

Claude Darche

LE TAROT DIVINATOIRE

Deuxième tirage

EYROLLES



© Groupe Eyrolles, 2009, pour le texte de la présente édition

© Groupe Eyrolles, 2014, pour la nouvelle présentation

ISBN : 978-2-212-55902-6

SOMMAIRE

Avant-propos	17
Chapitre 1 Historique des cartes et apparition des tarots	19
L'apparition de la carte à jouer en France.....	19
<i>Quelques dates significatives</i>	19
<i>L'origine des cartes</i>	20
Les tarots.....	21
<i>Le jeu de tarot</i>	22
Le tarot, point de convergence de différentes traditions.....	23
<i>Le tarot des princes et des artistes</i>	23
<i>Le tarot de Charles VI</i>	24
<i>Les tarots de Mantegna</i>	25
Les cartes imprimées.....	25
<i>Le jeu de Sola Busca</i>	26
<i>Le Minchiate</i>	26
<i>Le tarot sicilien</i>	26
<i>Le tarot en France</i>	27
<i>Les jeux de tarots à Paris</i>	27
Le jeu et la société	28
Chapitre 2 Les mystères du tarot	29
Le tarot occultiste et ésotérique.....	29
<i>Antoine Court de Gébelin</i>	29
<i>Eliphas Lévy ou les clés du Tarot</i>	31
<i>Oswald Wirth : le tarot des imagiers du Moyen Âge</i>	32
<i>Papus : le tarot des Bohémiens</i>	34
Le tarot divinatoire.....	35
<i>Etteilla : le fondateur de la divination</i>	35
<i>Le tarot de Mademoiselle Lenormand</i>	36
Autres jeux de cartes divinatoires.....	37
Chapitre 3 L'imaginaire graphique et symbolique au xx^e siècle ...	39
Le Rider tarot	40

Le tarot Thoth d'Aleister Crowley	40
Tarots et traditions	41
<i>Tarot et astrologie</i>	41
<i>Tarot et numérologie</i>	42
<i>Le tarot maçonnique</i>	42
<i>La grande mode des tarots</i>	44
Chapitre 4 Rencontre avec le tarot	45
La structure du jeu	45
Un univers de symboles	46
<i>En pratique</i>	46
<i>La terminologie</i>	46
<i>La magie des couleurs</i>	47
<i>Le mystère des nombres</i>	48
Chapitre 5 Les 22 arcanes majeurs, études et interprétations. .	51
Le Bateleur (I) : arcanes du potentiel et de l'élan vital	51
<i>Le pouvoir du Bateleur</i>	53
<i>Le sens social du Bateleur</i>	53
<i>L'espace du Bateleur</i>	53
<i>Le corps</i>	53
<i>En pour (ce que l'on peut également appeler les atouts)</i>	53
<i>En contre (ce que l'on peut également appeler les risques)</i>	54
La Papesse (II) : arcanes de la connaissance	54
<i>Le pouvoir de la Papesse</i>	55
<i>Le sens social de la Papesse</i>	56
<i>L'espace de la Papesse</i>	56
<i>Le corps</i>	56
<i>En pour (les atouts)</i>	56
<i>En contre (les risques)</i>	57
L'Impératrice (III) : arcanes de l'intelligence et de l'action	57
<i>Le pouvoir de l'Impératrice</i>	58
<i>Le sens social de l'Impératrice</i>	58
<i>L'espace de l'Impératrice</i>	59
<i>Le corps</i>	59
<i>En pour (les atouts)</i>	59
<i>En contre (les risques)</i>	59

L'Empereur (IV) : arcanes de l'autorité	59
<i>Le pouvoir de l'Empereur</i>	61
<i>Le sens social de l'Empereur</i>	61
<i>L'espace de l'Empereur</i>	61
<i>Le corps</i>	62
<i>En pour (les atouts)</i>	62
<i>En contre (les risques)</i>	62
Le Pape (V) : arcanes de la spiritualité	62
<i>Le pouvoir du Pape</i>	64
<i>Le sens social du Pape</i>	64
<i>L'espace du Pape</i>	64
<i>Le corps</i>	64
<i>En pour (les atouts)</i>	65
<i>En contre (les risques)</i>	65
L'Amoureux (VI) : arcanes du choix et de la sagesse	65
<i>Le pouvoir de l'Amoureux</i>	67
<i>Le sens social de l'Amoureux</i>	67
<i>L'espace de l'Amoureux</i>	67
<i>Le corps</i>	68
<i>En pour (les atouts)</i>	68
<i>En contre (les risques)</i>	68
Le Chariot (VII) : arcanes de la maîtrise	68
<i>Le pouvoir du Chariot</i>	70
<i>Le sens social du Chariot</i>	70
<i>L'espace du Chariot</i>	70
<i>En pour (les atouts)</i>	70
<i>En contre (les risques)</i>	71
La Justice (VIII) : arcanes de la conscience	71
<i>Le pouvoir de la Justice</i>	74
<i>Le sens social de la Justice</i>	74
<i>L'espace de la Justice</i>	74
<i>Le corps</i>	74
<i>En pour (les atouts)</i>	74
<i>En contre (les risques)</i>	74
L'Hermite (IX) : arcanes de la sagesse	75
<i>Le pouvoir de l'Hermite</i>	77

<i>Le sens social de l'Hermite</i>	77
<i>L'espace de l'Hermite</i>	77
<i>Le corps</i>	77
<i>En pour (les atouts)</i>	77
<i>En contre (les risques)</i>	78
La Roue de Fortune (X) : arcane de l'alternance	78
<i>Le pouvoir de la Roue de Fortune</i>	80
<i>Le sens social de la Roue de Fortune</i>	80
<i>L'espace de la Roue de Fortune</i>	80
<i>Le corps</i>	80
<i>En pour (les atouts)</i>	80
<i>En contre (les risques)</i>	81
La Force (XI) : arcane du pouvoir	81
<i>Le pouvoir de la Force</i>	83
<i>Le sens social de la Force</i>	83
<i>L'espace de la Force</i>	83
<i>Le corps</i>	83
<i>En pour (les atouts)</i>	83
<i>En contre (les risques)</i>	84
Le Pendu (XII) : arcane du sacrifice	84
<i>Le pouvoir du Pendu</i>	86
<i>Le sens social du Pendu</i>	86
<i>L'espace du Pendu</i>	87
<i>Le corps</i>	87
<i>En pour (les atouts)</i>	87
<i>En contre (les risques)</i>	87
L'Arcane sans Nom (XIII) : arcane de la transformation	87
<i>Le pouvoir de l'Arcane sans Nom</i>	90
<i>Le sens social de l'Arcane sans Nom</i>	91
<i>L'espace de l'Arcane sans Nom</i>	91
<i>Le corps</i>	91
<i>En pour (les atouts)</i>	91
<i>En contre (les risques)</i>	91
Tempérance (XIV) : arcane de l'harmonie	92
<i>Le pouvoir de Tempérance</i>	94
<i>Le sens social de Tempérance</i>	95

<i>L'espace de Tempérance</i>	95
<i>Le corps</i>	95
<i>En pour (les atouts)</i>	95
<i>En contre (les risques)</i>	95
Le Diable (XV) : arcane de la manifestation	96
<i>Le pouvoir du Diable</i>	98
<i>Le sens social du Diable</i>	99
<i>L'espace du Diable</i>	99
<i>Le corps</i>	99
<i>En pour (les atouts)</i>	99
<i>En contre (les risques)</i>	99
La Maison Dieu (XVI) : arcane de la mutation	100
<i>Le pouvoir de la Maison Dieu</i>	102
<i>Le sens social de la Maison Dieu</i>	102
<i>L'espace de la Maison Dieu</i>	103
<i>Le corps</i>	103
<i>En pour (les atouts)</i>	103
<i>En contre (les risques)</i>	103
L'Étoile (XVII) : arcane de l'espérance	103
<i>Le pouvoir de l'Étoile</i>	107
<i>Le sens social de l'Étoile</i>	107
<i>L'espace de l'Étoile</i>	107
<i>Le corps</i>	107
<i>En pour (les atouts)</i>	107
<i>En contre (les risques)</i>	107
La Lune (XVIII) : arcane du rêve et de l'inconscient	108
<i>Le pouvoir de la Lune</i>	110
<i>Le sens social de la Lune</i>	110
<i>L'espace de la Lune</i>	110
<i>Le corps</i>	110
<i>En pour (les atouts)</i>	110
<i>En contre (les risques)</i>	111
Le Soleil (XIX) : arcane de la lumière	111
<i>Le pouvoir du Soleil</i>	113
<i>Le sens social du Soleil</i>	113
<i>L'espace du Soleil</i>	113

<i>Le corps</i>	114
<i>En pour (les atouts)</i>	114
<i>En contre (les risques)</i>	114
Le Jugement (XX) : arcane de la résurrection	114
<i>Le pouvoir du Jugement</i>	117
<i>Le sens social du Jugement</i>	117
<i>L'espace du Jugement</i>	117
<i>Le corps</i>	118
<i>En pour (les atouts)</i>	118
<i>En contre (les risques)</i>	118
Le Monde (XXI) : arcane de la plénitude et du rythme	118
<i>Le pouvoir du Monde</i>	122
<i>Le sens social du Monde</i>	122
<i>L'espace du Monde</i>	122
<i>Le corps</i>	123
<i>En pour (les atouts)</i>	123
<i>En contre (les risques)</i>	123
Le Mat : arcane de la libération	123
<i>Le pouvoir du Mat</i>	126
<i>Le sens social du Mat</i>	126
<i>L'espace du Mat</i>	126
<i>Le corps</i>	126
<i>En pour (les atouts)</i>	126
<i>En contre (les risques)</i>	126

Chapitre 6 Les arcanes mineurs, étude et interprétations . . . 127

Les quatre familles	128
<i>Interprétations divinatoires des familles</i>	128
Interprétation divinatoire des arcanes mineurs	129
<i>Les as : le Créateur et la création</i>	129
<i>Les deux : le monde de la matière</i>	130
<i>Les trois : action et réalisation</i>	131
<i>Les quatre : structure et travail</i>	131
<i>Les cinq : lutte et changement</i>	132
<i>Les six : la recherche de l'harmonie</i>	133
<i>Les sept : recul et réflexion</i>	134

<i>Les huit : justice immanente</i>	135
<i>Les neuf : fin de cycle</i>	136
<i>Les dix : l'espérance</i>	137
Les Honneurs	137
<i>Les Valets</i>	138
<i>Les Cavaliers</i>	139
<i>Les Reynes</i>	140
<i>Les Roys</i>	141

Chapitre 7 Association des arcanes majeurs entre eux 145

Le Bateleur et les autres lames	145
La Papesse et les autres lames	148
L'Impératrice et les autres lames	151
L'Empereur et les autres lames	153
Le Pape et les autres lames	156
L'Amoureux et les autres lames	158
Le Chariot et les autres lames	161
La Justice et les autres lames	163
L'Hermite et les autres lames	166
La Roue de Fortune et les autres lames	169
La Force et les autres lames	171
Le Pendu et les autres lames	174
L'Arcane sans Nom et les autres lames	176
La Tempérance et les autres lames	179
Le Diable et les autres lames	182
La Maison Dieu et les autres lames	184
L'Étoile et les autres lames	187
La Lune et les autres lames	190
Le Soleil et les autres lames	192
Le Jugement et les autres lames	195
Le Monde et les autres lames	197
Le Mat et les autres lames	200

Chapitre 8 Tirages et interprétations 203

Le tarot et vous	203
Mon approche personnelle	204
La consultation du tarot	205
<i>Tirage à une lame</i>	206

<i>La vibration de la journée</i>	207
<i>Le tirage personnalisé</i>	211
<i>Les vibrations mensuelles</i>	212
<i>Le journal</i>	212
Le tirage à trois lames	213
Le tirage en croix	215
Le tirage en sept : les combinaisons de lames	218
Conclusion	223
Notes	225
Bibliographie	229

HISTORIQUE DES CARTES ET APPARITION DES TAROTS

Au programme

- L'apparition de la carte à jouer en France
- Les tarots
- Le tarot, point de convergence de différentes traditions
- Les cartes imprimées
- Le jeu et la société

« Plus une chose est noble, plus elle est universelle². »

L'apparition de la carte à jouer en France

On trouve le premier texte relatif aux cartes dans les minutes d'un notaire de Marseille, Laurent Aycardi, le 30 août 1381.

Quelques dates significatives

1382 : Ordonnance du magistrat de Lille interdisant le jeu de cartes.

1398 : Ordonnance du Prévôt de Paris, interdisant aux gens de métier de jouer, les jours ouvrables, à différents jeux, notamment aux cartes.

1582 : Première mention de la profession de cartier dans les rôles des corporations parisiennes.

1583 : Suppression des droits de sortie, mais imposition de toutes les cartes fabriquées en France. Contrôle par les receveurs des marques imprimées sur les enveloppes des jeux. En 1584, la ferme des droits sur les cartes est concédée à Antoine-Erigallot. La levée de ces droits ayant été empêchée par les guerres, Henri IV confirme l'obligation de l'impôt en 1605, puis en 1607.

1594 : Les maîtres cartiers, fabricants de cartes, tarots, feuillets et cartons s'érigent en une même communauté. Leurs statuts, autorisés le 12 juillet 1594, sont confirmés par le roi en octobre.

1681 : Arrêt du Parlement spécifiant que les « cartiers, tarotiers, feuilletiers et cartonnières ont droit et possession d'acheter et vendre toutes sortes de papiers ».

1816 : Les cartiers sont autorisés à « faire usage de papiers tarotés ou de couleur pour le dessus des cartes ».

1832 : De La Rüe, cartier à Londres, dépose un brevet pour un procédé permettant de colorier les cartes avec les couleurs à l'huile s'appliquant au moyen de planches et de la presse typographique. En France, ce procédé ne sera couramment utilisé qu'après 1850 environ.

1850 : Les moules sont gravés sur acier et multipliés par la galvanoplastie. Le moulage se fait sur presses mécaniques, à l'encre d'imprimerie.

1945 : Suppression de la Régie des cartes à jouer.

L'origine des cartes

Le jeu de cartes semble apparaître en Chine au x^e siècle de notre ère. Rémusat découvrit dans une encyclopédie, la T'su-shu-chi-ch'eng, que l'empereur Mu Tsung possédait des cartes en l'an 969, y jouait régulièrement et avec grand plaisir. Les premières cartes chinoises ne furent peut-être, à l'origine, qu'une imitation en

carton des pierres, des dés ou des dominos. Gérard Van Rijnberg³ avance l'hypothèse d'une diffusion des cartes par les Tartares qui, après avoir conquis la Chine en 1215, envahirent la Russie vers 1238. De là, les cartes se propagèrent dans toute l'Europe. Mais on peut également supposer que leur expansion se fit par l'intermédiaire des grands aventuriers et voyageurs de cette époque, qui permirent dès le XIII^e siècle aux banquiers et aux marchands vénitiens de développer le commerce avec la Chine. Ainsi pourquoi ne pas imaginer qu'un homme comme Marco Polo, qui résida quelque seize ans à la cour de Kubilay Khan, ait ramené de ces lointaines contrées un jeu inédit, inconnu en Europe ? En changeant de continent, ce jeu aurait pris peu à peu une forme adaptée à notre culture et à nos mœurs ; d'autant que tous les grands spécialistes de l'histoire des cartes s'accordent à dire que les tarots firent leur apparition en Italie, plus précisément à Venise.

Dans le dernier quart du XIV^e siècle, les cartes étaient bel et bien présentes à Venise : on les appelait *Naibbes* ou *Naïbi*, termes que l'on retrouve encore dans le mot Naipes, encore utilisé de nos jours par les Espagnols. À cette époque, il existait une corporation d'imagiers, ou peintres d'images, qui réalisaient à la main, sur parchemin ou sur carton, les sujets religieux et profanes très prisés par le peuple : les trois vertus théologales, les quatre évangélistes, les péchés capitaux, les cinq sens, les Muses, etc. Les Italiens réunirent toutes ces images en une sorte de jeu des sept familles – tout d'abord destiné à l'instruction et à l'amusement des enfants – qui aboutit aux *Naïbi*. On y retrouve tous les symboles de la condition humaine : le mendiant, le serviteur, le valet, le chevalier, le pape, le roi, l'empereur, le docteur, le juge, etc. Nous ne sommes pas loin des tarots.

Les tarots

L'origine du mot est tout aussi obscure et mystérieuse que celle du jeu lui-même. Court de Gébelin pensait qu'il dérivait de deux

termes égyptiens : *tar* « voie » et *ro* « roi » ou « royal ». Le tarot serait donc la voie royale ou la voie du roi, celle qui fait d'un homme du vulgaire un initié. On a également rapproché le mot du nom de la loi juive, *Tora*, ou des termes latins *rota* « roue de l'existence » et *orat*, qui signifie « il prie ». Quoiqu'il en soit, le dictionnaire de l'Académie française définit les *cartes tarotées* comme « des cartes dont le dos, ou revers, est marqué de grisailles en compartiments ». C'est donc peut-être tout simplement par analogie que les tarots sont ainsi dénommés...

Le jeu de tarot

La composition du jeu de tarot, qui comporte 78 cartes ou lames, est restée immuable depuis son apparition au xvi^e siècle. Elle se décompose de la façon suivante :

- 56 cartes ordinaires divisées en 4 couleurs de 14 cartes chacune, comprenant 10 cartes numérales (du 1 au 10) et 4 figures appelées têtes ou honneurs (roi, dame, cavalier, valet) ;
- 21 atouts ou triomphes, numérotés de 1 à 21 ;
- un atout spécial sans numéro, appelé en Français Fou, Excuse ou Mat.

Le jeu de cartes ordinaire, qui en contient 52, est en fait composé de 56 arcanes mineurs du tarot de Marseille, auquel on a ôté les cavaliers – confondus avec les valets. On a remplacé les enseignes (les symboles des couleurs) italiennes par les enseignes françaises : ainsi les Bâtons sont devenus des carreaux, les Coupes des cœurs, les Épées des piques, et les Deniers des trèfles.

Le saviez-vous ?

Enseignes italiennes	Enseignes françaises
Bâtons	Carreaux
Coupes	Cœurs
Épées	Piques
Deniers	Trèfles

Nous verrons plus loin que les tarots les plus prestigieux et les plus anciens viennent d'Italie. Ils ont conservé les enseignes de leur pays, de même que le tarot de Marseille, dont les arcanes mineurs sont des coupes, des bâtons, des deniers et des épées.

Le tarot, point de convergence de différentes traditions

Le tarot, avec surtout ses 22 atouts ou arcanes majeurs, continue de susciter bien des curiosités, tant chez les occultistes que chez les universitaires. Les symboles du tarot étonnent, questionnent, soulèvent autant de désirs que de répulsions. Pourquoi cette lune ou ce soleil, cette tour foudroyée et ce drôle de pendu ? Par-delà ce foisonnement de réactions extraordinaires, il reste la certitude que les 22 atouts du tarot procèdent d'une iconographie à la fois médiévale et chrétienne, humaniste et antiquisante.

En 1966, Gertrude Moakley a publié à New York un essai sur le tarot des Visconti-Sforza, où elle explique notamment que les images des 22 atouts représentent les figures d'un défilé triomphal comme on avait coutume d'en voir à Milan, Venise, Ferrare, et dans toute l'Italie⁴. Au Moyen Âge, le triomphe (*trionfo* en italien) désignait tout cortège en mouvement, tout défilé réunissant des figures tirées de l'Ancien et du Nouveau Testament, des fous, des géants, des déesses ou des dieux, des héros de la tradition chevaleresque ou courtoise, tout cela dans un joyeux délire de couleurs et de masques au milieu d'une foule en liesse !

Le tarot des princes et des artistes

Au Moyen Âge, on vit naître deux arts majeurs liés à l'écriture : la calligraphie et l'enluminure qui furent, du moins à leurs débuts, l'apanage des moines. Les enlumineurs étaient de véritables artistes, capables non seulement de réaliser des lettrines en feuilles d'or marquant le début des chapitres, mais aussi de reproduire

et d'inventer des dessins de toutes sortes. Le motif était d'abord esquissé avec un poinçon, puis les détails étaient repris à la plume d'oie et à l'encre. Les contours en couleurs étaient exécutés à la plume. Seul « l'intérieur » se faisait au pinceau fin.

Le tarot de Charles VI

De nombreux auteurs situent l'origine de ce jeu en France, sur la foi d'une notice trouvée en 1392, dans les comptes de Claude Poupart, trésorier du roi Charles VI :

« Donné à Jacquemin Gringonneur, peintre, pour trois jeux de cartes et à diverses couleurs, de plusieurs devises, pour porter devers le dit Seigneur Roi, pour son ébattement 56 sols parisis. »

C'est Roger de Gaignères (1642-1715) qui donna 17 cartes de ce jeu à la Bibliothèque Nationale. On peut encore aujourd'hui les admirer dans le Cabinet des Estampes (ancienne BNF, site Richelieu).

Ces cartes, de fort belle facture, dateraient de la fin du xv^e siècle et seraient originaires d'Italie du Nord.

Il existe 3 jeux incomplets, peints à la main et réalisés pour les familles Visconti-Sforza. D'une exceptionnelle beauté, ces cartes de grande taille, richement enluminées, nous renvoient l'image d'une société raffinée, aux fêtes élégantes et aux divertissements précieux. L'un de ces trois jeux est conservé à la bibliothèque Beinecke de l'université Yale : ces cartes auraient été conçues par Bonifacio Bembo, artiste de la deuxième moitié du xv^e siècle, pour Francesco Sforza, devenu Duc de Milan en 1450 par son mariage avec Bianca Maria Visconti. On reconnaît sa devise qui figure sur les cartes de points et sur certains atouts : « *A bon droyt* ». Les autres jeux sont conservés dans les collections de la Pierpont Morgan Library à New York et à l'académie de Carrare, dans la collection de la famille Colleoni de Bergame.

Les tarots de Mantegna

Il s'agit d'une des plus belles et des plus énigmatiques suites d'estampes de la gravure italienne. Bien que ces cartes ne constituent pas un jeu de tarot et ne soient pas l'œuvre de Mantegna, elles ont attiré l'attention de maints érudits. L'ensemble des tarots de Mantegna se compose de quelque 50 estampes numérotées en chiffres romains et arabes, légendées en dialecte proche de ceux de Venise et de Ferrare. Il se divise en cinq séries de 10 gravures, dont les thèmes sont les suivants : la hiérarchie de la société et la condition humaine, les Muses et Apollon, les arts libéraux et les sciences, les principes cosmiques, les sept vertus, les sept planètes et les sphères.

Il est intéressant de citer les personnages de la première série, car ils mettent en évidence l'analogie de ce jeu avec le tarot : le mendiant, le serviteur, l'artisan, le marchand, le gentilhomme, le chevalier, le doge, le roi, l'empereur et le pape. Ce jeu, très moderne dans sa structure, présente l'homme comme indissociable de son environnement ; c'est le microcosme dans le macrocosme, le « connais-toi toi-même » de Socrate pour mieux comprendre l'univers ! Il veut enseigner et transmettre quelque chose aux hommes, et pourquoi pas un parcours initiatique ? On a même rapproché ces tarots du jeu du Gouvernement du Monde inventé par le Pape Pie II et certains cardinaux lorsqu'ils se réunirent à Mantoue en 1459.

Les cartes imprimées

Dès la deuxième moitié du xv^e siècle, les procédés de fabrication évoluent : l'impression à la planche permet la production des cartes en grande série. En 1444, à Lyon, un certain James du Boys exerce le métier de « tailler de molles de cartes, fayseur de cartes... ». En outre, les cartes sont si répandues dans le peuple que des textes officiels tentent d'en restreindre la pratique. Quelques années plus tard, on commence à utiliser des lames de métal (cuivre), et la production des cartes qui, jusque-là, était le fait d'un artiste créant

une pièce unique, se transforme en une véritable industrie dont les grands centres se situent toujours en Italie.

Le jeu de Sola Busca

Les tarots Sola Busca sont ainsi nommés parce qu'un jeu complet et colorié se trouve en la possession de la famille des comtes Sola, à Milan. C'est un tarot à enseignes italiennes, dont les atouts sont figurés par des héros de l'Antiquité classique et biblique. Il se distingue surtout par ses formes lourdes et outrancières, qui furent attribuées à l'école de Ferrare ; il date de la première moitié du XVI^e siècle.

Le Minchiate

Le Minchiate naît à Florence au début du XVI^e siècle ; il connaît un essor prodigieux aux XVII^e et XVIII^e siècles dans toute l'Italie. C'est un jeu un peu spécial qui comprend 97 cartes : aux 78 cartes traditionnelles, on a ajouté 20 atouts supplémentaires en supprimant le Pape. Figurent aussi la Prudence, les trois vertus théologiques (la Foi, l'Espérance et la Charité), les quatre éléments et les douze signes du zodiaque. La Papesse, l'Empereur et l'Impératrice s'appellent respectivement le Grand Duc, l'Empereur d'Occident et l'Empereur d'Orient. Les valets de coupe et de deniers sont des personnages féminins ; quant aux épées, elles apparaissent comme des glaives droits.

Le tarot sicilien

Ce jeu apparaît en Sicile à la fin du XVII^e siècle, il conserve les 78 cartes traditionnelles en changeant quelques appellations : ainsi le Monde devient Atlas, le Jugement Jupiter, la Papesse Constance ; quant au Diable, il se nomme Navire et la Maison Dieu la Tour. Malgré toutes les recherches des spécialistes, ce tarot reste une énigme.

Le tarot en France

La xylographie puis la typographie autorisent la réalisation de cartes en grande série, mettant les jeux à la portée de tous : les cartiers français introduisent les légendes sur les atouts (sauf sur l'arcane XIII dit Arcane sans Nom) et sur les figures. Leur production envahit toute l'Europe.

À part le jeu de Jean Noblet, conçu et réalisé à Paris au XII^e siècle, le plus vieux jeu de tarot de Marseille est réalisé par un maître cartier avignonnais, Jean-Pierre Payen, en 1713 environ. Vers 1760, le privilège d'exonération fiscale réservé aux cartiers avignonnais cesse. C'est ainsi que Marseille devint l'un des plus gros centres de production et qu'en 1760 un maître cartier du nom de Nicolas Conver fit un remarquable jeu : pureté et beauté des couleurs, traits fins et précis. Le bleu y est particulièrement réussi, et l'on ne retrouve plus sa limpidité dans le tarot de Marseille reproduit par la Maison Grimaud, en 1930. Ce jeu fit l'unanimité et devint au XVIII^e siècle l'outil des devins et des voyants.

Les jeux de tarots à Paris

Trois très beaux jeux, datant du XVII^e siècle, sont conservés à la Bibliothèque Nationale, au Cabinet des Estampes. Ce sont respectivement le tarot parisien anonyme, le tarot Viéville, et le tarot Noblet.

Le tarot Dodal, quant à lui, a été fabriqué à Lyon par un maître cartier originaire de la ville, Jean Dodal. Il est à rapprocher des trois parisiens car il date de la même époque et constitue un très bel exemple du travail des artisans. Ce jeu fut très certainement destiné à être exporté, comme en témoigne la mention « F. P. LE. TRENGE » (fait pour l'étranger) sur le valet de Bâton. Les maîtres cartiers ont développé leur art dans toute l'Europe.

Le jeu et la société

Si l'on examine les textes et les actes de la pratique judiciaire, civile ou ecclésiastique de cette époque, on s'aperçoit que le jeu est ignoré ou sévèrement réprimé. Héritière de la tradition romaine, où la législation était très sévère envers les joueurs, et imprégnée par la morale chrétienne, qui considère le jeu comme une distraction coupable (le décret de Gratien, au ^{XII} siècle, interdit le jeu aux clercs et voudrait en faire autant pour les laïques), la société médiévale marque une hostilité farouche envers toutes les pratiques ludiques, surtout lorsqu'elles font intervenir le hasard, assimilé au Diable.

Ainsi, pour les autorités civiles, le jeu détourne des activités utiles à l'intérêt général et trouble l'ordre public. Pour les autorités ecclésiastiques, il est générateur de blasphèmes : avarice, jalousie, colère, envie sont le lot commun de tous les joueurs et constituent autant de péchés à expier.

Pourtant le jeu de cartes a connu un succès croissant ; cela s'explique sans doute par le subtil mélange de hasard et de réflexion qu'il nécessite. L'intérêt sans équivoque des élites pour les cartes contribue largement à modifier les mentalités, et l'on en vient même à dire que le jeu est utile : mieux vaut tricher, mentir, se livrer au hasard dans un jeu que dans la vie. Mais puisque le jeu est tout de même une activité en dehors des normes de la société, il faut payer en espèces sonnantes et trébuchantes pour s'y adonner. C'est ainsi que naissent les maisons de jeu, qui sont soumises à une fiscalisation importante. Quant aux maîtres cartiers, ils subissent de fortes impositions et ont l'obligation de faire partie de la Régie des cartes, qui disparaît heureusement – mais bien tardivement – en 1945.

LES MYSTÈRES DU TAROT

Au programme

- Le tarot occultiste et ésotérique
- Le tarot divinatoire
- Autres jeux de cartes divinatoires

La France est devenue un merveilleux foyer d'activité et de rayonnement pour tout le tarot : les maîtres cartiers exportent leur production dans toute l'Europe, principalement en Italie. Mais la France devient également le point de départ d'une tradition ésotérique et divinatoire, aujourd'hui largement diffusée et reconnue à travers la cartomancie.

Le tarot occultiste et ésotérique

Antoine Court de Gébelin

Antoine Court de Gébelin, né en 1719 à Genève, pasteur protestant et franc-maçon notoire, entreprend dès 1768 ce qu'il appellera « la Grande Dissertation ». Neuf volumes paraissent, de 1773 à 1782, sous le titre *Le Monde Primitif comparé avec le Monde Moderne*. Le huitième volume, publié en 1781, contient tout un développement sur le jeu des tarots et son potentiel divinatoire. Dans le même ouvrage, le très étrange comte de M, dont on ignore tout, reprend la thèse de l'usage divinatoire du tarot chez les

Égyptiens et fait état du précieux livre de Thot. Thot était le dieu à tête d'Ibis, le patron des scribes, celui qui transmettait la parole divine et entraînait en contact avec les étoiles, entités magiques et célestes. Thot était l'intermédiaire entre Dieu et les hommes, à la fois le vecteur et l'initiateur suprême. Il siégeait à Hermapolis, où il inventa les nombres et prédisait l'avenir. Les Grecs lui donnèrent le nom d'Hermès Trismégiste (trois fois grand), le messager des dieux.

Voici ce que Court de Gébelin écrit dans *Le Monde Primitif* :

« Si l'on entendait annoncer qu'il existe encore de nos jours un ouvrage des anciens Égyptiens, un de leurs livres échappé aux flammes qui dévorèrent leurs superbes bibliothèques et qui contient leur doctrine la plus pure sur des objets intéressants, chacun serait, sans doute, empressé de connaître un livre aussi précieux, aussi extraordinaire. Si on ajoutait que ce livre est très répandu dans une grosse partie de l'Europe, que depuis nombre de siècles il est entre les mains de tout le monde, la surprise irait certainement en croissant : ne serait-elle pas à son comble, si l'on assurait qu'on n'a jamais soupçonné qu'il fût égyptien, qu'on le possède comme ne le possédant point, que personne n'a jamais cherché à en déchiffrer une feuille, que le fruit d'une sagesse exquise est regardé comme un amas de figures extravagantes qui ne signifient rien par elles-mêmes ? Ne croirait-on pas qu'on veut s'amuser, se jouer de la crédulité de ses auditeurs ? Le fait est cependant très vrai : ce livre égyptien, seul reste de leurs superbes bibliothèques, existe de nos jours : il est même si commun qu'aucun savant n'a daigné s'en occuper, personne avant nous n'ayant soupçonné son illustre origine. Ce Livre est le Jeu des tarots⁵. »

À noter que le Pendu, lame XII du Tarot, reproduit dans *Le Monde Primitif* de Court de Gébelin, est aux antipodes de la symbolique traditionnelle : il a les pieds sur terre et n'est pas dans la position d'un homme renversé, la tête en bas, pendu par le pied gauche à un portique, la jambe droite repliée à la hauteur du genou, les mains liées derrière le dos, ce qui amoindrit de façon certaine la portée

spirituelle et ésotérique de cette lame, et pour ainsi dire l'annule : le comble pour un ouvrage prétendu hautement symbolique !

Rosicruciens, Francs-Maçons, Martinistes et autres nombreux mouvements plus ou moins occultistes répondirent avec ferveur à cette théorie séduisante, mais sans fondement historique.

Eliphas Lévy ou les clés du Tarot

Eliphas Lévy est le pseudonyme d'Alphonse Louis Constant (1810-1875). Trouvant les prémices de son inspiration dans l'ouvrage de Court de Gébelin, il va plus avant en reliant le tarot à la Kabbale et à la mystique des nombres. Pour lui, les cartes, ou lames, du tarot, sont des clés, des images-forces qui invitent l'homme à traverser le miroir des apparences ou, comme d'autres le diront, à soulever le voile d'Isis. Il pensait que le tarot possédait un pouvoir magique et occulte que seuls quelques initiés pouvaient déceler.

Alphabet hébraïque

Le tarot comporte 22 lames ou arcanes majeurs, ce qui correspond au nombre de lettres de l'alphabet hébraïque. C'est donc tout naturellement que le glissement s'est effectué vers la pensée traditionnelle hébraïque en appliquant à chaque lame une lettre hébraïque. De la même manière, on a établi des correspondances avec les 10 Sephiroth de l'Arbre de Vie de la Kabbale. Ainsi le Bateleur, lame I du Tarot, a été associé à Aleph, première lettre et à Kether (la couronne), première des 10 Sephiroth, celle qui symbolise le pouvoir équilibrant, l'unité manifestée dans la multiplicité des formes. Certains auteurs ont considéré les Sephiroth comme des *puissances* ou des *réceptacles de Dieu*. Les mystiques, quant à eux, les ont représentées comme les 10 visages, les 10 mains, voire les 10 vêtements de Dieu.

Que penser de tout cela ? Établir une analogie entre les Sephiroth et les lames du tarot constitue sans aucun doute une démarche intellectuelle et mentale séduisante, à condition de rester prudent,

car la méthode analogique peut conduire à des erreurs et à des illusions graves, même si elle peut également permettre la découverte de vérités essentielles pour un individu, non pour un groupe, car toute son efficacité réside dans la profondeur et l'authenticité de l'expérience individuelle sur laquelle elle est fondée.

Le Diable et le Chariot

Eliphas Lévy a placé son ouvrage, *Dogme et Rituel de Haute Magie*, sous le signe de deux « clés » : le Diable, dont la représentation très avant-gardiste et saisissante orne le frontispice de chacun des deux volumes, et le Chariot, devenu le Chariot d'Hermès, conduit non par deux chevaux mais par deux sphinx.

Oswald Wirth : le tarot des imagiers du Moyen Âge

Occultiste et franc-maçon, toujours en quête de vérité, Oswald Wirth (1860-1943) est le premier à oser dire haut et fort ce que beaucoup pensent tout bas des théories de Court de Gébelin sur l'origine égyptienne du tarot et ses vagues références au livre de Thot :

« Court de Gébelin affirme fort gratuitement l'origine égyptienne du tarot. Il lui suffit de discerner le caractère symbolique des figures jusqu'à alors considérées comme fantaisistes pour que, d'emblée, il y reconnaisse des hiéroglyphes, attribuables aux Sages de la plus Haute Antiquité. C'est aller trop vite en besogne... Selon la thèse qui nous occupe, les hiéroglyphes secrets une fois reproduits sur des tablettes portatives, seraient passés aux gnostiques, puis aux alchimistes de qui nous les tiendrions... L'archéologie n'a pas découvert la moindre trace de ce qui pourrait constituer les vestiges d'un tarot égyptien, gnostique ou même alchimiste gréco-arabe⁶. »

Pour Wirth, le tarot est un traité de philosophie en images qui permet à l'homme d'ouvrir son esprit, de développer son imaginaire grâce aux symboles – fenêtres sur l'infini qui ne s'ouvrent que

pour celui qui se penche sur les clés ou arcanes du tarot et médite dans le silence de son cœur. La clé, comme l'appelle Wirth, qui reprend en cela la terminologie d'Eliphas Lévy, est là pour ouvrir une porte, pour nous faire franchir un seuil et pénétrer dans le temple. À nous d'effectuer le voyage et d'explorer le monde inconnu qui nous attend. Que le tarot remonte à une pensée traditionnelle issue de l'Antiquité ne semble pas farfelu ! Les idées ont toujours été l'expression formelle d'une époque donnée, mais le fond est immuable : quête de la vérité, de la connaissance, approche inexorable de l'unité.

Le tarot trouve son inspiration première dans l'art des imagiers ou peintres d'images, dont l'industrie fut prospère au Moyen Âge. Représentations médiévales et chrétiennes occupent, il est vrai, une grande place dans les lames : symboles d'origine biblique comme le Jugement ou la Maison Dieu, que l'on rapprochera du Jugement Dernier ou de la Tour de Babel ; vertus prônées par l'Église (la Tempérance et la Justice) ; grandes Puissances de l'époque (le Pape et l'Empereur).

Ce fut sous l'impulsion de Stanislas de Guaita qu'il considéra tout au long de sa vie comme son maître et dont il fut le secrétaire, qu'Oswald Wirth dessina les lames d'un tarot occultiste, dont seul le British Museum a conservé l'un des 350 exemplaires édités par G. Poirel à Londres.

En 1927, paraît *Le tarot des imagiers du Moyen Âge*, où Oswald Wirth donne une explication symbolique de chaque lame, ainsi que sa correspondance avec l'astrologie, la Kabbale et l'alchimie, en partant du symbolisme traditionnel des maçons opératifs, les constructeurs de cathédrales. Wirth explique ainsi sa démarche :

« M'attaquant tout d'abord au symbolisme constructif des francs-maçons, je fus amené à le comparer à celui des alchimistes qui traduisent en images tirées de l'ancienne métallurgie l'ésotérisme initiatique, si judicieusement adapté par les tailleurs de pierres à la pratique de leur art. Dès que l'on parvient à faire parler les symboles, ils dépassent en éloquence tous les discours, car ils permettent de retrouver

la Parole Perdue, c'est-à-dire l'éternelle pensée vivante dont ils sont l'expression énigmatique... Les symboles nous révèlent poétiquement des conceptions trop éthérées pour se prêter à la détermination étroite des mots. Tout ne saurait se ramener à la prose des argumentateurs et des avocats ; il est des choses subtiles qu'il faut sentir et deviner avec les adeptes de cette philosophie sagace des symbolistes du Moyen Âge, qui réagirent contre la scolastique esclave des mots⁷. »

Le Tarot des imagiers du Moyen Âge fut réédité en 1966 par les éditions Tchou, accompagné d'un jeu qui reprenait les 22 dessins originaux de Wirth pour les 22 arcanes majeurs. En 1984, les éditions Clé de Vie firent paraître à leur tour une reproduction du célèbre tarot occultiste. Ce jeu se trouve aujourd'hui dans pratiquement toutes les librairies ésotériques et l'on trouve toujours également le livre de Wirth, devenu une des clés du parcours initiatiques, chaque arcanes du tarot représentant une étape dans la vie de l'initié.

Le mérite d'Oswald Wirth est d'avoir su redonner au tarot la profondeur de sa pensée et la richesse de ses symboles. Point n'est besoin d'extraordinaire, de secrets venus d'une lointaine magie égyptienne. Le secret, nous dit Wirth, est ici et maintenant par l'imprégnation silencieuse et puissante de la lame sur l'esprit.

Papus : le tarot des Bohémiens

En 1889, le docteur Gérard Encausse publie sous le nom de Papus *Le Tarot des Bohémiens*, aux Éditions Carré. Le titre exact de l'ouvrage était *Clef absolue de la science occulte : le Tarot des Bohémiens, le plus ancien livre du monde*.

L'ouvrage de Papus est une analyse rigoureuse, selon sa propre expression, des lames du tarot. C'est aussi un retour aux véritables sources historiques, le tarot de Marseille. Pourquoi ce titre, tarot des Bohémiens ? Sans doute parce que les Bohémiens sont les gens du voyage, qu'ils pratiquent des rites plus ou moins secrets et se sont toujours intéressés aux cartes et à la cartomancie. Circulant à

travers le monde, ils auraient pu recueillir les mystères d'une vieille tradition, héritée en partie de l'antique Égypte, dont ils seraient en quelque sorte les dépositaires.

En 1909, paraît un autre ouvrage au titre tout aussi alambiqué, *Le Livre des Mystères et les mystères du livre. Le tarot divinatoire : clef du tirage des cartes et des sorts*, avec la reconstitution complète des 78 lames du tarot égyptien et de la méthode d'interprétation.

Les vingt-deux arcanes majeurs et les cinquante-six arcanes mineurs

Les éditions Dangles, grand diffuseur des œuvres de Papus, n'en ont gardé que l'essentiel, *Le tarot divinatoire*. Si Papus, dans le tarot des Bohémiens, rejetait toute utilisation divinatoire, il en va tout autrement ici. Son texte s'accompagne de 78 planches d'inspiration égyptienne, dessinées par Gabriel Goulinat, que le lecteur pouvait découper et monter sur carton. Toutes les lames se présentent de la même manière : en haut de la carte un chiffre arabe en gros caractère ; à gauche, la correspondance avec les lettres en français, en hébreu, en sanscrit, en égyptien ; à droite, le signe astrologique ainsi que la date dudit signe ; le bas de la carte, enfin, porte le titre de l'arcane et son interprétation.

Le tarot divinatoire

Si les occultistes ont vu dans les symboles du tarot la possibilité d'entrer en contact avec les mondes invisibles – ou du moins de les percevoir –, si d'autres ont pensé y trouver le condensé d'une science ésotérique ou d'un chemin initiatique, certains les ont utilisés comme support de voyance et de divination.

Etteilla : le fondateur de la divination

Que de légendes et de bruits autour du sieur Alliette, plus connu sous le nom d'Etteilla (anagramme de son propre nom), ancien

barbier, professeur d'algèbre et prince de la divination ! Devant son domicile, situé au 48, rue de l'Oseille – aujourd'hui rue de Poitou –, le Tout-Paris faisait la queue et patientait parfois des heures pour quelques minutes d'entretien, à des tarifs plus que respectables : 50 livres pour un horoscope, 24 livres pour se faire tirer les cartes, 6 livres pour l'explication d'un rêve.

Ce maître de la cartomancie s'était initié aux tarots par l'entremise de Court de Gébelin et de son fameux ouvrage, *Le Monde Primitif*. Etteilla était franc-maçon du Grand Orient de France, membre de la loge des Neuf Sœurs, dont le secrétaire n'était autre que Court de Gébelin. La filiation spirituelle se fit donc tout naturellement. C'est en 1783 et 1785 que parurent les quatre cahiers de *Manière de se recréer avec le jeu de cartes nommées tarots*, accompagnés chacun d'un frontispice gravé en taille-douce illustrant une vertu cardinale.

On s'est longtemps demandé si Etteilla était bien l'auteur du jeu de cartes connu sous le nom de *Grand Etteilla*. Il semble que les images soient suffisamment fidèles à la description qu'en donne l'auteur, dans son troisième cahier, pour permettre une attribution certaine.

Le tarot de Mademoiselle Lenormand

Marie-Anne Adélaïde Lenormand (1772- 1843) fut une voyante exceptionnelle, respectée et crainte des grands de ce monde pour sa sagacité et sa franchise. En 1845, deux ans après sa mort, parut *Le Grand Jeu de Société et de Pratiques Secrètes* en cinq volumes signé par la comtesse X, adepte anonyme de Mademoiselle Lenormand. Cet ouvrage fut-il écrit par la célèbre sibylle ou par son éditeur d'après des notes ? La polémique reste ouverte.

Passionnée de kabbale, d'alchimie, d'astrologie, d'arts divinatoires en tout genre, mais surtout de mythologie grecque, Mademoiselle Lenormand créa un tarot de 54 cartes qui n'offre aucune ressemblance avec le classique tarot de Marseille, mais fait appel à de nombreux tableaux présents dans *L'Illiade* et *L'Odyssée*. Des titres décrivent le tableau principal de chaque carte, appelé « Grand

Sujet ». Ainsi on pouvait lire sur le 9 de Trèfle : « L'écrevisse envoyée par Junon pour piquer Hercule au talon dans le temps qu'il tuait l'hydre de l'Herne. »

Si la méthode est déroutante, elle est pourtant moins compliquée qu'il n'y paraît au premier abord. Dans ce jeu, la carte se structure toujours de la même façon : en premier lieu, Le Grand Sujet, qui occupe le centre de la carte, est le plus souvent mythologique, bien que certains personnages soient vêtus à la façon du xvii^e siècle ; deux sujets secondaires figurent dans la partie inférieure de la carte, séparés par un motif floral. En haut, à droite, on trouve une lettre et en haut, à gauche, l'enseigne. Au centre, une série de constellations. Ces multiples indications sont là pour aider l'interprétation divinatoire.

Autres jeux de cartes divinatoires

Dès le début du xix^e siècle, de nombreux jeux divinatoires font leur apparition. Certains retiennent particulièrement l'attention comme **Le Petit Oracle des Dames**, aussi nommé **Récréation du Curieux**, paru en 1807, chez la veuve Gueffier. Orné en coin de reproductions de cartes ordinaires à enseignes françaises, cet exquis petit jeu de divination Empire présente les mêmes symboles qu'un jeu de tarot traditionnel. Les couleurs y sont délicates et nuancées, le trait fin et précis. Tout ici s'adresse aux femmes, même le petit livret d'accompagnement qui débute par une fort galante « Épître aux dames ». Jeu de marivaudage et de badinage léger, mais qui conserve tout de même une symbolique susceptible d'amener le consultant sur des rivages moins éphémères que ceux de l'amour.

Autre fantaisie éclairée, la **Sibylle des Salons**. Ce jeu fut très en vogue au xix^e siècle dans les salons littéraires. Composé de 52 cartes aux représentations pour la plupart très différentes de celles du tarot habituel, on y retrouve pourtant certaines allégories identiques, comme le Faucheur ou l'Arcane sans Nom, plus prosaïquement dénommées ici La Mort.

En 1845, Edmond Belline créa un jeu de 52 cartes intitulé **l'Oracle Belline**. Il fut suivi du **Grand Tarot Belline**, composé de 78 lames, toutes calquées sur le tarot de Marseille, avec quelques indications divinatoires dans les parties supérieure et inférieure de la carte.

Le saviez-vous ?

Belline avait l'habitude de dire à ses consultants qu'outre la connaissance, son oracle donnait un bien précieux entre tous : la confiance en soi.
