

Les vies transmédias des Atouts d’Ambre

Antony GLINOER

Le tarot est un thème récurrent dans le genre de la fantasy. Dans un article bibliographique, Emily E. Auger compte une trentaine de romans ou de séries de romans de fantasy faisant usage du motif du tarot entre 1967 et 1989, puis encore une trentaine d’autres entre 1990 et 2005¹. Les deux séries de romans des cycles d’Ambre de Roger Zelazny se trouvent tout en haut, chronologiquement, de cette liste. Avec quelle particularité et selon quelles modalités ? Cet article porte sur l’usage des cartes, en particulier des Atouts du tarot, dans un univers fictionnel, mais aussi sur les réemplois du thème du tarot dans une des déclinaisons transmédias de l’œuvre.

Les Atouts de Zelazny

Roger Joseph Zelazny (1937-1995) est né à Euclid, dans l’Ohio, en 1937. Il a étudié à la Case Western Reserve University de Cleveland, puis, cas rare chez les auteurs de littérature de grande consommation, il a obtenu une licence d’anglais en 1959. Il a poursuivi ses études à l’Université Columbia de New York, avec une maîtrise sur le théâtre élisabéthain et jacobéen. En 1975, Zelazny s’est installé à Santa Fe, au Nouveau-Mexique, où il a vécu jusqu’à la fin de sa vie.

Au cours de ses 30 ans de carrière littéraire, Roger Zelazny a écrit 50 romans, 150 nouvelles et 3 recueils de poésie. On le connaît surtout pour ses œuvres de science-fiction. Il est l’un des représentants les plus connus de la « nouvelle vague » dans la science-fiction, aux côtés de Phillip K. Dick et d’Ursula K. Le Guin : des auteurs qui ont insufflé dans le genre des réflexions psychologiques, sociologiques, linguistiques et politiques. Les cycles d’Ambre représentent donc une sorte d’exception dans l’œuvre de Zelazny : s’y mélangent fantasy, roman d’enquête *hard boiled* et science-fiction. Dans une lettre à son éditeur de Doubleday Marc Haefele, Zelazny écrivait à ce propos : « *I meant it to be something a bit lighter than my usual fare, sort of sword-and-sorcery and something which I would have fun writing*². »

Les cinq volumes des *Chroniques d’Ambre* ont paru entre 1970 et 1978 et ont rapidement assuré à Zelazny une grande popularité. L’auteur s’est ensuite plié aux exigences de ses fans et de ses éditeurs en étendant la série à dix livres et à quelques nouvelles. Les dix livres ont été publiés en un seul volume sous le titre *The Great Book of Amber (Le Grand Livre d’Ambre)*. Depuis la série a engendré des jeux vidéo, des jeux

¹ Emily E. Auger, « An Annotated List Of Fantasy Novels Incorporating Tarot (1968-1989) », *Mythlore*, vol. 36, n° 2, 2018, p. 231-250; id., « An Annotated List Of Fantasy Novels Incorporating Tarot (1990-2005) », *Mythlore* vol. 38, n° 2, 2020, p. 139-161.

² Cité par Christopher S. Kovacs, « Suspended in Literature: Patterns and Allusions in The Chronicles of Amber », *The New York Review of Science Fiction*, n° 287, juillet 2012: « Je voulais que ce soit quelque chose d’un peu plus léger que mon travail habituel, une sorte d’histoire d’épées et de sorcellerie, et quelque chose que je m’amuserais à écrire. »

de rôle, des conventions, des compendiums, des illustrations, des costumes, des fanzines et des fan fictions. Comme cela a déjà été le cas d'autres séries de romans de science-fiction et de fantasy de cette époque (*The Wheel of Time* de Robert Jordan, *Dune* de Frank Herbert, *Foundation* d'Isaac Asimov), les cycles d'Ambre connaîtront dans les prochaines années les honneurs d'une adaptation en série, ce qui devrait rendre le lecteur francophone plus familier de l'œuvre de fantasy de Zelazny.

Le récit à la première personne des *Chroniques d'Ambre* commence par le réveil de Carl Corey dans un hôpital privé du nord de l'État de New York. Il a reçu un traumatisme crânien à la suite d'un accident de voiture. Il ne peut pas se souvenir de son identité mais il remarque près de lui un étrange paquet de cartes dont certaines représentent des personnages. Carl apprend qu'il est en réalité le prince Corwin, héritier du trône du monde réel, Ambre. Il découvre qu'il fait partie de cette famille surhumaine capable d'errer dans une infinité de mondes parallèles (appelés « Ombres ») et qui règne sur le seul monde réel, Ambre. Notre propre Terre n'est que l'un des innombrables univers parallèles qui sont les Ombres d'Ambre.

À mesure que Corwin retrouve son identité et ses souvenirs, nous découvrons le monde d'Ambre. Ambre représente l'Ordre et s'oppose aux Cours du Chaos ; toutes les Ombres potentielles se situent entre ces deux extrêmes. Corwin et les membres de sa famille peuvent traverser et éventuellement créer ces Ombres. La série est donc basée sur le concept des mondes parallèles possibles. Les membres de la famille royale d'Ambre sont des sortes de dieux olympiens, capables de prouesses physiques exceptionnelles et pratiquement immortels. Ils règnent sans partage sur le royaume d'Ambre mais se livrent entre eux une guerre d'influence pour son contrôle. Corwin tente de conquérir Ambre, pour l'heure gouvernée par son frère aîné Éric, qui a pris le pouvoir après la disparition de leur père, le roi Oberon.

Au cours des romans suivants, Corwin ne parvient pas à prendre le pouvoir, il est emprisonné et aveuglé. Grâce aux pouvoirs régénérateurs de sa famille, ses yeux repoussent et il retrouve la vue et parvient à s'échapper. Après une grande bataille, il prend le contrôle d'Ambre, Éric meurt mais Corwin refuse la couronne. Un autre de ses frères, Brand, complote contre le reste de la famille. Le roi Oberon réapparaît alors et décide d'organiser un assaut contre les Cours du Chaos. Corwin refuse et est chargé d'apporter un puissant artefact, le Joyau du Jugement, à travers les Ombres. Lors d'une ultime confrontation avec Brand, le Joyau du Jugement est volé et perdu. Il est récupéré par la Licorne, symbole de la famille, qui l'offre à Random, le plus jeune frère, qui est alors accepté comme nouveau roi. Corwin commence alors à raconter le récit contenu dans les cinq premiers romans à son fils Merlin, le héros du second cycle. Merlin n'est en fait qu'à moitié fis d'Ambre parce qu'il hérite également la lignée du Chaos, Oberon ayant eu des progénitures de plusieurs femmes. Nous avons l'occasion de découvrir les Cours du Chaos, lieu de plusieurs intrigues et manigances, dès le premier roman du second cycle, intitulé *Les Atouts de la vengeance* (*Trumps of Doom*).

L'œuvre de Zelazny pourrait être étudiée sous divers angles thématiques. De façon évidente, la série s'inspire de nombreuses sources mythologiques, en particulier la mythologie celtique, la mythologie nordique et la légende arthurienne. Zelazny a d'ailleurs cité le livre de Jessie L. Weston, *From Ritual to Romance* (1921), qui examine les racines païennes et chrétiennes des légendes du roi Arthur, comme une influence majeure. Je n'évoquerai ici que le motif des cartes à jouer et du tarot.

L'auteur s'est expliqué sur son intérêt à ce propos : « *For several years I'd been fascinated by the art of playing cards. I began collecting them—odd decks, old decks,*

*tarots. I found them in junk shops, antique shops, hobby shops. I read books on them*³. » Dans les cycles d'Ambre, les cartes jouent un rôle narratif essentiel. Les membres de la famille royale d'Ambre possèdent un jeu de cartes, dont chacune représente un membre de la famille. Ces cartes existent donc à leur usage exclusif et les représentent à la fois. Les cartes d'Ambre ont été dessinées, sous les ordres du roi Oberon, par Dworkin, l'artiste fou, ancien sorcier, peut-être à l'origine de la lignée mais enfermé on ne sait où.

Les cartes ont été créées à l'image des princes et princesses pour les communications entre les membres de la famille. Selon Theodore Krulik, Dworkin aurait dessiné l'Atout du roi Oberon en premier, puis les Atouts originaux auraient été dessinés chacun juste avant que les princes d'Ambre n'atteignent l'âge adulte et qu'ils et elles ne soient jugés prêts à traverser la Marelle. Dworkin aurait d'abord réalisé une esquisse puis les auraient achevés à la main plus tard. Chaque personne porte des vêtements et des objets emblématiques de l'identité de chacun des princes et princesses⁴.

Manipulées par un prince ou une princesse d'Ambre, ces Atouts ont la faculté d'établir un contact mental à travers les Ombres entre la personne qui tient la carte et celle qui y est représentée. Un prince ou une princesse ayant réussi l'épreuve de la Marelle (le jeu d'enfant ici transformé en une sorte d'instrument cosmologique aussi dangereux que mystérieux), reçoit un paquet d'Atouts et le savoir de leur usage. Lorsque l'Atout est utilisé, une communication télépathique s'instaure, puis le personnage appelé se matérialise ainsi que le décor où il se tient. Les deux interlocuteurs peuvent alors en se donnant la main passer du monde de l'un dans celui de l'autre. À noter que les cartes sont froides au toucher et deviennent carrément glacées en cas de contact.

Les nombreuses péripéties de ce récit de plus de 3 000 pages en apprendront plus au lecteur sur les fonctions et les usages des Atouts. Il apparaîtra que Dworkin n'est pas le seul à même de dessiner les Atouts magiques. Certains princes ont aussi cette compétence. Par ailleurs, quand ils se rapprochent des Cours du Chaos, où se passe l'essentiel de l'action du cycle de Merlin, les Atouts des Ambriens ne fonctionnent plus. Mais la famille régnante des Cours du Chaos a ses propres cartes. Celles-ci ne fonctionnent pas de la même façon : n'importe qui peut utiliser les Atouts des Cours du Chaos et les imagiers capables de les produire ne manquent pas.

Zelazny confère d'autres fonctions aux Atouts au cours du récit : dans *Les Neuf Princes d'Ambre*, premier volume de la série, Corwin les utilise à des fins divinatoires. En se tirant les cartes, il voit des événements graves qui vont fondre sur toute sa famille. Il arrive par ailleurs que l'un des princes espionne ses frères par le truchement des Atouts ou que les Atouts soient employés pour porter des attaques magiques sous la forme de duels mentaux. Enfin, il est possible à un initié d'ouvrir des « portes » entre plusieurs lieux grâce à un Atout⁵.

D'autres artefacts magiques s'ajoutent au fil des volumes aux Atouts, rendant ceux-ci plus accessoires au récit : la Marelle et le Logrus (son équivalent dans les Cours du Chaos) permettent de se déplacer entre les Ombres, un anneau et des individus sont utilisés pour communiquer à distance et la Pierre du jugement est même utilisée dans *Chevalier des ombres*, le neuvième volume, comme répondeur téléphonique. La « roue spectrale » inventée par Merlin devient dans les derniers volumes un artefact ultime, sorte d'intelligence artificielle capable de communiquer, de se déplacer, de ressentir...

³ Theodore Krulik, « Roger Zelazny's Road to Amber », *Extrapolation*, n° 80, vol. 43-1, 2002, p. 3 : « Pendant plusieurs années, j'ai été fasciné par l'art des cartes à jouer. J'ai commencé à les collectionner – jeux anciens, jeux anciens, tarots. Je les trouvais dans des brocantes, des magasins d'antiquités, des magasins de loisirs. J'ai lu des livres à leur sujet. »

⁴ Theodore Krulik, *The Complete Amber Sourcebook*, New York, Avon Books, 1996, p. 450-457.

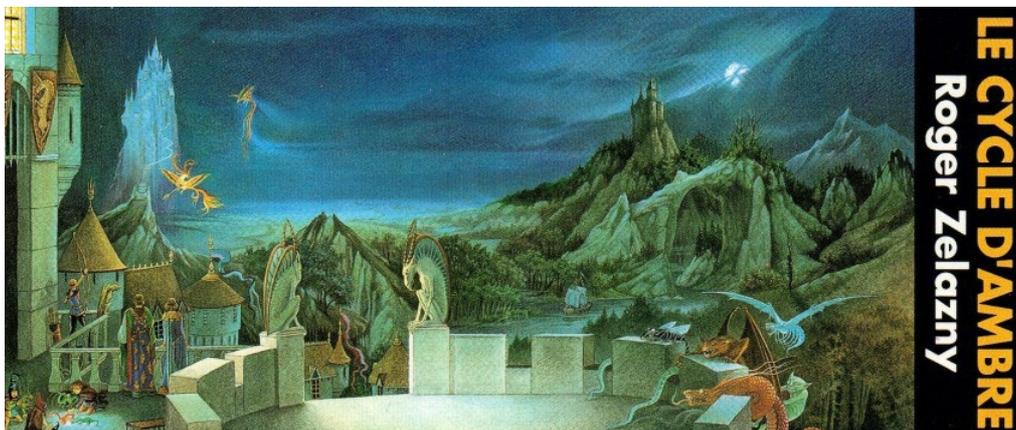
⁵ François Nedelec, *L'Univers d'Ambre*, illustrations de Florence Magnin, Paris, Denoël, 1996, p. 73-77.

L'allégorie de la communication, y compris cybernétique, est donc filée comme de la fibre optique tout au long des chroniques d'Ambre. Les Atouts sont les premiers mais pas les seuls agents de la communication médiante mais instantanée entre les protagonistes. Froids au toucher, les Atouts sont les écrans qui leur permettent de se rencontrer par-delà l'espace et le temps.

Les cartes de Nedelec et Magnin

Plus encore que la science-fiction, la fantasy est un genre intrinsèquement transmédiatique. Depuis le moment où ce genre s'est institutionnalisé, dans les années 1960-1970, il a vu se multiplier les adaptations, illustrations, reprises et autres artefacts permettant aux personnages, aux situations et aux univers narratifs de se transmettre. Le livre est le premier medium chronologiquement mais pas nécessairement en termes d'importance culturelle⁶.

Les cycles d'Ambre de Roger Zelazny ne sont pas en reste : une recherche sur Google Images et sur Pinterest montre que les représentations des personnages de la série abondent et que plusieurs artistes se sont essayés à créer des jeux d'atouts. Dans le cas de la France, le succès s'est affirmé dès 1988, avec la nouvelle édition de la série par Denoël, dans la célèbre collection « Présence du futur ». L'éditeur fait appel à l'illustratrice Florence Magnin pour les couvertures de la série. Pour accompagner la parution, est créé un marque-page (voir ci-dessous). Un livret, intitulé le « Livre de la Licorne », accompagné d'un jeu de 32 cartes, est même distribué à l'achat de la série complète. Les valets, dames et rois de ce jeu de cartes représentaient les protagonistes des romans de Zelazny, à savoir les neuf princes d'Ambre et leurs sœurs, Oberon, le Roi du Chaos Swayvill, et le génial créateur des cartes et de la Marelle, Dworkin. Le livret était écrit par François Nedelec, fin connaisseur de l'œuvre de Zelazny et auteur de jeux de société et de jeux vidéo.



Marque-page, illustré par Florence Magnin, édité par Denoël, 1993
Dimensions : 70 × 165 mm

Six ans plus tard, Florence Magnin est sollicitée par les Jeux Descartes pour illustrer la version française d'un jeu de rôle, *Ambre*, conçu et écrit par Erick Wujcik dans le monde créé par Zelazny. Ce jeu a d'ailleurs fait sensation dans le monde des jeux de rôle (souvent inspirés d'univers de fantasy) à cause de son système de jeu sans dé.

⁶ Voir Patrick Moran, *The Canons of Fantasy. Lands of High Adventure*, Cambridge, Cambridge University Press, coll. « Elements in Publishing and Book Culture », 2019.

Toujours en 1994, François Nedelec reprend et développe sa création ludique et fictionnelle dans le *Tarot d'Ambre*, proposé lui aussi par Descartes. Le jeu qui accompagne l'ouvrage de 128 pages est cette fois un tarot de Marseille traditionnel, ce dont Nedelec se justifie à travers une ingénieuse transfiction⁷ : il explique qu'il a eu « la preuve que le monde d'Ambre n'était pas issu de l'imagination de l'écrivain américain Roger Zelazny, mais possédait une réalité bien tangible, aussi tangible en tout cas que le monde où nous vivons⁸ ». Dans cette extension fictionnelle de l'univers d'Ambre, les cartes jouent le premier rôle. « C'est dans le quartier des docks, à Londres, qu'un marin à demi-fou me vendit un jeu de 75 cartes », lui qui est collectionneur de jeux rares. Il se fait que ce jeu est un authentique paquet, dessiné de la main de Dworkin, et que ce jeu est arrivé par mégarde entre les mains du narrateur. Pour le récupérer, Droppa MaPantz, le bouffon de la cour d'Ambre, lui propose de le laisser publier « 32 cartes accompagnées du Livre de la Licorne, un manuel de divination utilisé par les princes d'Ambre ». Le narrateur conserve toute de même une reproduction des cartes inédites.

Le ludisme transfictionnel est affirmé par Nedelec : « Si vous voulez dévoiler un secret sans que nul ne se doute de son importance, faites-en un roman de science-fiction ou mieux un jeu ! » Et plus loin :

Il y a en fait deux opinions qui s'opposent à la cour : certains soutiennent avec moi que des révélations habilement distillées dans des ouvrages de science-fiction ou des jeux banalisent nos mystères et en éloignent ceux qui pourraient être tentés de s'en servir à des fins occultes. Et d'autres, assez virulents, affirment que tout secret révélé est une porte ouverte vers Ambre. Ils hurlent à la décadence et à l'invasion prochaine.

Comment expliquer alors la ressemblance avec le Tarot de Marseille ? Zelazny ne s'est jamais exprimé lui-même sur les possibles rapprochements. Dans une entrée de blogue intitulée « Noir Tarots in Amber », Martin Summerfield tente pourtant d'associer des personnages du roman au Tarot de Marseille. Corwin pourrait être le Fou, son frère Randon serait le Chariot, leur sœur Flora pourrait être caractérisée comme la Papesse⁹, etc. Nedelec se montre plus inventif. Il comble les trous de la fiction source et imagine qu'un prince d'Ambre serait tombé amoureux sur l'Ombre-Terre d'Isabelle de Bavière, laquelle serait parvenue à lui soutirer un jeu d'Atouts. La reine en aurait fait exécuter trois copies par un peintre avant de rendre le jeu au naïf prince. L'une de ces copies aurait atterri chez les Visconti-Sforza, propriétaires comme on le sait du plus ancien jeu de Tarot connu.

Amateur d'hermétisme comme le montre son site Internet¹⁰, Nedelec ajoute l'interprétation à la transfiction. Le livret du Tarot d'Ambre comprend, outre la nouvelle initiale, une présentation des cartes présentées dans le coffret, une section « Arcanes Majeurs » qui s'inspire des *Mathématiques divinatoires* de Jacques Halbronn pour donner une signification à chaque carte correspondant aux Arcanes Majeurs, une section « Description des Arcanes Mineurs » qui cherche à lier les personnages de la saga des Princes d'Ambre avec leur représentation par Florence Magnin en tant que cartes de Tarot, puis une section « Méthodes de Tirage » où sont expliqués trois méthodes d'interprétation des cartes parmi lesquelles le tirage dit de la Marelle, que les Ambriens utiliseraient quand ils veulent prédire le futur. Nedelec raconte d'ailleurs que les

⁷ Voir Richard Saint-Gelais, *Fictions transfuges. La transfictionnalité et ses enjeux*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « Poétique », 2011.

⁸ Cette citation et celles qui suivent sont tirées de la réédition sur le site internet de François Nedelec du texte de son livret : <http://francois.nedelec.free.fr/Doc1.htm>, page consultée le 2 septembre 2023.

⁹ Martin Summerfield, « Noir Tarots in Amber. Part I: Nine Princes of Amber », *The Fantasy Hive*, 8 novembre 2022, <https://fantasy-hive.co.uk/2022/11/noir-tarots-in-amber-part-1-nine-princes-of-amber/>.

¹⁰ <http://francois.nedelec.free.fr/accueil.htm>, page consultée le 2 septembre 2023.

crayonnés de Florence Magnin lui aurait fait voir « un point commun qui avait jusqu'ici à ma connaissance échappé à tous les experts du Tarot : le Bateleur nous montre un prestidigitateur, la Roue de fortune une loterie des monstres, la Force une dompteuse, Le Mat un clown, le Pendu un acrobate et le Monde une danseuse équilibriste. Ce sont tous des personnages de cirque » que le narrateur lie à la Marelle présente chez Zelazny. Nedelec complète l'ouvrage à la croisée du ludique, du fictionnel et de l'hermétique, par une bibliographique¹¹.

Le Tarot d'Ambre semble ensuite avoir connu des problèmes de droits d'auteur. C'est sous le nom de « Tarot de la Marelle » ou « Tarot du Labyrinthe » qu'il est ressorti en 2023, à l'enseigne des éditions Nestiveqnen, sans aucune mention des cycles d'Ambre. Le fonctionnement est toujours celui du tarot de Marseille. Longtemps entretenu dans ses déclinaisons transmédias, le lien a donc été rompu, en fin de compte, entre l'univers narratif créé par Zelazny et le jeu inspiré de son œuvre, malgré la tentative de François Nedelec de maintenir ce lien par-delà la fiction. La fonction de communication par les Atouts a été délaissée mais les cartes demeurent au centre du dispositif.

¹¹ Voir la fiche consacrée à ce jeu sur «Le Grog. Guide du rôliste galactique», <https://www.legrog.org/jeux/ambre/tarot-d-ambre-fr>, page consultée le 2 septembre 2023.