



HAL
open science

Vie journalière d'une station orbitale: Aniara (Pella Kågerman et Hugo Lilja, 2019)

Samuel Saint-Pé

► **To cite this version:**

Samuel Saint-Pé. Vie journalière d'une station orbitale: Aniara (Pella Kågerman et Hugo Lilja, 2019). Science-fiction et mondes urbains, pp.291-304, 2022, 978-2-322-45686-4. hal-03778731

HAL Id: hal-03778731

<https://hal.science/hal-03778731>

Submitted on 1 Dec 2022

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

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

Vie journalière d'une station orbitale : *Aniara* (Pella Kågerman et Hugo Lilja, 2019)

Samuel Saint-Pé

*Doctorant ATER en Études Cinématographiques
Laboratoire Litt&Arts (UMR CNRS 5316), Université
Grenoble Alpes*

Introduction

Des inserts sur des peaux brûlées suivis, peu de temps après, d'un plan d'ensemble. Celui d'une longue construction noire se démarquant sur l'arrière-plan ocre d'une Terre en décomposition, en proie aux ouragans et à la sécheresse. Entre le très proche et l'infiniment lointain, entre une nature terrestre hostile et le vide spatial, se trouve Aniara, un vaisseau transportant les vestiges d'une humanité déracinée dans l'espoir de trouver d'autres conditions de vie, ailleurs, sur Mars.

Mais Aniara n'est pas un simple Zodiac jeté à la mer, trop petit pour un nombre trop élevé d'expatriés, en quête d'une terre d'accueil. C'est un vaisseau de luxe, proche du paquebot de croisière, un véritable mastodonte. Lieu de passage, de transition entre deux espaces, Aniara se destine pourtant à devenir non plus un vaisseau spatial mais une station orbitale, sur laquelle on s'établit et on reste. En effet, une panne irréparable survient, condamnant les passagers à envisager ce lieu de plaisance provisoire comme leur propre maison ; et à concevoir la structure comme leur ville, ou leur astre, qu'ils le veuillent ou non. Cependant, Aniara n'est pas pensé de la sorte à l'origine : il prend la forme, dans son espace intérieur, d'une grande galerie marchande, un centre commercial qui, de fait, emprunte à la ville certains éléments urbains, sans en être une pour autant.

Le film de science-fiction *Aniara, l'Odyssée stellaire* (Pella Kågermann, Hugo Lilja, 2019) jouit en Suède de la renommée préexistante d'un recueil de poèmes de science-fiction, déjà adapté au théâtre ou en opéras. Son auteur, Harry Martinson, Prix Nobel de Littérature, publie son ouvrage en 1956, au moment où Philip K. Dick écrit ses œuvres aux États-Unis. Si la possibilité d'un quelconque lien

littéraire entre les deux auteurs ne pourra pas être explorée ici, il est en revanche notable que le film *Aniara* est diffusé à la suite de décennies d'influences dickiennes, qu'elles soient des adaptations directes (*Blade Runner*, Ridley Scott, 1982 ; *Minority Report*, Steven Spielberg, 200, etc.) ou indirectes (*The Truman Show*, Peter Weir, 1998), dans le cinéma grand public américain. Il s'inscrit par ailleurs aisément dans la thématique de simulation du réel chère à Dick.

Ces influences nord-américaines se mêlent à la culture scandinave dont est issue *Aniara*. Si ces pays ont leur propre culture de la science-fiction, comme *Le Vaisseau du ciel* (Holger-Madsen, 1918) au Danemark, ils apportent ici leur goût pour les séquences contemplatives des polars nordiques (un exemple récent : la série *Trapped* par Baltasar Kormákur en 2016), esquissant la torpeur du geste en hypothermie au sein des villes du Grand Nord. Cette léthargie apparente propose un ralentissement, un arrêt philosophique et méditatif sur la condition des personnages, à travers de longs plans fixes ou de lents travellings. Ce film fait ainsi l'objet d'un tissage d'au moins deux cultures, empruntant à l'un et à l'autre une réflexion sur la sécurité des passagers du vaisseau, que ce soit par l'apport d'une certaine artificialité ou du bien-être intime.

En effet, *Aniara* suit l'itinéraire d'une jeune femme, MR, dont la fonction à bord du vaisseau est de gérer une machine semi-pensante appelée MIMA. Celle-ci prend la forme d'une grande plaque lumineuse au plafond, hypnotisant les usagers couchés au sol sur un tatami, pour leur faire revivre des souvenirs de grands espaces naturels, de lacs, de forêts, de montagnes... Sorte de cours de méditation amélioré, les séances au MIMA sont appelées à être très importantes après le naufrage du vaisseau, pour contrebalancer l'asepsie et l'enfermement du vaisseau. MR est donc la garante d'un certain simulacre de la nature, de la confusion entre souvenir et réalité, explorée maintes fois par Philip K. Dick.

Aniara met ainsi en scène un vaisseau traversé par une organisation et une esthétique propre à la recherche d'un substitut du réel. Si sa structure n'est d'abord pas celle d'une ville à proprement parler, d'une part elle comporte des éléments urbains grâce à son aspect de centre commercial ; et d'autre part l'évolution de cette micro-société, suite au naufrage, tend vers une vie de cité où chacun doit trouver sa place grâce au travail et à ses relations sociales. Pour reprendre les mots d'Eric Dufour, s'appuyant sur l'essai de Kant *Qu'est-ce que s'orienter dans la pensée ?*, « l'orientation dans l'espace n'est qu'une métaphore de

l'orientation en général »¹ : il s'agit plutôt ici d'une absence d'orientation, d'une stagnation dont le sens est à chercher du côté de la sédentarité, de la sécurité, et non pas du voyage.

Par conséquent, plutôt que de représenter une projection sur le futur, la science-fiction d'*Aniara* est anti-projective. Grâce à sa structure en huis clos, reflet d'un immobilisme ambiant, il élude l'extérieur pour se concentrer sur l'intérieur. En filmant davantage la vie quotidienne que les éléments de l'ordre de l'anticipation, il expose la nécessité de simuler le présent, l'actuel, pour survivre à la catastrophe. De là, le simulacre d'urbanité avancé par le motif du centre commercial (*mall*) prend son sens dans la métaphore d'une humanité condamnée à la stagnation en territoire hostile, dans l'incapacité de s'extraire de cette caverne de Platon improvisée.

Un vaisseau spatial kubrickien

Avant même de penser le vaisseau d'*Aniara* comme une structure urbaine, celui-ci s'illustre par son huis clos et son absence d'orientation, autrement dit sa capacité à désorienter, à faire perdre tout repère spatio-temporel. Ce faisant, le film s'appuie sur le fort héritage de Stanley Kubrick, et donc sur une tradition anglosaxonne, en matière de science-fiction.

Lors d'une conférence pour la Cinémathèque Française en 2011 portant sur les héritiers artistiques de Kubrick², Emmanuel Siety évoque le motif de la « station orbitale » et du « vaisseau spatial », qu'il développe autour de *2001 : L'Odysée de l'Espace* (1968) et *Shining* (1980). Selon sa pensée, n'importe quel espace cinématographique, même terrestre, à l'image de l'hôtel Overlook du second film, peut être qualifié de vaisseau spatial ; pourvu qu'il représente un huis clos, problématisant des corps en « suspension », ainsi que leur circulation circulaire au sein de cet espace restreint.

Si le vaisseau spatial au cinéma préexiste à Kubrick, Siety souligne son rôle fondateur dans la manière de penser cette figure. Jusqu'à *2001*,

¹ DUFOUR Éric, *Le Cinéma de Science-Fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011, p. 157.

² SIETY Emmanuel, "Le cerveau et le monde : Shining et après", conférence pour la Cinémathèque Française, 2011, 78 min : https://www.canal-u.tv/video/cinematheque_francaise/le_cerveau_et_le_monde_shining_et_apres_conference_d_emmanuel_siety.7235 [Consulté le 28 juin 2021].

celle-ci est synonyme de voyage, de transport, de commerce, voire d'exploration et de conquête : c'est le cas de l'emblématique *Star Trek* (créée en 1966), mais on pourrait aussi bien remonter jusqu'à Méliès et son *Voyage dans la Lune* (1902). De la sorte, le vaisseau spatial est historiquement lié à l'expansion, tourné vers l'extérieur, le futur. C'est un symbole d'ouverture ; contrairement à la représentation de Kubrick avec *2001*, sans doute le premier film à mettre en scène la vie à l'intérieur du vaisseau spatial, et à poser le problème de l'orientation dans l'espace d'une manière générale³. Il est pensé comme un espace limité, comme une intériorité, et non comme un accès à l'infini. D'autres œuvres se sont emparées de ce motif par la suite : *Solaris* (Andrei Tarkovski, 1972) ou bien *Alien* (Ridley Scott, 1979), jusqu'à plus récemment *Sunshine* (Dany Boyle, 2007), *Moon* (Duncan Jones, 2009) ou *High Life* (Claire Denis, 2018).

Aniara garde de Kubrick une forme et une intériorité visant à brouiller les repères spatio-temporels. Ainsi, au montage, l'utilisation de cartons en témoins du temps passé à bord du vaisseau n'est pas digne de confiance. *Shining* déjà présentait une suite de cartons annonçant des jours de la semaine dans le désordre ; des précisions organisant le découpage en chapitres, mais créant plus de confusions que de repères chronologiques. Dans *Aniara*, ces cartons font l'objet d'une démesure se précipitant à la fin du film avec des ordres de grandeur élevés et qui, parfois, contrastent avec l'absence de vieillissement du personnage principal MR. Pas de ride, vêtements similaires : il faut se référer à d'autres personnages dont l'évolution est plus sensible pour accepter l'ellipse. Le regard envers les personnages secondaires et les figurants devient primordial : ces ancrages du quotidien, peuplant le vaisseau, revêtent une grande importance dans *Aniara*, comme nous le verrons par la suite.

La suspension des corps évoquée par Siety trouve également son origine dans le ralentissement du rythme de la réalisation. Formellement, certains plans s'étirent, bien qu'ils ne composent pas leur cadre avec la mise en scène à la précision photographique de Kubrick : ils en conservent toutefois son économie de mouvement⁴, les affectant d'une certaine neurasthénie ; croisant également les origines scandinaves du film, explorant le geste transi de froid vécu au sein d'une ville nordique. De plus, d'une manière plus représentative, la brève scène de réelle apesanteur dans *Aniara* est une référence très symbolique à Kubrick : quand un stylo s'envole de la main d'un

³ DUFOUR Éric, *op. cit.*, p. 154.

⁴ BEGAUDEAU François, « Shining » in *La Gêne Occasionnée*, 2021, 1h 12 min, <https://soundcloud.com/la-gene-occasionnee> [Consulté le 28 juin 2021].

passager endormi dans *2001, Aniara* fait flotter un carnet dans la cabine de MR, elle-même allongée dans son lit. Le premier objet écrit et couche sur le papier certains codes de la science-fiction ; l'autre les reçoit, accueille l'héritage comme une Bible et érige une nouvelle construction sur sa base.

Pour autant, la comparaison ne saurait se contenter de simples références. Gilles Deleuze évoque lui-même *2001* en comparant le Discovery One à un cerveau : il met ainsi en exergue cette circulation circulaire, en boucle comme dans la roue d'un hamster — ou d'un tambour, pour citer la fameuse scène du *jogging* de l'astronaute au sein de la station orbitale, dans laquelle il semble courir sur place tandis que les murs et le sol, incurvés, tournent comme une roue. Pour Deleuze (et cela fait écho à la citation de Dufour en introduction du présent article), le trajet du vaisseau est la métaphore d'une introspection :

Si Kubrick renouvelle le thème du voyage initiatique, c'est parce que tout voyage dans le monde est une exploration du cerveau.⁵

C'est une zone parcourue de nombreuses coursives comme autant de connexions synaptiques, tout en étant circonscrit à un périmètre fermé — soit une boîte crânienne. L'intérieur, lieu clos tourné vers soi et le passé, se confronte à l'extérieur, espace d'ouverture et d'évolution. Le vaisseau est donc un motif de ressassement : l'astronaute de *2001* parcourt une multitude d'espaces, pourtant il demeure enfermé dans une boîte de métal.

Or, si *Aniara* convoque une réflexion autour de la limite entre son intérieur et son extérieur, sa circulation ne semble pas circulaire. Certes, MR passe et repasse par les mêmes espaces (la salle du MIMA, les galeries marchandes, les couloirs des cabines...), qui évoluent et se dégradent à mesure que les mois et les années défilent. Toutefois, les différentes pièces aperçues, aux esthétiques par ailleurs très variées (on assiste à un fort contraste entre, par exemple, un entrepôt en soute et la cabine du capitaine décorée dans un style XIX^e siècle), consistent plutôt en une juxtaposition de salles sans réel lien entre elles. Pas de coursive, pas de synapse : ce sont des neurones isolés les uns des autres, ne permettant pas complètement l'introspection exprimée par Deleuze.

En cela, le vaisseau d'*Aniara* s'empare du motif kubrickien développé par Siety (huis clos, suspension des corps, circulation circulaire), mais ne le retranscrit pas parfaitement. On constate toutefois une volonté d'en reprendre certaines caractéristiques, prises dans un architecte (Genette) propre à la science-fiction anglosaxonne ;

⁵ DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2, L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, coll. "Critique", 1985, p. 267.

dominante, en l'état actuel. En effet, *Aniara* reprend à son compte bon nombre de thèmes classiques du genre, distillés au fil du film afin de s'inscrire pleinement dans cet architexte. Les premiers plans de l'œuvre présentent en arrière-plan du vaisseau une planète Terre ravagée par les cyclones et la sécheresse, au couleurs chaudes représentant le danger igné. Posés en contraste des vues intérieures aux souvenirs du MIMA, déployant un imaginaire de paix aquatique au travers des teintes froides des lacs et des forêts (rappelant les images rassurantes diffusées aux euthanasiés de *Soleil Vert* de Richard Fleisher en 1973, dépeignant aussi une Terre suffocante), cette opposition classique permet de s'exprimer succinctement sur le registre de la catastrophe écologique. De même, *Aniara* s'empare de thèmes socio-économiques courants de la ville de science-fiction : il est fait référence le temps d'une scène à une « dialectique du haut et du bas »⁶ au sein du vaisseau, autrement dit un tri entre les plus riches dans les étages supérieurs et les indigents dans les bas-fonds de la station ; une évidente réminiscence de *Metropolis* (Fritz Lang, 1927).

Le film se repose donc sur l'héritage d'une science-fiction en introspection, se retournant sans cesse sur elle-même, sur ses propres mythes. Elle se détourne aussi volontairement de la facette du genre consistant à se projeter – en avant, vers l'extérieur, dans le futur. Il explore son revers, celui en rupture avec l'expansion : si ce n'est le passé, il exprime l'ici et maintenant, la nécessité de l'habituel et du rituel. Cette valorisation du temps présent répond, dans *Aniara*, à un besoin de sécurité lorsque toute projection devient anxiogène pour les passagers. En cela, le film repose particulièrement sur la pensée de Kubrick, adoptant la plupart de ses visions du genre. Comme le rappelle Eric Dufour, le cinéaste se démarque de la science-fiction classique des années 1950 en donnant le temps à la vie quotidienne de ses protagonistes⁷.

Toutefois, si Kubrick s'attachait déjà à montrer le quotidien de ses personnages, il s'agissait de celui d'astronautes. C'est une vie très éloignée de celle du spectateur : or, *Aniara* déploie un quotidien analogue au nôtre. Ce faisant, le film réduit la capacité de projection au minimum, à peine plus loin que le présent. C'est ainsi que la station orbitale s'illustre en tant que cité.

⁶ MUSSET Alain, *Station Metropolis Direction Coruscant : Ville, science-fiction et sciences sociales*, Saint-Mammès, Le Béliat', coll. « Parallaxe », 2019, p. 115 à 131.

⁷ DUFOUR Éric, *Le Cinéma de Science-Fiction : histoire et philosophie*, op. cit., p.152-153.

Simuler le quotidien

La survenue du naufrage oblige à repenser l'espace intérieur en tant que nouvelle cité, en tant qu'astre de fortune, appelée à développer un peuple, avec ses habitudes et sa culture. Aussi, on constate au sein de cette nouvelle société l'apparition d'un jargon qui lui est propre, de nouveaux rites religieux et l'appropriation de l'environnement (graffitis, linge étendu dans les corridors, joggings dans les coursives, jeunes assis en cercles dans un couloir comme ils le feraient dans un parc...). La transition de ce lieu de passage vers une aire urbaine se traduit par la recherche d'un quotidien, d'habitudes, et demande par conséquent de représenter cinématographiquement l'écoulement du temps au long cours. Toutefois, comment représenter le défilement dans un lieu qui, par définition, brouille les repères spatio-temporels et ne présente, justement, aucun motif de défilement ? La simulation d'un quotidien, l'un des thèmes chers à Philip K. Dick, est nécessaire.

Le quotidien d'*Aniara* se traduit justement par un cruel manque de défilement autant spatial que temporel. Le film met en place une double dynamique de statisme : un surplace esthétique, et une esthétique du surplace. Ce surplace esthétique s'illustre d'abord par une absence d'évolution du design et de la technologie entre le temps réel du spectateur et le temps de la narration d'anticipation. L'imagerie de la science-fiction n'est pas mise en avant. Au contraire, elle est évacuée pour conserver les éléments visuels de notre époque hyper-moderne sur le modèle américain : fastfoods, écrans géants, salles d'arcades, boîte de nuit éclairée aux néons colorés... Cette démarche souligne d'une part l'imminence d'un tel récit, en pleine crise écologique ; et d'autre part une forme de conservatisme esthétique, comme si l'écart de design entre notre époque et celle décrite dans le film n'existait pas.

Si *Aniara* pointe ici et là quelques signes d'une technologie plus avancée, telle une série de pinces destinées à attraper un corps céleste non-identifié, ces occasions sont très rares. Les coulisses techniques du vaisseau sont peu représentées, au profit d'une action centrée sur les magasins, les chambres, etc., autrement dit, les espaces traversés par les passagers du vaisseau. Le privilège de ces zones habitées révèle une esthétique du surplace, c'est-à-dire une forme cinématographique traduisant un statisme et la nécessité de simuler le défilement du quotidien dans un espace dénué de cycle journalier. Les ellipses, formalisées grâce au chapitrage par cartons, organisent une suite de ricochets temporels basés, par définition, sur la soustraction à la vue. Si ces sauts dans le temps nourrissent les évolutions à l'intérieur d'*Aniara*, ils ne sont pas aptes à représenter pour autant un défilement du temps. En effet, dans une acception technique, le défilement correspond à un

« déroulement continu à l'intérieur d'un appareil »⁸ : il est une procession, un cortège aussi progressif que linéaire. Il est l'actualisation de la fonction de déplacement du vaisseau. En témoignent ces plans de



coupe réguliers voyageant d'une extrémité extérieure à l'autre du véhicule : ce dernier entre par la droite du plan et ressort entièrement par la gauche ; ou bien un travelling avant explore sa surface sur toute sa longueur, permettant d'appréhender sa masse dans son ensemble.

Le défilement est surtout une pellicule se déroulant en spirale au sein du projecteur. Il est la bobine qui se déploie sur elle-même, suivant le mouvement circulaire autour de l'axe qui le tient en place. Ainsi, le temps d'*Aniara* ricoche de points en points grâce aux ellipses, mais ces bonds s'accompagnent régulièrement d'un motif concret de défilement circulaire. Par trois fois, celui-ci est littéralement exprimé suite à un carton, grâce aux scènes d'exposition ouvrant les nouvelles séquences. Ces ouvertures se déroulent en deux temps, en deux plans. Tout d'abord, un insert, conservant à chaque fois les mêmes

⁸ « Défilement », *Le Petit Robert*, Paris, Le Robert, 2017, p. 649.

Fig.1

Fig. 2

caractéristiques : décrire le mouvement rotatif d'une machine du quotidien de manière à ne pas la reconnaître instantanément. Puis un plan d'ensemble, quittant le motif du défilement pour présenter la machine, ou son rôle, dans sa totalité.

Ces deux plans ont, de fait, des fonctions différentes, comme on peut le voir dès la première paire de vues. L'insert (Fig. 1) présente une roue tournant à toute vitesse et surmontant une sorte de rail. La fonction de la machine est abstraite, jusqu'à ce que, soudain, une balle de base-ball s'insère dans le rail par la droite, passe sous la roue tournoyante pour être expulsée par la gauche — il est par ailleurs notable que cette impulsion de la droite vers la gauche, dans une logique linéaire, témoigne d'un retour en arrière, d'un statisme. L'insert est donc garant de la fonction de défilement, extrayant un mouvement giratoire de son contexte mécanique.

Le plan d'ensemble (Fig. 2) a alors pour rôle de rétablir la mécanique, et de constater que celle-ci, bien que hors champs ici, s'insère dans un quotidien terrestre : il s'agit d'un lanceur automatique de balles de base-ball, sur lesquelles frappe un homme seul avec sa batte, entouré de filets de sécurité. Il en sera de même pour les deux autres paires similaires de plans : le pétrissage d'une sorte de purée par un batteur, au sein d'une cuisine du vaisseau ; le tambour d'une machine à laver le linge, dans une grande laverie. Par ailleurs, elles permettent de mettre en scène les figurants, c'est-à-dire les habitants du vaisseau saisis dans leur espace naturel, dans leur espace d'habitation. Le joueur de base-ball est dans une salle d'arcade, la cuisine est occupée par des cuisiniers en arrière-plan, au même titre que les employés font tourner la laverie. Ces plans d'ensemble installent donc ces machines dans le quotidien du peuple, des lambdas d'Aniara. Ainsi, considérant le montage d'un point de vue syntaxique, le découpage de cette suite de deux plans « insert-plan d'ensemble » pourrait se traduire par les mots « défilement-du-quotidien ».

De sorte que la machine à bord de la station orbitale est l'expression d'une vie journalière. Cela paraît paradoxal, semblant aller cette fois-ci à l'encontre de la recherche du genre de la science-fiction anglosaxonne, où la machine est au cœur d'un fantasme technologique, entre crainte et fascination. En adoptant cette double démarche de surplace esthétique et d'esthétique du surplace (c'est-à-dire en représentant une technologie similaire à celle que le spectateur peut observer dans son propre environnement, et en simulant un défilement spatio-temporel), *Aniara* se soucie moins du naufrage du vaisseau que de sa tentative de dépasser cet événement, et de ses conséquences sur le long terme.

En cela, il diffère de l'œuvre-référence en matière de naufrage au cinéma : *Titanic* (1997). Rare film de la filmographie de James Cameron

ne se clamant pas appartenir au genre de la science-fiction, sa représentation du paquebot est toutefois proche de l'acception du vaisseau spatial par Siety — d'ailleurs, sa condition de construction s'élevant sur la mer lui préexiste dans la figure du « simple » vaisseau. L'histoire d'amour de Jack et Rose est un prétexte à la visite des coulisses du navire : les suivre dans leur course permet au spectateur de porter son regard sur les salles des machines, la chaufferie, les commandes, les cales... et d'y circuler plusieurs fois (avant et après le naufrage), en huis clos. De plus, le Titanic est notamment célèbre pour ses prouesses technologiques, il est alors question de la redécouverte, grâce au symbole de l'épave, d'une technologie passée — donc éloignée du quotidien du spectateur — afin de nous décrire son fonctionnement ; et son dysfonctionnement. Le naufrage, élevé en point d'orgue du film, exprime le drame de la défection technologique. Au contraire, *Aniara* omet les recoins du vaisseau pour décrire plutôt le fonctionnement et le dysfonctionnement d'une société sans repère journalier, subissant un naufrage relégué à l'état d'élément déclencheur anti-spectaculaire : les moteurs cessent juste de fonctionner, sans aucun dégât apparent à déplorer.

La recherche paradoxale d'un quotidien simulé s'éclaire ainsi lorsque l'on cesse de considérer le vaisseau en tant qu'objet de fantasme technologique, développé traditionnellement par la science-fiction anglosaxonne. En cela, le film tente de s'extraire de ces classiques : on peut y voir alors davantage les bases scandinaves de l'œuvre, ne dépeignant pas un autre enjeu que celui d'une quête de confort. Celle-ci envisage le quotidien sous un autre jour, dans un aspect sécurisant comme dans un cocon, à l'abri des éléments extérieurs — ici, l'espace.

Aniara est à concevoir en tant qu'*ersatz* de cité, peuplée d'habitants s'appropriant l'espace et le temps. Cependant, son apparence de galerie marchande, digne des grands paquebots de croisière, l'empêche de s'accomplir en tant que ville, renforce même son caractère introspectif, malgré l'emprunt d'éléments urbains.

L'architecture introspective du *mall*

La représentation du supermarché et de son aliénation est loin d'être nouvelle en science-fiction. La charge capitaliste est courante dans le cinéma de genre (comme l'horreur avec George Romero), et le centre commercial va parfois même jusqu'à englober des planètes entières,

comme le rappelle Alain Musset⁹ : c'est le cas d'*Elysium* (Neill Blomkamp, 2013) ou *Mallworld* de Sucharitku Somtow (1981) en littérature. En s'emparant de ce motif du *mall*, immense centre commercial à l'américaine, *Aniara* représente sa station orbitale en reprenant des éléments urbains qui la font tendre vers une sorte de cité, tout en renforçant l'oppression du huis clos déjà installée par le motif du vaisseau spatial décrit plus haut. Ce faisant, la simulation du quotidien opère une rétention de l'attention, destinée à détourner le regard de l'extérieur vers l'intérieur ; l'espace sidéral étant considéré comme le pire ennemi des passagers du vaisseau. Pour reprendre la comparaison avec la vie nordique, cet espace intérieur se veut doux, convivial et anonyme, face au froid hostile à l'extérieur. Ainsi, cette bulle capitaliste, en tant que simili-ville, se veut être la solution à la perte de l'environnement terrestre.

En effet, le *mall* se rapproche de l'acception de Siety de la station orbitale pour son aspect introspectif, en rupture stricte avec l'espace extérieur, tout en conservant un lien avec une forme d'urbanisme. Il prend la forme des immenses centres commerciaux nés aux États-Unis durant le XX^e siècle, considérés comme des temples de la consommation. Évoquant les architectes de ces *mall*, Cynthia Ghorra-Gobin explique l'apparition d'une « architecture introvertie »¹⁰ :

Ils choisissent de recréer l'ambiance « aseptisée » des rues commerçantes du centre-ville. Le centre commercial s'est même intitulé dans les années 1970, « *indoor mall* », un terme qui souligne bien ce non-contact avec le monde extérieur. Il est clos, fermé et fonctionne grâce à la lumière artificielle et à la climatisation.¹¹

Cette zone hors-sol est ainsi pensée pour créer une sorte de bulle extraite du cadre spatio-temporel de la ville, tout en y étant implantée pourtant. D'ailleurs, l'autrice précise que le *mall* n'est souvent accessible qu'en voiture (autrement dit, grâce à des navettes spatiales) : « En fait toute son organisation spatiale est pensée en rupture avec l'espace public »¹². Cette dissociation entre cette forme d'urbanité et l'agora représente pour elle l'enjeu d'une *expérience de la ville*, c'est-à-dire la relocalisation d'éléments urbains extraits de leur contexte

⁹ MUSSET Alain, *op. cit.*, p. 189 à 206.

¹⁰ GHORRA-GOBIN Cynthia, « Les centres commerciaux : morceaux de villes ou simulacres de villes ? », in *Quaderni* 41, no 1, 2000, p. 83, <https://doi.org/10.3406/quad.2000.1444>. [Consulté le 28 juin 2021]

¹¹ *Ibid*, p. 83-84.

¹² *Ibid*, p. 85

d'origine, tout en satisfaisant un besoin de sécurité issu, à l'origine, d'un idéal pastoral américain. Ce dernier recherche un compromis sûr entre la ville et la campagne : d'où la naissance des *suburbs*, ces banlieues résidentielles conciliant d'une part une nature entretenue artificiellement, et d'autre part une activité urbaine surveillée incarnée notamment par le *mall*. S'agissant d'une œuvre scandinave, Aniara semble tirer davantage vers le besoin d'un « tiers-lieu », « un environnement chaleureux, intime, sécurisant qui incite à la convivialité »¹³ : la notion de sécurité demeure vitale.

Cette volonté d'accommoder ville et nature se retrouve à l'intérieur d'Aniara, grâce à la fameuse machine MIMA réactivant le souvenir d'espaces terrestres sauvages. De plus, le design en lui-même des galeries marchandes, très contemporain, propose une alternance de parois blanches en plastique, de bois clair, de béton gris et de verre : le bois est la caution naturelle dans un espace aseptisé. Par conséquent, Aniara prend d'abord une forme urbaine sans pour autant comporter les conditions socio-politiques propres à la cité. C'est par la recherche d'une vie quotidienne que les passagers pourront par la suite s'appropriier l'espace – ou subir l'organisation des élites du vaisseau.

Ainsi, l'enjeu du vaisseau d'Aniara est de concilier l'espace intérieur, ce « cerveau » décrit par Deleuze, avec une simulation urbaine. Cette urbanité miniature rejoint le concept d'« hyperréalité » de Baudrillard¹⁴, en ce que l'artificiel prend, pour les passagers du vaisseau, la valeur du réel : la simulation de baseball devient un moyen de réellement se dépenser pour ce joueur après l'annonce du naufrage, et n'est plus seulement ludique ; et le MIMA, boudé jusqu'alors, fait soudainement l'objet d'un grand succès dans la chasse au substitut à la nature terrestre. En tant qu'espace « introverti », pour reprendre le terme de Cynthia Ghorra-Gobin, la station orbitale organise une sorte d'introspection par la distraction, c'est-à-dire que le principal enjeu est de détourner le regard des passagers de l'extérieur du vaisseau, visible par les lucarnes et les baies vitrées. On observe en effet un fort contraste entre les versants internes et externes de cette limite imperméable que représente la coque du vaisseau. Tandis que l'intérieur brille d'une lumière artificielle ininterrompue et inaltérable, l'extérieur du vaisseau est sombre, presque noir, seulement agrémenté des centaines de fenêtres éclairées. Sa surface est composée d'excroissances complexes et

¹³ SERVET Mathilde. « Les bibliothèques, des troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée », *L'Observatoire*, vol. 52, no. 2, 2018, pp. 71-74, <https://doi-org.sid2nomade-1.grenet.fr/10.3917/lobs.052.0071>

¹⁴ BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et Simulation*, Paris, Galilée, coll. « Débats », 1995, 233 p.

sa forme rectangulaire, comme une ville reposant sur un plateau, paraît peu aérodynamique. Monolithique et aux aspérités peu détaillées, les blocs composant cette station orbitale ne semblent avoir aucune autre fonction que de se fondre dans l'espace sidéral. Cela rejoint une nouvelle fois l'effacement d'une technologie future, au profit du quotidien à l'intérieur de la structure.

Le *mall*, en tant que structure terrestre, est pensé dès l'origine comme motif de distraction et de rétention de l'attention de ses usagers. Il présente ainsi les caractéristiques avancées par Aniara, à la fois en tant que vaisseau spatial et en tant qu'aire « urbaine ». Reprenons la première paire de plans du défilement du quotidien, dans laquelle un homme frappe une balle de base-ball lancée automatiquement. Suite à cela, plusieurs plans exposent le comportement des passagers peu de temps après l'annonce du naufrage. Ces plans d'ensemble sont montés selon un rythme régulier pour instaurer un effet de routine, et représentent des personnages pratiquant chacun un sport – ou plus exactement, une simulation de sport. Une moto électronique branchée à un jeu vidéo, un *punchingball* compteur de points, une piste unique de bowling : ces dispositifs simili-sportifs sont conçus pour pratiquer l'activité seul, en une version miniature et allégée du sport en question. Ceux-ci, y compris les sports collectifs et duels, sont praticables en solitaire : ils sont extraits de leur contexte naturel (un terrain, un ring, une piste) et sont réduits à leur fonction davantage ludique que réellement sportive, afin de prévenir toute activité potentiellement dangereuse pour le corps.

Pourtant, ces quelques plans d'exposition démontrent une nécessité de dépasser le ludique. Ces activités, filmées et montées ainsi, s'ancrent dans le quotidien d'une urbanité simulée, virtualisée, témoignant certes d'un besoin de distraction. Cependant, il s'agit ici d'une évasion par le geste, le corps traversé par l'anxiété, à l'image du mouvement rageur et fébrile du joueur de simili-baseball. Une violence latente émane de cet homme, dont le visage, masqué par son casque, est invisible. Débuter ces plans d'exposition avec lui instaure une brutalité contenue se répercutant sur les plans suivants. La concentration de la femme à moto témoigne d'une absorption, d'un abandon total dans son activité au vacarme assourdissant ; à l'instar de l'homme au *punchingball* sur le troisième plan, dont chaque coup produit un bruitage électronique cacophonique. Cette fébrilité est alors le premier d'une longue série de signes de la mutation du *mall* en une certaine urbanité : l'espace urbain simulé et surveillé se transforme en simulacre de ville, dont l'enjeu est de faire en sorte que l'artificiel prenne la valeur de réel, par la recherche de substituts. Un simulacre de vie, menaçant de faire exploser les frustrations des passagers.

Entre poncifs et effacement du genre cinématographique, le film représente un quotidien à la fois aliénant et salvateur : la nécessité d'une distraction, de conserver un regard introspectif, interroge le statut des personnages-experts, ceux qui n'appartiennent pas à la plèbe des figurants. Ces astronomes, ces pilotes, et même le capitaine du vaisseau, détiennent le savoir, autrement dit une capacité de projection vers l'extérieur, hors de la caverne de Platon. À trop connaître les enjeux de ce naufrage, à avoir conscience de leur fragilité au milieu de l'espace, leurs regards tournés vers l'extérieur les mènent à leur perte. Ils tentent de se suicider, se sabordent, deviennent fous ; tandis que l'héroïne MR, simple passagère, supporte cette vie en vase clos, voire se réalise en tant qu'humaine. Que valorise-t-on ici en ce cas ? Du pain et des jeux, heureux les simples d'esprit ?

Toutefois, si MR conserve sa santé mentale, c'est par sa capacité à se projeter au-delà du réel, non pas dans le futur à l'instar de ces scientifiques, mais dans un autre espace-temps : par sa créativité artistique. En l'absence du MIMA, la machine à souvenirs, la jeune femme conçoit et diffuse une vue holographique de la nature terrestre, projetée dans l'espace afin de masquer sa noirceur aux yeux des passagers. Il ne s'agit plus de la simulation d'un souvenir mais d'une vue animée, limitée par son cadre et faisant donc l'objet d'un choix de sa créatrice, au croisement de la photographie, de la peinture et du cinéma. MR reproduit ainsi, à l'échelle d'une petite société, la redécouverte de l'art en tant que projection nécessaire et rassurante du regard.

Conclusion

La posture d'*Aniara* est relativement ambiguë vis-à-vis de cette science-fiction anglosaxonne dont les inspirations sont très présentes. En mettant en scène la recherche d'une vie journalière au sein du *mall*, une cité artificielle et hyperréelle, le film porte-t-il un point de vue distant sur une science-fiction (trop) codifiée, parfois aliénante ? Ou s'agit-il d'une volonté de s'inscrire pleinement dans sa tradition et ses mythes ? Son origine suédoise, comme la majorité des pays européens, abrite elle-même ce trouble de l'identité, entre spécificité nationale et phagocytose américaine. Toutefois, l'esthétique contemplative d'*Aniara*, traversée par une certaine léthargie dans les mouvements de caméra, dans le montage, est profondément marquée par cette culture scandinave dont est issu le poème de Martinson, comme un appel à la méditation. Une meilleure connaissance des conditions socio-politiques

et culturelles locales permettrait sans doute de remettre en perspective ces nombreux emprunts à la science-fiction dominante et d'analyser d'autant mieux cet entrelacement culturel.

Toutefois, le film s'empare de figures importantes du genre et les mêle de sorte à les renforcer l'une et l'autre. L'architecture introvertie du *mall* nourrit l'introspection installée par la station orbitale kubrickienne. Elle réaffirme ainsi le caractère hors sol de la culture hégémonique des Etats-Unis. Cette bulle d'humanité tente cependant une appropriation des lieux, à partir des éléments urbains du centre commercial, afin de faire remonter à la surface les enjeux socio-politiques propres à la cité, à l'agora. La redécouverte du quotidien, d'un défilement spatio-temporel comme gouvernail dans l'espace sidéral, explore une manière de lutter contre la stagnation, de retrouver une orientation. Mais le journalier, le moment présent, est-il la bouée de survie nécessaire pour ne pas tomber dans la folie, pour s'adapter à ce milieu hostile ? Ou est-il au contraire un renfort aliénant à l'introspection forcée par l'environnement d'Aniara, empêchant toute projection sur le futur, et donc tout espoir de solution ?

Bibliographie

BAUDRILLARD Jean, *Simulacre et Simulation*, Paris, Galilée, coll. « Débats », 1995, 233 p.

BEGAUDEAU François, « Shining » in *La Gêne Occasionnée*, 2021, 1h 12 min, <https://soundcloud.com/la-gene-occasionnee> [Consulté le 28 juin 2021].

DELEUZE Gilles, *Cinéma. 2, L'image-temps*, Paris, Les Editions de Minuit, coll. "Critique", 1985, 378 p.

DUFOUR Éric, *Le Cinéma de Science-Fiction : histoire et philosophie*, Paris, Armand Colin, coll. « Cinéma/arts visuels », 2011, 270 p.

GHORRA-GOBIN Cynthia, « La ville américaine. De l'idéal pastoral à L'artificialisation de l'espace naturel », *Les Annales de la Recherche Urbaine* 74, n° 1 (1997): 69-74, <https://doi.org/10.3406/ar.1997.3121>. [Consulté le 28 juin 2021]

GHORRA-GOBIN Cynthia, « Les centres commerciaux : morceaux de villes ou simulacres de villes ? », in *Quaderni* 41, no 1, 2000, p. 79 à 90, <https://doi.org/10.3406/quad.2000.1444>. [Consulté le 28 juin 2021]

MUSSET Alain, *Station Metropolis Direction Coruscant : Ville, science-fiction et sciences sociales*, Saint-Mammès, Le Béal', coll. « Parallaxe », 2019, 269 p.

SERVET Mathilde. « Les bibliothèques, des troisièmes lieux culturels à forte valeur humaine ajoutée », *L'Observatoire*, vol. 52, no. 2, 2018, pp. 71-74, <https://doi-org.sid2nomade-1.grenet.fr/10.3917/lobs.052.0071>

SIETY Emmanuel, « Le cerveau et le monde : Shining et après », conférence pour la Cinémathèque Française, 2011, 78 min : https://www.canal-.tv/video/cinematheque_francaise/le_cerveau_et_le_monde_shining_et_apres_conference_d_emmanuel_siety.7235 [Consulté le 28 juin 2021].