

Dans les arcanes de *Cléo*: jeux de mains et jeux de regards chez la Cartomancienne

En rendant sensible et présente, en temps réel, de 17h05 à 18h30, la peur de la belle Cléo face à la Mort, le film *Cléo de 5 à 7* propose une interprétation filmique de la gravure *La Jeune Fille et la Mort* (1517) de Hans Baldung Grien [1] dont Agnès Varda nous détaille la genèse dans son livre-autoportrait :

“Les peintures de Baldung Grien, belles et effrayantes, sont très vite devenues le sens du film et son ressort : la beauté et la mort. On y voit des femmes, belles dans leur chair blonde, enlacées par un squelette qui le malmène ou les effraie. Dans une des toiles, le squelette tire la femme par les cheveux. C’est la peur, la vraie grande peur, celle de mourir

parce que le cancer menace. [...] Tout ce que je sentais de la tension intérieure de cette femme douce pendant les quatre-vingt-dix minutes du film [...] est inspiré par ces femmes et ces squelettes de Baldung Grien. Une petite reproduction d’un de ses tableaux était souvent punaisée au mur, là où nous tournions. C’est la force de la peinture de proposer des œuvres qui peuvent devenir inspiration et rêverie continue¹.”

Ces problèmes liés à la représentation que ce film pose sur cette “mort au travail” que le peintre a représentée en séries, Agnès Varda, ancienne étudiante de Bachelard à la Sorbonne, les exprime dans le cadre d’une ciné-philosophie de l’imaginaire sur la rêverie poétique. Cette “rêverie” repose sur un jeu d’oppositions ambivalentes qui caractérisent la dualité de notre psychisme, unissant une part masculine, règne du conscient, de la créativité et des formes, nommé *animus*, et une part féminine, règne de l’inconscient, de la destructivité et de la matière, nommé *anima*. Bachelard fonde sa poético-analyse, qui permet à notre conscience de comprendre notre intériorité en même temps que le monde qui nous entoure, à partir de ces préceptes jungiens de l’unité des contraires et de l’alchimie qui ont fondé sa psychologie analytique³. La métamorphose de Cléo est de

cet ordre : angoissée par une Mort qui l’étreint, la chanteuse, femme d’abord légère et narcissique, qui se reconforte du reflet de sa beauté, parvient au gré de sa flânerie dans les rues de Paris, à se comprendre en apprenant à tourner son regard sur le monde pour finir par incarner avec Antoine cette synthèse impossible de l’amour et de la mort. C’est ce que ce film entreprend de retracer dans un geste réflexif : un apprentissage du regard qui est autant le fait de Cléo, que de la cinéaste et de son spectateur, afin de proposer, dans la continuité des gravures de Baldung Grien, une œuvre inspirante, qui perpétuerait et relancerait cette “rêverie continue”.

En ouvrant *Cléo de 5 à 7* par une séance de divination dans laquelle la gravure de Baldung Grien n’est plus hors-champ mais manipulée sous la forme stéréotypée de cartes de tarot, Varda réfléchit ainsi son propre geste qui est affaire de mains, de regards et d’interprétation, qui relève d’une pensée magique et engage une “narration primitive⁴” par cet ancrage dans la tradition alchimique et herméneutique des jeux divinatoires. Ce prologue décline en effet trois jeux : le premier, filmé exclusivement en couleur, est un tirage de neuf cartes du *Grand Jeu de Mademoiselle Lenormand*, posées trois par trois les unes au-dessus des autres, introduisant la vie de Cléo, successivement son passé, son

1. Agnès Varda, *Varda par Agnès*, Paris, Cahiers du cinéma, 1994, p. 48-49.

2. Heurtebise dans *Orphée* de Jean Cocteau (1950). Selon Jean Cocteau, montrer cette mort au travail constitue l’un des enjeux fondamentaux de l’art cinématographique.

3. Dans *Les Plages d’Agnès* (2008), Agnès Varda se réfère surtout au complexe de Jonas qu’elle performe dans une installation en forme de baléine et que Gaston Bachelard théorise dans le chapitre v de *La Terre et les rêveries du repos*, publié chez José Corti en 1948 à partir de sa lecture de *Die Psychologie der Uebertragung*, de Carl Gustav Jung publié chez Rascher en 1946.

4. Judith Mayne, “Revising the «Primitive»”, *The Woman at the Keyhole: Feminism and Women’s Cinema*, Indiana University Press, Bloomington, 1990, p. 199.



présent, puis son avenir; le second est un jeu à quatre cartes tirées d'un *Tarot de Marseille*, apprécié des surréalistes⁵ et filmé en alternant les plans en couleur sur les cartes et les gros plans en noir et blanc des deux femmes qui réagissent au tirage et le commentent; le troisième jeu consiste enfin en une chiromancie traditionnelle sans cartes qui, en quittant la surface plane et colorée de la table pour l'espace en noir et blanc de la pièce, lance la narration filmique qui éprouve le réel et le décompte des heures durant lesquelles Cléo attendra avec angoisse le restant du film les résultats de l'analyse sanguine qui confirmeront son cancer⁶.

I - Premier jeu : Prologue d'une mort annoncée

Pour lancer ce récit de l'attente, la cinéaste emprunte toutes les fonctions du Prologue antique, un personnage de théâtre, qui sert de porte-parole de l'auteur et reste en marge de l'intrigue qu'il ne fait que présenter. Irma la Cartomancienne, interprétée par Loye Payen, joue ici ce rôle en ouvrant le film par les cartes qu'elle bat et place au centre du tapis de jeu [2], de la même façon que le Prologue présente au public les acteurs avant qu'ils n'incarnent leur rôle respectif.

Dans le théâtre antique, pour accomplir sa *captatio benevolentiae*, le Prologue doit faire preuve de pédagogie pour aider la concentration d'un public souvent dissipé, en contextualisant l'intrigue par la présentation des protagonistes, en résumant l'action, en rappelant l'argument de la pièce et en donnant les informations nécessaires pour suivre l'intrigue. C'est cette fonction que le premier jeu remplit en étagant sur la surface du tapis tous les éléments contextuels de la vie de Cléo



qui rappelle elle-même les règles du jeu qu'elle connaît un peu ("Je sais: trois pour le passé, trois pour le présent, trois pour l'avenir"), et qui approuve ou invalide chaque suggestion de la Cartomancienne qui construit avec nous l'argument du film.

Le premier jeu, mené par la Cartomancienne à partir de cartes au dessin réaliste, établit ainsi un contact entre la Consultante et la Cartomancienne qui met en relation la vie réelle de Cléo avec le contenu symbolique des cartes, spatialisant ainsi à l'échelle du tapis de tarot sa vie personnelle qu'elle étage sur trois niveaux: trois cartes pour chaque niveau, le passé en haut, le présent au centre, l'avenir en bas du côté de la parole divinatoire. C'est le jeu étalé de haut en bas par la Cartomancienne qui constitue la réalité de ce lien. Au gré de ce premier jeu dont les cartes se lisent deux par deux, le récit à venir est contextualisé: dans le passé, Cléo a eu "un jeune amoureux qui [l']a influencée dans [sa] carrière"; artiste de talent et aimant la musique, elle compte aujourd'hui auprès d'elle une veuve, dévouée, mais "peu scrupuleuse dans la conduite de sa vie", un homme de cœur qui l'aide, mais aussi un médecin dont "l'entreprise est hasardeuse" qui laisse présager, pour l'avenir, peu d'espoir et un grand voyage. En superpo-

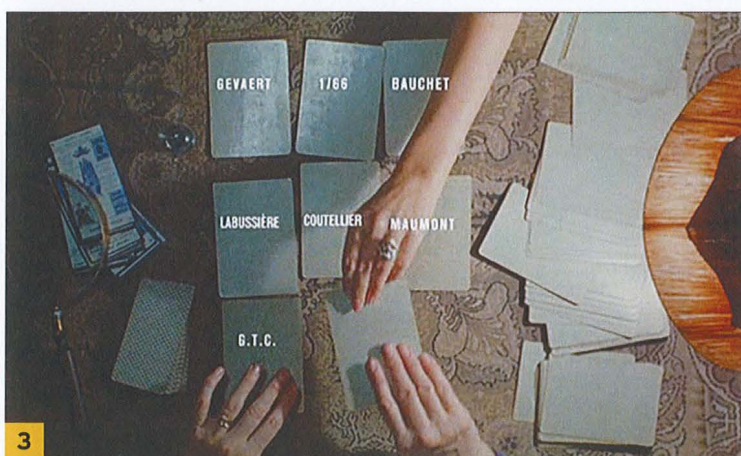
sant sur le tapis damassé du jeu "la vie illustrée (passé, présent, futur)" de Cléo en trois couches temporelles, la cinéaste non seulement contextualise avec force détails le récit qu'elle spatialise de manière chronologique tout en annonçant de manière irrévocable la mort de la chanteuse, mais met aussi en abyme la structure du récit qui repose sur cette étreinte de la vie et de la mort: les cartes, d'un côté, énumèrent comme un décompte, de haut en bas, les personnages qui conforteront Cléo dans son narcissisme (la veuve peu scrupuleuse, l'homme de cœur et l'entreprise hasardeuse du médecin dont le diagnostic incertain génère la peur de Cléo); les cartons du générique, de l'autre, énumèrent le nom des interprètes des personnages qui ouvriront au contraire le regard de Cléo au cours de son errance (Antoine Bourseiller pour le soldat Antoine, Dorothee Blank pour l'amie Dorothee, Michel Legrand pour Bob le musicien et Loye Payen pour Irma la Cartomancienne). L'ensemble du film constitue ainsi, selon Jean-Yves Bloch, un flashback du jeu, suivant la même construction que *Sans toi ni loi* dont la mort du protagoniste lance le récit rétrospectif qui repose lui aussi sur une itinérance au gré de laquelle une mosaïque de points de vue se cristallise⁸. L'image devient

5. Breton appréciait ce jeu au point qu'il le redessina avec ses amis surréalistes, en bouleversant la hiérarchie des figures de ce tarot, transformant notamment la Reine en Sirène et le Valet en Mage.

6. Au début de cette troisième séquence un réveil indique "17h05" derrière Cléo à l'arrière-plan.

7. Note d'intention d'Agnès Varda dans le scénario publié, *Cléo de 5 à 7*, Paris, Gallimard, 1962.

8. Voir Jean-Yves Bloch, "Cléo de 5 à 7: le violon et le métronome" in Michel Estève (dir.), *Études cinématographiques*, n° 179-186, "Agnès Varda", 1991, p. 123.



9. Pierre Letessier, "La salutatio chez Plaute, adaptation ludique d'un rituel social", *Lalies 20*, Paris, 2000, p. 156.

10. Laurence Moinereau, *Le Générique de film. De la lettre à la figure*, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. "Le Spectaculaire", 2009.

un lieu de culture autour duquel le dialogue s'engage de manière verbale et ico-

nique, à l'écrit comme à l'oral. En se plaçant, comme le spectateur, en bas de l'écran et

en menant le jeu, la Cartomancienne engage un tel dialogue; elle établit un lien de connivence entre l'auteur et le public⁹, comme entre les personnages, envers cette œuvre autour de laquelle nous nous attablons, suivant un rituel bien établi, qui prend la forme, au cinéma, du générique. Lieu privilégié du "figural" selon Laurence Moinereau¹⁰, notion qui désigne un régime sémantique plastique et non discursif qui suit des logiques comparables au rêve, le générique double, comme le prologue, sa valeur informative d'une fonction médiatrice entre le monde réel et celui du spectacle en confrontant sur la même bande filmique, monde réel de la fabrication et espace diégétique, page/écran support des mentions écrites et écran/champ de la diégèse. Les noms des collaborateurs du film côtoient en bonne intelligence les cartes de tarot qui elles-mêmes représentent des personnages: les données techniques ornent le dos des cartes [3], la production chapeaute le sommet du jeu [4], l'équipe technique et artistique est révélée en liste dans l'espace laissé vide à droite du jeu [5]; seul le décorateur Bernard Evein trouve une place de choix à gauche, de manière significative en lieu et place de l'unique décor que les cartes constituaient jusqu'alors sur le tapis [6].

Quant au personnage éponyme, Cléo, il est triplement mis en exergue par le gros plan qui dure sur la carte de la Consultante qu'Irma pointe et désigne comme la carte qui la représente [7], tandis que le nom de l'interprète, Corinne Marchand, puis le carton titre se succèdent [8], de sorte que le spectateur ne peut désormais plus douter de la nécessité qu'il a de lier réel et imaginaire, texte et image, commentaire et représentation, pour construire le sens. Le



nom de la cinéaste vient clorre ce générique au moment précis où la Cartomancienne décide de brouiller le premier jeu pour en faire un second, balayant et vidant le tapis de jeu qu'elle juge "difficile" et "compliqué", alors même qu'il annonce sans ambiguïté la maladie de Cléo à la suite d'assertions univoques [9]. Agnès Varda revendique ainsi pleinement la maternité du récit en ménageant, dans le générique, une place de choix au poste de montage, lieu du langage cinématographique, qui précède son nom et en conjuguant réalisation et scénario, à une époque où elle n'a pas encore forgé le néologisme de cinécriture¹¹ qu'elle utilise pour la première fois dans le générique du court métrage *Ulysse* en 1982 pour désigner la même idée d'un travail de l'imaginaire exprimé en termes cinématographiques¹². Par l'usage du terme "scénario", Varda apporte une dimension scripturale au

geste du cinéaste qu'elle associe aussi à celui de la Cartomancienne, véritable *alter ego* dans une séquence qui, par sa théâtralité, affiche la réflexivité du jeu.

C'est en effet une autre fonction du Prologue, comme celle du générique, de renforcer la connivence entre l'auteur et son public et de faciliter l'entrée dans la fiction¹³ en affichant la théâtralité du dispositif¹⁴. Irma, la Cartomancienne, revêt une dimension fantastique, accen-

tuée par la présence de la couleur, celle d'un Magicien qui, tel Alcandre dans *L'Illusion comique* de Pierre Corneille, permet au protagoniste de voir ce qui est absent en mettant en scène les fantômes du présent. Mais en lieu et place d'une caverne, la cinéaste lui préfère les instruments de la voyance posés à gauche du jeu (un pendule et une immense loupe) et la surface plane du jeu, qui figure l'écran et qu'une lampe en amorce à droite éclaire comme projetant sur le tapis les représentations du réel. Dans le cadre de ce premier jeu, le personnage de la Cartomancienne, figure de la réalisatrice, se place au centre du jeu, au niveau du présent; elle a pour pendant métaphorique au niveau des cartes le "Consultant" [10] qu'elle définit comme "un homme de cœur très généreux", qui lui "donne les moyens de se consacrer aux arts", "très présent", "un homme sage et instruit qui donne des avis judicieux", "sans doute un médecin" dont "l'entreprise est hasardeuse", dans des termes avec lesquels nous pourrions définir aussi l'entreprise de la cinéaste¹⁵.

Ce Consultant a des pouvoirs d'ordre alchimique que lui confère le "Dix de cœur" dont la Cartomancienne recouvre sa carte. Cette carte, en effet, fait partie de la série des cartes qui illustrent par le

11. Sur cette notion, voir Nathalie Mauffrey, *La cinécriture d'Agnès Varda*. Pictura et poesis, Aix-en-Provence, Presses universitaires de Provence, "Arts", 2021.

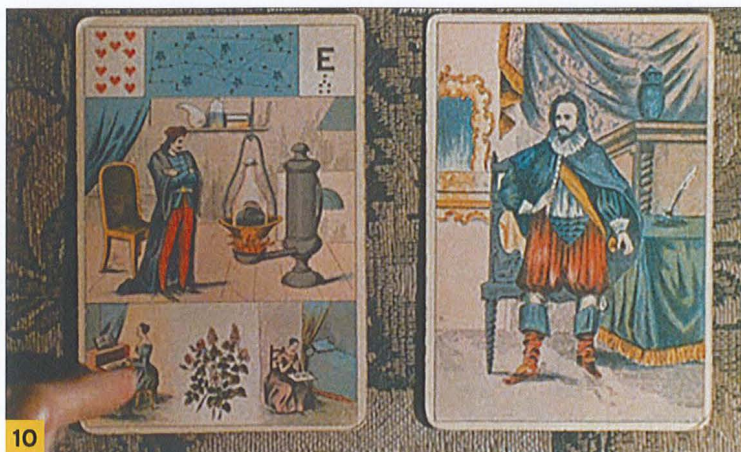
12. "Par travail, j'entends autre chose. C'est quand l'imagination traverse les clichés et les stéréotypes, et les réinvente. C'est quand l'esprit se délie, quand les associations se libèrent. C'est quand les idées d'écritures cinématographiques me passent par la tête. Une cinécriture, peut-on dire ça ? Des nouveaux rapports image-son permettant de démasquer des images et des sons étouffés avant, ou occultés en soi... Voilà : faire du cinéma avec tout ça et des émotions, c'est ça que j'appelle le travail", Agnès Varda dans Michel Boujut, "Si le cinéma ne meurt", *Nouvelles littéraires*, n° 2636, 25 mai 1978, p. 16-17.

13. Roger Odin nomme "l'effet générique" l'affichage du dispositif qui favorise l'immersion du spectateur dans la fiction en le confortant dans son sentiment de n'être pas dupe dans *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université, 2000, p. 77.

14. Voir Florence Dupont, *L'Acteur-roi ou le Théâtre dans la Rome antique*, Paris, Les Belles lettres, 1985, p. 276-277.

15. On pourrait de même voir dans le magicien Mystag un double de la cinéaste dans *Daguerrotypes* ainsi que Raymond Bellour le suggère dans *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris, P.O.L., coll. "Trafic", 2009, p. 409-410 en terminant par l'analyse de la séquence de magie dans *Daguerrotypes* le développement consacré aux films qui mettent en scène l'hypnose comme un dispositif similaire à celui du cinéma.





thème de l'alchimie la science hermétique et le mariage. Le dix de cœur plus précisément représente ici une phase centrale, la "troisième phase de l'évolution alchimique", lorsque "la matière grise commence à blanchir" et montre un "adepte, bras croisés" qui "contemple son travail avec une certaine admiration"¹⁶.

Mais dans cette dynamique matérialiste qui caractérise la poético-analyse de la rêverie, le présent est surtout le lieu d'une lutte contre les forces du mal qui laisse présager un changement et un voyage¹⁷, nous rappelant que dans le mécanisme de la rêverie c'est de la matière que l'on dissout et fragmente que naît le mouvement de la rêverie. Ainsi, au terme de ce premier mouvement descendant de Cléo vers la Cartomancienne, de dissimulation et de fragmentation que symbolisent les gestes de coupe de Cléo, accentués par le *jump cut* sur sa main en gros plan, et de sélection des cartes, quand la Cartomancienne de son côté bat le jeu et le dispose, le jeu est fragmenté, diffus et confus¹⁸; il nécessite un deuxième jeu dans lequel ce premier mouvement de dissolution de la matière et des clichés, qui en figeaient le mouvement, doit se doubler d'un deuxième mouvement, cette fois de révélation. Ainsi, la Cartomancienne balaie le plateau d'un revers de la main rendant vierge la surface pour un nouveau jeu au moment précis où le carton annonce le nom de la cinéaste aux pouvoirs alchimiques. Si la Cartomancienne affirme au terme du jeu qu'elle "ne voit pas très bien", malgré la très grande lisibilité de ce premier jeu aux figures réalistes, c'est parce qu'elle doit poursuivre cet apprentissage du regard en le

rendant "nomade"¹⁹, c'est-à-dire capable de transformer le quotidien en merveilleux et de *former* de nouvelles images en *déformant* les images premières fournies par la perception²⁰.

II - Deuxième jeu : Surprise des rencontres

Comme dans le film burlesque *Les Fiancés du Pont McDonald* qui constitue une première "forme de lucidité" confrontant "deux réalités, l'une négative, l'autre positive [qui] se juxtaposent dans le temps"²¹, Agnès Varda alterne au cours de ce deuxième jeu la couleur, pour le jeu de tarot qui n'est qu'une représentation imaginaire de la vie, et le noir et blanc pour la vie réelle dans laquelle Cléo s'engage. L'enjeu n'est désormais plus de connaître le résultat d'analyses sanguines, mais d'approcher cette peur de la mort par un apprentissage du regard.

Par le mélange de la couleur et du noir et blanc, Varda juxtapose dans ce prologue plusieurs niveaux temporels qui densifient l'instant exploré par les cartes, au centre duquel l'œil et la main œuvrent : le réel aérien et l'imaginaire terrestre, à l'instar du film burlesque au centre du film qui propose deux interprétations d'un même événement, l'un avec des lunettes noires, l'autre sans.

Il y a deux réalités, dit-elle, l'une négative, l'autre positive et elles se juxtaposent dans le temps [...]. J'avais dans l'idée que la vie qui est dans les cartes, les tarots, est une vie imaginaire, c'est une représentation de la vie, et la vie réelle dans ce film était en noir et blanc. Je voulais séparer l'illustration de la vie de la vie elle-même²².

Les plans en couleur, espace du générique dont les cartons se succèdent en surimpression du plateau de jeu, revêtent

16. Colette Silvestre-Haerberle et Linda Maar, *Le Grand jeu de Mademoiselle Lenormand*, Bassillac, Arkhana vox éd., 1993, p. 41.

17. La Cartomancienne – "Son entreprise est hasardeuse. Je vois des changements, une lutte. Voyons pour l'avenir! [...] Il y a un départ et un voyage et ça ce sont les trois Parques et c'est vous qui êtes là". La carte représentant les trois Parques symbolise dans les arts divinatoires le déroulement du temps et annonce véritablement le film à venir, tout en annonçant la mort au terme de ce voyage.

18. La Cartomancienne – "Le jeu est difficile, compliqué, je ne vois pas très bien. Il faudrait en faire un autre".

19. Voir Phil Powrie, "Heterotopic Spaces and Nomadic Gazes in Varda: From Cléo de 5 à 7 to Les Glaneurs et la glaneuse" in *L'Esprit Créateur*, n° 51, t. 1, p. 68-82.

20. Voir Gaston Bachelard, *L'Air et les songes: essai sur l'imagination du mouvement*, Paris, José Corti, 1943, p. 5: "On veut toujours que l'imagination soit la faculté de *former* des images. Or elle est plutôt la faculté de *déformer* les images fournies par la perception, elle est surtout la faculté de nous libérer des images premières, de *changer* les images. S'il n'y a pas changement d'images, union inattendue des images, il n'y a pas imagination, il n'y a pas d'action imaginante. Si une image *présente* ne fait pas penser à une image *absente*, si une image occasionnelle ne détermine pas une prodigalité d'images aberrantes, une explosion d'images, il n'y a pas imagination. Il y a perception, souvenir d'une perception, mémoire familière, habitude des couleurs et des formes".

21. Agnès Varda dans Pierre Uytterhoeven, "Agnès Varda de 5 à 7", *Positif*, n°44, mars 1962, p. 10.

22. Ibid.

ainsi une dimension symbolique, réflexive et discursive qu'assume le personnage de la Cartomancienne, tandis que ceux en noir et blanc représentent la vie réelle des personnages, la réalité de leur perception et la diégèse du film qu'assumera le personnage de Cléo, que le spectateur ne quittera jamais tout au long du film.

Cet intermède dynamique dont le cadrage plus serré met ainsi hors champ les instruments de divination (la boule, la loupe et les notices explicatives), change les modalités du regard : il ne s'agit plus pour la Cartomancienne de deviner, mais pour Cléo de "réfléchir" et de "voir".

Ce deuxième jeu est celui des bouleversements successifs et des surprises que multiplient les cartes indiquant les changements et les métamorphoses, que symbolise la forme des cartes en flèche ascendante, orientée cette fois vers Cléo, contrairement à la disposition habituelle en croix de ce tarot de Marseille traditionnellement utilisé pour poser des questions précises [11].

De manière néanmoins paradoxale, au fur et à mesure que les cartes confirment la mort imminente de Cléo avec successivement la carte du Pendu qui indique sans équivoque la souffrance et la Maison Dieu qui symbolise le mal être de Cléo face à la maladie, le discours de la Cartomancienne contredit le contenu des cartes pour ouvrir le champ des possibles autour notamment du couple formé par Vénus Astarté et Le Bateleur. La Cartomancienne annonce au centre du jeu la surprise d'une ouverture duelle et amoureuse au cœur de cet environnement mortifère. Mais à ce stade du film, de manière significative, Cléo ne peut lire ces deux cartes dont le sens de lecture est pour elle inversé. Seules les



figures des cartes négatives qui encadrent le couple et qui représentent un pendu et une tour sont à l'envers pour nous mais à l'endroit pour Cléo [12]. Il manque encore pour Cléo cet apprentissage du regard qui lui permettrait d'accoler le bon commentaire sur les cartes.

Pour opérer ce changement de regard sur les cartes et le monde, il faut que la rencontre opère. Elle n'est pour le moment qu'annoncée comme un surplus de sens par rapport au premier jeu, à travers la carte du Bateleur qui préfigure la rencontre finale au parc du Montsouris avec Antoine. Cette carte est associée par Irma à une "surprise" dans des termes similaires avec lesquels la cinéaste annonce dans le générique de début de la version restaurée la "séquence surprise" que constitue le court métrage burlesque.

Comme le surréel pour les surréalistes qui apprécient ce jeu de Tarot au point d'en avoir redessiné les cartes, la surprise est le lieu d'une image inédite, ravivée et poétisée, qui présente au spectateur une pluralité de sens dont le surplus est à recycler dans le commentaire. Cette surprise dans l'œuvre de Varda émane autant du travail de la matière que nous révèle que du hasard de la rencontre. Au cours d'un entretien en forme d'abécédaire, la cinéaste remplace ain-



si le "M comme Minéral" qu'on lui suggère par un "M comme Matière" pour les "surprises, [l]es changements, [l]es évolutions" qu'elle offre et "qui nous disent sur nous-mêmes beaucoup de choses"²³. Il en va de même pour la Carte du Bateleur qui est "un bavard, un bonimenteur. Il vous amusera, précise la Cartomancienne. Il n'était pas sorti dans votre jeu précédent, c'est une surprise!"

Cette surprise permet d'accomplir le principe du jeu énoncé par la Cartomancienne qui vaut autant pour Cléo que pour la Cartomancienne et le spectateur : "Il faut voir et réfléchir". Cette carte du Bateleur annonce ainsi la rencontre de Cléo avec le soldat Antoine qui lui apportera effectivement cette capacité à bien regarder le monde pour bien se comprendre. En attendant que cette rencontre opère, les cartes préfigurent ce double retentissement alchimique, symptomatique d'une rêverie poétique accomplie²⁴.

23. Agnès Varda dans Bruno Chibane et Michel Cieutat, "A comme Agnès", *Limelight* n° 30, septembre 1994, p. 24-25.

24. Voir Mauffrey, "L'expérience poétique de la verticalité" dans le chapitre 4, "Rêver : un matérialisme dialectique de l'imaginaire", *La cinécriture d'Agnès Varda*, op. cit.

25. La notion de “retentissement” est corrélée à la perception bachelardienne discontinuiste du temps qui repose sur une philosophie de l’acte et non de l’action, l’acte étant selon Bachelard “une décision instantanée” de l’ordre de la “percussion” “d’une force infiniment grande [...] dans un temps infiniment court”, et la vie “une discontinuité des actes”, tandis que la durée ne serait qu’une reconstruction *a posteriori* de l’esprit. Voir Gaston Bachelard, *L’intuition de l’Instant : étude sur la Siloë de Gaston Roupnel*, Paris, Stock, 1932, p. 27 et 29.

26. Voir aussi Wunenburger Jean-Jacques, “Bachelard, une phénoménologie de la spatialité. La poétique de l’espace de Bachelard et ses effets scénographiques”, *Nouvelle revue d’esthétique*, 2017/2 (n° 20), p. 99-111. DOI : 10.3917/nre.020.0099. URL : <https://www.cairn.info/revue-nouvelle-revue-d-esthetique-2017-2-page-99.htm>



13



14



15



16

Selon la philosophie de l’imaginaire bachelardienne en effet, la dynamique de notre psychisme dont Bachelard rend compte en des termes spatiaux, opère²⁵ doublement sur les images que le psychisme assimile et reconfigure au gré d’une traduction alchimique de leur matière, qui relie le rêveur au monde suivant un processus d’individuation, de sorte qu’en rêvant, le rêveur, qui à la fois contemple et habite l’image, grandit²⁶.

Ce doublement se manifeste en effet dans ce second jeu par la disposition cette fois horizontale en haut de l’écran de l’ensemble du jeu qui va nourrir l’interprétation dans un mouvement descendant et par la disposition des cartes tirées au centre du plateau en flèche [11], par l’alternance de la couleur et du noir et blanc, par le champ contre-champ à 180° entre Cléo et la Consultante [13, 14] et, enfin, par le sémantisme des cartes.

La flèche en effet dirigée vers le haut indique la direction ascendante de ce nouveau dynamisme vertical, qui s’oppose au sens de lecture de haut en bas du premier jeu. Si dans le premier jeu Cléo restait factuelle en acquiesçant ou précisant les assertions de la Cartomancienne, dans le second jeu les plans de *coupe* sur le réel ajoutent à la divination froide l’émotion et au jeu de mains un jeu de regards [13, 14], et associés au *jump-cut* plus serré sur la main *coupant* le jeu [15] et au cadrage serré *coupant* les cartes en leur centre [16] une illustration de cette imagination matérielle qui fragmente pour les assimiler les images prises au réel.

Enfin, les quatre cartes retournées redoublent le dispositif ludique : au centre, deux cartes majeures, l’une féminine l’autre masculine, l’Impératrice et le Bateleur, incarnent la part féminine et

masculine du psychisme humain que jouaient Cléo et la Cartomancienne mais dont elles inversent les prérogatives par leur symbolisme. L'Impératrice, en effet, dite aussi "Venus Astarté"²⁷, représente plutôt l'*animus* par l'esprit, l'engagement et la création qu'elle symbolise, tandis que le Bateleur représente le versant féminin par la dimension artiste, sensible et introvertie de son caractère. L'ambivalence de ces deux figures est accentuée par leur encadrement par deux figures de la verticalité disposées en miroir: le Pendu, qui représente un homme la tête en bas, et la carte de la Maison Dieu posée à l'envers sur le tapis, faisant perdurer le mouvement de réversibilité qu'initiait déjà la carte du Pendu. La carte du Pendu, dont les pieds et les mains sont liés, symbolise une impuissance physique qui invite le Consultant à faire appel à son esprit et changer de point de vue. Celle de la Maison Dieu, qui représente une tour incendiée et dont le renversement sur le plateau invite à continuer de "tourner", signalent quant à elle des changements soudains qui sont autant le fait de déconstructions que de reconstructions. Cette carte fédère à elle seule par son sémantisme et son positionnement le double retentissement alchimique qui relance ainsi le mécanisme de dissolution assimilatrice de la rêverie. La dernière carte poursuit alors cette logique d'emboîtement selon laquelle l'intérieur devient extérieur et vice-versa : la carte XIII de la Mort faucheuse remplace un lieu par un être dont elle symbolise la métamorphose et cette métamorphose se dit une nouvelle fois par la tripartition de la carte [17, 18, 19] en trois plans.

Le véritable nom de cette carte "l'Arcane sans nom" invite celui qui la consulte à

dépasser les apparences – la Mort n'est pas une fin – et les superstitions trompeuses – le chiffre treize porte malheur – pour accéder à une véritable voyance comme le préconise la Cartomancienne: "Vous vous trompez. Les pieds et les mains sont encore couverts de chair. C'est une transformation profonde de tout votre être". Rétablir le lien entre l'esprit et la sensibilité, entre la chair et l'os de l'image, tel est l'enjeu du film. La Mort sur cette carte est une faucheuse qui comme l'alchimiste coupe, fragmente et sème de la matière encore vivante prête à renaître.

Mais pour le moment, la peur de Cléo de cette Mort faucheuse lui fait détourner le regard. Cléo nous regarde et nous précipite dans le monde réel en noir et blanc et le décompte angoissé d'un temps, "serpent qui doit se vendre en tranches"²⁸, dont il faut extraire de l'or. Il faut attendre la fin du film pour que Cléo trouve l'amour qui lui permettra la métamorphose de son regard. Cet apprentissage se scande en trois temps de peur, de lucidité et de voyance, chacun signalé dans l'économie du film par trois regards caméra. Dans ce prologue, le regard empreint de frayeur de Cléo [14] la précipite en dehors de ce jeu de voyance qui lui donnait pourtant les clés de lecture. Il faudra attendre le deuxième regard caméra [20] pour que la possibilité d'une rencontre dans la vie réelle soit désormais possible, à l'occasion de la chanson "Sans toi" qui a pour autre titre "Cri d'amour" et qui verbalise cette nécessité de s'associer à l'autre sans laquelle l'être est "une maison vide". La réussite de cette rencontre sera sanctionnée par un troisième regard caméra [21], à deux, regardant sereinement la Caméra Faucheuse²⁹ qui, tel



17



18



19

27. Astarté est une déesse astrale phénicienne nommée *Ishtar* par les Akkadiens, Babyloniens et Assyriens en qui les Grecs reconnaissaient Aphrodite. Elle présente un caractère belliqueux mais est aussi liée à la fertilité et à la fécondité. Elle est ainsi à la fois Vénus et la Lune, déesse vierge et déesse mère.

28. Charles Baudelaire, cité par Yvette Biro dans *Le temps au cinéma. Le calme et la tempête*, Lyon, Aléas, 2007, p. 72.

29. Voir Agnès Varda dans Jean Clay, "Une cinéaste vous parle : Agnès Varda", *Réalités*, n° 195, 1962 p. 96: "Le fil d'Ariane-Cléo, c'est ce regard entre la beauté et la mort".



Hermès, messager des dieux et psychopompe, entame un travelling arrière vertigineux.

III - Troisième jeu : Vertige de l'interprétation

Cléo, en mélangeant les cartes, diffère cette révélation

30. Ce couple art/argent est récurrent dans l'œuvre de la cinéaste : dans *Jane B.* par Agnès V., Agnès Varda joueuse face à Jane Birkin en croupière, perd tout son argent mais au profit de ce qui est essentiel selon elle, l'art, qui s'incarne dans cette saynète dans les fresques surréalistes qui orne la rotonde du casino de Knokke-le-Zoute. Dans une autre saynète entre Jane Birkin qui joue une muse vénale et Philippe Léotard un peintre, le couple cherche l'argent égaré par le peintre dans des livres d'arts ; ils cherchent d'abord dans un livre sur Salvador Dali, anagramme d' "Avide à dollars", pour finalement le retrouver dans celui sur Monet, homophone de money. Le choix du paysage marin comme emblème de son cinéma se justifie par la poétique des éléments de

Bachelard, mais aussi le caractère salin de cette eau en mouvement permanent.

L'argent au cinéma est enfin une problématique centrale puisque les conditions de réalisation sont corrélées à son financement et sa réussite commerciale.

31. Agnès Varda dans l'article "A comme Anamorphose" de l'abécédaire qui ouvre son autoportrait *Varda par Agnès*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1994, p. 10.

32. Voir Agnès Varda dans "Entretien avec Agnès Varda" mené par François Cazabadan in *L'Écran*, n° 1, mai-juin 1962, p. 48 : "Ce portrait en évolution est aussi un portrait à facettes. Cessant de se regarder, Cléo regarde les autres, éprouve sa solitude par rapport à sa servante, son amant, ses amis".

tout en reprenant la main sur la gestion du jeu. C'est ainsi elle qui tend sa main et prend l'initiative de la chiromancie. La couleur de l'imaginaire interprétant le réel disparaît, ainsi que les cartes remplacées par les lignes de la main [18].

La dernière séquence est ainsi entièrement en noir et blanc et quitte le plateau du jeu pour la "chambre", en latin *camera*, de la Cartomancienne qui désormais ne manipule plus les images mais les secondes. Bien que ce prologue ne constitue pas, comme le reste du film, un chapitre chronométré introduit par un carton précisant le point de vue adopté et

une tranche horaire, il introduit le principe structurant l'ensemble du film par l'alternance des points de vue autour du jeu puis la présence à l'arrière-plan de plusieurs horloges [23] dont le tic-tac et les aiguilles du cadran annoncent le décompte de l'ensemble du film de 17h05 à 18h30, qui fait coïncider temps réel et temps du récit.

Contrairement au jeu sur la table, le mouvement vertical interprétatif symbolisé par la flèche ascendante des cartes est relayé dans l'espace de la chambre par les mouvements horizontaux de la caméra qui font désormais le lien entre non plus les cartes, mais le regard et la main de chacun des personnages : le jeu de cartes cède la place à un jeu de mains et de regards autour d'une matière devenue argent, symbole du mercure de l'alchimiste. Il ne s'agit plus de lire les cartes sur le plateau du jeu, mais d'interpréter les objets du monde sur le plateau de tournage qu'est dans ce film la ville de Paris. Tel est le

pouvoir anamorphosant de l'art du cinéma, symbolisé par cet argent³⁰, dans le cadre de cette poético-analyse qui est de nature alchimique et consiste à poétiser le monde pour ouvrir le regard :

"L'anamorphose métamorphose le cinéma en cinémascope et nous télescope dans des espaces horizontaux, écrit la cinéaste. Magie des mots, magie du cinéma, mythologie souvent présente à mon esprit. Les Ovide d'Hollywood sont les fabricants de métamorphoses et d'effets spéciaux. Je connais d'autres effets moins onéreux et aussi fantastiques³¹".

Par trois fois ainsi la Cartomancienne refuse le jeu : en se levant de table, en détournant le regard et en refermant derrière Cléo la porte. Le geste de l'alchimiste ne peut en effet révéler l'or par la simple contemplation d'un objet. Pour que la magie opère, il faut que la main et l'œil œuvrent de concert, synthèse que la caméra opère.

Dans le dernier plan de ce prologue qui s'achève par la révélation de la Cartomancienne à son mari, véritable jeu de mots visuels, jouant le rôle du cadavre dans le placard, qu'elle a vu le cancer dans les cartes, la caméra suit un mouvement ascendant puis descendant depuis les deux portes de la chambre que relance le regard de la Cartomancienne. Le trajet de la caméra figure celui de Cléo dans l'ensemble du film qui d'objet regardé devient sujet regardant et dont la métamorphose sera ponctuée par trois regards caméra³². Les lignes de la main qu'elle refuse, comme celle du journal que lit le mari, replacent la Cartomancienne dans un rôle prosaïque qui lui fait considérer cette fois le passé : "J'ai vu le Cancer", de sorte que le départ de Cléo vers la droite du cadre initie par contraste un élan vers l'avenir. Ce troisième jeu opère ainsi un

transfert des compétences à double titre. Irma piétine dans sa chambre, quand le départ du médecin annonçant la maladie dans la dernière séquence initie un premier travelling arrière fulgurant. Irma reprend de même les codes de Cléo (son regard est fuyant, son point de vue funeste, le miroir capte son reflet), tandis que Cléo, certes effondrée, vibre au rythme des horloges, le chat de l'alchimiste bien logé derrière elle [23]. En quittant le jeu de cartes qu'elle ne sait interpréter, elle commence néanmoins à lever le regard sur le monde qui l'entoure au creux duquel elle cherche les signes.

La métaphore astrologique est ainsi à filer sur l'ensemble du film. Dans la dernière séquence à la Salpêtrière, Antoine et Cléo rappellent à deux reprises la date du tournage, le 21 juin, "le premier jour d'été" rebaptisé "l'été de Flore" par le soldat, jour intermédiaire entre le signe des Gémeaux et du Cancer. Par cette initiation et ce travail d'individuation de Cléo passant du Moi narcissique au Soi, Cléo a atteint une solitude heureuse capable de rêverie ; elle peut désormais interpréter les signes du monde et transformer à son tour cette matière en or par la grâce de l'Amour³³. La main et l'œil œuvrent désormais de concert, maniant avec sensibilité et réflexivité la matière du monde : Cléo tient une fleur à la main, elle a tout son temps, et sa main posée cette fois sur la main d'Antoine ne restreint plus l'échelle du plan mais l'élargit à l'ensemble du parc verdoyant de l'hôpital qu'Antoine, grand prince, par la grâce de son regard, transforme en un "château d'autrefois, un parc pour donner des fêtes".

Le geste de l'alchimiste ne consiste pas à changer la matière vile en or et annihiler la maladie, mais à la *transfor-*

mer, à la valoriser *formellement* afin d'exalter notre ouverture au monde. L'apprentissage du regard que *Cléo de 5 à 7* trace repose sur une telle dialectique du profond et de l'apparent qui associe dans ce double retentissement alchimique la main qui fouille et le regard qui s'étonne devant le heurt d'une réalité qui résiste et dont on extrait la connaissance.

"L'enjeu d'une conscience génétique de la matière, qui saisit sa dureté profonde sur le fond de la fluidité de l'exercice où le travailleur est engagé" nécessite selon Délia Popa, exégète de Bachelard, une "opposition [qui] n'a pas pour fonction de nous faire renoncer à l'observation de l'apparence, ou à la confrontation avec elle, mais de dénoncer, à l'instar de l'alchimiste, le caractère de trompe-l'œil de la réalité, le fait qu'elle ne se donne jamais entièrement dans un seul de ses aspects". Il convient pour cela "de prendre en compte non seulement la disposition horizontale de la temporalité, qui étale ses différentes dimensions devant la vision, mais aussi sa dimension verticale et sa profondeur, qui cache certaines dimensions à la vue du présent et en exhibe d'autres"³⁴.

Plus qu'un véritable Prologue qui annoncerait comme au théâtre sous les traits d'un personnage fantomatique le drame à venir d'une mort inexorable, plus que la mise en abyme du récit d'une attente scandée par des rencontres amoureuses, l'ouverture de *Cléo*, en plaçant le film sous le thème de la voyance, trace sur un mode allégorique les modalités d'un changement de paradigme qui nous fait



22



23

"passer du mode d'un *voir reconnaissant* vers un mode du *voir voyant*"³⁵ par un jeu permanent d'opposition entre croyance et voyance, imaginaire et réel, subjectivité et objectivité.

Déployant et étoilant dans un premier jeu le passé, le présent et le futur de son personnage, confrontant dans un second sur un mode surréaliste les points de vue sur le sens à donner, et inversant, dans un dernier temps, les prérogatives de ses personnages qui œuvrent, cette ouverture "tragico-contrastée" placée "sous le signe des mains"³⁶ énonce les règles de la cinécriture : déconstruire tous les clichés pour porter sur le monde un regard informé mais naïf, un regard autrement dit qui envisage, comme des mains dans un jeu de colin-maillard, la matière de l'image avant d'en considérer sa forme.

Nathalie Mauffrey
A.T.E.R. en esthétique
et théorie du cinéma à
l'Université Lumière Lyon II

33. Voir Agnès Varda, *ibid.* : "[Cléo] communique avec cet homme, et cela la met en état de grâce. [...] la communication avec autrui, mieux que dans l'amitié, se réalise pleinement, d'une manière privilégiée, dans l'amour".

34. Voir Délia Popa dans "La portée pratique de l'imagination : dialectique et matérialité" in Jean-Jacques Wunenburger (dir.), *Gaston Bachelard : science et poétique, une nouvelle éthique ?* [Colloque de Cerisy du 25 juillet-1er août 2012], Paris, Hermann, 2013, p. 332-333.

35. Christa Blümlinger, "Comment chez Agnès Varda, peinture et photographie, entrent dans le bateau du cinéma" *Les Œuvres d'art dans le cinéma de fiction*, dirigé par Antony Fiant, Rennes, Presses Universitaires de Rennes, coll. "Le Spectaculaire Cinéma", 2014, p. 67-81.

36. Varda Agnès, *Cléo de 5 à 7*, Paris, Gallimard, 1962.