spectres* est une œuvre conçue, illustrée, écrite, programmée et portée entièrement par une seule personne – l'auteure de cette thèse. Ce choix, assumé dans le cadre de la recherche-crédation, rend compte d'une approche sensible et située, mais il rend également plus difficile toute généralisation. Les modalités de réception du dispositif peuvent varier fortement selon les profils des publics, et leur évaluation repose sur une combinaison d'éléments empiriques, émotionnels et subjectifs, qu'il est difficile d'objectiver totalement.

Il faut noter que le *Carnaval des Spectres*, dans sa forme actuelle, n'a pas été co-construit dès sa genèse avec des publics cibles. Ce choix découle des contraintes de production, mais aussi d'un désir initial d'ancrage artistique personnel. Toutefois, une phase de co-conception ultérieure – avec des



publics spécifiques, des institutions locales ou des collectifs d'artistes – pourrait renforcer la pertinence sociale et l'appropriation du dispositif.

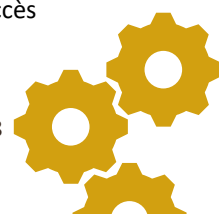
Aussi, ce travail n'a ni la prétention de clore un champ, ni celle de proposer une méthode reproductible à l'identique. Il ouvre plutôt un espace, une invitation à explorer. La démarche expérimentale déployée ici pourrait être réinvestie dans d'autres contextes géographiques, culturels ou historiques, en mobilisant d'autres récits, d'autres esthétiques, d'autres langages spéculatifs. Le *Steampunk* n'est pas une fin en soi, mais un point de départ : une porte entrouverte sur d'autres mondes possibles. D'autres formes d'imaginaires critiques – qu'ils soient *cyberpunks*, *solarpunks*, *afropunks*, *silkpunks*, ou encore issus de cultures vernaculaires – pourraient tout autant nourrir des dispositifs de médiation sensible, capables de faire émerger des récits marginalisés ou oubliés.

Le *Carnaval des Spectres*, quant à lui, n'est pas un projet figé. Il peut continuer d'évoluer, d'être enrichi, transformé, déplacé. Il pourrait s'ouvrir à d'autres contributions artistiques, à d'autres formes d'interaction, voire à des contextes de monstration nouveaux, qu'ils soient muséaux, pédagogiques ou citoyens. Certaines institutions patrimoniales ont déjà manifesté un intérêt pour ces formes alternatives de médiation, et il est permis d'imaginer des prolongements concrets, ancrés dans des territoires en quête de récits. Le dispositif pourrait également se déployer dans une perspective plus participative encore, intégrant les voix et les souvenirs des publics eux-mêmes, dans une logique de mémoire collective en mouvement.

Une autre limite tient au temps et aux ressources disponibles. Si la version actuelle du dispositif propose une expérience complète et immersive déjà fonctionnelle, elle reste encore perfectible dans ses fonctionnalités techniques, sa portée territoriale, et sa capacité à toucher des publics variés. A ce titre, l'étude comparative a permis de documenter certaines réactions, mais elle ne peut à elle seule épuiser la diversité des interactions possibles avec une œuvre ouverte et évolutive. L'enquête sur la communauté *steampunk*, bien que riche, porte aussi ses propres biais, liés notamment à l'auto-sélection des répondants et à la représentation majoritairement en ligne.

Il s'agit aussi d'être conscient que le recours massif aux supports numériques constitue à la fois une force – en termes de modularité, d'accessibilité géographique et de plasticité narrative – et une limite, dans la mesure où il peut exclure certains publics peu familiers des technologies, ou en situation de fracture numérique, voire d'illectronisme²²⁴. Une réflexion sur des formes complémentaires

²²⁴ Dans les Hauts-de-France, un indice territorial de fragilité numérique a été mis en place en 2021 par la Région, la DREETS (Direction régionale de l'économie, de l'emploi, du travail et des solidarités) et l'OR2S (Observation Régional de la Santé et du Social). Il met en évidence des inégalités marquées dans plusieurs zones comme la Sambre-Avesnois-Thiérache, l'est de la Somme ou le Montreuillois. En 2020, 17 % de la population régionale de 15 ans ou plus était en situation d'illectronisme (soit environ 800 000 personnes), et 13 % n'avaient pas d'accès



(installations physiques, supports papiers enrichis, dispositifs inclusifs...) pourrait permettre d'élargir l'accessibilité du projet.

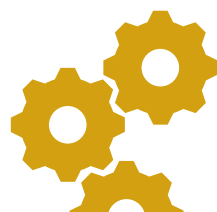
Le caractère évolutif et non-linéaire du *Carnaval* induit aussi une temporalité d'engagement très variable. Si cette ouverture permet à chacun de construire son propre parcours, elle suppose aussi un effort de fidélisation ou de réactivation de l'intérêt au fil du temps. Ce point mériterait une observation longitudinale plus poussée.

De manière plus générale, cette recherche ne prétend pas offrir une modélisation universelle de l'usage du *Steampunk* dans la médiation patrimoniale, ni un protocole standardisé de design d'expérience culturelle. Elle propose plutôt un cas exemplaire, une forme d'exploration située, qui pourrait inspirer d'autres créateurs, chercheurs ou institutions, mais qui demande à être réinvestie dans d'autres contextes pour en éprouver la transférabilité.

Enfin, il faut souligner que le choix de la fiction comme méthode – et non comme simple outil – peut encore heurter certains cadres académiques, où la frontière entre rigueur scientifique et subjectivité créative reste floue. Pourtant, cette tension, loin d'être une faiblesse, constitue aussi l'un des apports majeurs de ce travail : interroger les frontières entre savoir et imagination, entre arts et sciences, entre archive et invention.

Aussi cette recherche-crédation appelle-t-elle à une reconnaissance plus large des formes de savoirs hybrides, qui croisent le sensible et l'analytique, l'imaginaire et le critique. Elle rejoint d'autres travaux qui plaident pour une épistémologie élargie, où l'on accepte que la fiction – lorsqu'elle est pensée, construite, assumée – puisse constituer une méthode de connaissance à part entière. En cela, elle participe à la réflexion sur ce que peuvent les fictions en sciences humaines : non pas dire la vérité à la place du réel, mais permettre de penser autrement, de sentir autrement, et peut-être d'agir autrement. En donnant une forme à ce qui échappe aux cadres habituels de la transmission, en inventant des lieux pour les récits absents, elle laisse entrevoir une autre façon de faire recherche. Une recherche qui, au lieu de clore, commence.

à internet depuis leur domicile. L'illectronisme concerne surtout les personnes âgées (70 % ont plus de 60 ans) et peu diplômées. L'indice identifie quatre dimensions de la fragilité numérique : l'accès aux réseaux, l'accès aux services publics, l'exposition aux démarches numériques, et les compétences numériques. Les résultats appellent à des politiques différenciées : aménagements techniques dans certains territoires, médiation et accompagnement dans d'autres. (URL consultée le 24/05/2025 : <https://2040.hautsdefrance.fr/un-indice-de-fragilite-numerique/>)



CONCLUSION ET REFLEXIONS PERSONNELLES : TISSER LA MEMOIRE, REIMAGINER L'AVENIR

Cette thèse a proposé d'explorer une question à la fois simple et ambitieuse : comment raconter autrement le patrimoine industriel, en mobilisant les imaginaires du *Steampunk* et les méthodes de la recherche-crédation ? À travers l'élaboration du *Carnaval des Spectres*, elle a montré qu'il était possible d'ancrer un dispositif fictionnel dans un territoire réel, de croiser récit, mémoire, design d'expérience et culture populaire pour renouveler les modalités de médiation patrimoniale.

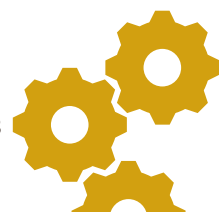
Elle a contribué à démontrer que la fiction, loin d'être un artifice, peut devenir méthode, outil critique, et levier de transmission sensible. Elle a également permis de poser les bases d'un design narratif situé, capable de faire dialoguer savoirs académiques, émotions personnelles et dynamiques collectives. À travers cette approche, le patrimoine n'est plus un stock à préserver, mais une matière à réactiver, à rêver, à co-construire.

Du point de vue des SIC, cette recherche réaffirme le rôle central de la médiation comme processus de signification, non pas linéaire, mais dialogique, expérientiel et contextuel. Elle s'inscrit dans les réflexions sur les dispositifs numériques, les écritures transmédias et les cultures de l'appropriation, tout en proposant une démarche de recherche-crédation pleinement inscrite dans le champ.

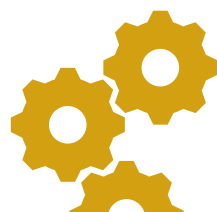
Mais au-delà des résultats, ce travail fut aussi, pour son auteure, un chemin personnel, profondément lié à son histoire, à celle de sa famille, et à celle d'un territoire. Il fut nourri de souvenirs, de pertes, de transmissions intimes, mais aussi de rêves, de récits, de coccinelles et de pixels. Il fut traversé de doutes, d'élans, de fatigue, de persévérance, et de cette conviction tenace : que l'art peut aider à se souvenir, à comprendre, et parfois à guérir.

Le *Steampunk*, en tant que langage critique, poétique et sensoriel, s'est révélé un allié puissant pour repenser le rapport à l'histoire, au territoire, à la technique et à l'imaginaire. Il a permis d'ouvrir des portes vers des récits alternatifs, de tisser des ponts entre générations, et d'imaginer des futurs qui n'auraient pas honte de leurs ruines. Peut-être est-ce là, finalement, l'un des apports les plus précieux de cette thèse : avoir montré que les héritages industriels ne sont pas seulement des lieux de mémoire, mais des chantiers de réinvention.

À l'heure où les technologies numériques bouleversent notre rapport au monde, et où les récits dominants saturent l'espace de visions dystopiques, le geste *steampunk* – celui de la main qui bricole, de l'œil qui réinvente, de l'esprit qui relie – apparaît plus que jamais pertinent. Réimaginer n'est pas fuir le réel : c'est tenter, modestement, d'y faire pousser des récits nouveaux, des fleurs dans les fissures, des machines à souvenirs dans les friches.

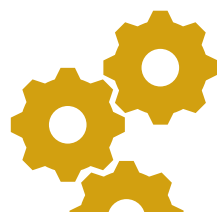


Et dans ce paysage en chantier, il y aura toujours de la place pour une tisseuse d'histoires. Une rose ligne. Un vaisseau à rouages. Un carnaval en suspens, attendant qu'on l'écoute.



CONCLUSION

~ CONCLUSION ET REFLEXIONS PERSONNELLES : TISSER LA MEMOIRE, REIMAGINER L'AVENIR



BIBLIOGRAPHIE

Jeanette ATKINSON, « *Steampunking heritage, How Steampunk artists reinterpret museum collections* », dans *A Museum Studies Approach to Heritage*, Londres, Routledge, 2018.

Rachel A. BOWSER et Brian CROXALL, « Introduction : Industrial Evolution », dans *Neo-Victorian Studies*, 3:1, 2010.

Rachel A. BOWSER et Brian CROXALL (dir.), *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents, and Futures*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2016.

Kathe Hicks ALBRECHT, *The Machine Anxieties of Steampunk: Contemporary Philosophy, Neo-Victorian Aesthetics, and the Future of Technology*, Oxford, Oxford University Press, 2021.

Olivia ANGE and David BERLINER, « Pourquoi la nostalgie ? », dans *Terrain* [Online], 65, 2015, (URL consultée le 24/04/2024 : <http://journals.openedition.org/terrain/15801>)

Arjun APPADURAI, « The Capacity to Aspire: Culture and the Terms of Recognition », dans Vijayendra RAO et Michael WALTON (dir.), *Culture and Public Action*, Palo Alto, Stanford University Press, 2004.

Mathilde ARRIVE, « L'intelligence des images - l'intericonicité, enjeux et méthodes », dans *e-Rea* [Online], 13.1 | 2015, (URL consultée le 22/04/2024 : <http://journals.openedition.org/erea/4620>)

Isaac ASIMOV, *Moi, Asimov*, Paris, Editions Denoël, 1996.

Aleida ASSMANN, *Cultural Memory and Western Civilization: Functions, Media, Archives*, Cambridge, Presses Universitaires, 2011.

René AUDET et Richard SAINT-GELAIS (dir.), *La fiction, suites et variations*, Montréal, Editions Nota Bene, 2007.

Jean-Pierre BABELON et André CHASTEL, *La notion de patrimoine*, Paris, Liana Lévy, 1994.

Bruno BACHIMONT, *Patrimoine et numérique, Technique et politique de la mémoire*, Paris, INA édition, 2017.

Francis BALLE, *Les médias*, Paris, Presses Universitaires de France, 2020. (Première édition : 2004).

Etienne BARILLIER, *Steampunk ! L'Esthétique Rétro-Futur*, Lyon, Les Moutons Electriques, 2010.

Etienne BARILLIER, Arthur MORGAN, *Le Guide Steampunk*, Paris, ActuSF, coll. « Les trois souhaits », 2013.

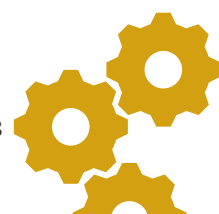
Étienne BARILLIER et Raphaël COLSON, *Tout le Steampunk !*, Montélimar, Les Moutons Electriques, 2014.

Roland BARTHES, *Système de la Mode*, Paris, Editions du Seuil, 1967.

Roland BARTHES, *Mythologies*, Paris, Seuil, 1970.

Thomas BAUDURET et Thomas RIQUET (dir.), *Mythologica, Spécial Steampunk*, n°3, Montrouge, 2014.

Laurent BAZIN (dir.), *(Bé)vués du futur : Les imaginaires visuels de la dystopie (1840-1940)*, Presses Universitaires du Septentrion, Villeneuve d'Ascq, 2015.



Jacques BEAL, « Le géant d'une ville », dans *Revue Jules Verne : Géant des mers*, n°1, 1996.

David BEARD, « Introduction: A Rethoric of Steam », dans *Clockwork Rhetoric: The History and Practice of a Rhetorical Genre*, New York, Peter Lang Publishing, 2015.

Jean-Pierre BELAND, « Vivre-ensemble avec des robots : Qu'est-ce que la science-fiction d'Asimov nous raconte sur l'acceptabilité des impacts ? », dans Jean-Pierre BELAND et Georges A. LEGAULT (dir.), *Asimov et l'acceptabilité des robots*, Laval, Presses de l'Université Laval, 2012.

Benjamin BENOIT, « Steampunk : à la découverte de ce genre qui n'existe pas », sur *Numerama*, 26 novembre 2016. (URL consultée le 25/04/2024 : <https://www.numerama.com/pop-culture/211074-steampunk-a-la-decouverte-de-ce-genre-qui-nexiste-pas.html>)

Hervé BENTEGEAT, « Le Mineurtoit, une jeune province », dans Vera Dupuis (dir.), *Empreintes et métamorphoses : le Bassin minier Nord-Pas-de-Calais*, Rennes, Ouest-France, 2008.

Louis BERGERON, Gracia DOREL-FERRE, *Le patrimoine industriel : Un nouveau territoire*, Paris, Liris, 1996.

Paul BERTRAND, « Les Digital Humanities sont-elles solubles dans le steampunk ? », dans *THATCamp Paris 2012, Non-actes de la non-conférence des humanités numériques*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, BookSection, 2012.

Anne BESSON, *Dictionnaire de la fantasy*, Paris, Editions Vendémiaire, 2018.

Anne BESSON (dir.), *Fantasy & Histoire(s), Actes du colloque des Imaginales 2018*, Chambéry, ActuSF, 2019.

Robert BETTELHEIM, *La Psychanalyse des contes de fées*, Paris, Robert Laffont, 1976.

Bernard BILLAUDOT, « À propos de deux questions concernant le concept de patrimoine : de quels éléments se compose un patrimoine et quels en sont les titulaires possibles ? », dans *Géographie, Économie, Société*, vol. 6, 2004.

Elizabeth BIRMINGHAM, « Antimodernism as the Rhetoric of *Steampunk* Anime, Fullmetal Alchemist, Technological Anxieties, and Controlling the Machine », dans Barry BRUMETT (dir.), *Clockwork Rhetoric: The Language and Style of Steampunk*, University Press of Mississippi, Édition du Kindle.

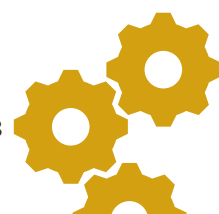
Serge BOUCHARDON, « Le récit littéraire interactif : une valeur heuristique », dans *Communication et langages, L'écriture au risque du réseau*, n°155, 2008.

Serge BOUCHARDON, *La valeur heuristique de la littérature numérique*, Mémoire d'Habilitation à Diriger des Recherches (HDR) en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), soutenu le 10 décembre 2012.

Serge BOUCHARDON et Franck GHITALLA, « Récit interactif, sens et réflexivité, Hypertexte set hypermédias, Produits, Outils et Méthodes », *H2PTM2003*, Paris, Septembre 2003. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://utc.hal.science/hal-01971460v1>)

Nasreddine BOUHAÏ, Hafida BOULEKBACHE, Badia BELABDE SAHRAOUI, Khaldoun ZREIK (dir.), *Patrimoines et design d'expérience à l'ère numérique : Actes du 5ème Symposium international sur l'hyperhéritage*, Paris, Europa Productions, 2022.

Renée BOURASSA, *Les fictions hypermédiatiques : Mondes fictionnels et espaces ludiques*, Montréal, Le Quartanier, 2010.



Renée BOURASSA et Louise POISSANT (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif : Effets de présence*, Presses de l'Université du Québec, 2014.

Dominique BOURGEON-RENAULT, Élodie JARRIER, Christine PETR, *Le transmédia au service de la médiation dans le domaine des arts et de la culture*, 13^{ème} conférence internationale de Management des Arts et de la Culture, Aix-en-Provence, Juin 2015. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://hal.science/hal-02139854v1>)

Jean-Luc BOUTEL, « La littérature d'imagination scientifique : genèse et continuité d'un genre », dans Jean-Guillaume LANUQUE (dir.), *Dimension Merveilleux scientifique*, Encino, Black Coat Press, 2015.

Virginie BLONDEAU, Fanny BOUGENIES et Sylvie LELEU-MERVIEL, « De la trace mémorielle à sa médiatisation : l'exemple du parcours patrimonial évolutif de la Fosse d'Arenberg à Wallers », *RIHM* 2018-19(1):69-113, 2018.

Simon BREAD, *La Science-Fiction en France : Théorie et histoire d'une littérature*, Paris, Presses Universitaires Paris-Sorbonne, coll. « Lettres françaises », 2012.

Simon BREAD, « L'uchronie comme histoire culturelle conjecturale », dans *Écrire l'histoire*, 12 | 2013.

Alain BROSSAT, *Travail de la mémoire, politique mémorielle : enjeux des interdits et des refoulés de l'histoire contemporaine*, dans conférences-débats INRP, 11 avril 2002. (URL consultée le 20/02/2025 : http://www.inrp.fr/philo/mem_hist/conference/conf_avril/brossat.htm)

Julie BRUGIER, Marion BRUN, Hélène DUBAIL, Amandine LEBARBIER, « Introduction », dans *Pagaille*, n°3, *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé*, 2024. (URL consultée le 30/07/2023 : <https://revue-pagaille.fr/2024-3-introduction/>)

Pierre BRUNEL (dir.), Juliette VION-DURY (dir.), *Dictionnaire des Mythes du Fantastique*, Presses Universitaires de Limoges et du Limousin, 2003.

Libby BULLOFF et Colin FORAN, « Steam Gear: A Fashionable Approach to the Lifestyle », dans *SteamPunk Magazine*, n°2, 2007.

Milada BURCIKOVA, « William Morris versus Steampunk, Steampunk versus William Morris », dans *The Journal of Modern Craft*, 7 Décembre 2011. (URL consultée le 06/08/2023 : https://www.academia.edu/2369435/William_Morris_versus_Steampunk_Steampunk_versus_William_Morris?source=swp_share)

Milada BURCIKOVA, « Steampunk - Globalny Fenomen Popkulturowy », dans *Kultura Popularna*, Varsovie, Université de Varsovie, 2014.

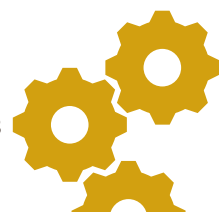
Aurore CAIGNET, Renée DICKASON et Tim EDENSOR, « Le patrimoine industriel au Royaume-Uni : mutations, reconversions et représentations », dans *LISA/LISA*, 2017.

Professor CALAMITY, « My Machine, My Comrade », dans *SteamPunk Magazine*, n°3, Automne 2007.

Professor CALAMITY, *Music of the Gears: Towards a Steampunk Music*, article de blog, 1^{er} décembre 2004. (URL consultée le 29/07/2020 : <http://prof-calamity.livejournal.com/>)

José Antonio CALZON GARCIA, « El requiebro de la referencialidad en el horizonte steampunk : a vueltas con su caracterización », dans *Revista de Literatura y Cultura Fantástica*, vol. 5, no. 1, 2016.

Joseph CAMPBELL, *Le héros aux mille et un visages*, Paris, J'ai Lu, 2013. (Première édition : 1949)



Bertrand CAMPEIS, Karine GOBLED, *Le guide de l'uchronie*, Paris, ActuSF, coll. « Les trois souhaits », 2015.

Emilien CARASSUS, « Dandysme et aristocratie », dans *Romantisme, La noblesse*, 1990, n°70.

Cédric CARLES, Thomas ORTIZ et Eric DUSSERT, *Rétrofutur, Une contre-histoire des innovations énergétiques*, Paris, Buchet/Chastel, 2018.

Anne-Claire CAUHAPE et Philippe GUISGAND, « Accompagner et interroger un exemple de recherche-crédation québécoise », dans *Actes des journées d'études : De l'atelier au labo : inventer la recherche en art et en design*, Université de Valenciennes, avril 2015, p.9.

Patrick CELESTE, « Le bassin minier du Nord-Pas-De-Calais pris dans les rets de l'aménagisme généralisé », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère : Réparer les territoires post-miniers*, juillet 2020.

Ludovic CHAMPAGNE, « Recherche-crédation, recherches d'emplois. Dé/nouer les partages disciplinaires avec Donna Haraway », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Crédation*, Vincennes, Presses Universitaires, automne/hiver 2024.

Pierre CHAPEROT et Jean-Louis BARJOL, *Le Patrimoine industriel des Hauts-de-France*, Paris, Éditions du Patrimoine, 2014.

Serge CHAUMIER et François MAIRESSE, « La logique de la médiation », dans *La médiation culturelle*, Paris, Armand Colin, 2017.

Lloyd CHERY, « Sur écoute avec Kim Stanley Robinson », dans *Métal Hurlant : Utopies, dystopies, le futur ? C'était mieux après*, Novembre 2023.

Jean CHEVALIER, Alain GHEERBRANT et al., *Dictionnaire des Symboles : Mythes, Rêves, Coutumes, Gestes, Formes, Figures, Couleurs, Nombres*, Paris, Robert Laffont /Jupiter, 1982.

Françoise CHOAY, *L'allégorie du Patrimoine*, Paris, Seuil, 1992.

Catherine CHOMARAT-RUIZ (dir.), *De l'atelier au labo : Inventer la recherche en art et design*, Paris, Hermann, 2018.

Raphaël COLSON, *Rétro-futur, Demain s'est déjà produit*, Bordeaux, Moutons Electriques, 2012.

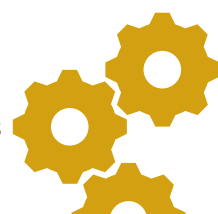
Claire CORNILLON, *Par-delà l'Infini, La spiritualité dans la SF française, anglaise et américaine*, thèse soutenue en 2012.

Guy COSTES et Joseph ALTAIRAC, *Rétrofictions : Encyclopédie de la conjecture romanesque rationnelle francophone, de Rabelais à Barjavel, 1532-1951*, Paris, Les Belles Lettres, 2018.

Robert DAMIEN, « Le patrimoine peut-il être industriel ? La proposition proudhonienne », dans Jean-Claude DAUMAS (dir.), *La mémoire de l'industrie : De l'usine au patrimoine*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, 2024.

Martin DANAHAAY, « Steampunk as a Postindustrial Aesthetic: "All that is solid melts in air" », dans *Neo-Victorian Studies*, 8:2, 2016.

Bernard DARRAS, « Entretien avec Bernard Darras par Marie Thonon », dans Marie THONON (dir.), *MEI*, n° 19, *Médiations et médiateurs*, 2003.



Jean DAVALLON, « Le patrimoine : "une filiation inversée" ? », dans *Espaces Temps, Transmettre aujourd'hui, Retour vers le futur*, 74-75, 2000.

Jean DAVALLON, *Le don du patrimoine : Une approche communicationnelle de la patrimonialisation*, Cachan, Hermès sciences, 2006.

Jean DAVALLON, « Penser le patrimoine selon une perspective communicationnelle », dans *Science de la société*, n°99, 2003.

Mike DAVIS, *Au-delà de Blade Runner, Los Angeles et l'imagination du désastre*, Paris, Editions Allia, 2006. (Première édition : 1998)

Éric DAYRE, « De quoi la "recherche-crédation" est-elle le nom ? », dans Jean DAYRE et David GAUTHIER (dir.), *L'art de chercher, L'enseignement supérieur face à la recherche-crédation*, Paris, Hermann, 2020.

Caroline DE KERGARIOU, « Le mot "punk" ou les glissements progressifs de la sémantique », dans Caroline DE KERGARIOU (dir.), *No Future. Une histoire du punk*, Paris, Perrin, 2017. (URL : <https://www.cairn.info/no-future--9782262039837-page-17.htm>)

Céline DEBETTE, « Le bassin minier pourrait-il un jour perdre son label Unesco ? », dans *La Voix du Nord*, 27 Juin 2022. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://www.lavoixdunord.fr/1198796/article/2022-06-27/le-bassin-minier-pourrait-il-un-jour-perdre-son-label-unesco>)

Franck DEBOS, *Le développement du tourisme : facteur de valorisation du patrimoine industriel ?*, Séminaire international, Baia-Maré, 2012.

Christian DEFEBVRE, *Le Nord-Pas-de-Calais, Des origines à nos jours*, Rennes, Ouest-France, 2013.

Geoffroy DEFFRENNES et Sébastien JARRY, *Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais*, Rennes, Ouest-France, 2008.

Lucas DEL BIONDO, Simon EDELBLUTTE, « Le paysage des anciennes villes-usines européennes : un nouveau patrimoine entre négation, alibi, reconnaissance et complexité des jeux d'acteurs », dans *Annales de géographie*, n0711, 2016/5. (URL consultée le 14/08/2019 : <https://www.cairn.info/revue-annales-de-geographie-2016-5-page-466.htm>).

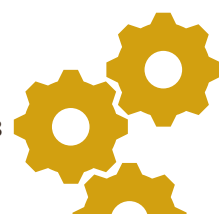
Charles DEULIN, « La Marmite du diable », dans *Contes du roi Cambrinus*, E. Dentu, 1874.

Sandrine DORE, *De jadis à demain, voyage dans l'œuvre d'Albert Robida*, Milan, Silvana Editoriale, 2016.

Camille DUBOURG et Victor FAINGNAERT, « L'héritage drama, des rétrotopies critiques ? Le Royaume-Uni à la recherche de son passé », dans *Pagaille*, n°3, *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé*, 2024. (URL consultée le 24/03/2024 : <https://revue-pagaille.fr/2024-3-dubourg-faingnaert/>)

Mathieu DUBUIS, Michel LABOUR et Sylvie LELEU-MERVIEL, « Présence hypermédiate du témoin disparu : une expérimentation auprès des visiteurs », dans Imad SALEH, Nasreddine BOUHAÏ, Sylvie LELEU-MERVIEL, Ioan ROXIN, Manuel ZACKLAD, Luc MASSOU, Hafida BOULEKBACHE-MAZOUZ & Philippe USEILLE (dir.), *Hypertextes, hypermédias, La fabrique du sens à l'ère de l'information numérique*, Londres, ISTE Editions, 2023.

Francis DUDZINSKI, *Denain, Histoire d'un bassin industriel*, Tours, Nouvelles Editions Sutton, coll. « Provinces mosaïque », 2018.



Eric DUFOUR, *Le cinéma de science-fiction*, Paris, Armand Colin, 2011.

Véra DUPUIS, *Empreintes et métamorphoses : Le Bassin minier Nord-Pas de Calais*, Rennes, Ouest-France, 2008.

Umberto ECO, *Lector in fabula, La Coopération interprétative dans les textes narratifs*, Paris, Grasset, 1985.

Umberto ECO, *L'Œuvre ouverte*, Paris, Seuil, 1979. (Première édition : 1962).

Umberto ECO, *De Superman au Surhomme*, Paris, Le Livre de Poche, 1995.

Simon EDELBLUTTE, « Paysages et territoires du patrimoine industriel au Royaume-Uni », dans *Revue Géographique de l'Est* [En ligne], vol. 48 / 1-2, 2008, mis en ligne le 08 octobre 2011. (URL, consultée le 14/08/2019 : <http://journals.openedition.org/rge/1165>).

Helena ESSER, « Love the machine, hate the factory: Steampunk philosophies », dans *The Victorianist: BAVS Postgraduates*, 24 mars 2017. (URL consultée le 22/03/2024 : <https://victorianist.wordpress.com/2017/03/24/love-the-machine-hate-the-factory-steampunk-philosophies/>)

Béatrice FLEURY et Jacques WALTER, *Qualifier des lieux de détention et de massacre, Dispositifs de médiation mémorielle*, Nancy, Presses universitaires, 2011.

Henri FOCILLON, *Vie des formes*, Paris, République des Lettres, 2024. (Première édition : 1934).

Jean-Louis FOURNIER, *Dictionnaire amoureux du Nord*, Paris, Plon, 2018.

Laurent Sébastien FOURNIER, « Les fêtes locales en Provence : des enjeux patrimoniaux », dans Jean DAVALLON (dir.), *Culture & Musées*, n°1, *Nouveaux regards sur le patrimoine*, 2003.

Jean DAVALLON, « La médiation : la communication en procès ? », dans *MEI*, 19, 2004.

Alexandra GALITZINE-LOUMPET, *Traces mémorielles & patrimoine minier : proposition d'un cadre théorique*, ANR MémoMines, CESSMA, INALCO, 2017.

Marina GASNIER, « Réflexion épistémologique sur le patrimoine industriel : De la pluridisciplinarité à l'interdisciplinarité », dans *Revue d'histoire des sciences*, vol. 72, no. 2, 2019.

Gérard GENETTE, *Palimpsestes : La littérature au second degré*, Paris, Seuil, coll. « Points essais », 1992.

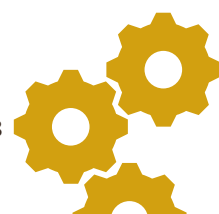
Annie GENTES, *The In-Discipline of Design: Bridging the Gap Between Humanities and Engineering*, Cham (Suisse), Springer, 2017.

Annie GENTES, « Le design prend-il soin du futur ? », dans Cynthia FLEURY et Antoine FENOGLIO, *Éthique et design : Pour un climat de soin*, Paris, Presses Universitaires de France, 2024. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://doi.org/10.3917/puf.fleur.2024.01.0309>)

Grazia GIACCO, *Recherche-crédation et didactique de la création artistique : Le chercheur travaillé par la création*, Louvain, Editions EME, coll. « CREArTE », 2018.

Grazia GIACCO, John DIDIER et Francesco SPAMPINATO, *Didactique de la création artistique – Approches et perspectives de recherche*, Louvain, Editions EME, coll. « CREArTE », 2017.

Jean-Jacques GIRARDOT et Fabrice MERESTE, « Le Steampunk : une machine littéraire à recycler le passé », dans Denise TERREL (dir.), *Cynos, La science-fiction dans l'histoire, l'histoire dans la science-*



fiction, Volume 22.1, octobre 2005. (URL consultée le 10/05/2020 : <http://epi-revel.univ-cotedazur.fr/publication/item/612>)

Olivier GIVRE et Madina REGNAULT, « Du patrimoine comme objet à la patrimonialisation comme processus », dans *Patrimonialisation croisées, Jeux d'échelles et enjeux de développements*, Lyon, Presses Universitaires, 2019.

Jerôme GLICENSTEIN, « Editorial », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Création*, Vincennes, Presses Universitaires, automne/hiver 2024.

Jérôme GLICENSTEIN, « Introduction. Qu'est-ce que la recherche-crédation ? », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Création*, Vincennes, Presses Universitaires, automne/hiver 2024.

Ana Lucía GONZALEZ, « *Steampunk and the Representation of History* », dans *Neo-Victorian Studies*, 8.1, 2016.

Jack GOODY, « Mémoire et apprentissage dans les sociétés avec et sans écriture : la transmission du Bagré », dans *L'Homme*, 17 (1), 1977.

Pierre GOSSELIN et Eric LE COGUEC, *La recherche création : Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses de l'Université du Québec, 2006.

Maria GRAVARI-BARBAS (dir.), *Habiter le patrimoine : Enjeux, approches, vécu*, Rennes, Presses Universitaires, coll. « Géographie sociale », 2005.

Cory GROSS, « Varieties of *Steampunk* Experience », dans *SteamPunk Magazine*, n°1, 2006.

Elizabeth GUFFEY et Kate C. LEMAY, « Retrofuturism and *Steampunk* », dans *The Oxford Handbook of Science Fiction*, Oxford University Press, 2014.

James H. CARROTT, Brian David JOHNSON (dir.), « *Steampunk: A Dinner in Three Courses* », dans *Vintage Tomorrows: A Historian And A Futurist Journey Through Steampunk Into The Future of Technology*, Maker Media, Editions du Kindle, 2013.

Maurice HALBWACHS, *La mémoire collective*, Champhol, Editions Le Mono, Edition Kindle, 2022 (Première édition : 1949).

Guy HALEY, *Les Chroniques de la Science-Fiction*, Paris, Glénat, coll. « Over the Pop », 2016.

François HARTOG, *Régimes d'historicité, présentisme et expérience du temps*, Le Seuil, 2003.

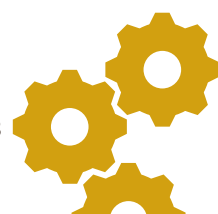
Katja HAUSTEIN, « A Reader's Guide to Proust's "In Search of Lost Time" », dans *French Studies*, Volume 65, Issue 3, Juillet 2011.

Stephen HAWKING, *Brèves réponses aux grandes questions*, Paris, Odile Jacob, 2018.

Antoine HENNION, « Entretien avec Bernard Darras par Marie Thonon », dans Marie THONON (dir.), *MEI*, n° 19, *Médiations et médiateurs*, 2003.

Anne HERTZOG, « La mémoire est-elle géographique ? », dans *Café géographique de Saint-Brieuc*, 17 octobre 2014.

Elizabeth HO, *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*, New York, Bloomsbury Literary Studies, 2012.



Charles-Edouard HOULLIER-GUIBERT et Camille MORTELETTE, « La patrimonialisation de l'héritage industriel comme stratégie de valorisation : vers la généralisation d'une idéologie territoriale », dans *Ethnologies*, 42(1-2), 2020. (URL consultée le 25/01/2025 : <https://doi.org/10.7202/1074944ar>)

Fleur HOPKINS, « Généalogie et postérité du genre merveilleux-scientifique (1875-2017) : apparitions, déformations et complexités d'une expression », dans Jean-Guillaume LANUQUE (dir.), *Dimension Merveilleux scientifique 4*, Encino (Calif.), Black Coat Press, 2018.

Fleur HOPKINS, *Aux frontières de l'invisible : culture visuelle et instruments optiques dans le récit merveilleux-scientifique au passage du siècle (1894-1930)*, thèse soutenue en 2019, Université Paris 1, Panthéon Sorbonne.

Charles-Edouard HOULLIER-GUIBERT et Camille MORTELETTE, « La patrimonialisation de l'héritage industriel comme stratégie de valorisation : vers la généralisation d'une idéologie territoriale », *Ethnologies*, 42(1-2). (URL consulté le 27/10/2022 : <https://doi.org/10.7202/1074944ar>)

Nathalie HUGHES, « History of the Hero: the Vivienne Westwood corset: From underwear to outerwear, fashion's punk provocateur turned corsetry inside out », dans *Harper's Bazaar*, 3 février 2023. (URL consultée le 23/07/2023 : <https://www.harpersbazaar.com/uk/fashion/a41106570/vivienne-westwood-corset/>)

Fredric JAMESON, *Archéologies du futur, Le désir nommé utopie*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnue », 2007.

Fredric JAMESON, *Penser la science-fiction*, Paris, Max Milo, coll. « L'Inconnu », 2008.

Michel JARRETY, *Lexique des termes littéraires*, Paris, Le Livre de Poche, 2000.

Yves JEANNERET, dans Cécile TARDY et Yves JEANNERET (dir.), *L'écriture des médias informatisés : espaces de pratiques*, Paris, Lavoisier, 2007.

Yves JEANNERET, *Penser la trivialité, Volume 1 : La vie triviale des êtres culturels*, Paris, Hermès Lavoisier, 2008.

Henry JENKINS, *La culture de la convergence, Des médias au transmédia*, Paris, Armand Collin, 2013. (Première édition : 2006).

Henry JENKINS, Mizuko ITO et Danah BOYD (dir.), *Culture participative : Une conversation sur la jeunesse, l'éducation et l'action dans un monde connecté*, Caen, C&F Editions, 2017.

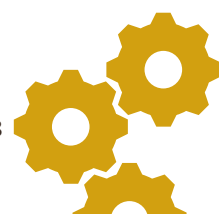
Ursula K. LE GUIN, *Le Langage de la nuit : Essais sur la Science-Fiction et la Fantasy*, Paris, Aux Forges de Vulcain, 2016.

Lucie K. MORISSET, *Des régimes d'authenticité : essai sur la mémoire patrimoniale*, Rennes, Presses Universitaires, 2009.

Frédéric KAHN et Fabrice LEXTRAIT, « Nouveaux territoires de l'art », dans Claude RENARD-CHAPIRO et Laurence CASTANY (dir.), *Nouveaux territoires de l'art, paroles d'élus*, 2005.

Margaret KILLJOY, « Boldly Into Our Patina'd Future: How Steampunk Can (Help) Save the World », sur *Reactor*, 01/10/2012. (URL consultée le 05/10/2024 : <https://reactormag.com/our-patinad-future/>)

Aurélien KNOSP, « Bioshock Infinite : Le dossier culture qui s'étale comme de la moisissure », sur *L'art et la culture autour du jeu vidéo*, 24 juin 2018. (URL consultée le 13/07/2023 :



<https://interviewof.wordpress.com/2018/06/24/bioshock-infinite-le-dossier-culture-qui-setale-comme-de-la-moisissure/>)

Marie-Luise KOHLKE, « Introduction: Speculations In and On the Victorian Encounter », dans *Neo-Victorian Studies* 1:1, Automne 2008. (URL, consultée le 12/08/2019 : http://www.neovictorianstudies.com/past_issues/Autumn2008/NVS%201-1%20M-Kohlke.pdf).

Julia KRISTEVA, *Proust et l'expérience littéraire*, Paris, Librairie Générale Française, 1994.

Tammy L. MIELKE et Jeanne M. LAHAIE, « Theorizing *Steampunk* in Scott Westerfeld's YA Series *Leviathan* », dans *Children's Literature in Education*, New York, Springer Science+Business Media, 2014.

Jean LACRI, « Comment la nuit travaille en étoile et pourquoi », dans Pierre GOSSELIN et Eric LE COGUEC (dir.), *La recherche création, Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses Universitaires du Québec, 2006.

Jean-Marc LAINE, *Super héros : la puissance des masques*, Paris, Les Moutons Electriques, 2013.

Bernard LAMIZET, *La médiation culturelle*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Irène LANGLET, *La Science-Fiction : Lecture et poétique d'un genre littéraire*, Paris, Armand Colin, 2006.

Bruno LATOUR, *Nous n'avons jamais été modernes, Essai d'anthropologie symétrique*, Paris, La Découverte, 1997. (Première édition : 1991)

Marie LAVOIE, « Les enjeux de la patrimonialisation dans la gestion du développement économique : un cadre conceptuel », dans *Sociétés*, 2014/3 (n° 125), p. 137-151. (URL consultée le 14/08/2019 : <https://www.cairn.info/revue-societes-2014-3-page-137.htm>)

Olivier LAZZAROTTI, « Cinq leçons géographiques sur les mémoires », dans *In Situ, Au regard des sciences sociales*, 1, 2019.

Olivier LE DEUFF, « L'esprit *steampunk* dans le numérique », dans *InterCDI*, n°251, Septembre-Octobre 2014.

Anne LEFEBVRE, « Ancien site minier », dans *Monuments historiques du Nord - Inventaire des 837 Monuments historiques du département*, Bordeaux, Hervé Chopin, 2024.

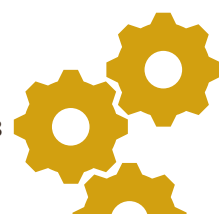
Serge LEHMAN, « "La Cité des ténèbres et autres voyages excentriques", de Léon Groc : les enfants du capitaine Verne », dans *Le Monde des livres*, 9 juin 2011. (URL, consultée le 21/03/2024 : https://www.lemonde.fr/livres/article/2011/06/09/la-cite-des-tenebres-et-autres-voyages-excentriques-de-leon-groc_1533794_3260.html)

Sylvie LELEU-MERVIEL, « La structure du Aha : de la fulgurance comme une percolation », dans Imad Saleh et Jean Clément (dir.), *Hypertextes, hypermédias : Créer, jouer, échanger : expériences en réseau*, Paris/Londres, Lavoisier/Hermès Science Publishing, 2005.

Sylvie LELEU-MERVIEL, « Traces, information et construits de sens, Déploiement de la trace visuelle de la rétention indicielle à l'écriture », dans *Intellectica* 59 (1):65-88, 2013.

Sylvie LELEU-MERVIEL, *La traque informationnelle*, Londres, ISTE Editions, 2017.

Sylvie LELEU-MERVIEL, Patrizia LAUDATI, « De l'UXD (User eXperience Design) au LivXD (Living eXperience design) : vers le concept d'expériences de vie et leur design », dans Sylvie LELEU-



MERVIEL, Daniel SCHMITT et Philippe USEILLE (dir.), *De l'UXD au LivXD, Design des expériences de vie*, Londres, ISTE Editions, 2018.

Françoise LEMPEREUR, « La transmission et la diffusion du patrimoine scientifique immatériel : État des lieux et perspectives », dans *Culture & Musées*, n°24, 2014.

Alexandre LENOIR, *Guide secret du Nord Pas-de-Calais*, Rennes, Ed. Ouest-France, 2015.

Bérénice LEVET, *Le musée imaginaire d'Hannah Arendt*, Paris, Stock, 2011.

Jacques LUZI, Mathias LEFEVRE, « Revenir sur Terre », dans *Écologie & politique*, 2018/2 (N° 57). (URL, consultée le 27/06/2024 : <https://www.cairn.info/revue-ecologie-et-politique-2018-2-page-11.htm>)

Diana M. PHO, « Analog Incarnations: Steampunk Performance across Time », dans *Neo-Victorian Studies*, 11:2, 2019.

Margaret MANALE (dir.), *Le patrimoine industriel : Entre mémoire des lieux et marketing de la mémoire*, Paris, L'Harmattan, 2014.

Mathilde MANARA, « Rétrotopie féministe dans The Blazing World de Margareth Cavendish et Les Guérillères de Monique Wittig », dans *Pagaille*, n°3, *Rétrotopies ou l'idéalisation du passé*, 2024. (URL consultée le 24/03/2024 : <https://revue-pagaille.fr/2024-3-manara/>)

Hélène MELIN, « Le patrimoine minier du bassin Nord-Pas de Calais : un outil de dynamisation territoriale », dans Jean-Claude DAUMAS (dir.) *La mémoire de l'industrie : De l'usine au patrimoine*, Besançon, Presses universitaires de Franche-Comté, 2024.

Pascal MELKA, *Victor Hugo : Un combat pour les opprimés - Etude de son évolution politique*, Paris, La Compagnie Littéraire, 2008.

Denis MELLIER, « Une grande bibliothèque de crimes : rouages et poulies du Steampunk », dans *Crimes et délits*, Colloques des Invalides, pp.9-13, 2012. (Disponible en ligne depuis 2018, URL : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-01818072>).

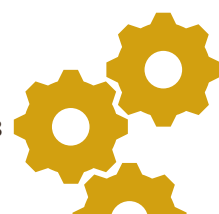
Denier MELLIER, « Steampunk, transfictionnalité et imaginaire générique (littérature, bandes dessinées, cinéma) » dans René AUDET et Richard SAINT-GELAIS (dir.), *La Fiction, suites et variations*, Québec, Nota Bene, 2007.

Jacques MESSIANT, Philippe DUPUICH, *Lieux mystérieux et traditions insolites dans le Nord-Pas-de-Calais*, Rennes, Ouest-France, 2009.

Marion MICHLET, « Uchronies : comment les séries réécrivent l'histoire avec un grand H », sur *Séries Mania*, 01/10/2022 (URL consultée le 25/05/2023 : <https://seriesmania.com/festival/uchronies-comment-les-series-reecrivent-lhistoire-avec-un-grand-h/>)

Cynthia MILLER, Julie TADDEO (dir.), *Steaming into the Future: A Steampunk Anthology*, Lanham MD, Scarecrow Press, Septembre 2012.

Camille MORTELETTE, « La Patrimonialisation de l'héritage minier dans le Nord-Pas-de-Calais : un outil efficace de réconciliation de la population locale avec son passé ? », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère* [En ligne], 7 | 2020. (URL consultée le 28/01/2025 : <http://journals.openedition.org/craup/3828>)



Danier MORVAN, « Le Carrousel des mondes marins fera rêver petits et grands », dans *Ouest France*, 22 juin 2010. (URL consultée le 02/04/2014 : <http://www.ouest-france.fr/le-carrousel-des-mondes-marins-fera-rever-petits-et-grands-502446>)

Alain MUSSET, *Station Métropolis, Direction Coruscant : Ville, Science-Fiction et Sciences Sociales*, Saint Mammès, Le Béal, 2019.

Jean-Jacques NASONI, « Quelques exemples de géants dans l'univers vernien », dans *Revue Jules Verne*, n°1 : *Géant des mers*, premier semestre 1996.

Jess NEVINS, « Prescriptivists vs. Descriptivists: Defining *Steampunk* », dans *Science Fiction Studies*, Vol. 38, No. 3, Novembre 2011.

Amélie NICOLAS, *Usages sociaux de la mémoire et projet d'aménagement urbain - Les héritages industriels et portuaires à l'épreuve du projet de l'île de Nantes*, Université de Nantes, 2009.

Jacques NOIRAY, *Le Romancier et la Machine, L'image de la machine dans le roman français (1850-1900) II : Jules Verne – Villiers de L'Isle-Adam*, Paris, José Corti, coll. « J. Corti Ess. », 1989.

Gérard NOIRIEL, « Histoire, mémoire, engagement civique », dans *Hommes et Migrations*, janvier-février 2004. (URL consultée le 20/02/2025 : https://pedagogie.ac-reims.fr/memoire/enseigner/memoire_histoire/05historiens1.htm)

Pierre NORA, *Les lieux de mémoires*, Paris, Gallimard, 1984-1992.

Colin ODELL et Michelle LE BLANC, *Studio Ghibli: The Films of Hayao Miyazaki and Isao Takanaka*, Harpenden, Kamera Books, 2009.

Rebecca ONION, « Reclaiming the Machine: An Introductory Look at *Steampunk* in Everyday Practice », dans *Neo-Victorian Studies*, 1:1, Automne 2008.

Louis-Claude Paquin, *Méthodologie de la recherche-crédation*, 2014. (URL consultée le 29/01/2025 : http://lcpaquin.com/methoRC/MethoRC_methodologie.pdf).

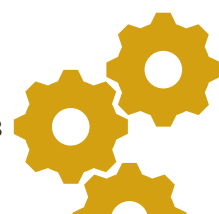
Louis-Claude PAQUIN, *Faire de la recherche-crédation par cycles heuristiques*, 2019. (URL consultée le 26/01/2025 : https://lcpaquin.com/cycles_heuristiques_version_abregee.pdf)

Louis-Claude PAQUIN et Marjolaine BELAND, « Dialogue autour de la recherche-crédation », dans *Media/n*, 11(3), 2015. (URL consultée le 25/01/2025 : http://lcpaquin.com/publi_pdf/Dialogue_autour_de_la_recherche-creation.pdf)

Gabriela PASCU, *Le patrimoine industriel-minier, Facteur de développement territorial : Complexité et enjeux en Roumanie, en comparaison avec la France et la Grande-Bretagne*, Thèse, Université Jean Monnet-Saint-Etienne, Universitatea Politehnica, Timisoara, Roumanie, 2015.

Marie PATOU, *La patrimonialisation dans le Bassin minier du Nord et du Pas-de-Calais : histoire, vecteurs et limites, dans le cadre de la Mission Bassin Minier Nord-Pas-de-Calais*, 2022. (URL consultée le 26/01/2025 : https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://bassinminier-patrimoineinternational.org/wp-content/uploads/2022/07/PCNWRDU.pdf&ved=2ahUKEwj8h7_wjq2NAXWwK_sDHTxHKjwQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw3j9yruN-nH_06FzSWD9hnp)

Noel PERRIN, *Giving Up the Gun: Japan's Reversion to the Sword, 1543-1879*, Boston, David R. Godine, 1988.



Mike PERSCHON, « Steam Wars », dans *Neo-Victorian Studies*, 3:1, 2010.

Chloé PERSILLET, « Poïétique, pratique et théorie : méthodologie de la recherche en arts plastiques », dans *Marges*, n°39, *Recherche-Création*, Vincennes, Presses Universitaires, automne/hiver 2024.

David PEYRON, *La Culture Steampunk*, en deux parties disponibles en ligne sur le blog de David Peyron, 2014. (URL consultée le 12/08/2018 : <https://davidpeyron.wordpress.com/2014/10/27/la-culture-steampunk-partie-1/>).

David PEYRON, *Culture Geek*, Mercuès, FYP Editions, 2013.

Louise POISSANT, « Préface », dans Pierre GOSSELIN et Eric LE COGUEC (dir.), *La recherche création, Pour une compréhension de la recherche en pratique artistique*, Québec, Presses Universitaires du Québec, 2006.

Dominique POULOT, *Patrimoine et musées : l'institution de la culture*, Paris, Hachette, 2001.

Dominique POULOT, *Patrimoine et Modernité*, Paris, L'Harmattan, 1998.

Dominique POULOT, « Le patrimoine : histoire et développement récents », dans *Patrimoine scientifique et technique : un projet contemporain*, Vol. 1-1, Paris, La documentation française, 2010.

Pablo PRIETO HAMES, « La poética del tiempo: una aproximación al imaginario *steampunk* », dans *Ucoarte, Revista de Teoría e Historia del Arte*, vol. 5, 2016.

Philippe PROST et Lucas MONSAINGEON, « Le Bassin minier du Nord-Pas-de-Calais, un patrimoine évolutif et vivant. Entre conservation et évolution, enjeux et nouveau paradigme pour les projets d'architecture », dans *Les Cahiers de la recherche architecturale urbaine et paysagère : Réparer les territoires post-miniers*, juillet 2020.

Chantal PROVOST, « La recherche-crédation à l'université : cadrage sociohistorique d'une nouvelle forme de recherche », dans *Cahiers de recherche sociologique*, numéro 71, automne 2021. (URL consultée le 29/01/2025 : <https://doi.org/10.7202/1107073ar>)

Guillemette RACINE, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1991.

Michel RAUTENBERG, « Comment s'inventent de nouveaux patrimoines : usages sociaux, pratiques institutionnelles et politiques publiques en Savoie », dans Jean DAVALLON (dir.), *Culture & Musées*, n°1, *Nouveaux regards sur le patrimoine*, 2003.

Gérard REGIMBEAU, « Médiation », dans Cécile GARDIES (dir.), *Approche de l'information-documentation : concepts fondateurs*, Toulouse, Cepaduès Editions, 2011.

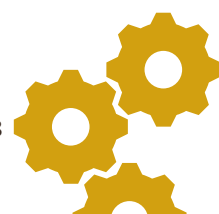
Maurice RENARD, « Du merveilleux-scientifique et de son action sur l'intelligence du progrès », dans *Le Spectateur*, n°6, octobre 1909, reproduit dans Francis LACASSIN et Jean TULARD (dir.), *Romans et contes fantastiques / Maurice Renard*, Paris, Robert Laffont, 1990.

Jean-Bruno RENARD, « Fantômes et oracles à l'ère de la technologie », dans Emile POULAT (dir.), *Deus ex machina*, n°15, Lausanne, L'Age d'Homme, 2001.

Charles RENOUVIER, *Uchronie : l'utopie dans l'histoire*, Paris, Fayard, 1988.

Michel RIBON, *Esthétique de l'effacement : Essai sur l'art et l'effacement*, Paris, L'Harmattan, 2005.

Paul RICOEUR, *La Mémoire, l'Histoire, l'Oubli*, Paris, Le Seuil, 2000.



Aloïs RIEGL, *Le culture moderne des monuments : sa nature et ses origines*, Paris, Allia, 2016. (Première édition : 1903).

Jean-Pierre RIOUX, « Pas de tribunal de l'histoire », dans *Le Monde des débats*, décembre 1999.

Lynne ROSSI, « Friches culturelles : une renaissance culturelle et sociale ? », *Ecorev* n°8, *Banlieue rouge Banlieue vertes*, printemps 2002.

Henry ROUSSO, *Le syndrome de Vichy*, Paris, Le Seuil, 1987.

Henry ROUSSO, « Réflexions sur l'émergence de la notion de mémoire », dans *Histoire et mémoire*, Grenoble, Centre régional de documentation pédagogique, 1998.

Juliette ROYERE, *Uchronie de la liberté : les romans steampunk français et l'émancipation féminine*, Mémoire, Université Lyon 2, 2020.

Christian RUBY, « Culture visuelle et culture du visuel », sur *NonFiction*, 22 mai 2017. (URL consultée le 4/12/2020 : <https://www.nonfiction.fr/article-8907-culture-visuelle-et-culture-du-visuel.htm>)

S.J. CHAMBERS et Jeff VANDERMEER, *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*, New-York, Abrams, 2011.

Richard SAINT-GELAIS, *L'empire du pseudo : modernités de la science-fiction*, Québec, Nota Bene, 2005.

Richard SAINT-GELAIS, « Contours de la Transfictionnalité », dans *La Fiction, suites et variations*, Montréal, Editions Nota Bene, 2007.

Julia SANTOS et Cameron AVERY, « The Commodification of a Culture: Punk Fashion Goes Mainstream », dans *The Talon*, 18 octobre 2016. (URL consultée le 30/07/2023 : <https://lahstalon.org/the-commodification-of-a-culture-punk-fashion-goes-mainstream/>)

Ben SARGENT and Mary LIN, « Why Steampunk Manifesto? », publié sur *Inventing Earth*, 20 janvier 2012 (URL aujourd'hui indisponible : <http://inventingearth.org/page/why-steampunk-manifesto>).

James SCHAFER et Kate FRANKLIN, « Why Steampunk (Still) Matters », dans *SteamPunk Magazine*, n°8, 2012.

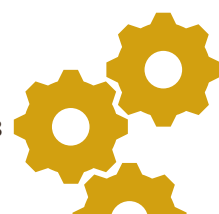
Jean-Louis SCHLEGEL, « La reconnaissance des mémoires, nouvel outil d'émancipation ? », dans *Migrations Société*, 2011/6 (N° 138). (URL, consultée le 24/04/2024 : <https://www.cairn.info/revue-migrations-societe-2011-6-page-111.htm>)

Guy SCHOELLER (dir.), « Notre-Dame de Paris », dans *Le nouveau dictionnaire des œuvres*, Paris, Robert Laffont, 1994.

Ludivine SEULIN, « L'identité territoriale pour moteur touristique », dans *Espaces*, Hors-série, *La valeur territoriale : capitaliser sur les singularités*, janvier 2023.

Roger SHATTUCK, *Proust's Binoculars: A Study of Memory, Time, and Recognition in À la recherche du temps perdu*, New York, Random House, 1963.

Ophélie SIMEON, « Quel patrimoine industriel pour quelle vision de l'histoire ? Le cas de la Grande-Bretagne », dans *L'Homme & la Société*, 2014/2 (n° 192), p. 15-30. (URL consultée le 14/08/2019 : <https://www.cairn.info/revue-l-homme-et-la-societe-2014-2-page-15.htm>).



Pierre SINGARAVELOU et Quentin DELUERMOZ, *Pour une histoire des possibles, Analyses contrefactuelles et futurs non advenus*, Paris, Le Seuil.

Karel SOUMAGNAC, Anne LEHMANS et Vincent LIQUETE, « De l'usage de documents numériques au partage de connaissances par la constitution de collections dans une communauté professionnelle : de l'information au patrimoine », dans *Patrimoine et collections numériques : politiques, pratiques professionnelles, usages et dispositifs*, n°16/2, 2015.

Etienne SOURIAU, *Vocabulaire d'Esthétique*, Paris, Presses Universitaires de France, 2010.

Valérie STIENON, « Schuiten & Peeters : "L'absence de vision à long terme est la pire des choses" », dans *Usbek & Rica*, 22 mars 2019. (URL consultée le 24/07/2022 : <https://usbeketrica.com/article/schuiten-peeters-l-absence-de-vision-a-long-terme-est-la-pire-des-chooses>.)

Valérie STIENON, « Anticipation et mondes parallèles : Entretien avec Benoît Peeters et François Schuiten », *Textyles*, n°48, 2016. (URL consultée le 25/07/2023 : <https://journals.openedition.org/textyles/2671>)

Benjamin STORA et Thierry LECLERE, *La guerre des mémoires : La France face à son passé colonial*, Paris, Editions de l'Aube, 2007.

Jean-Yves TADIE, *Marcel Proust*, Paris, Gallimard, 1996.

Carole TALON-HUGON, *L'artiste en habit de chercheur*, Paris, Presses Universitaires de France, 2021.

Cécile TARDY et Vera DOBEBEL (dir.), *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, 2015.

Cécile TARDY, « L'entremise du récit du chercheur : une manière d'aborder le rôle des discours et des médias dans la patrimonialisation », dans *Culture et Musées*, n°1, 2003.

Olivier TESQUET, « Vers une architecture du rêve ou de la catastrophe ? », dans *FLAASH, La revue culturelle et technique d'anticipation*, n°2, Printemps 2024.

Marine THEBAULT, Virginie BLONDEAU, Olivier AUBERT, Daniel SCHMITT, « XEmotion : saisir l'expérience sensible », dans *RIHM*, 2020-21(2):59-82, 2020.

Anne-Marie THIESSE, *La création des identités nationales : Europe XVIIIe-XXe siècle*, Paris, Seuil, 2001.

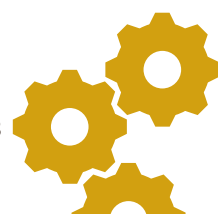
UNESCO, *Le Pouvoir de la Culture pour le développement*, 2010. Disponible au format PDF sur le site UNESDOC de l'UNESCO. (URL consultée le 15/08/2019 : https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000189382_fre).

Natacha VAS-DEYRES, *Ces Français qui ont écrit demain : utopie, anticipation et science-fiction au XXème siècle*, Paris, Honoré Champion, 2013.

Pierre VERSIN, *Encyclopédie de l'utopie, des voyages extraordinaires et de la science-fiction*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1972.

Lord Orkan VON DECK, « Boobs, érotisme et gros pistolets : vers une hypersexualisation du steampunk ? », sur *French Steampunk*, 11/08/2016. (URL consultée le 30/07/2023 : <https://french-steampunk.fr/2016/08/11/boobs-erotisme-gros-pistolets-vers-hypersexualisation-steampunk/>)

Jean-Louis WEISSBERG, *Présences à distance*, L'Harmattan, Paris, 1999.



Willy YVART, Fanny BOUGENIES et Charles-Alexandre DELESTAGE, « Traces de ressentis en cours d'expérience : méthodes et outils », dans Hafida BOULEKBACHE-MAZOUZ, Béatrice GALINON-MELENEC et Sylvie LELEU-MERVIEL (dir.), *L'Homme-trace, La trace, du sensible au social*, CNRS Editions, 2021.

Julien ZANETTA, « Styles du dandysme », dans *Acta fabula : Pensées du style*, vol. 11, n° 9, Octobre 2010. (URL consultée le 30/07/2023 : <http://www.fabula.org/acta/document5982.php>, page consultée le 31 July 2024)

LIVRES D'ART, LIVRES D'ARTISTES, CATALOGUES D'EXPOSITIONS ET D'ŒUVRES, BEAUX LIVRES

Thierry BELLEFROID, *François Schuiten, l'horloger du rêve*, Tournai, Casterman, 2013.

Enki BILAL, *Mécanhumanimal : Au Musée des arts et métiers*, Tournai, Casterman, 2013.

François DELAROZIERE, *Carnets de croquis & réalisations*, Arles, Actes Sud, 2010.

François DELAROZIERE, *Bestiaire, machine et ornements*, Arles, Actes Sud, 2015.

François DELAROZIERE, *Machines de ville*, Arles, Actes Sud, 2020.

Didier GRAFFET et Xavier MAUMEJEAN, *Steampunk : De vapeur et d'acier*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013.

Didier GRAFFET et Xavier MAUMEJEAN, *Effluvium*, Paris, Bragelonne, 2019.

Odile QUIROT et Jean-Luc COURCOULT, *Royal de Luxe : 2001-2011*, Paris, Actes Sud, 2011.

Dr. GRYMM, *1,000 Steampunk Creations*, Bloomington (Etats-Unis), Quarry Books, 2011.

Guillemette RACINE, *Quand nos grands-pères imaginaient l'an 2000*, Paris, Nathan, 1995.

François SCHUITEN et Benoit Peeters, *Revoir Paris, Intégrale*, Tournai, Casterman, 2018.

Jeff VANDERMEER, *Le manuel Steampunk*, Paris, Bragelonne, 2016.

ROMANS ET ANTHOLOGIES

ALWINE, *Les portes d'Ys*, France, auto-édition, 2023.

Isaac ASIMOV, *Le cycle des robots 1. Les robots*, Paris, Editions J'ai Lu, 2012. (Première édition : 1967).

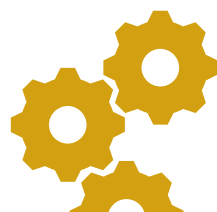
Isaac ASIMOV, *Le cycle des robots 3. Les Cavernes d'Acier*, Paris, Editions J'ai lu, 2012. (Première édition : 1954).

Etienne BARILLIER et Cécile DUQUENNE, *Les Brigades du Steam*, Paris, ActuSF, 2019.

Stephen BAXTER, *Anti-glace*, Moret-Loing-et-Orvanne, Le Béliat, 2014. (Première édition : 1993).

Alexandre BOISE, Paul CARTO, Matthieu CLERJAUD, Sacha PAGE, *Invention & Jeux de pouvoir, Anthologie de Nouvelles Steampunk*, Vol.4, Guingamp, Oneiroi, 2022.

Pierre BORDAGE, *Contes des sages d'autres mondes et d'autres temp*, Paris, Editions du Seuil, 2020.



Marie-Lucie BOUGON, *Le club des érudits hallucinés*, Paris, Editions du Chat Noir, 2019.

Edward CAREY, *Le château: Les Ferrailleurs*, Paris, Grasset, 2015.

Fabrice COLIN, *Arcadia*, Paris, Bragelonne, 2016.

Fabrice COLIN, Mathieu GABORIT, *Confessions d'un automate mangeur d'opium*, Paris, Le Serpent à plumes, 2003.

Christelle DABOS, *La Passe-miroir, Les Fiancés de l'hiver* (Tome 1), Paris, Gallimard Jeunesse, 2013.

Thomas DAY, *L'automate de Nuremberg*, Paris, Folio, 2008.

Laure DARGELOS, *Les Oubliés d'Astrelune*, Paris, Explora, 2022.

Michèle DEVERNAY, *Boulevard des pas perdus*, Rennes, Éditions Oneroi, 2019.

Paul DI FILIPPO, *La Trilogie Steampunk*, Paris, Bragelonne, 2017.

Sara DOKE, *La Complainte de Foranza*, Paris, Editions Leha, 2020.

Victor FLEURY, *L'empire électrique*, Paris, Bragelonne, 2017.

Tephthida HAY, Noémie LEMOS, Catherine LOISEAU, Johanna MARINES, *Mécanique & Lutte des classes, Anthologie de Nouvelles Steampunk*, Vol.1, Guingamp, Oneiroi, 2020.

Tephthida HAY, Caroline LEGER, Benjamin LUPU, OSTRAMUS, *Exploration & Frontières culturelles, Anthologie de Nouvelles Steampunk*, Vol.3, Guingamp, Oneiroi, 2021.

William GIBSON, « Le continuum Gernback » dans l'anthologie de Bruce STERLING (dir.), *Mozart en verres miroirs*, Paris, Folio-SF, 2001. (Edition originale : 1986)

William GIBSON et Bruce STERLING, *La Machine à Différences*, Paris, Livre de Poche, 2001.

Enrique GASPAR, *L'Anachronopète*, Bruxelles, Editions Musidora, 2022. (Première édition : 1887.)

Anthelme HAUCHECORNE, *Punk's not dead*, Editions Midgard, 2013.

Johan HELIOT, *La Trilogie de la Lune*, Edition intégrale, Paris, Editions Mnémos, 2011.

Mark HODDER, Burton & Swinburne, *L'Étrange affaire de Spring Heeled Jack*, Paris, Bragelonne, 2013.

Mark HODDER, Burton & Swinburne, *L'Étrange cas de l'homme mécanique*, Paris, Bragelonne, 2015.

Ariel HOLZL, *Magie & Sentiments, Les secrets de Longdawn*, Paris, Slalom, 2024.

Ariel HOLZL, *Pax Automata*, Paris, Editions de Lodi, 2022.

Victor HUGO, *Notre-Dame de Paris*, Bruxelles, Editeur du Muséum Littéraire, 1840.

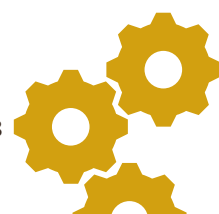
Aldous HUXLEY, *Le Meilleur des Mondes*, Paris, Le Livre de Poche, 2022. (Première édition : 1932).

K.W. JETER, *Machines infernales*, Paris, J'ai lu, 1999.

Jennifer JOFFRE, *La vieille fille et le viking I, Le voyageur extraordinaire*, Le Grand Quevilly, Relicha, 2021.

Francis JR BRENET, Emmanuel CHASTELLIERE, Romain D'HUISSIER, Audrey PLEYNET, *Ecologie & Folie technologique, Anthologie de Nouvelles Steampunk*, Vol.1, Guingamp, Oneiroi, 2019.

Serge LEHMAN, *Escale sur l'horizon*, Paris, Fleuve Noir, 1998.



Ira LEVIN, *Un bonheur insoutenable*, Paris, J'ai Lu, 2018. (Première édition : 1970).

Ken LIU, *Jardins de poussière*, Paris, Folio, 2022.

James LOVEGROVE, *Les Dossiers Cthulhu : Sherlock Holmes et les ombres de Shadwell*, Paris, Bragelonne, 2018

Xavier MAUMEJEAN, *La ligue des héros*, Paris, Mnémos, 2015.

Xavier MAUMEJEAN, *La Vénus Anatomique*, Paris, Le Livre de Poche, 2006.

Marissa MEYER, *Cinder*, Paris, Pocket Jeunesse, 2018.

Erin MORGENSTEN, *Le Cirque des Rêves*, Paris, Flammarion, Édition du Kindle.

Kim NEWMAN, *Anno Dracula* (Tome 1), Paris, Bragelonne, 2012.

Justine NIOGRET, *Cœurs de Rouille*, Paris, Le Pré aux Clercs, 2013.

Tim POWERS, *Les Voies d'Anubis*, Paris, Bragelonne, 2013.

Pierre PEVEL, *Le Paris des Merveilles - L'intégrale*, Paris, Bragelonne, 2018.

Lucie PIERRAT-PAJOT, *Les Mystères de Larispem - Le sang jamais n'oublie* (Tome 1), Paris, Gallimard Jeunesse, 2018.

James P. BLAYLOCK, *Homunculus*, Paris, Bragelonne, 2016.

Cherie PRIEST, *Boneshaker, Le siècle mécanique*, Paris, Le Pré aux clercs, 2011.

Marcel PROUST, *À la recherche du temps perdu*, Paris, Gallimard, 1913-1927.

Philip PULLMAN, *À la croisée des mondes - Les Royaumes du Nord* (Tome 1), Paris, Folio Junior.

Albert ROBIDA, *Voyage de Fiançailles au XXe siècle*, Paris, Librairie L. Conquet, 1892.

Rod REES, *Le demi-monde : Hiver*, Paris, J'ai lu : Librio, 2013.

Philip REEVE, *Mécaniques Fatales*, Paris, Hachette, 2003.

Daniel RICHE, *Futurs antérieurs*, Paris, Fleuve Noir, 1999.

Kim Stanley ROBINSON, *Le Ministère du futur*, Paris, Bragelonne, 2023. (Première édition : 2020).

Ekaterina SEDIA, *L'Alchimie de la Pierre*, Moret-Loing-et-Orvanne, Le Béal, 2017. (Première édition : 2008).

Brian SELZNICK, *L'Invention de Hugo Cabret*, Paris, Bayard Jeunesse, 2008.

Floriane SOULAS, *Rouille*, Paris, Scrineo, 2018.

Astrid STERIN, *Automates & Fiançailles : Les Mécagiciennes*, tome 1, France, auto-édition, 2023.

Jodi Taylor, *Les chroniques de St Mary, Un monde après l'autre* (Tome 1), format Kindle, 2018.

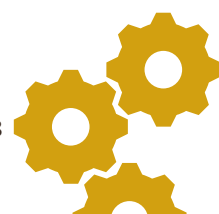
Siècle VAËLBAN, *Plein-Ciel*, Paris, Bigbang, 2024.

Jack VANCE, *Le Dernier Château*, Moret-Loing-et-Orvanne, Le Béal, 2013. (Première édition : 1966)

Jules VERNE, *Autour de la Lune*, Paris, Hetzel, 1869.

Jules VERNE, *Paris au XXe siècle*, Paris, Livre de Poche, 2002.

Jules VERNE, *Vingt Mille Lieues sous les Mers*, Paris, Librairie Générale Française, 2001.



Jules VERNE, *Voyage au centre de la terre*, Paris, Hetzel, 1864.

Diana WYNNE JONES, *Le Château de Hurler*, Paris, Ynnis Editions, 2020. (Première édition : 1986)

BANDES DESSINEES, COMICS, ROMANS GRAPHIQUES ET MANGA

Raphaël ALBERT, Jeanne-A DEBATS, Johan HELIOT, Raphaël GRANIER DE CASSAGNAC, Nicolas FRUCTUS, *Un an dans les airs : Voyage extraordinaire dans la cité volante d'après l'œuvre de Jules Verne*, Paris, Editions Mnémos, 2013.

Alex ALICE, *Le château des étoiles*, Paris, Editions Rue de Sèvres, 2014-2017.

Brian AUGUSTIN et Mike MIGNOLA, *Gotham by Gaslight*, DC Comics, 1989.

Joe BENITEZ, Peter STEIGERWALD, *Lady Mechanika, Le mystère du corps mécanique (Tome 1)*, Paris, Glénat, 2016.

Howard CHAYKIN et John Francis MOORE, *Batman/Houdini: The Devil's Workshop*, 1993.

Fred Duval, Thierry Gioux, *Hauteville House : Zelda (tome 1)*, Paris, Delcourt, 2004.

Mathieu GABELLA, Anthony JEAN, *La Licorne : Le Dernier Temple d'Asclépios (Tome 1)*, Paris, Delcourt, 2006.

KUROIMORI, *Steam Reverie in Amber*, Paris, NOEVE GRAFX, 2022.

Bastien LECOUFFE DEHARME, *Memories of Retrocity*, Paris, Editions du Riez, 2011.

Serge LEHMAN, Fabrice COLIN, Gess, Céline Bessonneau, *La Brigade Chimérique, L'intégrale*, Paris, L'Atalante, coll. « Bandes dessinées », 2012.

Jean-David MORVAN et NESMO, *Univerne*, Toulon, Soleil, 2011.

Jérôme NOIREZ, Aurélien POLICE, *Europole : Guide de Résistance dans la Titanopole Rétrofuturiste*, Paris, Mnémos, 2013.

Carlos PUERTA et Esther GIL, *Jules Verne et l'astrolabe d'Uranie - L'Intégrale*, Roubaix, Ankama, 2019.

Rodolphe et Griffon, *Utopie*, Paris, Delcourt, 2023.

François SCHUITEN et Benoît PEETERS, *Les Cités obscures - Le Retour du Capitaine Nemo*, Tournai, Casterman, 2023.

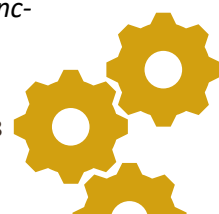
François SCHUITEN et Benoît PEETERS, *Revoir Paris*, Paris, Casterman, 2014.

FILMOGRAPHIE

Shane ACKER, *Numéro 9*, Film d'animation, Etats-Unis, 2009.

Stéphane BERLA et Mathias MALZIEU, *Jack et la mécanique du Cœur*, Film d'animation, France, 2014.

Luc BESSON d'après l'œuvre originale de Jacques TARDI, *Les Aventures extraordinaires d'Adèle Blanc-*



Sec, Film d'aventure, d'action et fantastique, France, 2010.

Kerry CONRAN, *Capitaine Sky et le monde de demain*, Film de science-fiction, Angleterre, Etats-Unis, Italie, 2004.

Guillermo DEL TORO, *Hellboy*, Film d'action et Fantasy, Etats-Unis, 2003.

Christian DESMARES, Franck EKINCI d'après l'œuvre originale de Jacques TARDI, *Avril et le Monde truqué*, Film d'animation, France, 2015.

Richard FLEISCHER d'après l'œuvre originale de Jules VERNE, *Vingt Mille Lieues sous les mers*, Film d'action et de science-fiction, Etats-Unis, 1955.

Don HALL, Chris WILLIAMS, *Les Nouveaux Héros (Big Hero 6)*, Film d'animation, Etats-Unis, 2014.

Jean-Pierre JEUNET, Marc CARO, *La Cité des enfants perdus*, Film de science-fiction et de Fantasy, France, 1995.

Gil KENAN d'après l'œuvre originale de Jeanne DUPRAU, *La cité de l'ombre*, Film d'aventure, de science-fiction et de Fantasy, Etats-Unis, 2008.

Hayao MIYAZAKI, *Le Château Ambulant*, Film d'animation, Japon, 2004.

Hayao MIYAZAKI, *Le Château dans le ciel*, Film d'animation, Japon, 1986.

Hayao MIYAZAKI, *Nausicaa et la Vallée du Vent*, Film d'animation, Japon, 1984.

John MUSKER, Ron CLEMENTS, *La Planète au trésor : Un nouvel univers*, Film d'animation, Etats-Unis, 2002.

Stephen NORRINGTON, *La Ligue des gentlemen extraordinaires*, Film d'action et de Fantasy, Etats-Unis, 2003.

Katsuhiro ŌTOMO, *Steamboy*, Film d'animation, Japon, 2004.

Guy Ritchie, *Sherlock Holmes*, Film d'action, mystère, aventure, fantastique, Etats-Unis, 2010.

Guy RITCHIE, *Sherlock Holmes : Jeu d'ombres*, Film d'action, mystère, aventure, fantastique, Etats-Unis, 2012.

Christian RIVERS, *Mortal Engines*, Film, Etats-Unis, 2018.

Martin SCORSESE, *Hugo Cabret*, Film d'aventure fantastique, Etats-Unis, 2011.

Barry SONNENFELD, *Wild Wild West*, Film d'action, western fantastique, Etats-Unis, 1999.

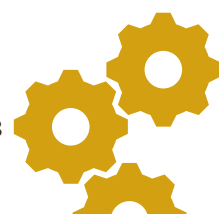
Andrew STANTON, *Wall-E*, Film d'animation, Etats-Unis, 2008.

Studio M.S.C., Code: Realize - Sōsei no Himegimi, série d'animation, Japon, diffusé du 07/10 au 23/12/2017.

Yasuhiro YOSHIURA, *Patéma et le monde inversé*, Film d'animation, Japon, 2013.

Kirk WISE, Gary TROUSDALE, *Atlantide, l'empire perdu*, Film d'animation, Etats-Unis, 2001.

Laurent WITZ, Alexandre ESPIGARES, *Mr Hublot*, Film d'animation, France, Luxembourg, 2013.



SERIES

Gideon AMIR, *Carnival Row*, Série de Science-Fiction et Fantasy, Etats-Unis, Premier épisode : 30 août 2019.

BBC, *Doctor Who*, Série de science-fiction fantastique, Royaume-Uni, depuis le 23 novembre 1963.

Michael DANTE DIMARTINO et Bryan KONIETZKO, *La Légende de Korra*, Série d'animation, Etats-Unis, le 14 avril 2012 - 19 décembre 2014.

Jane ESPENSON et D. BRENT MOTE, *Warehouse 13*, Série de science-fiction fantastique, Etats-Unis, 7 juillet 2009 - 19 mai 2014.

Yasuhiro IRIE d'après le manga d'Hiromu ARAKAWA, *Fullmetal Alchemist: Brotherhood*, série d'animation, Japon, 5 avril 2009 - 4 juillet 2010.

Maureen JENNINGS, *Les Enquêtes de Murdoch*, série télévisée policière et de science-fiction, Canada, depuis le 20 janvier 2008.

Christian LINKE, Alex YEE, *Arcane*, Série d'animation, France et Etats-Unis, 2021.

Leonard KATZMAN, Philip LEACOCK, Richard H. LANDAU, *Les Mystères de l'Ouest*, Série d'action, western fantastique, Etats-Unis, 17 septembre 1965 - 4 avril 1969.

New Line Cinema, Bad Wolf, HBO, d'après l'œuvre originale de Philip PULLMAN, *His Dark Materials : À la croisée des mondes*, Série de science-fiction et Fantasy, Royaume-Uni, 3 novembre 2019 - 26 décembre 2022.

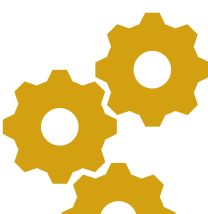


TABLE DES ILLUSTRATIONS

FIGURE 1 PHOTOGRAPHIES DES TROIS CHEVALETS DU SITE D'ARENBERG CREATIVE MINE.....	73
FIGURE 2 CAROLINE SOREAU, <i>EUL' MINEUR</i> , AQUARELLE, 2022.....	125
FIGURE 3 (1) LEON BENETT, « TEL ETAIT DONC LE TRAIN », GRAVURE, DANS JULES VERNE, <i>LA MAISON A VAPEUR</i> , PARIS, HETZEL, 1880. (2) JEAN-PIERRE DALBERA, <i>LE GRAND ELEPHANT EN MOUVEMENT DANS LE PARC DES CHANTIERS</i> , PHOTOGRAPHIE, NANTES, 2012.	127
FIGURE 4 CAROLINE SOREAU, <i>LA CAFUS</i> , AQUARELLE, 2022.....	128
FIGURE 5 FRANÇOIS DELAROZIERE, <i>LE GRAND ELEPHANT</i> , CRAYON SUR PAPIER, 58 x 42 CM.	130
FIGURE 6 <i>DRAGON DE CALAIS</i> TRANSPORTANT DES VISITEURS SUR LE FRONT DE MER DE LA VILLE, PHOTOGRAPHIE PERSONNELLE, 07/08/2020.....	137
FIGURE 7 (1) CAROLINE SOREAU, <i>GRISOU</i> , AQUARELLE, 2020. (2) CAROLINE SOREAU, <i>EQUINOS ET LADY BUG</i> , AQUARELLE, 2019.	139
FIGURE 8 ALEX ALICE, <i>LE CHATEAU DES ETOILES</i> , JOURNAL N°2, PARIS, EDITIONS RUE DE SEVRE, 2014, P.18.....	146
FIGURE 9 IMMEUBLES DE HONG-KONG ABRITANT DES « TROUS DE DRAGONS ».	159
FIGURE 10 EXEMPLE D'UN <i>TORII</i> JAPONAIS.	160
FIGURE 11 QUELQUES INCARNATIONS DE <i>LADY BUG</i> (NUMERIQUE 2D, DESSIN, PHYSIQUE).	163
FIGURE 12 PHOTOGRAPHIES EN COSTUME DE <i>LADY BUG</i>	166
FIGURE 13 CAROLINE SOREAU, MASQUE DE <i>LADY BUG</i> EMERGEANT DU BROUILLARD DE L'ENTRE-MONDES, DESSIN A L'ENCRE ET A L'AQUARELLE.	173
FIGURE 14 CAROLINE SOREAU, <i>GALIBOT</i> , AQUARELLE, 2020.	180
FIGURE 15 CAROLINE SOREAU, <i>LES LANTERNES DES SOUVENIRS</i> , TECHNIQUE MIXTE, 2020.	188
FIGURE 16 CAROLINE SOREAU, <i>GRA-MERE A CHINDRES</i> , AQUARELLE, 2020.	200
FIGURE 17 AFFICHE DU SPECTACLE MUSICAL <i>GABOR ET LES CHAPEAUX ROUILLES</i>	201
FIGURE 18 (1) PANTAO, <i>WASSERPFERD</i> (CHEVAL D'EAU). (2) PANTAO, <i>5 WINDPFERDE</i> (5 CHEVAUX DU VENT)	202
FIGURE 19 (1) IMAGICARIO, PAREDOLIA. (2) IMAGICARIO, LES SOUPIS.	203
FIGURE 20 CAPTURES D'ÉCRAN DES CLIPS PROMOTIONNELS DE L'ÉTAT DE L'OREGON, <i>ONLY SLIGHTLY EXAGGERATED</i> (2018) ET <i>ONLY SLIGHTLY (MORE) EXAGGERATED</i> (2019)	206
FIGURE 21 CAROLINE SOREAU, <i>LA ROUE DES DESTINS</i> , CROQUIS NUMERIQUE, 2024.....	221
FIGURE 22 REPRESENTATION D'UNE PARTIE DE L'INTERIEUR DU <i>STUDINANO</i> , PIXEL ART, ANIMATION 2D, SERVANT ACTUELLEMENT DE DECOR A MON PORTFOLIO EN LIGNE, A CERTAINES DE MES VIDEOS ET DE DECOR DE STREAMING.	225
FIGURE 23 CAPTURE D'ÉCRAN DE L'INTERFACE PERMETTANT DE LAISSER UN MESSAGE SUR LE MUR A POST-IT DU SITE DU <i>CARNAVAL DES SPECTRES</i>	241
FIGURE 24 <i>XEmotion</i> , OUTIL DE DECLARATION SYMBOLIQUE DES EMOTIONS	252
FIGURE 25 LES CHARTES <i>XEmotion</i> EN FRANÇAIS ET EN ANGLAIS. ELLES SONT ACCESSIBLES SUR HAL : HTTPS://HAL.ARCHIVES-OUVERTES.FR/HAL-02510376 ET HTTPS://HAL.ARCHIVES-OUVERTES.FR/HAL-02510378	253
FIGURE 26 REPARTITION PAR AGE DES PARTICIPANTS.	254
FIGURE 27 ACTIVITE DES PARTICIPANTS.	255

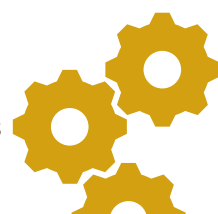


FIGURE 28 LIEUX DE RESIDENCE DES PARTICIPANTS.	255
FIGURE 29 UNE VUE DU TOURNAGE DE LA SEQUENCE <i>LADY BUG</i> EN CONTEXTE.	256
FIGURE 30 CAPTURES D'ECRAN DES VIDEOS D'AIMABLE (A GAUCHE) ET DE <i>LADY BUG</i> (A DROITE), ICI DANS LA SALLE DES DOUCHES.	258
FIGURE 31 HISTOGRAMME DE LA COMPREHENSION PAR LE PUBLIC.	261
FIGURE 32 HISTOGRAMME DE L'APPRECIATION PAR LE PUBLIC POUR CHAQUE NARRATEUR.	263
FIGURE 33 HISTOGRAMME DE L'APPRECIATION DU STYLE DE NARRATION.	264
FIGURE 34 HISTOGRAMME DU TAUX DE RECOMMANDATION DE CHAQUE SEQUENCE.	265
FIGURE 35 HISTOGRAMME DE LA PREFERENCE POUR CHAQUE SEQUENCE.	266
FIGURE 36 DIAGRAMME CUMULE DE L'ETAT EMOTIONNEL DES REpondANTS AVANT ET APRES CHAQUE SEQUENCE.	269
FIGURE 37 DIAGRAMME DE SANKEY « ÉVOLUTION DE L'ETAT EMOTIONNEL », FILTRE SUR 3 OCCURRENCES, POUR LA SEQUENCE D'AIMABLE.	270
FIGURE 38 NUAGE DE MOTS DES EMOTIONS APRES LE VISIONNAGE DE LA SEQUENCE D'AIMABLE.	271
FIGURE 39 DIAGRAMME DE SANKEY « ÉVOLUTION DE L'ETAT EMOTIONNEL », FILTRE SUR 3 OCCURRENCES, POUR LA SEQUENCE DE LADY BUG.	272
FIGURE 40 NUAGE DE MOTS DES EMOTIONS APRES LE VISIONNAGE DE LA SEQUENCE DE <i>LADY BUG</i>	273
FIGURE 41 DIAGRAMME DE SANKEY « DESIR DE VISITE » POUR LA SEQUENCE D'AIMABLE.	275
FIGURE 42 DIAGRAMME DE SANKEY « DESIR DE VISITE » POUR LA SEQUENCE DE <i>LADY BUG</i>	276
FIGURE 43 CAPTURE D'ECRAN DE LA VIDEO <i>STEAMPUNK EN HAUTS-DE-FRANCE</i> POUR <i>SHOW YOUR PHD</i> , 2021.	282
FIGURE 44 CAPTURE D'ECRAN DE LA VIDEO <i>LE PATRIMOINE INDUSTRIEL EN MODE STEAMPUNK : DES MONTAGNES CREEES PAR DES HOMMES, JOURNEE D'ETUDE LE BASSIN MINIER EN TRANSITION : TERRITOIRE RESILIENT, TERRITOIRE DE RECHERCHE</i> DU 17 JUIN 2021.	283
FIGURE 45 DIAGRAMME DE REPARTITION DES PARTICIPANTS PAR SCORE OBTENU EN REPONSE AU QUESTIONNAIRE.	291
FIGURE 46 APERÇU DE <i>PIXEL</i> QUI ETAIT ANIME LORS DU QUESTIONNAIRE.	292
FIGURE 47 REPARTITION PAR GENRE ET PAR TRANCHE D'AGE DES PARTICIPANTS.	294
FIGURE 48 REPARTITION DES SITUATIONS SOCIO-PROFESSIONNELLES DES REpondANTS.	295
FIGURE 49 INFOGRAPHIE SUR LA PRATIQUE REGULIERE D'UNE ACTIVITE ARTISTIQUE.	298
FIGURE 50 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION « ÊTES-VOUS GENERALEMENT ATTIRE PAR LES ARTS ET LA CREATIVITE ? ».	299
FIGURE 51 REPONSES A LA QUESTION « AVEZ-VOUS FABRIQUE VOTRE COSTUME <i>STEAMPUNK</i> ? ».	299
FIGURE 52 DIAGRAMME DES REPONSES A L'AFFIRMATION « LE <i>STEAMPUNK</i> EST UN BON MOYEN DE PRATIQUER L'ARTISANAT ET/OU LE BRICOLAGE ET LE FAIT-MAIN ».	303
FIGURE 53 DIAGRAMME DES REPONSES A L'AFFIRMATION « LE <i>STEAMPUNK</i> PRONE LE <i>DO IT YOURSELF</i> (DIY) ».	303
FIGURE 54 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « DIRIEZ-VOUS QUE VOUS AVEZ TENDANCE A ENCOURAGER ET A SOUTENIR L'EGALITE OU L'INCLUSIVITE DANS LE <i>STEAMPUNK</i> ? ».	308
FIGURE 55 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « LA REMISE EN QUESTION DES NORMES (SOCIALES, SOCIETALES, ETC.) EST- ELLE OU POURRAIT-ELLE ETRE FONDAMENTALE DANS L'HISTOIRE DE VOTRE PERSONNAGE <i>STEAMPUNK</i> ? ».	309
FIGURE 56 DIAGRAMME COMPARATIF DES REPONSES AUX QUESTIONS : « COMMENT PERCEVEZ-VOUS LA REPRESENTATION DES ROLES DE GENRE DANS LE <i>STEAMPUNK</i> , EN PARTICULIER PAR RAPPORT AUX NORMES DU XIX ^{EME} SIECLE ? » ET « PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> ABORDE DE MANIERE CRITIQUE LES ROLES DE GENRE ET LE SEXISME DE L'EPOQUE ? ».	310

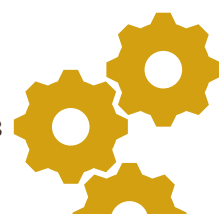
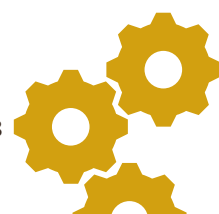
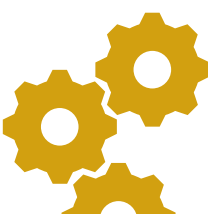


FIGURE 57 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION « PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> EST UN ESPACE SUR ET INCLUSIF POUR LES FEMMES ET LES MINORITES DE GENRE ? »	311
FIGURE 58 DIAGRAMME COMPARATIF DES REPONSES AUX QUESTIONS : « DANS QUELLE MESURE TROUVEZ-VOUS QUE LES RECITS <i>STEAMPUNKS</i> INTEGRENT DES PERSONNAGES DE DIFFERENTES ORIGINES ETHNIQUES ? » ET « PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> PARVIENT A ABORDER DE MANIERE RESPECTUEUSE ET CRITIQUE LES ASPECTS RACISTES ET COLONIALISTES DU XIX ^{ÈME} SIECLE ? »	312
FIGURE 59 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « QUE PENSEZ-VOUS DE L'UTILISATION DES PROTHESES ET AUTRES DISPOSITIFS MEDICAUX DANS L'IMAGINAIRE <i>STEAMPUNK</i> ? »	313
FIGURE 60 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> CONTRIBUE POSITIVEMENT A LA SENSIBILISATION ET A L'ACCEPTATION DES DIVERSITES SOCIALES ET CULTURELLES ? »	316
FIGURE 61 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION « PENSEZ-VOUS QU'IL EXISTE UNE VERSION SPECIFIQUE DU <i>STEAMPUNK</i> EN FRANCE OU DANS LES PAYS FRANCOPHONES ? »	318
FIGURE 62 GRAPHIQUE MONTRANT LA CONNAISSANCE OU NON DES TERMES « STEAMSONA » ET « <i>STEAMPUNKAGE/STEAMPUNKER</i> ».	324
FIGURE 63 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « [ÊTES-VOUS VOUS D'ACCORD OU NON AVEC LES AFFIRMATIONS SUIVANTES ?] LE <i>STEAMPUNK</i> PERMET D'EN APPRENDRE PLUS SUR L'HISTOIRE. »	330
FIGURE 64 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « [DANS QUELLE MESURE PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> FRANCOPHONE EST INFLUENCE PAR LES ELEMENTS SUIVANTS ?] HISTOIRE ET PATRIMOINE INDUSTRIEL FRANÇAIS/FRANCOPHONE »	331
FIGURE 65 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « AIMEZ-VOUS LES FESTIVALS <i>STEAMPUNK</i> QUI SE DEROULENT DANS DES LIEUX HISTORIQUES ? »	332
FIGURE 66 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION : « [ÊTES-VOUS VOUS D'ACCORD OU NON AVEC LES AFFIRMATIONS SUIVANTES ?] LE <i>STEAMPUNK</i> PERMET DE REVISITER LE PASSE POUR IMAGINER UN FUTUR DIFFERENT. »	334
FIGURE 67 GRAPHIQUE REPRESENTANT LA REPARTITION DES REPONSES A LA QUESTION : « DANS QUELLE MESURE PENSEZ-VOUS QUE LE <i>STEAMPUNK</i> PEUT ENRICHIR L'EXPERIENCE DE LA DECOUVERTE DU PATRIMOINE INDUSTRIEL ? »	338
FIGURE 68 DIAGRAMME DES REPONSES A LA QUESTION « PENSEZ-VOUS QU'UNE VISITE D'UN ANCIEN LIEU INDUSTRIEL PAR LE BIAIS DU <i>STEAMPUNK</i> SERAIT EFFICACE POUR SUSCITER L'INTERET ET L'ENGAGEMENT DES VISITEURS ? »	340
FIGURE 69 CAPTURE D'ECRAN DU JEU <i>CLAIR-OBSCUR : EXPEDITION 33</i> DU STUDIO SANDFALL INTERACTIVE, 2025.	359
FIGURE 70 CAPTURE D'ECRAN DE LA SERIE <i>ARCANE</i> , DIFFUSEE SUR NETFLIX, 2021-2024.	360
FIGURE 71 <i>VARAN DE CALAIS</i> , DESSIN PREPARATOIRE DE FRANÇOIS DELAROZIERE, N.D.	361
FIGURE 72 THOMAS TESSIER, SANS TITRE, ILLUSTRATION NUMERIQUE, 2024.	363
FIGURE 73 APERÇU DE QUELQUES PAGES DU LIVRE <i>LE CARNAVAL DES SPECTRES</i> , CAROLINE SOREAU, 2025.	397





ANNEXES



Figure 73 Aperçu de quelques pages du livre *Le Carnaval des Spectres*, Caroline Soreau, 2025.

Résumé : Le *Steampunk* est un genre singulier de science-fiction uchronique imaginant des passés alternatifs plutôt que des mondes futuristes. Ancré dans un XIX^{ème} siècle réimaginé, il propose d'autres manières de raconter, de se souvenir et de ressentir l'histoire. Cette thèse, inscrite en Sciences de l'Information et de la Communication (SIC), mobilise une approche transdisciplinaire pour explorer une hypothèse : à travers récits et dispositifs immersifs, le *Steampunk* peut-il devenir un levier efficace de préservation, de revitalisation et de transmission du patrimoine industriel ? Son terrain de mise en œuvre est le Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, dans un contexte où, bien que central dans l'histoire sociale et culturelle des territoires, ce patrimoine reste difficile à transmettre de manière vivante et engageante, surtout à l'heure où disparaissent les derniers témoins de cette époque.

La recherche adopte une posture de recherche-crédation. Trois œuvres originales viennent en appui de cette exploration tant théorique que pratique : *L'Épopée Steampunk*, récit littéraire et critique retraçant l'histoire et les tensions du mouvement ; *Lady Bug*, personnage passeuse de mémoires, réellement incarnée lors de divers événements, qui accompagne les visiteurs dans l'univers développé au cours de la recherche ; et le *Carnaval des Spectres*, dispositif transmédia mêlant conte illustré, site interactif avec modules participatifs et ancrage mémoriel local.

L'hypothèse est testée expérimentalement auprès des publics de l'univers minier, en mobilisant les œuvres de création *Steampunk* en appui. Les résultats encouragent une approche où le patrimoine se réinvente à travers des expériences immersives et de nouveaux récits mythiques partagés, nourrissant ainsi un imaginaire collectif en constante évolution.

Mots-clés : *Steampunk, uchronie, rétrofuturisme, patrimoine industriel, médiation mémorielle, dispositif de médiation, culture maker, mémoire ouvrière, transmission, patrimonialisation, revitalisation, Bassin Minier du Nord-Pas-de-Calais, création artistique.*

Abstract: *Steampunk is a singular genre of uchronic science fiction, imagining alternative pasts rather than futuristic worlds. Rooted in a re-imagined 19th century, it proposes new ways of telling, remembering and experiencing history. This thesis, part of the Information and Communication Sciences (ICS) program, uses a transdisciplinary approach to explore a hypothesis: through stories and immersive devices, can Steampunk become an effective lever for preserving, revitalizing and transmitting industrial heritage? The field of application is the Nord-Pas-de-Calais coalfield, in a context where, although central to the social and cultural history of the region, this heritage remains difficult to transmit in a lively and engaging way, especially at a time when the last witnesses to this era are disappearing.*

The research adopts a posture of research-creation. Three original works support this theoretical and practical exploration: L'Épopée Steampunk, a literary and critical account of the movement's history and tensions; Lady Bug, a character who passes on memories, actually incarnated at various events, accompanying visitors into the universe developed during the research; and Carnaval des Spectres, a transmedia device combining illustrated storytelling, an interactive website with participatory modules and local memorial anchoring.

The hypothesis is experimentally tested with audiences in the mining world, mobilizing creative Steampunk works in support. The results encourage an approach in which heritage is reinvented through immersive experiences and new shared mythical narratives, nurturing a constantly evolving collective imagination.

Keywords: *Steampunk, uchronia, retrofuturism, industrial heritage, memory mediation, mediation devices, maker culture, working-class memory, transmission, patrimonialization, revitalization, Nord-Pas-de-Calais Mining Basin, artistic creation.*