Document generated on 06/01/2025 12:50 p.m.

Ciné-Bulles
Le cinéma d'auteur avant tout

L'oeil vagabond
Time Code de Mike Figgis

Richard Bégin

Volume 18, Number 4, Summer 2000

URI: https://id.erudit.org/iderudit/33594ac

See table of contents

Publisher(s)

Association des cinémas parallèles du Québec

ISSN

0820-8921 (print)
1923-3221 (digital)

Explore this journal

Cite this review

Bégin, R. (2000). Review of [L'oeil vagabond / *Time Code* de Mike Figgis]. *Ciné-Bulles*, *18*(4), 16–17.

Tous droits réservés © Association des cinémas parallèles du Québec, 2000

This document is protected by copyright law. Use of the services of Érudit (including reproduction) is subject to its terms and conditions, which can be viewed online.

https://apropos.erudit.org/en/users/policy-on-use/

This article is disseminated and preserved by Érudit.

Érudit is a non-profit inter-university consortium of the Université de Montréal, Université Laval, and the Université du Québec à Montréal. Its mission is to promote and disseminate research.

https://www.erudit.org/en/

L'œil vagabond

PAR RICHARD BÉGIN

Il est surprenant que Hollywood autorise la production de films aussi chargés de formalisme que **Time Code**. Même si l'on objecte que le principe de l'écran multiple ne date pas d'hier (le **Napoléon** d'Abel Gance) et qu'il a déjà été utilisé à des fins éminemment plus esthétiques (**Prospero's Books** de Peter Greenaway), on ne pourra nier le fait que Hollywood n'a pas pour habitude de se laisser conquérir par de tels exercices. Mais avec **Time Code**, Mike Figgis envahit la forteresse du star-system. Son arme: une — ou plutôt quatre — caméras numériques. Le résultat: un écran divisé en quatre et autant de plans-séquences. Le montage classique en «prend pour son rhume» et la forme convenue du champ-contrechamp devient subitement de l'histoire ancienne.

Le film de Figgis raconte tout de même une histoire, mais elle est à ce point traditionnelle que son réel intérêt réside plutôt dans la manière dont elle est exposée. Pour faire un résumé succinct du récit, disons simplement qu'il s'agit d'un survol du milieu hollywoodien, avec tout ce qu'il comporte de liaisons amoureuses factices ou purement névrosées, de castings biaisés par le silicone, de producteurs courbaturés et de cocaïne consommée. Le tout relevé par une finale tragicomique et quelques tremblements de terre semblant nous dire que ces Californiens ne sont pas toujours maîtres de leur destin. Bref, tous les ingrédients sont au rendez-vous afin que le film perce au box-office. Malgré le récit traditionnel, la place du spectateur, face à la simultanéité de ces quatre séquences, semble glisser de son statut de récepteur passif vers celui d'une subjectivité active. C'est que la présence de ces quatre images pose la question du choix; l'œil du spectateur vagabonde au gré des sensations, tant auditives que visuelles, qu'il reçoit. C'est-à-dire qu'un son plus élevé dans le cadre inférieur gauche peut attirer l'attention d'un spectateur, tout en laissant son voisin libre de garder l'œil vissé au cadre supérieur droit.

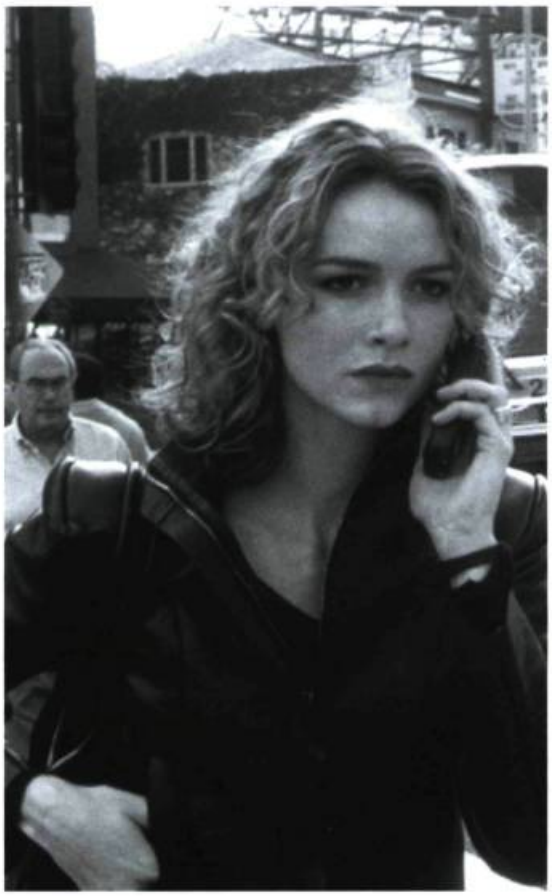
L'obsession du cellulaire... (Stellan Skarsgard dans *Time Code*)

Ce phénomène n'est pas sans créer des moments particuliers où le film semble être projeté quatre fois plutôt qu'une (ce qui n'est évidemment pas le cas). À la toute fin du film, une femme jalouse (Jeanne Tripplehorn) fuit les lieux où elle vient tout juste de commettre un meurtre. Le cadre dans lequel se déroule sa fuite présente les faits selon un humour certain. Toutefois, dans un cadre adjacent, la victime, un homme (Stellan Skarsgaard), baigne dans son sang sous les yeux paniqués de sa maîtresse (Salma Hayek). Pendant un bref moment, ces deux images (et ce n'est qu'un exemple parmi d'autres) conditionnent un décalage dramatique évident: pour tel spectateur, l'intensité émotive de cette scène frôle la tragédie, alors que pour un autre la fuite du personnage devant les témoins saisis par la panique relève quasiment du grotesque. Ce qui provoque le rire chez l'un, suscite la pitié chez l'autre.

Or, la critique aurait tout de même vu dans ce jeu certaines prédéterminations: certains cadres seraient privilégiés pour attirer l'attention du spectateur pendant que d'autres ne seraient qu'accessoires, du moins provisoirement. Ce n'est pas faux en soi, mais c'est loin d'être une critique acceptable si l'on considère que le réalisateur a procédé ainsi moins par souci de convention narrative que par désir de rendre le récit intelligible. Malgré ces déterminations, la liberté du spectateur demeure; il aura toujours le choix de se laisser guider par l'un ou l'autre des cadres; et quoi qu'en disent les détracteurs d'un cinéma américain populiste, il semble que l'on fait de plus en plus confiance à l'intelligence du spectateur.

Mais ne serait-ce pas plutôt aller dans le sens d'une nouvelle réceptivité spectatorielle que d'enfreindre les lois de la convention hollywoodienne? Ou est-ce Hollywood qui s'adapte à de nouvelles façons de concevoir les modèles de communication? Il semble facile de voir en ce film la représentation de notre monde individuel et fragmenté, symbole de la société de consommation capitaliste, comme le laisse croire le discours prétentieux d'un des personnages du film. Il est intéressant aussi de s'y attarder, car au-delà de la fragmentation s'exprime un désir d'unité et de mondialisation. C'est en surface qu'il y a division, mais en y regardant d'un peu plus près on s'aperçoit bien vite que c'est l'ubiquité tant visuelle que narrative qui est en jeu. Derrière la fragmentation s'opère virtuellement un processus unificateur que le montage classique (voire alterné) a pratiqué longtemps, et ce, bien avant l'écran multiple. Or, dans le cas présent, le montage n'intervient que dans la conscience du spectateur; il y a peut-être simultanément quatre images en temps réel, mais bien un seul récit. La liberté du spectateur se joue donc dans les limites d'une seule réalité, mais aussi dans celles de quatre points de vue. Le montage spectatoriel en liberté surveillée est né.

L'habitude d'un sujet spectateur à séparer les événements, à les monter, est compréhensible, car il ne peut évidemment être à deux endroits à la fois. **Time Code** propose toutefois cette utopie de l'ubiquité conformément au désir toujours grandissant qu'a l'Homme de se faire Dieu. On peut ici répondre à l'une des deux questions soulevées plus haut: il semble bien que le cinéma cherche à reprendre certains modèles



... et l'utopie de la communication (Saffron Burrows)

de communication moderne, en particulier ceux issus d'Internet et des téléphones cellulaires (à voir dans ce film l'utilisation excessive de cet appareil, on est en droit de croire que la communication ne repose plus que sur la mise à distance). En fait, la fragmentation est dépendante de la mondialisation; aucun cadre n'a une existence propre (à l'image d'un rêve, d'une pensée ou d'une anticipation). Au contraire, les quatre séquences ne doivent leur fonctionnement qu'à l'ensemble. On voit bien que ce discours sur le capitalisme n'est pas aussi prétentieux qu'on pourrait le croire...

C'est donc ce qui fait de ce film un sujet d'étude des plus intéressants. Il est trop rare aujourd'hui qu'une œuvre cinématographique permette ces réflexions: sans s'embarrasser du discours strictement narratif, le spectateur a enfin (ou de nouveau) la «liberté» de réfléchir sur la place des images dans sa réalité. Mais au-delà de ces réflexions, deux questions demeurent: Ce type de cinéma a-t-il un avenir? Si oui, Hollywood se l'appropriera-t-il pour en faire le cheval de bataille de sa propre modernité? ■

Time Code

35 mm / coul. / 97 min / 1999 / fict. / États-Unis

***Réal. et scén.**: Mike Figgis*
***Image**: Tony Cucchiari, Mike Figgis, James Wharton O'Keefe et Patrick Alexander Stewart*
***Mus.**: Mike Figgis et Anthony Marinelli*
***Son.**: Robert Janiger*
***Prod.**: Mike Figgis, Dustin Bernard et Annie Stewart*
***Int.**: Salma Hayken, Stellan Skasgard, Jeanne Tripplehorn, Saffron Burrows*