

Le Tarot en jeu

Céline Masson (1973)

1. Des cartes à tirer

aspect affectif

Le Tarot pourrait tout aussi bien être d'origine égyptienne qu'aztèque, judaïque que chinoise, islamique ou hindoue. Il est apatride et intemporel. On ne pourra sans doute jamais en retracer les racines avec certitudes. Nul ne peut prétendre savoir exactement d'où il vient. Sa présence est constatée depuis des siècles. Un fait demeure: au fil du temps et de l'espace chaque civilisation a enrichi le symbolisme du Tarot de sa propre compréhension de l'univers. Transmis par des images, celles-ci se sont transformées avec le temps et se sont chargées de symbolisme archétypal.

Les gravures proposées par Céline Masson sont mystérieuses, comme si l'artiste détient les clés de la représentation. Elle sauvegarde des savoirs tenus secret où seuls les initiés peuvent en comprendre le symbolisme et le langage.

L'artiste s'approprie d'une culture et nous propose sa propre vision de ce jeu divinatoire. Elle devient diseuse de bonne aventure le temps d'une exposition.

2. Des symboles et des descriptions

aspect plastique

L'artiste s'inspire des textes descriptifs du jeu du Tarot, autant que des représentations des cartes.

Elle a réalisé cette série d'images en gravure. Elle nous rappelle ainsi que c'était la technique déjà employée à l'époque pour la fabrication de ces cartes. Cela permettait ainsi leur diffusion vite devenues populaires.

Céline Masson a fait le choix d'une gravure monochrome, au trait (pointe sèche) et aquatinte (surface). Elle travaille sa plaque de cuivre et procède jusqu'à trois bains d'acide permettant une gradation en quatre valeurs de couleur sépia de ses tirages. Il existe dix exemplaires de chaque plaque ainsi tirée.

En gardant le format initial de la carte, Céline Masson confère à l'image une intimité transportable.

3. Le Tarot de Marseille

aspect culturel

Le Tarot dit de Marseille désigne un ensemble de cartes à couleurs "latines" avec des allégories médiévales et Renaissance reconnaissables sur les atouts.

Céline Masson joue avec les cartes et les arcanes du Tarot. Elle nous propose sa vision des étapes d'un parcours initiatique culturel.

C'est aussi la mise en image d'un pèlerinage de l'âme, les étapes et les évolutions de nos tranches de vie, depuis l'incarnation jusqu'à la mort. Il est la description d'un chemin de connaissance, d'initiation et d'enseignement.

Son usage en divination est récent et non traditionnel et les méthodes utilisées sont nombreuses.

Céline Masson a trouvé dans ce thème une manière de proposer de nouvelles images, une vision artistique d'une appropriation culturelle d'un jeu.

4. Un jeu de cartes à créer

aspect didactique

Le jeu ou la carte est un point de départ pour de multiples amorces, ou exercices en arts visuels.

Stimuler l'élève à se raconter à travers une carte, à se dessiner.

Profiter du groupe-classe pour créer un jeu(aspect collectif). Chacun crée une pièce d'un ensemble.

La carte facilite une entrée personnelle dans une activité artistique. Avec le jeu, il y a des règles à respecter.

On ne joue pas seul.

Amorce: utiliser les cartes pour dessiner

4 cartes pour une histoire

Exercice: composition à partir de quelques cartes, travail au crayon de couleur

5. Séquences didactiques

Des exemples visuels d'un travail mené en classe par des étudiants stagiaires HEP

- dossier réalisé par Céline Masson, didactique des AVI, hiver 2004

- dossier réalisé par Arina Rouzina, didactique des arts visuels, MSAVI 21, été 2010

Extrait du dossier réalisé par Arina

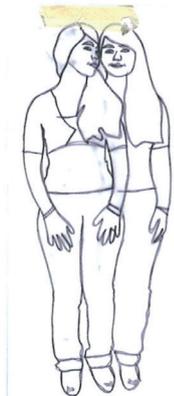
Rouzina, didactique des arts visuels,

MSAVI 21, été 2010. Prof: Claire de Buren

Prof: Tilo Steireif



Mise en page sur le calque :
un moment de travail...
moi : « ça vous plaît de faire
ça ? »...
réponse : « oui, parce que
c'est nous ! »



Photos : moment
plutôt agréable, mais
pas facile à organiser.

SEQUENCE DIDACTIQUE:

OBJECTIFS

Se confronter avec la notion d'«autoportrait» à travers les exemples d'oeuvres d'artistes. Se donner les moyens de réaliser un objet collectif (un jeu de carte).

Technique et notions:

Couleurs: utiliser les couleurs aux normes du jeu de carte

Dessin: croquis

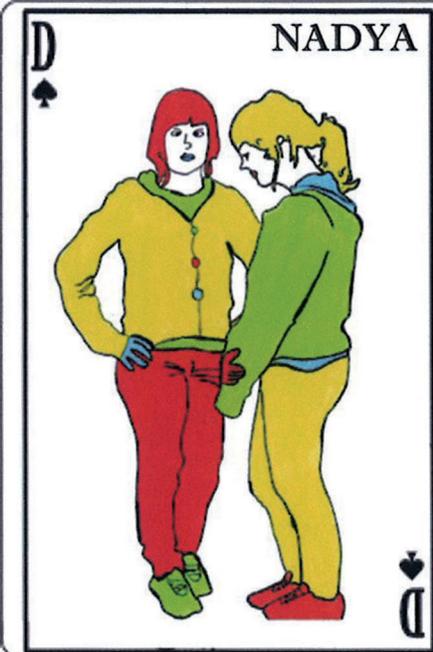
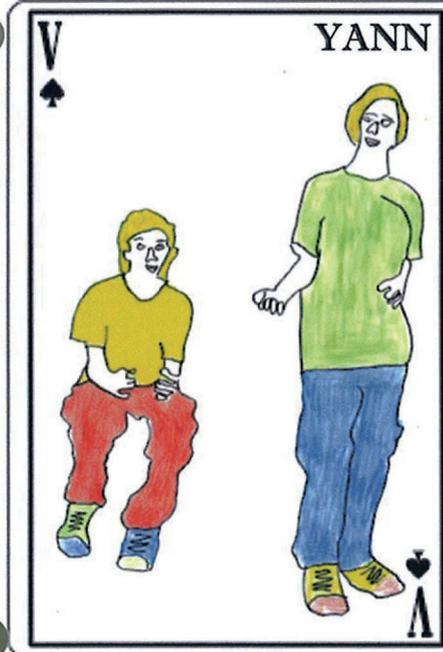
Narration: interprétation d'une action, d'un sentiment, d'une émotion (capacité de communiquer par l'image construite).

Technique spécifique:

Décalque / gouache et à-plat

Mise en couleur : un élève : « Madame, j'aime pas faire du coloriage ! »
Un autre élève : « Moi, j'aime bien et ce donne ! »

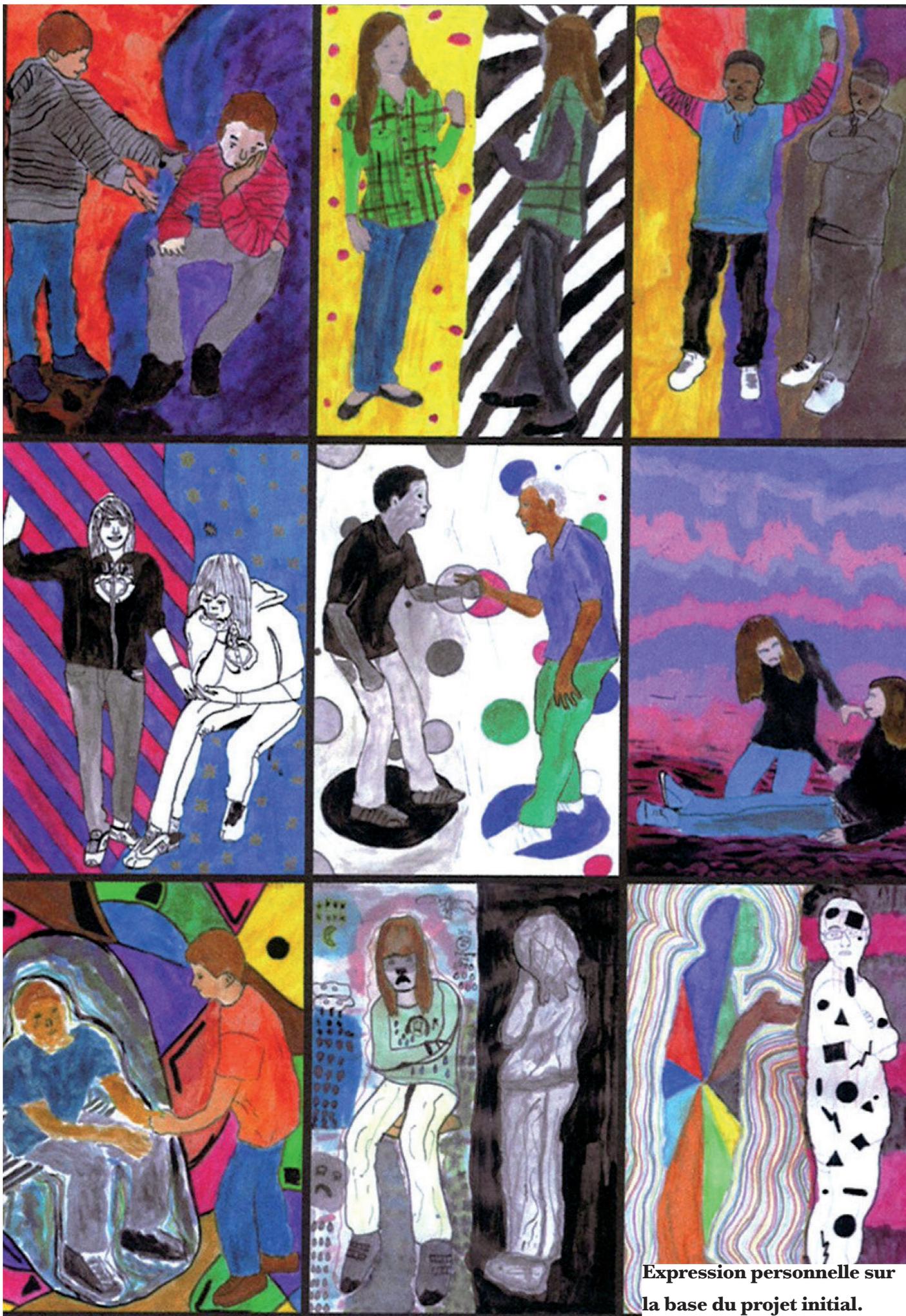




L'autoportrait double représente l'artiste deux fois sur une seule et même image.

Beaucoup d'artistes ont travaillé l'autoportrait dès la Renaissance: l'Adoration des Mages Gozzoli; la Résurrection de Piero della Francesca, Autoportrait d'Albrecht Dürer et Rembrandt. Puis au XX^e siècle, Klimt et Frida Kahlo ou plus contemporain Francis Bacon et Julian Freud.

Le portrait en double: Cindy Sherman, Kate Pau-



Expression personnelle sur la base du projet initial.

1. Le Bateleur.

Première carte du tarot, le «un» indivisible et par lequel tout commence. Ce premier personnage correspond à tout principe d'activité.

L'arcane représente un jeune homme debout devant une table qui n'a que trois pieds (les trois piliers du monde visible). Sa main gauche tient un bâtonnet et se dresse vers le ciel. Dans sa main droite, il y a une pièce d'or. Sur sa tête, le chapeau au signe algébrique de l'infini. Sur la table sont posés une besace, des poids, des dés, un couteau et des deniers. Ses pieds sont posés en équerre.

2. La Papesse.

Deuxième carte du tarot, chiffre binaire assimilé à la féminité. Elle représente le calme, le silence, le mystère, le monde spirituel et intérieur.

C'est une femme assez âgée, assise sur un trône qui porte une tiare pontificale à trois couronnes. Elle tient entre ses mains le livre de la sagesse, du secret. Derrière elle, un voile cache l'entrée de la porte du temple, enceinte sacrée qu'elle garde.

3. L'Impératrice.

Premier personnage du tarot qui montre son visage de face. Elle est positive et représente l'intelligence créatrice, liant le spirituel et la matière.

Une femme assise sur un trône, dans sa main gauche elle tient un sceptre surmonté du globe et de la croix.

Sur son écu qu'elle tient dans la main droite, on peut voir un aigle, ailes déployées et regardant à droite.

4. L'Empereur

Le chiffre quatre est assimilé aux quatre éléments, aux quatre règnes,...

Il représente l'autorité, la rigueur, la puissance.

L'Empereur est un homme sage, barbu tourné vers la gauche en direction de l'Impératrice. Accoudé à un trône, il est coiffé d'un casque et dans sa main droite il tient un sceptre. Par terre, appuyé au trône, l'écu à l'aigle retourné vers la gauche répondant à l'impératrice. Les jambes croisées sont en contact avec le sol.

5. Le Pape.

Le chiffre cinq est le médiateur entre le matériel et le divin.

Le Pape symbolise l'évolution morale et spirituelle, l'ordre, le contrôle de soi, l'expérience et la maturité. Comme la Papesse, il est l'initiateur.

Un homme vieux dispense son savoir à deux personnes. Il porte une tiare comme la Papesse. Il tient dans une main un sceptre à trois traverses horizontales, montrant qu'il règne sur les trois plans (physique, intellectuel, et divin). De l'autre, il bénit les fidèles.

6. L'Amoureux

Avec cette lame on entre dans le domaine du conscient, elle représente un manque d'expériences, l'indécision, l'incertitude devant un choix à faire.

L'Amoureux est représenté par un jeune homme hésitant entre deux femmes, l'une âgée expérimentée et active, l'autre jeune, belle et spirituelle. Cupidon tire ses flèches sur l'Amoureux. Le soleil ou la lune éclaire d'une lumière pure ces personnages.

7. Le Chariot.

Le sept est le chiffre divin. Avec cette lame, on sort de la réflexion de l'Amoureux, pour avancer dans sa voie. Elle indique le triomphe, l'avance, l'évolution, l'équilibre dans l'action du spirituel et du corps.

Debout sur un char, ce personnage est le Bateleur devenu l'Amoureux qui a vieilli. Sur son costume, deux visages apparaissent en mémoire du passé. Le conducteur tient un sceptre et est couronné. Deux chevaux tirent le chariot sur lequel on peut lire S.M., signe de la royauté. Il est protégé par les quatre colonnes surmontées d'un voile.

8. La Justice.

Le huit est le chiffre de l'infini.

La justice est une carte de réflexion sérieuse, elle représente la droiture, pesant le pour et le contre. Elle est l'objectivité.

Une femme assise de face sur un trône à deux colonnes. Dans ses mains elle a une balance et un glaive pour faire respecter ses décisions. Sur sa tête une couronne de laquelle des nattes tombent.

9. L'Hermite.

Le chiffre 9 symbolise l'accomplissement.

L'Hermite est un personnage riche intérieurement, mystérieux et sévère. Sans jugement, il poursuit sa route, seul et apporte la paix.

Le personnage est debout, muni d'une longue robe, d'un bâton pour se défendre et d'une lanterne pour éclairer son chemin.

10. La Roue de la Fortune.

Le nombre dix est symbole du mouvement. Cette carte est la lame du destin aveugle, de la chance comme de la malchance. Des cycles qui reviennent sans cesse avec joie et tristesse, l'éternel recommencement.

C'est une roue qui a six rayons et une manivelle que personne n'actionne, le mouvement perpétuel. Sur cette roue, il y a trois étapes, un homme qui descend vers la matière, un homme qui monte vers la spiritualité, un homme en haut, couronné alliant les deux précédents.

11. La Force.

Active et positive, la Force représente le triomphe de l'intelligence sur la brutalité. Elle indique la force canalisée, la confiance et l'ambition.

Une jolie jeune femme frêle, coiffée d'un chapeau au signe algébrique de l'infini, maîtrise sans effort la force brutale et naturelle d'un lion.

10. La Roue de la Fortune.

Le nombre dix est symbole du mouvement. Cette carte est la lame du destin aveugle, de la chance comme de la malchance. Des cycles qui reviennent sans cesse avec joie et tristesse, l'éternel recommencement.

C'est une roue qui a six rayons et une manivelle que personne n'actionne, le mouvement perpétuel. Sur cette roue, il y a trois étapes, un homme qui descend vers la matière, un homme qui monte vers la spiritualité, un homme en haut, couronné alliant les deux précédents.

11. La Force.

Active et positive, la Force représente le triomphe de l'intelligence sur la brutalité. Elle indique la force canalisée, la confiance et l'ambition.

Une jolie jeune femme frêle, coiffée d'un chapeau au signe algébrique de l'infini, maîtrise sans effort la force brutale et naturelle d'un lion.

12. Le Pendu.

Le nombre douze représente les douze mois de l'année, les douze signes du zodiaques, la division du temps et de l'espace.

Le Pendu représente une très grande spiritualité, un sacrifice volontaire, un oubli de soi pour les autres. Il cherche la vérité à travers un sacrifice. C'est un être mystiques. Un homme pendu par un pied, avec l'autre, il fait un signe de croix. Suspendu entre deux arbres, sans branches, qui unit le ciel et la terre. Mains liées, il sourit, la tête en bas inactif et impuissant.

13. L'Arcane sans nom.

Le nombre treize est assimilé à la mort, à la fin d'un cycle et au début d'un autre, spirituel ou matériel. La faux tranche les liens entre le corps et l'esprit.

Un squelette debout, tourné vers la droite avec encore un peu de chair. Un pied enfoncé dans le sol a fauché l'autre. Par terre, gisent deux têtes souriantes, quelques os et mains entourés d'un peu d'herbe.

14. La Tempérance.

Le nombre quatorze devient ici le symbole d'un commencement.

C'est une carte qui correspond à la recherche d'un équilibre, la circulation d'énergie, la patience et la modération.

Mi-femme, mi-ange, penchée sur la gauche, elle transvase un liquide blanc d'un vase à un autre. Elle est habillée d'une longue robe avec une ceinture et un foulard.

15. Le Diable.

Le nombre quinze est divisible par trois, chiffre divin. Assimilé à l'esprit, l'âme et le corps ou les trois principes qui subissent l'attraction terrestre et matériel. Le Diable est bisexuel, l'arcane indique la réussite comme l'échec.

Le Diable est représenté en homme et en femme. Il possède un glaive qu'il tient par la lame. Il a des cornes et à ses pieds deux petits diabolins.

16. La Maison-Dieu.

Cette carte est la plus néfaste du jeu. Elle représente la destruction avant le renouvellement. C'est un rappel à l'ordre. C'est une tour à quatre créneaux et trois fenêtres, décapitée par la foudre d'où tombent sans se tuer deux personnages.

17. L'Etoile.

Le dix-sept est un nombre signifiant l'harmonie et l'équilibre. C'est une carte de chance qui indique l'harmonie, l'apaisement, la générosité. C'est la carte de l'amour et de la fécondité.

Sous un ciel rempli d'étoiles à sept, huit et une à seize branches, une femme nue renverse le contenu de deux vases dans une rivière.

18. La Lune.

Seule image sans personnage. La Lune représente la partie impalpable de l'individu, l'inconscient associé à la nuit et aux rêves. La Lune est féminine et incarne l'imaginaire.

Elle est pleine et ronde. Elle contient un croissant dans lequel on distingue un visage humain. Deux chiens aboient et reçoivent des gouttes. Derrière eux deux tours, l'une ouverte, l'autre fermée. Une écrevisse se trouve dans l'étang, emblème d'un monde souterrain.

19. Le Soleil.

Le nombre dix-neuf représente la puissance et l'unité.

Cette carte est assimilée à l'amour, la confiance et la chaleur.

Le soleil a un visage humain, avec seize rayons. Il éclabousse deux jumeaux, pieds à terre, sans chaussures, entourés d'un muret qui les canalise.

20. Le Jugement.

Il représente la fin d'une épreuve, la renaissance, la fraternité, la récompense.

Il est annoncé par un ange. Dans sa main gauche, il tient un drapeau sur lequel figure une croix. Dans sa main droite, il tient une trompette. En dessous, il y a trois personnages, deux personnes âgées qui regardent un troisième plus jeune de dos et debout.

21. Le Monde.

Vingt et un est le nombre parfait. Il regroupe deux chiffres associés au divin, le trois et le sept. Cette carte représente l'aboutissement, la joie, l'épanouissement, les choix assumés.

Au centre de l'image, on trouve une couronne de laurier dans laquelle une femme nue tient un bâtonnet de sa main gauche, le bâtonnet du bateleur et la jambe repliée comme le pendu. Aux quatre coins de la carte sont représentés un ange, un aigle, un taureau et un lion (les quatre évangélistes)

22. Le Mat.

C'est un arcane irrationnel et sage. Il n'a pas de place dans le jeu, mais peut se mettre partout. On l'appelle aussi le Fou.

C'est un pèlerin marchant vers la droite, ressemblant à un bouffon, un baluchon sur l'épaule, un bâton dans la main. Il marche malgré le chat qui déchire sa culotte.

Bibliographie:

Gérard van Rijnberk, Le Tarot. Histoire. Iconographie. Ésotérisme, Lyon, Paul Derain, 1947.

Thierry Depaulis, Tarot, jeu et magie, Bibliothèque nationale, 1984.

Antoine Court de Gébelin, Monde primitif, analysée et comparé avec le monde moderne, tome 2, Boudet, 1781 sur google books

Paul Marteau, Le Tarot de Marseille, éditions Arts et métiers graphiques, 1949 ISBN 2082001385

Thierry Depaulis, Tarot de Paris, André Dimanche, Marseille, 1984

Jean-Claude Flornoy, Le Pèlerinage des bateleurs, éditions letarot.com, 2007 ISBN 978-2-9148-2008-0

DADA, le jeu, Mango éditions

Artistes en références:

Le Tarot de Marseille a inspiré les surréalistes qui créèrent le Jeu de Marseille (André Breton, André Masson, Max Ernst, etc...)

Niki de Saint Phalle a basé son Giardino dei Tarocchi sur la série des atouts du Tarot dit de Marseille.

Niki de Saint Phalle, Le jardin des Tarots, 1979-1993, Capalbio, Toscane

Le Caravage, «des Tricheurs», 1594-95, huile sur toile, 94,3x 131,1cm, Kimbell Art Museum, Texas

Georges de La Tour, «le tricheur à l'as de carreau», 1635, huile sur toile, 106x146cm, Musée du Louvre, Paris

Jérôme Bosch, «l'escamoteur», 1496-1516, huile sur bois, 53x65cm, Musée municipal de St-Germain en Laye

Pieter Bruegel l'Ancien, «Les Jeux d'enfants», 1560, 116x161cm, Kunsthistorisches Museum, Vienne

Site:

<http://celinemasson.net/>

Lausanne, août 2011, Nicole Goetschi Danesi

Professeuse formatrice en arts visuels

UER art et technologie

Haute Ecole Pédagogique de Lausanne

septembre 2011