Tarot de Marseille pour débutants

Apprenez à tirer les cartes pas à pas : les arcanes majeurs, les mineurs et votre première lecture

Lucien Vauverne

Crédits

Tarot de Marseille pour débutants

Apprenez à tirer les cartes pas à pas : les arcanes majeurs, les mineurs et votre première lecture

Lucien Vauverne

École de Marseille · tome 1

Première édition, 2026.

— Droits —

Tous droits réservés. Le texte, la structure du livre, les exercices, les cas et les tableaux sont l'œuvre originale de l'auteur. Ils ne peuvent être reproduits, stockés ni transmis, en tout ou en partie, sans l'autorisation préalable et écrite de l'éditeur. Les citations brèves à des fins de compte rendu ou d'étude sont les bienvenues, à condition de nommer le livre et son auteur.

Les cas présentés dans les chapitres sont des exemples inventés. Aucun ne décrit une personne réelle, et toute ressemblance avec une situation concrète est fortuite.

— Origine des images —

Les cartes de ce livre proviennent de deux exemplaires anciens conservés à la Bibliothèque nationale de France (BnF) :

- Le jeu de Jean Dodal, imprimeur à Lyon, daté entre 1701 et 1715. C'est celui qui est montré dans les fiches et dans les tables.
- Un exemplaire de Nicolas Conver, dont l'activité se situe entre 1809 et 1833. Il ne sert qu'à confronter certaines lames à celles de Dodal.

Les deux œuvres appartiennent au domaine public. Les reproductions sont réalisées à partir des fonds numérisés de la BnF.

Deux remarques sur les objets, pour éviter toute confusion :

- Le Deux de Deniers de Conver porte l'inscription « 1760 ». Ce chiffre figure sur la lame, mais ce n'est pas la date d'impression, et le livre ne s'en sert pas pour

dater l'exemplaire.

- Les cartes reproduites portent un cachet rouge de la bibliothèque. Il appartient à l'objet conservé ; ce n'est ni une marque ajoutée par cette édition ni un élément du dessin original. Dans l'impression en noir et blanc, il apparaîtra comme une tache grise.

— Avant de commencer —

Ce livre présente le tarot comme un outil de réflexion et de divertissement. Il sert à regarder une image avec attention, à mettre des mots sur ce que l'on voit et à se poser des questions. Il ne prédit pas l'avenir et ne révèle pas ce que d'autres personnes pensent ou feront. Une carte ne dit pas « ceci arrivera » ; tout au plus suggère-t-elle un point de vue et invite-t-elle à se poser une question.

Rien de ce que contiennent ces pages ne remplace la consultation d'un médecin, d'un psychologue, d'un avocat ou d'un conseiller financier. Si vous traversez une situation de santé, une difficulté émotionnelle, un conflit juridique ou une décision financière importante, adressez-vous à un professionnel qualifié. Les cartes peuvent accompagner un dialogue avec soi-même, mais elles ne doivent pas décider à votre place.

Si un chapitre vous laisse une inquiétude que vous n'arrivez pas à dissiper, posez le jeu et parlez à une personne de confiance. Cela fait aussi partie de l'apprentissage d'un usage raisonné.

— Comment les cartes sont citées —

Dans les images et les tableaux du livre, vous verrez de brefs codes. Ce sont des étiquettes du catalogue de cette édition ; elles ne sont pas imprimées sur les lames. Les arcanes majeurs vont de M00 à M21, M00 étant Le Fou. Dans chacune des quatre séries, la lettre indique la couleur (B, C, E et O pour Bâtons, Coupes, Épées et Deniers) et le chiffre sa valeur, et les figures portent les numéros 11, 12, 13 et 14 pour le Valet, le Cavalier, la Reine et le Roi.

Les intitulés sont transcrits entre guillemets et avec leur orthographe ancienne. Un crochet, comme dans « LA MAI[S]ON DIEV », signale une lettre que le cachet rouge cache et que l'on déduit ; des points de suspension, un passage illisible.

Lorsqu'un code et un intitulé semblent discordants, c'est l'intitulé imprimé sur la lame qui l'emporte, et le code ne s'entend que comme une étiquette de cette édition.

Sommaire

Avant de commencer 7
Un jeu qui porte un nom de ville 7
Pourquoi un exemplaire ancien et non une restauration 8
Un premier coup d'œil : Le Fou en deux exemplaires 8
Gauche et droite : tels que vous regardez la carte 9
Toutes les cartes à l'endroit 10
Comment le livre est organisé 10
Comment les appuis sont retirés 11
Ce que le tarot peut faire et ce qu'il ne peut pas 12
Comment travailler avec ce livre 13

Partie I · Préparer le regard 15

1 · Savoir quel jeu vous avez entre les mains 16
Deux exemplaires d'un même modèle 16
Reconnaître une restauration moderne 22
Les 78 pièces : 22 majeurs, 40 numérales, 16 figures 23
Ce qu'il faut attendre du livre et ce qu'il ne faut pas 26
Exercices 27
Cas : Alice et le jeu « original » 28
2 · De l'image à une phrase 30
Avant la première phrase 30
Inventaire du visible 31
Planche : Le Bateleur 35
Geste et objet 36
Direction du corps et du regard 38
Associer et vérifier 40
Exercices 42
Jeu visuel 1 : apparier des détails 44
Cas : un atelier de quartier 44
Corrigés des exercices et du jeu 46

Partie II · Les 78 cartes 47

3 · Les majeurs I : du Fou à la Roue 48
Un majeur n'est pas une sentence 48
Comment on utilise les fiches 49
Numéros et intitulés de ce tronçon 50
Commencer : Le Fou et Le Bateleur 51
Organiser : La Papesse, L'Impératrice, L'Empereur et Le Pape 54
Choisir, avancer, mesurer 58
S'arrêter et tourner : L'Ermite et La Roue 63
Qui tient quoi et de quel côté 67
Un tableau pour les onze 67
Jeu visuel 2 : la carte intruse 69
Cas : coordonner une exposition d'amateurs 70
Exercices 71
Corrigé du jeu visuel 2 72
4 · Les majeurs II : de La Force au Monde 73
Un tronçon qui impose le respect 73
Comment parler d'images fortes sans effrayer 74
Les onze fiches 78
Trois paires qui se confondent 94
Un cas : réorganiser le calendrier d'une chorale 96
Exercices 97
5 · Bâtons et Coupes 99
Compter avant d'interpréter 99
Les Bâtons : comment ils se dessinent et comment ils se comptent 101
Les Coupes : comment elles se dessinent et comment elles se comptent 111
Planche : l'As de Coupes, regardé lentement 113
Trois cartes à comparer 125
Couleur et numéro face à une interprétation d'exemple 126
Jeu visuel 3 : la lame mal intitulée 128
Exercices 129

Cas : organiser un club de lecture 129
Corrigé du jeu visuel 3 131
6 · Épées et Deniers 131
Deux couleurs qui se comptent avant de se lire 132
Les Épées : des arcs qui se croisent 132
Les Deniers : des pièces entre des fleurs 134
Épées, de l'As au Dix 135
Deniers, de l'As au Dix 146
Neuf n'est pas dix 157
Les dix Deniers d'un coup d'œil 159
Épées et Deniers face à face 160
Jeu visuel 4 : compter sans chiffre 161
Cas : répartir le matériel d'un groupe de théâtre 161
Corrigé du jeu visuel 4 162
7 · Les figures comme rôles 163
Seize lames à visage 163
Ce qu'apporte une figure et ce qu'elle n'apporte pas 164
Personne, action ou attitude 166
Sans sexe, sans âge, sans portrait 167
Les seize fiches 168
Comparer pour ne pas inventer 184
Exercices 186
Jeu visuel 5 : chaque figure avec son intitulé 187
Cas : répartition des responsabilités dans un journal de quartier 187
Corrigé du jeu visuel 5 188

Partie III · La première lecture 189

8 · Préparer la question et la table 190
Avant la première carte 190
Des questions sur ce que l'on peut faire 191
Trois cartes pour penser la question 193
Huit questions, huit versions 194
Consentement : de qui l'on parle et avec quelle permission 195
Mélanger sans rituel obligatoire 197
Règle fixe : toutes les cartes à l'endroit 198
Exercices 200
Cas : un désaccord dans un groupe de musique 202
Pour clore la table 203
9 · Lire des positions avec des appuis 203
Une place sur la table 204
Un tirage de trois, et ce qu'il n'est pas 205
Regarder avant de lire 207
Le modèle en trois pièces 208
Une lecture avec tableau 209
Changer l'ordre, changer la lecture 210
Écrire une bonne alternative 211
Six étapes, toujours les mêmes 212
Exercices 213
Cas : préparer une réunion de famille 214
Ce qu'il reste à faire 216
10 · Relier sans forcer 216
Ce qui se relie et de quel droit 216
La table de ce chapitre 217
Répétition 219
Contraste 220
La carte qui dérange 222
Synthèse au conditionnel 223
Exercices 225
Cas : Hélène reprend l'aquarelle 227
Variante : la même table avec une autre troisième carte 228

Partie IV · S'exercer avec discernement 229

11 · Les erreurs de la première semaine 230
Pourquoi les erreurs arrivent ensemble 230
Première erreur : le fatalisme 231
Deuxième erreur : lire « après coup » 235
Troisième erreur : tirer des cartes sans fin 236
Quatrième sujet : quand une lecture est suffisante 237
Tableau des erreurs, dommages et réparations 238
Exercices : réparer trois restitutions alarmistes 239
Jeu visuel 6 : cinq associations à vérifier 240

Un cas : le changement d'organisation dans l'association 241
Corrigé du jeu visuel 6 242
12 · Lire avec moins d'aide 243
Ce qui se retire et ce qui reste 243
La table entière 245
Note minimale 248
Comparer deux interprétations 250
Réviser la lame en main 253
Exercices 255
Cas : choisir une activité de loisir pour un groupe 256
Clôture du chapitre 258
13 · Clore et continuer à apprendre 259
Quand une lecture suffit 259
L'épreuve de reconnaissance des 78 261
Autoévaluation avec une grille 263
Ce qui vient dans les trois autres tomes 265
Exercices 266
Cas : une exposition de photographies 268

Pour référence

Glossaire 271
Index des cartes 276
Intitulés des majeurs et des figures chez Dodal 277
Comment cela a été transcrit 277
Les 22 majeurs 278
Les 16 figures 279
Ce qu'enseigne le tableau 281
Pour aller plus loin 282
Les lames : la source primaire 282
Deux textes du XIXe siècle, pour contraste 283
Ouvrages modernes de consultation 283
Comment utiliser ces lectures 284
Un mois de lectures avec une seule carte ouverte 284

Avant de commencer

Ce livre apprend à lire le tarot de Marseille en regardant des lames imprimées il y a deux siècles ou plus, et non des résumés de significations. Avant la première carte, il convient de savoir avec quel jeu nous travaillons, comment le livre est organisé, de quel côté se comptent la gauche et la droite, et ce que l'on peut demander au tarot ou non.

À la fin de cette introduction, vous pourrez

- expliquer ce qu'est un jeu de Marseille et pourquoi on utilise ici un exemplaire ancien ;
- vous repérer dans les quatre parties du livre et savoir de quels appuis vous disposerez et quand ils sont retirés ;
- décrire une carte en prenant la gauche et la droite telles que vous les voyez ;
- fixer la règle de lecture de ce livre : toutes les cartes à l'endroit ;
- distinguer ce que le tarot peut offrir de ce qu'il ne peut pas promettre.

— Un jeu qui porte un nom de ville —

Quand on dit « tarot de Marseille », on désigne un modèle de jeu, non une marque ni un lieu de fabrication. Le nom s'est imposé grâce à la réputation des ateliers marseillais, mais le même modèle a été imprimé dans d'autres villes. L'une d'elles est Lyon, où travaillait Jean Dodal au début du XVIIIe siècle. Ce que ces jeux ont en commun est une répartition et une manière de dessiner, plus qu'un atelier.

La répartition est la suivante : 78 lames. Vingt-deux sont les arcanes majeurs, des cartes avec une figure, un intitulé et, presque toujours, un chiffre romain. Quarante sont les numérales, de un à dix dans chacune des quatre couleurs : Bâtons, Coupes, Épées et Deniers. Seize sont les figures de la cour, quatre par couleur : Valet, Cavalier, Reine et Roi. Si vous multipliez quatre couleurs par dix cartes et que vous ajoutez les quatre figures de chaque couleur, vous obtenez 56 mineurs ; avec les vingt-deux majeurs, 78.

Quant au dessin, le modèle de Marseille présente une particularité que ce livre exploite beaucoup. Les numérales ne montrent pas de scènes : dans le Cinq de Coupes, il n'y a ni personnage en larmes ni rivage, il y a cinq coupes disposées entre des ornements. Celui qui vient d'autres jeux apportera souvent des images en tête qui n'existent pas dans ce modèle. Une partie du travail consistera à les laisser à la porte, et le chapitre 5 vous en donnera les moyens.

— Pourquoi un exemplaire ancien et non une restauration —

Aujourd'hui, on vend beaucoup de jeux de Marseille. Certains sont des rééditions très soignées, d'autres des versions redessinées : traits nets, couleurs en aplat, un intitulé corrigé ici, un autre complété là. Rien de tout cela n'est un défaut en soi. Mais chaque décision du restaurateur est une décision que vous n'avez pas prise et que, si vous ne la connaissez pas, vous ne pourrez pas distinguer de ce qu'a dessiné le graveur d'origine.

Ce livre travaille avec deux exemplaires anciens conservés à la Bibliothèque nationale de France. Le principal est celui de Jean Dodal, Lyon, entre 1701 et 1715. Le second, celui de Nicolas Conver, imprimeur actif entre 1809 et 1833, sert à la collation. Ce sont deux témoins : on y voit les lignes de la planche, la couleur posée à la main ou au pochoir qui déborde du trait, les plis, les taches, les intitulés aux lettres usées. Ces irrégularités obligent à regarder lentement et, surtout, à dire honnêtement « ceci se voit » ou « ceci ne se voit pas ».

Il y a un avantage pédagogique que vous ne soupçonnerez pas avant de l'éprouver. Avec une carte propre, il est facile de tenir pour vu ce que l'on savait déjà. Avec une carte usée, l'image résiste, et chaque détail que vous affirmez doit gagner sa place. Pour qui débute, c'est un bon entraînement.

Il y a aussi des inconvénients, et il faut les dire. Dans l'exemplaire ancien, certains intitulés sont incomplets et certains détails ne se distinguent pas. Quand cela arrivera, le livre le dira et ne complétera pas ce qui manque. Si votre jeu est une réédition, ce n'est pas grave : presque tout ce que vous apprendrez ici s'y applique, et le chapitre 1 vous apprend à comparer votre exemplaire avec ceux-ci.

Un avertissement sur un détail que vous verrez sur presque toutes les images. Les cartes portent un petit cachet rouge : c'est le cachet de la bibliothèque qui les conserve. Il appartient à l'objet et non à la carte ; nous ne l'avons pas ajouté, et il ne fait pas partie du dessin de la lame. S'il apparaît sur une lettre de l'intitulé dans l'image, c'est que le cachet a été apposé par-dessus, rien de plus.

— Un premier coup d'œil : Le Fou en deux exemplaires —

La carte qui suit apparaît deux fois, une dans chaque exemplaire. À gauche, tel que vous la regardez, se trouve celle de Dodal ; à droite, celle de Conver.

Le même personnage dans deux exemplaires



DODAL · « LE FOL »



CONVER · « LE MAT »

À gauche, Le Fou de Dodal ; à droite, celui de Conver. Dans les deux, le visage de profil regarde vers la droite du lecteur.

C'est la même figure avec deux intitulés différents. Celui de Dodal dit « LE FOL » et l'on n'y distingue aucun numéro imprimé. Celui de Conver dit « LE MAT », et dans la partie supérieure on voit quelques traits qui pourraient être un chiffre ; je ne les lis pas avec certitude, donc je ne les transcris pas. Les deux cartes montrent un personnage de profil, le visage tourné vers la droite du lecteur, un bâton sur l'épaule d'où pend un baluchon et, dans la main qui descend, une canne rouge. Derrière sa jambe, il y a une forme grisâtre qu'aucune des deux ne permet d'identifier clairement ; je ne dirai pas ce que c'est.

Remarquez que je viens de faire trois choses que nous répéterons à satiété : transcrire un intitulé tel quel, taire ce que je ne lis pas et décrire des objets sans leur donner encore un sens. Le tarot vient après.

— Gauche et droite : tels que vous regardez la carte —

Ce livre emploie « gauche » et « droite » d'une seule manière : telles que vous les voyez quand vous avez la carte devant vous, de face. Jamais selon la main ou le côté du personnage dessiné.

La raison est pratique. Si je dis « Le Fou porte la canne dans sa main droite », vous devez faire une inversion mentale et vous pouvez vous tromper, et moi aussi. Si je dis

« la canne se trouve dans la main qui descend vers la droite du lecteur », la phrase se vérifie le doigt posé sur l'image. Toutes les descriptions du livre sont faites ainsi. Quand il faudra distinguer les mains d'un personnage, je le ferai d'une autre façon : la main qui se trouve à la droite du lecteur, celle qui se trouve à sa gauche.

Cet accord évite de vraies erreurs. D'autres jeux montrent des figures qui marchent ou regardent du côté opposé, et celui qui mélange ses souvenirs de l'un et de l'autre finit par affirmer des choses que sa carte ne contient pas. Dans Le Fou de Marseille que vous venez de voir, la tête se tourne vers la droite du lecteur. Si, dans votre mémoire, Le Fou va de l'autre côté, ce souvenir vient d'une autre lame.

Essayez-le

Placez devant vous la carte du Fou de la page précédente ou, si vous avez un jeu, votre Fou. Cachez l'intitulé avec la main et, sans regarder rien d'autre, écrivez dans votre cahier cinq choses que l'on voit. Pour chacune, indiquez de quel côté de la lame elle se trouve, en comptant toujours depuis votre position de lecteur. Puis découvrez et vérifiez. Celles que vous n'avez pas pu situer avec certitude sont celles qui vous intéressent.

— Toutes les cartes à l'endroit —

Dans beaucoup de traditions de lecture, une carte peut sortir « à l'envers », la tête en bas, et ce retournement change son sens. Ce sujet a sa place, et c'est un autre tome de cette série, le troisième. Dans ce livre, la règle est plus simple : toutes les cartes se lisent à l'endroit.

Il y a trois raisons. Premièrement, un débutant a déjà fort à faire pour apprendre à regarder une carte sans y ajouter le retournement. Deuxièmement, l'habitude que l'on cherche à former, désigner dans l'image le détail qui soutient chaque phrase, est plus difficile avec l'image inversée, car on perd le réflexe de lire les objets dans leur posture naturelle. Troisièmement, une règle fixe s'apprend une fois pour toutes : il n'y a pas à décider à chaque fois, et sans décisions intermédiaires on apprend plus vite.

Concrètement, quand vous mélangez et distribuez, si une carte se retrouve tournée, remettez-la à l'endroit avant de la lire. Le chapitre 8 reprend cette étape parmi les préparatifs de la table. C'est un accord de méthode, non un jugement sur d'autres façons de lire.

— Comment le livre est organisé —

Le livre compte quatre parties et treize chapitres, plus quatre annexes.

La partie I, *Préparer le regard*, occupe les chapitres 1 et 2. Dans le premier, vous apprenez à savoir quel jeu vous avez entre les mains : ce qui distingue un exemplaire ancien d'une restauration, quelles sont les trois familles de lames et quel degré de certitude porte chaque affirmation à leur sujet. Dans le second, vous apprenez à passer de l'image à une phrase sans brûler les étapes : inventaire du visible, geste, direction, association et vérification.

La partie II, *Les 78 cartes*, va du chapitre 3 au chapitre 7. Chaque carte a sa fiche, qui apprend à la reconnaître, et non sa monographie : intitulé, numéro, décompte, un détail qui appuie le sens et une phrase d'exemple. Les majeurs occupent deux chapitres, les quatre couleurs de numérales deux autres, et les figures un cinquième.

La partie III, *La première lecture*, réunit les chapitres 8 à 10 : comment formuler une question exploitable, comment lire un tirage de trois cartes par positions et comment relier les trois sans les forcer. La partie IV, *S'exercer avec discernement*, avec les chapitres 11 à 13, traite des erreurs typiques de la première semaine, de la lecture avec moins d'aide et de la clôture, avec une épreuve de reconnaissance des 78 cartes.

Chaque chapitre comporte son tableau, ses exercices, un cas fictif présenté comme tel et, parfois, des encadrés d'avertissement. Il y a en outre six jeux visuels répartis dans le livre, avec leur corrigé à la fin du chapitre correspondant. Les annexes sont un glossaire, un index des cartes, un tableau des intitulés tels qu'ils sont imprimés sur l'exemplaire de Dodal et une bibliographie.

Une dernière note d'organisation : les exercices d'interprétation n'ont pas une seule bonne réponse. Ce qui est évalué, et ce que vous pourrez évaluer par vous-même, c'est si chaque phrase repose sur un détail visible et si vous reconnaissez ce qui reste ouvert.

— Comment les appuis sont retirés —

Presque toutes les méthodes de tarot échouent pour la même raison : elles donnent à celui qui débute un tableau de significations, et ce tableau devient une béquille pour la vie. Ce livre fait le contraire. Les appuis sont donnés au début, quand ils sont nécessaires, et retirés progressivement, chapitre après chapitre, jusqu'à ce que vous lisiez avec la lame en main et peu de chose d'autre.

Essayez-le

Les appuis se retirent ainsi. Soulignez dans le tableau le passage sur lequel vous travaillez et vérifiez, à la fin de chaque chapitre, si vous pouvez déjà vous passer de l'appui du suivant.

Chapitres	Appui disponible	Ce que l'on attend de vous
1 et 2	Grille « je vois · j'interprète · autre possibilité »	L'utiliser pour chaque observation jusqu'à ce que la séparation devienne automatique
3 à 7	Mots clés et phrase modèle dans chaque fiche	Vous y appuyer, mais désigner dans l'image le détail qui les soutient
8 et 9	Tableau de positions avec phrase et alternative	Construire vos propres phrases et les vérifier avec le tableau
10 et 11	Critères de synthèse, sans phrases toutes faites	Défendre une synthèse en indiquant quel indice l'appuie et lequel la limite
12 et 13	Aucun mot clé	Lire la table entière, noter le minimum et comparer deux interprétations

Observez le sens du tableau. Il ne prétend pas que vous mémorisiez des significations ; il prétend que, de haut en bas, vous passiez de la réception de mots à la production de phrases, et de la production de phrases à leur justification. En arrivant au chapitre 12, on vous demande de résoudre un cas sans mots clés. Si, à ce moment-là, ils vous manquent, le livre vous propose de revenir au chapitre précédent et de refaire un exercice ; il n'y a aucun mal à cela.

— Ce que le tarot peut faire et ce qu'il ne peut pas —

Le tarot sert d'outil de réflexion et de divertissement. Une carte offre une image concrète et une consigne implicite : regardez ceci. Devant cette image, vous pouvez ordonner ce que vous pensez d'une affaire, remarquer ce qui vous avait échappé, formuler une meilleure question que celle de départ ou simplement passer un moment agréable avec d'autres autour d'une table. Tout cela est réel et suffisant.

Ce que le tarot ne peut pas faire, c'est prédire. Une lecture n'établit ni ce qui va arriver ni ce qu'une autre personne pense ou ressent. Elle ne remplace pas non plus l'avis d'un médecin, d'un avocat, d'un psychologue ou d'un conseiller financier. Si

vous avez une décision importante à prendre dans l'un de ces domaines, le tarot peut vous aider à mettre vos questions en ordre, mais la décision et la consultation de professionnels lui échappent.

C'est pourquoi le livre parle d'une certaine manière. Les cartes « suggèrent », « invitent à se demander », « permettent de dire ». Une phrase comme « cette carte indique qu'on va vous quitter » n'a pas sa place dans ces pages ; en revanche, « cette carte montre un personnage qui s'éloigne, et peut vous inviter à vous demander ce que vous voulez laisser derrière vous » en a une. La différence est de méthode : la seconde phrase se vérifie dans l'image, la première non.

Erreur fréquente

Lire d'abord et regarder ensuite. Si vous avez lu quelque part que telle carte « signifie » telle chose et que vous cherchez dans l'image la confirmation, il est normal que vous la trouviez, car le cerveau comble ce qu'il attend. Regardez d'abord, notez ce que vous voyez et ne comparez qu'ensuite avec ce que vous avez lu. Les coïncidences resteront là, mais vous verrez aussi les écarts.

— Comment travailler avec ce livre —

Vous n'avez besoin de rien de spécial. Un jeu de Marseille, même une réédition, un cahier et un crayon. Si vous préférez ne rien acheter pour le moment, les images du livre suffisent pour presque tous les exercices. Pas besoin de tenue particulière, de lieu particulier ni de rituel. Si vous aimez mélanger tranquillement et allumer une bougie, faites-le : le livre ne vous l'interdit pas non plus, il n'en dépend simplement pas.

Une petite habitude régulière est conseillée. Une séance de vingt minutes avec une seule carte rapporte plus qu'un après-midi entier avec quinze cartes. Choisissez-en une, décrivez-la avec la grille, écrivez une phrase et notez ce que vous n'avez pas pu affirmer. Au bout d'une semaine, vous aurez sept cartes bien regardées et un cahier qui témoignera de vos progrès.

Pour fixer l'idée, un cas fictif. Lucie vient d'acheter un jeu et, l'après-midi de sa première séance, elle écrit ceci sur Le Fou : « Un homme qui fuit quelque chose ». Le livre lui demanderait quelle partie de cette phrase se voit. On voit un personnage qui marche de profil, pas qui fuit ; on voit un baluchon, on ne voit pas ce qu'il fuit. Avec la grille, la note devient : je vois un personnage avec un bâton sur l'épaule et une canne ; j'interprète qu'il est en chemin ; une autre possibilité est qu'il soit simplement arrêté dans une pose de marche. La phrase finale est moins spectaculaire, mais elle se tient, et à partir d'elle Lucie peut en construire de plus riches sans perdre pied.

Voilà ce que ce livre offre : une méthode pour que les phrases, aussi modestes soient-elles au début, s'appuient sur la lame. Quand vous douterez d'une de vos phrases, revenez à la question posée à Lucie : quelle part de ce que vous venez d'écrire se voit sur la lame et quelle part avez-vous ajoutée ? Cette question est toute la méthode. Tournez la page et commencez par savoir quel jeu vous avez entre les mains.

Partie I

◆ Préparer le regard ◆

Chapitre 1

Savoir quel jeu vous avez entre les mains

Avant d'interpréter une lame, il convient de savoir de quelle lame il s'agit et de quel exemplaire provient l'image que vous avez devant vous. Ce chapitre présente les deux exemplaires anciens avec lesquels travaille le livre, apprend à les distinguer d'une restauration moderne, compte les 78 pièces d'un jeu complet et fixe ce que vous pouvez attendre de ces pages.

À la fin de ce chapitre, vous pourrez

- nommer les deux exemplaires anciens du livre, celui de Jean Dodal et celui de Nicolas Conver, et dire en quoi ils se ressemblent et en quoi ils diffèrent ;
- identifier Le Fou, Le Jugement et Le Monde par leur intitulé et leur numéro, sans les confondre entre eux ;
- repérer sur une carte des indices concrets pour soupçonner que votre jeu est une restauration moderne ;
- séparer un jeu complet en ses trois familles (22 majeurs, 40 numérales et 16 figures) et vérifier qu'elles totalisent 78 ;
- classer toute phrase sur une carte comme donnée de la lame, donnée du catalogue ou hypothèse.

— Deux exemplaires d'un même modèle —

L'expression « tarot de Marseille » désigne un modèle de jeu, non un objet concret. Le modèle consiste en une manière de dessiner et d'ordonner 78 lames que plusieurs imprimeurs ont reprise pendant des générations, chacun avec ses propres planches. Une *planche* est le bloc de bois sculpté qui porte le dessin ; c'est d'elle que l'on tirait le trait noir sur le carton, et la couleur était ajoutée à part. Deux imprimeurs qui suivaient le même modèle taillaient des planches différentes, et c'est pourquoi leurs lames se ressemblent beaucoup sans jamais être identiques.

Ce livre travaille avec deux *exemplaires*, c'est-à-dire deux jeux concrets conservés à la Bibliothèque nationale de France. Le premier a été imprimé par Jean Dodal à Lyon entre

1701 et 1715, selon le catalogue de la bibliothèque. Le second est de Nicolas Conver, imprimeur dont le catalogue situe l'activité entre 1809 et 1833. Un siècle les sépare presque et, comme on le verra tout de suite, la composition de chaque lame est pour l'essentiel la même. Tous deux appartiennent au domaine public. Tous deux serviront de *témoins* : j'appelle témoin l'exemplaire contre lequel on vérifie une affirmation. Quand le livre dira qu'une carte porte telle chose, l'image du témoin sera à côté pour que vous le vérifiiez de vos propres yeux.

Dans la partie inférieure des cartes des deux exemplaires, vous verrez un petit cachet rouge. C'est le cachet de la bibliothèque qui conserve le jeu. Il appartient à l'objet tel qu'il est parvenu jusqu'à nous, comme une tache d'humidité ou un coin usé, et ne fait pas partie du dessin. Il faut le dire dès maintenant parce que le cachet tombe parfois sur une lettre de l'intitulé, et celui qui le prend pour un symbole finit par lui chercher une signification.

Une convention avant de regarder. La gauche et la droite s'entendent toujours telles que vous regardez la carte, jamais du côté du personnage dessiné. Si le livre dit que quelqu'un marche vers la droite, il marche vers le bord droit de l'image tel que vous l'avez devant vous.

Il faut aussi fixer à quoi sert d'avoir deux exemplaires et non un seul. Avec un seul témoin, tout ce que l'on voit ressemble à une règle : si Le Monde porte telle chose, on en conclut que « Le Monde porte telle chose ». Avec deux, apparaît ce qui peut varier et ce qui se maintient, et cette différence est la première information réelle que donne un jeu ancien. Les descriptions de ce livre valent pour Dodal sauf indication contraire, et quand une carte de Conver diffère, le texte le signalera en le nommant.

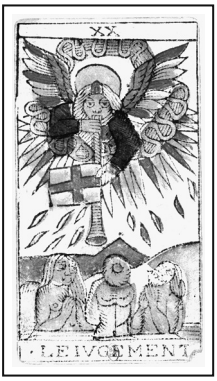
> **Essayez-le**
>
> Regardez la table qui suit avant de lire la partie qui la commente. Avec un crayon et du papier, écrivez trois ressemblances et trois différences entre l'un et l'autre exemplaire, chacune avec le côté de la carte où on la voit. Laissez-le sur la table et vérifiez ensuite avec les descriptions. Celles que vous avez vues et que le texte ne mentionne pas comptent plus que celles que vous avez devinées : ce sont elles qui apprennent à regarder.

En comparant, ne vous arrêtez pas à la couleur. Dans ces exemplaires, elle a été appliquée à part du trait et déborde parfois des lignes, si bien qu'une différence de teinte dit peu de chose ; une différence de forme, d'intitulé ou d'objet en dit davantage. Mettez les différences en deux colonnes, celle de la couleur et celle du dessin, et fiez-vous surtout à la seconde.

Dodal et Conver : le même modèle en deux exemplaires



Dodal · Le Fou



Dodal · Le Jugement



Dodal · Le Monde



Conver · Le Fou



Conver · Le Jugement



Conver · Le Monde

En haut, trois lames de l'exemplaire de Jean Dodal ; en bas, les trois mêmes de l'exemplaire de Nicolas Conver. On les identifie par leur intitulé et leur numéro, non par leur position.

Six lames pour commencer

La table du haut réunit trois lames de Dodal ; celle du bas, les trois mêmes de Conver, dans le même ordre : Le Fou, Le Jugement et Le Monde. Je les ai choisies parce qu'elles se ressemblent par un point trompeur (dans les trois, il y a une figure centrale ou une figure qui domine la composition) et parce qu'elles obligent à identifier chaque carte par son intitulé et non par son allure générale.

Le Fou de Dodal porte l'intitulé « LE FOL », avec un point entre les deux mots et un autre à la fin ; le cachet rouge couvre en partie le F, bien que le mot se lise. Il n'y a aucun numéro imprimé que l'on puisse lire : dans la marge supérieure n'apparaît aucun chiffre,

seulement un point isolé dans le coin gauche qui ne forme pas de nombre. Le personnage marche vers la droite du lecteur et tourne le visage, de profil, vers ce même côté. Il porte sur l'épaule un bâton d'où pend un baluchon et tient une canne dans l'autre main. Derrière ses jambes, du côté gauche de la carte, se trouve une forme gris bleuté au contour confus. Je ne dirai pas ce que c'est, car l'image ne le montre pas clairement, et habituez-vous à cette réponse : « on ne distingue pas » est une phrase légitime.

Le Fou de Conver est intitulé « LE MAT ». Il marche lui aussi vers la droite du lecteur, avec le bâton et le baluchon sur l'épaule et la canne à la main. Sous la ligne qui ferme la marge supérieure apparaît une rangée de traits que le bord de la lame coupe. Ils pourraient être un numéro, mais je ne les lis pas avec certitude et je ne vais pas vous les faire lire. Derrière les jambes, de nouveau, il y a une forme pâle qui ne se laisse pas non plus identifier. Les deux intitulés, « FOL » et « MAT », se traduisent d'ordinaire par « fou », et ce livre appelle la carte Le Fou dans les deux cas. Mais que la série lui donne un seul nom n'efface pas le fait que la lame de Dodal dit une chose et celle de Conver une autre.

Le Jugement de Dodal porte le numéro « XX » dans la bande supérieure et l'intitulé « LE IVGEMENT », avec le V là où nous attendrions un U. Un ange avec une trompette occupe la moitié haute : de la trompette pend une bannière avec une croix rouge sur fond jaune, et autour de l'ange on voit des ailes de plusieurs couleurs, des rayons et des formes grises entrelacées qui tiennent lieu de nuages. Dans la moitié basse, il y a trois figures, et celle du centre est vue de dos. Celui de Conver reprend cette structure : numéro « XX » en haut, ange avec trompette, bannière avec croix et trois figures en bas, celle du centre de dos. Les détails changent. La croix de la bannière apparaît claire sur le jaune, non rouge, et une bande jaune et rouge ferme la scène sous les trois figures. Je vous propose de lire l'intitulé de Conver plus loin, dans les exercices, sans que je vous le donne d'avance.

Le Monde de Dodal porte le numéro « XXI » et l'intitulé « LE MONDE », les deux mots presque collés. Dans la marge gauche du lecteur, il y a une inscription verticale qui se lit « F·P·LE·TRANGE ». Une figure occupe le centre d'une couronne ovale ; dans les coins du haut, il y a un ange à gauche et un aigle à droite, et dans ceux du bas deux têtes barbues coiffées de rouge. Il n'y a ni taureau ni lion : c'est une erreur répétée dans bien des textes et que l'image dément. Le Monde de Conver porte « XXI » et « LE MONDE », et dans sa marge gauche on ne voit pas d'inscription verticale. En haut, il conserve l'ange à gauche et l'aigle à droite, et tous deux portent un nimbe rouge. En bas, il y a bien, à gauche, une tête cornue qui semble celle d'un taureau ou d'un bœuf et, à

droite, un lion à crinière. La couronne est plus large et se ferme par des croix jaunes en haut et en bas.

Remarquez ce qui vient de se passer. Les coins du bas du Monde montrent que deux exemplaires du même modèle peuvent différer sur un point que n'importe quel livre d'interprétation tient pour fixe. Quand quelqu'un vous assure que Le Monde porte « un taureau et un lion », il convient de lui demander de quel exemplaire il parle.

Trois intitulés, trois cartes

Le Fou, Le Jugement et Le Monde se confondent pour une raison d'ordre : selon la manière dont on ordonne le jeu, Le Fou va au début, ou à la fin, ou entre le XX et le XXI. Celui qui apprend les majeurs par la position finit par croiser les trois. Ici, on les identifie par l'intitulé et le numéro, qui, eux, sont sur la lame :

- « LE FOL » (Dodal) ou « LE MAT » (Conver), sans numéro que l'on puisse lire avec certitude : Le Fou ;
- « XX » avec « LE IVGEMENT » (Dodal), ou « XX » avec l'intitulé du Jugement (Conver) : Le Jugement ;
- « XXI » avec « LE MONDE », dans les deux exemplaires : Le Monde.

Le Fou, donc, est la carte qui ne porte pas de numéro sûr. Cette absence est une donnée, et l'une des plus utiles que donne un jeu ancien.

Ce que nous savons et comment nous le savons

Tout ce que l'on affirme sur ces lames n'a pas le même poids. Une phrase comme « Le Fou de Dodal est intitulé LE FOL » se vérifie en regardant. Une phrase comme « Dodal a imprimé à Lyon entre 1701 et 1715 » ne se voit sur aucune carte : elle repose sur le catalogue de la bibliothèque, et vous pouvez le consulter mais non le vérifier sur la lame. Et une phrase comme « le modèle de Conver dérive de celui de Dodal » est une conjecture raisonnable qu'aucune image ne prouve. Ce livre distingue trois degrés et les utilisera dans tous les chapitres.

Objet	Source	Degré de l'affirmation
Le Fou de Dodal porte l'intitulé « LE FOL »	L'image de la lame	Donnée de la lame
Le Fou de Dodal ne montre pas de numéro lisible	L'image de la lame	Donnée de la lame (c'est une absence)

Objet	Source	Degré de l'affirmation
Le Fou de Conver a des traits coupés dans la marge supérieure	L'image de la lame	Donnée de la lame, sans lecture du numéro
Dodal a imprimé à Lyon entre 1701 et 1715	Catalogue de la BnF	Donnée du catalogue
L'activité de Conver se situe entre 1809 et 1833	Catalogue de la BnF	Donnée du catalogue
Le cachet rouge des cartes est celui de la bibliothèque	Catalogue et crédits des images	Donnée du catalogue
Le Monde de Dodal porte une inscription verticale dans la marge gauche	L'image de la lame	Donnée de la lame
Le Monde de Conver porte un taureau et un lion en bas	L'image de la lame	Donnée de la lame
Les deux exemplaires partent d'un modèle commun	Comparaison des images	Hypothèse vraisemblable
« FOL » et « MAT » nomment la même idée	Comparaison des intitulés	Hypothèse

La *donnée de la lame* est ce que l'on voit, et chacun peut la vérifier avec l'image devant soi. La *donnée du catalogue* est fournie par celui qui garde l'objet : elle est fiable, mais vous la recevez d'un autre et il convient de le dire ainsi. L'*hypothèse* est une explication qui s'accorde avec ce que l'on voit sans que rien la démontre. Les hypothèses ne sont pas mauvaises, et presque tout le tarot repose sur elles, mais il faut les appeler par leur nom. L'habitude que ce livre veut vous donner commence ici : avant de répéter une phrase sur une carte, savoir de quel degré elle relève.

Il y a une nuance qu'il ne faut pas oublier. Une date écrite sur une lame n'est pas la date d'impression de l'exemplaire. Le Deux de Deniers du Conver que nous utilisons porte une inscription avec l'année « 1760 », et la bibliothèque ne date pas l'exemplaire de 1760, mais de l'activité de l'imprimeur. Celui qui lit le chiffre et le prend pour une date d'impression confond une donnée de la lame avec une conclusion sur la lame.

Ancien ne veut pas dire identique

Deux exemplaires anciens du même modèle ne sont pas des copies exactes, et deux tirages d'une même planche non plus. La couleur était appliquée à part du trait, à la main ou au pochoir, et sur ces lames elle déborde des lignes en plusieurs points, si bien qu'un chapeau rouge dans un exemplaire peut être jaune dans l'autre sans que le dessin change. Les différences de forme, en revanche, comptent : Le Monde de Dodal et celui de Conver ne partagent pas les coins du bas.

L'erreur fréquente consiste à prendre un détail d'un exemplaire et à l'attribuer à l'autre, ou à « le » tarot de Marseille en général. Notez toujours de quel exemplaire vous parlez. Si vous ne pouvez pas le dire, la phrase est, au mieux, une hypothèse.

— Reconnaître une restauration moderne —

Celui qui achète aujourd'hui un jeu de Marseille ne reçoit généralement pas un exemplaire ancien, mais une *restauration* : une édition moderne qui part d'un ou de plusieurs exemplaires anciens, redessine les lignes, refait les couleurs et corrige parfois les intitulés. Il y a des restaurations soigneuses et d'autres qui modifient beaucoup. Aucune n'est mauvaise pour lire. Le problème apparaît quand l'acheteur croit regarder une lame du XVIIIe siècle alors qu'il regarde une interprétation du XXIe siècle de cette lame. Ses détails peuvent être très fidèles ou non, et on ne le sait qu'en collationnant.

Un seul indice ne décide rien. Le raisonnable est d'accumuler des indices et de les comparer toujours au témoin ancien, tel que vous l'avez vu dans la partie précédente. En voici cinq que l'on peut vérifier le jeu à la main, et les deux premiers sont les plus faciles :

1. Le contour. Sur les lames anciennes de ce livre, la ligne noire est irrégulière : elle s'épaissit, s'interrompt, se corrige. L'ombrage se fait avec de petites hachures parallèles qui ne gardent pas toujours la même distance. Une ligne uniforme et propre, sans un seul tremblement, indique en général un redessin.
2. La couleur. Sur les témoins, les couleurs sont peu nombreuses, d'aspect inégal, et dépassent les lignes (dans Le Jugement de Dodal, le bleu et le rouge sortent de leurs contours). Les aplats saturés qui respectent chaque bord sont typiques d'une édition moderne.
3. Les intitulés. Les anciens ont une orthographe propre : « IVGEMENT » avec un V, chez Dodal, ou des mots presque collés, comme dans « LE MONDE » du même exemplaire. Une édition moderne tend à régulariser et à compléter les lettres. Si tous les intitulés de votre jeu apparaissent parfaitement espacés et avec l'orthographe française actuelle, demandez-vous pourquoi.

4. Le support et les marques. Le carton d'un exemplaire ancien est taché, découpé à la main et usé aux coins, et porte ici le cachet de la bibliothèque. Un jeu moderne arrive en boîte, avec un livret, toutes les lames de taille identique et une ligne de droits d'édition. Méfiez-vous des jeux « vieillis » : l'aspect ancien est un style, non une date.
5. Les différences de composition. Vérifiez Le Fou, Le Jugement et Le Monde contre les témoins. Si Le Monde de votre jeu a dans les coins du bas un taureau et un lion, il ne coïncide pas avec Dodal ; il coïncide avec Conver, ou avec une restauration fondée sur un modèle voisin. Si Le Fou porte un numéro que le témoin n'a pas, ou un nom que le témoin ne porte pas, quelqu'un l'a ajouté, et il convient de savoir qui et pour quelle raison.

Ces cinq indices répondent à des questions différentes. Le contour et la couleur renseignent sur le *traitement* de la lame ; les intitulés et la composition, sur ses *sources* ; le support, sur son *origine* matérielle. Un jeu peut avoir un traitement très moderne et une composition très fidèle, ou l'inverse. C'est pourquoi la conclusion ne doit jamais être « il est ancien » ou « il est faux », mais quelque chose de plus précis : « sa composition coïncide avec le témoin Conver sur les trois cartes comparées, ses intitulés sont normalisés et sa couleur est plate ».

Il ne s'agit pas non plus de mépriser la restauration. Si vous lisez avec une restauration, continuez. Ce que le livre vous demande, c'est de dire laquelle vous avez et, quand vous décrivez une carte, de regarder votre carte et non celle d'un autre jeu. Les descriptions de ce livre valent pour Dodal et, quand cela est indiqué, pour Conver. Si votre exemplaire diffère, cette différence est le premier exercice d'observation qui vous revient : notez-la, et continuez à lire avec le jeu que vous avez, non avec celui que le livre montre.

Reste un piège de méthode. Il est tentant de décider qu'un détail de votre jeu est « le bon » parce qu'il coïncide avec ce que dit un livre d'interprétation. Un livre peut décrire un autre exemplaire, ou une restauration, ou une carte de mémoire. Le critère ici est plus simple : c'est la lame que vous avez devant vous qui commande et, pour la comparer, le témoin qui apparaît dans ces pages. Ce que ni l'un ni l'autre ne montre, on ne l'affirme pas.

— Les 78 pièces : 22 majeurs, 40 numérales, 16 figures —

Un jeu de Marseille complet compte 78 lames et se divise en trois familles qu'il convient de savoir séparer avec les mains avant d'apprendre la moindre signification. L'addition est

simple : 22 majeurs, 40 numérales et 16 figures font 78. Les 56 lames qui ne sont pas des majeurs (40 et 16) sont appelées parfois, ensemble, mineurs, et les 22 premières, majeurs. Les deux adjectifs sont un classement moderne d'usage commode. Aucune lame ancienne ne porte imprimé le mot « majeur » ni « mineur ».

Les 22 majeurs

Les majeurs sont les cartes qui ont un intitulé propre et, sauf une, un chiffre romain. Vingt et un sont numérotés de I à XXI, et Le Fou reste à part. Sur le témoin de Dodal, Le Fou ne montre pas de numéro lisible, comme nous l'avons vu, et sur celui de Conver nous ne lisons pas avec certitude les traits de la marge. De là vient un compte qui déconcerte plus d'un lecteur : vingt et un majeurs avec un numéro plus Le Fou, qui n'en porte pas de manière visible, font vingt-deux.

Les codes qu'emploie ce livre (M00 pour Le Fou, M01 pour Le Bateleur, et ainsi de suite jusqu'à M21 pour Le Monde) sont des étiquettes de catalogue, non des inscriptions de la lame. Le « 0 » n'est pas imprimé sur Le Fou de Dodal. Nous l'utilisons parce qu'il permet d'ordonner la série sans se disputer sur la place du Fou, et vous le verrez dans les légendes d'images et dans les tableaux. Quand vous avez besoin de parler de ce que la lame dit, parlez de l'intitulé et du numéro ; quand vous parlez du code, sachez qu'il est du livre.

Parmi les majeurs, il y a une autre particularité qui sera traitée au chapitre 4 : l'un d'eux, celui qui porte le numéro XIII, ne porte de nom dans aucun des deux exemplaires. Ce livre l'appelle L'Arcane XIII, seule façon de le nommer sans lui ajouter ce que la lame tait. Et il y en a une autre que nous verrons aux chapitres 3 et 4 : La Justice et La Force occupent chez Dodal les places VIII et XI.

Les 40 numérales

Les numérales sont les lames des quatre couleurs (Bâtons, Coupes, Épées et Deniers) de l'as au dix. Quatre couleurs par dix cartes font 40. L'as compte comme numérale, de sorte que la couleur de Coupes compte dix lames numérales : l'as, le deux, le trois et ainsi de suite jusqu'au dix. Une numérale ne se reconnaît pas à une scène, mais à un décompte : le Quatre de Deniers a quatre deniers, le Six de Coupes a six coupes. C'est une particularité importante du modèle : les numérales de Marseille ne montrent pas de scènes avec des personnages, mais des dispositions ordonnées d'un même emblème, et c'est pourquoi il faut compter, et bien compter. Le chapitre 5 explique comment se dessinent les Bâtons et les Coupes, et le chapitre 6 en fait autant pour les Épées et les Deniers.

Recompter paraît une sottise jusqu'au jour où l'on confond un Neuf avec un Dix. De l'exactitude du décompte dépend qu'une carte soit ce qu'elle est. Le chapitre 6 consacre une section entière à distinguer ces deux cartes de Deniers, parce que les erreurs les plus répétées avec ce modèle se commettent sur les numérales hautes, où il y a beaucoup d'emblèmes et peu de place.

Les 16 figures

Les figures sont au nombre de quatre par couleur : Valet, Cavalier, Reine et Roi. Quatre couleurs par quatre figures font 16. Dans les codes du livre, elles portent les numéros 11 (Valet), 12 (Cavalier), 13 (Reine) et 14 (Roi) : B11 est le Valet de Bâtons, C14 est le Roi de Coupes. Ces numéros sont, encore une fois, des étiquettes du catalogue. Les figures portent bien un intitulé imprimé sur la lame, avec une orthographe ancienne qui sera transcrite telle quelle au chapitre 7. Chacune montre un personnage, si bien qu'on les distingue des numérales au premier coup d'œil : il y a une figure là où les numérales ont des emblèmes à compter.

Le total final est celui-ci :

- 22 majeurs : Le Fou, I à XXI ;
- 40 numérales : quatre couleurs, de l'as au dix ;
- 16 figures : quatre couleurs, du Valet au Roi ;
- 78 lames au total.

Les mots de la série (Valet, Cavalier, Reine, Roi ; Bâtons, Coupes, Épées, Deniers) sont fixes dans ce livre et dans les trois autres tomes de la série. Si, dans un autre jeu ou un autre livre, vous trouvez « Page », « Fante » ou « Knave », c'est la même pièce sous un autre nom. Ici, il ne changera pas.

Essayez-le

Sortez votre jeu et séparez-le sur la table en trois tas, sans regarder les significations, uniquement d'après ce que vous voyez.

1. Premier tas : les lames qui portent un intitulé dans la partie inférieure et un chiffre romain dans la partie supérieure. Ce sont les majeurs. À part, celle qui a un intitulé et pas de numéro net : presque sûrement, Le Fou.
2. Deuxième tas : les lames avec un personnage et un intitulé, sans numéro. Ce sont les figures. Séparez-les par couleur et vérifiez qu'il y en a quatre dans chacune.
3. Troisième tas : les lames avec un emblème répété que vous pouvez compter. Ce sont les numérales. Rangez-les par couleur et par numéro.

Maintenant comptez : 22, 40 et 16. Si vous obtenez un autre chiffre, ne le forcez pas. Il peut manquer une lame, ou y en avoir une de trop (beaucoup de jeux modernes incluent une carte de titre ou une carte publicitaire), ou deux majeurs peuvent s'être mêlés aux figures parce qu'ils leur ressemblent. Notez ce qui est en trop ou ce qui manque, avec son nom, et ne cherchez pas l'équilibre de l'addition avant d'avoir vérifié chaque tas.

Quand vous avez terminé, prenez Le Fou, Le Jugement et Le Monde et comparez chacun avec le témoin de ce chapitre. Votre Fou porte-t-il un numéro ? Que porte votre Monde dans les coins du bas ?

— Ce qu'il faut attendre du livre et ce qu'il ne faut pas —

La promesse de ce livre est concrète. En le terminant, vous reconnaîtrez les 78 cartes par leur intitulé, leur numéro ou leur décompte ; vous saurez formuler une question que l'on peut travailler ; et vous pourrez expliquer une première lecture de trois cartes en désignant sur chaque lame le détail qui soutient chaque phrase. Il ne promet pas plus. Pas moins non plus, même s'il exige une discipline qui paraît lente au début : on n'affirme rien que l'on ne puisse désigner du doigt sur la carte.

Pour cela, le livre vous donne des béquilles et vous prévient qu'il les retirera peu à peu. Les premières fiches apportent des mots clés et des phrases déjà construites ; les tableaux des chapitres intermédiaires vous donnent des grilles de phrase ; vers la fin, les exercices vous demandent de lire sans elles. C'est l'ordre de tout atelier : on commence avec la main guidée et on termine avec la main libre. Si, à un moment, vous croyez avoir appris un mot clé et ne plus avoir besoin de regarder la carte, regardez-la de nouveau : cela signifie que l'appui est devenu une habitude, et l'habitude remplace l'observation.

Du tarot, on attend ici ce que l'on attend d'un outil de réflexion et de divertissement. Les cartes servent à ordonner une conversation avec soi-même ou avec une autre personne qui l'a demandé, à voir une situation sous un angle que l'on n'avait pas envisagé et à exercer le regard. Elles ne prédisent pas. Elles ne disent pas ce qui va arriver, ni ne remplacent l'avis d'un médecin, d'un avocat, d'un psychologue ou d'un conseiller financier, et ce livre n'en offre aucun des quatre. Ce que les cartes font, c'est *suggérer* et *inviter à se demander*, et ces verbes seront employés avec rigueur dans toutes les lectures d'exemple.

Il y a des choses que le livre laisse volontairement de côté. Ce n'est pas une histoire du jeu ni une étude de ses origines, qui sont obscures et se prêtent à des hypothèses très audacieuses. Il ne compare pas ce modèle à d'autres jeux et n'explore pas de systèmes de correspondances avec d'autres disciplines. Il ne développe pas non plus la lecture des

cartes renversées : dans ce tome, toutes les cartes se lisent à l'endroit, règle fixée au chapitre 8 pour retirer une complication au débutant. Le chapitre 13 indique où poursuivre chacune de ces questions, et les trois autres tomes de la série reprennent les plus techniques.

Un dernier avertissement sur les exemples. Les cas qui apparaissent dans chaque chapitre sont fictifs, inventés pour illustrer une idée. Les personnes qui en sont les protagonistes n'existent pas, et aucune lecture d'exemple ne prouve que le tarot fonctionne. Ce sont des exercices de méthode : ils servent à voir comment on sépare ce que l'on regarde de ce que l'on suppose, et à rien d'autre.

— Exercices —

1 · Comparer deux lames

Placez devant vous les deux Jugements de la table de ce chapitre, celui de Dodal en haut et celui de Conver en bas. Notez trois différences que vous pouvez désigner du doigt sur l'image. Une différence valable s'écrit ainsi : « dans celui de Conver, sous les trois figures, il y a une bande jaune et rouge ; dans celui de Dodal, on ne voit pas cette bande ». Il ne suffit pas de dire « celui de Conver est plus clair », car la couleur varie pour des raisons étrangères au dessin, ni « celui de Dodal est plus expressif », car c'est une impression de votre part.

Pour vous orienter, regardez quatre zones : le pied de la composition, la bannière, les nuages autour de l'ange et l'intitulé. Dans l'intitulé, observez la lettre qui suit le I dans le mot du Jugement. Chez Dodal, c'est un V. Vérifiez quelle lettre vous lisez dans celui de Conver, et si vous ne la lisez pas avec certitude, notez-le ainsi et ne choisissez pas.

Une fois vos trois différences trouvées, révisez-les avec une règle : une autre personne, l'image devant elle et sans que vous parliez, pourrait-elle trouver chacune d'elles ? Si l'une exige que vous « l'expliquiez », ce n'est encore qu'une impression.

Orientation. Parmi les différences que l'on peut désigner : la bande inférieure qui n'apparaît que chez Conver ; la croix de la bannière, rouge chez Dodal et claire chez Conver ; et la lettre de l'intitulé, qui est un V chez Dodal et que vous devez vérifier chez Conver. Si vous en avez trouvé trois autres qui respectent la règle du repérage, elles sont tout aussi bonnes. Si vous en avez écrit une du type « celui de Conver est plus net », refaites-la.

2 · Donnée ou hypothèse

Classez chacune de ces dix phrases dans l'une des trois catégories : donnée de la lame (elle se voit dans l'image), donnée du catalogue (la bibliothèque ou les crédits l'affirment) ou hypothèse (ni image ni catalogue ne la soutiennent). Notez à côté en une ligne pourquoi.

1. Le Fou de Dodal porte l'intitulé « LE FOL ».
2. L'exemplaire de Dodal est daté entre 1701 et 1715.
3. Le Fou de Dodal marche vers la droite du lecteur.
4. Les graveurs de Dodal ont copié un modèle antérieur aujourd'hui perdu.
5. Le Monde de Dodal porte une inscription verticale dans la marge gauche.
6. L'activité de Conver se situe entre 1809 et 1833.
7. Le cachet rouge des cartes appartient à la bibliothèque qui conserve les exemplaires.
8. Le Fou de Conver représente la même chose que Le Fou de Dodal, même s'il porte un autre intitulé.
9. Le Jugement de Dodal et celui de Conver portent le même numéro, XX.
10. Tous les jeux de Marseille dérivent de l'exemplaire de Dodal.

Corrigé. Sont des données de la lame la 1, la 3, la 5 et la 9, parce qu'elles se vérifient en regardant. Sont des données du catalogue la 2, la 6 et la 7, parce qu'elles dépendent de ce que la bibliothèque et les crédits établissent et non de ce que l'on voit. Sont des hypothèses la 4, la 8 et la 10. La 4 n'a aucun appui visible ni documentaire dans ce livre. La 8 est raisonnable mais non prouvée par les lames, qui montrent seulement que les deux occupent la même place de la série avec un intitulé différent. La 10 n'est pas seulement une hypothèse, mais une hypothèse qui heurte ce que l'on voit : Le Monde de Conver a en bas un taureau et un lion et celui de Dodal non, et cela suffit pour douter d'une descendance linéaire unique.

— Cas : Alice et le jeu « original » —

Cas fictif, imaginé pour illustrer une méthode.

Alice achète sur internet un jeu annoncé comme « Tarot de Marseille original, avec inscriptions anciennes ». Quand il arrive, elle ouvre la boîte et trouve des lames aux intitulés français, un livret en plusieurs langues et des couleurs vives. L'aspect lui plaît, mais elle lit depuis deux jours qu'il existe « l'original » et ne sait pas si le sien l'est. Elle commence à s'inquiéter d'avoir acheté une copie.

La première chose qu'elle fait est de se demander ce que veut dire « original ». Cela peut vouloir dire que le dessin est l'original, que l'impression est celle de l'époque, ou que

c'est la première édition de cette restauration. Ce sont trois affirmations différentes, et le mot de l'annonce ne distingue pas entre elles. Elle décide que la question, telle qu'elle la formule, ne peut pas recevoir de réponse, et la remplace par une autre qui le peut : avec lequel des deux exemplaires anciens mon jeu coïncide-t-il, et en quoi s'en écarte-t-il ?

Elle prend trois cartes, Le Fou, Le Jugement et Le Monde, et les compare aux témoins. Sur son Fou, elle lit l'intitulé « LE MAT » et ne voit aucun numéro net. Sur son Monde, elle lit « XXI » et « LE MONDE » ; en bas, à gauche, une tête cornue et, à droite, un lion à crinière ; dans la marge gauche, aucune inscription verticale. Avec ces données, elle conclut que son jeu ne coïncide pas avec le témoin de Dodal pour Le Fou ni pour Le Monde, et qu'il coïncide avec celui de Conver pour les deux.

Alice passe alors aux indices de restauration. Elle regarde les contours : uniformes, sans un seul tremblement. Elle regarde les couleurs : plates, brillantes, sans dépasser aucune ligne. Elle regarde les intitulés : ils sont espacés avec régularité, et dans Le Jugement elle lit une graphie différente de celle du témoin de Dodal. Le carton est propre et toutes les lames mesurent exactement la même chose. Il y a une ligne de droits d'édition sur la boîte. Quatre indices sur cinq désignent une édition moderne, et le cinquième, la composition, indique qu'elle suit de près le modèle de Conver.

Elle ne dit pas « c'est une copie » ni « c'est un original ». Elle écrit sur la première page de son cahier une fiche de trois lignes, avec le degré de chaque affirmation :

- Donnée de la lame : Le Fou est intitulé « LE MAT » et Le Monde porte un taureau et un lion en bas, comme le témoin de Conver, et non comme celui de Dodal.
- Donnée de la lame, faute de catalogue : contour uniforme et couleurs plates, indices d'édition moderne.
- Hypothèse : c'est une restauration fondée sur un modèle proche de celui de Conver ; pour le confirmer, il faudrait lire l'information de l'éditeur, qui figure sur la boîte et dans le livret.

Avec trois cartes, elle ne peut pas affirmer lequel des exemplaires son jeu suit exactement, et elle le note. Mais elles lui suffisent pour écarter l'idée qu'il soit une réplique de Dodal, et la fiche lui suffit pour commencer à lire sans le sentiment d'avoir acheté quelque chose de moindre valeur. Ce qu'elle a entre les mains est un jeu moderne d'après un modèle ancien ; pour apprendre à regarder, il sert tout autant.

Quand elle a fini, elle ajoute une quatrième ligne avec la tâche qui lui reste : collationner le reste de ses cartes avec les témoins au fur et à mesure que le livre les présentera, et noter chaque écart avec son numéro de carte. C'est un travail de semaines, non d'un après-midi, et elle n'a pas besoin de l'achever pour commencer à lire.