

## タロットカードにおけるアダプテーション

メタデータ	言語: ja 出版者: 静岡大学人文社会科学部翻訳文化研究会 公開日: 2023-03-22 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 今野, 喜和人 メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://doi.org/10.14945/00029541">https://doi.org/10.14945/00029541</a>

# タロットカードにおけるアダプテーション

今野 喜和人

## はじめに

およそどんな領域に属する事柄でも、愛好者や専門的職業人、およびその分野を学術的に研究する人々と、それ以外の門外漢との間には、知識量や認識に決定的な断絶があるのが普通だが、「タロット」という事象におけるその断絶には特別のものがあるように思われてならない。そもそも、タロットの愛好者や、職業として関わる人が相当数いることは世に知られていても、専門的研究者なるものが存在するののかという疑問を持つ人々さえいるだろう。それにはいくつかの理由が考えられる。

まず、タロットは本来「カードを用いたゲーム」に過ぎなかったのだが、そうした「遊戯」全般に対する軽視がある。例えばトランプや花札などの日常的遊戯の「歴史」を詮索しようとする人は、よほどの物好きと見なされるだろう。しかしそれ以上に、日本を含む世界中の多くの国で、タロットとはもっぱら「占い」に使用する道具であるという認識が現在では広まっており、それは本来の「カードゲーム」としての側面を覆い隠すほどになっていて、そうした怪しげで迷信的な領域への警戒がある。ジェンダー的な偏見を込めた「女性」たちが主にその愛好者であるという思い込みも世間にはあり、彼(女)らが、自ら占いを実践したり、職業的な占い師に金銭を支払ったりして、奇妙で、ときに不気味な絵柄を含むカードの偶然的出現から人生の指針や悩みの解決を得ようとするという情景は、合理的思考を重んじる人間にとっては真剣に考察すべき対象からは普通外される。

さらに、本論でもおおまかな流れを扱うように、タロットには占いだけでなく、広く魔術や隠秘学全般と密接に関係付けられ続けた歴史があり、これまたアカデミズムと折り合いが悪い。そこには意図的なものを含めて、ありとあらゆる欺瞞や誤認がはびこっていて、たとえ文化的事象としてのオカルティズムやエソテリシズム(秘教)に興味を持っていても、タロットにだけは近づかないという研究者も少なくない。

しかしながら、少なくとも約 500 年の歴史を持つこのカードが、文化的背景や様々な新解釈によって無数のヴァリエーションを産みつつ、現代社会でも(占いだけでなく)ある一定の役割を果たすに至った経緯は十分に研究に値するものであり、実際に 20 世紀後半以降は美術史、画像学、思想史、心理学、文学等々の立場から、学術的な研究が続々と生み出されている<sup>1</sup>。本論はそれらの成果を

---

<sup>1</sup> 分析哲学の大家としても名高い Michael Dummett の *The game of Tarot : from Ferrara to Salt Lake City*, London, 1980 はこの分野の古典と言っても良く、特にオカルトタロットの誕生と歴史についてはダメットを共著者の一人とする次の二書が詳しい。R. Decker, T. Depaulis & M. Dummett, *A Wicked Pack of Cards: The Origins of the Occult Tarot*, London, 1996, R. Decker & M. Dummett, *A History of the Occult Tarot, 1870-1970*, London, 2002 (今野喜和人訳『オカルトタロットの歴史』国書刊行会、2022 年)。近年、日本語による概論、解説書も数多く出版されているが、鏡リュウジ『タロットの秘密』(講談社、2017 年)は、新書形式でありながらタロットに関する歴史と現状について広く目配りしている。2021 年には雑誌『ユリイカ』が「タロットの世界」を総特集した(鏡リュウジ

利用して、限られた紙幅でタロットという特殊な世界におけるアダプテーションの連鎖について考察すると共に、逆に「アダプテーション」というキーワードを通して、タロットが辿った数奇な運命を振り返ろうとする試みである。

## 基本的事実と神秘化の始まり

論考の前提とするため、いくつかの基本的事実をまずはおさえておきたい。現代に直接繋がるタロットの原型が生まれたのは、15世紀前半の北イタリアとされている。本来はイスラム文化圏から、さらにそのルーツは中国に発して渡来したカードゲームが、製紙や印刷技術の発達に伴ってヨーロッパ全体に広がり、その過程でタロットカードも生まれた。当初は主に手描きの豪華なカードで遊ぶ貴族たちのゲームだったものが、徐々に木版、後には銅版印刷されたカードとなって、一般にも普及していった。その本来の用途としてはあくまでも「トリックテイキング」、すなわち得点を競い合う遊戯・賭博に他ならなかった。

現在広く普及しているタロットには、いわゆる「マルセイユ版」と「ウェイト＝スミス版」の二系列があり、カード名称その他に多かれ少なかれヴァリエーションがあるが、より原型に近いとされるマルセイユ版タロットの一般的構成を表にすると以下の通りになる(表1)。

絵札(切り札) (大アルカナ)			
無/0/XXI/XXII 愚者 I	奇術師	VIII 力	XV 悪魔
	II 女教皇	IX 隠者	XVI 神の家
	III 女帝	X 運命の輪	XVII 星
	IV 皇帝	XI 正義	XVIII 月
	V 教皇	XII 吊るされた男	XIX 太陽
	VI 恋人	XIII 死神	XX 審判
	VII 戦車	XIX 節制	XIX 世界
スートカード (小アルカナ)			
棒	杯	剣	硬貨
コートカード (宮廷カード) (人物札)			
キング	キング	キング	キング
クイーン	クイーン	クイーン	クイーン
ナイト	ナイト	ナイト	ナイト
ページ	ページ	ページ	ページ
数札			
A	A	A	A
2	2	2	2
3	3	3	3
4	4	4	4
5	5	5	5
6	6	6	6
7	7	7	7
8	8	8	8
9	9	9	9
10	10	10	10

表1: 一般的タロットカードの構成

は、表の上方に並ぶ絵札もしくは切り札<sup>2</sup>の存在である。これらは前のプレイヤーが出したカードと同じ

表の下方にある「スートカード」の一覧を見れば、我々が通常目にする「トランプ」と良く似ていることがわかる。実際、タロットがトランプの先祖である(あるいはその逆)とされることもあるが、実際は原型となったカードゲームが様々に枝分かれして、最も広く残った二種がタロットとトランプであると考えの方が真実に近い。

すでに何度も繰り返しているように、タロットは本来、配られたカードによって得点を取り合うゲームに他ならない。細かいルールは省略するが、最初のプレイヤーが場に出したカードと同じスートのカードを次のプレイヤーが出すことで一巡し、最も高い点数のカードを出したプレイヤーが、そのトリック(出されたカード一巡分)を獲得する(どのカードの得点が一番高いかは国と時代で多少のヴァリエーションがある)。それを繰り返して最終的勝者を決めるのである。

いわゆるトランプとタロットの最大の違い

責任編集、12月臨時増刊号)。

<sup>2</sup> 「切り札」を意味する英語 trump は「勝利」を意味する triumph と語源的に繋がりがあって、この語はイタリア語 trionfo (複数形 trionfi) と関係し、さらに trionfi はタロット tarot (イタリア語では

スートのカードが手持ちに無い場合に出すことができる札で、ゲームをより複雑でスリリングなものにするために考案されたと考えられる。その枚数が 22 で、描かれる表象と名称が現在のよう形になるまでには、時代ごと、地域ごとに様々な発展段階があった。その推移は、現在残されているルネサンス期のカードがごく少数であることから、詳細を跡づけるのは難しい。いずれにせよ、イタリアで生まれたタロットカードがフランスに渡り、そこでカードの大量生産が行われるようになり、18 世紀初頭に、上記の「マルセイユ版タロット」というパターンが完成したのである。絵札が 22 枚であることであること(切り札 21 枚プラス【愚者】1 枚という言い方もされる)は、おそらくゲームを盛り上げるのに一番効果的な数として、自然に決められていったものであろう。後世、この 22 という数に特別の意味を見出そうとする伝統が生まれるが、卑近な例を挙げればそれは、野球の「4」ボール、「3」ストライク、「3」アウト制に神秘的な意味を見出そうとするような突飛な空想と、大差はない。

さらに現在流通しているこの切り札 22 枚の名称と絵柄とを検討し、どのような全体コンセプトでこれらが選ばれているのかと考え始めると、人はたちまち袋小路に陥る。【教皇】(V)や【悪魔】(XV)、【審判】(XX)(最後の審判)などの存在から、キリスト教的な背景は確かに想像されるが、それにしては歴史的に実在しない【女教皇】(II)という謎めいたカードがあり、一方でもっと重要なキリスト教的象徴や人物像が欠けている。他方、【教皇】【女教皇】を含めて、【奇術師】(I)、【女帝】(III)【皇帝】(IV)、【隠者】(IX)、【吊るされた男】(XII)(反逆者)、【愚者】(無番や0(ゼロ)など)は人間の様々な職能や地位を示しているのかとも思われるが、これも社会全般の姿を反映するには欠落が多すぎる。【恋人】(VI)(マルセイユ版では「恋する男」とした方が仏語タイトルの L'Amoureux の意味をより良く表している)は、職能や地位とは言いがたい。【戦車】(勝利)(VII)、【正義】(VIII)、【運命(の輪)】(X)、【力】(XI)、【死(神)】(XIII)、【節制】(XIV)は直接には中世から繋がる寓意画の伝統に属しているようだが、これまた選択が恣意的である。【星】(XVII)、【月】(XVIII)、【太陽】(XIX)、あるいは【神の家】(【塔】という呼称もある)(XVI)、【世界】(XXI)は上記の切り札群とどうリンクするのだろうか。また、これらのカードは数字を振られた上で、なぜこのような順番で並んでいるのだろうか。ことほどさように、どの側面から見ても切り札の選択や配列に統一的なコンセプトがあるとは到底思えないが、これはカードの発展段階で、ゲーム上の要請や時代の趣味によって次第次第に決められていったものであり、特定の個人なり集団なりが一義的に定めたものとは考えにくい。しかし、背後にコンセプトが存在しない、もしくは容易に推測できないからこそ、後に無数の解釈を生む余地があったとも考えられる。

このように、基本的に遊戯の道具であったタロットカードが占いに用いられ、さらなる神秘化をされる端緒は、18 世紀後半のフランスにある<sup>3</sup>。当時学者として相当の権威を持っていたクール・ド・ジェブラン(Antoine Court de Gébelin, 1725-1784)が、古代の宗教や言語、文化全般について記した大部の書『原初世界』の第 8 巻(1781 年出版)の中で、タロットカードが古代エジプトに起源があるとする説を、歴史的根拠無しに提示したことから、それは始まっている。「タロットカードについて」と題された同論考の冒頭部は次のように始まる。

古代エジプト人の書は、それらを所蔵していた素晴らしい蔵書館の数々が焼失したことで失

---

tarocchi)とも関係していると言われる。

<sup>3</sup> 以下の論は、先に注で言及した『ユリイカ』2021 年 12 月臨時増刊号に掲載した拙論「フランスのタロティストたち——クール・ド・ジェブランからヴィルトまで」と一部重なる部分がある。

われているが、興味深い事象に関する最も純粋な教義が含まれた一つの作品が今日なお残存していると聞けば、人はみな、これほど貴重で尋常ならざる書をすぐに知りたいと思うに違いない。さらに、この書がヨーロッパの大半の地域に広がっていて、何世紀も前から万人の手の中にあっただということを付け加えれば、必ずや驚きはいや増すことだろう。そしてこの書がエジプト起源であることを人は想像したこともなく、手中に有るのに無いがごとくで、その一葉たりとも解読しようとした者はいないということ、この卓越した叡智の産物が、それ自体何の意味もない異様な図像の集積と見なされていると断言すれば、その驚きは頂点に達するのではないだろうか。聞く者たちの信じやすさにつけ込んで戯れようとしていると思うのではないだろうか<sup>4</sup>。

つまり、タロットカードの原型は古代エジプトの叡智が含まれた「書物」であって、時代を経るうちにその意味が忘れ去られ、今では遊戯に用いられる意味不明の不思議な絵柄のカードになってしまっているという主張である。この論考にはもう一つ、Le C. de M.\*\*\*なる著者（実際はド・メレ伯爵（Louis-Raphaël-Lucrèce de Fayolle, comte de Mellet, 1727-1804））による論が付随していて、その中でもタロットの古代エジプト起源説が展開され、カード全体を「ヒエログリフ」で書かれた『トートの書』（エジプト神話で書物と知を司るトート神によって書かれたとする文書）として捉える見方が説明される。ここで両者の論考を詳しく紹介する余裕は無いが、この歴史的根拠を欠いた荒唐無稽な説が、その後少なくとも二世紀近くにわたって、様々な階層の人々に影響を与えていくことになる。



図 1 : Giovanni Bellini (c.1430-1516), "Fortitude", about 1470 (J. Paul Getty Museum Los Angeles).



図 2: La Force (マルセイユ版)

一つだけ、ジェブランの議論の仕方を典型的に示す<sup>くろ</sup>行を紹介しておこう。上にも述べたように、直接的には中世の伝統を受け継いでいる寓意画として【力】（もしくは【剛毅】）、【正義】、【節制】が、絵画や教会彫刻との連続性が明白な形で切り札に採り入れられている。例えば、女性がライオン<sup>ライオン</sup>の口を開けている姿で【力】もしくは【剛毅】の徳を表すベッリーニの絵（図 1——絵画や教会彫刻など、類似の作例は無数にある）とマルセイユ版タロット【力】（図 2<sup>5</sup>）を参照されたい。他に【正義】の剣と天秤、【節制】の二つの壺などのアトリビュートも、伝統的寓意画そのままである。ところがこれら三つは【賢慮】を加えて四つの「枢要徳」として提示されるのが普通であるのに、一

般的なタロットにはこの【賢慮】と題された切り札が無い。ジェブランはこれを【吊るされた男】に当てはめ、通常は頭を下に、片足で吊るされた男の絵柄となっているが（図 3）、実は本来の図像は男が正

<sup>4</sup> Antoine Court de Gébelin, *Monde Primitif*, Vol. VIII, Paris, 1781, p.365.

<sup>5</sup> 以下のマルセイユ版タロットの画像はすべて、フランス国立図書館の Gallica からダウンロードした、いわゆる「コンヴェル版」で、Nicolas Conver (1784-1833)が 18 世紀の版木を利用して 19 世紀前半に刊行したものである (Jeu de tarot à enseignes italiennes de Marseille, dit "tarot Conver").

立っていて、上げた片足を確実にどこに置けばよいか、見定めている図であると述べる(『原初世界』には、図 4 のような絵が掲載されている)。カードが時代から時代に伝わる際に、絵の意味を理解できなかった版画師が上下逆さまに刷ってしまった結果、現在のような【吊るされた男】のカードが世に広まってしまったというのである。



図 3: Le Pendu  
(マルセイユ版)



図 4: Antoine Court de Gébelin, *Le Monde primitif*, vol. 8 (1781).

そもそもプラトンを直接的な淵源としてキリスト教世界に広まった「枢要徳」の概念が、切り札の中に四つすべて揃っているはずだという説が、タロットの古代エジプト起源説とどうリンクするのか、はなはだ疑問だが、こうした議論の仕方が、後のタロット論やタロット制作にも大きな影響を与えることになる。すなわち、ヨーロッパの各地に広がって多様な姿を見せているタロットに共通の先祖、最古層に一つの原ヴァージョン(いわば「ザ・タロット」)なるものがあって、タロットの研究そして新たな版の作成の目的は、その太古のオリジナルを再現することに他ならないという意識である。その見方からすれば、歴史の中に見出されるタロットの多様化と変容、すなわちアダプテーションの連鎖は、原初版タロットの歪曲の歴史に他ならない。ジェブランの指摘した【吊るされた男】の印刷ミス

もそうした変質過程の一つと見なされる。この後、タロットに関する論考と「修正版」タロットの作成は、それらアダプテーションの針を逆に回し、歪曲を正して幻影の中にしかない「オリジナル」の姿に戻すことが目標とされるようになったのである。

### エジプト化とさらなる神秘化

クール・ド・ジェブランとド・メレ伯爵によるタロットの古代エジプト起源説にいち早く反応したのがエティヤ(Jean-Baptist Alliette, 1738-1791——筆名の Etteilla は姓のアナグラムで、オリエントの言語風に右から左の順序で綴ったもの)という人物であった。彼はすでに 1770 年、カード占いに関する書物を出版していたが、対象となるカードはタロットではなく、現行の「トランプ」に近いフランスの「ピケ・カード」である。その彼がジェブランらのタロット論を読んで、即座にタロットをエジプトの「ヒエログリフ」で綴られた『トートの書』とする説に基づいた論考を書き始め、1783 年以降、『タロットと呼ばれるカードデッキで楽しむ方法<sup>6</sup>』を四分冊の形で出版する(本人は『原初世界』の論考を読むずっと以前からタロットについての認識を持っていたと語るのだが)。

タロットというこの「作品」が、「今から 3953 年前に」編まれたという、異常なほど細かい年代設定から始まる同書には、ジェブランの権威を援用しつつ、著者の自由奔放な説がふんだんに詰め込まれている。ジェブランの論考にはまったく現れていない要素が大量にあり、矛盾する分析もあるが、議論の方法は同一である。すなわち、ヘルメス・トリスメギストス(エジプト神話のトート神とギリシア神話のヘ

<sup>6</sup> Etteilla, *Manière de se récréer avec le jeu de cartes nommées Tarots*, Paris, 1783-1785,

ルメス神の習合的存在)に淵源を持つこの書に対し、現代に至るまで様々な歪曲や改竄が加えられている以上、慧眼をもってその本来の形を読み取ることが、この『トートの書』の「翻訳者」としての著者の使命だということである。

エテイヤはその後 1789 年に至って、彼のタロット観に則った全 78 枚のデッキ、いわゆる「グラン・テテイヤ」(Grand Etteilla)の制作に乗り出す。既存のカードとは色使いなどがまったく異なる銅版画



図 5: XXI Le Monde  
(マルセイユ版)

図 6: Voyage/Terre  
《Grand Etteilla》,  
1880-1890.

の鮮やかな絵柄で、何よりも「カード占い」のための道具と銘打った最初のタロットデッキである。そこには過去の様々なヴァージョンを利用しつつ、上の著作で述べてきた自らの主張を裏打ちする図像が描かれている。例えば、マルセイユ版タロットで通常 XXI の番号を振られる【世界】(図 5)に相当するカードは、新たに 5 の番号を振られ(グラン・テテイヤでは切り札から始まって、スートカードすべてにまで 1 から 78 までのアラビア数字が記載されている)、タイトルは【旅】となった(図 6)。加えて、エテイヤはカード占いに際して、カードが通常の向き(正位置)に出るか、上下反対(逆位置)に出るかで意味が異なるという主張を行い、この解釈法は現在にまで伝わっている。その観点から、逆位置では【地】という名が示される(ついでながら、カードをテーブル上で、ある定められパター

ンで展開するという、現在の「スプレッド」にあたる概念を確立したのも彼である)。マルセイユ版では中央の女性を取り囲む輪は植物のリース状だが、エテイヤ版では丸い形状で尾を咬む蛇となっている。言うまでもなく「ウロボロス」であり、古代エジプトに発し、グノーシス派などでも用いられたとおり、より秘教的なコノテーションを持つ象徴である。おまけにピラミッドも二つ(デザイン上の要請からなのか、実際よりはかなり鋭角に描かれてオベリスクに近いが)見えている。ただ、デッキを総体的に見ると人物像や服装などはヨーロッパ的で、前述の【吊るされた男】に対応する【賢慮】(エテイヤはこのタイトルをそのまま採り入れて枢要徳を四つ揃えている)も女性の正立像となって、伝統的な寓意画に近づいている。しかし、このエジプト的要素の付加というアイデアは、次の世代に受け継がれ、「エジプト版タロット」(Tarot égyptien)という呼び名の下に数多くの変種を産んでいく。

このエジプト化の過程を詳しく分析するのは本稿の目的ではないが、特に重要な人物としてはポール・クリスティアン(Jean-Baptiste Pitois, dit Paul Christian, 1811-1877)という職業作家がいる。一見して歴史書の体裁を採った彼の『魔術の歴史』(*Histoire de la Magie*, Paris, 1870)では、メンフィスのピラミッドの地下にかつて回廊があったことが語られる。その両壁には、参加者が象徴によって秘儀を学ぶための壁画が 11 枚ずつ描かれており、これこそタロットの原型であった……というような物語がまことしやかに綴られている。彼の書にはタロット画像が掲載されていないが、切り札に示される象徴の細かい説明があって、それに則ったカード作成も行われるようになった(ちなみに、彼がカードを *arcane* (「秘密」、「奥義」の意)と呼んだことによって、オカルティストの間では後に切り札を「大

アルカナ」、スートカードを「小アルカナ」と呼ぶ習慣が、その後フランス内外に広まる)。



図 7: V Le Pape  
(マルセイユ版)



図 8: R. Falconnier,  
*Les XXI Lames  
hermétiques du Tarot  
divinatoire*, 1896.

こうしたエジプト化の一応の頂点とも言えるのが、コメディ・フランセーズの役者でもあったファルコニエ (Pierre René Falconnier, 1857 - 1930) によって 1896 年に出版された占術用タロットに関する書である。同書には「古代エジプトの導師の伝統と聖なる書に従って正確に再現された」22 枚の切り札 (ファルコニエはクリスティアンに倣って *lames* (薄片、箔) という用語を用いる) が書の後半に掲載されている。絵の作成はオットー・ヴェジェネールという画家であり、図を見れば、人物像と周囲の物品を含め、全体がはっきりとエジプト風に描かれていることがわかるだろう。この図 8 はマルセイユ版タロットでは V の【教皇】(図 7) にあたる切り札だが、ファルコニエは名称を「秘儀祭司」*Hiérophante* とし、「イシス女神に使える大祭司」だとしている。このエジプト化を徹底したタロットからはその後 20 世紀後半に至るまで、海賊版も含め、多くの類例が生まれることになる。

一方、タロットの象徴は独占的にエジプト文明のみが淵源とされたわけではなく、古代以来のありとあらゆる神秘的思想が背景にあるという主張も同時になされるようになる。そもそも、クール・ド・ジェブランの研究対象は「原初」文明であって、中国を含む世界全体に、言語や宗教も共通した古代社会が存在していたという前提があった。エジプト文明はその古層を最も原型に近い形で残す一要素に過ぎないという発想が込められていた。上記のクリスティアン、ファルコニエよりも時代的に早く、こうした流れに最も強い影響を与えたのがエリファス・レヴィ (Alphonse Louis Constant, dit Éliphas Lévi, 1810-1875) であり、彼の主著『高等魔術の教理と祭儀』は西洋の隠秘哲学、魔術伝統を集大成し、これとタロットを結び付けることで、神秘的タロット観を世紀末からさらに現代にまで伝えるために大きな役割を果たした。レヴィの最大のアイデアは、ユダヤのカバラとタロットを結び付けたことであり、その根拠は(すでに 18 世紀末のド・メレ伯爵の論でも簡単に指摘されているが)、切り札の数が 22 であることと、ヘブライ文字アルファベットが 22 文字であるという偶然の一致から発した幻想である。レヴィはさらに、ジェブランおよびド・メレの中に含まれていたタロットと広い意味での神秘思想の繋がりを最大限に拡大し、ユダヤ神秘思想からはヘブライ文字だけでなく、セフィロートと「生命の樹」の理論や数秘学、神名のテトラグラマトン(聖四文字)にまつわる細かい議論などのカバラ全般、他にユダヤ以外の占星術、錬金術などありとあらゆる秘教伝統が持ち出される。その結論の文章は以下の通りである。

[……]タロットのこの普遍的アルファベットを構成する二十二の鍵の中にどれほど多くの多様な意味が含まれているか、[……]カバラと魔術のすべての秘儀、古代世界のあらゆる神秘、族长たちの学問全体、原初時代の歴史的伝承のすべてが、トート、エノク、カドモスによるこの象

形文字的書物の中に含まれているかが分かる<sup>7</sup>。



図 9 : VII Le Chariot.  
(マルセイユ版)



図 10 : Éliphas Lévi,  
*Dogme et rituel de la haute magie*, 1856.

レヴィ自体はタロットカードの作成を本格的には行わず、『高等魔術の教理と祭儀』に2枚の挿絵を例示的に掲載しただけだった。そのうちの 하나가、マルセイユ版で通常 VII 番の【戦車】であって(レヴィは【ヘルメスの戦車】と呼ぶ)、図 10(マルセイユ版は図 9)のように、戦車を牽く馬は白と黒のスフィンクスになっているものの、その他の部分でエジプト的アイテムは特に目立っていない。他の文化圏に属する象徴がいくつか加えられている上に、カードの右端に「7」のアラビア数字、左側にヘブライ文字 ך (ザイン) (ヘブライ語アルファベットで七番目の文字) が記されているのが分かるだろう。この後、レヴィの完成しなかったタロット作成に挑む人々が続々と現れるようになった。その流れから見れば、上に紹介したファ

ルコニエの書は、エジプト化を徹底した点で注目すべき版であると言えよう(彼の絵柄(図 8)には火星の記号と、牡羊座の記号が描かれているが、右下にある文字はヘブライ文字ではなく、エジプト起源と銘打った「魔術文字」である)。

いずれにしても、ヘブライ文字、セフィロートおよびセフィロート間を結ぶ径、テトラグラマトン、占星術と関わる星座・惑星、四大基本元素、錬金術的象徴等々の各要素と、どの切り札をどの順番で照応させるべきか、という議論が各方面で真剣に行われた。と同時に、自らが推す理論をより分かりやすく提示した新たなタロットバージョンが数多く生み出されるようになる。世紀末のオカルティズム隆盛の中では、スタニスラス・ド・ガイタ(Stanislas de Guaita, 1861-1918)の徳憑を受けたオズヴァルド・ヴィルト(Oswald Wirth, 1860-1943)による「カバラ的タロット」(*Les 22 Arcanes de Tarot kabbalistiques*, 1889)なども生まれた。彼がこのバージョンをさらに描き直した挿絵に解説を付した1927年の『中世絵師たちのタロット』<sup>8</sup>は正にオカルティズムの百科事典的な性格を示している。その一端だけを紹介すれば、ヴィルト自身が描いた切り札1の【奇術師】(図12)(マルセイユ版は図11)に付された画像の説明はおおよそ以下の通りである——手に持つ棒と机上の物品は四つのスートに対応し、それぞれが四基本元素と、テトラグラマトンの四文字に照応する(棒-〈火〉-ヨッド[׃]、杯-〈水〉-へー[ׁ]、剣-〈空気〉-ヴァヴ[׃]、硬貨-〈土〉-へー[ׁ])。胸の五つのボタンは第五精髓、三本だけ見える机の脚は〈硫黄〉、〈塩〉、〈水銀〉の三原質(いずれも錬金術関係の用語)、蕾の状態のチューリップはイニシエーションの初期段階(後に【皇帝】(4)で開花する)、腕も含めた上半身

<sup>7</sup> É. Lévi, *Dogme et Rituel de la Haute Magie*, t.2, pp. 270-271.

<sup>8</sup> Oswald Wirth, *Le Tarot des Imagiers du Moyen Âge*, Paris, 1927 (今野喜和人訳『中世絵師たちのタロット』国書刊行会、2019年)



図 11: I Le Bateleur  
(マルセイユ版)



図 12: 1 Le Bateleur  
(ヴィルト版)



図 13: Le Mat  
(マルセイユ版)



図 14: 0 The Fool  
(ウェイト = スミス版)

の形はカード右下にも記されたヘブライ文字アレフ[א]の形状と合致し、帽子の形は無限大記号(∞)である……等々<sup>9</sup>。同書ではクリスティアンらによるタロットの起源を一元的にエジプトに求める説ははっきり否定されているものの、総体として学術的に見れば歴史的根拠を欠いた空論と妄想に過ぎない。にもかかわらず、タロットを媒介として古代以来の忘れ去られた様々な神秘思想、隠秘学の伝統を現代において掘り返す機運を醸成したことも紛れもない事実である。

### 物語としてのタロット

タロットはその後、秘密結社による魔術学習や実践の手段として用いられるようになり、その最も有名な例として、W.B. イエイツ (William Butler Yeats, 1865 - 1939) も重要メンバーとして加わった「黄金の夜明け団」による利用がある。教団ではタロットに関する議論は秘儀化され、団員がモデルを基に自分でタロットを描くことや、タロットを観想することで霊的な上昇を図る神秘的儀礼などが行われた。黄金の夜明け団自体の歴史は短かったが、団出身の A.E. ウェイト (Arthur Edward Waite, 1857-1942) の指示の下、やはり団員であったパメラ・コールマン・スミス (Pamela Colman Smith, 1878-1951) が描いたタロットが 1909 年に刊行された。この「ウェイト = スミス版」タロットはその斬新な絵柄と色彩が大評判になって、古来のマルセイユ版タロットを凌駕する存在となる(図 14【愚者】——マルセイユ版(図 13)からの変化に注意)。この版にもエジプト的象徴はところどころに見られるが、上に述べたように、古代エジプトは、タロットと結び付けられるそ

の他多くの神秘的要素の一つに過ぎなくなり、太古のタロット原型を「復元」という方向性も希薄になった。さらに、「黄金の夜明け団」で公開不可とされていた儀式や教義の内容が、アレイスター・

<sup>9</sup> Ibid., pp.101-104 (拙訳、112-115 ページ)。

クロウリー (Aleister Crowley, 1875-1947) らの暴露によって公になり、タロットの解釈や制作にまつわる秘儀的性格は消えていく。その結果、ウェイト＝スミス版の商業的大成功も手伝って、徐々にありとあらゆる世界観を組み入れた無数のヴァージョンが、特に 20 世紀後半から現代に至るまで増殖し続ける。例えば特定の文学領域 (シェイクスピアからハリーポッターまで)、SF・漫画・アニメ、日本を含む非西洋芸術文化、カウンターカルチャーからフェミニズムや現代的セクシャリティ意識等々を反映させたヴァージョンが生み出されて、膨大な文化的蓄積を形成している。これらの詳細は小論では扱うことができないが、こうしたタロットカード自体の変容と関連して、アダプテーション概念のもう一つの側面に触れておこう。それはタロットの象徴作用そのものに関わる話題である。

18 世紀後半にクール・ド・ジェブランが提唱したタロットの神秘的理解は歴史的にはまったく根拠を欠いていたが、タロットの絵柄が何らかの概念や思想を象徴していることまでは否定できない。その中にはすでに指摘した【力】【正義】【節制】のような、万人向けの (顕教・公教的 exoteric な) 分かりやすい寓意もあれば、他の一般的な絵画や教会彫刻などには類似の例が見られず、より難解で秘教的 esoteric な暗示と見なせる象徴群も確かに存在する。それらを読み解くこと、あるいはその逆に自ら構想したコンセプトを独自のタロットの中にヴィジュアル化するというプロセスは、広い意味でのアダプテーション作用と言えるだろう。それはある限定された所与の内容を、想像力と創造力を発揮して別のメディアに変換して表現するという点で、文芸におけるアダプテーションと共通する部分が多いからである。

本論冒頭で基本事項として確認したように、現在最も広く流通しているタロットは総計 78 枚で、切り札 22 枚とスートカード 56 枚に分かれている。現在行われている占術ではスートカードも重要な要素となるが、ここでは主に切り札に限ってこの問題を考えてみよう。切り札には番号が振られていることによる順番の固定的性格と、切り離されたカードであることによる自由な並びという、二つの相反する特徴が共存する。

ここで、18 世紀後半に出版されたクール・ド・ジェブランの『原初世界』における論考に今一度戻ると、タロットはここで、全体が「ヒエログリフ」で書かれた『トートの書』として捉えられていた。通常は言語表現によって綴られる書物が、難解な象徴的図像によって表現されているという主張である。では具体的に、その書物はどんな内容を扱っているというのだろうか。その点はクール・ド・ジェブランよりも、ド・メレが具体的な例を提示している。

まず、ド・メレは切り札の順番について、小さい数からではなく、高い数から眺めていかなければならないと説く。【愚者】(彼の場合は【狂気】と捉えられる) は無番号なので、読み取りに際しては最も高い XXI の数値を持つ【世界】から徐々に小さい番号へと読解は進んでいき、全体で 21 枚が分析の対象となる。21 枚は数の大きい順に 7 枚ずつ三区分され、XXI から XV までは黄金時代、XIV から VIII までは銀の時代、VII から I までは鉄の時代として、万物創世と人類の歴史が描かれているとされるのである。最初の黄金時代の部分だけその説明を紹介すると、次のようになる——まず XXI (【世界】) は宇宙を表し、描かれた像は卵の中のイシス女神で、カードの隅にある四つのシンボル (図像史的には四福音史家の象徴とされる) は、自然界の四季を表す。XX (【天使】) は人間の創造を表し、通常は「最後の審判」の情景として、立ち上がっているのは死者たちとされるが、実際は新たに創造された男女である。XIX (【太陽】) は太陽の創造を描き、その下にいる二人の人物は男と女の結びつきを表現する。XVIII (【月】) は月の創造と共に、地上の動物たちの創造も表し、狼と犬はそれぞれ、野生動物と家畜を代表する例となっている。XVII (【星】) は星々の創造と魚の創造。XVI (【神の家】) は実際には地上の楽園であって、そこから男と女が彗星か炎の剣、それに続く雹の嵐によっ

て追い出されている。最後に XV(【悪魔】)は怪物テュポンを表し、人間の無垢を乱し、黄金時代を終わらせにやってきた存在となる。悪魔の足下に鎖で繋がれた小さな二人は、墮落して従属するようになった人類と、邪悪な新世代を示している……<sup>10</sup>。

残りの銀の時代、鉄の時代の描写も、これと同様に、相当恣意的な解釈がなされていることは指摘するまでもないし、このように取り立てて秘密にすべきとも思えない宇宙創成と人類史を、なぜわざわざタロットという読解困難な象徴的図像集に変換する必要があったのか、説明が付かない。しかし、このド・メレの指摘によって、単語が線条的に並んで文章ができ、文章が連なってテキストが形成されるように、タロットは一枚一枚が、簡単には解読できない内容をすでに含んでいて、それが定められた順番で綴られることで全体が一つの歴史／物語(histoire)を形成し得るというアイデアが示されたことになる。ド・メレの場合は宇宙創成から始まる人類史が描かれたが、20世紀以降のタロット利用法としては個人史、特に切り札の並びを【愚者】が徐々に成長を遂げていく物語と重ね合わせることも行われるようになった(いわゆる「愚者の旅<sup>11</sup>」)。タロットの画像から霊的な救済への途を読み解く方法には、論理的言語表現とは違う絵画で感得させるという点で、禅の世界で「悟り」に至るまでの段階を表した「十牛図」を思い出させる側面もある。また、現在では切り札の絵柄の中にユング的な元型を読み込んで、無意識領域に広がる人類に共通した物語としてタロットを捉えるという動きも盛んである。

さて、タロットには番号が振られていることによって、昇順で見えていくか降順で見えていくかはともかくとして、一つの固定した流れがあるけれども、もう一つ、「カード」という形態を採っていることによる自由度も重要な性格としてある。それは「綴じられていない書物」であって、切り離されたカードは「シャッフル」によって順番を入れ替えることが自由にできるのである。このことは、特に占いでタロットを用いる際に重要な意味を持つてくる。すなわち、一枚一枚のカードの意味を、単に「幸運」や「不運」、あるいは「結婚」や「死」などの人生上の単発的出来事と関連させるだけでなく、何らかの定められた展開法(スプレッド)で並べることで、過去と未来に時間的広がりを持つ無数の物語を紡ぎ出すことが可能になる。おまけにカードが上下に重ねられて三次元的に利用された場合、可能態として複数の出来事を潜在的に含めることもできる。その際、画像の象徴が一義的に理解可能でないことが、さらにその自由度を拡大する。現在、「タロット占い」は「タロットリーディング」という言葉で表現されることが多いけれども、まさにそれはカードの偶然の並びから一つの物語を「読む」行為に他ならない。評判の良い占い師(タロットリーダー)は相談者の個人的人生と絡めて、このタロットによる物語を説得的に語り、何らかの指針を示唆しているのだろう。そこには心理的セラピーの効果も確かに認められ、現代のアメリカでは「針治療」に近いステータスを与えられているという<sup>12</sup>。

---

<sup>10</sup> Court de Gébelin, op.cit., pp396-398.

<sup>11</sup> 種村季弘「愚者の旅」(ルドルフ・ベルヌーリ(種村季弘訳論)『錬金術とタロット』河出書房新社、1992年)175-226ページ参照。また、鏡リュウジ「タロット・ユング・エラノス」(『ユリイカ』2021年12月臨時増刊号)、138(下)ページ以下。

<sup>12</sup> M. Dummett, *A History of the Occult Tarot, 1870-1970*, p.317(拙訳506ページ)。



図 15: 『宿命の交わる城』  
日本語版より

こうしたカードの並びから物語を「読み取る」という行為は、それ自体創造性の高いアダプテーションと言えそうだが、さらに積極的に文学創造にタロットの配列自由性を利用した作家がいる。イタロ・カルヴィーノ(Italo Calvino, 1923-1985)である。1969年にイタリアで刊行された、15世紀半ばの細密画タロットの復元版に付した解説を敷衍させ、カルヴィーノは『宿命の交わる城』を1973年に出版した。それはいつとも知れぬ時代に、「深い森」の中の城に集まった人々が、辛い旅をしてきたために声を出して語る力を失っており、城主の提示したカードをテーブル上に並べることで、物語を始めるという設定となっている。そのカードの並びは単に左から右へ一列に進んでいくわけではなく、もっと複雑である。物語の詳しい紹介をする余裕はないので、その構成法について、日本語版に付した作者自身の解説を引用すれば次のようになる。

「宿命の交わる城」の場合には、それぞれの物語を構成するタロットが縦横の二方向に二重に配列され、他の物語を構成する三組のタロットの物語と(縦横の二方向に二重に)交差していく。こうして並べ終わった全体図〔図 15〕を見れば、横に三つの物語と縦に三つの物語が読み取れるであろう。しかも、これらのカードの列は、それぞれが逆方向に別の物語としても読み取れるのだ。それゆえ、この図のなかには、全部で十二の物語が埋め込まれたことになる<sup>13</sup>。

物語を確定したプランに則って論理的・主知的に語るのではなく、カードの多義的象徴が周囲のカードとの可変的關係でさらに無限に連想を膨らませることを利用して、読者の側の自由な反応も喚起しようとする物語作法である。これがオートマティスムや人間の無意識を重視したシュールレアリスム芸術のコンセプトにも通じることはすぐ分かるだろう。事実、カルヴィーノより早く、シュールレアリストたちもタロットに並々ならぬ関心を寄せており、特にアンドレ・ブルトン(André Breton, 1896-1966)の例は有名である。日本語で『秘法 17 番』と訳されている *Arcane 17*<sup>14</sup>は、切り札(大アルカナ)17番の【星】をめぐるエッセイで、ブルトンは1927年に出版されたオズヴァルド・ヴィルトの『中世絵師たちのタロット』などを深く学習した痕跡がある。さらにフランス文学からタロットの結びつきの例を挙げれば、20世紀後半のロブ・グリエ(Alain Robbe-Grillet, *Les Gommages*, Paris, 1963)、さらにミシェル・トゥルニエ(Michel Tournier, *Vendredi, ou Les limbes du Pacifique*, 1967)などが、カルヴィーノほど徹底してはいないものの、タロットの象徴を作品の中に採り入れている。文学以外の領域でも、絵画はむしろとして立体造形、舞台芸術や映画などとのコラボレーションが数多く行われていることも指摘しておきたい。

<sup>13</sup> イタロ・カルヴィーノ(河島英昭訳)『宿命の交わる城』(講談社、1980年)、190-191ページ(強調は原著者)。図15(同66ページ)中の、文字だけを記した二枚は、この物語が付録冊子として付けられた15世紀半ばの細密画タロット復元版に【悪魔】と【塔】が欠けていることによる。

<sup>14</sup> André Breton, *Arcane 17: enté d'ajours*, Paris 1947(宮川淳訳『秘法十七番』晶文社、1985年)。

## むすび

このように、絵札 22 枚＋スートカード 56 枚という定められた枠組と枚数、そこに付された番号と名称、さらに歴史的に少しずつ変貌していった絵柄という二重三重の形式的制約を課されたタロットは、象徴の多義性と順番の可変性という自由度を与えられて、今ではさまざまなアダプテーション創造活動の媒体となっている。また「占い」(リーディング)を行うか否かにかかわらず、タロットの絵柄そのものを愛好する人々も多く、たいていは複数の(時には膨大なコレクションの)デッキを所有して、より古いヴァージョンとより新しいヴァージョンを比較して、その変遷自体を楽しむという、アダプテーションの受容者に典型的な行動を示している。そうしたブームを作り上げたそもそもの発端は 18 世紀後半のクール・ド・ジェブラン(とド・メレ)による学術的とはいいがたい直感的決めつけだったわけだが、タロットの中にそのような展開を惹起する性質が多少とも備わっていたのも事実である。特に切り札 22 枚の個々の象徴と全体構成は、多くの人々に個人的解釈や修正・改変の余地を与えるべく、解読の容易性と困難性が適度に組み合わされていた。それが単なる偶然の妙であったのか、ヴィルトの言うような「匿名の天才的な業<sup>15)</sup>」による段階的成果であったのかは今となっては大して重要ではない。タロットカードの歴史は、鏡リュウジの言を借りれば何世紀にもわたる「創造的誤読」の積み重ね<sup>16)</sup>として、言葉の最も広い意味におけるアダプテーション作用の諸相を示しているのである。

---

<sup>15)</sup> O. Wirth, op.cit. p. 33 (拙訳 43 ページ)。

<sup>16)</sup> 鏡リュウジ、『タロットの秘密』、174 ページ。