



**HAL**  
open science

## Apichatpong Weerasethakul ou le cinéma réincarné

Thomas Manceau

► **To cite this version:**

Thomas Manceau. Apichatpong Weerasethakul ou le cinéma réincarné. Sciences de l'Homme et Société. 2017. dumas-03209087

**HAL Id: dumas-03209087**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-03209087>**

Submitted on 27 Apr 2021

**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.

**UNIVERSITE DE POITIERS**

**UFR Lettres et Langues**

Département de Lettres

Mémoire de Master 2

Texte/Image – Mention Littératures et Cultures de l'Image

**Apichatpong Weerasethakul ou le cinéma réincarné**



Présenté par : **Thomas MANCEAU**

N°Étudiant : 2120 1655

Sous la direction de : **Mme Marie MARTIN**

Année universitaire 2016-2017

**Remerciements :**

En premier lieu, je tiens à remercier Mme Marie Martin pour le temps qu'elle a accordé au suivi de mon travail de recherche, ainsi que pour son regard critique qui était essentiel au bon développement de ce mémoire.

Je remercie également ma famille et mes amis les plus proches pour leurs encouragements et leur soutien inestimable.

Enfin, je tiens à remercier Anne-Cécile Guilbard pour ses conseils avisés et sa disponibilité.

# Table des matières

Introduction .....	4
Partie 1 : Du rythme hypnotique à la syncope.....	9
1. Sommeil.....	9
2. Dispositif hypnotique .....	16
3. Syncope .....	29
Partie 2 : Mémoire sensible.....	43
1. Souvenirs .....	43
2. Réincarnations .....	54
3. Lieux et sensations .....	68
Partie 3 : Un spectateur songeur .....	84
1. L'altérité de l'appareil .....	84
2. L'émotion de cinéma.....	94
3. De la distraction à la songerie.....	102
Conclusion.....	111
Bibliographie.....	114

## Introduction

Apichatpong Weerasethakul est un cinéaste et artiste contemporain thaïlandais. Né en 1970 à Bangkok, il grandit dans la ville de Khon Kaen, située près d'un sous-affluent du Mékong, au nord-est du pays. Etudiant en architecture à l'université de Khon Kaen dans les années 1990, il obtiendra par la suite un diplôme des beaux-arts à Chicago en 1997. En parallèle à ses études, il réalise ses premiers courts-métrages ainsi que des films documentaires et expérimentaux, déjà focalisés sur les populations des régions modestes de son pays natal que l'on retrouvera tout au long de sa filmographie. C'est en 2000 qu'il réalise son premier long-métrage, *Mysterious Object At Noon*, structuré comme un cadavre exquis et mêlant images documentaires et fiction improvisée au hasard des rencontres faites par le cinéaste. Six autres films suivront entre 2002 et 2015, dont les trois longs-métrages qui composent le corpus étudié dans le cadre de ce travail de recherche : *Tropical Malady*, Prix du jury à Cannes et sorti en 2004, *Uncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures*, première et unique Palme d'or thaïlandaise à ce jour sortie en 2010, et *Cemetery of Splendour*, toujours présent à Cannes, dans la section Un certain regard, et sorti en 2015.

Il développe aussi un grand nombre d'installations et d'œuvres d'art contemporain, tout en promouvant le cinéma indépendant et expérimental grâce à sa société de production Kick the Machine, créée en 1999. Tous ces travaux parallèles influencent de façon plus ou moins concrète son activité de réalisateur. Ses installations lumineuses en particulier peuvent apparaître explicitement dans certaines séquences de ses films, ou implicitement à travers sa mise en scène. Les trois œuvres étudiées dans ce mémoire sont à la fois singulières et reliées par l'empreinte artistique unique de Weerasethakul ainsi que les thèmes qui lui sont chers. *Tropical Malady* conte l'histoire d'amour de Keng, un jeune soldat, et Tong, un garçon de la campagne. Ce qui débute comme une romance ordinaire plongera les deux personnages dans un univers fantastique au sein duquel la faune d'une jungle luxuriante cohabite avec des fantômes. De spectres il est aussi question dans *Uncle Boonmee*, dont le personnage principal, un vieil apiculteur en chemin pour la grotte dans laquelle il souhaite rendre son dernier souffle, se souvient de ses vies antérieures à la suite de l'apparition fantomatique de sa femme et de son fils disparus. Enfin, *Cemetery of Splendour* raconte comment une vieille femme se prend d'affection pour un soldat narcoleptique alité dans un hôpital de fortune, fondé sur un cimetière d'anciens guerriers diffusant d'étranges énergies à travers les lieux.

Un lieu commun traverse le discours critique sur les films de Weerasethakul. Ils sont toujours assimilés à ce qu'on appelle vaguement le cinéma « contemplatif ». Un terme induisant l'idée que certains films se consacraient essentiellement à une mission de jouissance sensible par des considérations purement esthétisantes. De fait, ce cinéma jugé purement spectaculaire ne rend pas justice au discours de son auteur et au sens que peuvent revêtir ses choix esthétiques. L'objectif de ce travail de recherche est donc de révéler la richesse conceptuelle du cinéma de Weerasethakul pour aller au-delà de ses qualités plastiques et comprendre comment il s'ouvre en réalité à un modèle spectatoriel bien particulier, qui donne à reconsidérer l'expérience esthétique du septième art. Nous allons démontrer que celle-ci consiste ici en la réincarnation de deux corps : celui du cinéma et celui du spectateur, qui ne cessent de se mouvoir à l'unisson et parfois de se rencontrer, en exposant la sensibilité de l'un à la perception de l'autre.

Nous ouvrirons le premier chapitre par une réflexion sur le sommeil, omniprésent dans le cinéma de Weerasethakul. Le sommeil représente pour le spectateur une ouverture possible à d'autres mondes, que le cinéaste figure plus ou moins explicitement par sa mise en scène. Les scénarios de ses films comportent de nombreuses séquences représentant le repos et les processus de transition entre sommeil et éveil. On y rencontre de nombreux personnages dont la conscience s'éveille au fil des intrigues, mais aussi des personnages endormis, ou prenant part à de véritables séances d'hypnose. Nous verrons comment ces présences léthargiques – qui se traduisent autant par l'engourdissement et l'immobilité du corps que par une stimulation de perceptions étrangères à l'état conscient – renvoient le spectateur à sa propre condition en tant que récepteur du film.

Cette première question nous mènera, par ses enjeux liés à l'ouverture du spectateur à une expérience de conscience altérée, à l'étude d'un phénomène associé de différentes façons au septième art, et qui s'avère particulièrement pertinent pour l'analyse des films de notre corpus : l'hypnose. En nous appuyant essentiellement sur un ouvrage de Raymond Bellour, *Le corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, nous réfléchirons dans un premier temps au concept d'hypnose dans le cadre spécifique du cinéma. Cela posera la question du dispositif, que nous définirons à la lumière de la comparaison entre hypnose et cinéma. Le caractère transitoire de l'état d'hypnose – quelque part entre veille, sommeil et rêve – nous permettra de comprendre comment Weerasethakul joue avec la perception du spectateur en conférant des propriétés hypnotiques à sa mise en scène.

L'identification de ses mécanismes mettra en évidence ses possibles déraillements : nous réfléchirons donc à l'idée de rupture dans le contexte hypnotique, en nous appuyant sur le concept de syncope, qui interroge l'expérience du spectateur en creusant l'idée de rythme dont nous comprendrons le caractère essentiel tout au long de la progression de ce premier chapitre. Lorsque nous aurons démontré la possible activation de ce potentiel réceptif nouveau que cible le dispositif de Weerasethakul, nous devons nous interroger sur ce qu'il reste de l'expérience, afin de bien comprendre les enjeux d'un tel mode de réception.

Nous développerons alors en trois temps un concept de « mémoire sensible ». Le deuxième chapitre commencera, à la manière du précédent, par les conditions d'ouverture à cette autre dimension de l'univers de Weerasethakul. La mémoire s'incarne d'abord par la façon dont le cinéaste s'empare des mécanismes du souvenir. Ce dernier est à la fois au cœur du récit et déterminant dans les choix de narration. Les personnages racontent des souvenirs de leurs vies, voire de leurs vies antérieures : nous devons donc déjà nous ouvrir à une conception de la mémoire qui passe outre l'idée d'incarnation, et démontrer les enjeux narratifs que présente cette vision particulière. Il s'agit d'une mémoire lacunaire, qui raccorde des événements sensoriels par la fable ou par un nécessaire fantasme du spectateur.

Cette idée d'ouverture à une mémoire qui répond à des conditions singulières nous entraînera donc vers un concept qu'il conviendra de questionner dans le cadre du dispositif cinématographique : celui de la réincarnation. Nous la définirons en explorant ses nuances possibles et les pensées qui y sont associées (transmigration des âmes, métempsychose, philosophie animiste), puis nous verrons comment ce concept permet de structurer une analyse de la mémoire que suscitent les films de Weerasethakul : nous étudierons leurs récurrences esthétiques et fictionnelles, et nous envisagerons pour mieux nous en distancier la piste postmoderne qui tend à mettre à jour les réminiscences de « vues antérieures » du cinéaste, réincarnées par le partage d'une mémoire cinéphile.

Pour aller au-delà de cette idée bien connue que nous ne voyons les films qu'au travers de tous ceux que nous avons regardés auparavant, il nous faudra nous ouvrir à un concept qui sied parfaitement à l'analyse des films de Weerasethakul : la « mémoire sensible », évoquée par Pierre-Damien Huyghe dans son essai *Le cinéma avant après*. Nous verrons que ce concept permet de faire référence aux moyens par lesquels Weerasethakul nous connecte à la mémoire de ses films. Il s'agira de démontrer comment la mise en scène du cinéaste invite le spectateur à une prise de conscience de son corps et des propriétés sensorielles du médium, qui permettent notamment de garder en mémoire d'un film à l'autre les sensations associées à certains lieux.

Sans connaître leur histoire dans le détail ni les traditions qui leur sont associées, le spectateur peut ainsi les retrouver avec une connaissance sensible, qui passe par un phénomène d'habitation d'ordre sensoriel.

Enfin, nous devons appuyer notre argumentation sur ce rapport singulier du spectateur à l'œuvre de Weerasethakul en définissant un modèle spectatoriel. Dans le troisième chapitre, nous commencerons par étudier l'expansion du dispositif cinématographique que le cinéaste encourage à travers ses films. Pour ce faire, nous aborderons dans un premier temps la capacité d'ouverture de l'appareil, afin de mettre en avant le lien intime qui s'établit entre le film et le spectateur lors de l'exposition de la sensibilité de la caméra à sa perception, processus dans lequel intervient l'*imago*, concept que nous introduirons dans notre analyse en passant par l'essai de Huyghe. Cette piste de réflexion s'étendra jusqu'à la question de la projection, qui comme nous le démontrerons, permet de rapprocher la sensibilité de l'appareil et la perception du spectateur au même titre que la mise en scène et le montage.

Cette proximité retrouvée entre la caméra et le spectateur nous invite à définir l'émotion de cinéma, car comme nous l'observerons à la lecture de l'ouvrage de Bellour, elle renvoie à la perception la plus directe du contenu de l'image par le corps. Nous la distinguerons du sentiment en replaçant ce dernier dans un mouvement commun qui relie le corps et l'esprit du spectateur, et dont l'émotion est l'étape antérieure. A partir de ce mouvement, nous verrons comment l'émotion fonctionne chez Weerasethakul, avec sa part d'ambiguïté et son rapport au corps toujours prégnant. L'immédiateté de l'émotion nous permettra de nous rapprocher encore du caractère sensible des films de Weerasethakul, et son analyse sera l'ultime étape précédant l'identification de la spécificité de son cinéma.

Dans notre dernier axe de réflexion, nous nous attacherons enfin à porter notre démonstration au-delà d'un modèle spectatoriel déjà théorisé par Walter Benjamin, celui de la réception par distraction. Nous partirons de cet exemple pour sa prédisposition à accepter la possibilité d'un état de conscience qui s'alterne chez le spectateur tout au long de la vision du film. Nous expliquerons toutefois comment « l'effet de choc » qu'il place au cœur de sa thèse ne peut se valider dans l'étude des films de Weerasethakul. Ces derniers nécessitent d'emprunter une autre voie. Nous reviendrons à celle de la contemplation, dont nous sommes partis comme du principal poncif critique sur AW et qui semble a priori et dans une certaine mesure adaptée mais dont quelques caractéristiques résistent à une analogie avec la réception spécifique du cinéma de Weerasethakul. Nous nous dirigerons plutôt vers le concept de « songerie » élaboré par Huyghe. Par son ouverture à des perceptions nouvelles, et par

l'exigence qu'elle représente concernant la maîtrise du dispositif cinématographique, cette idée nous permettra finalement d'asseoir la démonstration de notre modèle spectatorial, fondé sur un objectif : la stimulation et la libération de l'imagination du spectateur.

# Partie 1 : Du rythme hypnotique à la syncope

## 1. Sommeil

La notion de sommeil est soumise à diverses interprétations. C'est avant tout un état ou une action, selon que l'on considère le sujet endormi comme passif, ou actif à un autre niveau de conscience que lorsqu'il est éveillé. Il y a évidemment un équilibre qui s'impose au corps alternant l'éveil et le sommeil selon un rythme plus ou moins régulier. Mais lorsque le sommeil est envisagé comme une action – puisqu'il y a après tout activité cérébrale –, il suppose dans certains contextes une forme de contrôle de la part du sujet, qui amène à une troisième définition acceptée pour le terme : la faculté de dormir. Aussi nous poserons-nous cette question : comment le sommeil est-il à même de modifier notre rapport au monde ? Apichatpong Weerasethakul l'a dit et écrit à de nombreuses reprises, il considère le rêve comme un moyen d'explorer d'autres mondes que celui dans lequel nous vivons éveillés. Dans ses films, le sommeil tient une place prépondérante et présente d'importants enjeux formels et narratifs. S'il a toujours permis au cinéaste de perdre le spectateur en troublant la frontière entre rêve et réel, ce motif est parfois même théorisé, comme nous le verrons avec l'exemple de *Cemetery of Splendour* et ses personnages qui parlent de leur sommeil, de leurs rêves et de leurs expériences méditatives. Weerasethakul filme aussi directement les corps endormis, avec une attention et une douceur caractéristiques de son cinéma, qui se traduisent notamment par la multiplication de longs plans fixes, plus ou moins rapprochés des corps. Le sommeil, si agité puisse-t-il être, est souvent un temps d'apaisement pour le corps, sensation intimement liée au dispositif de mise en scène du réalisateur.

Le sommeil a motivé un grand nombre d'intrigues au cinéma. On ne pourrait compter le nombre de films mettant en scène des personnages qui y sont confrontés sous différentes formes. Bien entendu, le rêve est un cadre idéal pour le septième art, ouvrant un vaste champ de possibles en termes d'imagerie et de structure narrative. Buster Keaton filmait déjà une « vie rêvée » dans *Sherlock Junior*, en 1924, avec son personnage de projectionniste s'imaginant au détour d'un songe qu'il était un grand détective privé. Comme dans une multitude de films qui ont suivi, l'endormissement du sujet n'y était alors qu'un prétexte au déroulement d'une fiction. Qu'il s'agisse de rêves ou de cauchemars, l'inconscient des personnages a toujours été un terrain d'expérimentations visuelles et sonores privilégié. Mais le sommeil peut aussi être

observé de l'extérieur. Par exemple, pour montrer ses défaillances ou les troubles qui y sont associés, tels que la narcolepsie. En 1991, avec *My Own Private Idaho*, Gus Van Sant sautait ainsi d'un lieu à l'autre des États-Unis en s'appuyant sur son personnage principal, Mike, qui s'endort n'importe où pour se réveiller quelques heures plus tard dans des endroits insolites. Si l'on ajoute les somnambules, comme l'héroïne de *Phenomena* (Dario Argento, 1985), les insomniaques, comme Travis Bickle dans *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) ou encore les victimes du croque-mitaine Freddy Krueger dans *Les Griffes de la Nuit* (Wes Craven, 1984), on peut dire qu'au cinéma, le sommeil n'est pas toujours de tout repos. Mais aussi et surtout, le septième art semble pouvoir s'en saisir pour construire des mondes alternatifs au sein même des films, qu'ils se distinguent par des ruptures esthétiques – l'onirisme faisant l'objet de représentations très codifiées – ou par les enjeux particuliers qu'ils présentent dans la diégèse. C'est le cas des films de Weerasethakul, qui comme nous allons le démontrer, ouvre déjà la voie à une forme de réincarnation, qui passe par l'actualisation d'images virtuelles (images projectives « prenant corps »), le déplacement de figures d'un film à l'autre, ou encore la réinterprétation de certaines séquences par le spectateur au cours de moments de flottement.

Commençons par une évidence : Weerasethakul filme très souvent les personnages endormis. Si *Cemetery of Splendour* en témoigne le plus explicitement, les deux autres films du corpus réservent également quelques scènes léthargiques. Dans *Tropical Malady*, cela vient très tard : même si la nuit est extrêmement présente dans la première partie du film, elle n'est jamais synonyme de sommeil. A la campagne, on dîne à la belle étoile, profitant de la chaleur et des bruits d'animaux nocturnes. En ville, les vagabondages des personnages mettent en exergue la vie très animée des rues, jusqu'en pleine nuit. Ce n'est donc qu'une fois isolé dans la jungle que le soldat Keng s'autorise un somme dont la durée n'est pas déterminée par le film. Niché sur la branche d'un arbre, il ferme les yeux malgré l'atmosphère angoissante de la forêt<sup>1</sup>. Concernant son état psychologique à ce moment précis du film, nous n'avons alors pour seule indication qu'un carton qui nous explique que le tigre fantôme tente de s'insinuer dans ses rêves. Un dessin de monstre illustre ce commentaire minimaliste, qui fait office de transition jusqu'au réveil de Keng, tiré de ses songes par l'irruption du villageois disparu dans son esprit. Un moment d'assoupissement dont la brièveté (une minute de film en comptant le temps réservé au carton) contraste avec la durée étendue des séquences dans lesquelles le personnage est éveillé et en mouvement. Néanmoins, ce passage présente bien d'autres enjeux sur lesquels nous reviendrons lorsque nous évoquerons les effets de syncope. Car pris dans l'ensemble de

---

<sup>1</sup> *Tropical Malady*, 1h11min31.

la séquence, il participe d'un montage vertigineux qui invite à reconsidérer toute la deuxième partie comme un possible voyage intérieur qui fait suite à la déception amoureuse.

Dans *Oncle Boonmee*, Weerasethakul commence à accorder un temps plus important à la représentation du sommeil, même si les personnages endormis demeurent rares à l'image. On peut d'abord noter une première séquence constituée de plans qui évoquent un temps de pause pour les personnages. Sous un petit préau à l'extérieur de la ferme, après une discussion sur le mauvais karma de Boonmee qui aurait « tué trop de communistes » par le passé, celui-ci décide de s'allonger près de Jen, qui lui porte un regard bienveillant<sup>2</sup>. La lumière naturelle assèche quelque peu le paysage du verger, et évoque un climat propice à l'appesantissement : c'est la chaleur de l'atmosphère estivale, accentuée par les bruits de la nature environnante. Weerasethakul se contente ensuite de filmer le repos de Boonmee en gros plan. Outre l'oscillation discrète des hautes herbes à l'arrière-plan, le seul mouvement observé dans ce plan fixe est celui de la respiration, qui fait monter et descendre le ventre du personnage sous sa chemise. Les deux plans qui suivent cette séquence continuent cette lente entrée dans le sommeil. Il y a d'abord un plan d'ensemble fixe qu'aucun événement particulier ne viendra troubler, dans lequel Weerasethakul plonge un décor intérieur dans l'obscurité, ne laissant apparaître grâce à la lumière filtrant par les fenêtres que le contour de quelques meubles et d'un évier. Cette pièce sombre et silencieuse est sans doute à l'image de la maison tout entière, désertée pour un temps par l'activité humaine. A la musicalité de l'ambiance extérieure ne vient s'ajouter qu'une mélodie lointaine, jouée par un instrument traditionnel. Celle-ci se poursuit sur le plan suivant, et confirme cette intuition selon laquelle le temps est au repos : on y voit Tong, allongé dans un hamac qui le berce calmement tandis que la lumière du jour décline. Plus qu'une simple sieste, le film annonce, par le doux crescendo et ce repos généralisé à la ferme, une ambiance onirique anticipant l'épisode de la princesse, avec une désobjectivation du rêve : puisque tout semble dormir, on ne sait s'il s'agit du songe de Tong, de celui de Boonmee ou encore du souvenir de l'une de ses vies antérieures.

Un plan similaire à celui de Boonmee dans le verger apparaissait déjà, alors que Jen était pleinement endormie dans une chambre de la ferme, observée par le fantôme de Huay qui attendait le lever du jour pour disparaître<sup>3</sup>. Ainsi, les deux seuls plans du film montrant des personnages réellement endormis sont accompagnés d'un regard ou d'une présence auprès du sujet, comme si le sommeil, si régénérateur soit-il, était aussi un moment de fragilité qui

---

<sup>2</sup> *Oncle Boonmee*, 44 min 50.

<sup>3</sup> *Oncle Boonmee*, 35 min 31.

nécessite la présence d'un gardien – idée que confirmera d'ailleurs *Cemetery of Splendour* avec ses soldats endormis mais toujours bien entourés. Pour s'en convaincre, revenons sur la fin d'*Oncle Boonmee*.

Quelque temps plus tard, c'est Tong que nous retrouvons installé dans la chambre du monastère qu'il a rejoint après la mort de son oncle<sup>4</sup>. En plan large, on distingue d'abord sa silhouette à travers les rideaux caractéristiques des chambres aperçues régulièrement dans les films de Weerasethakul. On le voit se retourner dans son lit, puis se redresser pour jeter un œil à son téléphone portable. Puis, il se rallonge, et un gros plan sur son visage dévoile ses yeux grands ouverts. On entend quelques voix provenant de l'extérieur de la chambre. Il tente de fermer les yeux, les rouvre quelques instants après, et Weerasethakul propose un raccord regard énigmatique. A travers le rideau, nous voyons en contre-plongée deux grands volets ouverts, donnant sur le feuillage d'un arbre éclairé par une source lumineuse inconnue. Les personnages montrés aux côtés des dormeurs évoqués précédemment étaient toujours filmés horizontalement (le plan d'ensemble réunissant Jen (allongée) et le fantôme de Huay (assis) dans la chambre, et le regard bienveillant de Jen (encore assise près du dormeur) filmée en plan rapproché). Ici, la contre-plongée sur ces deux objets parfaitement symétriques et immobiles, associée au silence nocturne, a quelque chose d'étrange, voire d'inquiétant. Tong ne trouve pas le sommeil seul, et il n'hésitera pas à s'échapper quelques heures pour rejoindre Jen et sa nièce hors du monastère, comme le démontre la conclusion.

---

<sup>4</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 29 min 47.



Capture d'écran 1: Vision étrange de Tong depuis sa chambre au monastère, dans *Oncle Boonmee*

Mais s'il y a bien un film dans l'œuvre de Weerasethakul qui se penche plus que les autres sur la question du sommeil, c'est bien le dernier en date, *Cemetery of Splendour*. Le sommeil y est bien entendu au centre de l'intrigue, qui s'articule autour de l'énigmatique léthargie qui frappe tous les soldats de Khon Kaen. Mais il se présente aussi à différents niveaux, comme matière filmique et comme objet théorique. D'abord, les corps endormis sont partout. Dans l'hôpital, le troisième plan du film dévoile déjà Itt dans son lit médical installé près de la fenêtre<sup>5</sup>. En dehors d'Itt qui occupe régulièrement la majeure partie du plan, et d'un autre pensionnaire assoupi dans son fauteuil roulant à l'extérieur de l'hôpital<sup>6</sup>, les soldats endormis sont souvent filmés dans de longs plans d'ensemble fixes qui les réunissent dans une étrange communion silencieuse. Un parti pris de mise en scène qui n'est pas nouveau chez Weerasethakul, mais qui présente un intérêt particulier dans ce cas précis. A propos d'*Oncle Boonmee*, il justifiait cet aspect de sa mise en scène ainsi :

Lorsque la caméra bouge, on suggère qu'il s'agit du regard de quelqu'un, du réalisateur, d'un personnage. Je préfère être transparent. En fait, le sentiment doit être celui de la liberté : rendre le regard du spectateur libre de ce qu'il souhaite, sans être distrait par le regard d'autres personnes.<sup>7</sup>

---

<sup>5</sup> *Cemetery of Splendour*, 2 min 36.

<sup>6</sup> *Cemetery of Splendour*, 50 min 17.

<sup>7</sup> Entretien « Apichatpong Weerasethakul – à l'occasion de la sortie du film *Oncle Boonmee*, celui qui se souvient de ses vies antérieures », mené par Lionel Hurtez pour le site Critikat, publié le 31 août 2010.

Ces plans de *Cemetery of Splendour* portent une dimension anthropologique liée à l'intérêt que Weerasethakul cultive pour la représentation du corps, et à sa façon de le livrer au cinéma comme un objet digne d'attention, indépendamment de la fiction. A plusieurs reprises dans le film, ces soldats profondément endormis sont montrés sans qu'aucun discours ne soit prononcé, ni aucune action exercée sur eux. En effet, le regard du spectateur est libre de naviguer à travers le plan, mais rien ne vient finalement parasiter la vision de ce que le cinéaste filme ici sans réserve : le sommeil. Même si certains artistes et écrivains se sont penchés sur la question de la représentation du sommeil<sup>8</sup>, nous n'avons que très rarement l'occasion de regarder un être dormir, et c'est pourtant la situation dans laquelle notre corps se retrouve le plus régulièrement. Comme dans *Uncle Boonmee*, on retrouve aussi le temps de la sieste, au détour d'un plan fixe cadrant quatre dormeurs dans une petite chambre peu éclairée et bercée par le rythme régulier d'un ventilateur qui souffle d'un bout à l'autre d'une pièce<sup>9</sup>. Lorsque le dispositif de mise en scène de Weerasethakul nous place dans un état hypnotique – comme nous le démontrerons bientôt en détail –, nous sommes alors proches de faire corps avec le film, placé aux côtés de personnages dont l'expérience s'accorde avec la nôtre, sans interférence narrative. Il nous est impossible d'assister à notre propre sommeil, car notre activité mentale n'est pas indépendante de notre condition physique. Mais le film, dans la durée qu'il accorde à la simple monstration des corps ensommeillés, agit comme un miroir apaisant, qui renvoie celui qui regarde à sa condition de spectateur : immobile, entre activité mentale et passivité corporelle, à la fois confiant car conscient qu'il ne s'agit que d'un spectacle, et vulnérable car soumis à la manipulation des images et du son par un cinéaste, qui n'est pas nécessairement bienveillante. Par sa mise en scène du sommeil, le réalisateur permet au spectateur de prendre conscience de l'expérience à laquelle il prend part en regardant le film.

*Cemetery of Splendour* est le premier long-métrage de Weerasethakul qui théorise autant ce thème du sommeil. Ce dernier devient un sujet dont les personnages parlent régulièrement, d'un point de vue plus ou moins intime. Bien sûr, outre les soldats de l'hôpital, on pense premièrement à Keng, la médium qui leur permet de communiquer avec les proches venus leur rendre visite. Son pouvoir est multiple : elle peut entrer en contact avec l'esprit des soldats endormis, mais aussi voir les vies antérieures de chacun. Aussi assure-t-elle tout au long du film une forme de lien entre passé et présent, sommeil et éveil. Si Weerasethakul prend ces questions très au sérieux, le personnage de Keng semble parfois en être un contrepoint humoristique, par

---

<sup>8</sup> Cocteau a par exemple écrit plusieurs textes sur la vision énigmatique des corps endormis et du secret qu'ils renferment.

<sup>9</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 16 min 01.

son statut flou et changeant vis-à-vis des soldats. Keng explique par exemple à Jen qu'elle en a « assez de leur parler », que leurs parents lui « demandent les numéros du loto » comme si elle pouvait prédire l'avenir<sup>10</sup>. Quelques minutes plus tard, nous assistons à une séance au cours de laquelle une femme venue voir son compagnon endormi insiste auprès de la jeune médium pour lui faire dire qui est sa maîtresse. Sans que l'on sache vraiment s'il s'agit d'un secret partagé avec le soldat ou d'une réelle incertitude à ce sujet, Keng esquive la question en faisant varier la nature de son pouvoir, passant d'une exploration de la vie antérieure du patient à celle de ses rêves présents.

Au regard imprécis et confus de certains proches des soldats, fondé sur une association de stéréotypes sur les diverses pratiques médiumniques, Weerasethakul répond cependant par un discours concret, qui tend à nouveau à rapprocher l'expérience des personnages de celle des spectateurs. Une scène entière y est consacrée dans *Cemetery of Splendour*. Dans une petite salle de l'hôpital, un homme se tient debout devant un grand tableau vert sur lequel on aperçoit quelques caractères écrits à la craie<sup>11</sup>. Tel un professeur face à ses élèves – le personnel de l'hôpital et l'entourage des patients –, il tient un discours didactique sur le sommeil et la pensée :

Notre problème, c'est que nous pensons trop. Toute la journée, toute la nuit. La nuit, on appelle ça des rêves. Tout le monde rêve. On ne peut pas empêcher les rêves, pas plus que les pensées. Puisqu'on ne peut pas les empêcher, il faut en être davantage conscient. (...) Par la méditation, on peut exercer son esprit.

Nous revenons donc ici à une pratique présentée comme accessible à tous, qui ne relève plus du don mais de la maîtrise de son corps et de son esprit par certaines techniques. La méditation s'apprend – les infirmières prennent des notes –, et Weerasethakul n'hésite pas à filmer dans son intégralité la démonstration d'un premier « exercice simple ». L'homme demande alors à toutes les personnes présentes de s'asseoir bien droit et de fermer les yeux lentement. Ils doivent ensuite se concentrer sur le haut de leur corps et leur cerveau, puis faire descendre leurs pensées vers le bas de leur corps avant de remonter à leur visage. Une forme d'énergie émergeant de cet exercice est alors à même de s'extraire du corps pour emplir la pièce et s'étendre jusqu'à l'extérieur. Après être montée jusqu'aux étoiles, cette énergie doit alors revenir jusqu'à l'intérieur du corps pour guérir les maux de chacun. La méditation renvoie premièrement à un acte spirituel. Il s'agit de concentrer son attention sur un point précis – par le recueillement, les prières – dans le but de se préparer à la contemplation, c'est-à-dire à une rencontre, une

---

<sup>10</sup> *Cemetery of Splendour*, 15 min 43.

<sup>11</sup> *Cemetery of Splendour*, 22 min 57.

proximité de l'âme avec Dieu. Mais elle peut aussi simplement être envisagée comme une pratique mentale visant la guérison physique en obtenant une forme de paix intérieure. Dans les deux cas, il est intéressant de constater que l'abandon de soi requiert un effort particulier, une forme de maîtrise. Or, on ne peut prendre part à l'expérience du cinéma de Weerasethakul sans accepter de se confronter à l'exigence d'une forme et d'un rythme inhabituels. Le cinéaste demande au spectateur de sortir de sa zone de confort, en échange de quoi ce dernier sera en mesure d'atteindre un état de conscience rare, et un ensemble de nouvelles sensations que seul le médium cinématographique peut lui offrir.

A travers cette introduction sur le sommeil, nous avons vu comment ce sujet relevait à la fois d'un intérêt théorique et d'un désir d'amener le spectateur à prendre conscience de son expérience du cinéma. Les films de Weerasethakul n'ont pas pour seule singularité de se focaliser régulièrement sur des corps endormis, ils en font les reflets de ceux qui les regardent. De la même façon que le sommeil est souvent un moyen de connexion et d'interaction entre les personnages (les rêves de vies antérieures de Boonmee, les songes partagés de Jen et Itt dans *Cemetery of Splendour*), il est un médiateur possible entre le cinéma et son récepteur. A partir de ce constat, il nous faut alors démontrer comment la réflexion sur les différents états de conscience et le processus de transition entre la veille et le sommeil se trouve au cœur même du dispositif de mise en scène de Weerasethakul. De la prise de vue au montage, chaque étape de la production de ses films participe à engendrer une œuvre expérimentale repensant la réception cinématographique.

## **2. Dispositif hypnotique**

Avant de nous pencher sur le cas particulier des films de notre corpus, il est nécessaire de faire un point historique sur l'intuition reliant cinéma et hypnose. C'est dans cette optique que nous nous appuyerons principalement sur l'ouvrage de Raymond Bellour, *Le corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*. Il nous permettra de confronter l'analyse de notre corpus à celle de quelques exemples étudiés par l'auteur. La réflexion de Bellour autour de la notion de dispositif nous sera également bénéfique pour déconstruire et bien comprendre le fonctionnement de la mise en scène de Weerasethakul.

Pour commencer, il convient de faire un point chronologique. Si hypnose et cinéma ont maintes fois fait l'objet de rapprochements, c'est en partie parce qu'ils sont nés presque

simultanément. Le terme fut employé par divers théoriciens dès le début du XIX<sup>e</sup> siècle, mais ce n'est que quelques décennies plus tard, à partir des années 1880, que l'on commença à étudier l'hypnose de plus près, comme tout autre sujet de recherche scientifique. Cette pratique, qui vise un état de conscience altéré plaçant le sujet entre sommeil et éveil, fut rapidement discréditée par son association à d'autres exercices moins rationnels, portés sur le spirituel et l'occulte. Dès le début du XX<sup>e</sup> siècle, son influence décline au profit de la psychanalyse, qui présente des enjeux thérapeutiques plus clairs. Bellour explique ce déclin en opérant un premier rapprochement entre les pratiques telles que l'hypnose, incapable de trancher entre science et croyance, et les dispositifs techniques, sans cesse remplacés par d'autres en fonction de leur potentiel artistique. Mais c'est surtout lorsqu'il explique la naissance conjointe de la psychanalyse et du cinéma en parallèle à l'affaiblissement de l'hypnose qu'il révèle une première piste de réflexion concernant l'étude des rapports entre le dispositif cinématographique et la pratique hypnotique :

A travers cette sorte de substitution, de surimpression lente qui fait venir la psychanalyse à la place de l'hypnose, deux dimensions parmi les plus visibles de celle-ci se trouvent touchées : ses puissances explicites de suggestion et sa réalité phénoménale, qui en font pour une part un dispositif spectaculaire.<sup>12</sup>

La psychanalyse, qui correspond d'abord à une démarche d'étude des phénomènes psychiques, a rapidement pris une dimension médicale. A partir des théories de Jean-Martin Charcot puis Sigmund Freud, l'enjeu principal est devenu la thérapie, destinée à comprendre et à guérir un certain nombre de troubles d'ordre psychologique. Concernant l'hypnose, c'est bien sa suggestion et sa réalité (qui en font un dispositif qui se donne à voir), que Bellour relie au dispositif cinématographique, comme cela apparaît à travers le passage cité précédemment.

Le lien avec la psychanalyse réside quant à lui dans l'opportunité qu'elle offre en matière d'exploration de l'inconscient. Walter Benjamin résumait parfaitement le parallèle en une phrase dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (d'ailleurs citée par Bellour), tandis qu'il concluait sur les pouvoirs de la caméra : « Pour la première fois, elle nous ouvre l'accès à l'inconscient visuel, comme la psychanalyse nous ouvre l'accès à l'inconscient pulsionnel. »<sup>13</sup>. Mais pour bien comprendre ce qui est en jeu dans l'analyse de Benjamin, et ce

---

<sup>12</sup> BELLOUR, Raymond, *Le Corps du cinéma*, Paris, P.O.L, 2009, p.39.

<sup>13</sup> BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Plus Philosophie », 2000. Version de 1939, traduction de Maurice de Gandillac, revue par Rainer Rochlitz., p.44.

qui permettra de saisir la pertinence de l'analogie entre cinéma et hypnose, il faut remonter quelques lignes plus haut dans l'essai :

Il est bien clair (...) que la nature qui parle à la caméra n'est pas la même que celle qui parle aux yeux. Elle est autre surtout parce que, à l'espace où domine la conscience de l'homme, elle substitue un espace où règne l'inconscient.<sup>14</sup>

Lorsque Benjamin écrit cela en 1939, il pense aux techniques nouvelles qu'apportent le cinéma – insistant particulièrement sur le gros plan et le ralenti –, et qui nous donneraient accès à la vision de phénomènes naturels invisibles par l'œil humain. Comme la psychanalyse, le cinéma peut ainsi être amené à diriger notre attention vers un angle mort. Si l'hypnose est un moyen plus ou moins hasardeux de l'atteindre individuellement, le cinéma et la psychanalyse entendent saisir les images qui s'y trouvent, donner à voir la représentation de phénomènes intérieurs. Mais bien entendu, l'expérience proposée par le cinéma diffère des effets relatifs à la pratique de la psychanalyse. C'est en revenant à l'hypnose, à la fois point d'origine du cinéma et de la psychanalyse, et processus envisagé comme voie d'accès à l'inconscient tant convoité par l'un comme par l'autre, que nous comprendrons les enjeux de cette rencontre.

Tout est sans doute parti d'une forme d'intuition : Bellour rappelle « le penchant des films à s'inspirer de sujets touchant le rêve, la divination, la survie, la voyance, tous les états possibles associant vision et croyance »<sup>15</sup>. Evidemment, le travail de Weerasethakul s'inscrit parfaitement dans cet intérêt instinctif du cinéma pour la restitution d'images qui se forment dans le cerveau. Ses films racontent des rêves, apprennent à méditer, délogent des images enfouies dans les profondeurs de la mémoire. Mais l'hypnose demeure une pratique mystérieuse. Selon le psychiatre Léon Chertok, elle est d'abord l'un des quatre états connus de l'organisme, les trois autres étant – toujours selon sa thèse – la veille, le sommeil et le rêve. Il ajoute dans *L'Hypnose* qu'elle correspond au seul état qui demeure « non objectivable »<sup>16</sup>. Il est certes difficile de théoriser sur un phénomène se tenant à la lisière de l'inconscient, mais ce qui nous intéresse dans l'optique d'une mise en perspective avec l'expérience du spectateur, c'est qu'il représente une circulation permanente entre les trois autres états identifiés par Chertok. Il semble donc que dans notre conception benjaminienne de réception par distraction, le rapprochement entre l'hypnose et le cinéma s'avère pertinent.

---

<sup>14</sup> *Ibid.*, p.43.

<sup>15</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.46.

<sup>16</sup> CHERTOK, Léon, *L'Hypnose*, Suisse, Payot, éd. augmentée de 2002.

Depuis ses débuts, le phénomène hypnotique se définit différemment selon le discours théorique que l'on choisit de suivre. Pour les uns, l'hypnose correspond à une conscience élargie du Moi, pour les autres à une diminution de ce champ de conscience au profit de l'accession à l'inconscient. Ces deux visions du processus semblent en effet distinctes, mais dans notre analogie entre hypnose et cinéma, nous tendrons à démontrer à partir de l'exemple de Weerasethakul qu'elles ne sont pas contradictoires. Le cinéma partage avec l'hypnose son potentiel spectaculaire de production d'images inaccessibles par notre vision personnelle du monde. Mais leur point de divergence se trouve dans le fait que le dispositif cinématographique accepte une part de conscience considérable du spectateur, ainsi que dans sa technicité, et dans la structure des films que l'on peut déconstruire et examiner à l'envi.

Nous nous pencherons en premier lieu sur ses qualités hypnotiques. A travers la densité des discours produits pour définir la notion de dispositif, nous dégagerons ici deux principales propriétés qui s'accordent particulièrement au médium cinématographique. Une première, d'ordre technique, associe le dispositif à une idée de complexité, celle, en l'occurrence, de la réalisation des films. Il s'agit de décomposer le processus de création du film, en séparant dans un premier temps les différents travaux techniques sur l'image et le son qui participent à son élaboration. La deuxième propriété qui nous intéresse est celle du rapport entre la narration et le spectateur. Sous cet angle plus théorique, le dispositif renvoie à ce qui permet au spectateur de faire l'expérience du film, de se laisser aller à son illusion. Notre analyse du dispositif cinématographique à travers Weerasethakul se fera ainsi en deux temps : d'abord une démarche d'explication de son caractère immersif – par le prisme de l'hypnose que nous venons d'introduire – puis une démonstration de ce que Weerasethakul laisse percevoir du dispositif à travers ses films.

Puisque l'on se demande par quels moyens le cinéaste nous permet « d'entrer » dans ses films, il semble cohérent de commencer avec une introduction. Prenons ainsi le tout début d'*Oncle Boonmee*. Comme *Tropical Malady*, le film s'ouvre sur un texte introductif sur fond noir : « Au cœur de la jungle, des monts et des vallées, mes vies antérieures sous forme d'animal ou autre ressurgissent devant moi. »<sup>17</sup>. Pour être plus exact, le film commence dès l'apparition des premiers crédits sur fond noir (il n'y aura pas de générique d'ouverture), puisque Weerasethakul choisit de plonger directement le spectateur dans l'ambiance sonore d'une jungle, bercée par les bruits de sa faune exotique. Il en sera de même avec *Cemetery of*

---

<sup>17</sup> *Tropical Malady*, 1 min 12.

*Splendour*, dont les premières images sont précédées par le bruit produit par des engins de chantier. L'attention est ainsi captée par des sons qui invitent le spectateur à pénétrer à tâtons dans l'univers du film, dans une obscurité mystérieuse qui remplace les repères visuels traditionnels de la scène d'exposition.

Dans les toutes premières images d'*Oncle Boonmee*, nous rencontrons d'abord un buffle, montré à travers deux plans simples mais assez longs<sup>18</sup>. Le premier est un plan large qui montre l'animal piétinant près d'un arbre auquel il est attaché. On ne saurait dire s'il s'agit de l'aube ou du crépuscule, l'éclairage bleuté fondant le décor dans une étrange atmosphère de rêve. La noirceur et la végétation épaisse qui envahissent le premier plan en haut et en bas du cadre, par contraste avec l'arrière-plan plus clair et distinct, évoquent la lisière de la forêt dont les bruits sont toujours bien présents. Au pied de l'arbre, une fumée énigmatique s'échappe du sol et, tout en parachevant ce tableau onirique, indique une probable présence humaine à proximité. Puis, un court plan d'ensemble dévoile effectivement un petit groupe de quatre personnes – certainement deux parents et leurs enfants – qui font cuire quelque chose près d'une habitation visiblement rudimentaire<sup>19</sup>. Le gros plan suivant sur le buffle se présente comme un raccord regard : la bête semble observer l'activité humaine et en profiter pour se libérer de ses liens avant de s'enfuir en galopant à travers un champ jusqu'à l'entrée de la forêt. Nous pénétrons alors dans la jungle, d'abord en plan large, dans un lent mouvement de caméra panoramique qui voit le buffle s'enfoncer dans la végétation épaisse de la forêt, puis s'immobiliser dans un gros plan, jusqu'à ce que l'homme aperçu plus tôt vienne le rattraper dans un plan d'ensemble, le ramenant lentement à lui à l'aide de la corde avec laquelle il était attaché. Ils quittent tranquillement le cadre, et après quelques secondes, Weerasethakul effectue un raccord pour le moins surprenant : en spectateur immobile de cette scène entre l'homme et le buffle, un singe fantôme aux yeux rouges se tient debout, visiblement coupé dans l'élan d'un mouvement, et stupéfait. Ainsi se déroule l'entrée dans le film – entrée dans la jungle et rencontre avec ses fantômes – avant l'apparition du titre sur fond noir.

---

<sup>18</sup> *Oncle Boonmee*, 1 min 30.

<sup>19</sup> *Oncle Boonmee*, 2 min 40.



Capture d'écran 2 : Plan d'ouverture d'*Oncle Boonmee*

Cette séquence d'introduction a ceci d'hypnotique qu'elle amène par les moyens du cinéma le spectateur à un état de conscience altéré. Le son était un moyen de préparer l'expérience visuelle avant l'arrivée des images, dans l'obscurité de la salle de cinéma. Une fois intégrée l'idée qu'il se trouve a priori dans une jungle, l'image ne vient pas immédiatement confirmer l'intuition du récepteur due au travail sonore, puisque le premier plan porte notre regard dans la direction opposée de l'entrée de la jungle. Toutefois, la continuité sonore du noir à l'image, même sur une si courte durée, contribue à une immersion adoucie dans l'univers du film. Par ailleurs, la majeure partie des effets hypnotiques de cette scène se concentre dans l'image. La dominance du bleu dans l'étalonnage des plans a déjà quelque chose d'agréable, de confortable pour l'œil de même que l'ombre qui recouvre le buffle et envahit le cadre dans le premier plan. L'éclairage joue ainsi comme le son sur la transition entre le noir et l'image, qui ne se présente pas ici comme une rupture agressive. Enfin, l'hypnose s'opère par la durée étendue des plans. Le premier dure près d'une minute, et l'avant-dernier plus d'une minute. Tous les autres plans de cette séquence, bien que plus courts, demeurent assez longs au regard des actions simples qui y sont mises en scène. Le spectateur est habitué à un découpage plus fragmentaire, à un défilement d'images plus rapide au cinéma. Par cette extension du temps accordé à chaque image, un relâchement de l'attention est possible : le spectateur est libre de se laisser porter par le rythme du film, sans être assujéti à un montage frénétique qui requiert une concentration permanente. Par ailleurs, la longueur générale des plans introduit un rythme,

qui produit une habitude chez le spectateur, favorable à l'hypnose. Cette séquence d'introduction permet d'ouvrir notre réflexion à différents aspects du dispositif cinématographiques que l'on peut qualifier d'hypnotiques dans le cas du cinéma de Weerasethakul.

Développons tout d'abord sur le son. Nous avons précédemment démontré que le travail sonore agissait comme un lien entre le noir et l'image. Cette continuité par le son se développe en réalité tout au long de chacun des trois films. Il s'agit presque toujours d'une forte présence de sons naturels (qui font bien entendu l'objet d'un travail de mixage conséquent sur lequel nous reviendrons), qui permet notamment de passer outre la frontière entre l'intérieur et l'extérieur. Dès le début de *Tropical Malady*, lorsque le fondu en ouverture qui suit la séquence d'introduction nous présente le personnage de Keng dans une petite maison à la campagne, les bruits extérieurs renforcent le sentiment que les personnages vivent en parfaite communion avec la nature environnante<sup>20</sup>. Ensuite, lorsque le film bascule pour la première fois dans la nuit, un très bref fondu fait augmenter le volume sonore des sons naturels sans que ceux-ci ne changent radicalement, comme pour rappeler que la nature est aussi nocturne<sup>21</sup>. La continuité est ainsi spatiale et temporelle, la nature demeurant omniprésente quel que soit le lieu ou le temps de l'action. Cette remarque vaut encore plus pour *Uncle Boonmee*, qui se déroule presque intégralement en milieu rural. On y entend en permanence les bruits de la jungle ou ceux des champs, comme le vent dans les hautes herbes<sup>22</sup>.

Ce fond sonore naturel est aussi omniprésent dans *Cemetery of Splendour*, mais il faut également remarquer combien la fluidité des transitions joue sur son caractère hypnotique. Tandis que nous venons de rencontrer le personnage principal et le cadre de l'hôpital dévoilé sous différents angles, quatre plans fixes forment une courte séquence purement hypnotique, sans d'autre enjeu que d'installer pendant près de deux minutes un rythme visuel et sonore<sup>23</sup>. Il y a d'abord un plan sur un ventilateur au plafond de l'hôpital, qui s'étend sur treize secondes, laissant au spectateur le temps nécessaire pour intégrer le mouvement circulaire et le bruit régulier produit par l'objet. Puis, c'est le mouvement d'une sorte de petit moulin hydraulique qui prend le relais, suivi quelques secondes plus tard d'un appareil identique filmé dans l'axe opposé. Enfin, Weerasethakul nous laisse sur un plan d'ensemble énigmatique du fleuve, dans lequel ces petites machines sont approchées par un organisme étrange, flottant à la surface sous

---

<sup>20</sup> *Tropical Malady*, 5 min 08.

<sup>21</sup> *Tropical Malady*, 6 min 23.

<sup>22</sup> *Uncle Boonmee*, 12 min 02.

<sup>23</sup> *Cemetery of Splendour*, 12 min 02.

le regard ébahi de quelques individus. La cohésion qui unit ces plans est bien entendu visuelle, avec pour motif des pales qui tournent à vitesse régulière (à l'horizontale, puis à la verticale). Filmés en gros plan, ces objets en mouvement sont imposés comme centre d'attention, à la manière d'un pendule utilisé en hypnose – le processus étant permis par la fixité des plans : c'est bien l'agitation de l'objet, et non un mouvement de la caméra, qui doit attirer l'œil. Le son produit par les pales au contact de l'air est celui d'un battement discret, comme celui des moulins à eau par la suite. Néanmoins, lorsqu'arrive le dernier plan qui change de point de vue sur l'objet de l'attention (les appareils sont toujours présents au centre du cadre), c'est le son qui assure la liaison avec les images précédentes. Ainsi, par un changement d'échelle à l'image mais en conservant la stabilité du son, Weerasethakul déconstruit en un plan le mécanisme hypnotique du film. La continuité sonore au dernier plan tient le spectateur dans un état second tandis que son regard est invité à se détourner des moulins à eau pour assister à un spectacle mystérieux, encore à demi-hypnotisé.

La scène centrale du film, autre moment de pure hypnose, organise le montage sonore différemment<sup>24</sup>. Plutôt que d'installer un rythme par la répétition d'un motif sonore, il s'agit cette fois de superposer des couches de son. Le premier bruit est à nouveau celui des pales d'un ventilateur de l'hôpital, cette fois un peu plus élevé. Puis, s'ajoutent les premiers bruits nocturnes en provenance de l'extérieur. Lorsque nous passons à l'extérieur de l'hôpital, tous ces bruits se propagent sur les visions de la ville (gagnées par le flux des couleurs qui s'alternent comme dans les lampes thérapeutiques), avant de se dissiper progressivement. Seuls demeurent les bruits de la ville endormie. Nous commençons finalement à entendre des voix qui résonnent au loin, jusqu'à découvrir d'où elles proviennent, avec les images d'un grand *theater*<sup>25</sup>. Alors, tandis qu'une surimpression fait revenir l'image du dortoir par-dessus celle des escalators en mouvement, les deux ambiances sonores se superposent également un instant jusqu'à retrouver la tranquillité de l'hôpital. Le son tient à nouveau un rôle de jonction entre les images mais il dispose de ses propres transitions, indépendantes des changements de lieux observés dans chaque plan. Il ne s'agit plus seulement d'un bruit de fond régulier qui maintient le spectateur en état hypnotique, mais d'une composition sonore avec ses propres variations de rythme et d'intensité, qui s'opèrent avec une douceur propice à l'hypnose.

Nous avons ensuite évoqué la photographie dans l'introduction d'*Oncle Boonmee*. Il y a, dans chacun des trois films étudiés, un travail conséquent sur l'éclairage et l'étalonnage qui

---

<sup>24</sup> *Cemetery of Splendour*, 57 min 49.

<sup>25</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 01 min 13.

produit un effet hypnotique en plaçant la vision du spectateur dans les conditions idéales d'une altération de la conscience. Nous pouvons commencer par souligner une évidence : l'obscurité est très présente dans le cinéma de Weerasethakul. Le jour, on cherche de l'ombre pour faire la sieste<sup>26</sup> ou simplement pour bavarder, comme dans ces nombreuses scènes de discussion se déroulant sous le toit des typiques kiosques thaïlandais.

Mais la véritable obscurité, celle qui s'accorde pleinement à la pénombre de la salle de cinéma, règne essentiellement durant les séquences nocturnes. Et force est de constater que la nuit est un moment privilégié au sein des films de Weerasethakul. Visuellement, elle représente un cadre idéal pour les apparitions fantastiques, mais elle permet aussi d'envelopper le spectateur et d'apaiser le contact entre son œil et la luminosité des images. Si cette obscurité nocturne peut s'avérer angoissante – comme dans la forêt de *Tropical Malady* –, elle peut aussi inspirer une forme de sérénité. Les nuances bleutées de la jungle nocturne d'*Oncle Boonmee* – qui rappellent d'autres célèbres nuits américaines, telles que celle d'*Apocalypse Now* – lui confèrent un aspect onirique et en font un cadre favorable à l'hypnose car la couleur dominante fonde déjà le décor dans une atmosphère de rêve. Mais cet éclairage onirique fonctionne car il ne participe pas à la représentation d'un rêve, qui extraierait les deux grandes séquences de jungle (l'épisode de la princesse<sup>27</sup> et le dernier voyage de Boonmee<sup>28</sup>) en fragments distincts du reste du film. La durée des deux séquences et, dans le deuxième cas, la présence des personnages principaux, permettent au spectateur de s'y abandonner plus facilement car elles n'ont du rêve que l'exotisme et le mystère du paysage. En s'appuyant sur les théories de Jean-Louis Baudry concernant le dispositif, Bellour rappelle que l'échec de la représentation du rêve au cinéma tient souvent à la façon dont il trahit l'illusion du film en « renvoyant le spectateur à sa conscience du spectacle »<sup>29</sup>. La force des films de Weerasethakul est de développer un monde au sein duquel les phénomènes habituellement réservés au rêve peuvent se réaliser sans prendre des formes spectaculaires. Cela implique un adoucissement des ruptures visuelles et sonores, comme nous l'avons jusqu'ici démontré, mais aussi une cohérence esthétique globale, y compris dans le cas d'un film aussi changeant qu'*Oncle Boonmee*.

On ne pénètre dans la jungle turquoise qu'à la nuit tombée, après que l'œil s'est accoutumé à la baisse de luminosité au détour de quelques longs plans assurant la transition du jour à la nuit. L'événement fantastique de chaque séquence située dans la forêt survient toujours

---

<sup>26</sup> A 47 min 10 dans *Oncle Boonmee* et à 1 h 16 min 01 dans *Cemetery of Splendour*.

<sup>27</sup> *Oncle Boonmee*, 47 min 53.

<sup>28</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 09 min 24.

<sup>29</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.87.

à la fin, une fois que le paysage et l'atmosphère des lieux sont devenus familiers au spectateur. Le premier singe fantôme du film n'apparaît qu'après la longue introduction mettant en scène l'escapade du buffle dans la jungle, tandis que les derniers ne se manifestent qu'à la mort de Boonmee, après leur voyage à travers la forêt et la grotte. Quant à l'épisode de la princesse, il se conclut par la rencontre fantastique avec un poisson-chat parlant au bout de huit minutes, après avoir traversé la jungle filmée sous des angles divers. De même, l'émergence des fantômes à la fin de *Tropical Malady* est l'aboutissement d'une longue errance dans la forêt, qui conduit à une perte de repères progressive, jusqu'à une véritable disparition du paysage dans la noirceur de la nuit, qui ne laisse plus apparaître que les phénomènes surnaturels. L'analogie entre les dispositifs hypnotique et cinématographique passe donc ici par la nécessité de créer une atmosphère dans laquelle l'expérience sera acceptée par le sujet.

Sur un autre modèle, *Cemetery of Splendour* joue aussi sur l'accoutumance visuelle pour amener certains événements sans tirer le spectateur hors de son état hypnotique. Hormis la longue séquence nocturne située au milieu du film et évoquée précédemment dans notre réflexion sur le son, le film se déroule essentiellement à la lumière du jour, plus ou moins intense. Une grande partie du film se déroule également à l'extérieur, et les scènes d'intérieur sont presque toujours éclairées par les rayons du soleil grâce aux fenêtres ouvertes. Sans être agressive, la photographie de *Cemetery of Splendour* s'avère de fait plus claire et homogène que celle des deux autres films. Mais à nouveau, Weerasethakul démontre un sens certain de la transition, en particulier dans les variations de lumière naturelle. Si la nuit n'arrive que dans la séquence centrale, le film entier est ponctué d'images saisies légèrement avant le crépuscule, tandis que la lumière du jour commence à décliner. C'est le cas avec un plan du dortoir encore faiblement éclairé par les rayons du soleil, la nuit étant déjà annoncée par l'allumage des lampes colorées et quelques bruits nocturnes, ainsi que par le plan suivant, montrant la pelleuse arrêtée et le chantier désert<sup>30</sup>. De même lorsque Weerasethakul montre quelques plans fixes des alentours du fleuve sous une lumière affaiblie – sans que l'on sache vraiment de quel moment de la journée il s'agit –, jusqu'à la séquence de gym collective à laquelle Jen participe avec son compagnon<sup>31</sup>, suivie d'un plan de quelques sportifs dans un parc. Ces deux passages du film sont tous deux suivis d'une scène en plein jour, par un raccord cut qui produit ce qui ressemble à des micro-ellipses, comme pour effacer la frontière entre le jour et la nuit, et redoubler la situation de Jen et des soldats qui sont constamment en équilibre entre le sommeil et l'éveil.

---

<sup>30</sup> *Cemetery of Splendour*, 20 min 04.

<sup>31</sup> *Cemetery of Splendour*, 37 min 05.

Il s'agit plus largement du métrage le plus uniforme et linéaire de ce corpus. *Tropical Malady* était scindé en deux parties très distinctes, *Oncle Boonmee* en six segments esthétiquement différenciés. La seule rupture franche de *Cemetery of Splendour* – tant dans son esthétique que dans sa narration – se situe dans sa séquence centrale de nuit. L'ensemble du film inspire ainsi une certaine tranquillité, produisant ses effets hypnotiques par d'autres moyens que l'installation d'univers visuels propices à la distraction du spectateur. Ces moyens, déjà régulièrement employés dans les films précédents de Weerasethakul, répondent à des questions rythmiques. En s'appuyant sur les écrits de Lawrence S. Kubie, Bellour évoque dans la première partie du *Corps du cinéma* un facteur du bon déroulement de l'hypnose que l'on retrouve dans la mise en scène du film : il parle de « monotonie »<sup>32</sup>. Avec cette notion, nous ferons ici référence à une régularité, une récurrence dans la façon de filmer. On ne compte que cinq mouvements de caméra parmi l'ensemble des plans de *Cemetery of Splendour*. Le reste du montage se compose de plans fixes, souvent longs. Cette forme remplit une fonction d'adaptation du récepteur, permise par le temps accordé au spectateur pour intégrer le défilement des images et leur composition. Bellour évoque cette dimension rythmique de l'hypnose en ces termes :

Dans le processus classique de l'hypnose, les formules répétitives et circulaires de l'hypnotiseur, invitant ses patients au sommeil, assurent ce facteur rythmique qui contribue à soustraire ceux-ci à leur environnement en les invitant à s'abandonner à lui.<sup>33</sup>

La récurrence du long plan fixe dans *Cemetery of Splendour* libère rapidement le spectateur d'une forme d'assujettissement au montage, puisque les plans ne lui sont plus « assésés » à une vitesse requérant une concentration de tous les instants. Mais elle procure également un sentiment de confiance face au film, invitant le spectateur à se laisser porter par les images selon un rythme régulier et apaisant. Tous ces plans fixes ont également pour trait commun leur cadrage et leur importante profondeur de champ. Il s'agit presque toujours de plans larges, voire de plans d'ensemble, malgré l'omniprésence des personnages principaux. Cet élargissement du cadre, s'il se justifie souvent par la dimension collective de la plupart des séquences, participe aussi d'une certaine manière au caractère hypnotique du film, à travers la démarche d'adaptation du spectateur évoquée précédemment. De même que l'onirisme d'*Oncle Boonmee* préparait tranquillement aux apparitions fantastiques, les décors très communs de *Cemetery of Splendour* – cette fois majoritairement urbains – préparent à des événements plus anodins,

---

<sup>32</sup> *Ibid*, p. 60.

<sup>33</sup> *Ibid*, p. 60.

purement sensoriels, qui laissent tout le champ libre au dispositif hypnotique. L'hôpital, bien que précaire, est un lieu de sécurité et d'apaisement. De même que la petite ville de Khon Kaen, malgré la présence militaire sur laquelle nous reviendrons, semble calme et propice à une certaine liberté de mouvement et d'interaction – comme le démontrent notamment les quelques séquences de gymnastique collective et les plans de coupe montrant des promeneurs et des coureurs sur les rives du fleuve.

Cette sensation de sérénité générale est rendue possible par la réunion de ces trois paramètres visuels. D'abord le choix du plan large et du plan d'ensemble, qui ouvrent le regard à d'autres horizons que celui de l'action et participent à la familiarisation du spectateur avec l'univers du cinéaste en précisant le paysage, si commun soit-il (un fonctionnement inverse à celui d'un autre cinéma dit « immersif » en permanence focalisé sur le personnage). Ensuite, l'immobilité de l'appareil, grâce à laquelle le centre d'attention est défini par le seul mouvement des objets et des personnages à l'intérieur du plan, sur lequel le regard vient se poser naturellement, tout en étant libre de s'en détourner grâce à l'élargissement du cadre et à la profondeur de champ. Enfin, la dimension temporelle est évidemment primordiale. Weerasethakul prend la mesure du temps passé à chaque geste du quotidien, à chaque discussion banale. Cet écoulement du temps est majoritairement empêché au cinéma par le montage. Le découpage crée des vides qui ne sont jamais comblés par le film. Chaque plan est nettement dissocié du suivant par le temps qui sépare les deux prises en tournage. Leur raccord est une illusion permise par les techniques de montage qui simulent une continuité temporelle, et celles de l'étalonnage qui harmonisent l'éclairage des images aux mêmes fins.

On se demande alors si ce dernier paramètre n'est pas un frein à l'hypnose dans la mesure où il rompt avec les règles classiques du montage qui s'imposent dans l'immense majorité des productions contemporaines – le plan long et le plan séquence étant assez peu représentés dans le cinéma grand public. Car si le spectacle repose sur un ensemble de trucages dont le spectateur a appris à faire abstraction au fil du temps, il semble naturel de s'interroger sur les conséquences de leur remise en cause. La longueur des plans replace le spectateur face à la durée filmique. En effet, si le plan long semble offrir une forme d'objectivité en limitant les ellipses produites par les coupes, il s'en remet en réalité à la subjectivité de chaque spectateur, qui appréhende le temps de façon personnelle. C'est tout l'intérêt de ce choix de mise en scène, qui permet à la fois aux effets hypnotiques de se déployer sans interruption par le montage, et au spectateur de conserver la liberté de son regard en situation d'hypnose. Bellour choisit un très bon exemple

concret lorsqu'il évoque les plans-séquences d'*Elephant*, de Gus Van Sant<sup>34</sup>. Il envisage les coupes à l'intérieur de ces plans comme étant définies par la capacité d'attention de chaque spectateur. Les occasions de diriger son regard vers l'arrière-plan pour y voir les « micro-événements » qui se jouent en fond de chaque séquence sont moins nombreuses dans l'hôpital de *Cemetery of Splendour* que dans le lycée d'*Elephant*, mais cette idée de montage exécuté par le spectateur lui-même est une piste intéressante. Tandis que chez Gus Van Sant, c'est essentiellement la répétitivité des travellings qui incite le spectateur à regarder autour du personnage suivi par la caméra (avec toujours le sentiment de manquer des détails en raison des mouvements de l'appareil), la fixité des plans longs dans le film de Weerasethakul est plutôt l'occasion pour le spectateur de prendre conscience par intermittence de son état hypnotique.

Le plan fixe faisant partie des choix esthétiques dominants dans le film, il participe bien sûr à l'hypnose fondée sur le rythme telle que nous l'avons évoquée plus tôt. Cependant, tout motif rythmique peut accepter une rupture par le biais d'une infime variation. Il peut s'agir d'une pause narrative, comme par exemple une étrange chorégraphie au bord du fleuve dans la deuxième partie du film<sup>35</sup>. Itt vient de s'endormir auprès de Jen sous un kiosque après un dialogue de plusieurs minutes. Sans aucune explication, nous assistons alors à une scène énigmatique au cours de laquelle plusieurs personnages qui nous sont inconnus viennent s'asseoir sur des petits bancs de pierre, avant de se lever au bout de quelques secondes pour changer de place avec d'autres, créant une sorte de danse nonchalante qui, par son absence de contextualisation, intervient comme un pas de côté, une fausse note qui fait volontairement dérailler le film un instant pour nous rappeler que tout peut arriver dans son univers. C'est parce que *Cemetery of Splendour* est si linéaire et esthétiquement homogène que cette séquence incongrue fonctionne de cette façon, non comme un bris du quatrième mur, mais comme une brève évasion de notre propre rêve de spectateur, qui nous permettrait de constater ce qu'il peut avoir d'étrange. Ce type de scène invite le spectateur à revoir le film mentalement pour élucider son mystère, ou à accepter ce dernier dans le déroulement du film.

Cela nous amène à la troisième et dernière piste de réflexion de notre premier chapitre. En dépit du caractère immersif du dispositif à l'œuvre dans les films de Weerasethakul, ce dernier se plaît souvent à jouer avec les limites de l'illusion sur laquelle repose le médium cinématographique. Il nous faut voir désormais la façon dont le cinéaste utilise l'hypnose pour nous permettre de prendre conscience de notre expérience spectatorielle. Cette réflexion,

---

<sup>34</sup> *Ibid*, p. 218.

<sup>35</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 11 min 22.

introduite par la dernière scène évoquée dans l'analyse de *Cemetery of Splendour*, soulève de nouvelles questions relatives à l'esthétique des films, mais aussi à leur narration. Nous ne faisons pas qu'assister à la projection des films de Weerasethakul dans une forme d'expérience sensorielle forte mais éphémère. Ses montages mettent en images des scénarios partant de postulats relativement simples voire enfantins, mais acceptent des failles et des zones d'ombre parfois infimes, qui se traduisent par des moments de sidération. Voyons comment ces ruptures se combinent au processus hypnotique.

### 3. Syncope

Difficile de trouver un terme idéal pour faire référence à la sensation que peut provoquer la prise de conscience du processus de réception par distraction. Il s'agit d'un déraillement, d'un dérèglement temporaire de la narration qui par sa régularité et ses effets d'accoutumance visuelle et sonore, nous hypnotise. La notion de syncope a pour intérêt d'être à la fois très concrète, et acceptée dans des contextes divers qui pourraient s'adapter aux différentes situations que nous analyserons dans cette partie. Outre la première définition du terme en milieu médical – une violente perte de connaissance accompagnée d'un état de mort apparente –, la notion de syncope renvoie de manière générale à une très forte émotion. Cette émotion, brève mais intense, suscite souvent la réflexion dans le cas des films de Weerasethakul, car elle arrive sous la forme de brèches laissant entrevoir pour un instant ce que les films n'explicitent jamais. La syncope, c'est aussi la rupture musicale, caractérisée par une perturbation du rythme due à un déplacement de l'accentuation. C'est exactement à la cassure d'un rythme que nous faisons ici référence, celui produit par le dispositif étudié dans la partie précédente, et qui permet à Weerasethakul d'ouvrir des failles parfois vertigineuses au regard de la tranquillité qu'inspirent ses films.

Ces ruptures peuvent être d'ordre narratif ou esthétique. Nous les étudierons dans le but de dépasser l'analyse limitant l'hypnose cinématographique à un moyen d'amener le spectateur au film. Cet enjeu est résumé dans un passage du *Corps du cinéma* qui nous permettra d'assurer la transition entre notre réflexion sur l'hypnose, et celle sur les effets de syncope que nous nous apprêtons à mettre en lumière :

Dans le processus d'induction, une seule suggestion est proposée-imposée au sujet : entrer dans le sommeil. Dans l'état, en revanche, l'éventail des suggestions s'ouvre

à l'infini, au gré des deux modalités depuis toujours attachées à l'hypnose : une situation thérapeutique, un espace d'expérimentation<sup>36</sup>.

Si le cinéma cherche, par un dispositif similaire à l'hypnose, à mettre le spectateur dans un état de conscience entre veille et sommeil, tout l'intérêt est en effet de voir comment il est alors possible d'ouvrir des brèches, de produire des événements sidérants que seul permet le montage d'images et de sons. Nous reviendrons sur la dimension thérapeutique évoquée par Bellour dans notre dernier chapitre, mais pour l'heure il convient de développer notre analyse à propos de ce « terrain d'expérimentations » sur lequel le dispositif cinématographique, dans sa proximité avec l'expérience hypnotique, permet de lever le voile. Nous verrons dans un premier temps qu'il peut s'agir de simples intrusions – objets, personnages ou mouvements qui ne semblent pas à leur place dans le montage. Ces intrusions, que l'on comprend parfois dans l'œuvre entière de Weerasethakul (en pensant instinctivement à ses travaux d'artiste contemporain), sont les écarts les plus évidents et les moins déstabilisants, mais leur présence parfois énigmatique doit être soulignée. Nous nous pencherons ensuite sur les anomalies spatiales et temporelles permises par le montage. Ces faux raccords volontaires, qui entraînent parfois quelques contorsions cérébrales, sont intéressants chez Weerasethakul en ce qu'ils reposent intégralement sur l'esthétique des films, par l'association du cadrage et du montage. Au cours de cette analyse, nous verrons par ailleurs que le cinéaste travaille méticuleusement sur le raccord regard, parfois à l'origine d'associations surprenantes. Cela nous mènera à notre dernier point, consacré au caractère réflexif des films. A l'échelle du personnage comme à celle du film, et même à celle de la filmographie, tout le travail de Weerasethakul fonctionne comme un ensemble de miroirs qui se réfléchissent mutuellement. Toutes ces considérations auront pour objectif de mettre en exergue les bouleversements de la réception provoqués par ces films, qui sont loin de se limiter à des expériences purement contemplatives.

Commençons donc par les intrusions les plus frappantes. Les trois films se déroulent sur un rythme plutôt calme et régulier, qui comme nous l'avons vu participe de leur caractère hypnotique. *Tropical Malady* présente d'abord une romance charmante, au milieu d'une campagne idyllique puis dans la douceur nocturne de la ville voisine, avant de basculer dans un récit plus sombre, au cœur d'une jungle certes moins rassurante, mais toujours bercée par une forme de quiétude relative à la nature sauvage dans laquelle s'isole le personnage de Keng. *Uncle Boonmee* suivait durant près de deux heures le chemin onirique d'une mort apaisée pour

---

<sup>36</sup> *Ibid*, p.62.

son personnage principal. Enfin, dans *Cemetery of Splendour*, rien ne venait réellement briser la tranquillité apparente de la petite ville de Khon Kaen. Mais pourtant, chacun se trouve ponctué de courtes manifestations visuelles et sonores qui intriguent et rappellent qu'à tout moment le film peut glisser vers un univers acceptant tous les dérèglements. Notons premièrement quelques éléments qui se situent à la lisière de la diégèse, en contact avec les personnages mais dont la fonction demeure énigmatique.

C'est par exemple le cas des néons que l'on aperçoit dans *Tropical Malady* et dans *Onkle Boonmee*. Dans le premier, deux plans montrent que les personnages installent eux-mêmes ces objets lumineux. Au début du film, on voit Tong ajuster un premier néon au-dessus d'une entrée de la maison, avant de se retirer pour aller rejoindre sa famille et les militaires qui dînent un peu plus loin à l'extérieur<sup>37</sup>. Qu'éclaire-t-il en dehors de la porte d'entrée ? Quel intérêt le personnage a-t-il à le faire fonctionner à l'écart du groupe ? Le film ne donne pas de réponse explicite, laissant durer le plan après que le personnage est sorti du cadre, comme si le néon faisait de ce paysage banal – une extrémité de la maison dans la partie gauche du cadre, deux bidons et une épaisse végétation dans la partie droite – une sorte de tableau, en lui ajoutant une valeur esthétique. Par ailleurs, une fois installé, nous ne voyons plus l'objet dans le cadre, mais simplement la lumière qu'il émet, arrivée à son incandescence maximale. Ce n'est pas le cas du deuxième néon aperçu dans le film quelques secondes plus tard. Nous voyons – à travers le regard de l'un des soldats – que le cadavre trouvé par les militaires dans l'introduction du film a été placé au pied d'un arbre, mais surtout à la lumière d'un néon perché à trois ou quatre mètres sur deux grandes tiges de bois<sup>38</sup>. Une installation a priori peu évidente, et peu pratique à utiliser comme simple système d'éclairage. Cette fois placés au centre de la partie supérieure du cadre, le néon et son support surprenant attirent toute l'attention.

Contrairement aux lampes thérapeutiques de *Cemetery of Splendour*, ces objets lumineux viennent donc frapper l'œil du spectateur sans que ce dernier ne puisse vraiment s'expliquer leur présence. Bien entendu, quiconque connaît le travail de Weerasethakul en tant qu'artiste contemporain sait que le néon est un élément récurrent de ses installations, employé dans une multitude de contextes très différents. Puisqu'il n'éclaire jamais rien, il serait facile de se contenter d'y voir une simple signature. Or, le saisissement provoqué par leur vision dans les deux films évoqués invite à aller plus loin pour comprendre cet effet. Tout d'abord, étant donné que les deux séquences dans lesquelles ils apparaissent se déroulent de nuit, les néons se

---

<sup>37</sup> *Tropical Malady*, 6 min 24.

<sup>38</sup> *Tropical Malady*, 6 min 54.

détachent très fortement du paysage et bien qu'ils ne projettent que peu de lumière, cette dernière s'avère assez intense pour marquer la rétine, jusqu'au passage du plan suivant. Un pur événement visuel, fort mais éphémère. Nous verrons néanmoins au troisième chapitre que ces néons, par leur lumière singulière et l'obscurité qu'ils nécessitent, peuvent notamment gagner une valeur métaphorique dans le cadre d'une mise en abyme de la projection.

Leur présence pourrait par ailleurs faire sens en tant qu'incarnation de l'un des aspects du travail de Weerasethakul, que Jacques Aumont résumait en quelques mots : « éclairer ce qui au fond ne devrait pas être éclairé<sup>39</sup> ». En modifiant la fonction de ces néons – qui ne donnent pas à voir plus clairement une surface ou un objet –, le cinéaste produit un effet qui est moins lié à l'objet lumineux qu'à l'obscurité qui l'entoure. Le vertige, c'est ici celui que provoque la nuit qui avale tout. Grâce aux néons, on voit que l'on ne voit rien (ou presque dans le premier cas). Afin de s'appuyer sur un exemple plus frappant, allons à la fin de *Tropical Malady*. Ses vingt dernières minutes se déroulent dans une nuit tellement noire que l'on ne peut s'en remettre qu'à d'infimes sources lumineuses choisies par le réalisateur. Il y a d'abord la simple lueur de la lune, qui se détache difficilement au-dessus des grands arbres de la jungle et éclaire faiblement autour du personnage<sup>40</sup>.

Puis, Weerasethakul n'hésite pas à s'appuyer sur un phénomène a priori naturel dans l'univers du film – toutefois non dénué de magie – mais qui relève évidemment d'une expérimentation visuelle pour le cinéaste<sup>41</sup>. Il s'agit de l'apparition de ce qui ressemble à une luciole, venant éclairer le visage du personnage en gros plan, avant d'être suivie par la caméra en même temps que par le regard de Keng jusqu'à un grand arbre illuminé. Cette vision d'une concentration lumineuse à la fois belle et mystérieuse, sera le dernier plan qui ne soit pas rongé par l'obscurité. Le suivant contraste déjà fortement : on distingue à peine le personnage, dont la silhouette s'efface dans le noir. Ces manifestations, toujours observées par les personnages en même temps que par le spectateur, demeurent donc équivoques et marginales vis-à-vis de l'ensemble du film. Elles représentent des micro-événements en termes de narration, mais par contraste, elles mettent en exergue le travail esthétique de Weerasethakul. Pour le spectateur, elles produisent en tout cas une forme de prise de conscience par le trouble, comme si l'obscurité dans laquelle le film nous avait discrètement plongés nous apparaissait

---

<sup>39</sup> « Tropical Malady d'Apichatpong Weerasethakul analysé par Jacques Aumont », cours donné au Forum des Images dans le cadre du cycle « Mille et une forêts », à Paris le 9 mars 2012.

<sup>40</sup> *Tropical Malady*, 1 h 34 min 10.

<sup>41</sup> *Tropical Malady*, 1 h 36 min 46.

soudainement, jusqu'alors peu envahissante mais désormais éblouissante. La nuit hypnotique est trahie le temps d'un surgissement lumineux, avant de reprendre possession de l'image.

Ces sortes d'installations intégrées aux films ne sont pas les seuls moyens employés par Weerasethakul afin de permettre au cinéma de faire un pas de côté pour dévoiler par instants sa nature illusoire. Parmi les manifestations relevant du pur effet cinématographique, on pourrait par exemple relever les apparitions et disparitions de personnages qui se font par le biais de surimpressions<sup>42</sup>. C'est le cas de Huay dans *Oncle Boonmee*, qui apparaît en surimpression à la table du dîner, dans un plan parfaitement composé à cet effet : il s'agit d'un plan d'ensemble de la terrasse, centré sur la table du salon de jardin éclairée par une petite lampe fixée au plafond du préau<sup>43</sup>. Tong, Jen et Boonmee sont assis à l'extrémité droite de la table, laissant deux chaises libres du côté gauche, et créant un vide dans le cadre auquel on ne prête pas forcément attention jusqu'à la lente apparition fantomatique de Huay sur l'une des deux chaises. Grâce au plan d'ensemble, Weerasethakul produit un effet de surprise d'autant plus intéressant qu'il est d'abord réservé au spectateur, le choix de composition isolant les trois personnages présents, qui ne se rendent compte de l'apparition de Huay qu'au bout de quelques secondes. Le même effet de montage est employé par le cinéaste pour faire disparaître Huay à 35 min 48, dans un plan d'ensemble de la chambre où le fantôme s'efface tranquillement, à nouveau dans la moitié gauche du cadre, tandis que Jen demeure profondément endormie dans le lit situé à sa droite. Weerasethakul laisse ainsi le spectateur sur l'impression étrange de faire l'expérience de ces manifestations par son propre regard, et non à travers la surprise des personnages qui précède souvent celle du public face aux séquences d'apparition fantomatiques.

On compte aussi dans les films de notre corpus un certain nombre de séquences dont le mystère relève de l'agencement des images, créant des situations a priori impossibles, à moins d'en déterminer l'éventuelle dimension métaphorique. Ces montages inextricables sidèrent sans être immédiatement spectaculaires comme l'usage des néons précédemment évoqué. Il peut s'agir d'un simple plan faussant la chronologie ou perturbant l'espace de la séquence, ou d'une scène entière qui ne semble pas à sa place dans le montage. *Tropical Malady* est un cas singulier, sa structure en deux parties impliquant une analyse approfondie pour bien saisir le sens de son montage – nous y reviendrons dans notre chapitre consacré à la mémoire. Néanmoins, dans la

---

<sup>42</sup> L'apparition étant un principe matriciel du cinéma de Weerasethakul, nous y reviendrons précisément et de façon plus approfondie au troisième chapitre.

<sup>43</sup> *Oncle Boonmee*, 17 min 19.

première partie, quelques plans mettent déjà en évidence cette façon qu'a Weerasethakul de manipuler les images en malmenant la logique du récit.

On repense ainsi à l'apparition surprenante et inexplicquée du personnage nu qui traverse le cadre juste après que les militaires pénètrent dans la forêt à l'issue de l'introduction<sup>44</sup>. Cette silhouette errante est filmée de trop loin pour être identifiée, si bien que l'on ne saurait dire s'il s'agit potentiellement de Keng ou de Tong. Impossible également d'affirmer à quel moment de l'intrigue se déroule cette marche étrange à la lisière des bois. Le plan intervient à l'issue de la scène d'exposition : il pourrait représenter l'un des enjeux du film que le spectateur s'apprête à découvrir – d'autant qu'il est soutenu par le début d'une chanson qui semble « lancer le film » –, mais après le cut au noir qui y met un terme, il n'y aura pas de reprise directe de cette étrange image. Bien entendu, une fois le visionnage du film achevé, on ne peut s'empêcher de faire le lien avec les errances du personnage possédé par le chaman dans la seconde partie du film, du fait de sa nudité et des quelques plans qui le montrent courant à l'extérieur de la jungle avec Keng. Mais à aucun moment le film ne confirme qu'il s'agit bien du même personnage, de même qu'il n'explique jamais la position chronologique de ce plan. En limitant cette apparition à un long plan fixe (52 secondes) qui rompt la dynamique de l'ouverture du film, Weerasethakul en fait à la fois une image qui marque l'esprit du spectateur et un mystère non résolu.

Autre fragment énigmatique du film : la déambulation nocturne de Tong en treillis militaire<sup>45</sup>. Cette courte séquence fait suite à la rencontre de Tong et Keng, d'abord à la campagne où la famille de Tong accueillait Keng et les autres militaires pour une nuit, puis en ville lorsque les deux garçons se retrouvent quelques minutes dans un embouteillage (12 min 13), l'un dans un bus, l'autre dans un camion militaire. Entre-temps, le film ne montre qu'une série de plans dans lesquels se dévoile le quotidien de Tong, de son travail à l'usine à ses activités sportives (12 min 56 à 14 min 59). L'étrangeté de la scène provient immédiatement du vêtement porté par Tong (même si nous le reverrons dans cette tenue lors de sa recherche de travail à 21 min 36), mais surtout de sa solitude et de son regard perdu tandis qu'il marche d'un pas décidé dans la rue. Nous le voyons ensuite assis dans un bus, toujours vêtu de l'habit militaire. Il est difficile de comprendre cette virée solitaire en ville alors qu'il porte ce qui pourrait être la tenue de son futur amant. Si ce plan anticipe la suite du film, peut-être en est-il l'ultime image, celle d'un garçon hanté par l'amant qui l'a quitté, ou au contraire celle du garçon ayant peu à peu vampirisé l'âme de son amant à mesure que la relation avançait. Mais à

---

<sup>44</sup> *Tropical Malady*, 4 min 12.

<sup>45</sup> *Tropical Malady*, 15 min 06.

nouveau, Weerasethakul crée en tout cas une fracture, insérant une vision obscure et hors du temps au beau milieu de l'histoire idyllique qui constitue la première partie.

La disparition de Tong, qui marque la rupture centrale du film, produit aussi deux images frappantes. Cette disparition s'effectue en deux étapes : d'abord une absorption du personnage au sein même de l'image, puis une éviction opérée par le montage. La première étape fait suite à une scène étrange, concluant la grande virée en ville de Keng et Tong<sup>46</sup>. Les deux amants se sont arrêtés sur le bord de la route, sur un lieu difficilement identifiable, notamment en raison de la nuit. Près de la moto de Keng, à la lumière d'un réverbère, les deux garçons se livrent à un geste érotique surprenant – le seul du film, qui présente une relation plutôt chaste entre les deux personnages –, chacun léchant longuement la main de l'autre. C'est suite à cet échange amoureux saisissant que Tong s'éloigne sans prononcer un mot, disparaissant progressivement dans la noirceur de la nuit. L'image, dont seul le premier plan est éclairé sur quelques mètres, est presque entièrement dévorée par l'obscurité, et Tong semble s'effacer pour de bon sous le regard tétanisé de Keng. La séquence compte ainsi un long plan très physique et quelque peu malaisant, immédiatement suivi d'un plan dans lequel le corps du personnage devient presque évanescent. Le regard figé de Keng dans le plan suivant renvoie le spectateur à sa propre sidération. A ce trouble s'ajoute son sourire étonnant deux plans plus tard (alors que revient la musique euphorique de l'entrée des soldats dans la forêt), comme si l'image inquiétante de Tong absorbé par l'obscurité s'était effacée automatiquement en même temps que lui. Son sourire se prolonge sur le plan qui le montre en route pour la forêt, en compagnie d'autres soldats à l'arrière d'un camion<sup>47</sup>. Le souvenir idyllique de la relation semble occuper tout l'esprit de Keng, évacuant toute ambiguïté quant à leur séparation récente.

Dans *Le corps du cinéma*, Raymond Bellour revient sur les théories de Murray Smith concernant la construction des personnages et le phénomène d'identification. Smith, dont la réflexion emprunte à celles de Noël Carroll ainsi que le rappelle Bellour, envisage la construction du personnage selon une structure qu'il nomme « structure de sympathie »<sup>48</sup>. Cette structure comporte trois niveaux : la reconnaissance, l'alignement et l'allégeance. La reconnaissance est le niveau de construction le plus élémentaire du personnage, puisqu'il ne repose que sur l'idée d'un corps « doté d'individualité et de continuité ». L'alignement, plus intéressant dans le cas que nous analysons, renvoie à la nécessaire compréhension de la conduite

---

<sup>46</sup> *Tropical Malady*, 51 min 21.

<sup>47</sup> *Tropical Malady*, 54 min 57.

<sup>48</sup> SMITH, Murray, *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995.

des personnages et des sentiments qu'ils éprouvent. L'allégeance renvoie quant à elle au processus d'évaluation morale des personnages par le spectateur. Dans les courtes séquences évoquées précédemment, c'est bien l'alignement qui se trouve malmené par l'obscurité qui entoure certains traits des personnages. En mettant en scène sa « maladie d'amour », Weerasethakul ne désigne pas clairement qui en est la victime, mais il fait s'entrechoquer des émotions contraires en brisant de temps à autre le rythme du film, qui par ses zones d'ombre et ses ruptures met aussi en exergue l'irrationalité de toute histoire d'amour.

Outre les bouleversements provoqués par le statut changeant des personnages comme dans *Tropical Malady*, la filmographie de Weerasethakul comporte plusieurs scènes dans lesquelles le temps et l'espace peuvent être perturbés par le montage. Ces séquences se situent souvent en fin de film, comme pour en laisser entrevoir une profondeur insoupçonnée qui ne sera questionnée qu'a posteriori, par le spectateur lui-même. Il ne s'agit parfois que d'un raccord-regard impossible, comme dans *Oncle Boonmee* : nous avons déjà évoqué la première apparition du singe fantôme au début du film, qui révélait au spectateur de façon surprenante qu'il avait emprunté son regard<sup>49</sup>.

Dans la dernière partie du film, on peut voir le même type de plan, fonctionnant toutefois comme un faux raccord spatial déroutant : à 1 h 24 min 20, alors que nous venons d'assister à la mort de Boonmee au cœur de la grotte avec Jen, Tong et Huay, un plan de trente-quatre secondes nous montre un groupe de cinq singes fantômes qui observent la scène depuis la forêt. Accentué par un fort contraste d'éclairage – la grotte laisse passer un peu de lumière tandis que les singes fantômes sont camouflés dans l'ombre nocturne de la jungle –, ce raccord s'affranchit de la distance censée séparer les hommes et les fantômes, comme pour souligner que Boonmee s'apprête à rejoindre ces derniers dans la jungle. Malgré cette interprétation qui peut être faite du rapprochement des deux plans, le montage cut qui les assemble crée un choc visuel, amorti par le rythme auquel ils s'enchaînent et par la continuité sonore qui les lie.

Cependant, la rupture la plus significative et déconcertante se situe à la fin du film, avec un raccord regard réflexif qui rappelle la fin de *2001 : l'Odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick<sup>50</sup>. Tong, devenu moine après le décès de Boonmee, s'est faufilé hors du temple pour rejoindre Jen et sa nièce. Après en avoir profité pour prendre une douche, il accepte d'aller dîner avec Jen, mais lorsqu'il se tourne finalement vers la sortie, il se trouve coupé dans son élan par

---

<sup>49</sup> *Oncle Boonmee*, 5 min 57.

<sup>50</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 40 min 33.

une vision pour le moins surprenante : tous les trois se trouvent assis sur le lit, regardant la télévision, sous son regard stupéfait. Jen, visiblement peu perturbée par la vue de son propre corps dans la position qu'elle occupait quelques minutes auparavant, le prend tranquillement par la main pour l'entraîner avec elle vers la sortie. Alors, dans une confusion qui gagne le spectateur en même temps que Tong, les deux personnages et leurs doubles se retrouvent côte à côte dans un plan d'ensemble de la chambre qui réunit deux moments dans l'image. Comme Dave Bowman dans la partie « Jupiter et au-delà de l'infini » qui concluait le film de Kubrick, Tong et Jen semblent faire l'expérience de l'espace-temps – le rassemblement des deux dimensions souvent considérées comme indivisibles –, parcourant brièvement le temps comme on se déplace à travers n'importe quel espace. Weerasethakul s'est toujours refusé à donner une explication de cette séquence vertigineuse, qui tranche par son obscurité et son caractère métaphysique – en ce sens qu'elle s'ouvre à des analyses qui ne peuvent que s'appuyer de façon spéculative sur l'apparition elle-même sans pouvoir l'expliquer définitivement – avec l'ensemble du film, qui suit une trame relativement simple et enfantine. Cependant, il est intéressant de noter que ces apparitions, qu'il s'agisse du fantôme de Huay ou de cette vision finale qui ressemble à une projection astrale, reposent toujours sur un usage très simple du montage, qui retrouve ainsi sa force de suggestion indépendante de tout effet spécial. Le saisissement que provoquent ces surgissements ne relève que d'une superposition ou d'un enchaînement direct de deux plans. Par ailleurs, sans que cela ne soulève une piste plus évidente, on peut noter le regard ébahi de Tong, qui rappelle celui de Jen à la fin de *Cemetery of Splendour*, qui traduisait un réveil (suggéré par Itt par le biais de la médium).



Capture d'écran 3 : Tong et Jen face à leurs propres corps dans *Uncle Boonmee*

Il y avait déjà une séquence similaire dans la dernière partie de *Tropical Malady*, qui ajoutait à la confusion provoquée par l'agencement des images celle du montage sonore – il s'agit de la scène déjà évoquée dans laquelle Tong s'endort dans la jungle. Pour bien comprendre le déroulement des événements qui y sont mis en scène, il faut partir d'un premier plan nocturne, situé dans la seconde partie du film<sup>51</sup>. On y voit Keng perché en haut d'un arbre, encagoulé, retirant une sangsue de sa jambe avant de se positionner confortablement pour dormir. Il ferme les yeux un instant, puis les ouvre et fronce les sourcils en regardant à droite et à gauche, comme s'il avait entendu un bruit surprenant, avant de les refermer. S'ensuit un cut au noir puis l'apparition d'un carton, qui nous explique que « le fantôme du tigre essaie de s'insinuer dans ses rêves », mais que le soldat est finalement réveillé en repensant au villageois disparu. Il regarde à nouveau autour de lui sans parvenir à comprendre ce qui l'empêche de dormir. Cette fois, nous entendons tout de même un bruissement, comme si quelque chose remuait dans la végétation au pied de l'arbre. Un peu plus tard, un plan large au cœur de la jungle nocturne nous montre Keng qui essaie d'attirer la bête qu'il traque en agitant une sorte de petite cloche en bois<sup>52</sup>.

Quelques minutes plus tard, il se produit alors un événement de montage aussi déconcertant que la scène d'*Oncle Boonmee* évoquée plus haut. Tandis que Keng a commencé à ramper vers le tigre qui s'apprête à dévorer son âme, nous le voyons à nouveau dans l'arbre, toujours encagoulé et cadré de la même façon<sup>53</sup>. Par la continuité du son, nous comprenons que le bruit entendu plus tôt aux alentours de l'arbre (qui fait tourner la tête de Keng vers la droite) est celui de Keng lui-même, rampant sur le sol. Un troisième bruit se fait ensuite entendre (lui faisant tourner la tête vers la gauche) : celui de la petite cloche en bois qu'il faisait sonner quelques minutes auparavant. Le personnage se voit à nouveau comme dans un miroir, cette fois tourné vers un temps incertain. Il assiste impuissant à deux actes passés ou à venir, cherchant à attirer la bête en même temps qu'il cède à son emprise. Dans le même espace, ce sont ainsi trois moments qui sont réunis en un seul plan par Weerasethakul, cette fois-ci grâce au son. Si le montage est difficilement compréhensible de façon immédiate, il s'avère peut-être moins énigmatique que celui d'*Oncle Boonmee*. Il est tout à fait possible de calquer l'analyse du sens que peut porter ce plan sur la métaphore de la « maladie d'amour » évoquée par Weerasethakul lorsqu'il est interrogé sur la signification de son film. Comme la dernière scène réunissant les deux amants à la fin de la première partie, ce plan opère le rapprochement de trois

---

<sup>51</sup> *Tropical Malady*, 1 h 11 min 07.

<sup>52</sup> *Tropical Malady*, 1 h 34 min 10.

<sup>53</sup> *Tropical Malady*, 1 h 41 min 32.

éléments visuels et sonores qui pourraient renvoyer à trois aspects de la relation mise en scène dans le film.

Dans la scène qui concluait la virée nocturne de Keng et Tong, il y avait sept plans pour montrer trois temps : le geste érotique (cinq plans en champ-contrechamp), puis la disparition soudaine de Tong dans l'obscurité, et enfin le regard tétanisé de Keng<sup>54</sup>. Le plan dans la jungle superpose quant à lui trois idées en une image et deux sons. L'image montre un personnage qui se revoit (littéralement) dans des situations qui nous sont suggérées par le son : le désir de l'autre dont on cherche à capter l'attention – la petite cloche pour attirer le tigre –, puis le fléchissement, l'abandon de soi face au charme vénéneux de l'autre – le soldat rampant vers le tigre fantôme. Il pourrait donc s'agir d'images du passé, métaphoriques si elles sont prises dans une analyse du film dans sa globalité, possiblement extraites d'un rêve ou d'un souvenir de Keng dans l'univers du film. S'il s'agit d'un rêve, on peut d'ailleurs remarquer que la scène évoque la condensation, phénomène qui dans le travail du rêve fait référence à la façon dont il ignore la contradiction, traitée comme successivité.

*Cemetery of Splendour* comporte aussi un montage de cet ordre. Il s'agit cette fois de plusieurs plans qui communiquent en différé, se faisant directement écho malgré les événements que le montage insère entre eux. Jen se trouve dans un kiosque en compagnie de Keng, la médium, et Itt, le soldat ici endormi<sup>55</sup>. La scène commence par une discussion anodine entre les deux femmes sur la crème que Keng fait essayer à Jen. Puis, la médium propose de commencer la séance et Itt prend possession du corps de Keng pour inviter Jen à visiter un ancien palais royal qu'il parvient à visualiser dans son sommeil, tandis que le spectateur comme Jen devra se contenter de l'imaginer à la place d'un grand parc où quelques ruines résistent au milieu de la végétation. Jen et Itt (dans le corps de Keng) se promènent ainsi tout l'après-midi, du parc au temple de la ville, jusqu'au bord du fleuve où ils ont une discussion sur le sommeil. Ensuite, une image familière revient : il s'agit des petits moulins à eau du début du film, à nouveau filmés sous deux angles différents et alternés selon un rythme lent (deux fois vingt-quatre secondes). Le son produit par les petites machines sert alors une nouvelle fois de lien avec les plans suivants. D'abord un plan de ciel nuageux, traversé après quelques secondes par une sorte d'amibe géante qui pourrait évoquer la « boule d'énergie » décrite par le professeur de méditation au début du film. Puis, s'ensuivent deux plans du kiosque où Jen et Keng avaient laissé le corps endormi d'Itt. Le kiosque est désormais désert. Sur cette image, quelques lignes

---

<sup>54</sup> *Tropical Malady*, 51 min 21.

<sup>55</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 16 min 32.

de dialogue en off : « Tu vivras longtemps, Itt. Notre métabolisme est ralenti quand nous dormons. ».

C'est encore une fois le montage qui s'avère plus déroutant que les images elles-mêmes. Cette forme étrange qui flotte dans le ciel était presque préfigurée par l'esprit du spectateur lorsque le professeur invitait à imaginer une boule d'énergie que l'on doit laisser sortir de notre corps et s'étendre jusqu'au ciel. L'image de cette amibe renvoie simplement au déplacement d'un esprit qui vagabonde (tout en actualisant la force d'une image qui était seulement intervenue de façon virtuelle à travers une méthode projective), comme celui d'Itt qui se promène en compagnie de Jen à travers le corps de Keng. Son absence du kiosque signifie qu'on l'a sans doute déplacé, mais le montage cut qui raccorde le plan suivant, où l'on retrouve les personnages sur les bords du fleuve, indique que son esprit est toujours libre, quelles que soient les manipulations que son corps subit durant son sommeil. Il sera même assez incarné dans le corps de Keng pour prendre part à un geste entre érotisme et thérapie, léchant délicatement la jambe malade de Jen<sup>56</sup>.

Cette séquence pourrait s'adresser discrètement au spectateur, car elle projette en quelque sorte le dispositif cinématographique à l'œuvre dans le cinéma de Weerasethakul sur des images qui transcrivent un processus similaire. Si l'endormissement incontrôlable des soldats relève d'un mystère non résolu par le film – quoique l'explication mythologique renvoie à des entités qui les attirent vers le sommeil –, le film montre bien que l'esprit de sujets inconscients demeure actif et réactif, capable de s'incarner dans d'autres corps pour recevoir et transmettre des émotions et des sensations. Il y a dans cette relation entre l'esprit du sujet endormi, le corps qui l'accueille temporairement et celui avec lequel il interagit, quelque chose qui ressemble à l'expérience spectatorielle, dans tout ce qu'elle peut avoir de réflexif lorsque l'on prend conscience de son fonctionnement : le spectateur, à demi-conscient, est sujet à une forme d'identification qui lui permet de s'émouvoir et de recevoir des sensations qui ne lui sont que suggérées. Ce point de notre réflexion semble rejoindre une affirmation de Serge Daney reprise par Raymond Bellour dans *Le corps du cinéma* : « C'est le mouvement de caméra à l'envers, celui qui se passe *dans le corps du spectateur*, que l'on peut appeler "émotion"<sup>57</sup>. ». Après avoir cité Daney, Bellour développe d'ailleurs sur cet « envers » qui nous invite à rapprocher le dispositif cinématographique et le processus de réception :

---

<sup>56</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 42 min 01.

<sup>57</sup> DANÉY, Serge, *Ciné Journal*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986.

« A l'envers » désigne donc l'effet mystérieux de réponse par lequel le film bouge ou paraît bouger à l'intérieur du corps (...). C'est qu'il s'agit de qualifier avant tout le mouvement, de caméra ou non, qui vient du film comme d'un corps et par là se retourne en pliant le corps du spectateur sur lui-même.<sup>58</sup>

C'est bien ce mouvement qui était au cœur de notre premier chapitre. Nous sommes partis de la représentation du sommeil, des images qu'en donne Weerasethakul, pour arriver à la mise en scène et au montage afin de comprendre en quoi les images, leur mode de production et leur assemblage convergeaient pour constituer un dispositif hypnotique spécifique à son cinéma. Nous avons démontré combien le geste du cinéaste devait accompagner celui des sujets filmés pour que l'ouverture aux personnages (qui ne relève pas de l'identification classique, comme nous le verrons au troisième chapitre) soit assez forte pour nous faire entrer dans leur univers par l'altération de notre état de conscience. C'est par le rythme visuel et sonore de ses films que le réalisateur parvient à trouver l'émotion, c'est-à-dire la « force intime de l'affect comme forme sensible au corps qui l'éprouve, et la conscience spirituelle ou mentale qui plus ou moins l'accompagne.<sup>59</sup> ». Le cinéma de Weerasethakul entretient l'état hypnotique du spectateur tout en acceptant des brèches, des ouvertures presque évanescentes à des possibles qui ne sont pas explorés par les films. Ces failles, qui se traduisent par des zones d'ombre du scénario ou des montages étourdissants, sont pareilles à des syncopes qui ne font pas s'effondrer l'hypnose, mais qui en trahissent volontairement le caractère illusoire. Weerasethakul ne se contente pas de plonger le spectateur dans un état hypnotique : il tente de lui faire vivre une expérience qui s'apparente à celle d'un rêve éveillé. Les images et les sons doivent être transmis à un rythme précis pour atteindre l'inconscient du spectateur, tout en laissant apparaître çà et là quelques traces de leur étrangeté. On ne pourrait mieux résumer la démarche de Weerasethakul qu'en empruntant ses propres mots :

Je pense que l'on rêve de manière très narrative, avec seulement quelques sauts de logique, des tournures étranges. J'essaie donc d'imiter cette logique et cette idée du temps<sup>60</sup>.

---

<sup>58</sup> BELLOUR Raymond, *op. cit.*, p.148.

<sup>59</sup> *Ibid.*, p.140.

<sup>60</sup> « Adieu Thaïlande », entretien mené par Cyril Béghin et Jean-Philippe Tessé pour les *Cahiers du Cinéma*, le 20 mai 2015 à Cannes.

Reste à savoir ce qu'il reste de l'expérience de ces films-rêves dans l'esprit du spectateur. Travailler sur les rapports entre cinéma et mémoire dans le cas de Weerasethakul demande à nouveau d'identifier les différents niveaux auxquels ces relations existent. La mémoire, comme le sommeil, est d'abord un principe fondateur de ses films : il faut comprendre ce que représentent les souvenirs pour ses personnages, et comment leur récit implique d'employer des techniques de narration particulières. La mémoire, c'est aussi celle du spectateur : il faut étudier ce que l'on retient des films, mais aussi la façon dont notre bagage culturel influe directement sur leur découverte et leur compréhension. Nous regardons chaque film en y projetant inévitablement des figures antérieures de notre cinéphilie : un film se réincarne à travers la lecture de chaque nouveau spectateur. Mais surtout, la mémoire du cinéma de Weerasethakul est sensible. Elle nous ouvre l'accès à des univers inconnus qui nous deviennent familiers en stimulant des perceptions insoupçonnées de notre corps.

## Partie 2 : Mémoire sensible

### 1. Souvenirs

Le concept de mémoire se décline en une diversité de définitions qui permettent de l'étudier dans différents champs disciplinaires. Dans le cadre de ce travail de recherche, nous y ferons référence à travers deux prismes distincts. Tout d'abord, la mémoire sera étudiée selon le sens qui lui est généralement attribué, en tant qu'espace mental dans lequel se logent les souvenirs, proches ou lointains – ce qui constitue évidemment un sens partiel, que nous nous attacherons à compléter au long de notre analyse. Il s'agira d'analyser comment cet espace mental et la matière qu'il contient, configure et déforme, occupent une large place dans l'univers d'Apichatpong Weerasethakul. Nous verrons ainsi que le souvenir et sa transmission façonnent la psychologie des personnages et déterminent parfois la structure narrative des films. Nous démontrerons par ailleurs, à mesure que nous avancerons dans ce premier axe de réflexion, que l'activité mentale qui se déroule lorsque l'état de conscience est altéré peut être un passage vers une autre forme de mémoire, que nous cherchons à saisir en dépit de son indistinction.

Dans les scénarios de Weerasethakul, il est très fréquent de rencontrer une multitude de personnages confrontés à leurs souvenirs, voire à leurs vies antérieures. La représentation de ces deux types de souvenir s'alterne souvent dans des narrations lacunaires et des montages cut qui invitent parfois le spectateur à fantasmer des passerelles temporelles. Ce passé qui les rattrape fait toujours l'objet d'une transmission : entre les protagonistes qui se racontent les histoires de leur(s) existence(s), mais aussi du cinéaste au spectateur. Les récits mémoriels disséminés dans chaque film posent des questions d'énonciation filmique : comment raconter un souvenir à l'écran ? Comment intégrer ces fragments de mémoire à la chronologie d'un film ? Si par la mise en scène le cinéaste emprunte souvent la voie du cinéma expérimental, il explore le partage du souvenir sur deux modes de narration.

On peut d'abord évoquer la forme de la fable, récit simple qui laisse libre court à l'imagination du récepteur et qui passe uniquement par les monologues et dialogues de certains personnages, de simples évocations sans embrayage visuel. C'est le cas à de nombreuses reprises dans *Oncle Boonmee* et *Cemetery of Splendour*. Mais ces petites histoires, souvent associées à la légende qui entoure un lieu ou à l'héritage culturel d'une famille, peuvent aussi

être explicitées par l'image, y compris lorsque cela implique l'irruption du fantastique comme dans le final de *Tropical Malady*, qui fait surgir un tigre fantôme légendaire face au personnage de Keng. C'est à la croisée de ces deux langages – verbal et visuel – que le cinéaste parvient à créer une circulation entre le présent vécu par les personnages principaux, et le temps incertain de leurs souvenirs, ainsi qu'à travers la philosophie animiste, pensée qui se fonde sur la croyance en un esprit unique qui animerait tous les êtres vivants et éléments naturels.

Avant de nous plonger dans ces questions d'énonciation filmique, arrêtons-nous sur un détail qui revient parfois chez Weerasethakul, et qui s'impose souvent comme le support idéal du souvenir : la photographie. Une photographie peut naturellement représenter un mystère. Dans *Cemetery of Splendour*, Jen découvrait une photo d'Itt en compagnie d'un autre soldat dans une sorte de journal intime<sup>61</sup>. Ici, le mystère n'aura pas de suite concernant Itt et Jen, puisqu'il ne sera pas fait mention de la photo plus tard dans le film – encore que nous pourrions nous laisser aller à quelques spéculations concernant le lien potentiel entre cette photo et celle que nous apprêtons à mentionner.

Prenons cet autre exemple, dans *Tropical Malady*. La scène centrale, transition énigmatique en ce qui concerne l'articulation des deux grands blocs qui composent le film, avance brièvement un indice, une trace presque évanescence tant le plan est court. La jalousie pourrait être l'élément déclencheur de la fuite de Tong et de la traque de Keng dans la jungle : cette supposition passe par un simple insert sur une photo de Tong en compagnie d'un autre garçon, dernière image avant que le film ne bascule dans l'introduction de la légende, puis l'exploration de la jungle<sup>62</sup>. Cette photographie est intéressante en ce qu'elle présente un intérêt ambigu : l'échelle de plan choisie par Weerasethakul n'est pas anodine, la photo doit être vue et sa matérialité, son caractère tangible, en fait a priori un élément privilégié pour l'interprétation du film. Cependant, le spectateur se trouve en réalité dans la même position que Keng, guidé par des intuitions mais étranger à l'histoire rattachée à cette photo. D'ailleurs, le mystère peut s'étendre à la nature même de la relation entre Keng et Tong, ce dernier disparaissant de façon très étrange à la fin de la première partie. En effet, la photographie n'atteste la réalité d'une situation que dans les limites de la durée de la prise, et il ne faut pas oublier qu'elle est souvent le résultat d'une mise en scène. C'est ce que rappelaient déjà les tout premiers plans du film, qui montrent un groupe de soldats prenant une multitude de photos avec

---

<sup>61</sup> *Cemetery of Splendour*, 23 min 38.

<sup>62</sup> *Tropical Malady*, 58 min 03.

le cadavre qu'ils viennent de découvrir<sup>63</sup>. Ce dernier est manipulé et repositionné à maintes reprises pour entrer dans le cadre. Si l'attitude des personnages apparaît immédiatement comme déplacée, c'est la prise de vue qui s'avère intéressante, éclairante sur ce qu'une photo peut avoir de faussement naturel, et donc de trompeur... y compris au point de mettre en péril une relation amoureuse fragilisée par l'éloignement. Dans les deux premiers cas de figure évoqués précédemment, le personnage qui observe la photographie en est absent, et ne connaît pas le contexte dans lequel elle fut prise. Elle est à chaque fois un objet de mystère, renvoyant à des individualités disparues (Itt retombé dans le sommeil, Tong disparu et pris dans la zone d'ombre du récit). *Oncle Boonmee* propose une idée moins évidente au cours de la scène du dîner : montrer à des proches les souvenirs dont la mort les a privés<sup>64</sup>. Encore une fois, on peut voir une forme de décalage dans le geste de Jen (pour le spectateur occidental qui n'a pas le même rapport à la mort, ou simplement vis-à-vis du personnage, dont le comportement s'avère cocasse) qui s'empresse de montrer à Huay les photos de son enterrement. Mais la photographie est ici très estimée. L'acte photographique est élevé au rang d'art par Boonsong (dans une séquence que nous analyserons bientôt en détail), et les clichés sont manipulés avec une certaine délicatesse par Jen et Huay.

Lorsque l'on évoque le traitement du souvenir au cinéma, on pense aussi à l'enfance. Si la jeunesse de Weerasethakul est bien présente dans tous ses films à travers le choix de ses lieux de tournage (la ville de Khon Kaen, l'hôpital de ses parents, les *theaters* thaïlandais...) et le profil des personnages mis en scène ou encore les références liées à l'environnement culturel de son adolescence, l'enfance est finalement peu représentée de manière directe à l'écran. Il y a bien quelques plans d'étudiants et d'établissements scolaires dans *Tropical Malady*<sup>65</sup> et *Cemetery of Splendour*<sup>66</sup>, mais l'enfance est avant tout un élément du passé, un souvenir qui se raconte. *Cemetery of Splendour* l'illustre dès son ouverture. Après que le premier plan nous a montré une équipe de chantier regroupée autour d'une pelleuse au milieu d'un grand jardin, un camion de militaires fait irruption en marche arrière dans ce qui ressemble à une cour d'école, si l'on en croit les tracés sur le sol qui rappellent les lignes d'un terrain de foot<sup>67</sup>. La confirmation ne se fait pas attendre : d'abord dans un plan large qui laisse entrevoir un grand tableau vert au fond d'une salle de classe transformée en dortoir pour les soldats malades, puis dans le dialogue, lorsque Jen raconte à son amie infirmière le souvenir attaché à ce lieu

---

<sup>63</sup> *Tropical Malady*, 1 min 17.

<sup>64</sup> *Oncle Boonmee*, 29 min 40.

<sup>65</sup> Quelques étudiantes aperçues brièvement à 23 min 36.

<sup>66</sup> Des écoliers, rentrant à l'école ou visitant un établissement pendant une excursion, à 46min55.

<sup>67</sup> *Cemetery of Splendour*, 2 min 17.

particulier, établissement scolaire devenu hôpital de fortune<sup>68</sup>. Un souvenir est souvent associé à une ou plusieurs images. Ici, il est même spatialisé, précisément ancré dans la configuration des lieux : Jen est d'abord attirée vers le lit d'Itt car il est situé à l'endroit où elle s'asseyait en classe, tellement loin qu'elle avait « du mal à lire le tableau ». A mesure que les deux femmes avancent vers le fond de la pièce, le souvenir se déroule et se précise dans l'esprit de Jen. Les fenêtres ouvertes lui rappellent combien elle aimait regarder les arbres depuis l'intérieur de la classe, et les arbres lui rappellent un professeur d'anglais « beau comme Clark Kent dans *Superman* », qui aimait s'asseoir sous le jaquier.

Un peu plus loin dans le film, l'école revient sous la forme d'une ruine, plus seulement désaffectée mais laissée à l'abandon dans un désordre qui ressemble aux vestiges d'un séisme<sup>69</sup>. La séquence dure un peu plus de trois minutes. Un travelling latéral suit d'abord de droite à gauche la marche nocturne de Jen, avec un gros plan sur ses pieds qui foulent un sol encombré de débris divers (feuilles, cahiers, formes découpées dans du carton...), éclairé à la seule lueur d'une lampe de poche. A l'aide de sa béquille, elle déplie une petite affiche sur laquelle on peut lire l'inscription suivante : « Parmi les humains, les plus intelligents sont ceux qui sont disciplinés ». Elle fait quelques pas de plus, éteint sa lampe torche et appuie sur un interrupteur qui dévoile dans son ensemble cette salle de classe abandonnée – est-ce la même que celle qui abrite le dortoir de l'hôpital ? Le film ne le précise pas, mais au vu des vagabondages de Jen et Itt à travers les rêves et les souvenirs, cette scène pourrait arriver au même endroit à une époque éloignée de leur rencontre. Un tableau vert abîmé, un alphabet partiellement arraché du mur, des chaises renversées et du matériel éparpillé sur le sol... l'entassement de ces objets quotidiens de l'enfance tombés en désuétude est empreint de mélancolie. Jen y est sensible : elle décide d'appeler son mari et raconte en anglais un nouveau souvenir de son enfance. Elle sourit en se remémorant un devoir qu'elle avait oublié de rendre à l'un de ses professeurs. Mais aussi et surtout, elle évoque le souvenir d'un « animal bizarre dans le lac » qui « nageait, libéré de la pesanteur, très sereinement ». Elle ajoute que celui-ci flotte désormais dans sa tête et dans son cœur. On repense alors à la séquence de dîner dans *Oncle Boonmee*, au cours de laquelle Boonsong racontait comment il était allé à la rencontre des singes fantômes, créatures qui lui étaient familières depuis son enfance (« Ceux qu'on entendait quand on était petits<sup>70</sup>. »). C'est d'ailleurs aussi par cette ouverture à la naïveté (jusque dans l'apparence de son bestiaire fantastique) que le cinéma de Weerasethakul se rattache à l'enfance. L'étrange créature du lac

---

<sup>68</sup> *Cemetery of Splendour*, 5 min 46.

<sup>69</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 04 min 31.

<sup>70</sup> *Oncle Boonmee*, 27 min 33.

de *Cemetery of Splendour* flotte également dans la tête du spectateur depuis ce plan énigmatique du fleuve dans lequel surnageait une étrange forme organique à la vue de quelques passants intrigués. Comme dans *Oncle Boonmee*, qui dévoilait un singe fantôme dès son introduction, *Cemetery of Splendour* joue ainsi sur un parallèle entre la mémoire à court terme du spectateur et la mémoire à long terme des personnages.

Nous avons commencé par évoquer la photographie, il convient désormais d'approfondir notre analyse de la dimension visuelle du souvenir. Commençons avec le personnage de Keng, la médium de *Cemetery of Splendour*. Avant de venir soutenir les proches des soldats endormis à l'hôpital, elle travaillait régulièrement pour la police, et avait même été approchée par le FBI pour ses capacités à entrer en contact avec l'esprit des personnes assassinées ou disparues<sup>71</sup>. Elle se souvient également de sa vie antérieure de petit garçon, « mort en tombant d'un arbre <sup>72</sup>». Mais la mémoire recueillie et retransmise par Keng ne renvoie pas nécessairement à un passé lointain et révolu. Par une forme de traduction singulière, elle peut produire le souvenir d'une expérience en cours : celle du rêve. Au début du film, alors que nous la voyons en action au chevet d'un soldat, la mise en scène de Weerasethakul, qui se contente de filmer en plan fixe le personnage qui parle à une proche, met paradoxalement en exergue la dimension visuelle de la mémoire<sup>73</sup>. Si Keng est la seule à « voir » dans l'esprit du soldat, elle répond bien à une demande d'images : « La nuit est très sombre (...) », « Il y a un monticule de terre, des piliers en béton. », « Il tient un stylo et écrit quelque chose. »...il ne s'agit pas d'un dialogue entre la personne endormie et sa proche éveillée, mais de la description d'une vision, comme si l'image avait un caractère immédiatement rassurant et tangible. Ces éléments de description renvoient par ailleurs une nouvelle fois à l'idée d'une localisation du souvenir. Les images ont beau être floues, elles semblent difficilement pouvoir se passer d'un cadre, si imprécis soit-il. Mais le plus intéressant ici est la façon dont le personnage conscient enregistre les images mentales d'un esprit inconscient. Il y a fort à parier que le soldat n'aura aucun souvenir de ces images, mais Keng, qui est capable de communiquer simultanément avec des esprits conscients et inconscients, les enregistre en produisant son propre souvenir à partir du rêve d'un autre. Nous retrouvons bien là l'activité mentale que nous évoquions en début de chapitre, celle qui se déroule lorsque l'état de conscience est altéré, et qui peut permettre d'accéder à d'autres formes de mémoire, que nous cherchons à décrire malgré leur caractère indistinct.

---

<sup>71</sup> Comme l'explique l'amie infirmière de Jen à 7 min 06.

<sup>72</sup> *Cemetery of Splendour*, 16 min 04.

<sup>73</sup> *Cemetery of Splendour*, 7 min 51.

Par ces récits de souvenirs, cette mémoire qui s'incarne à travers la parole, Weerasethakul rappelle aussi la puissance d'évocation du dialogue. *Cemetery of Splendour* est le moins spectaculaire de ses films – pas de singe fantôme ni de tigre possédé –, et pourtant, c'est tout un univers fantastique qui se déploie par la communication orale. C'est le cas dans la séquence déjà évoquée au cours de laquelle Itt, endormi, emprunte le corps de Keng pour communiquer avec Jen et se livrer à une promenade des plus singulières<sup>74</sup>. Dans un parc tranquille peuplé d'arbres et tapissé de feuilles mortes, Keng transmet les visions d'Itt, qui explore la mémoire d'un ancien palais royal, probablement associé aux légendaires rois guerriers qui s'affrontent sous les fondations de l'école.

Tout passe alors par le dialogue et fonctionne sur plusieurs niveaux : Itt, dans son sommeil, accède à un lieu du passé que Keng, en médiatrice, tente de restituer par la description dans la réalité au sein de laquelle évolue Jen. Mais comme toujours, c'est la proximité et l'interaction que Weerasethakul établit entre ces dimensions distinctes qui sont impressionnantes. L'analyse de cette séquence dans le cadre d'une étude de la mémoire est essentielle car il ne s'agit pas seulement d'un rêve avec ce qu'il aurait d'évanescence. Non seulement Itt parvient à pénétrer la mémoire très ancienne d'un lieu, mais ses visites sont récurrentes. Jen exprime cette intuition : « Tu dois venir ici souvent dans ton sommeil. ». Comme si les états conscient et inconscient d'un être avaient chacun leur mémoire propre. On doit être endormi pour être rattaché à la mémoire d'un temps ancien, et cela correspond parfaitement au discours tenu plus tôt par les princesses du temple (« Autrefois, il y avait un palais à cet endroit. (...) Les esprits des rois morts aspirent l'énergie des soldats pour mener leurs batailles. »<sup>75</sup>). Si le sommeil n'est qu'une passerelle, la communication entre le passé et le présent est bien active dans l'univers du film, matérialisant finalement la richesse invisible d'un souvenir. Ce qui frappe, c'est cette sensation de simultanéité, cet affranchissement de la vision linéaire et chronologique du temps. Il s'agit ici d'un tout homogène indiscernable dans son entier mais au sein duquel tout communique.

Weerasethakul en livre la représentation la plus juste en choisissant de superposer les deux dimensions mais aussi deux points de vue sur cette idée. Il y a une vision naïve qui s'en remet à l'imagination nécessaire pour donner crédit au discours d'Itt, et une autre moins crédule, celle du personnage de Jen qui prend cette visite virtuelle quelque peu à la légère. C'est dans le dialogue que les deux mondes se reflètent. A ce sujet, Véronique Campan a élaboré une

---

<sup>74</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 19 min 31.

<sup>75</sup> *Cemetery of Splendour*, 45 min 38.

réflexion sur le concept « d'émersion », qui renvoie à un type d'écoute qui « suspend la scène traditionnelle de la représentation mais en dévoile la fabrique, le mécanisme émotionnel et imaginaire et se fait le modèle et la condition même de l'expérience esthétique du film<sup>76</sup>. ». On comprend bien ici pourquoi cette séquence est significative dans notre réflexion : elle fait résonner la mémoire fictionnelle, celle d'un lieu thaïlandais réel avec ce qu'il a de singulier (les ruines au milieu de la végétation), avec la prise de conscience de l'expérience spectatorielle. Nous approchons ici de la mémoire sensible sur laquelle nous nous attarderons en fin de chapitre.

Revenons à la scène en question, et au dialogue des niveaux de réalité. Dans le parc, Itt annonce qu'ils pénètrent dans la « salle d'honneur », et dix secondes plus tard, Jen répond en présentant les orchidées qu'elle entretient avec le « club du troisième âge ». Elle observe ensuite sur un arbre la trace d'une grande crue survenue quelques années plus tôt. Elle l'explique à Itt, et celui-ci fait quelques pas de côté pour lui décrire la garde-robe d'un prince. Malgré quelques rires discrets de Jen, celle-ci se laisse finalement aller à cette visite guidée et le dialogue lève définitivement le voile du visible avec la description très précise de la salle de bain royale par Itt, et la réponse que Jen formule avec un terme sans équivoque : « Le bassin pour les pieds. Il est en marbre rose. Tu avais déjà vu du marbre rose ? – C'est la première fois de ma vie. ». Weerasethakul met volontairement l'accent sur la perception visuelle pour en démontrer la limite. Le gros plan sur les feuilles mortes recouvrant le sol où est censé se trouver le « bassin pour les pieds » n'est plus que l'envers d'un monde auquel on ne s'éveille pleinement qu'en acceptant un échange qui ne peut passer que par le dialogue.

Nous l'avons souligné, la mémoire comporte une dimension visuelle, le souvenir a souvent besoin de s'accrocher à des images. Mais celles-ci peuvent être le fruit d'une évocation, comme c'est le cas ici pour Jen qui ouvre son imagination à la description faite par Itt, d'un lieu qui lui apparaît peu à peu : « Tout a l'air si luxueux<sup>77</sup>. ». A l'image du cinéma de Weerasethakul dans son ensemble, cette séquence défend l'idée d'une circulation permanente entre des « mondes » (celui du vivant et celui des morts, celui de l'éveil et celui du sommeil...) et des concepts qui ont toujours été séparés, hiérarchisés ou mis en contradiction (passé, présent, futur ; ici, ailleurs...). Elle déploie la puissance du travail sonore et, comme le rappelle Véronique Campan, étant « tout entière fondée sur un écart maintenu entre ce qui se donne à

---

<sup>76</sup> « De la résonance à l'émersion : l'exorbitation du film et du spectateur réinterprétée à partir du modèle de l'écoute. », communication réalisée par Véronique Campan en 2017.

<sup>77</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 24 min 37.

voir et ce qui s'offre à entendre », elle « nous ramène aux fondements de la puissance esthétique même du cinéma<sup>78</sup>. ».

Il arrive aussi que la mémoire stimule un dialogue entre la parole et l'image. Il y a par exemple cette scène de *Tropical Malady* dans laquelle Tong et Keng, en pleine discussion amoureuse à l'ombre d'un kiosque, sont rejoints par une vieille dame qui décide de leur « raconter une histoire<sup>79</sup> ». S'il ne s'agit pas à proprement parler d'un souvenir (bien que la transmission de cette légende locale relève d'une forme de mémoire), cette petite histoire à propos de deux fermiers punis pour leur cupidité est une autre illustration du goût de Weerasethakul pour les narrations multiples. La femme, venue d'un temple local, raconte à la fois mécaniquement et avec application, comme une fable qu'elle aurait jadis apprise à l'école. Mais dès la première phrase, l'image vient suppléer à cette voix pour illustrer chaque mot. Cette fois, la mise en images dispose aussi d'effets comiques, d'abord parce qu'elle redouble un récit qui est déjà amusant (jusqu'au rapide décadage qui montre l'or et l'argent changés en crapauds), mais aussi par un phénomène de distanciation produit par la superposition de la voix de cette femme sur les mouvements de lèvres du seul personnage parlant de l'histoire (le jeune moine qui promet aux deux fermiers de changer leurs pierres en or). C'est un procédé récurrent aujourd'hui (notamment dans les séries humoristiques) qui trouve ici sa place grâce à la naïveté touchante de la première partie du film, et plus précisément de la relation chaste et enfantine de Tong et Keng. Cette vieille dame qui plus tard les invitera à suivre le chemin montré par la sagesse<sup>80</sup>, apparaît comme une mère racontant une histoire à ses enfants.

La scène du dîner située dans le deuxième segment d'*Oncle Boonmee*, pousse ce processus au-delà de la simple illustration<sup>81</sup>. Alors que les fantômes de sa femme et de son fils viennent de faire leur apparition, Boonmee commence à raconter les événements passés qui ont conduit à cette réunion familiale entre vivants et morts. Six ans après le décès de Huay, la femme de Boonmee, leur fils a disparu. Boonmee explique l'avoir cherché tout un après-midi à travers la ferme en compagnie des ouvriers. La nuit, ils ont allumé des flambeaux en haut de la montagne dans l'espoir que le jeune garçon retrouve son chemin jusqu'à la maison. Puis, Boonsong prend le relais : « Je vous ai vus me chercher, les hommes et toi. (...) Mais la nuit précédente, j'avais pris ma décision. ». Dès lors, le souvenir raconté devient collectif et dispose

---

<sup>78</sup> « De la résonance à l'émersion : l'exorbitation du film et du spectateur réinterprétée à partir du modèle de l'écoute. », communication réalisée par Véronique Campan en 2017.

<sup>79</sup> *Tropical Malady*, 39 min 40.

<sup>80</sup> *Tropical Malady*, 40 min 58.

<sup>81</sup> *Oncle Boonmee*, 22 min 31.

de deux points de vue. La notion de point de vue paraît d'ailleurs particulièrement adaptée à la situation : deux personnages se regardaient depuis des positions différentes, chacun avec leurs intentions propres. L'un cherchait désespérément un contact visuel, l'autre l'observait, caché. Comme nous l'avons vu précédemment, le souvenir s'imprime sur des images qui appartiennent à chacun. Ici, deux imaginaires coexistent à travers la parole.

C'est ensuite le cinéaste lui-même qui prend part au récit comme co-narrateur. Boonsong commence à exposer le contexte de sa disparition, s'adressant au fantôme de sa mère : « Je m'entraînais avec ton Pentax. J'essayais de comprendre...Comment déjà ? Comment appelais-tu ça ? “L'art de la photographie”. » S'ensuit alors un raccord courant dans l'exercice du montage : Boonsong baisse les yeux, et l'on bascule sur des images du moment auquel le personnage fait référence. Mais lorsque surviennent les premiers plans imageant le souvenir, il ne s'agit pas d'un flashback, mais bien d'une histoire racontée à plusieurs voix : celle du personnage, et celle du cinéaste. A l'image, on découvre Boonsong lorsqu'il était encore humain, travaillant au développement de photographies dans une pièce à l'éclairage rouge caractéristique des chambres dans lesquelles se déroulent les tirages photographiques. L'indice sonore est intéressant : dès le plan montrant Boonsong qui regarde des photos dans sa chambre, ce n'est pas seulement la voix du narrateur qui continue en off (Boonsong lui-même), mais toute l'ambiance sonore du dîner partagé par les personnages. Les bruits nocturnes se prolongent sur des images en plein jour. Boonsong se trouve ensuite dans la forêt, déterminé à « trouver cette chose aperçue sur la photo ». Soudain, la voix de Jen interrompt le récit en off : « Excusez-moi. ». Nous revenons alors au dîner pour la voir quitter la table et aller s'asseoir un peu à l'écart. Il est difficile d'identifier la cause de ce mouvement soudain. Mais ce qui importe ici, c'est la façon dont le geste du personnage influence le montage. Jen interrompt à la fois Boonsong, qui fait une pause dans son histoire, et Weerasethakul, qui revient par un montage cut à la scène nocturne. Le son assurait une continuité entre les images qui ne faisaient qu'illustrer les paroles du personnage, sans l'immersion généralement inhérente au procédé du flashback. Le montage apparaît dans cette séquence comme une autre voix, à qui l'on peut aussi « couper la parole ». De cette façon, Weerasethakul utilise donc la mémoire comme support d'un récit pris en charge par plusieurs narrateurs. Le réalisateur en fait partie, mais il est peu commun que celui-ci n'adopte pas une position de surplomb vis-à-vis des personnages : il adapte sa mise en scène et son montage pour raconter *avec* eux.

Plus tard dans le film, Weerasethakul réitère cette narration multiple par une séquence mêlant un rêve et une mémoire développée sur plusieurs niveaux. Cette scène se situe juste

avant la mort de Boonmee, après que les personnages sont arrivés dans la grotte que le vieil homme voit comme un utérus où les âmes naissent et se réincarnent. S'il ne peut se souvenir de ses vies antérieures comme il le rappelle à ses proches, Boonmee profite de ses derniers instants de vie pour raconter un rêve du futur qu'il a eu la nuit passée<sup>82</sup>. Le récit de rêve relève évidemment de la mémoire, et Weerasethakul en fait une expérience quotidienne : il note tout ce dont il se souvient au réveil chaque matin.<sup>83</sup> Contrairement à des cinéastes tels que David Lynch, qui passent par des pratiques de « rêve lucide » en vue d'explorer le potentiel cinématographique de l'inconscient, Weerasethakul s'en remet à la sélection opérée par sa mémoire au cours du sommeil.

Si le rêve est envisagé comme narratif, il repose toutefois sur une structure fragmentaire, caractérisée comme nous l'avions évoqué par des « sauts de logique, des tournures étranges<sup>84</sup> ». La séquence en question illustre parfaitement cette conception du rêve, par le choix surprenant d'un photomontage. Weerasethakul n'est pas le premier à adopter cette forme pour représenter l'avenir, mais ce choix artistique demeure surprenant dans une telle situation. Si la fragmentation induite par la succession d'images fixes renvoie effectivement à une narration faite de ruptures et de sursauts, elle tranche surtout par deux aspects avec la représentation traditionnelle de l'onirisme au cinéma. Premièrement, la clarté et la netteté de la lumière naturelle qui irradie ces images est à l'opposé de ce qui fait souvent la singularité des scènes de rêve, jouant souvent avec l'éclairage pour produire des atmosphères étranges, rendre le décor déroutant et les détails indistincts. Ici, tout élément présent dans le plan est parfaitement lisible. Alors que Boonmee explique en voix off comment les autorités se débarrassaient dans son rêve des « gens du passé » en projetant les images de leur existence sur un écran de lumière, les plans montrent une troupe de soldats dans diverses situations. Par juxtaposition du discours de Boonmee sur le montage, les gens du passé prennent la forme de grands singes qui rappellent évidemment les primates fantômes aperçus au préalable tout au long du film. Ceux-ci sont tenus en laisse, visiblement traités tels des captifs (hormis au détour d'un plan dans lequel l'un d'eux pose avec les soldats comme pour une photo de groupe<sup>85</sup>). On aperçoit également quelques jeunes garçons, qui par leur posture et leur position au sein du montage évoquent une forme de résistance face au gouvernement en place dans le rêve de Boonmee (voir notamment le plan présentant six garçons en tenues ordinaires, l'un d'eux semblant prêt à projeter quelque chose

---

<sup>82</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 20 min 18.

<sup>83</sup> Entretien « Adieu Thaïlande » mené par Cyril Béghin et Jean-Philippe Tessé, in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « film du mois », n°714, Paris, Cahiers du Cinéma, Septembre 2015.

<sup>84</sup> *Ibid.*

<sup>85</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 23 min 57.

vers le hors-champ<sup>86</sup>). Cette parfaite lisibilité de l'image, comme la longueur des plans (qui durent de dix à vingt-trois secondes) et le rythme de diction de Boonmee, rendent possible une sorte de contemplation, surprenante car a priori éloignée du défilement étrange et incontrôlable des images dans le rêve.

La scène est donc originale en tant que représentation onirique, mais constitue également une véritable rupture esthétique au sein même du film. Passant de la nuit artificielle à la lumière naturelle du jour, de l'image animée à l'image fixe, cette séquence apparaît comme une illustration tirée d'un autre support que la matière enregistrée au tournage. Et pour cause : il s'agit en réalité de photographies prises un an plus tôt au cours de la réalisation d'un court-métrage pour le projet *Primitive*<sup>87</sup>. Nous y reviendrons plus précisément au troisième chapitre, mais ce projet nous intéresse ici pour sa façon de synthétiser différentes exploitations de l'idée de souvenir au cinéma. Développé au nord-est de la Thaïlande, à la frontière du Laos, *Primitive* entendait ré-imaginer l'histoire d'un lieu à travers la fiction. Nabua était une petite ville principalement animée par une activité agricole. Des années 1960 aux années 1980, elle est devenue une base militaire abritant les opposants aux insurgés communistes. Les autorités de l'époque, prêts à tout pour débusquer d'éventuelles présences communistes, n'ont pas hésité à persécuter la population de Nabua pendant des années, contraignant de nombreux individus à fuir pour s'isoler dans la jungle. Après la guerre, le pouvoir public mit tout en œuvre pour effacer le souvenir de ces tristes événements de l'histoire thaïlandaise, si bien que la jeunesse actuelle ne connaît plus Nabua. Ainsi, Weerasethakul réactive avec *Primitive* la mémoire de toute une ville, en lui inventant un héritage : il filme des adolescents qui incarnent l'hypothétique descendance des familles d'agriculteurs de Nabua. Nous arrivons à un premier phénomène de réincarnation, celle d'une ville qui renaît par un ensemble de films et d'installations.

Mais en intégrant ces photographies à *Oncle Boonmee*, ce sont aussi des souvenirs de tournage que Weerasethakul transforme en support visuel pour le récit d'un souvenir fictif. Le photomontage, par la rupture qu'il représente au sein du film, crée un événement visuel qui évoque un retour à un cinéma primitif encore dépourvu d'images animées. Cette démarche s'inscrit dans ce que le cinéaste appelle lui-même une « narration expérimentale<sup>88</sup> », consistant à s'unir à des réalisateurs antérieurs par la mise en scène et le montage. En s'obligeant à ne

---

<sup>86</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 23 min 34.

<sup>87</sup> *Primitive* est un projet multi-plateformes conçu pour le musée d'art moderne de la ville de Paris en 2009.

<sup>88</sup> Entretien vidéo « Oncle Apichatpong » mené par Bertrand Loutte, présent sur le DVD du film édité par Pyramide Vidéo.

travailler qu'avec des effets spéciaux élémentaires de l'époque, il explique ressentir certaines intuitions de cadrage et de réalisation, comme si les cinéastes du passé l'épaulaient. Ici, un photomontage à la manière de Chris Marker<sup>89</sup>, ailleurs, des costumes de singes fantômes et des effets spéciaux mécaniques dont la simplicité rappelle les vieux films fantastiques. Pour exprimer ce désir de partage d'un héritage cinéophile, le réalisateur emprunte des formes narratives au passé. Ces techniques se réincarnent donc dans le cinéma d'une autre époque, qui fait l'expérience de se dépouiller des moyens de son temps. Par ailleurs, Weerasethakul a confié que le souvenir raconté par Boonmee était en réalité le sien : le personnage est donc assimilé à son auteur et « parle en son nom<sup>90</sup> ». La réincarnation est aussi celle de la mémoire de l'auteur dans la fiction.

C'est ainsi que les souvenirs, ces fragments de passé enregistrés pour constituer la mémoire, nous mènent à la question du « cinéma réincarné ». Le cinéma de Weerasethakul est une œuvre de réincarnation car il organise la migration de souvenirs vers des supports nouveaux. Nous venons d'en proposer un aperçu avec la séquence de photomontage d'*Oncle Boonmee*. Mais la réincarnation s'opère en réalité à d'autres niveaux, connectant les films entre eux au-delà de leurs univers diégétiques. On pense à une hypothèse évidente : la piste du cinéma postmoderne, qui se reconfigure par les vues antérieures du spectateur et les figures déjà enregistrées dans sa mémoire. Nous étudierons donc cette première question, qui permet de donner au concept de réincarnation une application concrète dans l'analyse des films. Mais nous démontrerons ensuite que Weerasethakul ne s'arrête pas à cette forme de réincarnation par la récurrence de motifs esthétiques et l'analogie possible entre tous les films vus par un spectateur. Il s'agit en réalité de la recherche d'un nouveau mode de réception, fondé sur l'idée d'une « mémoire sensible ».

## 2. Réincarnations

Le terme de réincarnation renvoie dans le domaine religieux au phénomène par lequel une âme se déplace d'un corps à un autre après la mort physique, une ou plusieurs fois. Elle est présente dans le bouddhisme, sous forme d'une renaissance qui se fait naturellement après la

---

<sup>89</sup> Ce photomontage choisi pour évoquer le futur rappelle évidemment *La Jetée* (1962) de Chris Marker.

<sup>90</sup> *Ibid.*

mort, chaque vie étant liée aux précédentes par le karma. On y fait parfois référence sous d'autres termes qui lui apportent une nuance, tels que la « métempsychose » ou la « transmigration des âmes ». Ces autres appellations n'incluent pas nécessairement la mort dans le processus, mais considèrent chaque âme comme faisant partie d'un tout spirituel. Cette idée de continuum permet à ces notions de s'intégrer à certaines philosophies telles que l'animisme, qui dote la nature et tous les êtres d'une même animation spirituelle. La réincarnation fait donc toujours référence à un possible mouvement de l'âme, potentiellement sans fin. La mort n'est selon cette conception spirituelle qu'une forme de mue de l'esprit, qui continue de se développer en changeant simplement d'enveloppe charnelle. Elle apparaît plus ou moins explicitement dans le scénario de chaque film de notre corpus, et son analyse permet une compréhension plus précise de certains enjeux de l'œuvre de Weerasethakul.

Au cœur des histoires contées par Weerasethakul, les personnages parlent régulièrement de réincarnation, tantôt au cours de dialogues anodins, tantôt au détour d'histoires relevant du conte ou de la fable. Elle est autant liée à des questions de croyances qu'à des enjeux purement fictionnels, contribuant à donner aux films une dimension fantastique. *Tropical Malady* anticipait *Oncle Boonmee* par l'évocation de ce sujet : dans l'une des scènes de dialogue amoureux du film, Tong demande à Keng s'il lui a déjà parlé de son oncle « qui se souvient de ses vies antérieures<sup>91</sup> ». S'ensuit un bref échange sur la question, Tong disant se souvenir d'une vie antérieure au cours de laquelle il aurait eu dix femmes, face à Keng qui semble sceptique au sujet de cette affirmation. Au début du film, lorsque la famille de Tong mange en compagnie des militaires qu'ils hébergent pour la nuit, le père de famille parle du cadavre en disant que le corps va « gonfler et changer de forme<sup>92</sup> ». A peine a-t-il expliqué ce qu'il allait advenir de son esprit, qu'il subit les railleries des autres (« Tu parles de son fantôme ? »). Dans *Tropical Malady*, la réincarnation est donc bien assimilée à une croyance, qui n'est pas toujours partagée mais qui peut être abordée au cours de n'importe quelle discussion. Cependant, toutes ces brèves évocations du sujet sur un ton léger sont aussi – a posteriori – les présages du basculement qui s'opérera au milieu du film. La réincarnation et les fantômes sont mentionnés dans un cadre réaliste pendant la première partie car ils font partie intégrante de la culture thaïlandaise. La jungle de la deuxième partie n'est alors qu'un nouveau cadre qui accueille cette fois leur représentation concrète (l'esprit du buffle mort, le tigre-démon), comme une réponse cinématographique et désormais purement fictionnelle aux diverses allusions qui y sont faites

---

<sup>91</sup> *Tropical Malady*, 36 min 01.

<sup>92</sup> *Tropical Malady*, 7 min 43.

auparavant. Jacques Aumont disait que *Tropical Malady* avait des allures de « premier film »<sup>93</sup>. Lorsque l'on connaît la suite de sa filmographie, on peut en effet voir ce film comme une ouverture sur un univers visuel et sonore qui n'est pas seulement constitué du décor thaïlandais et de son atmosphère singulière, mais aussi d'un imaginaire fantastique qui se propage de film en film, à travers des représentations spectaculaires (les fantômes de *Tropical Malady* et d'*Oncle Boonmee*) ou dans les dialogues (l'affrontement des rois morts dans *Cemetery of Splendour*). La cassure centrale de *Tropical Malady* est comme un seuil, que l'on passe pour rejoindre une autre zone de son cinéma, dans laquelle tout sera ensuite possible, jusqu'à l'irruption de fantôme et de démons.

Dans *Oncle Boonmee*, les fantômes sont eux-mêmes des réincarnations, au sens littéral du terme. L'exemple de Boonsong est discutable puisque sa transformation en singe fantôme s'est effectuée par une métamorphose, une mutation de son corps, et non une migration de son âme vers un autre corps. Mais prenons le cas de Huay. Dans une sorte d'entre-deux évanescents, elle réapparaît avec la transparence caractéristique des représentations du fantôme au cinéma, mais ses interactions avec Boonmee et ses proches lui confèrent une présence véritablement incarnée. La plus belle séquence l'illustrant est celle au cours de laquelle Huay se charge des soins de Boonmee, qui lui fait part de ses inquiétudes quant à ce qui l'attend après sa mort<sup>94</sup>. Techniquement, trois intentions de mise en scène rapprochent les deux personnages à l'écran : il s'agit d'un plan séquence, fixe et assez large pour cadrer l'ensemble de la chambre dans laquelle ils se trouvent. Huay, assise sur le bord du lit, commence par réajuster la sonde de Boonmee, qui est allongé, avant de noter quelque chose dans un carnet dédié au suivi médical. Après que Huay a reposé le carnet, Boonmee se redresse et ils s'étreignent. Aucun effet de mise en scène ou de montage n'entrave cet enlacement qui renvoie Huay à sa condition de vivante, son amour et sa bienveillance à l'égard de son mari redonnant littéralement corps à sa présence auprès de lui. Elle n'est plus seulement un souvenir mais un esprit réincarné, ayant retrouvé son enveloppe charnelle d'être vivant pour un temps incertain. Cette réunion physique est redoublée dans le dialogue lorsque Boonmee demande à Huay s'il la retrouvera au paradis après sa mort, et que celle-ci lui répond qu'il n'y a rien à cet endroit, et que par ailleurs « les fantômes ne sont pas attachés aux lieux, mais aux personnes, aux vivants ». La réincarnation est aussi le mouvement d'un esprit guidé par le désir de retrouver des êtres chers parmi les vivants.

---

<sup>93</sup> « Tropical Malady d'Apichatpong Weerasethakul analysé par Jacques Aumont », cours donné au Forum des Images dans le cadre du cycle « Mille et une forêts », à Paris le 9 mars 2012.

<sup>94</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 02 min 41.

C'est une autre question qui revient de temps à autre dans le film, comme lorsque Boonmee évoque son testament et la possibilité pour Jen de vivre à la ferme après sa mort : « Et après ma mort, je reviendrai pour t'aider. - Comment feras-tu ?<sup>95</sup> ». Lorsqu'une âme change d'enveloppe, c'est aussi une mémoire qui change de corps, et il est difficile de savoir à quoi ce corps ressemblera. Lors du dîner, c'était bien une mémoire, un ensemble de souvenirs, qui authentifiait l'identité de Boonsong sous son apparence de « singe fantôme ». C'est ainsi que nous arrivons à la réincarnation du point de vue animiste. Si nous parlons de transmigratio n des âmes à travers un continuum qui ignore la naissance comme début et la mort comme fin, tout notre environnement naturel est à reconsidérer. Dans les films de Weerasethakul, la faune et la flore aux côtés desquelles évoluent les personnages tiennent notamment une place primordiale, particulièrement à la campagne. Dans *Cemetery of Splendour*, on pouvait voir à deux reprises une poule suivie de quelques poussins traverser le cadre, en légère plongée à travers l'encadrement d'une porte<sup>96</sup>. Ils semblaient parcourir le petit hôpital de Khon Kaen avec autant de liberté que les êtres humains. Les animaux sont presque systématiquement montrés en position d'indépendance, car tout être est potentiellement la réincarnation d'un esprit que l'on a connu auparavant.

Cette réflexion s'articulant autour du rapport arbitraire entre les espèces a priori dominantes et celles qui se trouvent dominées peut par exemple guider la lecture de certaines scènes d'*Oncle Boonmee* sous un angle intéressant. Dès le carton qui précède le tout premier plan du film, Weerasethakul ouvre un champ de possibles concernant les connexions que l'on peut établir entre les différentes parties, et même entre certains éléments de l'intrigue qui semblent à première vue anodins : « Au cœur de la jungle, des monts et des vallées, mes vies antérieures sous forme d'animal ou autre ressurgissent devant moi. ». Les séquences qui semblent détachées du parcours de Boonmee (qui demeure le fil conducteur du film) se trouvent alors ouvertes à un vaste ensemble d'interprétations si la lecture prend en compte la question de la réincarnation. Puisque le personnage est présenté d'emblée comme animiste, il convient de se demander comment les êtres vivants qui l'entourent sont considérés par le cinéaste. Cette philosophie qui limite la mort à la dépossession du corps élimine notamment la barrière qui sépare d'ordinaire l'homme et la nature dès lors qu'il affirme sa domination sur cette dernière. Les âmes passent d'un corps à l'autre, créant une forme de continuité, et même d'unité entre tous les êtres vivants.

---

<sup>95</sup> *Oncle Boonmee*, 32 min 03.

<sup>96</sup> *Cemetery of Splendour*, 18 min 41 puis 22 min 43.

Cette intuition peut se retrouver dans des gestes précis : Jen, qui ne partage sans doute pas cette conception du cycle de la vie, n'hésite pas à écraser de petits insectes volants posés sur le sol de la maison de Boonmee<sup>97</sup>. Tong – qui sera métamorphosé en moine bouddhiste à la fin du film – réproouve cette attitude en insinuant que Jen les écrase volontairement, et même si le dialogue met ce geste sur le compte d'une inexpérience du monde rural (« Toutes ces bestioles volantes ! Je sais qu'on est à la campagne mais quand même... »), cette courte séquence prend un autre sens évident à travers le prisme de la philosophie animiste, qui abolit la hiérarchie entre les espèces. Une courte scène y fera écho un peu plus tard, alors que Jen tue des insectes volants autour d'une lampe à l'aide d'une tapette électrique<sup>98</sup>.

Sur un ton léger, Weerasethakul donne à reconsidérer ces gestes banals, et il est bien question de mémoire, puisque les acteurs de ces deux scènes anticipent la perte d'un membre de leur famille : dans la perspective d'une réincarnation, Boonmee pourrait très bien se retrouver dans l'enveloppe corporelle de l'un de ces insectes – on pense également aux lucioles de *Tropical Malady*, dont les propriétés lumineuses employées à l'illumination d'un arbre suggèrent encore plus explicitement l'idée d'une vie réinsufflée dans ces corps minuscules mais faisant partie intégrante d'un tout. Ou encore à d'autres petits êtres vivants observés par Tong dans la grotte où Boonmee va mourir. A la suite d'une série de plans suivant le regard de Tong qui examine chaque paroi, vient s'ajouter une image saisissante, en vue subjective : au creux d'une cavité dans laquelle un peu d'eau semble pouvoir circuler, quelques petits poissons nagent tranquillement, sans sortir d'un minuscule bassin creusé naturellement dans la roche<sup>99</sup>. Perdus au milieu de cette immense galerie sous-terrainne, ils semblent attendre quelque chose. Dans cette grotte que Boonmee envisage comme un lieu de renaissances multiples, ils pourraient être des corps en attente d'esprits errants. A l'extérieur, les singes fantômes semblent eux aussi attendre la migration des âmes venues quitter les corps dans la grotte.

L'épisode de la princesse se plaît également à entretenir un mystère : qui de la princesse ou du poisson-chat parlant représente l'une des vies antérieures de Boonmee<sup>100</sup> ? La princesse, qui se lamente sur sa vieillesse en apercevant son reflet dans l'eau, rappelle la gêne que Boonmee éprouve à montrer son corps vieilli à Huay. Mais aucun autre indice ne confirme l'une ou l'autre des deux interprétations possibles, pouvant tout aussi bien faire de cet épisode une histoire indépendante du reste du film. Cette attention portée à tous les êtres qui entourent les

---

<sup>97</sup> *Oncle Boonmee*, 34 min 43.

<sup>98</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 02 min 07.

<sup>99</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 18 min 31.

<sup>100</sup> *Oncle Boonmee*, 47 min 53.

personnages, même les plus minuscules, démontre bien que Weerasethakul inscrit son cinéma dans une démarche de représentation animiste. Tout être filmé est susceptible d'être lié à un autre, indifféremment à son espèce ou à sa position dans la fiction.

Enfin, la réincarnation touche un autre objet de réflexion trop rarement évoqué dans l'analyse des films de Weerasethakul : le personnage. Comme le rappelle Mathias Lavin dans l'un des rares textes consacrés à ce sujet, la notion de personnage chez Weerasethakul permet de resituer l'analyse à la frontière qui sépare trop souvent les enjeux de fiction et les considérations purement esthétiques<sup>101</sup>. C'est de la conclusion de ce texte que nous partirons pour comprendre en quoi la question du personnage concerne l'idée de réincarnation. L'auteur du texte voit dans la réincarnation un possible « syndrome du personnage de film », puisque ce dernier serait un héritage du passé (trouvant ses origines dans le conte et plus largement la littérature), mais aussi une ouverture « à toutes les transformations sans possibilité d'être parfaitement saisi et isolé ».

Partant de cette hypothèse, nous pouvons identifier un processus de déplacement, de migration de certains éléments esthétiques ou narratifs d'un film à l'autre qui s'incarnent à travers l'évolution des personnages et du rapport aux acteurs qui les interprètent. Les films de Weerasethakul, ou certains des chapitres qui les constituent, sont souvent introduits comme des contes, avec des formules telles que « Il était une fois » ou « Il y avait autrefois » inscrites dans des cartons, parfois accompagnées de dessins illustratifs. C'est le cas de la deuxième partie de *Tropical Malady*, dont le carton introductif indique explicitement que ce qui va suivre est inspiré « des contes de Noi Inthanon<sup>102</sup> ». Après une première partie au style presque naturaliste, et focalisée sur un ensemble d'événements des plus ordinaires, c'est un deuxième film que le carton semble annoncer – impression confortée par l'introduction du nom des deux acteurs, Banlop Lomnoi et Sakda Kaewbuadee, déjà au centre du scénario pendant toute la première partie. L'acteur est ici le seul élément qui permette explicitement d'établir un lien entre les deux parties du film. Le personnage demeure quant à lui une entité mystérieuse, mais surtout insaisissable. Même si toutes les analyses faites du film sont fondées sur cette hypothèse, il est impossible d'affirmer sans réserve qu'il s'agit bien de Keng et de Tong. Weerasethakul joue régulièrement sur cette dissociation entre le personnage et l'acteur, ce dernier devenant un corps dans lequel se réincarne le premier. Dans *Tropical Malady*, la modification de leur

---

<sup>101</sup> LAVIN, Mathias, « Un mystérieux sujet : le personnage dans les films d'Apichatpong Weerasethakul », texte publié dans la version numérique de la revue *Décadrages*, mis en ligne le 10 octobre 2009.

<sup>102</sup> *Tropical Malady*, 58 min 37.

comportement dans la jungle, qui tient d'une forme d'animalisation (nous reviendrons en détail sur ce phénomène), participe de cette émancipation du personnage vis-à-vis de son interprète, en égarant le spectateur qui peine à comprendre de telles métamorphoses.

Cette problématique du personnage réincarné a également à voir avec la question de l'apparence. L'habit suffit parfois à troubler l'identification des personnages au-delà de la reconnaissance des acteurs. Le texte de Mathias Lavin reprend ainsi un exemple tiré de *Syndromes and a Century*, dans lequel un dentiste était montré dans son cabinet auprès d'un patient, puis sur une scène de concert, chantant de la variété. Son patient disait alors un peu plus tard qu'il ne l'avait pas reconnu dans sa tenue d'artiste. Un personnage peut ainsi littéralement revêtir une multitude d'identités dans un seul film, définies par des critères sociaux ou culturels représentés par des attributs qui font office d'indices par leur valeur symbolique. Avec *Tropical Malady*, c'est le spectateur qui se trouve désorienté par la tenue changeante de Tong au début du film, comme nous l'avions remarqué dans notre analyse des effets de syncope.

Dans *Uncle Boonmee*, Tong est un garçon pour le moins introverti et mystérieux pendant les trois quarts du film, et rien ne prépare à la découverte de son identité en tant que moine, révélée juste avant la conclusion par son habit et son crâne rasé sans qu'aucune explication de cette situation ne soit donnée dans la dernière séquence<sup>103</sup>. Le personnage qui demeurait toujours en retrait devient le centre d'attention durant les vingt dernières minutes, sans qu'il ne se distingue par un acte particulier ou une réplique importante. Cette réincarnation finale surprenante rend compte d'un processus d'autonomisation du personnage, qui s'observe dans tous les films étudiés. La scène énigmatique dans laquelle Tong se voit lui-même dans la chambre d'hôtel explicite d'une certaine façon l'idée selon laquelle un personnage représente un champ de possibles aussi étendu que celui de la fiction dans son ensemble. Il est libre d'échapper à toute vraisemblance, de se transformer au gré du récit. Ce regard de Tong et Jen sur eux-mêmes à la fin d'*Uncle Boonmee* pourrait donc être un regard sur les personnages émancipés du corps de l'acteur auquel ils sont souvent assignés. En même temps qu'il transgresse les codes de la caractérisation, Weerasethakul peut ainsi opérer des glissements de plus grande ampleur, comme lorsqu'il donne aux milieux naturels et urbains des propriétés distinctes qui correspondent à une vision du monde singulière. Les pérégrinations des personnages qui se rendent de la ville à la campagne – et inversement – ne sont jamais anodines, comme nous le verrons bientôt.

---

<sup>103</sup> *Uncle Boonmee*, 1 h 27 min 44.

Maintenant que nous avons identifié quelques cas de réincarnation par la fiction, il convient de faire évoluer notre réflexion vers la question esthétique. Parler de « cinéma réincarné » est assez éloquent de prime abord : on pense à un cinéma qui se réinvente, qui se rejoue à partir de formes antérieures. C'est l'hypothèse postmoderne, qui invite à mettre les films en regard, à superposer des figures pour en identifier les traits communs. Le cas de Weerasethakul est un exemple qui fonctionne parfaitement en vue d'illustrer cette pensée, puisqu'on y trouve bon nombre de références à des cinémas antérieurs, comme nous allons le démontrer. Mais il serait superficiel de s'arrêter à son caractère référentiel, d'autant plus dans le cas d'une analyse postmoderne, qui mènerait à une conclusion attendue : nous ne voyons les films qu'au travers de tous ceux que nous avons vus précédemment. L'intérêt n'est pas d'examiner chaque film pour trouver les échos qu'ils se font aux plans esthétiques et scénaristiques, mais de montrer que ceux-ci ne se comprennent que dans la comparaison et les rapprochements. Les deux exemples d'analyses comparées que nous avons choisis ne font pas seulement des ponts entre les films de Weerasethakul et ceux d'autres cinéastes ; ils mettent en exergue la richesse et l'intelligence de métrages conscients de l'héritage qu'ils portent et qu'ils réinvestissent tout en créant leur propre mystère. Nous comparerons donc *Tropical Malady* à *Mulholland Drive* de David Lynch, et *Uncle Boonmee* à *Holy Motors* de Leos Carax, dans le but de mettre à jour une idée du cinéma partagée par les cinéastes, avant d'aller plus loin dans la réflexion sur l'activité mémorielle du spectateur.

Les films de Weerasethakul, qui montrent des phénomènes de transmigration des âmes et proposent la vision d'un monde caractérisé par l'unité des êtres qui le peuplent, sont le reflet des innombrables réincarnations filmiques qui s'opèrent par l'addition de tous les regards portés sur chaque film. Les films sont pareils à des toiles gigantesques sur lesquelles chaque spectateur projette toutes les vues antérieures que lui évoquent les images. Il ne s'agit plus seulement d'observer les connexions qui font de sa filmographie un réseau de sons et d'images se faisant écho, mais bien de démontrer que l'expérience de spectateur consiste en un processus d'analogie continu, infini et plus ou moins conscient. *Tropical Malady* et *Uncle Boonmee* sont à ce compte de parfaits objets d'étude, qui nous permettront de confirmer l'hypothèse énoncée précédemment, tout en pointant les résistances qui peuvent lui être opposées.

Commençons par *Tropical Malady*, dont le mystère a suscité bien des spéculations. Dans un texte intitulé « Tropical Drive, Mulholland Malady – Trafic d'âmes entre Lynch et

Weerasethakul<sup>104</sup> », Hervé Aubron effectue une analyse comparée en identifiant essentiellement les nombreuses pistes de scénario communes aux deux films, ainsi que les similarités qui les rapprochent dans leur structure. Il met ainsi en évidence un phénomène de réception qui part de l'intuition (la structure en deux parties) pour arriver à une réflexion approfondie (le sens de cette structure et les détails de l'intrigue). *Tropical Malady* arrive trois ans après *Mulholland Drive*, et il ne fait aucun doute que dans l'esprit de bien des spectateurs, cette structure en miroir qui incite à suivre la piste du rêve ou du souvenir apparaît comme le spectre du film de Lynch.

Les deux films comptent dans leur montage des plans de personnages endormis (ou se réveillant) placés de sorte qu'un lien se crée instinctivement entre les événements qui arrivent avant et après. Les surimpressions du fantôme de buffle dans *Tropical Malady* et des visages de Betty et Rita à la fin de *Mulholland Drive* sont mises en regard comme autant d'exemples d'esprits insaisissables : « des âmes mortes, des âmes-souvenirs, des âmes-rêves, qui gagnent et perdent simultanément des âmes<sup>105</sup> ». Ces exemples d'analogies liées au montage répondent à d'autres considérations plus centrées sur l'écriture. Par exemple, la découverte de leur homosexualité – ou bisexualité – par les deux couples (Tong et Keng, Betty et Rita), dont l'auteur rappelle que les personnages sont d'abord montrés à travers leur attirance pour le sexe opposé. Ou encore la façon dont les personnages (qui sont moins des héros véritablement incarnés que des âmes vagabondes) se montrent « affamés de matière », attirés par les corps jusqu'à suivre la piste de cadavres tels des charognards (le cadavre dans l'appartement de Betty, les bêtes éviscérées par le tigre démon). L'auteur repère ainsi une multitude de passerelles entre les deux films afin de donner sens à des images parfois métaphoriques qui s'éclairent les unes les autres.

Mais deux passages de l'analyse d'Hervé Aubron entrent plus particulièrement en résonance avec notre réflexion autour de la réception. D'abord, l'affirmation selon laquelle il n'y a aucune « réincarnation plus chatoyante qu'un spectateur assis dans un fauteuil, s'abandonnant à des images, comme autant d'âmes qu'il incorpore ou non<sup>106</sup> » ; puis, un peu plus loin, un autre passage très juste : « on devient tout ce qu'on a vu ou entendu, on l'incorpore, y compris la série B la plus ridicule ou le cabaret le plus pouilleux<sup>107</sup> ». Certes, l'auteur évoque

---

<sup>104</sup> AUBRON, Hervé, « Tropical Drive, Mulholland Malady – Trafic d'âmes entre Lynch et Weerasethakul », in *Vertigo*, n°27, Marseille, Images en manœuvres, Avril 2005.

<sup>105</sup> *Ibid.*, p.7.

<sup>106</sup> *Ibid.*, p.12.

<sup>107</sup> *Ibid.*

ici les deux séquences dans lesquelles Tong et Keng, comme Betty et Rita, sont placés en position de spectateurs au sein de la diégèse. Mais comme les nombreuses images que nous avons déjà mentionnées pour leur valeur métaphorique, ces scènes transfigurent – l’une par le rire, l’autre par les larmes – l’analyse même des films. Dans *Mulholland Drive*, le personnage qui présente l’étrange spectacle du Silencio met en abyme l’illusion du spectacle, cette nature illusoire renvoyant à celle de la projection cinématographique pour le spectateur<sup>108</sup>. Lorsque le personnage trahit son illusion (par le dévoilement de l’illusion produite par le doublage), il produit un dérèglement troublant : Betty est prise de convulsions au moment où il déclenche des effets spéciaux sonores et lumineux semblables à un orage qui éclate, comme si le fait d’avoir découvert les ficelles du spectacle n’enlevaient rien à sa puissance – comme le confirme la suite de la scène, avec les pleurs de Betty et Rita face à une chanteuse en playback. Ce passage de *Mulholland Drive* est suivi de l’ouverture de la mystérieuse boîte bleue qui fait basculer le film dans son deuxième niveau de réalité. La courte scène de cinéma dans *Tropical Malady* se situe quant à elle au début du film, et ne montre rien de celui qui est projeté dans la salle<sup>109</sup>.

Si l’on compare l’attitude des personnages en tant que spectateurs, on observe qu’elles sont a priori contraires : Betty et Rita sont concentrées sur le spectacle tandis que Tong et Keng semblent plus occupés à se peloter innocemment qu’à suivre le film. Néanmoins, de même que Lynch démontre que l’émotion du spectateur peut se passer de la vraisemblance du spectacle, Weerasethakul insiste assez longuement sur les regards des deux amants – qui demeurent rivés sur l’écran malgré leurs jeux amoureux – pour que l’on puisse y voir une mise en abyme de la réception du film. Lynch montre des personnages émus malgré le fait qu’ils soient perdus par la découverte de l’illusion du spectacle, les mettant ainsi au niveau des spectateurs du film qui ne sont pas censés croire tout ce que la première partie a montré. Au contraire, Weerasethakul distingue ses protagonistes du spectateur en leur réservant un angle mort du film. Dès cette séquence a priori anodine, le spectateur est empêché de voir ce que voient les personnages, de suivre le film depuis le même point de vue. On ne peut que contempler une idylle sans être certain de sa réalité car passée au prisme de la subjectivité d’un personnage sans doute rongé par l’amertume. Voilà comment peut s’opérer la réincarnation du film par le regard du spectateur. On peut passer d’un rapprochement purement thématique (deux scènes montrant des spectateurs) à la transposition d’une problématique : quelle différence possible entre le spectateur et le personnage spectateur ? C’est ainsi une question posée par *Mulholland Drive*

---

<sup>108</sup> *Mulholland Drive*, 1 h 42 min 23.

<sup>109</sup> *Tropical Malady*, 32 min 07.

qui se réincarne dans *Tropical Malady*. Les films ne se font pas seulement écho de diverses manières : leurs analyses respectives s'enrichissent mutuellement, et les réincarnent ainsi dans chaque regard qui leur est adressé.

*Uncle Boonmee* est évidemment un film réincarné à tous les niveaux. Son scénario repose sur la trajectoire d'un personnage qui se souvient de ses vies antérieures, et on peut y voir des références à des cinémas d'époques passées (du cinéma primitif aux films fantastique des années 1980, en passant par les traditionnels « films en costumes » thaïlandais), des emprunts à la culture populaire de son pays natal ou encore à la littérature. Mais par la façon singulière dont Weerasethakul fait se croiser toutes ces pistes, *Uncle Boonmee* est lui-même devenu objet de référence. La cohérence de son hybridité formelle et de son intrigue segmentée n'a pas manqué d'inspirer un cinéma réflexif, qui repense ses fondements tout en cherchant de nouveaux modes de narration. Deux ans plus tard, Leos Carax en délivre le plus bel exemple avec *Holy Motors*. Dans ce film étrange, le personnage principal, Monsieur Oscar, se déplace en limousine pour endosser des rôles divers aux quatre coins de Paris, costumé ou physiquement altéré. La filiation entre les deux films n'est pas forcément évidente de prime abord, mais elle est envisageable en raison de leur structure, qui malgré une continuité rendue compréhensible par un fil rouge – Boonmee avançant vers la mort en se souvenant de ses vies antérieures, Monsieur Oscar interprétant une multitude de rôles pour le compte d'une société mystérieuse – se compose d'épisodes distincts.

La structure d'*Uncle Boonmee* résulte d'un désir de Weerasethakul d'adapter le support d'image et le style de réalisation aux inspirations que suit le récit. Six bobines de pellicule différentes (plus ou moins vingt minutes conservées au montage pour chacune d'entre elles) ont été utilisées à cet effet<sup>110</sup>. Une fois l'introduction passée, la première bobine est consacrée à la présentation des personnages et au cadre dans lequel ils évoluent. Le style adopté est celui du documentaire, favorisant par l'usage de la lumière naturelle et du plan-séquence un naturalisme propice à l'installation de l'atmosphère de la ferme. La seconde partie retrouve grâce au choix du 16mm un grain caractéristique des fictions thaïlandaises que le cinéaste regardait à la télévision lorsqu'il était enfant. L'apparition des fantômes se fait ainsi à travers une image qui redouble le caractère irréel de la scène. La troisième partie retrouve le style documentaire de la première pour la promenade de Boonmee et Jen dans les champs de

---

<sup>110</sup> Ces variations formelles qui accompagnent la structure singulière du film sont évoquées par le cinéaste lui-même dans l'entretien vidéo « Uncle Apichatpong », inclus dans les suppléments du DVD édité par Pyramide Vidéo en 2012.

tamariniers. La quatrième est un nouvel hommage au cinéma de l'enfance de Weerasethakul, mettant en scène la princesse et le poisson-chat parlant. Le style y est volontairement plus artificiel. C'est également le cas pour la cinquième partie, située dans la forêt, qui est une jungle de cinéma, plongée dans une nuit américaine favorable à l'irruption des singes fantômes. La dernière partie, dans laquelle les personnages reviennent dans un monde plus moderne et réaliste, adopte l'association d'une photographie documentaire et du montage déroutant que nous avons étudié au chapitre précédent.

*Holy Motors* est quant à lui essentiellement tourné en numérique, mais non dénué d'hybridité. Les variations qui s'opèrent à chaque changement de partie se définissent majoritairement par l'alternance des registres, qui s'adaptent aux différents genres explorés par le film. Denis Lavant interprète donc une myriade de rôles distincts : un homme d'affaires, une vieille mendicante, un chorégraphe motion capture, Monsieur Merde (personnage marginal déjà vu chez Carax<sup>111</sup>), un père raccompagnant sa fille après une fête, un accordéoniste, un tueur, un homme en fin de vie, le père d'une famille de singes. Après une introduction onirique dans laquelle Leos Carax lui-même se réveille dans les coulisses étranges d'une grande salle de cinéma, tout le film se construit comme une série de références à ce qui a fait l'histoire du septième art. On y observe ainsi logiquement une diversité de mouvements d'appareil et de découpages, les séquences variant du simple champ-contrechamp aux expérimentations en animation 3D, en passant par le *datamoshing*<sup>112</sup>. Cette errance ponctuée de dialogues mélancoliques renvoie sans aucun doute à la nostalgie d'un auteur qui ne voit plus qu'une façon pour le cinéma de se chercher à nouveau à l'heure où le numérique s'impose pour de mauvaises raisons (économiques, notamment) : revenir sur ses pas pour se réinventer. Par ailleurs, le choix de cette grande limousine blanche qui conduit Monsieur Oscar d'un rendez-vous à l'autre n'est pas anodin : ce sont ces véhicules qui sont à l'origine de la vision de Carax, qui les voit comme de « vieux jouets futuristes du passé<sup>113</sup> ». Cette antithèse s'inscrit parfaitement dans notre réflexion.

Si la fresque étrange de Leos Carax est moins intimiste que le film de Weerasethakul, les deux œuvres partagent une conscience aiguë et un intérêt certain pour les mutations du médium cinématographique et les diversités de discours et de représentations qui s'expriment à travers

---

<sup>111</sup> Monsieur Merde est le personnage central du court-métrage *Merde*, réalisé par Leos Carax dans le cadre du film multinational *Tokyo !* (2008), coréalisé par Michel Gondry et Bong Joon-ho.

<sup>112</sup> Le *datamoshing* est l'altération de l'image par un dérèglement des repères temporels dans les paramètres d'encodage.

<sup>113</sup> Entretien avec Leos Carax mené par Jean-Michel Frodon pour le site Slate, publié le 24 mai 2012.

lui. Il s'agit moins cette fois de retrouver des traces d'*Oncle Boonmee* dans *Holy Motors* – encore que nous pourrions nous attarder sur l'ouverture aux allures de rêve, l'idée de vies multiples du personnage central ou même sur la présence de singes dans les deux films – qu'une démarche similaire qui se situe quelque part entre l'hommage et une forme d'expérimentation fondée sur l'hybridation (des formes, des genres et des registres). Par la fluidité avec laquelle les deux cinéastes changent régulièrement de régime au cours du film, ils démontrent combien le cinéma est un art de la réincarnation, qui ne peut se réinventer qu'à travers ses vies antérieures. L'intelligence de ces deux œuvres ouvertement réincarnées est de mettre en exergue la matérialité des films. Weerasethakul fait varier le grain de l'image grâce à la pellicule en alternant le 35mm standard et le 16mm aujourd'hui réhabilité par nostalgie – comme si le cinéma retrouvait un corps antérieur en même temps qu'il retrouve le caractère organique de ses défauts qui parasitent une image aujourd'hui lissée par le numérique. Leos Carax, que l'on a parfois trop vite qualifié de passéiste au regard de l'apparente mélancolie qu'affiche *Holy Motors*, tire au contraire parti du numérique en montrant qu'il n'est pas limité par sa prétendue virtualité. Sa détérioration possible par le *datamoshing* lui confère une certaine matérialité à travers l'image produite, comme le cinéaste le démontre en liquéfiant un paysage grâce à ce procédé<sup>114</sup>.

Ce besoin de retrouver un caractère matériel et organique du cinéma se traduit aussi dans les deux films, de façon plus évidente, par une attention particulière accordée aux corps. *Oncle Boonmee* et *Holy Motors* placent le corps et ses mouvements au centre de leurs préoccupations, parfois indifféremment aux genres dans lesquels ils s'illustrent. *Oncle Boonmee* est majoritairement un film fantastique, dans lequel règnent de nombreux fantômes et animaux étranges. Mais Weerasethakul y voit l'occasion de s'affranchir des frontières entre réalisme et fantasmagorie, en mettant constamment cet univers merveilleux en contact physique avec les corps humains des personnages principaux. Nous l'avons vu avec la réunion de Boonmee et de l'esprit de Huay, qui s'enlacent en rendant au fantôme son aspect charnel. Lorsque Boonsong explique comment il a rejoint les singes fantômes, il évoque une « union » avec l'un d'entre eux<sup>115</sup>. La princesse regrette quant à elle que son corps n'ait pas gardé l'apparence de ses jeunes années. Par ailleurs, la séquence de sa rencontre avec le poisson-chat parlant se conclut aussi sur une union physique, plus explicite mais tout aussi surprenante<sup>116</sup>. Dans *Holy Motors*, le corps est maquillé, costumé et altéré au gré des incarnations de Monsieur Oscar. Il change

---

<sup>114</sup> Les moments de dégradation plastique du numérique ont été créés par l'artiste Jacques Perconte.

<sup>115</sup> *Oncle Boonmee*, 28 min 02.

<sup>116</sup> *Oncle Boonmee*, 59 min 22.

d'apparence en alternant la norme et le monstrueux, la jeunesse et la vieillesse, la nudité et le travestissement outrancier. Le corps est littéralement mis en scène, placé sur des plateaux de tournage où les caméras ont disparu car il n'est plus question que de monter des scènes reliées par la seule présence d'un même corps. Ce corps est purement cinématographique, il porte en lui et rassemble des cinémas a priori incompatibles dans un même espace – Paris, qui devient elle-même un corps gigantesque au sein duquel le cinéma se réincarne indéfiniment.

Mais surtout, le corps placé devant la caméra devient aussi fascinant que l'image produite qui le contient dans le montage. Carax l'illustre avec brio dans la séquence de « l'ouvrier de la motion capture » (le studio se trouve dans ce qui ressemble à une usine) : ce n'est pas l'image produite grâce à la motion capture qui est intéressante, mais la chorégraphie qui préside à son élaboration. Certes, cette technique donne lieu à un effacement partiel ou intégral du corps de l'acteur, mais tout le processus de prise de vue, qui constitue une forme de mise à nu de la mise en scène, est aussi intrigant que le travail de postproduction. Le cinéaste réussit à faire de cette scène de coulisses un véritable spectacle. Il fait réapparaître le corps (à travers une tenue de travail comme une autre, qui pourtant retient toute l'attention) dans le cadre d'un procédé qui ne l'emploie que comme le squelette d'un simulacre. Le film développe ainsi une mise en regard des corps humains filmés, et de la matérialité de l'image que l'on peut retrouver dans le numérique – d'autres cinéastes se sont joints à cette démarche depuis, comme Jonathan Glazer en 2014 avec *Under the Skin*<sup>117</sup>, ou Larry Clark en 2015 avec *The Smell of Us*<sup>118</sup>. Dans *Oncle Boonmee*, les corps sont partout et recueillent en eux passé, présent et avenir, à l'image du film entier. Les singes fantômes ne sont pas de synthèse (mais interprétés par des acteurs), et le fantôme de Huay n'apparaît et ne disparaît que par superposition des images. Comme nous l'avions évoqué plus tôt, la réincarnation est un processus qui passe par la quête d'un corps : Boonmee s'inquiétait de ne pas connaître le chemin pour retrouver Huay ou sa ferme afin de venir en aide à Jen après sa mort. Si le cinéma est un art réincarné, c'est aussi parce qu'il est la circulation d'une infinité d'idées qui sont autant d'esprits en quête de corps, de mises en scène et de supports filmiques propices à leur expression.

Cela nous amène enfin à l'idée de mémoire sensible qui fait de la filmographie de Weerasethakul le champ d'expérimentation d'un nouveau mode de réception. La réincarnation

---

<sup>117</sup> Dans *Under the Skin*, le cinéaste faisait disparaître des corps nus dans l'image en utilisant le numérique pour créer un espace noir aux contours indistincts, qui faisait ressortir la peau d'une étrange manière. Les personnages s'enfonçaient dans cette matière noire comme si un sol invisible se dérobaient sous leurs pieds.

<sup>118</sup> Larry Clark utilise le datamoshing en travaillant sur les textures de l'image numérique, faisant s'entrechoquer des fragments de peau saisis en très gros plan avec d'autres images morcelées par la pixellisation due à ce procédé.

nous a permis de repenser notre rapport à la mémoire, plus seulement associée à l'idée d'un passé révolu dont il faut entretenir le souvenir. Le cinéma de Weerasethakul met à jour une mémoire dynamique, partagée par tous les êtres et développée à travers un continuum abolissant la frontière entre la vie et la mort, le passé, le présent et l'avenir. Mais le corps du spectateur est à inclure dans ce dispositif. Il est donc temps de mettre la mémoire à l'épreuve du caractère sensible du cinéma de Weerasethakul.

### **3. Lieux et sensations**

Avec ce troisième axe, nous nous appuyerons sur un objet de réflexion incontournable du cinéma de Weerasethakul pour comprendre comment celui-ci rend son univers sensible : le lieu. Ce concept, si couramment utilisé soit-il, présente quelques nuances au gré de ses différentes acceptions. Un lieu, c'est d'abord une portion d'espace. Elle se délimite par le cadre, et nous intéresse particulièrement car Weerasethakul tourne dans des espaces vastes (forêts, villes) qui posent des questions de composition : comment représenter la jungle dans son immensité et sa complexité ? Peut-on familiariser un spectateur à l'esprit d'une ville étrangère en quelques plans ? Le lieu est un espace destiné à accueillir – des rencontres, des rituels, des traditions, des phénomènes naturels... il peut recueillir une mémoire. Sans se contenter d'un travail d'historien par le documentaire, un cinéaste peut réinvestir le lieu par la fiction et braquer de nouveaux regards sur lui. Les images que Weerasethakul enregistre de la Thaïlande sont dotées par sa mise en scène d'une puissance sensorielle. Nous en avons décrit les mécanismes principaux au premier chapitre, qui mettait en lumière les propriétés hypnotiques du dispositif. Les lieux chers à l'univers de Weerasethakul ne sont jamais contextualisés ou examinés dans le détail, et pourtant, sa filmographie nous en rapproche, nous donne le sentiment d'en connaître l'atmosphère sans jamais y être allés. Nous allons démontrer que ce cinéma cherche un nouveau mode de réception, fondé sur l'idée d'une mémoire sensible.

Tout en plaçant la représentation de ses souvenirs au cœur de sa démarche de cinéaste, Weerasethakul demeure très lucide sur le caractère insaisissable de la mémoire :

Je me suis rendu compte que les souvenirs de mon enfance à Khon Kaen étaient vagues, comme s'ils dataient de mille ans auparavant. Je pense que c'est l'une des raisons pour lesquelles je fais des films, parce que mes propres souvenirs sont troublés, mêlés à de multiples autres sources comme la lecture, l'écoute et les voyages, mes voyages et ceux des autres. A tel point qu'il m'est impossible de me

souvenir du passé réel. Je fais donc des films sans savoir s'ils sont réels ; pourtant je réveille les morts pour leur donner une nouvelle âme et une nouvelle vie<sup>119</sup>.

C'est donc moins le réalisme qui compte dans le tableau de la Thaïlande que dresse le cinéaste, que l'authenticité de son point de vue impliquant le croisement d'influences diverses. Si son cinéma a parfois à voir avec le documentaire, ce n'est pas par prétention d'une quelconque forme d'objectivité, mais au contraire par l'affirmation d'une subjectivité, le partage d'un regard sur des situations et des environnements familiers. C'est un document sur son propre rapport à la Thaïlande que livre Weerasethakul, et celui-ci repose à la fois sur les réminiscences d'un regard d'enfant et une redécouverte du monde immédiate, par la sensation et non par la description.

Commençons par la ville. Weerasethakul ayant étudié l'architecture avant la mise en scène, il n'est pas étonnant de voir combien les bâtiments sont mis en valeur dans son cinéma (avec notamment une propension à élargir le cadre, même dans les scènes de dialogue). Tout en jouant de leur géométrie pour travailler la composition des plans, il parvient à en saisir l'atmosphère. Dans *Tropical Malady*, la ville est d'abord montrée dans son tumulte, contrastant avec le calme qui régnait dans l'introduction située à la campagne. Au beau milieu d'un marché, la caméra scrute les visages de commerçants et d'acheteurs qui s'affairent entre les étalages<sup>120</sup>. Quelques conducteurs de pousse-pousse sont en attente de clients. On voit aussi en amorce et à l'arrière-plan de nombreux véhicules traverser les rues. Cette séquence, sur laquelle finissent de défiler les crédits du générique d'ouverture, relève déjà de la transmission sensorielle d'une connaissance de la ville. Certes, la profondeur de champ réduite dans la plupart des plans (presque fixes, la caméra est portée mais n'effectue aucun mouvement à l'exception d'un décadage pour faire le point sur un personnage<sup>121</sup>) concentre l'attention sur des visages qui n'apparaissent que pour quelques instants. Mais la justesse de ces regards furtifs participe à restituer l'électricité de l'ambiance urbaine. Le son est brut, mettant tous les bruits mécaniques (moteurs, klaxons) au même niveau, par-dessus les voix qui s'y trouvent étouffées. La scène évoque une ville mécanique et agitée, suivie par quelques plans montrant Tong au travail dans son usine : il est chargé de la découpe de blocs de glace assistée par des machines. Ce détail est

---

<sup>119</sup> WEERASETHAKUL, Apichatpong, « Esprits dans l'obscurité », in *Trafic*, n°76, Paris, P.O.L, Décembre 2010, p.12.

<sup>120</sup> *Tropical Malady*, 10 min 09.

<sup>121</sup> *Tropical Malady*, 10 min 34.

également très sensoriellement suggestif, notamment par le bruit de la scie face au bloc qui résiste, et le mélange d'opacité et de translucidité.

Mais ce ciel grisâtre et cette frénésie des machines ne représentent qu'une facette de la vie urbaine, que Weerasethakul montre différemment dès le retour de Tong en ville en compagnie de Keng. Lorsque les deux amants sortent dans la rue pour aller dîner, Weerasethakul suggère une tout autre animation des rues<sup>122</sup>. Le plan commence à l'intérieur d'un cybercafé et accompagne la sortie de Keng et Tong, qui échangent quelques répliques innocentes sur la coiffure du jeune soldat. Les priorités de l'enregistrement et du mixage sonore ont changé : cette fois, la musique et les voix passent avant celles des véhicules et des machines. Mais la nuit donne surtout des couleurs à la ville, que nous avons découverte sous un ciel gris : d'innombrables néons et lampadaires éclairent des étalages contenant des produits multicolores de toute sorte. De même que le restaurant dans lequel les deux personnages se rendent ensuite arbore une devanture kitsch, qui assemble sans modération tous les types de décoration, de la guirlande lumineuse à l'enseigne clignotante, en passant par les inévitables néons colorés. Il en va de même pour le décor de la scène sur laquelle la chanteuse entonne sa ballade mielleuse en compagnie de Tong quelques instants plus tard.



Capture d'écran 4 : Les couleurs de la ville nocturne dans Tropical Malady

La même distinction est faite dans *Cemetery of Splendour*, entre les visions de Khon Kaen en plein jour, et celles de la ville en pleine nuit lorsque Jen et Itt y passent la soirée<sup>123</sup>. Néanmoins, il n'est pas ici question de marquer une forte rupture entre les activités diurnes et nocturnes de la population. Hormis le chantier près de l'hôpital, le travail ouvrier et mécanisé

<sup>122</sup> *Tropical Malady*, 27 min 37.

<sup>123</sup> *Cemetery of Splendour*, 52 min 42.

n'est pas représenté de jour en opposition au divertissement de la nuit. Le contraste se joue plutôt entre la tranquillité du quotidien à Khon Kaen et l'effervescence de la nuit dans la grande ville. Les quelques promeneurs et coureurs vus sur les bords du fleuve étaient isolés dans des plans d'ensemble qui valorisaient l'espace et la respiration de la petite ville. Les plans se resserrent légèrement dans cette séquence nocturne, où les personnages et les figurants, bien plus nombreux, occupent tout le cadre. Les sorties en ville sont associées à des activités qui stimulent les sens. Nous avons noté combien la vue et l'ouïe étaient captées par l'alternance des couleurs et des éclairages, et par l'intensité variable des bruits de la rue. Mais dans *Tropical Malady* comme dans *Cemetery of Splendour*, les pérégrinations urbaines des personnages sont aussi marquées par des scènes de repas. Dans le premier, après avoir vu Keng et Tong déguster du pamplemousse à la campagne chez la sœur de la femme rencontrée au temple<sup>124</sup>, les deux garçons s'installent près d'un petit snack ambulante où Tong a acheté des brochettes de viande. La fumée s'échappant de la viande qui cuit sur le stand évoque l'odeur qui doit s'en exhaler. Le fait que Tong soit le seul à manger n'est sans doute pas anodin : il profite peut-être d'une nourriture spécifique à la ville, qu'il n'a pas l'habitude de manger à la campagne. Jen évoquera cette distinction entre les mets de la ville et ceux de la campagne dans une scène de *Cemetery of Splendour*, au cours de laquelle elle offre de la « nourriture de la rue » à Itt, profitant de l'absence de son mari pour manger des aliments qui lui sont interdits en raison de son cholestérol<sup>125</sup>.

Cette nourriture est omniprésente au cours de la virée en ville de Jen et Itt un peu plus tôt dans le film, située sur un marché nocturne. Le premier plan de la scène montre une commerçante hacher des aliments sur son stand, devant des tables où dînent quelques personnes<sup>126</sup>. Puis, un deuxième plan montre deux jeunes femmes préparant de la nourriture (on ne voit que les boîtes permettant de l'emporter) et une cliente qui attend que sa commande soit prête. Enfin, un plan large montre Jen et Itt attablés mangeant chacun un plat différent. Leur table est à l'extrémité d'une terrasse, et on peut observer les nombreux passants qui la longent sur le côté droit du cadre. Itt déclare alors qu'il « peut sentir chaque odeur de ce marché », ainsi que la « température des lampes ». Cette réplique concrétise l'idée que l'on se fait de la nuit urbaine dans les deux films : un moment de bouillonnement qui n'a plus à voir avec l'activité des usines et la circulation des véhicules mais avec le grouillement de la foule au milieu des nombreux signaux lumineux et des effluves qui chargent l'atmosphère. Mais surtout, elle

---

<sup>124</sup> *Tropical Malady*, 46 min 16.

<sup>125</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 08 min 18.

<sup>126</sup> *Cemetery of Splendour*, 52 min 42.

renvoie à notre modèle spectatorial qui favorise l'altération de l'état de conscience pour un éveil à de nouvelles perceptions : c'est qui arrive à Itt, qui semble développer son odorat à l'issue de ses phases léthargiques.

La ville compte aussi un certain nombre de lieux récurrents du cinéma de Weerasethakul. Parmi eux, on trouve quelques lieux de culte, faisant évidemment partie intégrante de la culture thaïlandaise. C'est dans *Tropical Malady* que se trouve la plus longue scène consacrée à un temple, que Tong et Keng sont invités à visiter par une femme rencontrée alors qu'ils discutaient à l'ombre d'un kiosque<sup>127</sup>. Elle les fait descendre sous le pavillon par une entrée qui ressemble à l'ouverture d'une caverne. Dès lors que les trois personnages pénètrent dans la grotte, le temple acquiert en plus de sa dimension sacrée une dimension romanesque. Après que Tong et Keng ont allumé un cierge devant un petit autel sur lequel sont disposés une statuette et quelques objets illuminés par une guirlande clignotante, leur guide improvisée les invite à se hâter pour rejoindre un tunnel étroit, que « seuls ceux qui sont bénis » peuvent emprunter. La grotte est alors filmée caméra à l'épaule (comme celle d'*Oncle Boonmee* dans les premiers plans de son exploration), en plans rapprochés sur les personnages, renforçant une sensation de claustrophobie alliée à l'obscurité. Le temple semble ainsi révéler une sorte d'univers alternatif provoquant des sensations opposées à l'apaisement que l'on associe habituellement aux lieux de culte – comme l'hôpital tranquille renferme sous ses fondations des batailles de rois fantômes qui aspirent l'énergie des soldats alités.

Lorsque la femme explique que quelqu'un y est mort étouffé, Keng prend peur et le petit groupe est contraint de rebrousser chemin. Ils parviennent jusqu'à une grande caverne éclairée par la lumière extérieure, où se trouve une statue bouddhiste devant laquelle deux personnes sont agenouillées pour prier. Ils ressortent enfin par un passage très étroit, aménagé en surface et surmonté d'une petite plateforme sur laquelle se tient la statue d'une divinité. Cette visite sous-terrain du temple a un goût d'aventure, si courte soit-elle. Si la grotte renferme quelques éléments religieux et des espaces réservés à la prière, elle confère au temple une atmosphère de mystère soutenue par des légendes locales. Mais Par ailleurs, le culte est aussi abordé avec une certaine dérision, comme le démontrait la remarque faite aux deux amants avant leur départ pour le temple, tandis que la femme cherchait à leur vendre des fleurs : « Pour avoir un bon karma, il faut investir<sup>128</sup> ». On repense à Boonmee qui, persuadé qu'il a tué trop de communistes par le passé et que sa maladie est un retour de karma, met sur le même plan les nombreux

---

<sup>127</sup> *Tropical Malady*, 40 min 52.

<sup>128</sup> *Tropical Malady*, 39 min 14.

insectes qu'il aurait tués à la ferme<sup>129</sup>. Jen relativise alors ses crimes de guerre en prétextant que ce sont les intentions qui comptent, y compris dans ces conditions.

Dans la dernière partie d'*Oncle Boonmee*, Weerasethakul met en scène le rite funéraire de Boonmee. Celui-ci est montré en trois plans qui permettent de visualiser précisément une partie de son déroulement<sup>130</sup>. On peut noter dans un premier temps que le lieu de culte est à nouveau lié à un lieu naturel par le montage : le film passe d'un plan d'ensemble montrant des forêts dominées par les montagnes depuis ce que l'on suppose être l'ouverture de la grotte<sup>131</sup> à un plan de Jen et Tong en position de prière, au premier plan devant toutes les autres personnes rassemblées pour la cérémonie. Les deux plans sont montés cut, mais liés par un *drone sound* strident<sup>132</sup> qui monte crescendo avant de s'estomper pour laisser place au chant sacré des moines. Le deuxième plan de la cérémonie montre les deux personnages de dos, et laisse entrevoir l'estrade sur laquelle se trouvent l'autel et les moines qui dirigent la prière. Un homme situé derrière Jen lui fait passer une enveloppe. Puis, un plan d'ensemble de la salle réunit plusieurs motifs du cinéma de Weerasethakul : les ventilateurs et les néons au plafond, ainsi que les nombreuses guirlandes lumineuses qui recouvrent une autre estrade entourée d'une photo et de divers objets probablement associés au rite funéraire. Le chant s'arrête, et dans le même plan, Jen fait signe à quelques personnes à l'arrière de la salle de venir porter du riz bouilli sur des plateaux. Les éléments de décor, relatifs à une culture dont nous ignorons les principes, assurent par leurs propriétés esthétiques immédiatement reconnaissables et efficaces une forme de mémoire purement sensorielle, nous rappelant aux perceptions développées à la vue des films antérieurs.

*Cemetery of Splendour* comporte deux scènes de temple. La première est une visite de Jen et son mari américain. Le temple se découvre d'abord depuis l'extérieur, dans un plan d'ensemble qui nous en dévoile l'entrée. Avec sa végétation omniprésente, ses statues de cerfs et ses lampadaires qui éclairent d'une lumière blanche les escaliers à parcourir, elle inspire une forme de quiétude, presque onirique associée au déclin du jour. Il règne une atmosphère apaisante, qui invite au relâchement. Le plan suivant montre les personnages de dos, face à l'autel à nouveau très coloré. Ici, pas de guirlande clignotante mais on retrouve la prédominance des couleurs rouge et jaune comme dans les scènes de temple des autres films, ainsi qu'une

---

<sup>129</sup> *Oncle Boonmee*, 44 min 14.

<sup>130</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 27 min 44.

<sup>131</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 27 min 18.

<sup>132</sup> Composé à partir d'un bruit de criquet obtenu par accident, comme l'explique l'ingénieur du son dans l'entretien « In the mix : Uncle Boonmee » mené par Frances Morgan pour le site Sound and Music en 2010.

même apparence kitsch : des statues de princesses aux couleurs délavées (comme celles des tableaux accrochés aux murs) côtoient une multitude de figurines d'animaux de toutes formes, au milieu de bouquets et de couronnes de fleurs multicolores. Jen a d'ailleurs apporté trois petites figurines en guise d'offrandes (notons que parmi ces figurines se trouve un tigre, s'il fallait suggérer un ultime rappel de *Tropical Malady*). Même si nous ignorons l'origine et le sens profond de ce rituel, l'ambiance définie par les propriétés esthétiques du lieu se rappelle à notre mémoire sensible, qui les reconnaît et y réagit de façon immédiate.

On retrouve ce temple plus tard dans le film, au cours de la promenade de Jen et Itt incarné dans le corps de Keng<sup>133</sup>. La scène commence par un plan similaire sur l'autel, mais au bout de quelques secondes, une chanson commence en off et se prolonge sur le plan suivant, qui montre Itt devant l'autel en position de prière, et Jen assise à quelques mètres, au niveau d'une entrée du temple. Nous voyons alors en plan large, toujours à l'intérieur du temple, la femme qui fredonne cet air romantique, assise sur une chaise face à son mari. Une chose est frappante et rejoint la vision du lieu de culte proposée par *Tropical Malady* : le temple est un lieu qui semble dissocié des rituels, voire désacralisé. Le silence y règne, mais il s'anime grâce à ses visiteurs : ici par la chanson d'une jeune femme, dans *Tropical Malady* par une petite mélodie diffusée à travers une source non identifiée sur l'autel<sup>134</sup>. Par ailleurs, dans chacun des deux films, les personnages principaux passent par le temple de façon imprévue, au détour d'une promenade. Ce sont ces comportements qui, associés à leur atmosphère tranquille, nous permettent de retrouver de film en film ces temples avec un mélange de curiosité et de déjà-vu. Comme des lieux que nous fréquenterions régulièrement sans connaître leur histoire.

Pour aller plus loin dans l'étude de ce mode de réception fondé sur le développement d'une mémoire qui fonctionne à nouveau sur une forme d'accoutumance (l'habitation à l'atmosphère d'un lieu étranger par des repères visuels et sonores), nous devons nous focaliser sur des lieux qui stimulent plus largement les sens. Commençons par le cas des structures médicales (et par extension des pratiques relatives au soin) qui reviennent régulièrement depuis l'ouverture de *Blissfully Yours*. On y découvrirait un jeune Birman ausculté par une femme médecin qui récusait l'explication de son mutisme (une douleur à la gorge) proposée par les deux femmes l'ayant accompagné. Le cabinet médical apparaissait dans cette scène comme un lieu trahissant les lacunes d'un système : il faut tenter de le contourner afin d'obtenir un certificat médical pour un étranger. Dans *Tropical Malady*, c'est une clinique vétérinaire qui

---

<sup>133</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 29 min 58.

<sup>134</sup> *Tropical Malady*, 41 min 27.

nous est brièvement présentée dans la première partie du film<sup>135</sup>. Tong espérait y faire soigner sa chienne, dont nous voyons l'échographie réalisée par les médecins. Il refusera finalement de la faire opérer, sans que le film n'explique si le personnage a peur que la chienne ne se réveille pas après l'opération, ou si cette dernière est trop coûteuse pour lui.

Deux films font de l'espace médical un terrain d'expérimentation visuelle et sonore : *Syndromes and a Century* et *Cemetery of Splendour*. Dans le premier, Weerasethakul représentait l'hôpital de deux façons différentes. D'abord avec une authenticité résultant de sa connaissance du milieu médical, héritée de ses parents qui travaillaient à l'hôpital de Khon Kaen lorsqu'il était enfant (le film est d'ailleurs partiellement inspiré de leur expérience, comme le démontrent le récit amoureux et la présence de la « maison en bois sur le terrain de l'hôpital », évoquée par Weerasethakul dans son texte « Esprits dans l'obscurité<sup>136</sup> »). Dans la seconde partie de ce même film, le cinéaste faisait de l'hôpital une zone expérimentale, dont les lignes, les lumières et les innombrables machines évoquaient un univers de science-fiction que l'on peut sans doute attribuer à la combinaison de ses qualités d'artiste contemporain et de ses souvenirs d'enfance. Une enfance qui se retrouve aussi dans les errances de certains personnages dans les couloirs, dont celle d'un jeune garçon jouant avec une raquette et une balle de tennis.

*Cemetery of Splendour* montre également l'hôpital sous une forme associant vraisemblance et vision artistique. La maladie du sommeil qui frappe les soldats internés est certes étrange et expliquée par une légende mystérieuse, mais l'hôpital de fortune dans lequel se déroule une large partie du film est tout à fait ordinaire, proche de la représentation que le cinéma a toujours faite de l'hospitalisation des militaires. Cependant, dès lors que les lampes colorées à vertu thérapeutique font leur apparition, les dortoirs et leurs ventilateurs deviennent à leur tour des espaces expérimentaux pour le cinéaste, qui compose d'une part avec l'ordre et l'immobilité propres aux lieux (l'alignement des lits, les soldats au sommeil imperturbable), et d'autre part avec les mouvements automatisés qui leur appartiennent tout autant (la rotation des ventilateurs et le flux constant des couleurs qui se succèdent dans les lampes).

Le milieu médical se trouve ainsi au croisement d'une immersion dans des structures que Weerasethakul connaît et filme sous tous les angles, et d'un support idéal à ce qui s'apparente à des installations visuelles. Mais il est surtout le lieu du contact physique et de la manipulation

---

<sup>135</sup> *Tropical Malady*, 24 min 25.

<sup>136</sup> WEERASETHAKUL, Apichatpong, *art.cit.*, p.12.

des corps. Comme *Blissfully Yours, Cemetery of Splendour* présente d'abord une scène d'auscultation<sup>137</sup>. En plan large, on découvre le petit cabinet de fortune d'un médecin généraliste, que l'on voit de face derrière son bureau, examinant un patient qui a des vers<sup>138</sup>. A l'arrière-plan, les grandes fenêtres ouvertes laissent apercevoir le dortoir et ses lampes colorées dans le bâtiment d'à côté. Même si les personnages sont trop loin de la caméra pour que l'on puisse voir l'auscultation de près, la douceur du médecin et la spontanéité du dialogue (« Il bouge ? (...) Vous le sentez ? ») donnent assez d'intimité à la scène pour que l'on puisse s'identifier, même brièvement, au patient. Un peu plus tard, une scène plus explicite montre Jen qui masse Itt dans son sommeil<sup>139</sup>. Il s'agit d'un plan séquence fixe cadrant le lit d'Itt horizontalement, et les deux fenêtres ouvertes aux murs qui forment l'angle de la pièce. Jen se trouve à l'arrière-plan, juste derrière le lit. Elle commence par masser délicatement le cou du soldat, puis soulève son drap bleu et sa blouse de patient pour lui masser le torse en lui appliquant une crème. Celle-ci est contenue dans un petit récipient que Jen pose sur le corps d'Itt pour la garder à portée de main. Elle retire le drap complètement, toujours avec délicatesse, et soulève son pantalon. Elle relève doucement sa jambe gauche (de son côté du lit) pour la faire fléchir, et la masse du pied jusqu'à la cuisse. Elle la rallonge en remettant son pantalon, puis revient au bas de son torse après une brève hésitation. Elle est coupée dans son élan lorsqu'elle remarque qu'Itt s'est réveillé. Jen s'excuse après avoir expliqué son travail bénévole à l'hôpital, et Itt s'excuse à son tour pour avoir « beaucoup uriné ». Il tente de retrouver le contrôle de son bras gauche avec l'aide de Jen, et parvient finalement à retirer son masque et à se relever. Après s'être libéré de sa sonde urinaire, il s'assied sur le bord du lit, prêt à se lever après un long sommeil. C'est ainsi que le plan s'achève, avec la douceur qui l'a parcouru pendant plus de cinq minutes – mais aussi une forme d'érotisme qui affleure au gré des caresses, renvoyant à celui qui s'exprime dans presque tous ses films, toujours avec une certaine frontalité, un rapport de peau à peau.

La mémoire sensible que nous cherchons à comprendre est aussi celle d'un rapport au corps, qui s'enregistre grâce à la simulation de sensations que l'on retrouve d'un film à l'autre. Dans *Uncle Boonmee*, il n'y avait pas d'hôpital mais les soins prodigués au personnage principal faisaient partie de cette quête de sensations qui entretiennent par les moyens du cinéma une forme de conscience de son corps. De même que la représentation des corps endormis avait un effet réflexif troublant pour le spectateur, ces manipulations du corps dans le cadre des soins

---

<sup>137</sup> *Cemetery of Splendour*, 17 min 01.

<sup>138</sup> *Cemetery of Splendour*, 17 min 01.

<sup>139</sup> *Cemetery of Splendour*, 28 min 27.

lui suggèrent des sensations qui lui font reprendre conscience de sa sensibilité. Pour déclencher cette prise de conscience, Weerasethakul articule des choix de mise en scène et un travail du son qui concentrent l'attention sur la façon dont le corps du personnage est touché. Encore une fois, le statisme de la caméra permet de limiter le plan à un mouvement, celui des corps. Lorsque la caméra bouge, un effort est requis pour concentrer notre attention sur l'élément principal du plan. Ici, Weerasethakul laisse au spectateur la possibilité de s'abandonner aux gestes simples qui parcourent le corps du personnage, et dont le caractère sensible est d'abord rendu possible parce qu'ils sont immédiatement compréhensibles. Le cinéaste passe du temps sur des interactions physiques minimales mais stimulantes, et le soin est souvent un prétexte idéal pour les mettre en valeur (l'échographie de la chienne dans *Tropical Malady*<sup>140</sup>, le suivi médical de Boonmee<sup>141</sup>, le massage d'Itt par Jen, mais aussi la douce et étrange scène érotique dans laquelle Itt caresse et lèche la jambe malade de Jen<sup>142</sup>).

Cette qualité tactile des films est aussi due au travail du son. Nous reviendrons sur le travail d'Akritchalem Kalayanamitr<sup>143</sup> lorsque nous nous pencherons sur les lieux naturels, mais sa façon de mettre en avant les bruits tactiles est aussi primordiale. La scène de massage de *Cemetery of Splendour* démontre combien le design sonore peut être dédié à la suggestion des sensations. Les plans précédant la scène (quelques vues des bords du fleuve) sont marqués par le bruit des engins de chantier qui travaillent près de l'hôpital. Dès lors que l'on passe au plan qui nous intéresse ici, ce bruit s'éloigne pour laisser place à ceux de la nature environnante, mais surtout à celui que produit Jen en enduisant le corps d'Itt de crème. Il en va de même pour l'eau ruisselant sur la jambe de Jen à la fin de sa promenade avec Itt qui l'apaise à travers le corps de Keng ; ou encore pour les scènes de soin de Boonmee, qui montre combien son corps doit être manipulé avec précaution. Par le temps qu'il accorde à ces moments intimes et grâce à la précision du son (incluant celui des objets que l'on manie pour le soigner), Weerasethakul permet au spectateur de reprendre conscience de sa nature sensible (comme de sa fragilité) de film en film.

Qu'en est-il de la nature ? Nous avons déjà évoqué la faune et la croyance animiste qu'elle porte plus ou moins explicitement dans les films. Mais la flore n'est pas en reste, et nous ne pouvons développer cette analyse sans passer par un lieu naturel incontournable de la filmographie de Weerasethakul : la forêt. Elle est le motif topographique le plus marquant de

---

<sup>140</sup> *Tropical Malady*, 24 min 25.

<sup>141</sup> D'abord à 12 min 29, assisté par son aide-soignant à domicile, puis à 1 h 02 min 41, assisté par Huay.

<sup>142</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 41 min 25.

<sup>143</sup> Akritchalem Kalayanamitr est l'ingénieur du son de Weerasethakul depuis *Tropical Malady*.

ses films. S'il s'agit d'un paysage répandu en Thaïlande, il l'assume cependant dans certains textes et entretiens comme un fantasme de sa mémoire :

Mon père m'a dit que, autrefois, à la place de Khon Kaen, il y avait la forêt ; le Khon Kaen que j'ai en mémoire était aussi la forêt parce que je voulais qu'il en soit ainsi : un endroit agréable et verdoyant<sup>144</sup>.

Bien sûr, la forêt n'est pas toujours « agréable et verdoyante ». Mais c'est bien une forme d'attraction qui nous conduit à elle dans le cadre de cette réflexion sur la mémoire sensible. La jungle représente dans le cinéma de Weerasethakul un retour aux sources. Elle est un lieu où l'homme peut retrouver les sensations d'un rapport intime à la nature, héritées d'une vie antérieure sauvage et primitive<sup>145</sup>. Mais aujourd'hui, qu'elle soit accueillante ou hostile, la forêt est avant tout un territoire sur lequel l'homme pénètre en étranger. Dans les trois films de Weerasethakul au sein desquels la forêt tient une place particulièrement importante (*Blissfully Yours*, *Tropical Malady* et *Oncle Boonmee*), la mise en scène insiste bien sur l'entrée des personnages, qui s'aventurent en terre inconnue. Dans *Blissfully Yours*, les personnages arrivant dans la forêt sont d'abord masqués par des arbres au premier plan, qui forment une sorte de portail que les personnages traversent en avançant en direction de la caméra<sup>146</sup>. L'entrée dans la jungle de Keng dans *Tropical Malady* est filmée différemment mais marque encore plus nettement cette idée de transition d'un monde à un autre : un travelling avant porte notre regard sur l'ouverture d'une petite clôture en bois, laissant apparaître la lisière de la jungle à l'arrière-plan<sup>147</sup>. Keng entre dans le plan en mouvement, s'arrête un instant à la vue de la végétation impressionnante qui se dresse devant lui, puis se décide à y pénétrer : la forêt est déjà intimidante, à travers un travelling parfaitement similaire à celui qui montrait les soldats se diriger vers la forêt dans l'introduction (travelling avant qui transcrivait aussi l'attraction de Tong pour l'inconnu, de l'autre côté du fleuve bordant son lieu de travail<sup>148</sup>). Dans *Oncle Boonmee*, la jungle est encore là avant l'arrivée des personnages. Un plan large la dévoile premièrement dans le désordre de sa végétation luxuriante, avant de faire entrer Huay, Boonmee, Tong et Jen par la droite du cadre<sup>149</sup>.

---

<sup>144</sup> *Ibid*, p.13.

<sup>145</sup> Weerasethakul évoque l'évolution de ce rapport de l'homme à la jungle, auparavant familière et hospitalière, mais désormais étrangère et hostile, dans l'entretien « Oncle Apichatpong » en suppléments du DVD édité par Pyramide Vidéo.

<sup>146</sup> *Blissfully Yours*, 48 min 28.

<sup>147</sup> *Tropical Malady*, 1 h 00 min 08.

<sup>148</sup> *Tropical Malady*, 16 min 34.

<sup>149</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 09 min 24.

C'est dans *Tropical Malady* que la forêt incarne le mieux ce retour possible à une forme de primitivité, sur le mode fantastique à travers une histoire de possession. Weerasethakul fait de cette forêt une zone affranchie de tout ce qui distingue les espèces, notamment l'homme et les animaux sauvages. Il y a comme une circulation des esprits qui entraîne les hommes sur le terrain de la bestialité. La courte séquence de transition au milieu du film, qui racontait le début de la légende sur laquelle se fonde le récit de la seconde partie, montrait déjà avec un certain humour combien les apparences peuvent s'avérer trompeuses, en faisant apparaître la queue du tigre démoniaque de façon impromptue sur une jeune femme qui demandait qu'on lui vienne en aide<sup>150</sup>. C'est dans la forêt que le chaman s'incarne chaque nuit en tigre et dépossède les êtres de leur âme dans son rituel vampirique. Lorsque Keng aperçoit pour la première fois le corps possédé de Tong, ce dernier a déjà une attitude sauvage, se frottant la tête contre un arbre avant de se déplacer lentement, balayant son environnement du regard comme s'il était à l'affût d'une proie<sup>151</sup>. Nous le voyons ensuite partiellement recouvert de boue, puis tatoué sur tout le corps : son corps semble muer aléatoirement, et son esprit transiter vers l'état sauvage. Un peu plus tard, lorsque le soldat et le villageois se font enfin face et se regardent dans les yeux à travers un gros plan qui se divise en deux décadrages (de Keng à Tong, puis de Tong à Keng, vus de profil), c'est Keng qui bondit comme un fauve hors de la végétation qui le camouflait pour attraper Tong<sup>152</sup>. Les deux minutes suivantes, sans dialogue, pourraient s'assimiler à la traque puis l'affrontement de deux animaux sauvages : d'abord un plan large fixe traversé de droite à gauche par les deux hommes qui courent à travers les arbres, puis un plan rapproché de Tong qui se retourne pour rugir face à son poursuivant avant de quitter la jungle, et enfin un plan large qui commence par un panoramique rapide de droite à gauche, montrant Keng qui finit par rattraper Tong dans les hautes herbes, où les deux garçons se livrent à un affrontement physique.

Sans y être directement liée, la séquence d'introduction d'*Oncle Boonmee* rappelle cette scène de *Tropical Malady*, qui mettait en scène la fuite d'une bête rattrapée par un homme. L'issue est différente : dans la première, l'homme parvient à ramener calmement le buffle (qui demeurerait ainsi une bête domestique) ; dans la seconde, une bête démoniaque camouflée en homme prend finalement le dessus sur un homme ayant retrouvé une forme de bestialité. C'est parce que la forêt est d'abord un lieu où l'homme redevient animal qu'elle s'avère primordiale dans l'analyse de la mémoire sensible. La parole s'y efface peu à peu pour les personnages, et

---

<sup>150</sup> *Tropical Malady*, 59 min 59.

<sup>151</sup> *Tropical Malady*, 1 h 15 min 39.

<sup>152</sup> *Tropical Malady*, 1 h 19 min 41.

c'est finalement le corps qui y est mis à l'épreuve, au moins autant que la raison. Dès lors que le corps se retrouve étranger dans un monde potentiellement hostile, l'atmosphère des lieux remet tous les sens en alerte.

Bien évidemment, tout en exerçant un pouvoir sensoriel, la forêt recèle quelques significations distinctes dans l'univers de Weerasethakul. Dans *Blissfully Yours*, la forêt était un idéal, une forme d'échappatoire lumineuse face à l'oppression sociale et sentimentale de la ville. Les personnages principaux semblaient y retrouver une certaine harmonie, et même une liberté sexuelle dans la nature – d'autant plus marquante qu'elle s'exprime notamment à travers une scène d'amour entre un Birman et une Thaïlandaise, qui valut au film une censure violente dans son pays d'origine. Comme si en quittant la ville pour la forêt, on s'éloignait d'un pouvoir autoritaire qui bride jusqu'à l'expression des corps. Même si la jungle était filmée majoritairement en plans rapprochés sur les personnages, ceux-ci s'intégraient déjà à son harmonie par le confort et le plaisir charnel qu'ils y trouvaient, montrés explicitement. Le son y était déjà très travaillé, mettant les bruits des oiseaux, des batraciens et des insectes en avant dans le mixage. Il participait aussi à la réunion physique de l'homme avec les éléments, saisissant le moindre bruissement provoqué par l'action des corps sur les feuillages, ainsi que le bruit caractéristique de l'eau qui s'agite lorsque les personnages s'immergent dans la rivière.

Dans la seconde partie d'*Uncle Boonmee*, le contraste est moins frappant puisque l'on passe d'une vie rurale en lisière de la forêt, à une jungle qui ressemble plutôt à une ouverture sur un monde parallèle. Ses teintes bleutées et ses habitants surnaturels en font un lieu irréel, un univers de pure fiction qui se détache ainsi de la dimension documentaire des vues de la ferme et des champs que Weerasethakul proposait dans la première partie. Des liens étaient déjà établis entre les personnages et la forêt avant même qu'ils y pénètrent : Boonsong racontait au dîner qu'il entendait les singes fantômes lorsqu'il était enfant, et c'est dans cet endroit qu'il a disparu. Le rapport des personnages à la jungle demeure ainsi ambivalent dans le film, qui en fait à la fois un espace d'apaisement (raison pour laquelle Boonmee la choisit pour mourir) et un lieu sauvage et mystérieux. Comme dans *Blissfully Yours*, la caméra est à la fois mobile lorsqu'il s'agit de suivre les personnages tandis qu'ils s'enfoncent dans la forêt, et statique lorsque Weerasethakul décide de montrer la végétation luxuriante qui la compose. Si le cinéaste choisit la caméra portée dans ces séquences de marche à travers la jungle, c'est sans doute pour montrer que les personnages n'y sont que de passage : dans le cas d'*Uncle Boonmee*, il parle d'une « jungle de cinéma », et celle-ci apparaît effectivement comme un décor à traverser pour accéder à la scène suivante.

Mais la forêt la plus marquante de sa filmographie demeure celle de la seconde partie de *Tropical Malady*, qui tranche violemment avec la première. Comme *Oncle Boonmee*, le film commence dans une atmosphère rurale très tranquille. Les soldats qui font un détour par la campagne découvrent une quiétude, une harmonie des hommes et de la nature environnante. La forêt est encore plus proche, et tous ses bruits sont omniprésents, de jour comme de nuit. C'est à partir de ce film que Weerasethakul commence à travailler avec Akritchalerm Kalayanmitr. Kalayanmitr travaille les sons naturels comme une bande originale. Weerasethakul ne se contente pas d'un son d'ambiance sur lequel viendraient se poser les dialogues au premier plan. Au contraire, la nature étant aussi animée que les humains, il n'hésite pas à intensifier ses manifestations sonores pour le rappeler. Elle n'est pas seulement une matière sonore qui donne du relief au film, sa présence participe de son identité et le relie aux films suivants. Tout est affaire de perception : ces sons de nature envahissants, presque intrusifs, portent un certain réalisme qui tend à s'effacer par le traitement du son au cinéma. Habituellement, les bruits naturels sont sous-mixés pour ne pas étouffer les dialogues, mais cette méthode ignore aussi la réelle omniprésence de sons environnants que nous avons pris l'habitude d'ignorer. Tout en constituant l'identité sonore de son cinéma, Weerasethakul entretient ainsi une mémoire qui consiste à nouveau à prendre conscience d'une sensibilité désactivée, celle de l'écoute comme celle du corps tactile retrouvée par les scènes de soin.

La forêt de la première partie de *Tropical Malady* semble refléter le personnage de Tong, par la vision innocente qu'en livre le réalisateur. La forêt et ses alentours sont idéalisés à travers un tableau idyllique, qui fait de la jungle un lieu habitable et accueillant. C'est tout l'inverse que démontre la seconde partie, en nous plongeant dans une forêt angoissante et labyrinthique. Pour mieux nous y perdre, Weerasethakul multiplie les variations d'échelles de plan. Si l'on y trouve quelques plans d'ensemble des montagnes qui surplombent la forêt, cette partie du film comporte aussi un grand nombre de plans qui se rapprochent du personnage et montrent l'intégration progressive de son corps au paysage. Ce retour primitif à la nature que nous évoquions plus tôt se ressent dès les premiers pas de Keng dans la jungle. Un premier très gros plan montre sa main examiner une petite plante sur laquelle il observe et sent un liquide<sup>153</sup>, probablement de l'urine au vu de son absence de couleur – ce qui nous fait repenser à la scène érotique équivoque qui précède la disparition de Tong<sup>154</sup>. Les plans suivants, montrant Keng

---

<sup>153</sup> *Tropical Malady*, 1 h 00 min 48.

<sup>154</sup> Keng ayant léché la main de Tong juste après que ce dernier a uriné, dans la scène de leur séparation à 51 min 04. Dans l'hypothèse chronologique de l'analyse du film, voir Keng suivre la piste de Tong de cette façon ne serait donc pas surprenant.

qui s'enfonce dans la forêt en touchant les feuillages et en regardant partout autour de lui en quête d'indices continuent de créer l'image d'un humain tâtonnant pour se familiariser avec un monde inconnu tel un animal sauvage.

Sa peau est confrontée à l'invasion végétale et à l'intrusion de parasites (voir le très gros plan sur la sangsue qu'il retire de sa jambe<sup>155</sup>). Tout le reste du film ne sera finalement qu'une remise en jeu du corps et des sensations dans la jungle. Il faut par exemple pouvoir vivre l'alternance du jour et de la nuit, avec la perte de repères que cette dernière entraîne. Le paradoxe frappant est le choix d'un vrai tournage nocturne – le seul dans l'ensemble des films de Weerasethakul – pour filmer une jungle plus théâtralisée encore que celle d'*Oncle Boonmee*. Ce décor fantastique où l'on rencontre ectoplasmes, animaux parlants, tigres-démons et autres lucioles hypnotiques produit de l'angoisse par sa seule obscurité naturelle, tout comme la forêt rassurante de *Blissfully Yours* était irradiée par les simples rayons du soleil. La nuit réelle perd le corps dans un labyrinthe de ténèbres qui rend les arbres, les fougères et le sol boueux encore plus éprouvants. Ce tournage a aussi permis à l'ingénieur du son d'enregistrer une grande variété de sons rares, qui contribuent à faire de ce séjour dans la jungle un véritable voyage sensoriel. Akritchalerm Kalayanmitr associe le bruit des pas dans la végétation qui recouvre le sol, celui que le soldat et les autres êtres rencontrés produisent lorsqu'ils s'agitent dans les feuillages, des cris d'animaux nocturnes divers, et le bruit régulier des criquets et autres insectes qui se font entendre en permanence, de jour comme de nuit. Toute cette expérience sensorielle est redoublée par l'animalisation progressive du personnage, qui le rend imprévisible et met son corps en avant dans des mouvements improbables. Le soldat renifle urine et excréments, il grimpe aux arbres pour dormir, s'enduit de boue pour se camoufler dans la végétation, il grogne et s'ébroue avant de finalement ramper vers son reflet bestial.

Si nous terminons par la jungle de *Tropical Malady*, c'est parce qu'elle est le point d'origine de la mémoire sensible que Weerasethakul entretiendra ensuite de film en film. *Blissfully Yours* montrait déjà l'intérêt du cinéaste pour filmer la nature et capter son atmosphère par le son. Mais à partir de *Tropical Malady*, la forêt devient son propre territoire cinématographique. Dans la jungle de ce film, il donne à l'histoire de ses passions amoureuses un corps qui s'abandonne pleinement à la nature, non pour y trouver une quelconque forme de plénitude, mais suivant un instinct primitif. Pour le personnage comme pour le spectateur, la jungle thaïlandaise est désormais un lieu où se réactive la mémoire sensible. On y retrouve un

---

<sup>155</sup> *Tropical Malady*, 1 h 02 min 19.

ensemble de sensations qui semblent attachées à la forêt renfermant la mémoire de notre découverte du monde sensible à travers la nature.

Les lieux principaux des films du corpus que nous avons analysés dans ce chapitre ne sont connus par la majeure partie des spectateurs que sous la forme d'images. Pourtant, ils nous semblent de plus en plus familiers grâce au cinéma de Weerasethakul qui réinvente notre réception du cinéma : il la transforme en un processus mémoriel qui ne passe plus seulement par la mémorisation d'images et de sons reproduits. La mémoire se constitue ici par une ouverture à soi qui passe par la réactivation des sens au cours de la réception. Le dispositif se fonde sur une production d'effets hypnotiques qui rendent efficaces ses ruptures et incitent le spectateur à se saisir du film au cours de ses flottements, en stimulant son désir irrésistible d'interprétation. Il laisse ensuite le spectateur recomposer le film à partir de figures appartenant à une culture qu'il ne connaît pas dans le détail de son histoire et de ses traditions, mais que Weerasethakul partage avec lui de façon intime, sur un mode sensoriel. Le caractère hypnotique de son cinéma permet à quiconque se laisse porter de s'abandonner à son univers dont les lieux principaux, qu'ils soient le théâtre d'histoires anecdotiques, de contes ou de réminiscences historiques, révèlent avant tout au spectateur la puissance mémorielle de son corps.

Comment peut-on désormais élaborer un modèle spectatorielle clair et appuyé sur l'articulation de discours théoriques, à partir de ces propriétés inhérentes à la mise en scène de Weerasethakul et à sa façon de narrer ses histoires ? Il va nous falloir revenir en détail sur le fonctionnement du dispositif cinématographique, le décomposer pour comprendre comment le cinéaste articule les différentes instances qui s'y expriment, en commençant par l'appareil, qui doit tenir une place spécifique dans ce mode de réception renouvelé. Nous nous interrogerons également sur le concept d'émotion à l'épreuve de cette conception du dispositif propre au regard de Weerasethakul. Enfin, nous nous attacherons à consolider notre argumentation par des analyses comparées de modes de réception antérieurs, pour bien comprendre comment les films de notre corpus nécessitent de les repenser.

## Partie 3 : Un spectateur songeur

### 1. L'altérité de l'appareil

Commencer par évoquer la caméra dans une réflexion sur la réception peut paraître surprenant. Pourtant, la dernière piste que nous avons suivie au chapitre précédent était celle de la « mémoire sensible », concept employé par Pierre-Damien Huyghe dans son analyse de l'imgo<sup>156</sup>. L'imgo renvoie selon sa définition à la capacité qu'ont les techniques cinématographiques et photographiques à « exposer de la sensibilité à la perception ». Lorsqu'une image fait la démonstration de cette capacité, elle relève de la mémoire sensible. C'est effectivement la conclusion que nous avons tirée de notre réflexion sur la mémoire, qui intervient dans le cinéma de Weerasethakul par le sensible.

Par cette idée de sensibilité propre à l'image produite par l'appareil, la question de la place de la caméra dans le dispositif cinématographique rejoint notre travail sur la réception, qui nous conduira bientôt à la question de l'émotion du spectateur. Celle-ci, que nous définirons précisément dans le deuxième temps de ce chapitre, se doit d'être déjà mentionnée car comme le rappelle Bellour, elle « est souvent tributaire d'effets de *dispositif*<sup>157</sup> ». Avant de chercher à cerner l'émotion de cinéma, nous nous attacherons donc à mettre en lumière la façon dont l'appareil et la mise en scène sont à même de nous éclairer sur la condition du spectateur et les fluctuations de sa perception. Commençons par faire le point sur l'appareil et ses propriétés.

Parler « d'appareil », c'est se défaire d'une mauvaise intuition que l'on peut avoir lorsque l'on pense à la caméra au cinéma. Le chef opérateur et le cadreur, par leur travail qui exige la manipulation de la caméra, inspirent l'idée d'une relation entre humain et machine. Mais le terme de « machine » pose problème en ce qu'il suppose une instrumentalisation de la caméra, et par conséquent sa dépendance envers l'opérateur. Or, la caméra dispose d'une sensibilité propre et mérite d'être appréhendée dans son autonomie, une fois son déclenchement effectué. L'appareil renvoie ici à la caméra en tant qu'un tout faisant partie intégrante du dispositif cinématographique que nous avons défini au début de notre réflexion sur l'hypnose. L'appareil est l'objet qui porte un regard unique sur le monde et en enregistre des images invisibles par l'œil humain. Car en effet, l'autre intuition à écarter est l'idée selon laquelle l'opérateur dispose

---

<sup>156</sup> HUYGUE, Pierre-Damien, *Le cinéma avant après*, Saint Vincent de Mercuse, De l'incidence, 2012, pp. 24-25.

<sup>157</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.142.

d'un contrôle de l'appareil qui lui permet de restituer ce qu'il voit de ses propres yeux par-delà l'objectif. Une intuition qui cependant peut être nuancée aujourd'hui, par exemple avec la multiplication des écrans intégrés à l'appareil, qui permettent de regarder directement ce que regarde la caméra plutôt que de regarder la scène tournée. Mais c'est en tout cas la conscience de l'altérité de ce regard qui est primordiale et qui permet un rapport appareillé, et non machinique, à la caméra. C'est l'une des premières mises en garde de Huyghe concernant l'étude de l'appareil :

Aucune photographie, en tant que participant de la puissance de l'imgo, ne montre l'espace comme il avait lieu aux yeux de celui qui a fait l'image. Elle en produit un autre, qui a sa dimension propre et qui n'est pas à vrai dire exactement vécu<sup>158</sup>.

Une fois l'enregistrement de l'appareil lancé par le sujet, ce dernier peut s'effacer et il n'y a plus que la sensibilité de la caméra pour saisir le monde sans être parasitée par l'entendement ou les accidents de la vue propres à l'être humain. Cette ouverture de l'appareil est importante car elle tend à reconsidérer les positions du réalisateur et du spectateur. Si le premier est enclin à laisser s'exprimer la sensibilité de l'appareil, il se rapproche du second en assumant que le film n'est pas le fruit de son simple regard, mais de celui de la caméra : le réalisateur accepte une distance qui le rapproche du spectateur en ce que tous deux sont étrangers à ce qu'enregistre l'appareil.

Bien entendu, rendre son autonomie à la caméra pose néanmoins des questions de mise en scène, et tout l'intérêt réside dans la perspective d'en tirer une expérience esthétique particulière. Huyghe souligne d'abord la qualité primordiale de tout appareil d'enregistrement : « la capacité d'être ouvert<sup>159</sup> ». Cette ouverture étant effectivement au cœur du dispositif cinématographique (la caméra, comme le micro qui est l'autre appareil d'enregistrement, ouvre un accès à ce que les autres instances du tournage ne peuvent que moduler), elle doit être le point névralgique de notre réflexion sur l'autonomisation de l'appareil. L'appareil, contrairement à la machine, n'est pas censé actualiser la vision de l'opérateur mais la surprendre. Cette ouverture doit pouvoir créer les conditions de révélation de nouvelles perceptions. Comment exploiter au mieux cette capacité de l'appareil ?

A supposer que la caméra s'autonomise dès lors que l'enregistrement est lancé, on peut d'abord penser à laisser advenir les événements visuels à sa sensibilité propre, en faisant durer la prise.

---

<sup>158</sup> HUYGHE, Pierre-Damien, *op.cit.*, p.30.

<sup>159</sup> *Ibid.*, p.14-15.

Le plan long et le plan-séquence semblent tout indiqués pour une libération de l'appareil. Comme nous l'avons vu, le temps est une donnée essentielle dans le cinéma de Weerasethakul, à l'échelle du plan comme à celle du rythme général du film. Cependant, la « durée d'ouverture » de l'appareil, si elle permet d'assurer une certaine objectivité dans la mesure où l'espace filmé se trouve moins reconfiguré par le montage, ne suffit pas forcément à répondre à la problématique du rapport au spectateur. Par la mobilité et la sensibilité accrue des caméras, le tournage de séquences entières mobilisant différents personnages dans un espace élargi est devenu possible dans le cinéma contemporain. On pourrait croire qu'il s'agit d'une libération possible de l'appareil, puisque le cinéaste et l'opérateur diminuent les coupes dues à la nécessité de changer d'angle de prise de vues (qui s'accompagne toujours de changements de paramètres en fonction de l'évolution de la lumière, de la modification de l'échelle de plans, etc.). Mais il arrive que ce désir de rendre à l'appareil sa sensibilité propre par le plan-séquence se confonde avec une instrumentalisation de la caméra au profit d'une démonstration technique.

Pour prendre un exemple récent, dans un film tel que *Les Fils de l'homme* d'Alfonso Cuarón, le plan-séquence en caméra portée ne fait qu'attester la réalité d'un tournage complexe (la caméra suivant pendant de longues minutes les personnages au cœur de situations mouvementées, dans des lieux parfois labyrinthiques). La durée du plan et la trajectoire de caméra (comme les assauts du design sonore) ne rendent pas les objets filmés plus clairs pour le spectateur, et l'assujettissent d'autant plus à leur rythme qu'ils impliquent de suivre des images turbulentes avec attention, par peur de manquer une information happée par le mouvement de caméra. Ce problème est d'autant plus avéré dans le cas d'un film comme *Les Fils de l'homme*, qui tend à montrer par ailleurs une multitude de détails à l'arrière-plan témoignant d'une crise politique internationale. Le souci est celui de la tension qui se propage à la vision du film, entre la prétention d'une forme de réalisme (actualisation de l'action par le plan-séquence qui entend proposer une expérience de l'histoire racontée « en temps réel ») et la complexité des mouvements de caméra qui requiert une attention soutenue du spectateur mais retient du même coup la possible émancipation de son regard.

En contrepoint, pensons à un film comme *Elephant* de Gus Van Sant. Le plan-séquence en mouvement y est aussi favorisé. Mais dans sa façon de faire se croiser différentes trajectoires de caméra en rejouant certaines séquences depuis des points de vue différents, il donne à l'appareil l'opportunité de saisir l'espace avec l'étrangeté propre au mouvement de caméra. La fluidité de la combinaison du travelling et du steadycam, associée au format 4/3 qui suggère la

présence de l'appareil qui suit les personnages comme leur ombre<sup>160</sup>, crée un flottement qui illustre bien la dépendance de l'émotion aux effets de dispositif évoquée par Bellour. Les plans-séquences d'*Elephant* plongent le spectateur dans un état second qui relève à la fois de la conscience perturbante qu'il y a une caméra collée au personnage (sensation d'autant plus troublante que la distance parcourue au rythme de la marche donne l'impression que les personnages errent dans le lycée), et d'une forme d'hypnose par la répétitivité, qui entraîne le spectateur dans son flottement. En cela, le film de Gus Van Sant, si différent soit-il des œuvres de Weerasethakul, démontre le même intérêt pour l'altérité de l'appareil. Le plan long peut donc mettre en exergue la sensibilité de la caméra si elle s'inscrit dans un dispositif de mise en scène qui ne cherche pas à imiter le regard humain.

Il en va de même avec les plans-séquences de Weerasethakul. Ses plans les plus longs sont toujours fixes, et ce n'est pas un hasard. L'exemple des scènes de dialogue est le plus frappant : quand le champ-contrechamp cherche de manière artificielle à faire adopter alternativement deux regards au spectateur, le plan large, par sa fixité et son unicité (au sens où l'unité du plan correspond à l'unité de la séquence), « situe » plus explicitement la caméra, la place en observatrice de la scène tout en permettant au spectateur de regarder depuis le même point de vue. Dans ces conditions comme dans celles que posait la mise en scène de Gus Van Sant, la mise en exergue de l'altérité de l'appareil va donc de pair avec la libération du regard du spectateur. Cette libération est celle qui se trouve empêchée par les dispositifs de mise en scène visant simplement à imiter le réel à partir de l'image que l'humain s'en fait. L'enjeu ici est la prise en compte du spectateur dans le processus de mise en scène, que Stéphane Delorme évoquait en ces termes :

La mise en scène est une mise en scène des acteurs *et du spectateur*. C'est un jeu entre deux points de vue, le point de vue du cinéaste et le point de vue du spectateur. Où placer le spectateur ? Que lui montrer ? Que faire de lui <sup>161</sup>?

C'est une idée de la mise en scène qui ne peut passer que par une conscience de l'altérité de l'appareil et sa corrélation avec l'ouverture possible du spectateur à une altération de ses habitudes perceptives, sinon à de nouvelles perceptions. Weerasethakul met aussi cette idée en

---

<sup>160</sup> Le format 4/3, presque carré et inhabituel par rapport au format rectangulaire standard (16/9), redessine un cadre dans le cadre qui est le support de projection (l'écran de cinéma), renforçant ainsi la conscience du hors-champ et du regard singulier de l'appareil.

<sup>161</sup> DELORME, Stéphane, « Il faut prendre soin de nous », in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « Cannes 2015 », n°712, Paris, Cahiers du Cinéma, Juin 2015, p.15.

valeur en contrastant sa mise en scène. La scène de la grotte à la fin d'*Oncle Boonmee* passe d'une série de plans en vue subjective<sup>162</sup>, qui limitent l'espace à des détails saisis au gré des balayages de la lampe torche de Tong, à trois plans fixes qui démontrent une nouvelle fois l'étrangeté des visions que peut enregistrer la caméra : d'abord un plan pris depuis l'intérieur de la grotte et qui montre à travers une petite ouverture la lumière de la lune qui résiste au passage d'un nuage ; puis, les parois de la grotte, dont on se sait pas vraiment de quel point de vue elles sont filmées ; et enfin, à nouveau depuis un point de vue incertain, les sinuosités et les creux de la grotte, rongés par l'obscurité et traversés par le passage des deux yeux rouges d'un singe-fantôme.

Nous reviendrons précisément sur cette séquence lorsque nous étudierons le fonctionnement de l'apparition chez Weerasethakul, mais ce qui ressort ici, c'est l'incertitude dans laquelle le regard étrange de la caméra peut nous placer. Son grain d'image déroutant dû à l'obscurité, ainsi que son immobilité qui renvoie à la quiétude de la grotte et qui ôte au spectateur la capacité de se situer par rapport à ce qu'il voit, témoignent d'un lien intime entre la sensibilité de la caméra et la perception du spectateur. L'exemple de cette séquence complète aussi celui des scènes de dialogue : cette fois, le spectateur ne dispose pas d'un repère nouveau pour comprendre où il se place vis-à-vis de l'image, mais est au contraire perdu par le regard de la caméra qui ne peut pas – et ce n'est pas son but – rendre l'espace de la grotte nocturne plus distinct.



Capture d'écran 5 : Expression étrange de la sensibilité de l'appareil dans la grotte d'*Oncle Boonmee*

---

<sup>162</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 15 min 09.

On peut alors se demander comment le cinéaste est en mesure de prolonger la mise en avant de cette altérité de l'appareil à l'étape du montage, qui non seulement doit procéder à la coupe des prises de vues, mais aussi à leur assemblage. Ce dernier, pour faire écho à la réalisation particulière que nous venons d'évoquer, doit donner un rythme adéquat aux images pour que le spectateur puisse pleinement faire l'expérience du regard de l'appareil. Deux séquences extraites de notre corpus donnent une idée de ce qui peut être travaillé au montage à cet effet. Il y a, dans *Oncle Boonmee* et *Cemetery of Splendour*, des moments de transition qui révèlent un paradoxe. Dans le premier film, il s'agit de la série de plans qui précède l'épisode de la princesse. Après la discussion de Jen et Boonmee sur le karma de ce dernier à l'issue de leur promenade dans les champs de tamariniers, cinq plans assurent la transition avec l'épisode suivant<sup>163</sup>. Un gros plan sur Boonmee qui s'endort, un autre sur le visage de Jen qui l'observe en souriant avant de diriger son regard vers la forêt, un plan large de l'une des pièces de la maison, baignée dans l'ombre malgré la lumière du jour vue par la fenêtre, un autre plan large sur la terrasse où Tong se repose dans un hamac, et un dernier plan d'ensemble donnant sur la nature environnante dominée par la montagne à l'arrière-plan, dont l'éclairage rappelle celui de l'ouverture du film. Nous avons déjà analysé cette « séquence » (à comprendre ici comme simple suite de plans) lorsque nous évoquons le rôle des transitions dans le dispositif hypnotique. Mais ce qui est frappant ici, c'est la saillance de la succession des plans. Le temps semble suspendu alors que tout le passage, qui n'est pas sans rappeler la scène du photomontage dans le rythme d'alternance de ses plans, est nettement plus découpé que la plupart des scènes de dialogue, filmées en plan-séquence.

*Cemetery of Splendour* comporte deux séquences de ce type. Il y a une première série de plans juste avant la scène de massage<sup>164</sup>. En plein milieu du « cours de méditation » donné dans le dortoir de l'hôpital, le montage nous emmène au chevet d'un soldat en séance médiumnique avec Keng, puis, tandis que la voix du « professeur » de méditation diminue, on passe à une image du chantier qui se déroule près de l'hôpital, vu à travers une fenêtre. Ce plan, qui dure près d'une minute, ouvre une série similaire à celle d'Oncle Boonmee précédemment évoquée : on voit d'abord en plan large les bords du fleuve, ombragés par quelques arbres, puis, dans la même zone bordant le fleuve, une vue plus urbaine (des pavés remplacent la terre, les arbres se trouvent derrière un muret en béton), et enfin, une vue de la rive rassemblant végétation et

---

<sup>163</sup> *Oncle Boonmee*, 46 min 04.

<sup>164</sup> *Cemetery of Splendour*, 27 min 01.

béton, avec à l'arrière-plan un couple de personnages assis au bord de l'eau. L'enchaînement des plans s'accompagne d'un déclin de la lumière ainsi que d'une diminution des bruits du chantier, jusqu'à déboucher sur la scène du massage d'Itt par Keng. C'est une sorte de transition sensorielle – à laquelle nous invite la leçon de méditation –, qui commence par la concentration sur un bruit peu agréable (celui des engins de chantier, qui capte d'autant plus par l'insistance visuelle de l'image qui dure) et se détourne peu à peu sur les images tranquilles des rives du fleuve désertes.

L'autre séquence similaire est celle des plans de la ville nocturne, qui commence juste après la scène dans laquelle Itt et Jen se trouvent au cinéma<sup>165</sup>. Nous ne reviendrons pas en détail dans son analyse, déjà développée dans notre étude de l'hypnose. Néanmoins, il convient de la mentionner car celle-ci fonctionne de la même façon que la précédente : de l'intérieur à l'extérieur de l'hôpital, d'un bruit à un autre (celui des ventilateurs, puis celui des insectes nocturnes), avec une série de plans pratiquement déserts, qui renvoient à une certaine quiétude.

Ces trois séquences articulent leurs plans par un montage cut (exception faite de la surimpression finale de la dernière séquence mentionnée), et pourtant, aucun de ses plans ne brusque le spectateur. Ces images, que l'on appellerait un peu vite plans de coupe – en tant que plans de transition entre deux séquences –, ne marquent pas de rupture. Elles répondent à un appel, et assurent une liaison entre deux états du spectateur. La séquence d'*Oncle Boonmee*, qui commence par la sieste (celle de Boonmee dans le champ de tamariniers, puis celle de Tong dans le hamac), appelle à un état proche du sommeil qui permettrait l'onirisme – c'est-à-dire une activité mentale de création d'images, de visions animées semblables à celles que le rêve est à même de produire. Elle permet de passer lentement du réalisme de la scène de la ferme, au fantastique de l'épisode de la princesse. La séquence des bords du fleuve dans *Cemetery of Splendour* commence quant à elle par une invitation (littérale, dans le dialogue) à la méditation et nous permet d'accéder à un relâchement mental préparant à l'expérience sensorielle de la scène du massage. L'esprit baisse lentement sa garde et le corps peut être doucement stimulé sans interférence de l'entendement. La séquence nocturne est quant à elle une propagation du sommeil, qui commence juste après la vision des spectateurs déjà gagnés par une forme de léthargie dans la salle de cinéma, pour s'étendre de l'hôpital à la ville (et peut-être plus largement au pays symboliquement paralysé par le pouvoir autoritaire qui le gouverne).

---

<sup>165</sup> *Cemetery of Splendour*, 57 min 50.

Des transitions, mais pas seulement. Ce sont aussi des pauses, des respirations. Par leur aspect figé, qui évoque presque des arrêts sur image, ces plans arborent une forme paysagère à travers un montage en forme de diaporama. En termes de montage, elles rappellent le photomontage de la fin d'*Oncle Boonmee*, sans toutefois porter de discours particulier. Tout en se laissant bercer par la transition sonore, on est libre de promener son regard à travers chaque image. Nous arrivons ainsi à l'idée d'un « cinéma contemplatif ». Mais s'agit-il bien de contemplation ? Comme nous le verrons lorsque nous développerons le modèle du spectateur songeur, la contemplation, dans sa définition benjaminienne, n'est pas tout à fait le concept approprié. Elle invite à une activité mentale qui ne coïncide pas avec le fonctionnement de ces séquences particulières – nous y reviendrons bientôt.

Nous avons replacé l'appareil au cœur de l'analyse du dispositif cinématographique, et évoqué la façon dont sa sensibilité peut ressurgir à travers le montage. Elargissons ce dispositif jusqu'à l'extrémité par laquelle il va à la rencontre du spectateur : la projection. Si le spectateur peut ouvrir son champ de perceptions au contact de la sensibilité de la caméra, c'est par l'intermédiaire de la projection. Celle-ci est certes un processus d'exposition du sujet à une source lumineuse à travers laquelle des images s'animent, mais dans le cadre du cinéma de Weerasethakul, elle ne saurait évidemment se limiter à un asservissement du spectateur à son mécanisme. Nous pourrions commencer par une phrase de Michael Snow (citée par Bellour dans *Le corps du cinéma*), qui a le mérite de donner à la projection non seulement une place dans le dispositif cinématographique (les conditions de projection sont à prendre en considération dans le processus de création du film), mais aussi une forme de mouvement qui remet en jeu la relation du spectateur à l'appareil :

L'espace démarre avec l'œil de la caméra (du spectateur), flotte dans l'air, puis sur l'écran, puis à l'intérieur de l'écran (de l'esprit)<sup>166</sup>.

Si cette phrase fait référence à l'un de ses propres films expérimentaux (*Wavelength*), elle permet, par intuition, de transcrire la suite de notre raisonnement. Quelque peu déroutante de prime abord, elle commence avec la possibilité d'un rapprochement que nous avons opéré dès le début de notre réflexion : l'œil de la caméra et celui du spectateur. Cette relation entre le spectateur et l'appareil est le départ du mouvement que constitue la projection, qui n'est pas envisagée comme la seule projection d'une lumière à destination du spectateur, mais aussi

---

<sup>166</sup> SNOW, Michael, *Des Ecrits, 1958-2001*, Paris, Centre Pompidou-Ecole nationale supérieure des Beaux-Arts, 2002, traduction de Jean-François Cornu, p.28.

comme projection du spectateur « réelle et mentale, que le film continuellement suscite (...)»<sup>167</sup> ». Le mouvement de l'espace filmé se déploie ainsi jusqu'à l'écran, rapproché quant à lui de l'esprit du spectateur. Comme le souligne Bellour, l'expérience spectatorielle a ainsi toujours une dimension « spirituelle », au sens où l'esprit semble être la direction suivie par l'image depuis la perception de l'images par le spectateur (toujours selon la définition de Huyghe, qui renvoie l'images à « l'émergence du sensible » de l'images cinématographique<sup>168</sup>).

Voilà une image complète et dynamique du dispositif cinématographique, qui sied parfaitement à l'analyse des films de Weerasethakul. Nous avons déjà montré que le cinéaste créait les conditions d'un éveil du spectateur à la conscience de son expérience. La projection n'est pas absente de ce reflet de l'expérience spectatorielle dans les films. Weerasethakul ne s'arrête pas à sa seule représentation explicite (les séquences se déroulant au cinéma dans *Tropical Malady* et *Cemetery of Splendour*). Il en produit des mises en abyme plus subtiles, qui provoquent un effet saisissant dès lors que l'on en prend conscience comme nous y invite la conception du dispositif élaborée à partir de la citation de Michael Snow.

Les néons, dont nous évoquons le caractère mystérieux au premier chapitre, ne seraient-ils pas pour une majeure partie des manifestations métaphoriques de la projection ? Cette hypothèse rend les « plans de néons » vertigineux, dès lors que nous percevons ce mouvement réflexif de l'espace qu'ils incarnent : c'est le faisceau lumineux (celui qui est saisi par l'appareil et celui qui, projeté, le fait parvenir au spectateur) qui nécessite l'obscurité (celle de la nuit qui est filmée, et celle dans laquelle on plonge la salle) pour être perçu dans toute son intensité. C'est la projection d'une projection, incarnant le mouvement double dont le spectateur fait l'expérience en voyant le film. Par ailleurs, Weerasethakul a fait de la projection le cœur de sa dernière installation, *Fever Room*, que Véronique Campan évoque ainsi, en introduction à une *ekphrasis* de l'œuvre :

L'expérience part du cinéma pour revenir au cinéma mais le terme du parcours n'est pas un retour au début : dans la double torsion du sens de la projection, le film s'est retourné comme une peau, laissant percer l'invisible profondeur qui l'anime<sup>169</sup>.

Evidemment, l'installation place d'emblée le spectateur dans des conditions physiques différentes de celles d'une projection classique de cinéma, dans la perspective d'une expérience

---

<sup>167</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.331.

<sup>168</sup> HUYGHE, Pierre-Damien, *op.cit.*, p.25.

<sup>169</sup> CAMPAN, Véronique, « Epreuve et analyse d'une performance de projection : *Fever Room*, 2016 », communication réalisée dans le cadre du colloque

plus directement sensorielle. Mais c'est une même idée du processus de projection qui, dans la circulation qu'il organise entre la sensibilité de l'appareil associée à celle du spectateur et l'esprit de ce dernier qui peut se substituer à l'écran, rassemble des instances d'ordinaire séparées. Le néon dédouble le faisceau de la projection et la sensation étrange que leur vue provoque pourrait finalement être celui d'être absorbé par le dispositif, de ressentir soudainement le vide et l'obscurité qui caractérisent les conditions du rapport entre le film et son spectateur.



Capture d'écran 6 : Projection dans la projection par la présence des néons dans *Oncle Boonmee*

Le décloisonnement des éléments qui constituent et animent le dispositif a ceci de fascinant qu'il se fait dans un espace qui fait trop souvent du spectateur un sujet simplement divertie, nourri du film considéré en produit fini « délivré » par le cinéaste ; la projection est pourtant en mesure de donner à chaque spectateur une expérience perceptive fondée sur la vision d'images enregistrées par un appareil, dont le regard est étranger à tout œil humain, indifféremment à l'implication de chacun dans la création et la réception du film (du cinéaste à celui qui découvre l'œuvre).

Cette conception dynamique du dispositif a aussi pour intérêt, comme l'explique la phrase de Michael Snow, d'identifier un mouvement. L'expérience esthétique du film ne doit pas cependant se limiter à ce flottement dans l'espace de la projection. Il faut aller plus loin dans la

relation intime animant d'un même élan le film et le corps du spectateur. C'est dans cette optique que nous arrivons au concept qui, par définition, renvoie le plus précisément à la réponse directe du corps à la sensibilité de l'appareil restituée par le film : l'émotion.

## 2. L'émotion de cinéma

La définition de l'émotion est une tâche à la fois complexe et stimulante en ce qu'elle fait référence à un phénomène qui échappe à la conscience. On pourrait commencer par la différencier d'un faux synonyme, le terme de « sentiment ». C'est ce à quoi s'attache Raymond Bellour en s'appuyant sur les travaux d'Antonio R. Damasio, et qui donne une première idée de ce qu'est l'émotion avec ce qu'elle a d'insaisissable. Il évoque la distinction des deux concepts ainsi :

On peut néanmoins la réduire à deux écarts essentiels. Le premier fait de l'émotion la réponse immédiate du corps à une stimulation extérieure (c'est en cela qu'elle est éventuellement observable, voire quantifiable) ; elle est « publique » alors que le sentiment est « privé », proprement mental, échappant ainsi à toute emprise externe. (...) La seconde différence est (...) que le sentiment, du côté de l'esprit plus que du corps, succède à l'émotion ; il en étend et en interprète l'effet comme conscience singulière. Il en est, il en devient la durée, servant dès lors de soubassement modulé sur lequel peuvent venir se greffer des émotions nouvelles, induisant elles-mêmes par-là des sentiments plus vifs ou différents, selon un effet d'entraînement réversible et sans fin, comme on l'éprouve tout le temps de cette expérience si particulière qu'est la projection d'un film<sup>170</sup>.

Si l'émotion échappe à la conscience, c'est donc parce qu'elle ne se déploie qu'après coup sous la forme du sentiment. L'émotion est une réaction, le sentiment est son interprétation. C'est pour cette raison que l'émotion nous intéresse particulièrement, et que nous l'interrogeons à travers cet axe de réflexion : nous commencerons bien sûr par évoquer la manifestation des sentiments face aux films de Weerasethakul, car ils permettent d'en révéler une certaine ambiguïté ; mais c'est l'émotion, en tant que réaction à une stimulation que nous avons analysée sous tous ses aspects, qui doit guider notre pensée. Elle est le cœur de l'expérience esthétique, le raccord le plus direct entre le corps du cinéma et le corps du spectateur.

On peut donc parler d'une réaction en chaîne qui démarre avec la proposition de l'image cinématographique participant de l'imago, déclenchant un premier saisissement du corps du

---

<sup>170</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.211.

spectateur (l'émotion), interprété par ce dernier (le sentiment) et déclenchant finalement la peur, le rire ou les larmes<sup>171</sup>. L'identification de ce parcours permet de mettre à jour une subtilité du cinéma de Weerasethakul que nous n'avions pas encore évoquée. Malgré un cadre fictionnel souvent propice à des émotions « simples », ses films sont assez équivoques pour rendre plus prégnants la formation et le cheminement obscurs des émotions.

Prenons l'exemple de *Tropical Malady*. Si l'histoire racontée s'apparente essentiellement à une romance, on n'y observe guère de « passages obligés » du film romantique. L'émotion se trouve souvent réfrénée par l'ambiguïté (ce qui n'est pas toujours le cas, comme nous le verrons en évoquant une scène de *Cemetery of Splendour*). Lorsque Tong disparaît dans le noir sans se retourner vers son amant à la fin de la première partie, c'est une scène de séparation. Mais l'étrangeté de la représentation qu'en propose le cinéaste remet en question la trajectoire de l'émotion et le rapport entre le corps et l'esprit dans ce processus. Par le mystère, Weerasethakul touche ici au sentiment d'inconfort. L'incompréhension du geste érotique et le caractère énigmatique de la disparition de Tong dans l'image créent rapidement un sentiment de confusion, qui ne se dissipe pas à l'arrivée des images suivantes, montrant un Keng enchanté tandis que le film vient de montrer sa pétrification<sup>172</sup>.

La fin du film, à l'inverse, déclenche une émotion liée à l'impact de l'hypnose. Le face à face avec le tigre-démon, qui fait suite à une scène riche de mystère et d'émerveillement (les lucioles, le spectre du buffle, le dédoublement de Keng), est un moment qui pourrait s'avérer déchirant. Le soldat semble vouloir mettre fin au souvenir d'une relation amoureuse toxique, mais succombe à sa dévotion figurée par son animalisation finale. Mais le rythme du film et son imagerie fantastique l'emportent sur la romance dans ses dernières minutes, tout du moins lorsqu'il est vu pour la première fois. Le tigre, dont le regard perce l'obscurité dans un gros plan sublime, hypnotise tout autant le spectateur, qui ne voit plus que lui jusqu'à ce que les larmes coulent sur le visage du soldat, complétées d'un dialogue en off qui ne fait qu'entretenir l'ambiguïté. Le spectateur n'entend qu'une seule voix qui rapporte l'échange télépathique entre l'homme et l'animal, qu'on ne parvient plus vraiment à dissocier à travers les répliques<sup>173</sup>. Pourtant, malgré cette incertitude et cette mise en suspens de la romance arrivée à son paroxysme, c'est bien cette fois l'émotion qui advient car les larmes concrétisent une souffrance jusqu'alors étouffée par le film. Comme si le spectateur les avait aussi retenues pendant près de

---

<sup>171</sup> La peur, le rire et les larmes sont selon Pascal Bonitzer les trois « émotions typiques que le cinéma, dès les origines, a su produire en masse (...) ». (BONITZER, Pascal, *Le Champ aveugle*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1982.)

<sup>172</sup> *Tropical Malady*, 52 min 53.

<sup>173</sup> *Tropical Malady*, 1 h 45 min 10.

deux heures, inconsciemment. La deuxième partie du film ne fait vraiment écho à la romance de la première que dans ses derniers instants, au travers du regard et des pleurs du soldat, et de ces fragments de réplique qui ressemblent aux lamentations d'un amant délaissé : « Tu peux prendre (...) mes souvenirs. Chaque goutte de mon sang chante notre chanson. ».

*Cemetery of Splendour* comporte une séquence intéressante qui fait naître l'émotion par un dépassement de l'ambiguïté relationnelle des personnages de Jen et Itt. Sur les bords du fleuve, lorsqu'Itt (à travers le corps de Keng) masse et lèche la jambe de Jen, il se produit un flottement singulier qui interroge le déroulement de l'émotion tel que nous l'avons défini à partir du raisonnement de Damasio<sup>174</sup>. La relation de Jen et Itt, rapidement décrite par Jen comme une relation « mère-fils », était jusqu'alors restée plutôt amicale malgré l'érotisme qui affleurerait lors de la scène de massage dans la première partie du film<sup>175</sup>. Cette séquence, qui suit celle du palais imaginaire, est fascinante car elle figure l'émotion en même temps qu'elle la déclenche chez le spectateur. Les deux personnages sont installés sur un banc au milieu de la végétation du parc, Jen étant située parfaitement au centre du cadre. Lorsque Keng s'agenouille pour verser un peu d'eau sur la jambe de Jen, cette dernière se retourne pour voir si personne ne regarde la scène. Ce geste amorce un probable moment de relâchement et de confiance, marqué par la réplique « Tu es vraiment un petit chat », qui renvoie à la fois au surnom que Jen avait donné à Itt, et à l'action en cours de Keng. Celle-ci commence en effet à lécher délicatement la jambe malade. Ensuite, progressivement, Jen ferme les yeux, sanglote, puis se met à pleurer. On ne sait pas ce qu'elle ressent vraiment : pleure-t-elle parce que le geste d'Itt la bouleverse ? Parce qu'elle s'attriste de l'état de sa jambe ? Parce qu'elle prend conscience de la nature de sa relation avec Itt ? Peu importe, en réalité. Si le spectateur est sensible à cette séquence, il s'agit d'une pure émotion, qui n'est pas forcée par la fiction – car la situation n'appelle pas explicitement les larmes, elle ne répond à aucun code de mélodrame. Elle commence avec un geste sensuel, qui évoque une sensation tactile agréable sur un corps en apparence fragilisé. Sans contexte, les pleurs de Jen semblent déclenchés par ces simples caresses, et c'est ce qui affecte le spectateur en premier lieu, une décharge sensible qui transmet l'émotion.

L'émotion n'est jamais où on l'attend dans le cinéma de Weerasethakul. Elle répond moins à des influences de l'écriture (pas de dramatisation outrancière) qu'à un principe essentiel qui s'applique à tous ses films : celui d'une ouverture à l'autre. L'autre, c'est le personnage,

---

<sup>174</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 41 min 25.

<sup>175</sup> *Cemetery of Splendour*, 28 min 27.

que Weerasethakul nous invite à suivre en respectant son mystère, son étrangeté ou celle de son comportement...en bref, sa différence, qui est toujours dépassée par l'émotion grâce à une mise en scène qui va droit au corps. On comprend ici combien ce principe d'ouverture guide le cinéma de Weerasethakul à tous les niveaux du dispositif (ouverture de l'appareil valorisée par la mise en scène, ouverture du spectateur à l'altérité de ce même appareil, et désormais ouverture du spectateur à l'altérité du personnage et par extension, à l'étrangeté de la fiction). La recherche de l'émotion, de cette « réponse immédiate du corps à une stimulation extérieure<sup>176</sup> », est complexe car elle ne peut se réduire à la production d'effets trop bien connus du spectateur, auquel cas elle est éclipsée par le sentiment.

Cette nécessité de rompre avec les habitudes perceptives afin de stimuler le corps avant l'esprit est au fondement du concept de songerie que nous développerons à partir de la thèse de Huyghe, nous y reviendrons donc plus en détail. Mais on observe déjà, tout particulièrement à travers la dernière scène étudiée, ce que Bellour appelle « l'effet-réalité de l'émotion de cinéma », c'est-à-dire, ainsi qu'il le précise immédiatement après, un « saisissement d'idée à travers un saisissement du corps<sup>177</sup> ». Pour aller plus loin dans la précision de cette analyse de l'émotion de cinéma, il nous faut donc examiner de plus près cette immédiateté obscure, peu évidente à première vue, entre l'impact sensoriel du film et l'émotion. Il faut se rapprocher encore du corps pour tenter d'approcher le point de contact entre le corps du film et celui du spectateur.

Pour ce faire, penchons-nous sur un terme développé par Daniel Stern, qui a pour mérite de mettre des mots sur cette émotion pure, dissociée des « scènes efficaces », qui assaillent le spectateur et déclenchent plutôt le sentiment, en ciblant l'esprit conditionné pour réagir d'une seule façon possible à un certain nombre de séquences types. Ce concept est celui de « l'affect de vitalité<sup>178</sup> », qui se distingue de « l'affect catégoriel », censé permettre de « classer les expériences affectives (bonheur, tristesse, crainte, colère, dégoût, surprise, etc.)<sup>179</sup> ». Les affects de vitalité, plus insaisissables mais perceptibles indifféremment aux sentiments auxquels font référence les affects catégoriels, renvoient à des caractères dont Stern explique qu'ils sont

---

<sup>176</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.211.

<sup>177</sup> *Ibid.*, p.139.

<sup>178</sup> Raymond Bellour fait référence dans *Le corps du cinéma* à l'ouvrage *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, de Daniel Stern, à travers lequel il observe une image de l'expérience de spectateur. (STERN, Daniel, *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, Paris, Presses Universitaires de France, 2003. Initialement publié en 1985 chez Basic Books à New York).

<sup>179</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.154.

perceptibles par le nourrisson, sans qu'il ait à comprendre leur origine. Pour illustrer leurs manifestations possibles, il présente l'exemple suivant :

On peut aussi en faire l'expérience à propos d'un comportement n'ayant pas la valeur d'un signal d'affect catégoriel ; par exemple, on peut voir quelqu'un se lever de sa chaise de façon « explosive ». On ne sait pas si le caractère explosif du lever est dû à la colère, la surprise, la joie ou la peur. Le caractère explosif peut être lié à n'importe lequel des affects darwiniens des émotions, ou à aucun<sup>180</sup>.

La notion d'affect de vitalité permet ainsi de désigner quelque chose qui ne se perçoit que comme une variation : la diminution ou l'augmentation de l'intensité d'un mouvement ou d'un son se reçoit comme une émotion pure, inclassable dans une catégorie d'affects puisqu'elle peut être perçue sans compréhension du contexte ayant conduit à son déclenchement. Ce que nous avons mis à jour en étudiant les effets de syncope dans l'hypnose relève de cette perception instinctive, délestée du poids écrasant du sentiment, que provoqueraient des ruptures immédiatement compréhensibles. Lorsque Tong et Jen se voient comme dans un miroir à la fin d'*Oncle Boonmee*, le saisissement du spectateur fonctionne car il s'agit d'un surgissement<sup>181</sup>. De même que la disparition par un effet de surimpression de Huay dans le même film évoque un « évanouissement » dans l'image, que l'on peut de fait associer à l'idée d'affect de vitalité. On peut encore penser au travail de design sonore des films, qui travaillent une émotion impulsée par ses seules variations d'intensité. Pour prendre un exemple frappant, rappelons-nous le son de drone qui se superpose aux images de la grotte puis du temple, en crescendo, juste après la mort de Boonmee<sup>182</sup>. Le son ne renvoie à aucun élément présent dans l'image, on ne peut lui assigner aucune source dans la fiction. Pourtant, il perturbe notre perception de ces mêmes images. Il ajoute une stridence incompréhensible à la mort de Boonmee que l'on a vue se dérouler dans l'apaisement. C'est une vibration qui se répercute immédiatement sur le corps, en stimulant brutalement nos facultés auditives.

La question de l'émotion se double ainsi de la question du corps du spectateur, passant trop souvent après la considération de son état psychologique. Bellour rappelle la théorie de l'émotion de William James : « c'est en passant par la pure affection du corps qu'elle conduit

---

<sup>180</sup> STERN, Daniel, *Le Monde interpersonnel du nourrisson*, Paris, Presses Universitaires de France, 2003, p.80.

<sup>181</sup> Le verbe « surgir » fait partie des termes choisis par Bellour en exemples pour faire référence aux affects de vitalité. Par ailleurs, le « surgissement » désigne selon les théories d'analyse figurative de Nicole Brenez l'apparition « par surprise » d'un personnage. (BRENEZ, Nicole, « L'être selon l'image », in *De la figure en général et du corps en particulier*, Belgique, De Boeck, 1998.)

<sup>182</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 27 min 11.

du choc perceptif brut à « l'émotion de la conscience ou de l'esprit<sup>183</sup> ». Puis, il cite Deleuze pour évoquer ce lien de causalité qui semble évident, mais qui demeure pourtant évacué par la focalisation des analyses de la réception sur la notion d'affect :

Peut-être, remarque Deleuze, cette stricte causalité est-elle excessive ; mais l'ordre a ceci de bon qu'il souligne l'effet de témoin d'abord presque distant de l'esprit qui soudain « s'émeut, témoin passionné », et qui « éprouve pour son compte des affects qui ne sont pas simplement des effets du corps mais de véritables *entités critiques* surplombant le corps et le jugeant<sup>184</sup>.

C'est le mouvement que nous avons fait suivre à notre analyse aux deux premiers chapitres, partant de l'hypnose et de la liberté de certaines perceptions insoupçonnées, pour aller vers une mémoire qui se constitue par le sensible et par la conscience que le spectateur peut retrouver de son propre corps. C'est peut-être *Cemetery of Splendour* qui, par son désir constant de tendre un miroir au spectateur (les soldats endormis aux qualités perceptives accrues, le palais virtuel sollicitant l'imagination...), le rend le plus à même de comprendre son émotion. Il y a une profondeur de l'expérience spectatorielle qui se retrouve par la plasticité, c'est-à-dire à la fois par la capacité du film à donner une représentation esthétique de cette expérience, et par la souplesse dont le spectateur doit faire preuve pour s'ouvrir à l'œuvre. Cyril Béghin rappelle cette aptitude de Weerasethakul exprimée dans *Cemetery of Splendour* dans deux passages de sa critique du film : « *Cemetery of Splendour* est cette machine qui fait vibrer des rapports de surface pour laisser affleurer des abysses. (...) Le cinéma est cette machine splendide qui se branche sur les corps et les imaginaires pour y laisser monter de manière non autoritaire pensées et émotions, à la condition d'une sorte de ralentissement de surface<sup>185</sup>. ». Nous revenons ainsi à l'intuition qui s'exprimait dans notre conception de la projection, et qui guide l'élaboration de notre modèle spectatorial spécifique au cinéma de Weerasethakul : il y a des instances à faire vibrer à l'unisson, des perceptions à stimuler par l'exposition de sensibilités distinctes.

Venons-en à une autre idée évoquée dans *Le corps du cinéma*, celle d'un mouvement du film qui s'incarnerait dans le corps du spectateur, d'une « fusion intime entre la réalité irréalité du mouvement propre à l'image-cinéma, et ce mouvement non moins singulier qui affecte en son corps interne un spectateur immobile<sup>186</sup> ». Cette fusion dont parle Bellour renvoie à la

---

<sup>183</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.139.

<sup>184</sup> *Ibid.*

<sup>185</sup> BEGHIN, Cyril, « La raison du sommeil », in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « Film du mois », n°714, Paris, Cahiers du Cinéma, Septembre 2015, pp.33-34.

<sup>186</sup> BELLOUR, Raymond, *op.cit.*, p.138.

formule que Daney utilisait pour définir l'émotion : « C'est le mouvement de caméra à l'envers, celui qui se passe dans le corps du spectateur, que l'on peut appeler "émotion". Elle vient de ce que nous devinons soudain. »<sup>187</sup>. Daney écrit cela en conclusion à une analyse de l'émotion de cinéma à la lumière de l'exemple du *Violent* de Nicholas Ray<sup>188</sup>. Il y démontre que le mouvement n'est pas nécessairement celui de l'image, mais que le plan ne fait que le déclencher dans le corps du spectateur. Ainsi, un plan de la scène du petit déjeuner dans *Le Violent*, filmé en plan large et cadrant le couple d'acteurs principaux, se passe de zoom ou de travelling avant pour se rapprocher des personnages et de leur émotion. En réaction à une simple réplique d'Humphrey Bogart, le travelling se fait dans le corps du spectateur, qui s'émeut de comprendre qu'il ne s'agit pas d'une banale scène de petit déjeuner.

On retrouve ce phénomène dans les films de Weerasethakul, notamment à travers un choix de mise en scène récurrent et significatif. A partir de *Syndromes and a Century*, on constate une disparition des plans de réaction. *Tropical Malady* jouait encore beaucoup, en particulier dans sa première partie, sur le montage des regards (comme dans la scène du repas des soldats à la campagne où s'échangent quelques regards amoureux<sup>189</sup>, ou lorsque Tong répond aux œillades d'une jeune femme dans le bus au début du film<sup>190</sup>). Mais dès le film suivant, Weerasethakul favorise nettement le plan-séquence pour les scènes impliquant l'interaction de plusieurs personnages. Nous avons déjà évoqué la façon dont le spectateur était ainsi libre de parcourir le plan : le plan-séquence fixe permet au spectateur de faire lui-même le « montage » de la scène, en procédant à ses propres recadrages selon les actions et les réactions sur lesquelles son attention se focalise. Les scènes se concentrant sur des épisodes a priori émotionnels s'appréhendent ainsi différemment. La mort du personnage principal dans *Oncle Boonmee* est filmée en deux plans larges qui ne mettent pas en évidence les réactions des personnages, et il revient au spectateur d'aller chercher le regard de Jen lorsque Huay retire le drain de Boonmee sous ses yeux<sup>191</sup>. Mais surtout, la longueur des deux plans et leur cadrage englobant, ainsi que le jeu en retenue des acteurs (qui certes incarnent des personnages familiers de la réincarnation et préparés à la mort de leur proche), laisse au spectateur l'indépendance nécessaire à l'expression de son émotion.

---

<sup>187</sup> DANEY, Serge, *Ciné Journal*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986.

<sup>188</sup> Dans une critique de *Paris, Texas* d'abord publiée le 20 septembre 1984 dans *Libération*. Il y développe l'idée « d'émotion en plan général ».

<sup>189</sup> *Tropical Malady*, 7 min 05.

<sup>190</sup> *Tropical Malady*, 10 min 56.

<sup>191</sup> *Oncle Boonmee*, 1 h 23 min 02.

Dans *Cemetery of Splendour*, lorsque Jen et son amie infirmière rejoignent le fond du dortoir de l'hôpital pour se rapprocher de la fenêtre près de laquelle Jen était installée lorsqu'elle était écolière, Weerasethakul ne change pas d'échelle de plan pour nous en rapprocher également<sup>192</sup>. Il conserve le plan large qui n'offre qu'un point de vue distant sur la fenêtre, et relègue Keng hors-champ tandis que les deux femmes évoquent ses talents de médium. La scène n'appelle aucun affect particulier mais la distance placée entre le spectateur, les personnages et le sujet de leur conversation incitent à écouter, à tendre l'oreille comme si l'on risquait de manquer un détail de la description de Jen, n'ayant pas une vue précise de l'espace.

On pense aussi, dans un tout autre registre, à la séquence de discussion entre Jen et les princesses du temple<sup>193</sup>. Filmée en un seul plan, la scène acquiert une forme d'humour qui se développe au gré des réactions de Jen à mesure que les princesses lui dévoilent leur identité, jusqu'aux dernières secondes au cours desquelles l'une des deux princesses puis Jen se servent en longkongs<sup>194</sup> pour combler le long silence dû à la gêne de Jen, interloquée. Encore une fois, la largeur et la durée du plan permettent ici de combiner le regard ébahi de Jen, le sourire des princesses et les mouvements anormalement précautionneux des personnages, qui produisent un doux comique gestuel.

L'émotion peut affleurer et se propager tout au long du plan par la distance qu'il lui offre vis-à-vis des événements filmés, quel que soit le registre dans lequel ils s'inscrivent. Si cette émotion n'est pas garantie – il s'agit toujours de conditions dans lesquelles Weerasethakul place le spectateur dans la perspective d'une activation d'un potentiel réceptif – c'est parce qu'elle doit pouvoir se passer d'effets de mise en scène et de montage. Daney semble vouloir saisir l'émotion dans ce qu'elle a de physique, d'immédiat et d'indépendant. Le cinéma doit pouvoir être en mesure de nous rapprocher de l'état d'esprit des personnages sans la médiation d'un zoom, d'un travelling ou d'un recadrage, sans non plus découper le temps réel de l'expérience qu'ils vivent. L'immédiateté que désigne l'émotion dans le processus de réception est une propriété essentielle de notre conception du dispositif cinématographique. Elle sera donc prise en compte dans la réflexion par laquelle nous nous apprêtons à parachever la démonstration de l'expérience spectatorielle renouvelée que propose Weerasethakul.

---

<sup>192</sup> *Cemetery of Splendour*, 5 min 46.

<sup>193</sup> *Cemetery of Splendour*, 42 min 24.

<sup>194</sup> Le longkong est un petit fruit qui pousse en grappe sur un arbre. Il est répandu en Asie, tout particulièrement en Thaïlande, en Indonésie et aux Philippines.

### 3. De la distraction à la songerie

Cette démonstration aura pour objectif d'appuyer notre argumentation, grâce aux propriétés des films de notre corpus et des concepts manipulés en amont, par une analyse comparée des modèles de la distraction et de la contemplation théorisés par Walter Benjamin. A la suite de cette analyse confrontant deux visions du rapport du spectateur au cinéma, nous serons en mesure de mettre en exergue ce qui fait la singularité du modèle spectatorial relatif au cinéma particulier d'Apichatpong Weerasethakul.

Christian Metz expliquait dans son article « Le film de fiction et son spectateur<sup>195</sup> » qu'il préférerait le terme d'impression à celui d'illusion pour évoquer le rapport du spectateur au cinéma, le distinguant ainsi du rêve qui était selon lui le seul des deux à produire une véritable hallucination – c'est-à-dire une erreur de perception de la réalité, quand l'impression ne renvoie qu'à l'excitation de terminaisons nerveuses par un stimulus. Le problème qui nous intéresse ici est celui du niveau de conscience du sujet, dont l'enjeu est annoncé par Metz dans le même texte à travers la célèbre affirmation sur laquelle il s'ouvre : « Le rêveur ne sait pas qu'il rêve, le spectateur de cinéma sait qu'il est au cinéma. » Une mise en tension particulièrement inspirante dans le cadre de l'analyse d'un cinéma qui laisse tant de place au rêve et à la projection. Nous nous attacherons ici à démontrer que cette assertion concernant le spectateur de cinéma est à nuancer. Non seulement nous avons pu expliciter dans nos deux premiers chapitres que l'état de conscience du spectateur était fluctuant, mais aussi que Weerasethakul savait en tirer parti pour développer un mode de réception singulier.

Dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Walter Benjamin développait déjà un concept essentiel pour comprendre les réserves qui peuvent être exprimées à l'égard de la proposition de Metz : la « réception par la distraction<sup>196</sup> ». Partant de la critique virulente que Georges Duhamel fait du cinéma, Benjamin rappelle un lieu commun avant de commencer sa démonstration : « (...) les masses cherchent à se distraire, alors que l'art exige le recueillement<sup>197</sup> ». Comme point de comparaison avec le cinéma que Duhamel ne juge bon qu'à distraire les masses, Benjamin choisit la peinture. La distinction majeure observée entre

---

<sup>195</sup> METZ, Christian, « Le film de fiction et son spectateur », in *Communications*, n°23, Paris, Editions du Seuil, 1975.

<sup>196</sup> BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, chapitre 15, Paris, Gallimard, coll. « Folio Plus Philosophie », 2000. Version de 1939, traduction de Maurice de Gandillac, revue par Rainer Rochlitz.

<sup>197</sup> *Ibid.*, p.48.

les modes de réception des deux arts apparaît lorsqu'est évoquée la possibilité pour le spectateur de contempler l'œuvre, ce qui serait a priori possible face à une toile mais pas devant un film (en raison du défilement des images qui échappe au contrôle du spectateur). La première intuition qui se dégage à partir de ce postulat laisse penser que deux modes de réception se distinguent par le niveau d'implication du spectateur. La peinture ferait de celui qui la regarde un sujet actif, tandis que le cinéma ferait de son spectateur un sujet passif. Mais la répartition de ces propriétés entre peinture et cinéma semble arbitraire au regard de ce que nous avons exposé dans ce travail de recherche. Nous commencerons donc par revenir sur la thèse de Benjamin à l'aide de quelques citations commentées, et leur mise en tension avec les propriétés de la mise en scène de Weerasethakul qui discordent avec l'idée selon laquelle le cinéma ne pourrait par essence donner le temps au spectateur de songer à ce qu'il voit.

Le premier passage qui nous intéresse n'intervient pas immédiatement après la citation de Duhamel, il correspond à un exemple employé par Benjamin pour concrétiser le mode de réception par distraction qu'il souhaite appliquer au cinéma : l'architecture. S'il se penche sur la réception des édifices, c'est parce qu'il considère que celle-ci s'opère de deux façons différentes :

Les édifices font l'objet d'une double réception : par l'usage et par la perception. En termes plus précis : d'une réception tactile et d'une réception visuelle. (...) Dans l'ordre tactile, il n'existe, en effet, aucun équivalent à ce qu'est la contemplation dans l'ordre visuel. La réception tactile se fait moins par voie d'attention que par voie d'accoutumance<sup>198</sup>.

Ces quelques lignes aident à comprendre pour quelle raison la réception par distraction de Benjamin est à première vue une piste intéressante pour notre analyse : elle offre la possibilité de deux types de réception d'un même objet artistique. Dans le développement de son exemple, Benjamin évoque deux profils de réception des édifices. Il y a d'abord le « voyageur », qui adopte une attitude de recueillement, et prête attention aux détails de l'architecture, libre d'y associer ses propres idées, de laisser se dérouler le fil de sa pensée à la vue des propriétés artistiques du bâtiment. L'autre profil est celui qui se livre à la distraction : il développe un rapport tactile à l'édifice qui correspond à la façon dont celui-ci s'impose à notre inconscient par l'habitude de sa fréquentation.

---

<sup>198</sup> *Ibid.*, p.49.

Le cinéma selon Benjamin ferait l'objet d'une telle réception, mêlant alternativement une perception inconsciente, liée à un phénomène d'habituation, et une perception consciente, relative à une forme d'analyse des images qui défilent devant nos yeux. Jusqu'ici, nous retrouvons une propriété du spectateur ciblé par le cinéma de Weerasethakul, celle d'un état de conscience qui peut s'alterner et ainsi donner accès à des perceptions diverses. Benjamin désigne ce spectateur sous le terme « d'examineur distrait<sup>199</sup>. ».

Néanmoins, le modèle de réception ici élaboré par Benjamin intègre un phénomène problématique : « l'effet de choc ». Cet effet de choc est d'abord introduit par l'auteur par le biais d'un parallèle dressé avec la perte progressive du recueillement dans l'art pictural. Il écrit ainsi, à propos du dadaïsme :

De spectacle attrayant pour l'œil ou de sonorité séduisante pour l'oreille, l'œuvre d'art, avec le dadaïsme, se fit projectile. Le récepteur en était frappé. L'œuvre acquit une qualité tactile. Elle favorisa ainsi la demande sur le marché cinématographique, car l'aspect distrayant du film a lui aussi en premier lieu un caractère tactile, en raison des changements de lieu et de plan qui assaillent le spectateur par à-coups<sup>200</sup>.

Voilà l'effet indissociable d'un modèle de réception qui dès lors s'éloigne du nôtre. Benjamin considère comme inhérent au dispositif cinématographique l'effet de choc relatif au défilement des images. S'il lui trouve un intérêt dans la mesure où celui-ci est aussi associé à la façon dont la succession des images correspond à une succession d'états de conscience du spectateur (ainsi que dans une forme d'apprentissage par l'habituation sur laquelle nous ne développerons pas ici), il demeure un signe d'assignation du spectateur au dispositif cinématographique, dans lequel nous avons démontré que nous pouvions l'intégrer, lui autoriser une participation conséquente. Par ailleurs, le rythme des films de Weerasethakul s'avère bien trop enclin à autoriser au spectateur un état de relâchement, presque méditatif, pour se satisfaire d'une conception de la réception fondée sur l'esthétique du choc.

Alors, notre modèle serait-il plus proche de celui de la contemplation ? Les caractéristiques de la contemplation sont bien celles qui manquent à Duhamel pour apprécier le septième art – mais aussi, entre autres, à Barthes qui ne peut se résoudre à employer son concept de « pensivité » dans l'analyse de l'art cinématographique<sup>201</sup>. Barthes, qui reconnaît de nombreuses qualités au médium cinématographique, lui préfère la photographie car celle-ci

---

<sup>199</sup> *Ibid.*, p.50.

<sup>200</sup> *Ibid.*, pp.46-47.

<sup>201</sup> BARTHES, Roland, *La Chambre claire*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1980.

l'autorise à « fermer les yeux » sans craindre de perdre l'image, et lui donne la possibilité « d'ajouter » à cette dernière – émancipation du spectateur rendue impossible par la « voracité continue » requise par le défilement des images. Il y a bien de la contemplation dans le cinéma d'Apichatpong Weerasethakul : nombre de ses plans sont suffisamment longs et immobiles pour que le spectateur s'y arrête et se livre à ses propres associations d'idée sur la base de ce qui est contenu dans l'image.

Mais la contemplation esthétique, qui trouve son origine dans la pensée des philosophes grecs, va plus loin que cette forme de libération du regard et de l'esprit face à l'œuvre. L'attitude de recueillement qui lui est associée suppose une véritable réflexion, un acte de pensée. Cette pensée approfondie peut se dérouler simultanément à la vue de l'œuvre, elle fait partie intégrante du processus de réception désigné sous le terme de contemplation. Au cinéma, cette réflexion profonde n'advient qu'en différé, que dans une analyse a posteriori de l'œuvre. Elle est partiellement accessible dans les films de Weerasethakul, grâce à la combinaison des effets de syncope et des moments de « flottement » qui invitent le spectateur à « revoir mentalement » le film, pour quelques instants. Mais cette réception n'est pas spécifique au cinéma, et n'est pas au cœur de ce qui fait la particularité de la réception des films de Weerasethakul. Ceux-ci cherchent un autre type d'émancipation du spectateur, que le cinéma est capable de satisfaire avec plus d'intensité que n'importe quel autre art favorisant la contemplation.

Voici comment nous arrivons à la nécessité de fonder notre modèle de réception sur un autre concept. Nous choisirons celui de « songerie », puisé dans un passage de l'essai de Pierre-Damien Huyghe déjà mentionné. Il y met en exergue une faculté du cinéma dont l'actualisation est en fait extrêmement rare :

Spectateur de la séquence, je dois imaginer ce qui m'a été dit, précisément parce que cela ne m'est pas donné en représentation, c'est-à-dire parce que le film n'imagine pas à ma place. Dans cette absence d'imagination toute faite, prédisposée pour moi [...], je songe comme jamais [...]. Les moments de songerie tels que je viens de les décrire sont rares. [...] La raison d'une telle rareté ne tient pas seulement au fait qu'elle n'est pas d'avance inscrite dans les schèmes dominantes de l'administration majeure des films et qu'ainsi elle n'est pas attendue par cette administration. Il y a plus en effet : c'est qu'elle se trouve encore [...] aux limites de l'ordre graphique et narratif demandé de façon majeure par la culture, pour des raisons que la *Poétique* avait déjà établies : elle n'est ni délicate ni cathartique. Qu'est-elle donc ? Essentiellement esthétique, faite de moments sensibles capables de distendre et dans certains cas de trouer, dans tel ou tel plan, dans telle ou telle séquence, la trame du dicible<sup>202</sup>.

---

<sup>202</sup> HUYGHE, Pierre-Damien, *op.cit.*, pp.93-94.

Ainsi, la songerie nous fait retrouver ce qui fait la force du cinéma de Weerasethakul. Notre modèle de réception est celui qui, de l'hypnose à la mémoire sensible, cherche l'émotion d'une imagination retrouvée. Faire songer le spectateur ne requiert pas seulement une durée et une largeur de plan suffisantes à son investissement par le regard du spectateur, ni à une hypnose qui lui permettrait d'approcher le rêve. La songerie se fonde sur des événements visuels purement esthétiques, sensibles, indicibles au cours de leur expérience. Un phénomène récurrent dans les films de Weerasethakul en est emblématique : l'apparition.

L'apparition est un principe matriciel de son cinéma, et dans les variations formelles qu'elle inspire au cinéaste, elle tient une place primordiale dans la caractérisation de « l'esthétique Weerasethakul ». Commençons par une apparition des plus simples, celle d'un personnage. L'obscurité est idéale pour faire apparaître et disparaître les personnages. Elle est comme une texture de l'image dans laquelle se dissolvent les éléments contenus dans le plan. Nous avons déjà évoqué comment Tong était englouti par la nuit au milieu de *Tropical Malady*<sup>203</sup>. Dans *Oncle Boonmee*, le personnage de Boonsong apparaît dans le film par le mouvement inverse, semblant éclore de l'ombre<sup>204</sup>. Là encore, l'apparition se déroule sous les yeux du spectateur à travers un mouvement long et structuré. D'un escalier à peine discernable dans l'obscurité émergent d'abord deux petits yeux rouges sur la silhouette d'un crâne qui se dessine en traversant une zone très faiblement éclairée du cadre. Toujours dans le même plan, le mouvement ascendant des yeux rouges à travers les ténèbres rend compte du rapprochement inquiétant du singe-fantôme tandis que son corps se fond dans le noir nocturne. A son approche du sommet des marches, il s'arrête. Seuls ses yeux et ses mains (de couleur légèrement plus claire que le reste du corps) se distinguent. Le contrechamp montre brièvement la réaction intriguée de l'entourage de Boonmee en plan large. Puis, le raccord regard nous renvoie à Boonsong qui monte les dernières marches et se rapproche de la caméra, sa silhouette laissant désormais apparaître ses poils. Le contrechamp l'intègre de dos dans un plan large avec le reste des personnages, lui demeurant dans la partie sombre du cadre. Il s'avance lentement vers la table et un dernier raccord nous amène à un plan rapproché qui dévoile au spectateur en même temps qu'au personnage son visage de singe-fantôme.

Ainsi, l'apparition ne se fait pas en un seul plan mais se déroule lentement de l'ombre à la lumière. Par ailleurs, le contrechamp qui vient par deux fois interrompre la vue de l'approche de Boonsong ne fait que redoubler le regard du spectateur, sans lui ôter de l'esprit l'image

---

<sup>203</sup> *Tropical Malady*, 52 min 36.

<sup>204</sup> *Oncle Boonmee*, 21 min 08.

stupéfiante de ces yeux rouges qui brillent dans le noir. On observe ici un phénomène de persistance rétinienne, c'est-à-dire de la rémanence spectrale d'une image par-dessus les autres, passant par un fort contraste lumineux.

Le montage ne découpe pas radicalement le mouvement de Boonsong, le laissant se déployer dans chaque plan qui le cadre, si bien que le spectateur en perçoit toute l'étrangeté et dispose du même temps que les autres personnages pour tenter de cerner la silhouette qui s'approche peu à peu de la caméra posée près du sommet des marches. On observe ici un premier élément moteur d'imagination, fondé sur l'indistinct et la mutation permanente d'une silhouette, présente dès le premier plan mais sans cesse redessinée par l'ombre et les faibles sources lumineuses qui pointent dans l'image.

Il est aussi souvent question de faire entrer la lumière dans des zones obscures. La scène d'emménagement au début d'*Oncle Boonmee* en est un exemple<sup>205</sup>. Il y a d'abord un premier plan fixe montrant une pièce plongée dans l'obscurité et, à l'arrière-plan, au fond de la profondeur de champ, une fenêtre qui laisse apparaître le jardin, sans que la lumière du jour ne soit suffisante pour éclairer l'intérieur. Puis, à nouveau dans la pénombre, on distingue une chambre en désordre dans laquelle Tong s'installe, aidé par l'auxiliaire de vie de Boonmee. Les deux personnages ouvrent chacun leur tour une fenêtre de la chambre ; d'abord celle du fond, puis celle du mur située à gauche dans le cadre, au-dessus de la tête de lit. L'éclairage se fait ainsi en deux étapes, révélant la pièce progressivement.

Au début de *Cemetery of Splendour*, c'est le mouvement inverse qui s'effectue : dans le dortoir de l'hôpital, le personnel médical décide de fermer tous les volets pour essayer les lampes colorées, dont la lumière se fait ressentir plus fortement dans le noir. Quelques minutes plus tard, nous voyons d'ailleurs les lampes s'allumer tandis que la lumière du jour faiblit, produisant une sorte de jaillissement lumineux à l'intérieur du tube, produisant un effet visuel saisissant, grâce au statisme de l'image qui, après quelques secondes seulement, fait surgir puis s'élever lentement la lumière bleue au-dessus des lits<sup>206</sup>.

Ce spectacle, qui prend sens dans la fiction avec l'explication du système par l'homme venu installer les lampes, est évidemment une expérience esthétique pour le spectateur. Celle-ci est une éruption contenue dans le plan. La lumière surgit dans l'image, elle y circule et s'y fige quelques secondes pour laisser au spectateur le temps de s'en imprégner. Ce n'est jamais

---

<sup>205</sup> *Oncle Boonmee*, 8 min 21.

<sup>206</sup> *Cemetery of Splendour*, 20 min 05.

un arrêt sur image, mais toute apparition dans les plans de Weerasethakul s'éprouvent dans une durée relativement étendue. Ce type d'apparition qui suit un mouvement dans le plan avant de se fixer dans le cadre est un motif récurrent du cinéma de Weerasethakul (dans le même film, on repense aussi à l'amibe flottant dans le ciel quelques secondes après son apparition dans le plan<sup>207</sup>).



Capture d'écran 4: La lumière bleue qui apparaît dans les lampes colorées de Cemetery of Splendour

On peut ainsi trouver une nouvelle raison à l'omniprésence du néon, dont l'éclat lumineux n'est pas immédiat : après un grésillement sonore, la lumière s'intensifie progressivement sur quelques secondes avant de se stabiliser. La lumière est là, mais continue de se révéler tout au long du plan. C'est là le dernier point que nous soulèverons dans cette analyse de l'apparition. Dans son expression la plus sensible, l'apparition ne renvoie pas à la simple « entrée en scène » d'un personnage ou d'un objet. Weerasethakul multiplie des manifestations visuelles qui s'apparentent à des révélations. Le néon, donc, avec son incandescence progressive, ou encore les apparitions en surimpression, mais aussi et surtout des événements visuels relevant de la confrontation directe de la sensibilité de l'appareil et de celle du spectateur.

---

<sup>207</sup> *Cemetery of Splendour*, 1 h 36 min 12.

La plus belle scène de révélation de notre corpus filmique se trouve dans *Oncle Boonmee*. Nous l'avons déjà évoquée au cours de notre étude de l'altérité de l'appareil : il s'agit de la courte série de plans qui se déroule entre l'exploration de la grotte et le photomontage. Elle s'ouvre sur un plan splendide et vertigineux : au centre du plan, dans la profondeur de champ qui dévoile une maigre portion du ciel nocturne entre de grandes parois rocheuses, brille la lune qui se trouve caressée par un nuage. Le point de vue (une contre-plongée quasiment verticale en direction de la lune) ainsi que l'obscurité ne permettent pas d'identifier immédiatement ce que l'on voit. On n'aperçoit que cette forme laiteuse qui se meut au loin, effleurant l'astre parfaitement cadré par l'ouverture de la grotte, qui contient le nuage, l'isole comme seul élément mouvant dans le plan. On ne voit que ce qui ressemble à un déploiement naturel du test de Rorschach, posant ainsi symboliquement une seule question : que voyez-vous ? Alors, les plans suivants de la grotte deviennent des formes abstraites baignées d'ombre, et l'on se plaît à chercher du regard ce qu'il peut y avoir de visible.



Capture d'écran 5: Révélation d'un astre dans la noirceur d'un ciel nuageux, dans *Oncle Boonmee*

Cette question posée au spectateur est celle que soulève plus largement son cinéma. La majeure partie des analyses de ses films sont motivées par des incertitudes quant à ce qui nous est montré, et à la façon dont les histoires nous sont racontées. La songerie est un mode de réception caractérisé par l'ouverture. Une ouverture du spectateur à celle de l'appareil sur le monde, comme à celle de la fiction, toujours marquée par des béances à explorer. Voilà

finalement ce que nous avons démontré au long de ce chapitre : le cinéma d'Apichatpong Weerasethakul est une œuvre qui redonne son ouverture au dispositif cinématographique, de la réalisation à la projection, en brisant les barrières dressées devant nous, incarnées par l'opacité des films et leur façon de tout donner, de tout régler à l'avance sans considérer le potentiel perceptif du spectateur. L'émotion de cinéma la plus pure possible, celle qui échappe à la manipulation de la narration, volontairement trop rapide et elliptique pour le spectateur, c'est celle de l'imagination. Et c'est bien celle-ci que Weerasethakul nous propose de retrouver, à travers ses images ouvertes aux révélations esthétiques et aux liens qu'il nous est permis de tisser par la mémoire sensible.

## Conclusion

L'économie dominante du cinéma contemporain invite par bien des aspects à se demander ce qu'est le spectateur d'aujourd'hui. Formatage des types de mise en scène et de montage par les genres prépondérants, migration des films du grand vers le petit écran avec l'émergence de la VOD, concurrence du format série qui tend de plus en plus à en imiter les qualités préférées par le grand public... Pour celles et ceux qui s'intéressent aujourd'hui à l'évolution des modes de réception, il convient évidemment de toujours se demander ce que l'on regarde, mais aussi de comprendre depuis quel point de vue et dans quelles conditions, tant celles-ci ont évolué au cours des dernières années.

Dans ce contexte, il était intéressant de se pencher sur le travail d'un artiste tel qu'Apichatpong Weerasethakul, d'abord pour la diversité de son œuvre qui travaille l'image et le son à travers des dispositifs multiples, entre le cinéma et l'installation. Ensuite, et c'est là notre préoccupation centrale, l'intérêt d'analyser les films de ce cinéaste tient au fait qu'il remet justement en jeu les modalités de la réception. Cela s'explique bien sûr dans ses travaux d'installation, qui repoussent les limites perceptives du spectateur. Mais son cinéma est également caractérisé par une attention toute particulière à la place du spectateur et à son éveil possible à une nouvelle forme de réception cinématographique.

Nous avons isolé trois de ses longs-métrages pour constituer notre corpus : *Tropical Malady*, *Uncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures*, et *Cemetery of Splendour*. Ces trois films portaient ensemble tous les enjeux principaux de sa filmographie, à la fois fictionnels et esthétiques. A partir de ce corpus, il nous fallait alors déterminer la spécificité de son cinéma, ce qui le rendait singulièrement proche du spectateur et soucieux de la profondeur de son expérience esthétique. Au cours de nos analyses filmiques, il a très vite semblé évident que l'émotion provoquée par son œuvre relevait d'une libération de l'imagination du spectateur. Celle-ci passait par l'articulation troublante d'un dispositif de mise en scène sensoriel modifiant les perceptions du spectateur et d'une narration tendant à l'émanciper en le rendant conscient de sa propre expérience. C'est sur cette base que notre conceptualisation s'est effectuée : dans l'optique de démontrer la possibilité d'une expérience spectatorielle renouvelée, nous allions étudier la relation intime entre le corps du spectateur (ses perceptions, ses capacités mémorielles et réflexives), et le corps du cinéma (à travers un

dispositif étendu de la sensibilité de la caméra au mouvement du film au cours de la projection). Deux corps que Weerasethakul réincarne, déplace et fait se rencontrer en différents points.

L'hypnose est arrivée à partir de la question du sommeil, que Weerasethakul pose à différents niveaux dans chaque film du corpus. Nous avons démontré qu'il était une voie d'accès alternative au monde, qui pouvait révéler des perceptions nouvelles, comme celles du soldat Itt dont les sens s'aiguisent à mesure qu'il dort et rêve. Il convenait alors de confronter cette analyse de la fiction à une étude du dispositif cinématographique à l'œuvre. Nous avons observé, en appuyant notre argumentation sur *Le corps du cinéma* de Raymond Bellour, que la mise en scène, l'éclairage et le montage disposaient de propriétés hypnotiques et, peu à peu, notre analyse esthétique à travers le prisme de l'hypnose nous a conduits à la mise en lumière d'un dispositif de mise en scène qui accordait une place particulière au spectateur. Celui-ci était non seulement transporté vers un état de conscience altéré proche du sommeil, mais Weerasethakul produisait les conditions de son éveil, de la prise de conscience de son expérience esthétique. L'état d'hypnose était celui dans lequel le spectateur devait se trouver pour que les ruptures, que nous avons étudiées à partir du concept de syncope, agissent comme des moments d'éveil et d'ouverture à soi. Nous mettons ici à jour le premier principe matriciel d'un mode de réception repensé, qui consiste en une double ouverture : celle du film au spectateur (par des failles dans lesquelles ce dernier est libre de se glisser), et celle du spectateur au film (qui doit accepter de se laisser aller à l'altération de son état de conscience pour accéder à ces moments de révélation).

Ensuite, il nous fallait considérer les répercussions d'un tel dispositif sur le spectateur, et étudier ce qui lui restait de son expérience. La mémoire était non seulement une matière fictionnelle du cinéma de Weerasethakul, mais aussi un élément structurel de ses films, qui se composent souvent de récits de souvenirs remontant parfois à des vies antérieures et qui, dans leur assemblage, invitent à des lectures multiples et à l'établissement de liens quelquefois fantasmés entre chaque histoire. A nouveau, la richesse de la fiction suggérait la mise à jour d'une forme de réflexivité : ces histoires de transmission de mémoire et de réincarnations devaient s'envisager hors des limites de la diégèse. Nous avons alors révélé une mémoire cinématographique qui traverse les films sous forme d'éléments visuels et sonores qui se métamorphosent d'une œuvre à l'autre, réincarnés dans des figures récurrentes. Mais cette lecture postmoderne manquait une forme de mémoire moins évidente, que nous ne pouvions rattacher qu'aux propriétés sensorielles du dispositif. Cette mémoire, que nous avons désignée comme « sensible » en citant les réflexions de Pierre-Damien Huyghe dans son essai *Le cinéma*

*avant après*, confirma la cohésion des corps cinématographique et spectatorial : la mémoire du spectateur pouvait répondre à des stimulations de ses sens par l'expression vive d'une sensibilité de l'appareil aux corps et aux espaces filmés.

Il nous restait alors à traduire la démonstration de ces mécanismes qui régissent le fonctionnement du cinéma de Weerasethakul en un modèle spectatorial étayé par des références théoriques. Nous avons commencé par rappeler la théorie de Walter Benjamin qui envisageait déjà dans *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* une réception du cinéma au cours de laquelle s'alterneraient différents états de conscience du spectateur. Sa réflexion ne pouvant s'articuler aux propriétés du cinéma méditatif de Weerasethakul en raison de son association à « l'esthétique du choc », nous nous sommes penchés sur le mode de réception que Benjamin opposait à la distraction : la contemplation, évoquée dans son essai par l'intermédiaire du recueillement qu'elle implique. Cette dernière s'accordait à certains aspects des films étudiés, par sa valorisation de la liberté du regard, mais la concentration accrue et étendue dans le temps que sa définition impliquait ne correspondait pas à l'émancipation particulière du spectateur de Weerasethakul. Ce dernier était invité à s'abandonner différemment pour découvrir de nouvelles perceptions singulières et stimuler son imagination. Nous avons donc choisi de favoriser un concept développé par Huyghe, celui de « songerie », qui renvoyait à la capacité du cinéma à révéler l'imagination du spectateur par opposition aux schémas dominants du cinéma qui effectue ce travail à sa place.

La songerie est un mode de réception à travers lequel les propriétés du cinéma de Weerasethakul sont en mesure de s'exprimer. Le dispositif ouvert qu'il propose réincarne les éléments qui le composent afin de dissoudre les frontières qui les séparent. Ces frontières érigées entre le cinéaste, l'appareil et le spectateur coïncident avec un refus de la sensibilité de la caméra au profit de la démonstration technique, et une répression de l'imagination de celui qui regarde. Pour retrouver cette forme d'intuition parfois naïve qui permet au spectateur de reconfigurer ce qu'il voit, il faut lui donner accès à une certaine intimité avec ce que voit la caméra. C'est à cette seule condition que l'appareil est aujourd'hui en mesure de faire parvenir sa sensibilité étrange à la perception du spectateur, autrement dit, à lui procurer la plus pure et spontanée des émotions. Comme l'indique Huyghe lorsqu'il évoque ce cinéma des songes, ses occurrences sont rares. Apichatpong Weerasethakul fait partie des quelques artistes qui s'efforcent de le mettre en avant, dans une perpétuelle réincarnation de ses formes.

# Bibliographie

## Sur Apichatpong Weerasethakul

### Sources primaires :

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Tropical Malady*, Thaïlande, Ad Vitam, 2004.

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Oncle Boonmee, celui qui se souvient de ses vies antérieures*, Thaïlande, Pyramide Distribution, 2010.

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Cemetery of Splendour*, Thaïlande, Pyramide Distribution, 2015.

### Filmographie complémentaire :

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Mysterious Object At Noon*, Thaïlande, 2000 (inédit en France jusqu'à sa distribution en 2016 par Capricci Films).

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Blissfully Yours*, Thaïlande, Why Not Productions, 2002.

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Syndromes and a Century*, Thaïlande, ID Distribution, 2006.

WEERASETHAKUL, Apichatpong, *Mekong Hotel*, Thaïlande, Illuminations Films, 2012.

### Ouvrages :

BAUMGARTEL, Tilman, *Southeast Asian Independent Cinema : Essays, Documents, Interviews*, Hong Kong, Hong Kong University Press, 2012.

B. RUBY, Rich, *New Queer Cinema : The Director's Cut*, Londres, Duke University Press, 2013.

KREMEIER, Ulrike, *Apichatpong Weerasethakul, vidéaste*, Montreuil, Les Editions de l'Œil, 2002.

PICK, Anat, NARRAWAY, Guinevere, *Screening Nature : Cinema Beyond the Nature*, New York, Oxford, Berghan Books, 2013.

QUANDT, James, *Apichatpong Weerasethakul*, Vienne, Film Museum de Vienne, 2009.

### Articles :

AUBRON, Hervé, « Tropical Drive, Mulholland Malady – Trafic d'âmes entre Lynch et Weerasethakul », in *Vertigo*, n°27, Marseille, Images en manœuvres, Avril 2005.

BEGHIN, Cyril, « La raison du sommeil », in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « Film du mois », n°714, Paris, Cahiers du Cinéma, Septembre 2015.

BLÜMINGER, Christa, « La mémoire, moteur des images – Les variations d'*Oncle Boonmee* chez Apichatpong Weerasethakul », in *Trafic*, n°76, Paris, P.O.L, Décembre 2010

DELORME, Stéphane, « Il faut prendre soin de nous », in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « Cannes 2015 », n°712, Paris, Cahiers du Cinéma, Juin 2015.

LAVIN, Mathias, « Un mystérieux sujet : le personnage dans les films d'Apichatpong Weerasethakul », texte de Mathias Lavin publié dans la version en ligne de la revue *Décadrages* en 2008. (<https://decadrages.revues.org/516>)

MARCHINI CAMIA, Giovanni, « Sur le tournage de Cemetery of Splendour », texte publié sur le site Café des images, dans le cadre d'un cycle consacré à Apichatpong Weerasethakul.

(<http://cafedesimages.fr/sur-le-tournage-de-cemetery-of-splendour/>)

WEERASETHAKUL, Apichatpong, « Esprits dans l'obscurité », in *Trafic*, n°76, Paris, P.O.L, Décembre 2010.

WEERASETHAKUL, Apichatpong, « Ombres et monstres », in *Cahiers du Cinéma*, rubrique « Carte blanche », n°714, Paris, Cahiers du Cinéma, Septembre 2015.

## **Entretiens :**

« Adieu Thaïlande », entretien mené par Cyril Béghin et Jean-Philippe Tessé pour les *Cahiers du Cinéma*, le 20 mai 2015 à Cannes.

« Apichatpong Weerasethakul – à l’occasion de la sortie du film *Oncle Boonmee*, celui qui se souvient de ses vies antérieures », entretien mené par Lionel Hurtez pour le site Critikat. Publié le 31 août 2010. (<http://www.critikat.com/actualite-cine/entretien/apichatpong-weerasethakul/>)

« Apichatpong Weerasethakul on Why ‘Cemetery of Splendour’ Will Be His Final Film in Thailand », entretien mené par Eric Kohn pour le site internet IndieWire, publié le 30 septembre 2015. (<http://www.indiewire.com/2015/09/apichatpong-weerasethakul-on-why-cemetery-of-splendour-will-be-his-final-film-in-thailand-57276/>)

« Un trou dans le mur », entretien avec Charles de Meaux, mené par Cyril Neyrat pour Vertigo, le 5 décembre 2004 à Paris.

« Mes films contemplent mes souvenirs », entretien réalisé pour le webzine SoldOut en 2011, puis republié sur le site Profondeur de champs le 27 mai 2015 à l’occasion de la présentation de *Cemetery of Splendour* au Festival de Cannes.

(<http://profondeurdechamps.com/2015/05/27/apichatpong-weerasethakul-mes-films-contemplant-mes-souvenirs/>)

« Soud On Film : In the mix : *Oncle Boonmee* », entretien avec l’ingénieur du son Akritchalerm Kalayanmitr mené par Frances Morgan pour le site Sound and Music.

(<http://www.soundandmusic.org/features/sound-film/mix-uncle-boonmee>)

## **Communications et conférences :**

AUMONT, Jacques, « Tropical Malady, d’Apichatpong Weerasethakul – Jacques Aumont » : commentaire de *Tropical Malady* par Jacques Aumont au Forum des images, dans le cadre du cycle thématique « Mille et une forêts », à Paris le 9 mars 2012.

[http://www.dailymotion.com/video/xpfb6b\\_tropical-malady-d-apichatpong-weerasethakul-jacques-aumont\\_shortfilms](http://www.dailymotion.com/video/xpfb6b_tropical-malady-d-apichatpong-weerasethakul-jacques-aumont_shortfilms)

CAMPAN, Véronique, "De la résonance à l’émersion" : communication au séminaire doctoral de l’IRCAV (Paris 3), le 7 février 2017.

CAMPAN, Véronique, "Fever Room" : communication aux Journées d'étude internationales « Formes extrêmes et cas limites de l'identification dans les arts du spectacle » à l'INHA le 31 janvier 2017 (LabEx TransferS-THALIM-CNRS).

### **Vidéos :**

« APICCHATPONG WEERASETHAKUL » (Partie 1 « A fantasizing boy » et Partie 2 « Reality and Fiction »), entretien filmé à la galerie Torri (Paris).

(<https://www.youtube.com/watch?v=LB AeZkJryOM>)

(Vidéos mises en ligne le 02/06/2016 et le 17/06/2016 sur la chaîne Youtube We Are Our Choices, consultées en mars 2017).

« Oncle Apichatpong », entretien vidéo avec Apichatpong Weerasethakul mené par Bertrand Loutte et réalisé Khri Houin. Inclus dans les suppléments du DVD du film, édité par Pyramide Vidéo et distribué par TF1 Vidéo (2012).

### **Corpus théorique :**

#### **Essais et ouvrages théoriques :**

BARTHES, Roland, *La Chambre claire*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1980.

BELLOUR, Raymond, *Le Corps du cinéma*, Paris, P.O.L, 2009

BENJAMIN, Walter, *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Gallimard, coll. « Folio Plus Philosophie », 2000. Version de 1939, traduction de Maurice de Gandillac, revue par Rainer Rochlitz.

BONITZER, Pascal, *Le Champ aveugle*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1982.

BRENEZ, Nicole, « L'être selon l'image », in *De la figure en général et du corps en particulier – L'invention figurative au cinéma*, Belgique, De Boeck, 1998

CHERTOK, Léon, *L'Hypnose*, Paris, Payot, édition augmentée de 2002.

DANEY, Serge, *Ciné Journal*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1986.

HUYGUE, Pierre-Damien, *Le cinéma avant après*, Saint Vincent de Mercuse, De l'incidence, 2012.

SMITH, Murray, *Engaging Characters. Fiction, Emotion and the Cinema*, Oxford, Clarendon Press, 1995.

WATKINS, Peter, *Media Crisis*, Paris, Homnisphères, 2004.

### **Articles :**

BAZIN, André, « Montage interdit », in *Qu'est-ce que le cinéma ?*, Paris, Editions du Cerf, 1985.

METZ, Christian, « Le film de fiction et son spectateur », in *Communications*, n°23, Paris, Editions du Seuil, 1975.

### **Entretiens :**

« Leos Carax : Jamais aucune idée au départ de mes projets, aucune intention », entretien mené par Jean-Michel Frodon pour le site Slate, publié le 24 mai 2012.

(<http://www.slate.fr/story/56643/carax>)

### **Filmographie complémentaire :**

ARGENTO, Dario, *Phenomena*, Italie, New Line Cinema, 1985.

CRAVEN, Wes, *Les Griffes de la nuit*, New Line Cinema, 1984.

CUARON, Alfonso, *Les Fils de l'homme*, Etats-Unis/Royaume-Uni, UIP, 2006.

KEATON, Buster, *Sherlock Junior*, Etats-Unis, Metro Pictures Corporation, 1924.

SCORSESE, Martin, *Taxi Driver*, Etats-Unis, Columbia Pictures, 1976.

VAN SANT, Gus, *Elephant*, Etats-Unis, MK2, 2003.

VAN SANT, Gus, *My Own Private Idaho*, Etats-Unis, Fine Line Features, 1991.