

# Tarot divinatoire

Le **tarot divinatoire** est un **art divinatoire** qui utilise les cartes du **tarot de Marseille** ou sous d'autre forme comme le tarot des anges ou tarot des égyptiens. Il s'agit d'une forme de **cartomancie**. C'est l'art de tirer les cartes, les tarots<sup>1</sup>.

L'interprétation des cartes de tarot – comme **oracle** ou dans le cadre d'une approche plus psychologique – est parfois désignée par des néologismes, comme **tarologie**.

Cette pratique repose sur un ensemble de croyances, propres à l'**occultisme**, quant à l'existence de forces mystérieuses ou de liens invisibles entre les choses. Dans le milieu occultiste, de nombreuses théories attribuent à l'usage divinatoire des cartes de tarot, comme aux cartes elles-mêmes, des origines mythiques très diverses : Égypte ancienne, Bohémiens, etc.

Historiquement, la plus ancienne trace connue de l'approche des cartes de tarot comme instrument d'interprétation apparaît à **Bologne** dans la première moitié du **xviii**<sup>e</sup> siècle<sup>2</sup>.

Un point marquant de son développement apparaît vraisemblablement à la fin du **xviii**<sup>e</sup> siècle, dans l'œuvre d'**Antoine Court de Gébelin** immédiatement prolongée par **Jean-Baptiste Alliette**, dit "Etteilla", mais la source en est vraisemblablement italienne<sup>3</sup>.

Au **xix**<sup>e</sup> siècle, **Eliphas Lévi** développa une théorie qui, associant notamment les 22 cartes majeures (nommées *arcanes majeurs* à partir de 1863, en référence au lexique de **Paracelse**) aux 22 lettres de l'alphabet hébreu, est devenue la référence dans le milieu occultiste.

À partir du travail de Lévi, de nombreux jeux de tarot divinatoire ont été créés au tournant des **xix**<sup>e</sup> et **xx**<sup>e</sup> siècles par différentes sociétés occultistes, essentiellement françaises et anglo-saxonnes, chacune désireuse de développer un jeu dont l'iconographie et la clé d'interprétation seraient conformes à sa doctrine.

Parmi les plus célèbres dérivés, on trouve le *Tarot de Wirth*, publié en 1889 par **Stanislas de Guaita** et **Oswald Wirth**, et le *Tarot Waite-Smith*, publié en 1909 par **Arthur Edward Waite** et **Pamela Colman-Smith**.



La Papesse, arcane majeur du tarot Visconti

## Histoire

L'usage divinatoire du tarot pourrait être daté de **1527** avec la parution du *Chaos del Tri per uno*, essai littéraire de lecture divinatoire avec les cartes de tarot de Teofilo Folengo écrit sous le pseudonyme de **Merlin Cocai**. Toutefois cette source est isolée et encore sujette à débats.

C'est à la fin du **xviii**<sup>e</sup> siècle à **Bologne** en **Italie** qu'est attesté un des premiers documents connus avec la liste de cartes du tarot et leurs significations divinatoires<sup>4</sup>.

Le rayonnement du tarot divinatoire fondé sur le tarot de Marseille ou le tarot de Besançon prend son essor en France avec **Antoine Court de Gébelin**<sup>5</sup> à la fin du **xviii**<sup>e</sup> siècle, en pleine période des Lumières. L'approche moderne des cartes de tarot comme instrument d'interprétation (essentiellement divinatoire) prend sa source dans l'œuvre de cet érudit protestant célèbre à l'époque avec son *Monde Primitif*<sup>6</sup>.

Son travail est repris et réinterprété dans les livres d'Etteilla de **Jean-Baptiste Alliette** dit **Etteilla**, **occultiste** du **xviii**<sup>e</sup> siècle qui, penché sur la **cartomancie**<sup>7</sup>, décide de restituer aux cartes de tarot ce qu'il estime être leur forme primitive, il en remodèle l'iconographie<sup>8</sup> et il le baptise **Livre de Thot**.

Plus tard, **Eliphas Lévi** dénonce les erreurs d'Etteilla en affirmant que les 22 Triomphes correspondent aux 22 lettres de l'alphabet hébreu mosaïque<sup>9</sup>, un rapprochement déjà fait dans l'ouvrage de Court de Gébelin sous la plume du C. de M<sup>10</sup>.

L'étude de Lévi, plus profonde et complexe, devient ainsi la plus importante référence de l'occultisme moderne<sup>11</sup>.

Les théories de Lévi sont reprises par de nombreuses confraternités occultistes (en particulier dans l'Ordre Kabbalistique de la Rose+Croix avec **Oswald Wirth**, **Gerard "Papus" Encausse**) et chacune d'entre elles réalise de nouvelles cartes de tarot conformes à sa propre philosophie.

Les différents courants, qui dérivent globalement tous des travaux de Court de Gébelin<sup>12</sup>, sont à l'origine des variations qu'on connaît dans les cartes. On trouve ainsi Etteilla et son tarot influencé par l'Égypte, les cartes de tarot d'**Oswald Wirth**<sup>13</sup>, de **Robert Falconnier**<sup>14</sup> ceux de la **Golden Dawn** qui se retrouvent dans celui de **E.A. Waite** et **Pamela Colman-Smith** ou d'**Aleister Crowley**, etc.

Toutes ces cartes reprennent la structure du **Tarot de Marseille** tel qu'il existait en France depuis le **xvii**<sup>e</sup> siècle au moins. Le Tarot de Marseille est presque à l'origine de tous les jeux de cartes que nous connaissons aujourd'hui<sup>15</sup>.

## Description

La totalité des jeux de tarot utilisés dans les pratiques d'interprétation du tarot se fondent sur le **Tarot de Marseille**, on trouve des variantes dans l'ordre des atouts dans les tarots anciens comme dans les tarots modernes, de même que des variations iconographiques plus ou moins profondes.

Globalement, on peut distinguer trois tendances : les tarots dont les cartes numérales reprennent des motifs similaires aux cartes à enseigne italienne (avec des variations dans les symboles) d'une part, d'autre part ceux dont les cartes numérales sont illustrées, tradition principalement anglo-saxonne qui se fonde sur le tarot de Waite, et enfin une troisième tendance qui ne se compose que d'une série d'atouts avec le Mat ou son dérivé (par exemple chez **Falconnier**).

Depuis 1863 et à la suite de **Paul Christian**, nombre d'**occultistes** divisent les cartes en deux groupes en utilisant le terme *arcane* de **Paracelse** pour désigner les cartes : les cartes d'atouts sont désignées par le terme **arcanes majeurs**, et les autres cartes, cartes de points dites numérales et figures ou honneurs, sont désignées comme **arcanes mineurs**<sup>16</sup>.

## Les Triomphes ou Atouts dits *arcanes majeurs*

C'est la cinquième bande qui distingue les jeux de cartes de tarot des autres jeux de cartes à enseignes latines à quatre couleurs. Historiquement nommés *trionphes*, ils deviennent *atouts* pour le jeu. Ils sont au nombre de 22. Ils étaient historiquement numérotés en numération romaine à la façon du Moyen Âge<sup>17</sup> comme reproduit ci-dessous. Certains jeux plus modernes usent de la numération romaine normale<sup>18</sup> ou de chiffres arabes.

## Le tarot de Marseille

I. Le Bateleur (ou le Magicien)	XII. Le Pendu
II. La Papesse (ou la Grande Prêtresse)	XIII. L'Arcane sans nom/« La Mort »
III. L'Impératrice	XIII. Tempérance
III. L'Empereur	XV. Le Diable
V. Le Pape (ou le Hiérophante)	XVI. La Maison Dieu (ou la Tour)
VI. L'Amoureux (ou <i>Les Amoureux</i> dans les versions anglophones)	XVII. L'Étoile
VII. Le Chariot	XVIII. La Lune
VIII. La Justice	XVIII. Le Soleil
IX. L'Ermite	XX. Le Jugement
X. La Roue de Fortune	XXI. Le Monde
XI. La Force	XXII. Le Mat / 0 - (ou le fou)

Le Mat (ou le Fou) est sans nombre (chez Oswald Wirth il n'est pas numéroté, mais il est associé à Shin, la 21<sup>e</sup> lettre de l'alphabet hébreu); pour beaucoup d'auteurs, il se range avec les autres triomphes, c'est ainsi qu'il était classé historiquement dans la pratique du jeu, d'autres auteurs<sup>19</sup> le classent soit avec les cartes numérales et les honneurs, soit à part de toutes les autres cartes.

En tant qu'atout, il se voit affecter la valeur 22 ou zéro selon la convention choisie. Parfois encore Le Mat est classé au 21<sup>e</sup> rang, Le Monde étant alors au 22<sup>e</sup>, c'est l'ordre adopté par l'auteur anonyme (en fait Valentin Tomberg) de l'ouvrage *Méditations sur les 22 arcanes majeurs du Tarot*<sup>20</sup>.

La convention de numération romaine diffère du Rider-Waite. Celle-ci est aussi présente sur les cadrans d'horloge (le «quatre horloger») et a souvent été utilisée au Moyen-Âge.<sup>21</sup>

## Le tarot Rider-Waite

0 Le fou ( <i>The Fool</i> )	XII. Le Pendu ( <i>The Hanged Man</i> )
I. Le Magicien ( <i>The Magician</i> )	XIII La Mort ( <i>Death</i> )
II. La Grande Prêtresse ( <i>The High Priestess</i> )	XIV. Tempérance ( <i>Temperance</i> )
III. L'Impératrice ( <i>The Empress</i> )	XV. Le Diable ( <i>The Devil</i> )
IV. L'Empereur ( <i>The Emperor</i> )	XVI. La Tour ( <i>The Tower</i> )
V. Le Hiérophante ( <i>The Hierophant</i> )	XVII. L'Étoile ( <i>The Star</i> )
VI. <i>Les Amoureux</i> ( <i>The Lovers</i> )	XVIII. La Lune ( <i>The Moon</i> )
VII. Le Chariot ( <i>The Chariot</i> )	XIX. Le Soleil ( <i>The Sun</i> )
VIII. La Force ( <i>Strength</i> )	XX. Le Jugement ( <i>Judgement</i> )
IX. L'Ermite ( <i>The Hermit</i> )	XXI. Le Monde ( <i>The World</i> )
X. La Roue de Fortune ( <i>The Wheel Of Fortune</i> )	
XI. La Justice ( <i>Justice</i> )	

Le Fou, contrairement au Mat du tarot de Marseille qui n'est généralement pas numéroté, prend le chiffre 0 et "La Force" a comme chiffre VIII et "La Justice" XI.

## Le tarot des Égyptiens

I. Le Chaos	XII. La Prudence
II. La Lumière	XIII. Le Grand Prêtre
III. Les Plantes	XIV Le Démon
IV. Le Ciel	XV. Le Devin
V. Le Monde	XVI. Le Jugement
VI. Les Astres	XVII. La Mort
VII. Les Oiseaux et Les Poissons	XVIII. L'ermite
VIII. Le Repos	XIX. L'Ecroulement
IX. La Justice	XX. La Roue
X. La Tempérance	XXI. Le Tyran
XI. La Force	LXXVIII L'Alchimiste

## Les cartes numérales et figures, dites *arcanes mineurs*

Ce sont les cartes « habituelles » qu'on retrouve dans le jeu de cartes à enseignes latines standards, réparties en quatre couleurs ou séries: le denier (ou l'écu), le bâton, l'épée, la coupe.

Chaque couleur ou série compte 14 cartes : l'As, les neuf nombres, le Valet, le Cavalier (ou le Chevalier), la Reine et le Roi. Les tarots de tradition anglo-saxonne - principalement des déclinaisons du tarot d'A.E Waite et Pamela Colman-Smith, dit *tarot Rider-Waite* - remplacent les deniers par des pentacles.

Certains jeux remplacent les figures<sup>22</sup>.

Dans certains jeux de cartes de tarot, les cartes numériques sont absentes (chez Oswald Wirth par exemple) ou moins nombreuses comme dans le *tarocchino* de Mitelli.

Selon de nombreux systèmes de correspondances, les couleurs sont associées avec les **quatre éléments**, on trouve par exemple chez certains auteurs les associations Bâton/Feu, Coupe/Eau, Épée/Air et Denier/Terre (tarot des Égyptiens), mais pour d'autres on aura Bâton/Terre, Coupe/Air, Épée/Feu, Denier/Eau. On trouve également ces couleurs dans le jeu de l'*Aluette* ou dans les cartes à enseignes espagnoles (*naipes*<sup>23</sup>) également produites par les cartiers qui créèrent les tarots dits aujourd'hui *de Marseille*<sup>24</sup>.

## Tirage

---

La pratique de la taromancie s'effectue suivant divers protocoles variables suivant les pratiquants et les consultants. En général ce protocole contient trois phases :

1. mélange des cartes, en général suivi d'une coupe ;
2. disposition sur la table des arcanes (cartes) et sélection d'un certains nombres suivant le tirage (de 3 allant à toutes les arcanes) ;
3. interprétation.

Dans le cadre d'un tirage entre deux personnes, chaque phase peut être réalisée par le consultant ou par le *taromancien*, suivant que ce dernier autorise ou non le consultant à intervenir dans certaines manipulations des cartes de plus, certains tirage demandent à ce qu'on retire la carte représentant l'homme ou celle de la femme en fonction du consultant.

Il est également possible de « se tirer les cartes » pour soi, pour répondre à une question ou comme support de méditation. Il existe plusieurs niveaux d'interprétation qui vont du plus matériel au très symbolique.

Il existe beaucoup de méthodes de tirage des cartes divinatoires. Un type de tirage couramment rencontré est le **tirage en croix** ou la **réponse de Thot** qui s'effectue habituellement avec les arcanes majeurs. Il comporte 4 cartes disposées en croix qui permettent de peser le pour, le contre et d'apporter une réponse au consultant.

Dans le **tirage en croix** la carte de gauche représente le consultant, la carte de droite ce qui lui fait face (circonstances ou personnes externes), la carte située en haut identifie le problème à régler, la carte en bas donne le résultat ; une cinquième carte dite de *synthèse* peut être tirée en additionnant les valeurs numériques des 4 cartes par la « réduction théosophique ». (Ex : 42. 4 + 2 = 6). Si jamais la synthèse est une carte qui se trouve déjà dans le tirage, on extrait la valeur numérique de cette carte et on refait la réduction théosophique (<http://villemin.gerard.free.fr/Wwwgvmm/Esoteris/Numerolo.htm#:~:text=L.a%20r%C3%A9duction%20th%C3%A9osophique%20E2%80%93%20ou%20racine,somme%20des%20chiffres%20du%20nombre.&text=Jusqu'%C3%A0%20obtenir%20un%20seul%20chiffre.>).

Une autre méthode est le **tirage en ligne**, qui ne met en jeu que les arcanes majeurs. Le tirage est alors composé de 3 à 5 cartes déposées, chaque carte devant représenter soit le passé, le présent, le futur, la personne, ses motivations ou encore la réponse à celles-ci. Ce tirage est souvent le plus simple et est très souvent représenté dans les films ou séries tels que *Charmed* ou *La Princesse et la Grenouille*.

D'autres types de tirages comportant davantage de cartes permettent d'obtenir une vision globale de l'avenir du consultant, tel le **tirage des maisons astrologiques** (12 cartes, une pour chaque maison) ou le **tirage anniversaire** (une carte par mois).

Il existe notamment une méthode qui utilise 10 cartes et qui nécessite les arcanes mineurs et majeurs : les 5 premières cartes sont disposées en croix grecque avec la seconde carte posée sur la première, décalée à 90°. Les quatre autres cartes sont disposées en ligne verticale à droite de la croix du bas vers le haut :

- la première carte, au centre de la croix, symbolise le consultant lui-même et l'état dans lequel il se trouve ;
- la seconde carte, sur le consultant, est le problème auquel le consultant est confronté ;
- la troisième carte, à gauche, est le passé du consultant ;
- la quatrième carte, à droite, est la future situation du consultant ;
- la cinquième carte, au-dessus, symbolise l'atmosphère de la situation ;
- la sixième carte, en dessous, représente les motivations profondes et insoupçonnées du consultant ;
- la septième carte, en bas à droite est la personne ; c'est une personne qui interfère dans la vie du consultant, cela peut être quelqu'un dont il a déjà été question dans les 6 premières cartes, quelqu'un d'inconnu ou non ;
- la huitième carte symbolise le regard des autres sur notre action et ce qu'ils vont en penser ;
- la neuvième carte représente les peurs du consultant qui l'empêchent d'arriver à son épanouissement ;
- la dixième carte est la conclusion.

Le Jeu de la Reine : Étendre, sans regarder, cinq cartes sur la table. En choisir vingt-quatre autres et demander au consultant de les mélanger et de couper de la main gauche. Retourner les cinq premières cartes : la première évoque le présent ; la deuxième le destin qui accompagne le consultant tout au long de sa vie ; la troisième symbolise l'amour ; la quatrième la famille ; la cinquième la position sociale.

Puis partant de la carte se trouvant au-dessus du paquet de vingt-quatre cartes, répartir successivement quatre cartes sur chacune des cinq cartes retournées.

Les quatre cartes se trouvant sur la première des cinq indiquent ce qu'il advient du présent ; celles qui se trouvent sur la deuxième carte prédisent l'avenir ; celles qui se trouvent sur la troisième concernent l'amour ; celles qui se trouvent sur la quatrième évoquent la famille ; celles qui se trouvent sur la cinquième indiquent la position sociale.

Les quatre cartes restant, après cette distribution, se découvrent en dernier: les deux premières d'entre concernent l'imprévu, les deux autres la chance.

## Allusions aux tarots divinatoires dans la culture populaire

---

- Tarō Hitsuji, "Akashic Records of Bastard Magic Instructor". Plusieurs personnages ont un rapport aux cartes de tarot, en particulier Glenn Radars avec son arcanes du fou.
- Michel Tournier, *Vendredi ou les Limbes du Pacifique*. Au début du livre, le capitaine Pieter Van Deyssel prédit son avenir à Robinson au moyen d'un tarot de Marseille.
- Piers Anthony, *Constellations*. Un roman de science-fiction en trois parties accordant une place considérable au tarot et à son interprétation.
- Roger Zelazny, *Cycle des Princes d'Ambre*. Les personnages possèdent un jeu de Tarot divinatoire (Tarot d'Ambre), qui sert aussi à entrer en contact avec la personne ou le lieu représenté sur l'atout de la carte et rejoindre la dite personne ou le lieu en la traversant.
- Laurent Parcelier, *Guilio et le drôle de monde 1 et 2*

- Alejandro Jodorowsky, dans ses films et œuvres.
- Agnès Varda, *Cléo de 5 à 7*. Longue scène d'ouverture avec les cartes du tarot.
- François Girard, *Le Violon rouge*. Scène de tarot divinatoire sur la durée du film, préparant les nombreux *flashforwards* autour du violon créé au XVIII<sup>e</sup> siècle.
- Tom Robbins, *Comme la grenouille sur son nénuphar*
- Alfred Boudry, dans *Le Sang de Robespierre*, où la Révolution française est réinterprétée à l'aide d'un Tarot de Marseille
- Dans la troisième partie du manga de Hirohiko Araki, Jojo's Bizarre adventure : *Stardust Crusaders*, certains personnages possèdent des "stands" (pouvoirs) nommés d'après les cartes du tarot divinatoire. Nous pouvons prendre l'exemple de quelques personnages comme Star Platinum (Étoile), le stand de Jotaro Kujo ; Hierophant Green (Hiérophante), le stand de Noriaki Kakyoin ; Hermit Purple (Ermite), le stand de Joesph Joestar ; Silver Chariot (Chariot), le stand de Jean-Pierre Polnareff ; Magician's Red (Magicien), le stand de Muhammad Avdol ; The Fool (Fou), le stand du chien Iggy ; The World (Le Monde), le stand de l'antagoniste DIO.
- Le personnage de Basil Hawkins dans *One Piece* est un magicien qui utilise des cartes de tarot pour agir sur son environnement.
- Shin Megami Tensei *Persona*, jeu vidéo où le tarot divinatoire a une place centrale.
- Le personnage de Sartorius dans la saison 2 de *Yu-Gi-Oh GX* joue un deck basé sur les cartes de tarot.
- Dans le jeu vidéo *The Binding Of Isaac*, le joueur peut récupérer des cartes de tarot ayant des effets liés à leurs noms.
- Le roman de Milorad Pavić, "*Dernier amour à Constantinople*" (2000 - 1<sup>re</sup> éd. 1994) repose sur un jeu *intertextuel* à base de lames de tarot.
- *Vision d'Escaflowne*, série animée japonaise de 26 épisodes correspondant chacun à un arcanes du jeu de tarot de l'héroïne Hitomi Kanzaki.
- La Storia Della Arcana Famiglia, série animée japonaise de 12 épisodes ou certains protagonistes représentent des arcanes majeurs avec des capacités qui leur sont associées.
- Paige Matthews dans *Charmed*, lorsqu'elle tire le tarot pour apercevoir l'avenir de sa sœur *Phoebe Halliwell* dans le mariage.
- Dr Facilier dans *la princesse et la grenouille* lors de l'arrivée du prince Naveen
- Dans *Sherlock Holmes : Jeu d'ombres*, lors de la rencontre entre Sherlock Holmes et Mme Simsa.
- Dans le jeu vidéo *Cyberpunk 2077*, les cartes de tarot ont une place importante tout le long de l'histoire, et sont également présentes en tant que cartes à collectionner.

## Références

1. « Larousse » (<https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/tarologie/186796#:~:text=tarologie%20n.f.,tirer%20les%20cartes%2C%20les%20tarots.>)
2. Dummett, Michael, *Tarot Cartomancy in Bologna*, in *The Playing Card* vol. 32 no. 2 (2003) page 79 « The sheet discovered by Pratesi is included in a folder containing miscellaneous documents, including a number dated 1772-3. However, because in the list the lowest court cards of Cups and Coins are each called Fantesca (Maid), but those of Swords and Batons Fante (Jack), we can date the list to the first half of the XVIII century: for after 1750 at the latest those court figures of the Tarocco bolognese and of the *Primiera bolognese* (the regular pack that shared a standard pattern with the *Bolognese Tarot pack*) reverted to being male in all four suits. Unfortunately, none of the four Papi (Empress, Emperor, Popess and Pope), nor any of the Moretti or Moors which replaced them in 1725, is among the 35 cards in the list: we therefore lack this indication of when in the first half of the XVIII century the list was compiled. It seems probable, however, that it was compiled after 1725, since it is more understandable that none of the four Moors was used for divination than that none of the four Papi was »
3. Id. pages 79-80, « The earliest evidence of cartomancy with the Tarot pack in France dates from 1770; it is a passing reference to it in the book published in that year by the cartomancer Jean-Baptiste Alliette, usually known as Etteilla. 4 It may of course be that the practice had existed in France for some decades before this first mention of it in print; but it seems likely that it arose in Bologna before it did in France. »
4. Giordano Berti, *Tarocchi e Cartomanzia*, in *Storia dei Tarocchi*, Mondadori, Milan 2007, p.99
5. Michael Dummett in *A wicked pack of cards: the origins of the occult Tarot* par Ronald Decker, Thierry Depaulis et Michael A. E. Dummett, Duckworth, 1996 (ISBN 0-7156-2713-9) (ISBN 978-0-7156-2713-6) .
6. Antoine Court de Gébelin, *Monde Primitif, analysée et comparé avec le monde moderne*, Tome 2, Boudet, 1781 sur google books (<https://books.google.com/books?id=BHETAAAAQAAJ>)
7. *Etteilla, ou la seule manière de tirer les Cartes*, Etteilla, Amsterdam, 1773 sur google books ([https://books.google.com/books?id=C185AAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=etteilla&as\\_brr=1&ei=FPMcS\\_rBFjSiYASM3LC7DA&client=firefox-a#v=onepage&q=&f=false](https://books.google.com/books?id=C185AAAcAAJ&printsec=frontcover&dq=etteilla&as_brr=1&ei=FPMcS_rBFjSiYASM3LC7DA&client=firefox-a#v=onepage&q=&f=false))
8. *Manière de se récréer avec le jeu de cartes nommées Tarots*, Etteilla, Paris, 1785
9. Eliphas Levi, *Dogme et rituel de la Haute Magie*. Paris, 1855-56
10. Antoine Court de Gébelin, op. cit.
11. *Tarot Blanc, Le Tarot comme clé de la connaissance*. lien ([https://www.tarotblanc.com/le\\_tarot\\_comme\\_cle\\_de\\_la\\_connaissance.php](https://www.tarotblanc.com/le_tarot_comme_cle_de_la_connaissance.php))
12. Michael Dummett, *A wicked pack of cards*.
13. O. Wirth, *le Tarot des imagiers du Moyen Âge*
14. R. Falconnier, *les XXII lames hermétiques du Tarot divinatoire*, 1896
15. « La tarologie » (<https://www.mademoiselle-bien-etre.fr/tarologie/>)
16. Thierry Depaulis, *Tarot de Paris*, André Dimanche, Marseille, 1984 : c'est à Paul Christian (Jean-Baptiste Pitois 1811-1877) que nous devons l'emploi des termes lames et arcanes [...] pour désigner les cartes de tarot (L'homme rouge des Tuileries, Paris, 1863).
17. La soustraction du nombre de rang inférieur à gauche n'est pas utilisée ; le tarot de Jacques Viéville fait exception pour deux atouts de son jeu (où 9 et 19 sont notés respectivement IX et XIX, et non pas VIII et XVIII comme dans la plupart des autres tarots français anciens).
18. Par exemple le tarot de Teodoro Dotti, Milan, c. 1845., ou le tarot dit Rider-Waite-Smith.
19. Par exemple Jean-Marie Lhôte.
20. *Méditations sur les 22 arcanes majeurs du Tarot* 1984, Éditions Aubier Montaigne, Paris, 1980, 1984, 1992 - (ISBN 2-700-70369-3) (l'ouvrage est paru sans nom d'auteur selon la volonté de l'auteur, mais en fait c'était un secret de polichinelle, voir Antoine Faivre, *Accès à l'ésotérisme occidental*, tome II, Éd. Gallimard, 1996, p. 290-293, et avec une introduction de Hans Urs von Balthasar).
21. « L'histoire du « quatre d'horloger » - Deutsches Uhrenmuseum » (<https://www.deutsches-uhrenmuseum.de/fr/musee/savoir/savoir-horloger/lhistoire-du-quatre-dhorloger.html>), sur [www.deutsches-uhrenmuseum.de](http://www.deutsches-uhrenmuseum.de) (consulté le 26 mai 2022)
22. Par exemple le tarot de la Golden Dawn remplace les figures des valets par des princesses et des cavaliers par des princes.
23. Le jeu espagnol ne comporte des numérales ou points que de 1 à 9 et pas de Reines.
24. Joseph Billioud dans la revue *Marseille*, 1958, repris dans *Cartes à Jouer et Tarots de Marseille*, éditions *Alors hors du temps*, Marseille, 2004.

## Annexes

Sur les autres projets Wikimedia :



*tarologie*, sur le Wiktionnaire

## Bibliographie

---

- Ronald Decker, Thierry Depaulis et Michael Dummett, *A wicked pack of cards: the origins of the occult Tarot* Duckworth, 1996 (ISBN 0-7156-2713-9) (ISBN 978-0-7156-2713-6)
- Michael Dummett, *Tarot Cartomancy in Bologna*, in *The Playing Card* vol. 32 no. 2 (2003) pp. 79–88.
- Thierry Depaulis, *Tarot, jeu et magie* (<https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k6532698n>), catalogue, Bibliothèque Nationale, Paris 1984.
- Thierry Depaulis, *Tarot de Paris*, André Dimanche, Marseille, 1984
- Antoine Court de Gébelin, *Monde Primitif, analysée et comparé avec le monde moderne, Tome 2*, Boudet, 1781 sur google books (<https://books.google.com/books?id=BHETAAAAQAAJ>)
- Jean-Baptiste Alliette le jeune dit Etteilla, *Etteilla, ou la seule manière de tirer les Cartes*, Etteilla, Amsterdam, 1773 sur google books ([https://books.google.com/books?id=C185AAAACAAJ&printsec=frontcover&dq=etteilla&as\\_brr=1&ei=FPMcS\\_rBFJiSyASM3LC7DA&client=firefox-a#v=onepage&q=&f=false](https://books.google.com/books?id=C185AAAACAAJ&printsec=frontcover&dq=etteilla&as_brr=1&ei=FPMcS_rBFJiSyASM3LC7DA&client=firefox-a#v=onepage&q=&f=false))
- Alphonse Louis Constant dit Éliphas Lévi, *Dogme et rituel de la haute magie*, Chacornac, Paris 1855-56
- Gérard Encausse dit "Papus", *Le Tarot des Bohémiens, clef absolue des sciences occultes*, Paris 1889.
- Oswald Wirth, *Le Tarot des Imagiers du Moyen Âge*, Éd. Le Symbolisme, Paris 1926.
- Aleister Crowley, *Le Livre de Thoth*, nouvelle traduction de Philippe Pissier, Editions Alliance Magique, 2016. (ISBN 2367360138 et 978-2367360133).
- Michael Dummett, Thierry Depaulis, Andrea Vitali, Giordano Berti, *Le carte di Corte. I Tarocchi: gioco e magia alla Corte degli Estensi*, catalogue, Ferrara, Chateau Estense, octobre 1987 – janvier 1988.
- Giordano Berti, *Storia dei Tarocchi. Verità e leggende sulle carte più misteriose del mondo*, Mondadori, Milan 2007, (ISBN 978-88-04-56596-3)
- Carole-Anne Eschenazi, *Se développer et s'épanouir avec le tarot divinatoire : (même quand on n'y connaît rien !)*, Eyrolles, 2020, (ISBN 978-22-12-57333-6)
- Eliphas Lévi, *Dogme et rituel de la haute magie*, Bussière, 1990
- Valentin Tomberg, *Le Mat itinérant. L'amour et ses symboles. Une méditation chrétienne sur le Tarot*. Edition établie et présentée par Friederike Migneco et Volker Zotz. Luxembourg: Kairos Edition, 2007. (ISBN 978-2-9599829-5-8).
- G. O. Mebes (en), *Tarot Majors*, Shin Publications, England, 2020 (ISBN 978-1-9163365-3-7).

## Articles connexes

---

- [Tarot](#)
- [Tarot français](#)
- [Histoire des cartes de tarot](#)
- [Cartomancie](#)
- [Voyance](#)
- [Jeu de cartes](#)
- [Oracle de Belline](#)