

## Introduction à la cartomancie

### Un peu d'histoire

L'histoire et la véritable nature de la carte à jouer se dissimulent sous le voile de LA PAPESSE. C'est ce voile que je vous invite modestement à soulever ici. Nul doute que nous ne ferons qu'y glisser un œil... pourvu que ce soit le troisième ! De tous les arts divinatoires, la cartomancie est le plus populaire et le plus pratiqué dans les cabinets de voyance. J'espère que vous trouverez ici quelques pistes utiles pour comprendre, pratiquer et aimer cette discipline séculaire qui fait couler tant d'encre...

L'abondante littérature diffusée au sujet du jeu de cartes à jouer ne permet pas d'y voir très clair ! Dans sa fonction de jeu, il nous mène aux portes du divertissement, de la passion, du péché et de la morale.

Bien au-delà du simple morceau de carton ou de l'estampe populaire, la carte à jouer nous invite aussi à voyager dans le temps et dans les régions (comme la carte de géographie). En effet, les jeux sont classés par "portraits", très nombreux sous l'Ancien Régime : portrait d'Auvergne, de Paris, de Guyenne, etc. Jusqu'en 1816, onze régions de France avaient leur "portrait". Le canon graphique de certains de ces portraits s'est conservé dans le portrait anglais et dans les jeux américains. En France, le style s'est unifié au XIX<sup>e</sup> siècle. L'état imprime alors lui-même un portrait de Paris qu'il impose à la France entière. L'as de trèfle en porte la "marque". Il s'agit du jeu que nous connaissons aujourd'hui encore.

Rectangulaire sous nos latitudes, la carte à jouer s'offre des rondeurs en Orient. Ce sont les "*dasavatara*" de l'Inde ou encore le "*ganjifa*" que l'on retrouve chez les peuples arabes sous le nom de "*kanjifeh*".

Au Japon, elles sont ornées de fleurs et d'animaux et se nomment "*hanafuda*".

Certains pensent que les cartes à jouer auraient été inventées en Chine. Des écrits datés de 969 relatent que l'Empereur Muzong jouait avec son épouse aux "*cartes-dominos*" la veille du jour de l'An. En réalité, il semblerait qu'il s'agisse de dominos avec lesquels on jouait à la façon des cartes.

Les historiens pensent toutefois que les premières cartes numérales du monde occidental proviennent d'Egypte et datent de la dynastie des Mamelouks. Des fragments de jeux mamelouks datant du XII<sup>e</sup> et du XIII<sup>e</sup> siècle ont été retrouvés, ainsi qu'un jeu complet de 1400.

L'existence des cartes à jouer en Europe est clairement mentionnée à la fin du XIV<sup>e</sup> siècle. Les cartes sont citées dans des documents aussi variés qu'une ordonnance municipale ou une interdiction royale ou religieuse. Lourdemment taxées, les cartes font l'objet d'une lutte permanente entre les cartiers et les services fiscaux. Le Général De Gaulle mettra fin à ces taxes en 1945.

Beaucoup de théories historiques, guère de certitudes... si ce n'est que, lorsque les cartes numérales furent adoptées en Egypte, elles possédaient déjà la structure qu'elles allaient conserver en Europe.

Le jeu de 32 cartes qui retiendra principalement notre attention dans cette rubrique est postérieur au jeu de 52 cartes. Ce dernier, qui découle du jeu de tarot encore plus ancien, était très en vogue sous la Révolution française et usité par de célèbres cartomanciens, comme Marie-Anne Adélaïde Lenormand (1772 - 1843), connue pour avoir prédit la fin tragique de Marat ainsi que celle de Robespierre.

Ce petit point d'histoire terminé, j'invite le lecteur désireux d'approfondir le sujet à se référer aux ouvrages de mon confrère Alain Bougearel, éminent spécialiste de l'histoire de la carte à jouer et des tarots.

## Introduction à la cartomancie

### Au-delà des apparences

Poussée dans ses retranchements, la carte à jouer nous invite à un périple dans les profondeurs de l'âme humaine.

Chacun de nous possède sa propre échelle de valeurs. Celle-ci découle de notre petite histoire personnelle et s'inscrit en nous sous forme de croyances.

Les énigmes que pose la carte à jouer trouvent peut-être des réponses dans le monde symbolique et dans l'inconscient collectif. C'est pourquoi nous sommes tous en mesure de disserter sur les enseignes (noms donnés aux symboles des couleurs) du jeu : cœur, trèfle, pique et carreau.

Toutefois, chacun de nous, selon sa propre histoire, aura une représentation différente de ces enseignes. Ainsi, par exemple, notre rapport à l'argent trouvera un écho dans le trèfle, nos histoires d'amour dans le cœur, notre perception de la mort dans le pique, notre rapport aux voyages et au travail dans le carreau !

En soit, un 9 de trèfle ou un 7 de pique ne veulent rien dire. Chacun peut leur attribuer la signification qu'il souhaite.

Il me semble intéressant de s'inspirer des sens couramment attribués aux cartes dans la littérature spécialisée, en particulier la connaissance véhiculée par les Gitans. Ensuite, vous pourrez élaborer votre grille de lecture personnelle.

Finalement, seul comptera ensuite le lien intime que vous aurez établi avec les cartes. En situation de consultation, les cartes sortiront en fonction du sens que vous leur aurez donné et ce, en synchronicité avec la réalité du consultant. Cette "magie" de la synchronicité constitue le fondement de la technique divinatoire. Lisez à ce propos les travaux de C.G. Jung.

### Préparation aux tirages

Pour élaborer votre grille de lecture, faites le calme en vous dans un endroit où vous vous sentez bien, à un moment choisi.

Allumez une bougie et brûlez un encens si vous estimez que ce petit rituel sera utile pour créer un sas entre le monde extérieur et cette séance de travail avec les cartes.

Choisissez un beau jeu que vous réserverez à cet usage. Il en existe beaucoup et certains sont particulièrement jolis avec des dos de cartes esthétiques. Il n'est pas souhaitable de jouer à la belote ou au poker avec votre jeu divinatoire.

Étalez devant vous toutes les cartes du jeu.

Classez-les par couleurs (cœur, trèfle, pique, carreau), puis par séries (les rois, les valets, les 10, les 7, etc.).

Observez-les individuellement, puis par couleurs, et enfin par séries.

Laissez venir en vous des impressions, des émotions et notez-les dans un cahier dédié à cette recherche. Vous l'utiliserez aussi pour noter vos tirages.

Cette re-connaissance des cartes constitue le premier pas vers la Connaissance de l'art de tirer les cartes. Cette étape est incontournable.

## Introduction à la cartomancie

### Quelques tirages

Il existe de nombreuses méthodes de tirages éprouvées par des siècles d'expérimentation. Commencez par celles-là avant de songer à créer votre propre méthode.

Le tirage en coupe s'avère être l'un des plus simples.

Brassez votre jeu de cartes, posez-le sur la nappe et coupez-le de manière à constituer deux tas. Le choix de la main est libre. Traditionnellement, la coupe s'effectue de la main gauche (la main du cœur).

J'ai choisi la droite pour illustrer que "couper" est un acte concret qui appartient d'un point de vue symbolique au domaine de l'action, de l'actif, du masculin. Comme toujours, restez libre et en accord avec vous-même, c'est la seule règle qui me paraît importante. Le reste n'est que pure convention. Quoi que vous fassiez, vous découvrirez que la cartomancie, ça marche !

Mises côte à côte, les 2 cartes de cette coupe se font écho et vous parlent. Ecoutez-les !

Votre première intuition sera souvent la bonne.

Notez-la.

Vous pourrez faire évoluer ce tirage de base en ponctionnant dans chacun des 2 tas une nouvelle carte. Vous aurez ainsi 4 cartes à interpréter. Puis 6 !

Evitez de trop en ajouter. La coupe reste un tirage court destiné à délivrer un message concis.

Le tirage en croix pourra ensuite être mis en application. Il est plus complexe, tout en restant accessible. Vous trouverez facilement, dans les ouvrages spécialisés ou sur Internet, des exemples pour l'étudier.

Si vous avez une affinité particulière pour une forme géométrique, adoptez-la pour vos tirages.

Choisissez par exemple la pyramide à 6 ou 10 cartes (tetrakis), le carré de 9 (3x3), le pentagramme ou étoile à 5 branches.

A vous de décider du sens que vous attribuerez à chaque position.

Gardez l'esprit léger pour vos premiers tirages... Acquérir la maîtrise d'un tel outil demande du temps. Patience...

Copyright 2006  
Laurent EDOUARD