



PHYSIQUE AMUSANTE et CARTES À JOUER

La Magie par les cartes

Bien que le jeu soit la raison d'être des cartes à jouer, celles-ci se prêtent aussi depuis longtemps à d'autres utilisations par des mains plus ou moins innocentes...

Tour à tour, tricheurs, dès le XIV^e siècle, intellectuels rompus aux finesses de l'arithmétique aux XVII^e et XVIII^e siècles, professionnels de la magie aux XIX^e et XX^e siècles, vont contribuer à imposer non seulement l'art de la "manipulation", mais aussi celui, indissociable, du "marquage" des cartes.

Si l'illusion fait effet, c'est toujours pour le plus grand plaisir d'un public conscient de sa crédulité mais heureux d'être abusé avec art !

André

André SANTINI
Ancien Ministre
Député-Maire d'Issy-les-Moulineaux

Dès l'apparition, entre 1365 et 1375, en Europe, des cartes à jouer, sous la forme la plus classique d'un jeu à quatre couleurs, on peut supposer que déjà les tricheurs ont commencé à affiner leur technique et à utiliser un certain nombre de ruses si subtiles que les joueurs naïfs ne peuvent pas ne pas en être victimes. Un des premiers témoignages que nous possédons nous est donné par *Le mespris & contennement de tous jeux de sort, composé par Olivier Gouyn de Poitiers* (Paris, 1550). Dans ce petit traité, Olivier Gouyn, explique ces ruses d'une manière assez précise :

« (...) Si tu envoies achapter un jeu de cartes tout neuf, tu n'en auras pas joué trois qu'elles ne soient **marquées**, et d'une marque à toi incogneue (...) ou bien le pippeur en jouant osterà une carte dudit jeu, et au lieu d'icelle en mettra une autre, laquelle sera un peu plus **large**, ou plus **longue**, ou plus **courte**, ou plus **étroite** : ou bien en mettra une qu'il aura **marquée** et qu'il congnoistra entre les autres, car le pippeur aura la plus part du temps des faulces cartes sur luy (...). Aussi, il y en a lesquelz usent de cette finesse et tromperie, c'est que le pippeur aura un compaignon lequel aura une enseigne attachée à son bonnet en lieu d'ymage en laquelle on se pourra mirer comme en un **miroir**, et lequel compaignon se mettra de ton costé, voire te tournera le dos, faignant de



LES TRICHEURS AU MIROIR
Anonyme, fin XVIII^e siècle
Crayon noir, sépia, lavis
Coll. Hjalmar

faire quelque autre chose, et le pippeur verra en ceste enseigne quelles cartes tu as, en sorte qu'il scaura ton jeu comme toy mesmes (...) »

Selon les écrivains et les mémorialistes, les cartes sévissent partout, notamment dans les tripots. Rares sont ceux qui les utilisent comme simple passe-temps... Ces tripots attirent de nombreux tricheurs, apparemment insoucieux des explications que peuvent donner un certain nombre d'ouvrages sur leur industrie, comme

La mort aux pippeurs, où sont contenues les tromperies et piperies du jeu (Paris, 1608). Ce livre complète celui d'Olivier Gouyn avec la description des cartes glissantes et rugueuses. La richesse des explications est telle que ni Ange Goudar (1757) ni Gabriel Mailhol (1764) n'apporteront quelque-chose de vraiment nouveau.

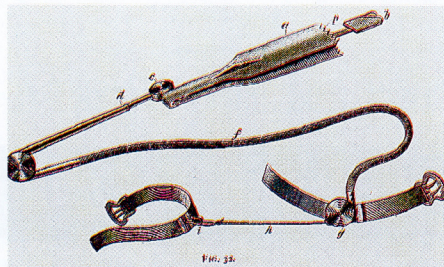
Si "pipeur" est synonyme de tricheur, c'est à la fin du règne de Louis XIV que "**grec**", nouveau synonyme, enrichit le vocabulaire français. En effet, un certain chevalier Apoulos, Grec d'origine, est admis à la cour du roi-soleil. Au jeu, très vite, il réalise d'énormes bénéfices. Sa chance incessante finit par éveiller des soupçons. Malgré sa remarquable habileté, le chevalier est pris en flagrant délit de tricherie et condamné pour cette action à vingt ans de galères. Son aventure fait grand bruit et, dès lors, on donne le nom d'Apoulos ou celui de "grec" à tout individu cherchant à corriger le hasard du jeu.

Du côté des tricheurs, on ne note guère de changement au XVIII^e siècle, si ce n'est le témoignage de quelques observateurs :

- Ange Goudar, *L'histoire des grecs ou de ceux qui corrigent la fortune au jeu* (La Haye, 1757). Dans son exposé assez complet des artifices utilisés par les tricheurs de son époque, l'auteur décrit la "machine du trente-quarante", qui semble bien être antérieure à la "boîte à la manche" décrite par Robert-Houdin en 1861 et au "Kepplinger's holdout", décrit par John Nevil Maskelyne en 1894 : « c'est un tuyau de fer blanc, que les grecs mettent le long du bras, qui contient deux jeux de cartes qui se glissent dans leur main. »

- Gabriel Mailhol, *Le philosophe nègre et les secrets des grecs* (Londres, 1764). L'auteur nous révèle au chapitre 21 que, pour être tricheur, il faut apprendre à être escamoteur :

Les "grecs" au travail



LE CHANGEUR DE CARTES DE KEPPLINGER
Extrait de :
MASKELYNE, John Nevil / Sharps and Flats,
a complete revelation of the Secrets of Cheating.
[Révélation complète des secrets des tricheurs]
Londres : Hamleys, 1894
Coll. Hjalmar

« Tout homme n'est pas grec. Celui qui veut briller et prospérer dans cette carrière doit songer qu'elle est aussi périlleuse que lucrative. Il faut que la nature l'ait généralement bien organisé et lui ait donné une espèce de génie (...) Il apprend des escamoteurs l'art frivole de cacher dans ses doigts des boules de liège, de changer à la vue des pommes en oiseaux, et les louis en jettons, pour être sûr de parvenir avec le tems à changer plus réellement les jettons en louis (...) »

- Un "Vénitien" (probablement Ange Goudar), *L'antidote, ou le contrepoison des chevaliers d'industrie ou joueurs de profession* (Venise, 1768). Dans cette correspondance de vingt-cinq lettres entre deux amis sur les ruses des joueurs de profession, presque tout est expliqué : "filer la carte" avec des cartes marquées, le pont, remettre la coupe, etc. Cet ouvrage est le meilleur jamais écrit jusqu'alors sur le sujet.

C'est au XVIII^e siècle que le véritable spectacle d'illusionnisme fait son apparition. Délaissant les places publiques pour accéder aux théâtres, il est présenté par des artistes spécialisés, dans un cadre qui va leur permettre d'utiliser toutes les ressources de la mise en scène. Devant un tel engouement et la nécessité du moment, bon nombre de cartes truquées apparaissent en Europe, notamment en Allemagne, entre 1750 et 1800. Malheureusement, nul ne connaît aujourd'hui le nom des maîtres cartiers qui les ont réalisées.

Dès lors, la magie ne cesse de progresser. Le XIX^e siècle en est l'âge d'or. En 1845, Jean-Eugène Robert-Houdin (1805-1871) sort la prestidigitation du "Moyen Age" et crée son célèbre Théâtre et ses "soirées fantastiques". Malgré une carrière artistique exceptionnellement courte (neuf années, dont à peine sept consacrées à son théâtre), mais marquée, il est vrai, pendant plus d'un demi-siècle après sa mort par la notoriété jamais démentie du théâtre qui portait son nom, Robert-Houdin, promoteur de la prestidigitation moderne, laisse son empreinte indélébile dans le monde entier à un art auquel il a donné toutes ses lettres de noblesse.

Robert-Houdin : l'âge d'or de la prestidigitation



CARTES DIAGONALES
Allemagne (?), 1780
Gravure s/bois, coul. au pochoir
Coll. Musée Français de la Carte à Jouer
IS.88.6.7.



NOTICE EXPLICATIVE DE TOURS DE CARTES
extraite d'une "Boîte de Physique Amusante"
1^e moitié du XIX^e siècle.
Coll. Hjalmar

Deux livres auront un grand impact sur le XX^e siècle :

- Charles-Edouard Ponsin, *Nouvelle magie blanche dévoilée* (Paris

et Reims, 1853). L'ouvrage comprend trois parties et, dans la première, un chapitre est consacré à l'explication des moyens indispensables à l'exécution des tours de cartes : saut de coupe des deux mains et d'une main, filages, faux mélanges, enlevages et posage, carte forcée, carte coulée, carte à vue. Ce livre comporte cependant des procédés nouveaux, décrits pour la première fois : filage du bout des doigts, filage dessus et filage d'une main, la carte à l'oeil, etc.

- Robert-Houdin, *Les tricheries des grecs dévoilées : L'art de gagner à tous les jeux* (Paris, 1861). Dès son apparition, toute l'oeuvre de Robert-Houdin jouit à juste titre d'une très grande notoriété. Les principes y sont exposés et décrits avec précision. Son livre, destiné à dénoncer les manoeuvres des tricheurs, consacre tout un chapitre aux "cartes altérées" (cartes biseautées, cartes teintées, cartes adhérentes, cartes glissantes, cartes hors d'équerre, cartes pointées, cartes morfilées, cartes marquées). Plusieurs livres n'ont fait jusque-là que mentionner le fait de "filer la carte" (la donne seconde), en l'expliquant sans plus. C'est la première fois

Si plusieurs livres, au XVI^e siècle, ont décrit les ruses utilisées aux jeux de cartes, l'utilisation de ces dernières pour faire des "tours" n'apparaît qu'au XVII^e siècle.

En 1612 est publié à Lyon le livre de Claude-Gaspard Bachet, sieur de Méziriac, *Problèmes plaisans et délectables qui se font par les nombres*.

Son livre, consacré entièrement aux mathématiques proprement dites, traite quelques tours de cartes du genre : « *Deviner combien il y a de points en trois cartes* » ou « *De plusieurs cartes disposées en divers rangs, deviner laquelle on aura pensée* ». Du point de vue mathématique, l'intérêt du livre de Bachet de Méziriac est très grand, et tous les livres qui suivront lui devront beaucoup. Parmi les auteurs qui ont publié avant 1700, on peut citer :

- le Père Leurechon, *Recreation mathématique composée de plusieurs problèmes plaisans et facetieux* (Pont-à-Mousson, 1624) ;
- La Marinière [Jean Pinson de La Mar(t)inière ?], *La maison academique : contenant les jeux du picquet, du boc, du tric-trac, du boca, (...) & autres jeux facetieux & divertissans* (Paris, 1659).

Ce livre est parmi les premiers recueils de règles de jeux publiés, montrant presque tous les jeux alors pratiqués, ceux que l'on joue en famille,

Les précurseurs

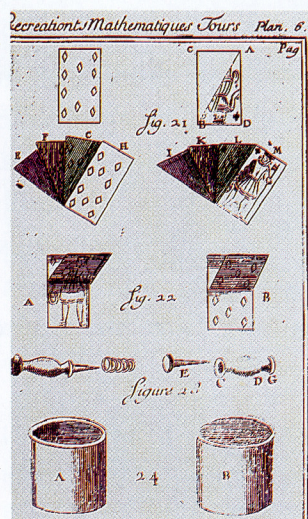
ceux des tripots, qui sont ou peuvent devenir source de perte ou de gain. Dans le chapitre « *Jeux de souplesse des cartes* »,

on trouve un certain nombre de tours de cartes, dont un intitulé "*Tour subtil des cartes*" ; ce tour semble être une des premières idées de base du tour de cartes montantes (houlette).

- Jacques Ozanam, *Récréations mathématiques et physiques* (Paris, 1694).

Rien de nouveau dans l'édition en deux volumes ; il faut attendre l'édition en quatre volumes de 1723, corrigée et augmentée par Grandin, professeur de philosophie au Collège de Navarre, où une main anonyme a inséré un nouveau chapitre « *Tours de gibecière* ». Si, au jeu, l'utilisation de cartes truquées longues, larges, étroites, courtes, est connue depuis le XVI^e siècle (Olivier Gouyn, 1550), c'est la première fois qu'une description de cartes truquées pour réaliser des tours de cartes est faite (tome IV, tour n° 9, fig. 21 et 22).

Les *Récréations mathématiques* d'Ozanam connaissent un tel succès qu'elles sont traduites en plusieurs langues. Il est permis de penser que ce chapitre « *Tours de gibecière* » a sans doute eu une influence déterminante sur la fabrication et la commercialisation de cartes truquées.



"TOURS DE GIBECIERE" (tours de cartes)
Extrait de :
OZANAM, Jacques / Récréations mathématiques et physiques...
Paris : Jombert, 1741 ; tome IV
Coll. Hjalmar



Le Siècle des Lumières ne cesse d'éclairer les magiciens. Beaucoup de choses ont été

dites jusque là sur le trucage des cartes, mais rien encore sur la technique pure que l'on nomme actuellement "manipulation". C'est chose faite avec le livre de Guyot, *Nouvelles récréations physiques et mathématiques* (Paris, 1769). Les récréations avec des cartes employant l'adresse des mains débutent par une instruction des principes de base nécessaires à leur exécution : faire sauter la coupe des deux mains, la carte glissée, les cartes longues ou larges, la carte coulée, le saut de coupe d'une main, l'arrangement d'un jeu de 52 cartes en chapelet. Les vers latins *unus, quinque, novem, famulus, sex, quatuor, duo, rex, septem, octo, femina, trina, decem* ("as, cinq, neuf, valet, six, quatre, deux, roi, sept, huit, dame, trois, dix") permettent de retenir l'ordre des cartes qui alternent par couleurs noires et rouges. Pour connaître la carte prise dans un jeu en chapelet, il suffit de regarder celle placée au-dessus de la carte tirée. Un système de pré-arrangement de 40 cartes, loin de valoir celui de Guyot, a été donné par Antonio Carlo dans son *Trésor des jeux* (Genève, 1759). Ce livre n'est que la compilation du chapitre

Les lumières de Decremps

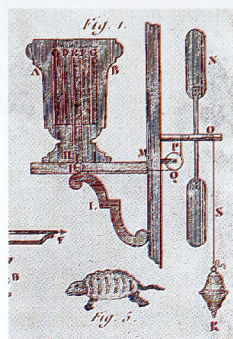
« *Tours de gibecière* » des *Récréations mathématiques* de Jacques Ozanam.

C'est également dans ce livre qu'il donne l'explication d'une houlette automatique qu'il nomme "vase magique". Elle permet la montée l'une après l'autre de trois cartes choisies par trois spectateurs, au-dessus d'un jeu de cartes placé dans un vase. Le système d'horlogerie est un simple contrepois, caché derrière un rideau ou une cloison, qui permet la sortie successive, au-dessus du jeu, des trois cartes choisies.

Puis, entre 1784 et 1788, **M. Decremps**, juriste et mathématicien, répondant au défi du célèbre magicien Pinetti, explique les tours de ce dernier dans cinq livres remarquables pour l'époque :

- *Magie blanche dévoilée* (Paris, 1784),
- *Supplément à la magie blanche dévoilée* (Paris, 1785),
- *Testament de Jerome Sharp* (Paris, 1785),
- *Codicille de Jerome Sharp* (Paris, 1788),
- *Les petites aventures de Jerome Sharp* (Paris, 1788).

Traduits en plusieurs langues, ils vont marquer un pas important dans l'évolution des tours de cartes et préparer les siècles à venir aux connaissances actuelles.



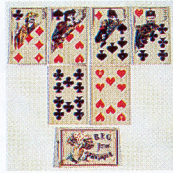
VASE MAGIQUE (construction d'un)
Extrait de :
GUYOT, Edme / Nouvelles récréations physiques et mathématiques...
Paris : Gueffier, 1799 ; tome III.
Coll. Hjalmar



FAIRE SAUTER LA COUPE
DES DEUX MAINS
Principes particuliers pour les tours de cartes.
Extrait de :
DECREMP, Henri / Testament de Jérôme Sharp, prof. de physique amusante...
Paris et Liège : Desoer, 1789 ; vol. II
Coll. Hjalmar

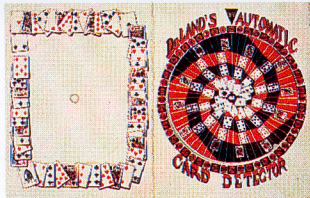
que sa technique est exposée d'une manière claire et détaillée, permettant de la reproduire.

Le nouveau marché de cartes truquées qui vient à peine de naître continue cependant à se développer en Europe par l'intermédiaire de quelques fabricants-cartiers tels en



JEU DE PHYSIQUE
B.P. GRIMAUD, Paris, c. 1900
Chromolithographie,
Coll. Hjalmar

Le triomphe de DeLand



THE DEVIL'S DREAM or what Science can do with a pack of cards
(le songe du Démon ou ce que la Science peut réaliser
avec un jeu de cartes)
Th. L. DeLand, Etats-Unis, juin 1911
Coll. Hjalmar

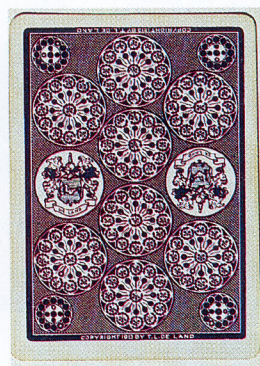
Cette production reste minime jusqu'au début du XXe siècle, lorsqu'un américain de Philadelphie, Theodore L. DeLand (1874-1931), révolutionne le monde des magiciens avec ses cartes truquées en leur inventant plusieurs effets nouveaux jusqu'alors inconnus. Sa popularité se révèle très grande, notamment avec son tour "The Phantom Card Trick" (novembre 1907), dont il publie par la suite plusieurs versions, avec chaque fois une nouvelle amélioration. Dans la revue mensuelle de Kansas City, *The Sphinx*, les marchands de trucs qui vendent ses tours font parfois paraître plusieurs pages de publicité.

Durant plus de quinze ans, de 1905 à 1921, ses cartes sont distribuées à travers tous les Etats-Unis et exportées en Europe par le biais de deux marchands de trucs qui sont ses agents exclusifs : Martinka & Co, à New York, et A. Roterberg, à Chicago. Roterberg est le plus important agent de DeLand ; il s'occupe de la distribution de ses tours à Boston, Cambridgeport, Buffalo, La Nouvelle-Orléans et Londres. Dès février 1909, l'exclusivité de la distribution à Londres et en Europe est assurée par Hamley Bros à Londres.

Devant un tel succès, et à une époque où les brevets sont encore mal défendus, les tours de DeLand sont copiés. Pour lutter contre ces nombreuses imitations, difficiles à contrôler, il se fâche avec les cercles magiques, ce qui ternit considérablement son image de marque. 1913 est l'année de son Grand Œuvre avec l'apparition de son jeu de cartes marquées, le "**DeLand's Dollar Deck**", qui lui a pris plusieurs années de travail. Ce jeu est la combinaison de différents effets de plusieurs tours qu'il a inventés :

- "**The Devil's Own Trick**" (mai 1907),
- "**Leroy's Improved Devil's Own Trick**" (juin 1908),
- "**Inhumanata or the Devil's Dream**" (février 1909),
- "**The Devil's Dream or What Science can do with a Pack of Cards**" (juin 1911),
- "**The Great Bull-Dog Mystery**" (février 1912).

Avec toutes ces informations, plus l'adjonction de deux nouvelles idées, le "**DeLand's Dollar Deck**" peut voir le jour. Ce n'est pas chose facile. DeLand grave chaque plaque séparément. Chaque dos de carte se voit ajouter 224 marques, soit 11.648 pour les 52 cartes ! La fabrication est réalisée par Edward Stern & Co à Philadelphie et, par la suite, par S.S. Adams & Co, à Plainfield (New Jersey).



DELAND'S DOLLAR DECK
Jeu de 52 cartes "marquées au dos" - Lithographie
Th. L. DeLand, Etats-Unis, 1913
"As de pique"
Coll. Hjalmar

Adams & Co à Plainfield (New Jersey) vers 1920. On lui doit encore de nombreuses autres créations, dont il est difficile de dresser une liste exhaustive.

On peut dire que, grâce à Theodore L. DeLand, les tours de cartes ont pris une autre dimension. L'ère nouvelle abandonne le style "**prenez une carte**". C'est l'une des spécialités magiques qui a le plus évolué. Si le départ a été plutôt lent, on voit maintenant des choses extraordinaires.

La littérature ne cesse d'augmenter. En France, plusieurs auteurs ont apporté leur pierre à l'édifice de la magie des cartes : Camille Gautier (1916), Rémi Cellier (1935), Dr Jules Dhotel (1937), Dr Jacques Géry (1949), pour ne citer qu'eux. Après la seconde guerre mondiale, particulièrement aux Etats-Unis, il ne se passe pas un jour sans que paraisse un nouveau livre ou un nouveau magazine. Deux livres d'une très grande valeur technique font dire à l'un des plus grands spécialistes contemporains, Dai Vernon, que, selon lui, *The expert at the card table* (S.W. Erdnase, 1902) est "l'Ancien Testament" et *Expert card technique* (J. Hugard et F. Braue, 1944) est "le Nouveau Testament". Fort heureusement, ces livres ont été traduits en français, le premier par Richard Vollmer en 1992, le second par Pierre Lanoë et Maurice Sardina en 1955.

En conclusion, que ce soit en 1550 avec Olivier Gouyn ou en 1992 avec la traduction de Erdnase, c'est souvent des tables de jeu que nous viennent les techniques secrètes nouvelles. Une fois perfectionnées et adaptées à nos besoins, elles nous permettent de réaliser ces merveilleux tours de cartes.

© Hjalmar 1993

(remerciements à Agnès Barbier pour son soutien efficace et à Thierry Depaulis pour ses précieux conseils)
Bibl. : D. Hoffmann, M. Dietrich / *Karten zum Zaubern*, Leinfelden-Echterdingen, 1979.
Clichés D. R. et Patrick Thumerelle/M.F.C.J. - Mise en page Olivier Cauquil