

Le tarot de Marseille – Regard sur les images d’un éphémère magique

Le tarot de Marseille fait partie de ces objets qui suscitent un engouement populaire à la mesure de la répulsion qu’ils exercent sur la communauté scientifique, et cela pour plusieurs raisons. D’abord, ce jeu de cartes fraie avec l’ésotérisme, voire avec l’occultisme : il sent le soufre. Ensuite, son histoire, tributaire de sources lacunaires et en partie douteuses, de légendes et de récits initiatiques, est difficile à établir. Enfin, ses images et le texte qui l’accompagne sont complexes et changeants, soumis à des évolutions et des avatars incertains, mais surtout à des usages et des regards très différenciés, qui en font un objet malaisé à situer dans un champ disciplinaire. Il est, de fait, un objet instable, qui devient ce que l’on en fait. Le tarot de Marseille est typiquement un de ces reliquats que l’on fourre, faute de mieux, dans les études visuelles, entre les cartes à jouer, l’imagerie d’Épinal et les objets occultes. Pour qui veut lui donner des bases théoriques, c’est le sujet piégé par excellence. Le champ des éphémères s’apprête à l’accueillir, lui donnant l’occasion d’acquérir une légitimité scientifique, après celle fallacieuse que se sont employés à lui donner les papes de l’occultisme dans le sillage d’Antoine Court de Gébelin et du comte de Mellet, et celle esthétique que lui ont offert les avant-gardes du XX^e siècle, avec notamment André Breton et son *Arcane 17*¹, puis son *Jeu de Marseille*, une œuvre collective inachevée², ou encore Niki de Saint Phalle et son *Giardino dei Tarocchi*³. Que l’on se penche sur sa structure, son histoire, son iconographie ou ses usages, le tarot de Marseille pose des questions plutôt inédites pour un objet de recherche mais typiques des éphémères. Ces questionnements, souvent dialectiques, ce sont ceux de la continuité et de la rupture, de l’usurpation et de la légitimité, des techniques, de la matérialité et du médium, de l’iconographie et du lexique, des usages et de

-
1. André BRETON, *Arcane 17*, Paris, Brentano’s, 1945.
 2. Giovanna COSTANTINI, « Le jeu de Marseille : The Breton tarot as Jeu de Hasard », in Arthur VERLUISE *et al.* (dir.), *Esoterics, Art and Imagination*, East Lansing, Michigan State University Press, 2008, p. 91-112.
 3. Niki DE SAINT-PHALLE, *Giardino dei Tarocchi, jardin et sculptures*, Garavicchio de Pescia Fiorentina, 1979-1993.

la valeur, soit des interrogations se situant à différents niveaux cognitifs, qui fonctionnent à la manière de tiroirs. Ce texte se propose de fixer des repères méthodologiques, de donner ses contours iconologiques au jeu et de circonscrire des champs problématiques.

Repères méthodologiques

Le tarot de Marseille est un jeu de cartes réputé différent, réservé à des adeptes, des initiés ou des illuminés, selon le point de vue. Une incursion dans l'historiographie en témoigne : c'est bien simple, s'y plonger, c'est être pris d'une confusion croissante, générée par des publications qui n'ont souvent en commun qu'un élément du titre et qui forment un chaos, émanant parfois d'universitaires, dans ce cas, surtout des historiens, des philosophes et des littéraires¹, et exceptionnellement des historiens de l'art² ; d'érudits et de spécialistes plus ou moins auto-déclarés³ ; de psychologues jungiens, aussi⁴. C'est cependant sur la question des images que les dissonances et affirmations deviennent extrêmes : on lit absolument tout sur les images du tarot de Marseille.

Quelques données chiffrées sont éloquentes. La consultation de 70 titres en français, allemand, anglais et italien, issus de la *Zentralbibliothek* de Zurich, dont la particularité est d'abriter la bibliothèque Oscar R. Schlag, spécialisée dans l'ésotérisme, ainsi que du site Gallica de la Bibliothèque nationale de France livre les enseignements suivants : le tarot de Marseille est présent dans environ la moitié des ouvrages traitant des cartes à jouer, ce qui ne manque pas de poser question sur son absence dans l'autre moitié ; il est documenté dans les mêmes proportions dans les ouvrages généraux sur l'ésotérisme, où il est lié à des pratiques magiques, prophétiques et divinatoires (cartomancie), à l'ésotérisme et à l'occultisme, y compris sous un regard scientifique⁵ ; il n'est pas un objet de l'histoire de l'art, sauf au chapitre des avant-gardes ; il est présent dans plusieurs publications muséales sur les cartes à jouer⁶ ; Il est absent des ouvrages de référence sur la culture et

1. Cf. en premier lieu Anne-Marie MERCIER-FAIVRE, *Un supplément à l'encyclopédie : le Monde primitif d'Antoine Court de Gébelin*, Paris, Honoré Champion, 1999.
2. Cf. les publications dirigées par Detlef Hoffmann, résultat d'un projet financé par la *Deutsche Forschungsgemeinschaft* (DFG) entre 1978 et 1981 ainsi que celle dirigée par Daniel Grütter, recensées note 6.
3. Parmi lesquels il convient de distinguer les travaux d'Henry-René D'ALLEMAGNE, *Les cartes à jouer du XIV^e au XX^e siècle*, 2 vol., Paris, Hachette, 1906 et de Thierry Depaulis (cf. note 6), ainsi que l'ouvrage d'Isabelle Nadolny, récemment publié, qui fait un effort de synthèse important : Isabelle NADOLNY, *Histoire du tarot : origines, iconographie, symbolisme*, Escalquens, Trajectoire, 2018 ; on trouve à la fin de l'ouvrage (p. 261-266) la bibliographie actuellement la plus solide sur le tarot de Marseille. Elle ne prend cependant pas en compte les publications sur l'imagerie populaire et les éphémères, laisse peu de place aux ouvrages en langue étrangère mais comprend des références très utiles sur les fonds numérisés ainsi qu'une liste de dictionnaires, sites et blogs.
4. Cf. en français : Carole SÉDILLOT, *Jeu et enjeu de la psyché : pensée jungienne, alchimie et archétypes du tarot*, Paris, Dervy, 2011.
5. La DFG a soutenu la constitution d'un fonds « Parapsychologie et domaines connexes de la psychologie » (*Parapsychologie und Grenzgebiete der Psychologie*), intégré à l'Université de Freiburg-en-Breisgau et comprenant 67 000 ouvrages en 2018. Le tarot de Marseille est présent à la rubrique « Pratiques de divination et oracles » (*Divinations - und Orakelpraktiken*). Url : <http://www.igpp.de/biblio/> (consulté le 28 janvier 2020).
6. Cf. notamment Thierry DEPAULIS, *Le tarot révélé, une histoire du tarot d'après les documents*, La Tour-de-Peilz, Musée suisse du jeu, 2013 ; Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, Paris, Bibliothèque nationale, 1984 ; Thierry DEPAULIS, Jean-Pierre SEQUI et Ingrid SENEPART, *Cartes à jouer et tarots de Marseille, la donation Camoin*, Marseille, Alors hors du Temps, 2004 ; Detlef HOFFMANN (dir.), *Tarocke mit französischen Farben: Katalog eines Sammlungsbereichs des Deutschen Spielkarten-Museums*, Leinfelden-Echterding, Deutsches Spielkarten-Museums, 1984 ; Detlef HOFFMANN (dir.), *Tarocke mit italienischen Farben: Katalog eines Sammlungsbereichs des Deutschen Spielkarten-Museums*, Leinfelden-Echterding, Deutsches Spielkarten-Museums,

l'image populaire, pourtant la qualification que l'on retrouve le plus souvent sous la plume des scientifiques à propos de ces cartes ; jusqu'à présent, il n'apparaît pas dans les publications sur les éphémères mais est référencé comme *Ephemera* dans le *Thesaurus of Ephemera Terms*, dressé par l'Université de Reading en 2013¹.

Ce cheminement à travers la bibliographie conduit, par contre, à une certitude : il est impossible de parler des images du tarot de Marseille sans dire de quel(s) jeu(x) on parle, et énoncer la manière dont on se situe face à ceux-ci, tant ces facteurs modulent le regard. Ce que l'on appelle communément tarot de Marseille est un tarot français stéréotypé², composé de 78 cartes, réparties entre 22 arcanes majeurs, selon une hiérarchie et un vocabulaire variant selon les cartiers et les usagers, ainsi que 40 arcanes mineurs et 16 honneurs ou figures. Ces derniers, plus souvent comptabilisés comme 56 arcanes mineurs, sont eux-mêmes distribués selon quatre couleurs, coupes, épées, bâtons et deniers. Le jeu qui fait actuellement référence en France est le tarot de Paul Marteau, imprimé par Grimaud en 1930, couramment vendu dans le commerce et généralement utilisé dans la cartomancie³ : il constitue l'épine caudale de ce texte.

La carte du Monde

Le tarot de Marseille pose des questions complexes, imposant de s'attarder, à défaut du jeu dans son entier, du moins sur une carte. La carte du *Monde*, moins changeante que d'autres cartes et d'un déchiffrement un peu moins difficile, est aussi l'une des préférées des tarologues, un mot qui ne figure d'ailleurs pas dans le *Grand Robert de la langue française*⁴ mais qui est tout à fait conforme aux désirs scientifiques des tenants de la tarologie. C'est également la carte dont on retrouve la trace la plus ancienne sur une feuille de tarots milanaise non découpée, datée vers 1500, qui permet de confirmer l'origine géographique des symboles du tarot⁵. Dans la plupart des tarots de Marseille, *Le Monde* est l'arcane majeur situé le plus haut dans la hiérarchie. (fig. 1) Dans le tarot de Grimaud, il porte le numéro XXI. La carte présente, en son centre, une femme nue, contenue dans une mandorle végétale, plutôt androgyne, la chevelure dénouée, tenant dans une de ses mains un bâton, dans l'autre, une fiole ou une gourde, l'objet est incertain. La femme s'avance vers le regardeur, un pied en appui sur une forme arrondie et tronquée. Dans les quatre coins de la mandorle, sont figurés, en haut, un ange et un aigle ; en bas, un bœuf et un lion : tous, sauf le bœuf, sont auréolés, et, à l'exception de l'aigle, représentés en buste. La carte est colorée de rouge, bleu, jaune et chair, son fond est blanc.

À l'évidence, la référence principale est ici chrétienne avec cette figure centrale prise dans une mandorle sur le modèle d'un Christ en majesté (aussi dit Christ en

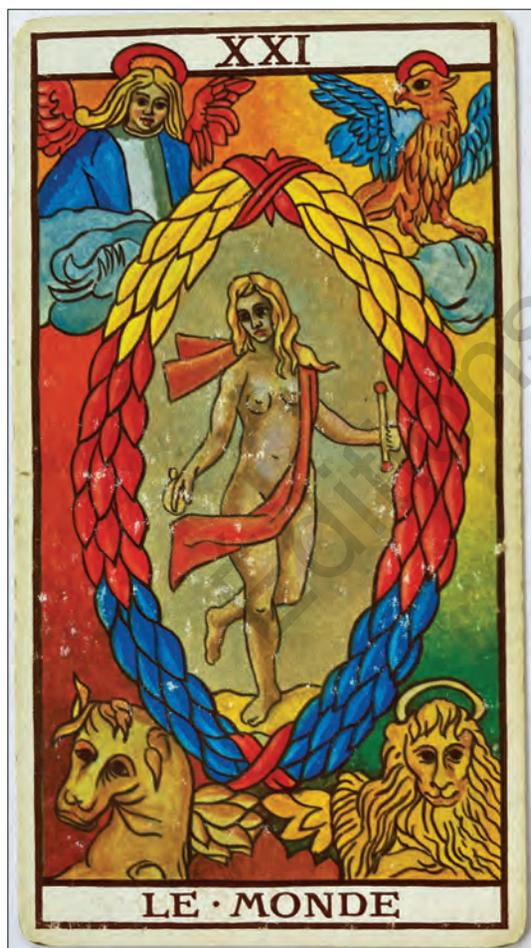


Figure 1 — Grimaud, carte du tarot *Le Monde*, 1930 (facsimilé).
© Laurence Danguy.

1988 ; Daniel GRÜTTER *et al.*, *Das Tarockspiel in der Schweiz: Tarocke des 18. und 19. Jahrhunderts im Museum zu Allerheiligen*, Schaffhouse, Museum zu Allerheiligen, 2004 ; Jude TALBOT, « Le dessous des cartes. 350 ans de cartes à jouer au département des Estampes et de la Photographie de la BnF », *Nouvelles de l'estampe*, Comité National de la Gravure Française, 2016, Cartes à jouer, estampe et enluminure, p. 4-21.

1. Barbara MORRIS, *Thesaurus of Ephemera Terms*, University of Reading, Department of Typography & Graphic Communication, Centre for Ephemera Studies, november 2013 ; le tarot de Marseille est ici référencé sous différentes entrées, « Fortune telling cards », « Magicians' cards », « Tarot cards », catégories elles-mêmes insérées dans « Cards » et « Playing cards ».
2. Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, *op. cit.*, p. 71.
3. D'autres versions du tarot de Marseille se sont imposées dans d'autres pays et aires culturelles au XX^e siècle, qui ont conditionné des usages et surtout des lectures différents.
4. Url : <https://grandrobert.lerobert.com/robert.asp> (consulté le 22 janvier 2020).
5. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 95.

gloire ou *pantocrator*), entourée des symboles animaliers des quatre évangélistes, c'est-à-dire du tétramorphe. (fig. 2) Cette combinaison iconographique est dérivée de la vision d'Ézéchiel dans l'*Ancien Testament* (Ez. 1 1-14) et est également présente dans l'*Apocalypse de Jean* (Ap. 4, 7-8), qui achève le *Nouveau Testament* : elle est donc un motif typologique, propice à l'établissement de correspondances, aux fondements des interprétations ésotériques des mancies (la lecture divinatoire des cartes¹). Cela dit, cette figure féminine, nue de surcroît, intrigue. À l'époque hellénistique, on trouve des images de Mithra représenté comme un jeune homme nu dans une guirlande ovale où sont figurés les douze signes du zodiaque. De nombreux manuscrits médiévaux montrent, par ailleurs, un globe contenant toutes les sphères, surmonté d'un Christ dans une mandorle. Dans les tarots italiens les plus anciens, le globe sert, du reste, à représenter le monde², selon un mode de figuration qui va perdurer dans l'imagerie populaire, jusque dans la presse satirique des XIX^e et XX^e siècles³. (fig. 3) À la Renaissance, il devient néanmoins courant de placer une figure féminine dans une mandorle dans les *Triumphes de Vénus*. La posture, la nudité, la chevelure de la figure du *Monde* rappellent, en outre, *La naissance de Vénus* de Sandro Botticelli (1484-85), peinte d'après des modèles préexistants, où est restituée, autour de Vénus, la forme de la mandorle, sans toutefois être montrée. (fig. 4) Selon Isabelle Nadolny, cette femme frôle le blasphème, du fait de sa nudité, et doit plutôt être vue comme une allégorie de la Gloire, codifiée dans le traité de Cesare Ripa. (fig. 5) Cette figure féminine qui arrive en fin de jeu dominerait un monde, à comprendre comme l'univers⁴. Ces quelques exemples documentent la variation des modèles dans le temps, les différents médiums mobilisés, les opérations de syncrétisme ainsi que les glissements iconographiques.



Figure 2 — Portrait central du portail royal de la cathédrale de Chartres, sculpture, Chartres, 1145-1150. © Wikimedia Commons.

1. Jean FONT, *L'ésotérisme*, Paris, Eyrolles, 2012, p. 18 et 174.
2. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 246.
3. Laurence DANGUY, *Le Nebelspalter zurichois (1875/1921) – Au cœur de l'Europe des revues et des arts*, Genève, Droz, *Presse et caricature*, 2018, p. 107-121.
4. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 246.

Figure 3 — Willy Lehmann-Schramm, *Nebelspalter* 1900/4, couverture sans titre. © Bibliothèque nationale suisse.



Figure 4 — Sandro Botticelli, *La naissance de Vénus*, tempera sur bois, Florence, Galerie des Offices, 1484-85. © Wikimedia Commons.



Figure 5 — Cesare Ripa, Allégorie de *La Gloire*, Traité de Cesare Ripa et Jean Baudouin *Iconologie, ou, Explication nouvelle de plusieurs images, emblèmes, et autres figures hiéroglyphiques des vertus, des vices, des arts, des sciences, des causes naturelles, des humeurs différentes & des passions humaines*. 1644 (facsimilé). © Laurence Danguy.

De nombreux auteurs ont glosé sur cette carte, sur son décryptage iconographique et symbolique, ainsi que sur ses couleurs. Les différentes cartes du *Monde* montrent, en effet, une instabilité des figures, des attributs, des couleurs et de leur agencement. Les tarots de Lequart (fig. 6) et de Conver, (fig. 7) ancêtres du tarot de Grimaud, témoignent ainsi de variations de teintes dans un espace temporel réduit. La symbolique de ces couleurs a elle-même beaucoup varié depuis les premières cartes du XV^e siècle, où le jaune, par exemple, couleur opposée à l'or et associée à l'infamie durant tout le Moyen Âge¹, était impensable dans une carte connotée positivement comme l'est la carte du *Monde*. Plus prosaïquement, la combinaison des couleurs du jeu de Grimaud est alors d'une impression facile et peu onéreuse : elle est aussi celle à laquelle l'œil est le plus habitué, que celui-ci ait été « éduqué » par la presse illustrée ou l'imagerie d'Épinal, qui a d'ailleurs produit son propre tarot².

Quant au déchiffrage du *Monde*, et pour ne citer que quelques tarologues « panthéonisés », qui, à l'exception de Paul Marteau et de Carole Sédillot, s'expriment d'après d'autres jeux que le tarot de Grimaud :

- pour Court de Gébelin (1781), qui donne à la carte le numéro XXI : « Ce Tableau que les Cartiers ont appelé le Monde, parce qu'ils l'ont considéré comme l'origine de tout, représente le Tems.[...] Dans le centre est la Déesse du Tems, avec son voile qui voltige & qui lui sert de ceinture ou de Péplum, comme l'appellent les Anciens. Elle est dans l'attitude de courir comme le Tems & dans un cercle qui représente les révolutions du Tems, ainsi que l'œuf d'où tout est sorti dans le Tems. Aux quatre coins du Tableau sont les emblèmes des quatre Saisons [...]. L'Aigle représente le Printemps, où reparoissent les oiseaux. Le Lion, l'Été ou les ardeurs du Soleil. Le Bœuf, l'Automne, où on laboure & où on sème. Le Jeune Homme, l'Hiver où l'on se réunit en société³ ».

- pour Alliette (1873), qui numérote le monde autrement, avec le numéro V : « Le Monde signifie *voyagé*⁴ » ;

- pour Papus (1909), qui hésite entre les numéros XXI et XXII : le sens divinatoire est une réussite assurée⁵ ;

- pour Oscar Wirth (1927), qui affecte à la carte le numéro XXI (fig. 8) : il s'agit de l'achèvement, de la récompense, de l'apothéose, de l'influence de Jupiter-Soleil ; la carte peut être vue en bien (fortune majeure) ou en mal (obstacle formidable⁶) ;

- pour Paul Marteau (1949), qui reconnaît aussi à la carte le numéro XXI : la carte représente l'Homme qui s'est équilibré en prenant appui sur les principes cosmiques : la sagesse et la spiritualité, la puissance génératrice et la puissance directrice, et qui exerce son pouvoir sur la Nature dans l'harmonie des lois universelle ; la carte, selon qu'elle est renversée ou non peut être vue positivement ou négativement⁷ ;

- pour Alexandro Jodorowsky (2004), qui donne au *Monde* le numéro XXI et s'exprime d'après le jeu qu'il a créé, et dont les couleurs varient par rapport au jeu de Grimaud : « Il [l'arcane] représente la réalisation suprême. Nous y découvrons une femme qui semble danser au milieu d'une couronne de feuillages bleu ciel,

1. Michel PASTOUREAU et Dominique SIMONNET, *Le petit livre des couleurs*, Paris, Panama, 2005, p. 63-71.

2. Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, *op. cit.*, p. 77.

3. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 246-247.

4. *Ibid.*, p. 247.

5. *Ibid.*

6. *Ibid.*

7. *Ibid.*



Figure 6 — Lequart, carte du tarot *Le Monde*, 1890. © BnF.



Figure 7 — Conver, carte du tarot *Le Monde*, 1809-1833 (facsimile). © Laurence Danguy.



Figure 8 — Oswald Wirth (d'après), carte du tarot *Le Monde*, 2007 (version rénovée du tarot de Wirth). © Laurence Danguy.

avec dans sa main droite une fiole, principe réceptif et dans la gauche un bâton, principe actif. Comme dans le symbole du Tao, le Yang soutient le Yin et *vice-versa*. Une écharpe de couleur bleue (en haut et derrière elle) passe sur le devant de son corps et devient rouge. Bien que le personnage soit indéniablement féminin, c'est l'union des principes, l'androgynie réalisé qui est suggéré par cette figure. Dernier degré du chemin des Arcanes majeurs, Le Monde appelle à se reconnaître dans sa réalité profonde, à accepter la plénitude de la réalisation. C'est aussi le moment où, délivré de l'autodestruction, on commence à entrevoir la souffrance de l'autre et à se mettre au service de l'humanité. Dans la tradition chrétienne, le Christ, la Vierge ou les saints sont parfois représentés ainsi à l'intérieur d'une figure ovale [...] On pense aussi à l'œuf philosophique, évoqué entre autres dans la *Turba philosophorum* [...] Cette carte est un miroir de la structure du tarot. Quatre figures encadrent la femme dans la mandorle, comme quatre énergies de base unies en harmonie au service d'un même centre. Dans la tradition chrétienne, l'ange, le bœuf, l'aigle et le lion représentent les quatre évangélistes. Ici, ces quatre éléments nous servent de base pour comprendre les quatre Couleurs ou symboles des Arcanes mineurs [...] Les quatre énergies rayonnent autour du centre, entièrement réalisées. Et dans son œuf bleu, empli d'amour et de conscience pour tout l'univers, le personnage central danse en regardant vers la gauche, la réceptivité. [...] À condition d'être placé en fin de phrase, dans sa position d'accomplissement, Le Monde indique une grande réalisation [...] De même que l'Arcane XVI, La Maison Dieu pouvait évoquer un sexe masculin en pleine éjaculation, l'Arcane XXI évoque un sexe féminin habité par une exultation (l'orgasme) ou par un être

(femme enceinte). [...] En revanche, si la carte se trouve au début du jeu, elle représentera un commencement difficile : la réalisation est exigée avant tout action, elle n'est pas à sa place, elle devient un enfermement¹ » ;

- pour Carole Sédillot (2011), qui s'aligne sur la numérotation XXI du tarot de Grimaud : « Chacun des arcanes précédents en œuvrant spécifiquement a révélé l'essentiel pour permettre l'aboutissement et l'apothéose promis par le Monde. L'arcane XXI est une étape de synthèse qui propose l'éclosion de l'homme achevé [...] L'adepte, libéré de ses entraves matérielles et humaines et d'une pesanteur morale et mentale, n'est plus limité, il reflète l'expression authentique du Soi véritable² ».

Deux phrases de Jodorowsky méritent que l'on s'y arrête : « À condition d'être placé en fin de phrase dans sa position d'accomplissement, Le Monde indique une grande réalisation » ainsi que : « En revanche, si la carte se trouve au début du jeu, elle représentera un commencement difficile ». Ces affirmations indiquent une lecture de la carte en fonction de sa place dans un tirage. Or, un tirage peut être organisé selon un nombre impressionnant de modalités, à deux, trois, quatre, cinq cartes ou davantage, en croix, en cercle, en rangs, etc..., ce qui ouvre sur un très grand nombre de lectures, en particulier quand la carte se situe en haut de la hiérarchie et est perçue comme totalisante, comme c'est le cas du Monde.

La carte du *Monde* est très présente sur le web. Elle illustre le constat plus général de créations numériques formellement assez limitées, et qui concernent essentiellement les arcanes majeurs. Ces images peuvent être regroupées selon trois tendances : le prolongement du tarot de Grimaud, qui est d'ailleurs le premier jeu de référence des créations numériques ; la tendance *fantasy*, dérivée des créations de William Blake, proche des illustrations de cycles de romans, jeux vidéo et mangas de cet univers, et dans laquelle s'inscrit un jeu très populaire, le tarot d'ambre³ ; la tendance *Arts and Crafts*, avec un dessin parfois proche de celui d'Aubrey Beardsley. Toutes ces images s'appliquent à reproduire l'apparence des cartes en papier. Elles en restituent les dimensions (relatives) ainsi que le cadre, et entretiennent ainsi une forte dépendance visuelle au médium originel.

Continuité et ruptures, usurpation et légitimité

L'histoire du tarot de Marseille est celle d'une continuité de jeux de cartes. Certains sont des tarots évoluant vers le tarot de Marseille, alors que d'autres jeux possédant une structure différente vont coexister, tels que le *tarochino*, le *minchiato* ou le mal nommé « tarot de Mantegna ». Le plus ancien des tarots, le tarot de Visconti, provient du Nord de l'Italie et est daté entre 1440 et 1442. Il s'agit, en fait, d'un ensemble de jeux incomplets regroupés sous une même désignation, ayant tous appartenu à la famille milanaise des Visconti. Aucun de ces jeux composés de suites de cartes peintes à la main avec des pigments précieux sur fond d'or n'est conservé dans sa complétude. Tous sont, par contre, conçus d'après la structure du tarot de Marseille, soit 22 atouts et 56 cartes, en tout 78 cartes. De nombreux jeux de tarots sont créés parallèlement au tarot de Visconti, dont le tarot de Charles VI, aussi appelé tarot Gringonneur (fig. 9), le tarot de Rothschild, celui de Goldschmidt, des jeux enluminés, précieux et bien

-
1. Alexandro JODOROWSKY et Marianne COSTA, *La voie du tarot*, Paris, Albin Michel, 2004, p. 263-265.
 2. Carole SÉDILLOT, *Jeu et enjeu de la psyché : pensée jungienne, alchimie et archétypes du tarot*, op. cit., p. 94.
 3. « Tarot d'ambre ». Url : <https://www.apprendre-tarotdemarseille.com/beaux-tarots/les-plus-beaux-tarots/tarot-d-ambre>, consulté le 21 janvier 2020.



Figure 9 — Anonyme, carte du tarot dit de Charles VI (ou Gringonneur) *Le Monde*, 1475-1500. © BnF.

conservés, dénommés d'après leur destinataire ou leur collectionneur¹. Si l'on a pu retracer la circulation des jeux de tarot entre les cités italiennes de Milan, Ferrare et Florence et les villes françaises de Lyon, Rouen, Paris, et bien plus tard Marseille², bien des interrogations demeurent, en raison de sources lacunaires, sur les réseaux empruntés par ces jeux ainsi que sur les mutations qu'ils ont subies. Cette continuité incertaine de l'histoire du tarot (simple) oblige aux suppositions et permet toutes les supputations sur le créateur du jeu, souvent donné pour être Marsile Ficin au mépris de toute chronologie³.

Cette situation se reproduit pour le tarot de Marseille, dont il est cependant manifeste qu'il reprend la forme des tarots italiens, auxquels ont été ajoutés des noms français et des numéros. Cela dit ses images, reflet de la condition humaine, appartient à un répertoire iconographique partagé par l'Europe entière à la fin du Moyen Âge⁴. La paternité du tarot de Marseille est communément accordée à un cartier parisien, dénommé Jean Noblet, actif au milieu du XVII^e siècle⁵. Le fait est, le créateur du tarot de Marseille est très probablement parisien mais il est impossible à identifier. Le jeu n'a pas davantage été créé à Marseille, où ne travaillaient pas de cartiers à cette époque. La dénomination « tarot de Marseille » n'apparaît, du reste, que tardivement, en 1856, donc bien après la fixation du jeu dans la seconde moitié du XVII^e siècle. Romain Merlin, spécialiste des cartes à jouer et auteur d'ouvrages spécialisés, en fait mention en tant que rapporteur du jury pour la classe XXVI « Calligraphie, gravure, cartes à jouer, reliure et registres » lors de l'Exposition universelle de 1855⁶. Le terme de « tarot de Marseille » est ensuite repris par les occultistes, notamment par Papus⁷. Ce sont ces occultistes qui vont supputer sur les origines du jeu, que l'on va dire frénétiquement, à partir d'un XIX^e siècle qui verse volontiers dans l'ésotérisme et l'occultisme, égyptiennes, kabbalistiques ou bohémiennes, créant ainsi les conditions d'un déplacement vers la divination.

La véritable rupture dans cette histoire indécise se situe, en effet, dans le basculement vers la divination d'un jeu que rien ne prédisposait à un tel destin, et qui était jusque-là un jeu de cartes ludique, un jeu de fantaisie, où il s'agirait d'ailleurs longtemps de remporter la partie⁸. Les premiers acteurs de ce virage sont Antoine Court de Gébelin avec son *Monde primitif analysé et comparé avec le monde moderne* (1773-1782) et le comte de Mellet, qui travailla à cet ouvrage savant aux visées encyclopédiques, sous le pseudonyme de « M.leC.deM.*** ». Il s'agissait en l'espèce de soustraire le jeu aux diseurs de bonne aventure. Cependant, ni Court de Gébelin ni Mellet ne pratiquaient la divination, et c'est Alliette, dit Etteilla, sur le compte duquel on sait très peu de choses, si ce n'est qu'il avait déjà publié un ouvrage de cartomancie à partir d'un jeu de trente-deux cartes, *Etteila, ou la manière de recréer avec un jeu de cartes, par M**** (1770), qui inscrit le tarot de Marseille dans un usage divinatoire dans la seconde moitié du XVIII^e siècle. Etteilla (Alliette), cartomancien établi, se pose alors en magicien détenteur de secrets anciens. Il crée son propre tarot (dit égyptien), professe la divination, dispense des consultations et rédige des ouvrages de divination en s'appuyant sur les écrits de Court de Gébelin et de Mellet. Etteilla, qui s'assure des disciples et dont la postérité est considérable jusqu'aux publications de

1. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 53-59.

2. *Ibid.*, p. 53, 89-90.

3. *Ibid.*, p. 81.

4. *Ibid.*, p. 82-83.

5. *Ibid.*, p. 93.

6. Jude TALBOT, « Le dessous des cartes. 350 ans de cartes à jouer... », art. cit.

7. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 111

8. Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, *op. cit.*, p. 71.

Paul Marteau, est ainsi le premier à établir un ensemble d'interprétations complet pour les 78 cartes¹.

Cette entrée dans l'ésotérisme est ensuite confortée par plusieurs personnages médiatiques : M^{lle} Lenormand, dite la sibylle des salons, Éliphas Lévi, de son vrai nom Alphonse Louis Constant, qui fait du jeu un objet occulte, puis Papus, à l'état civil Gérard Encausse, Paul Christian, en réalité Jean-Baptiste Pitois, et Oswald Wirth². Ce basculement vers la divination constitue le pivot sur lequel fonctionnent dès lors les images du tarot de Marseille. Il a pour conséquence un usage divinatoire excluant l'usage ludique, détermine une perception magique des images et confère à celles-ci un statut supérieur, car exclusif, à celles d'autres jeux de cartes, qui pourraient, en principe, tout aussi bien servir de support divinatoire. Cette tendance est encore renforcée à partir des années 1970, où la divination va surtout être pratiquée à partir des arcanes majeurs³. Ces images hors norme sont devenues parlantes au bénéfice de pratiques combinatoires, interactives et parfois occultes.

Pourquoi parler d'usurpation ? Eh bien, tout simplement parce que le jeu actuel, dit de Grimaud, est un jeu qui a été créé pour répondre à la demande en 1930, alors que le tarot de Marseille était devenu quasiment introuvable en France depuis 1890, au point que les manuels de divination fournissaient des instructions pour en fabriquer soi-même. Le tarot de Grimaud, qui, rappelons-le, n'est que l'une des nombreuses versions du jeu, est, par contre, la première connue pour avoir été fabriquée de toutes pièces, alors que son créateur, Paul Marteau, directeur de la maison Grimaud et passionné d'ésotérisme⁴, met en avant un critère d'authenticité : le jeu est présenté comme « l'ancien tarot de Marseille ». Il prend, en réalité, comme modèle un tarot de Besançon (fig. 10), dont il modifie les couleurs en reprenant celles d'un tarot de Conver, et auquel il substitue aux cartes de Jupiter et Junon celles du pape et de la papesse⁵. Depuis, d'autres tarots « authentiques » ont été opportunément créés, dont le tarot d'Alexandro Jodorowsky et Philippe Camoin, fabriqué par ordinateur à partir d'une dizaine de modèles de tarots anciens, et publié en 1997⁶, ou le tarot d'ambre, une extension d'un jeu de rôle dessiné par Françoise Magnin d'après les personnages et lieux du *Cycle des Princes d'ambre* de Roger Zelazny, diffusé en 1994 et présenté comme un « tarot divinatoire » respectant le « canon traditionnel de Marseille⁷ ».

La légitimité du tarot de Marseille est donc très relative. Elle est accordée par les personnes qui se saisissent du jeu, et dépend des acteurs et des milieux dans lesquels ceux-ci évoluent. Trois groupes sont à distinguer : les éditeurs et les artistes, qui s'attachent à conférer au jeu une légitimité fondée sur un critère d'authenticité, pour des raisons commerciales ou de reconnaissance personnelle, souvent mêlées de convictions ésotériques ; les cartomanciens, professionnels ou amateurs, qui reçoivent positivement ou non ce critère d'authenticité, et valident éventuellement cette légitimité ; les chercheurs, *a priori* indépendants des deux premiers groupes, qui éprouvent la légitimité du jeu en fonction des critères de leur champ disciplinaire⁸. Si les deux notions d'usurpation et de légitimité



Figure 10 — Ignaz Krebs, carte du tarot *Le Monde*, fin XVIII^e siècle (facsimilé, une des versions du tarot de Besançon). © Laurence Danguy.

1. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 135-152.

2. *Ibid.*, p. 153.

3. *Ibid.*, p. 154.

4. Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, *op. cit.*, p. 132.

5. Isabelle NALDONY, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 112 ; pour des questions de droits, les illustrations sont en partie des formes dérivées, d'où certains écarts iconographiques.

6. *Ibid.*, p. 174.

7. « Tarot d'ambre », art. cit.

8. Cette indépendance est très relative, ainsi qu'en témoigne la thèse de Jean-Pierre JOUVIN, *Imagination et alchimie à la Renaissance : l'exemple du tarot de Marseille*, 2 vol. Paris, L'Harmattan, 2016.

devraient être liées en toute bonne logique, elles n'entretiennent, en réalité, qu'un lien de causalité très ténu, qui n'existe, au mieux, que chez les chercheurs : c'est l'un des paradoxes du tarot de Marseille. Cette légitimité n'est, en outre, jamais liée à la question de la reproductibilité, si souvent affectée à l'image lorsqu'on entre dans le domaine de l'art. Il est vrai que la donnée combinatoire tend à brouiller les choses et à rendre ce critère caduc.

Médium, iconographie et lexique, usages et valeurs

Au cours de son histoire, le tarot de Marseille a été élaboré selon des techniques diverses. Ses cartes ont été peintes à la main, avec différentes encres, à la tempera, dorées à l'or fin, gravées, moulées, reproduites de façon mécanique etc¹. Quelle qu'ait été la technique utilisée, comme pour toute carte à jouer, le médium consistait en un morceau de papier taillé, qui pouvait être de différente qualité, épaisseur et dimensions. Le médium était tangible et les variations en étaient limitées. L'arrivée du tarot de Marseille sur le web modifie fondamentalement les choses. Si la carte conserve pour l'œil l'apparence habituelle, la technique à l'œuvre est tout autre : il s'agit d'une image dite matricielle, déterminée par sa définition et sa résolution, à travers un certain nombre de pixels. Cette image est en fait référentielle, et sa matrice inatteignable. De ceci, résultent plusieurs choses : une fugacité accrue de la carte qui peut disparaître ; une labilité augmentée de l'image, puisque la carte peut être facilement modifiée à tout moment ; une contextualisation potentiellement insolite, puisque la carte peut être présentée seule, en association avec d'autres cartes, voire d'autres objets ; une perte d'unicité, puisqu'elle ne peut être saisie par la main. La carte perd alors son statut d'artefact : c'est une image de carte, qui plus est virtuelle. Le médium, un écran, se fige et se fait fuyant : il devient paradoxal.

Parler des images du tarot, c'est s'appuyer sur un texte réduit à un titre désignatif, qui, comme tout le reste, est changeant – pensons que *L'Ermite* s'est aussi appelé *il Gobbo*, *Tempo*, *il Vecchio*, *Vielart*, *l'Hermite*, *Le Sage*, *le Chercheur de vérité*, *le Capucin*² ; c'est aussi délaisser le vocabulaire original d'atouts et de cartes pour adopter les mots créés par des cartomanciens et des occultistes de lames, d'après le latin *lamina* (plaque) et d'arcanes, d'après le latin *arcanum* (secret), devenus usuels après la publication en 1863 de *L'homme rouge des Tuileries* de Paul Christian³. Si on suit les occultistes, qui après tout règnent sur le tarot de Marseille, il ne faut d'ailleurs pas voir ces cartes face au contexte de redéfinition symbolique de la Renaissance ; ou comme le produit d'un syncrétisme continu entre l'imagier païen et médiéval, la tradition héraldique et le langage allégorique fixé par Cesare Ripa ; pas davantage comme des remaniements opportuns de couleurs et figures, comme lorsque l'on enlève le pape et la papesse pour s'adapter au contexte protestant⁴ ; ou en tant qu'images agrégeant des créations contemporaines, tels les chars de carnaval, les *Triumphes* de Pétrarque et les programmes iconographiques renaissants ; ni bien sûr comme le produit d'une contamination avec d'autres jeux de cartes, cartes de cour, cartes spiritualisées, tarots simples ou autres jeux populaires. Mais, il convient plutôt de s'adonner à des interprétations fondées sur une vision personnelle, telles celles de Court de Gébelin et de Jodorowsky, ce dernier peinant, du reste, à se décider entre une appréciation singulière des cartes

1. Jean-Pierre SEGUIN, *Le jeu de carte : histoire des cartes, le dessin des figures, les techniques de fabrication*, Paris, Herman, 1968.

2. Isabelle NALDONI, *Histoire du tarot...*, *op. cit.*, p. 209.

3. Thierry DEPAULIS, *Tarot, jeu et magie*, *op. cit.*, p. 131.

4. *Ibid.*, p. 74.

– des arcanes majeurs, surtout – ou combinatoire. Peut-on, d’ailleurs, regarder isolément les cartes du tarot de Marseille sous un rapport de singularité/unicité dans un usage divinatoire ?

L’histoire du tarot de Marseille est, en réalité, celle d’appropriations successives, dont le virage occultiste signe une montée en puissance. Ce basculement progressif mais continu des cartes vers les forces obscures coïncide avec un processus de sécularisation, où l’individu s’affirme face au groupe tout en se distanciant de la religion, sans pour autant cesser d’être un *homo religiosus*, pour plagier Alphonse Dupront¹. Cette privatisation du croire, un terme emprunté aux études sur le sentiment religieux², reflète assez précisément les usages actuels du tarot de Marseille, jusqu’à une approche jungienne d’une connaissance de soi basée sur des bases spirituelles et néo-religieuses, où « les images du tarot de Marseille [...] sont des émanations tangibles de l’inconscient collectif ». Quelles que soient les revendications idéelles, ce double-mouvement de sécularisation et d’appropriations converge vers une recharge sacrale du jeu⁴. Il décide des usages – et mésusages – du tarot de Marseille, et oriente la valeur de ses cartes, y compris sur un marché commercial, aussi opaque que florissant, où certaines variantes du jeu s’arrachent à prix d’or, comme c’est actuellement le cas du tarot d’ambre.

Conclusion

Le tarot de Marseille se situe au croisement du jeu, de l’art et de l’imagerie populaire. Les pratiques divinatoires dont il est le support en font un objet apparenté à la magie, à l’ésotérisme et à l’occultisme. La valeur de ce jeu interactif par excellence est liée aux pratiques qui en sont faites, aux taromanciens, aux consultants qui y recourent, à l’imagination des curieux, aux interrogations des chercheurs, au marché, aussi. Son iconographie multiplie et mélange différents référentiels dans un syncrétisme singulier qui réunit et lie des contraires, *via* des jeux de transformations. Tradition allégorique, iconographie chrétienne, kabbale et langage des emblèmes y transparaisent sous une forme curieuse, blasphématoire et re-sacralisée, situant le jeu quelque part dans une sphère sacrée et privatisée. Du moins est-ce ainsi que le jeu est actuellement perçu. Ses cartes n’ont en effet cessé et ne cessent de changer de signification. Elles sont négociables selon les interprètes et se voient travaillées par des jeux de recomposition, qui ne connaissent ni anachronisme, ni limites imaginatives, ni frontière entre multiple et unique. Le tarot de Marseille cumule toutes les fugacités. Plus que tout autre jeu de cartes, sans doute, est-il éligible au statut d’éphémère. Il étire désormais ses limites médiales et discursives lors de « ses rééditorialisations numériques⁵ ». Quant à se prononcer sur la qualité esthétique de ses images, c’est une autre histoire : notons simplement que la qualification d’images populaires, qu’on accorde partout à celles-ci, ne trouve aucun écho dans les ouvrages sur l’image populaire où elles n’ont pas leur place. Ces cartes sont décidément flottantes. À l’évidence, elles sont pourtant une référence des œuvres numériques, dont les

-
1. Alphonse DUPRONT, *Du sacré. Croisades et pèlerinages, images et langages*, Paris, Gallimard, 1987, p. 59.
 2. Danièle HERVIEU-LÉGER, « La religion, mode de croire », *Revue du Mauss*, n° 22, 2003/2, p. 144-158.
 3. Carole SÉDILLOT, *Jeu et enjeu de la psyché : pensée jungienne, alchimie et archétypes du tarot*, op. cit., p. 37.
 4. *Ibid.*, p. 109, 115 et 125.
 5. Julien HAGE, « Les éphémères de l’âge de l’imprimé à l’ère numérique. Un champ disciplinaire en révolution », *Fabula / Les colloques*, « Les éphémères, un patrimoine à construire ». URL : <http://test.fabula.org/colloques/document2925.php> (page consultée le 7 mai 2019).

créateurs ne s'encombrent pas des considérations des historiens de l'art. « Quand y a-t-il art ? » : la question de Nelson Goodman, reprise par Bertrand Tillier au terme de sa contribution sur l'éphémère imprimé et illustré, est d'une actualité tenace¹.

Laurence DANGUY
Université de Lausanne

Éditions Universitaires
de Dijon

1. Bertrand TILLIER, « L'éphémère imprimé & illustré : un objet à la lisière de l'histoire de l'art du XIX^e siècle », Fabula / Les colloques, « Les éphémères, un patrimoine à construire ». URL : <http://www.fabula.org/colloques/document2921.php> (page consultée le 7 mai 2019).

Éditions Universitaires
de Dijon