

CONNAISSEZ-VOUS LE "STEAMPUNK" ?

L'art de transformer son ordinateur en machine à vapeur

Peter Bebergal

The Boston Globe (Boston)

A l'origine, c'était un genre de science-fiction. C'est aujourd'hui un mouvement d'inventeurs fous qui revisitent les objets technologiques pour leur donner un aspect très XIXe siècle.

Un inventeur du nom de Datamancer [Infomancien*] a si bien bricolé son ordinateur portable qu'il lui a retiré toutes ses qualités les plus appréciées - léger, extraplat, résistant aux chocs - pour en faire un objet encore plus extraordinaire. Le portable de Datamancer est enchâssé dans un coffret de pin teinté acajou qui lui donne des allures de boîte à musique victorienne et il repose sur des pieds de cuivre en forme de griffes de lion. Des pièces de cuir fixées par des clous de tapissier en laiton font office de repose-poignets et le clavier arbore les touches d'une vieille machine à écrire. Pour démarrer la machine, il faut la remonter à l'aide d'une clé mécanique.

Pourquoi diable Datamancer se donne-t-il tant de mal à fabriquer de tels objets ? La réponse est très simple : par amour du **steampunk**. Le **steampunk** ou "futur à vapeur" puise ses racines dans la littérature de science-fiction, et correspond à un sous-genre obsédé par le XIXe siècle et par l'idée que l'ère informatique n'aurait pas succédé à l'ère industrielle, mais aurait évolué en parallèle. Les romans **steampunk**, qui sont apparus dans les années 1980, se détournent des visions aseptisées et harmonieuses du futur, leur préférant un univers de becs de gaz, de machines à vapeur crachant des fumées toxiques et d'ignobles méchants s'ingéniant à mettre au point d'étranges techniques.

Depuis deux ans, le **steampunk** s'immisce dans le monde réel, par le biais d'objets fabriqués par une communauté de plus en plus large de passionnés. Le mouvement a décollé à l'été 2006 avec la présentation d'une série de robots conçus par I-Wei Huang, un artiste de la baie de San Francisco. Ses automates ressemblent à des locomotives du XIXe siècle montées sur des pieds, et marchent bel et bien à la vapeur. Cette année, on a pu voir des montres **steampunk** en provenance du Japon (des assemblages hétéroclites de cuivre oxydé, de cuir craquelé et de boîtiers de montres anciennes) et une cabane perchée **steampunk** (en fait, un arbre en métal crachant de la vapeur et accueillant dans ses branches une grande pièce subdivisée en un fatras de compartiments et de tiroirs), présentée lors du festival annuel Burning Man, dans le désert du Nevada.

Avec son amour des engrenages et des tuyaux encrassés de suie, cette confrérie de bidouilleurs **steampunk** incarne une sorte de révolte contre une époque placée sous le signe de l'iPhone. L'heure est aux bijoux technologiques : écrans de télévision extraplats que l'on accroche au mur comme des tableaux, communications instantanées avec le monde entier, téléphones pas plus gros qu'un portefeuille qui permettent aussi bien d'écouter de la musique que de s'orienter en forêt. Mais ces nouveaux objets technologiques n'offrent pas d'intérêt durable : chaque nouveau modèle est déjà dépassé au moment où il sort. Et, en plus, ils sont superficiels, au sens premier du terme, en ceci que leurs innovations tiennent dans une puce de silicium dissimulée sous une fine couche de plastique rigide. Il existe des musées consacrés à la conservation des machines à vapeur et des montres mécaniques,

mais on imagine mal un musée du futur qui s'attacherait à en faire autant avec les modèles successifs d'ordinateurs de poche. Ce que nous souhaitons préserver de la technique est révélateur de ce qu'elle a d'humain, à savoir l'inventivité et la qualité du travail. Personne ne nie que l'iPhone est une petite merveille, mais il y a tout de même quelque chose d'aliénant dans un appareil dont on ne peut pas changer la batterie. A quoi bon, d'ailleurs ? Il partira à la poubelle avec le reste dès que le prochain modèle sortira.

"Dans son genre, l'iPhone est élégant et bien conçu, mais il n'arrive pas à la cheville de ses équivalents du XIXe siècle", juge l'écrivain Paul Di Filippo, qui fut le premier à utiliser le terme **steampunk** dans le titre d'un livre, La Trilogie **steampunk**. Le **steampunk** "intègre des éléments relevant à la fois de l'artisanat et de la production de masse, avec un vocabulaire visuel d'une grande richesse qui manque cruellement aux gadgets en plastique actuels".

Les ingénieurs **steampunk** s'inscrivent également dans un mouvement plus vaste de retour au bricolage, alimenté par l'esprit collaboratif propre à Internet. C'est ce même esprit de bricolage qui a été à l'origine des premiers ordinateurs Apple et qui a présidé aux débuts d'Internet, mais une grande partie de la technologie issue de ces innovations a dégénéré en un système fermé, comme en témoignent les verrous numériques posés sur les fichiers musicaux ou les logiciels propriétaires de Microsoft. Les communautés du web actuel ont une mentalité punk, en ceci que les utilisateurs s'efforcent de se réapproprier les contenus confisqués par les entreprises et les médias commerciaux. Le matériel, lui, continue pourtant d'échapper à cette rébellion : dès que vous démontez votre ordinateur pour vous amuser à le bidouiller, la garantie cesse de s'appliquer et il est donc plus sage de ne pas y toucher en attendant de le remplacer.

Des artistes **steampunk** comme Datamancer ont des blogs très instructifs (comme datamancer.net), où ils expliquent comment fabriquer ces objets et les faire marcher, dans l'espoir que d'autres leur emboîteront le pas. Ces blogs ont l'intérêt de montrer que l'on peut réaliser des choses spectaculaires avec une perceuse et un peu d'imagination. Datamancer et ses semblables vous autorisent à laisser tomber la garantie au profit d'objets plus personnels.

Le **steampunk** est l'héritier de l'esprit d'invention de la fin du XIXe siècle, note Di Filippo. A l'époque, l'amateur pouvait encore rivaliser avec le professionnel dans un certain nombre de domaines. C'était une époque où les naturalistes et d'autres savants cultivant leur art par plaisir constituaient d'immenses collections de spécimens biologiques et nommaient une infinité d'astéroïdes et d'étoiles. "Un seul et même individu pouvait pratiquement appréhender l'intégralité du savoir, poursuit Di Filippo. Il y avait encore des frontières. Il y avait bien moins de lois et d'instances. Qui ne rêverait pas de revenir à cela ?"

Le terme "**steampunk**" joue sur l'expression "cyberpunk", nom donné à un sous-genre de la science-fiction situé dans un avenir proche, dans lequel des hackers rebelles utilisent les technologies qu'ils ont créées de leurs mains pour mener une guerre virtuelle contre les grandes entreprises et les Etats. On utilise le terme **steampunk** par boutade pour désigner des oeuvres de science-fiction situées non plus dans un avenir virtuel mais au XIXe siècle, et dont les protagonistes sont aussi des rebelles utilisant d'étranges technologies. Dans le **steampunk**, le punk n'est pas un bidouilleur informatique mais mécanique.

Les influences de la littérature **steampunk** remontent à H. G. Wells et à Jules Verne, même si ces auteurs ne relèvent pas à proprement parler du **steampunk** puisqu'ils écrivaient sur leur propre époque. Le Seigneur des airs (1971) de Michael Moorcock,

Le Temps fugitif (1992) de James P. Blaylock, La Machine à différences (1992) de William Gibson et Bruce Sterling, et La Trilogie **steampunk** (1995) de Paul Di Filippo sont considérés comme les oeuvres majeures du genre. Dans La Machine à différences, l'artiste visionnaire William Blake réalise des présentations Powerpoint à l'aide d'un appareil à plaque aimantée. Dans le roman Mainspring, de Jay Lake, paru cette année, le Soleil tourne autour de la Terre grâce à un mécanisme de rouages célestes.

Le **steampunk** s'est aussi imposé comme une esthétique en soi, s'inspirant de nombreuses références. Le mouvement gothique, lui-même caractérisé par une sensibilité anachronique et empruntant volontiers à la mode victorienne certains éléments tel le corset, correspond sans doute aux balbutiements du **steampunk**. Le courant punk y a, pour sa part, apporté des accessoires comme le cuir et le métal, ainsi que l'esprit de bidouille. Le film Brazil est aussi une influence revendiquée, avec ses machines ressemblant à de la ferraille et ses rebelles luttant contre une technocratie toute-puissante. Mais l'une des influences les plus importantes est le dessin animé japonais, qui regorge d'images de robots mécaniques, de vaisseaux néo-Zeppelin, de personnages affublés de grosses lunettes d'aviateur.

Aucun inventeur **steampunk** n'est aussi prolifique que Jake von Slatt, de Littleton, dans le Colorado, qui tient un journal de bord de ses merveilleuses inventions sur son site (steampunkworkshop.com). Informaticien le jour et savant fou la nuit, celui qui se fait appeler von Slatt a construit des machines d'une remarquable complexité : un écran plat serti de cuivre et monté sur un piétement de marbre ; un clavier reposant sur un support de cuivre et dont les lettres ont été remplacées une à une par les touches d'une vieille machine à écrire ; ou encore une guitare Stratocaster, ornée d'une plaque de cuivre gravée de rouages.

Von Slatt s'est lancé dans la conception d'objets **steampunk** en transformant un bus scolaire en mobile home inspiré des barges britanniques du XIXe siècle. Après avoir tenu les lecteurs de son blog régulièrement informés de l'avancement de son projet, il s'est rendu compte que des dizaines d'autres personnes s'investissaient dans le même type de création. Il participe désormais au **Steampunk Forum**, qui compte plus d'un millier de membres et 4 200 sujets de discussion. Von Slatt compare les objets techniques actuels aux bonbons jelly beans : il en existe de différentes couleurs et différentes tailles, mais ils sont tous pareils. "Le **steampunk** est une réaction de rejet face à l'uniformité du design. A l'époque victorienne, la décoration était intégrée à la forme et à la fonction. Chaque élément était beau."

Un autre inventeur, du nom de Kaden Harris, a mis au point une machine qu'il a baptisée l'"Infumationiseur pneumatiforme modèle original 420". Il a relié avec amour un piston rappelant vaguement celui d'un atomiseur à un ballon de verre et à une série de tubes, avec à l'extrémité un long tuyau en cuivre au bout duquel est fixé un inhalateur. L'appareil pourrait tout à fait trouver sa place dans une fumerie d'opium surréaliste.

Des objets tels que cet infumationiseur montrent que le **steampunk** relève aussi tout simplement de la passion du fantastique. Les bidouilleurs **steampunk** sont souvent de grands fans de science-fiction. Il y a chez eux un amour des objets qui n'existent pas, ou n'existent que dans un monde parallèle, comme l'"Appareil Peltier-Seebeck générateur d'énergie recyclée" et l'"Agitateur de flux éthérique Mk2". Entre autres inventions, Datamancer a entièrement modifié l'habillage de son PC, qu'il a rebaptisé "Machine à calculer pixello-dynamotronique à caractères magico-mobiles Nagy". A partir d'un meuble radio des années 1920, d'une machine à écrire Underwood du

début du siècle et de différentes pièces détachées, il a créé un ordinateur fonctionnel, totalement anachronique et incroyablement réel.

Tous les objets **steampunk** témoignent d'une grande nostalgie pour une époque où la technologie était auréolée de mystère, mais portait la griffe de son créateur - tradition avec laquelle renoue Datamancer en donnant son nom de famille, Nagy, à sa "machine à calculer". A la fin du XIXe siècle et au début du XXe, les gens assistaient ébahis à l'essor de techniques qui leur changeaient la vie, mais ils étaient également très impressionnés par les inventeurs et les scientifiques, dont certains, comme Edison et Tesla, sont devenus des célébrités.

Magpie Killjoy, l'une des responsables de la revue **Steampunk** [www.steampunkmagazine.com], dont le premier numéro est sorti cette année, est convaincue que ce mouvement créatif répond à de réelles attentes. Elle est affligée par l'état actuel de la technologie, qui, dit-elle, est uniforme et trop dépendante des combustibles fossiles et de la production de masse. Le **steampunk** est à ses yeux une façon de remonter le temps jusqu'au moment où nous aurions pu faire un choix différent. "Beaucoup de gens sont instinctivement attirés par cette période, pour la simple et bonne raison que les machines suscitaient alors émerveillement et étonnement. Chaque horloge, chaque canon était une oeuvre d'art unique en son genre, souligne-t-elle. En ce temps-là, les machines étaient nouvelles et pouvaient évoluer dans toutes les directions."

* Clin d'oeil au roman Neuromancien (1984), de William Gibson, considéré comme le livre fondateur du mouvement cyberpunk.

© 2007 Courrier international. Tous droits réservés.