

Gravity
Effets spatiaux
Gravité, États-Unis, 2013, 1 h 31

Mathieu Séguin-Tétreault

Numéro 288, janvier–février 2014

Federico Fellini : le poète, le rêveur et le magicien

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/71052ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

La revue Séquences Inc.

ISSN

0037-2412 (imprimé)

1923-5100 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

Séguin-Tétreault, M. (2014). Compte rendu de [Gravity : effets spatiaux / Gravité, États-Unis, 2013, 1 h 31]. *Séquences*, (288), 55–55.

Gravity EFFETS SPATIAUX

Après sept ans d'écriture et de conception, une technologie confectionnée exclusivement pour le film et une postproduction interminable, Alfonso Cuarón défie les lois de l'apesanteur et surtout du cinéma avec son très attendu *Gravity*, présenté en ouverture au Festival de Venise. Opéra high-tech d'une ambition inimaginable, ce prodigieux accomplissement technique aux carences scénaristiques irrémédiables constitue avant tout une expérience inédite d'immersion sensorielle.

Mathieu Séguin-Tétrault

Thriller galactique mais surtout *survival* catastrophe pur et dur, *Gravity* accuse d'entrée de jeu une intrigue mécanique d'une naïveté consternante (reposant strictement sur la volonté de vivre de ses protagonistes) et une structure qui accumule les rebondissements (servant purement à relancer la machine narrative). À des années-lumière de la transcendance spirituelle d'un Tarkovski (*Solaris*) et de la portée mystique d'un Kubrick (*2001*), cet opéra spatial à la symbolique appuyée (la renaissance de la protagoniste en position fœtale, toujours reliée à des tubes évoquant des cordons ombilicaux) repose sur des considérations disneyennes - New Age (l'être qui lutte contre ses peurs et son passé, la quête initiatique, etc.), où l'homme est confronté à ses forces et ses faiblesses (évoquant dès lors le combat solitaire contre la force des éléments naturels du récent *All Is Lost* de J.C. Chandor, où l'Océan Indien remplace l'univers). Souvent désamorçé par un humour discutable (concocté par un Clooney séducteur en éternel mode cabotinage), la tension anxiogène s'appuie sur une musique assourdissante qui vient constamment diluer les subtilités de la bande sonore (souffles, battements de cœur, réverbérations sourdes de certaines collisions et vibrations perçues par la scientifique - campée par la Bullock -, écho évident à Ellen Ripley d'*Alien*, autre film de survie galactique).

Ce qui fait toute la beauté de ce blockbuster à cent millions de dollars, aussi spectaculaire que minimaliste, c'est le tour de force technique d'une ampleur et d'une virtuosité sidérantes (comme en témoigne le sublime plan-séquence d'ouverture de 17 minutes) qui ne s'appuie jamais sur des effets spéciaux tapageurs. Cinéaste mexicain polyvalent (du *road movie* intimiste *Ytu mamá también* au gros canon hollywoodien *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, en passant par la science-fiction crépusculaire de *Children of Men*), Cuarón s'approprie ici l'espace, intégralement filmé en images de synthèses post-produites en 3D. Le réalisateur alterne entre plans larges monumentaux, plans subjectifs étouffants et gros plans sur les protagonistes, mêle les échelles et les contraires, passant en quelques secondes d'un extérieur infini à l'intérieur confiné d'une navette. Entre contemplation enivrante de l'immensité de la Terre et panique du vide, Emmanuel Lubezki (chef opérateur de Malick) découpe un jeu de silhouettes, délivre de l'obscurité profonde de l'univers les corps, les combinaisons d'un blanc chirurgical, les appareillages métalliques de la NASA.

Si Scorsese, avec *Hugo* (autre grand film - en attendant celui de Godard - à justifier pleinement l'usage de la 3D tout en repoussant ses limites), accentuait la profondeur de champ et



Démultiplier le jeu des perspectives

parvenait à retrouver l'émerveillement du cinéma des origines par le biais d'un hommage à Méliès, Cuarón démultiplie les jeux de perspectives (profusion de détails catapultés au premier plan) et exploite la vision subjective, dispositif provoquant dès lors la grande nouveauté - et tout l'intérêt - d'une technologie en perte de sens dans le cinéma contemporain. Omniscient, à la fois témoin et acteur de l'action, le spectateur assiste à la vision des scaphandres embués, expérimente l'apesanteur et l'ivresse de l'espace (si propice au relief). Rarement un film aura su autant nous confronter à nos peurs primales (la perte de soi aliénante, la claustrophobie suffocante, le vertige et le vide oppressants) et provoquer physiquement, avec autant d'effroi, ce que les phobies les plus terrifiantes engendrent.

Tourbillon vertigineux aussi effroyable qu'un cauchemar et aussi majestueux qu'un ballet, *Gravity* - à voir impérativement en 3D, sur écran le plus grand possible - risque peut-être, il faut bien l'avouer, de se désintégrer en dehors des salles obscures. Mais, visionnée dans les conditions optimales, cette épopée titanique à la puissance cinématographique indéniable, qui transforme l'infini en frisson et l'univers en solitude intersidérale, compose un spectacle mémorable à s'en arracher les yeux.

■ **GRAVITÉ** | Origine : États-Unis - Année : 2013 - Durée : 1 h 31 - Réal. : Alfonso Cuarón - Scén. : Alfonso Cuarón, Jonás Cuarón - Images : Emmanuel Lubezki - Mont. : Alfonso Cuarón, Mark Sanger - Mus. : Steven Price - Son : Glenn Freemantle - Dir. art. : Mark Scruton - Cost. : Jany Temime - Int. : Sandra Bullock (Ryan Stone), George Clooney (Matt Kowalski), Ed Harris (voix), Orto Ignatiussen (voix), Phaldut Sharma (Shariff) - Prod. : Alfonso Cuarón, Christopher DeFaria, David Heyman, Stephen Jones, Nikki Penny, Gabriela Rodriguez - Dist. : Warner.