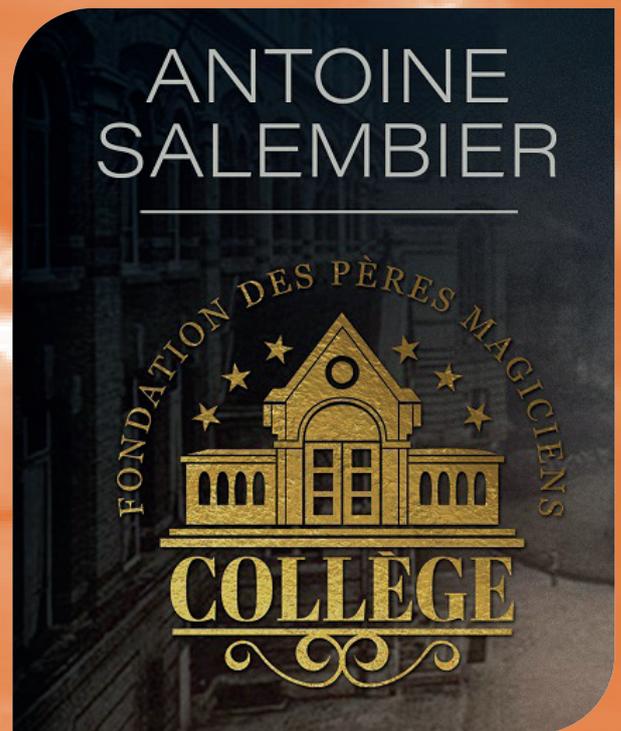


Le Chardon Magique

Octobre 2020- #208

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

Interview Antoine Salembier : Collège c'est quoi ?



Reprise des cours des Ateliers de l'enchanteur



Des objets illusions d'optique



Tour : Jeteur de sort

Table des matières

Édito	3	En vrac	21
Un peu d'histoire	4	Interview	22
En images	13	Tours	25
Dossier Princess Card Trick	14	L'histoire du mois	25
Tours	18	Curiosités magiques	26
Vintage	19	Manip	27
		Revue d'antan	29
		Ludothèque	29
		Agenda 2020	30



Fédération Française
des Artistes
Prestidigitateurs

LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Pascal Bouché – Jean Louis Dupuydauby – Joël Hennessy – Jo Maldéra – Didier Morax – Antoine Salembier – Ludovic Vérona

Contributeurs de ce numéro

François Ziegler- Mathieu Cima - Guy Richard

Photos

Jean Denis et tous les contributeurs des rubriques

Relecture

Fabienne Denis – Thierry Schanen - Bernadette Denis - Matthieu Breda - Isabelle Gouyon

Anciens numéros

Retrouvez tous les anciens numéros du *Chardon magique* sur notre site :
www.planetmagie.com

Les articles publiés dans le bulletin n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs.

Bureau du Cercle Magique

ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine

Président d'honneur : Jean Denis
jean.denis.magie@gmail.com

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67
cerclomagiquedelorraine@gmail.com

Trésorier : Matthieu Breda / 06 15 15 15 74
matt.breda@laposte.net

Trésorier adjoint : Dominique Heissat
domheissat@gmail.com

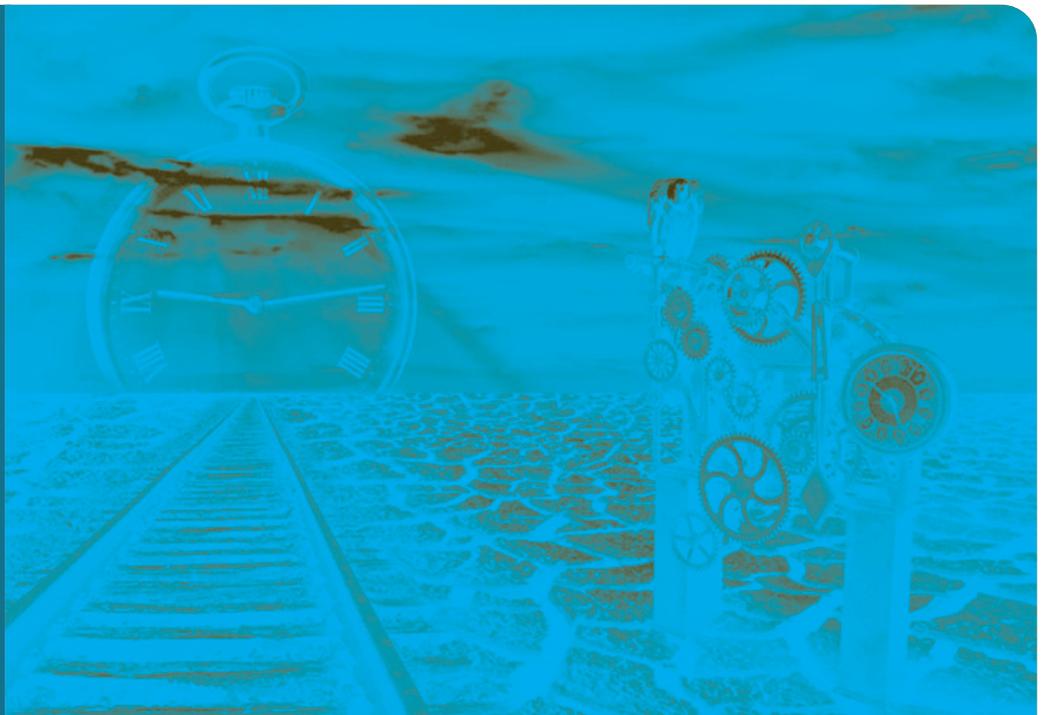
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72
julienb4321@live.fr

Membres du bureau :

Tony Barbaro
barbaro.antonio@neuf.fr
Pascal Bouché
pascal.bouche2@libertysurf.fr
Mathieu Cima
cima.mathieu@gmail.com

Responsables sections

Nancy :
Pascal Bouché
Moselle :
Mathieu Cima
Laxou :
Julien Balthazard



Édito

«La connaissance s'acquiert par l'expérience, tout le reste n'est que de l'information.» Albert Einstein

Voici votre nouveau numéro du chardon magique. Très dense avec la fin des articles sur l'automate truqué et le principe du Princess Card Trick, mais aussi avec plein d'infos et d'idées que vous retrouverez au fil des pages.

Ce mois-ci la citation nous vient d'Albert Einstein.

Une formule qui affirme que, pour apprendre, la pratique est beaucoup plus efficace que la théorie, qui ne restera qu'au stade de l'information si elle n'est pas exploitée. Einstein sous-entend que la théorie ne vaut rien si elle n'est pas pratiquée car, pour acquérir du savoir et avancer dans sa vie, il faut agir, essayer, passer à l'action.

J'aimerais que nous prenions quelques instants pour voir comment nous, magiciens, nous pouvons nous approprier cette citation. Je mets en parallèle la boulimie de certains jeunes, à vouloir connaître des tours. Pas les apprendre pour les pratiquer.

Non, juste pour connaître le secret et se dire au fond d'eux qu'ils viennent d'augmenter

leur stock de tours...

Mais sans la pratique, nous dit Einstein, notre connaissance n'est pas optimale.

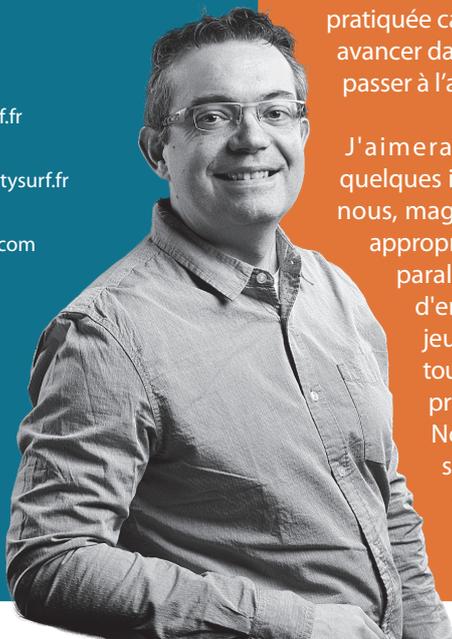
Combien de personnes dans les clubs de magie se contentent de savoir le truc sans s'essayer à le faire... Et si nous nous donnions le challenge de présenter des tours à chaque réunion (que ce soit en physique ou sur Zoom). Vous verrez, vos réunions deviendront passionnantes et tout le monde aura plaisir à y participer. Nous avons essayé en Lorraine et ça marche.

Profitez de toutes les richesses du chardon pour passer à la pratique.

Si on revient à ce que dit Einstein, en élargissant notre vision cette citation peut vous inciter à tenter et à entreprendre. Agir ne sera jamais négatif, car on y apprend toujours quelque chose. Que l'expérience soit positive ou pas, elle sera toujours utile pour votre construction personnelle car vous en tirerez des enseignements qui constitueront votre bagage pour le restant de votre vie.

Bonne lecture.

Frédéric Denis

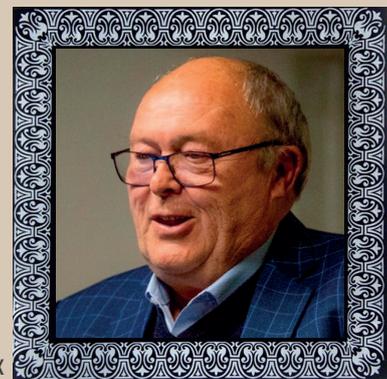


An peu d'histoire

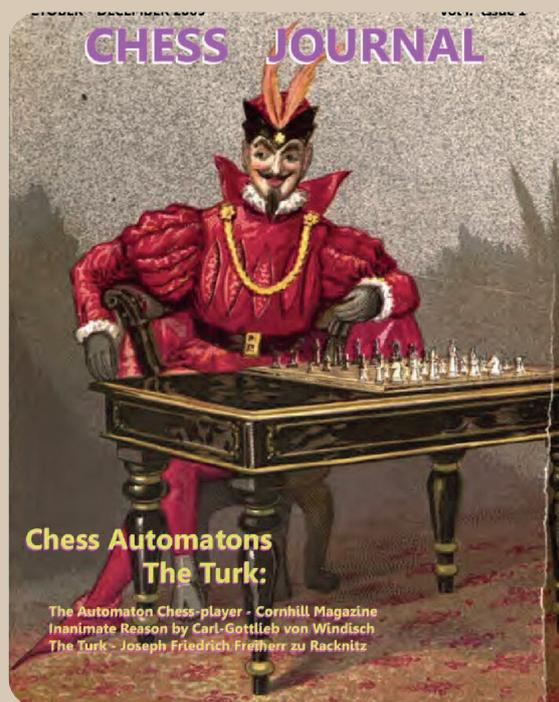
Promenade autour du Joueur d'échecs et des automates truqués

épisode 1

par Didier Morax



En 1876 apparait « Méphisto » un nouvel automate « joueur d'échec ». C'est Charles Godfrey Gumpel, un fabricant alsacien de membres artificiels qui en a assuré la construction. Il fut présenté pour la première fois en 1878 dans la demeure de Gumpel à Londres. Pour cet automate il est contrôlé à distance par des systèmes électromécaniques. Personne ne se trouve dans le mannequin.



15/11/2005/1992.

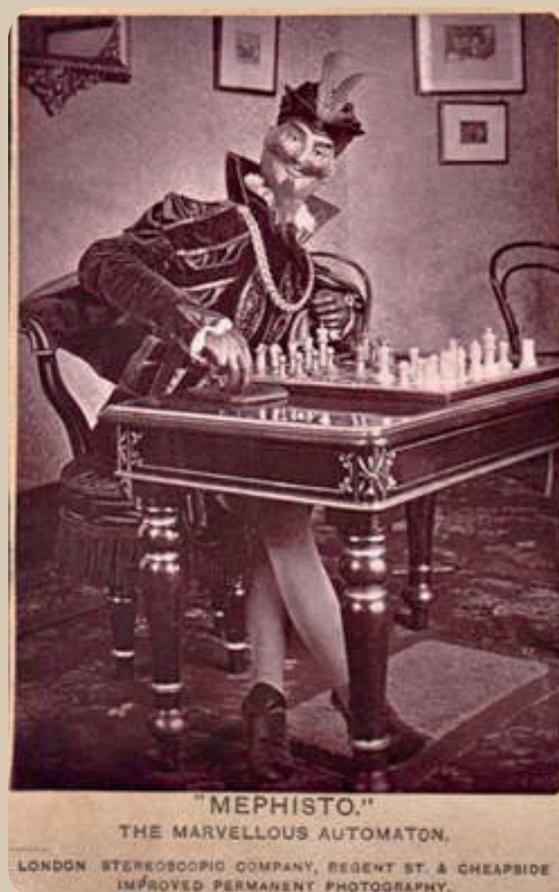
MEPHISTO,

THE MARVELLOUS MECHANICAL CHESS PLAYER.

“The Greatest Mystery ever presented to the Public.” “The Talk of London.”

“Mephisto,” although a lifeless figure, executes his movements like a living person, and is the most wonderful and astonishing Automaton ever exhibited to the Public.

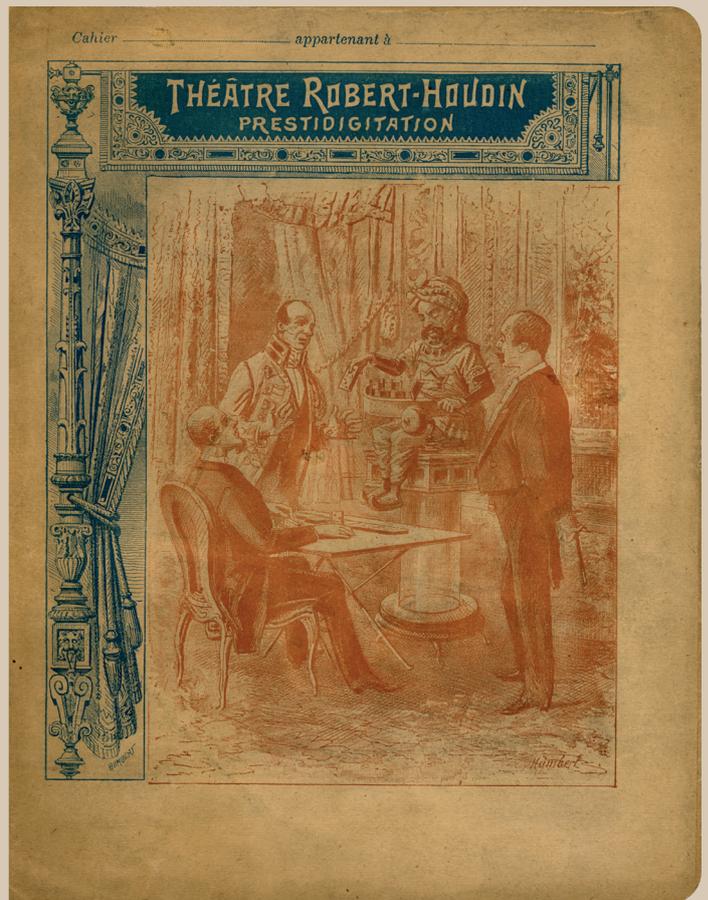
Exhibited Daily, from 3 till 10:30 p.m., at
48A REGENT STREET, LONDON, W.
 (Entrance Opposite the Cafe Monico.)
ADMISSION ONE SHILLING.



Un peu d'histoire

suite

Changement avec Émile Robert-Houdin qui en décembre 1879 au Théâtre Robert-Houdin crée et présente un joueur de dominos appelé « Sophos »

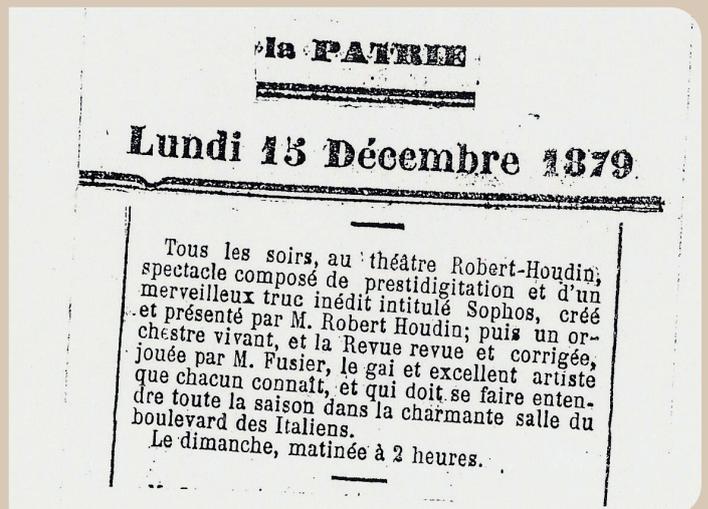


Dans le journal l'Escamoteur de Robelly figure l'article suivant signé J Dubretron :

Le sujet représentait un homme corpulent assis « en tailleur », si mon souvenir est exact, et qui avait seulement des mouvements de tête et du bras droit qui décrivait un arc de circonférence horizontal. Sous la main était une glissière circulaire.

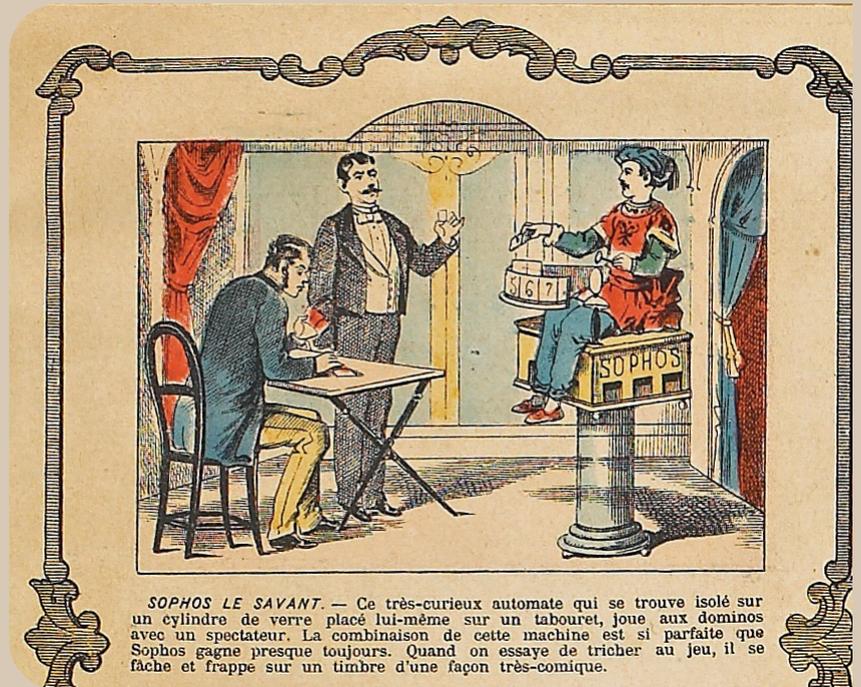
Pouvant tenir les dominos ; la main pouvait ainsi se placer au-dessus de l'un d'eux et le saisir. Comme j'avais été son partenaire sur la scène, j'avais pu observer ce qui suit : un jeu de dominos ordinaires était placé sur une table, face en bas, et le partenaire de Sophos en prenait sept pour lui, puis sept autres pour l'automate.

Le présentateur prenait ces derniers un à un en appelant les numéros et l'on mettait dans la glissière de grands dominos en carton. Mais j'avais remarqué que les numéros appelés par le présentateur n'avaient aucun rapport avec ceux qui avaient été tirés pour Sophos, il y avait donc une combinaison spéciale dont le but était d'assurer la victoire de l'automate, car il gagnait toujours !



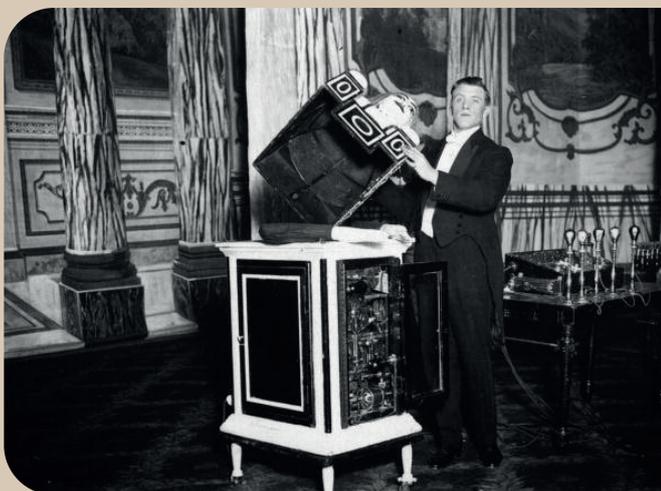
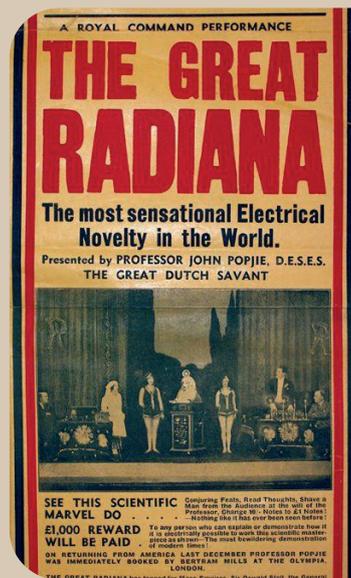
Un peu d'histoire suite

On peut penser que c'est l'expérience de la reprise du joueur d'échecs conçu par son père, Jean-Eugène, pour la pièce « La Czarine » remontée un an plus tôt, qui a été le déclic qui motiva Emile à créer son propre automate truqué avec de nouvelles technologies. Ce dernier fonctionne à l'air comprimé et le jeu plus populaire des dominos remplace celui des échecs.

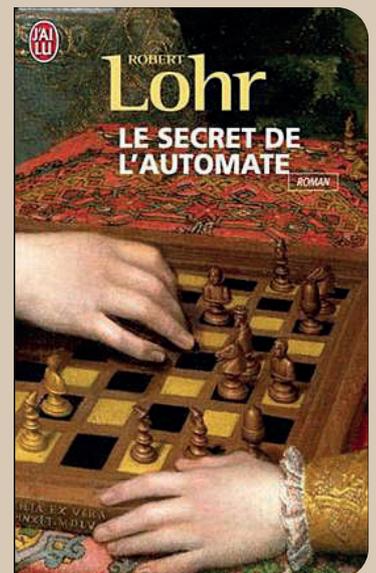
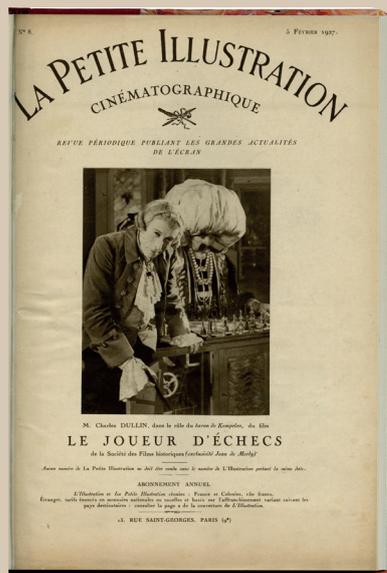


SOPHOS LE SAVANT. — Ce très-curieux automate qui se trouve isolé sur un cylindre de verre placé lui-même sur un tabouret, joue aux dominos avec un spectateur. La combinaison de cette machine est si parfaite que Sophos gagne presque toujours. Quand on essaie de tricher au jeu, il se fâche et frappe sur un timbre d'une façon très-comique.

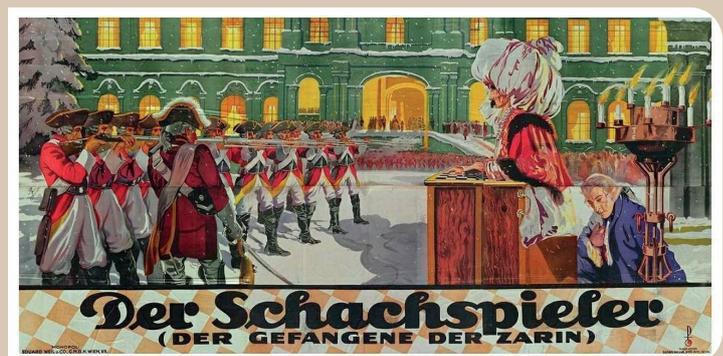
Vers 1925 le professeur J. Popjie, allemand naturalisé anglais, présente en Angleterre un numéro appelé « The Great Radiana ». Dans ce numéro il utilise la même base d'appareil que Sanas et Guy Bert avaient modifiée. Il en a fait un automate truqué actionné à distance depuis un poste de commande électrique. Le mannequin rase un spectateur avec le traditionnel coupe-choux de l'époque. L'esthétique de l'ensemble n'était pas du meilleur goût.



Un peu d'histoire



Le joueur d'échecs a inspiré et inspirera encore pour longtemps de nombreux arts dont la magie, la littérature, la musique, le théâtre, le cinéma, et la télévision. Pour ceux qui voudraient creuser le sujet, de nombreux documents sont disponibles sur youtube. Je vous invite à découvrir le « turk chess player » de John Gaughan, fabricant américain d'actes et d'équipements magiques pour les magiciens. Il est basé à Los Angeles, en Californie. Le flying de David Copperfield est sa réalisation.

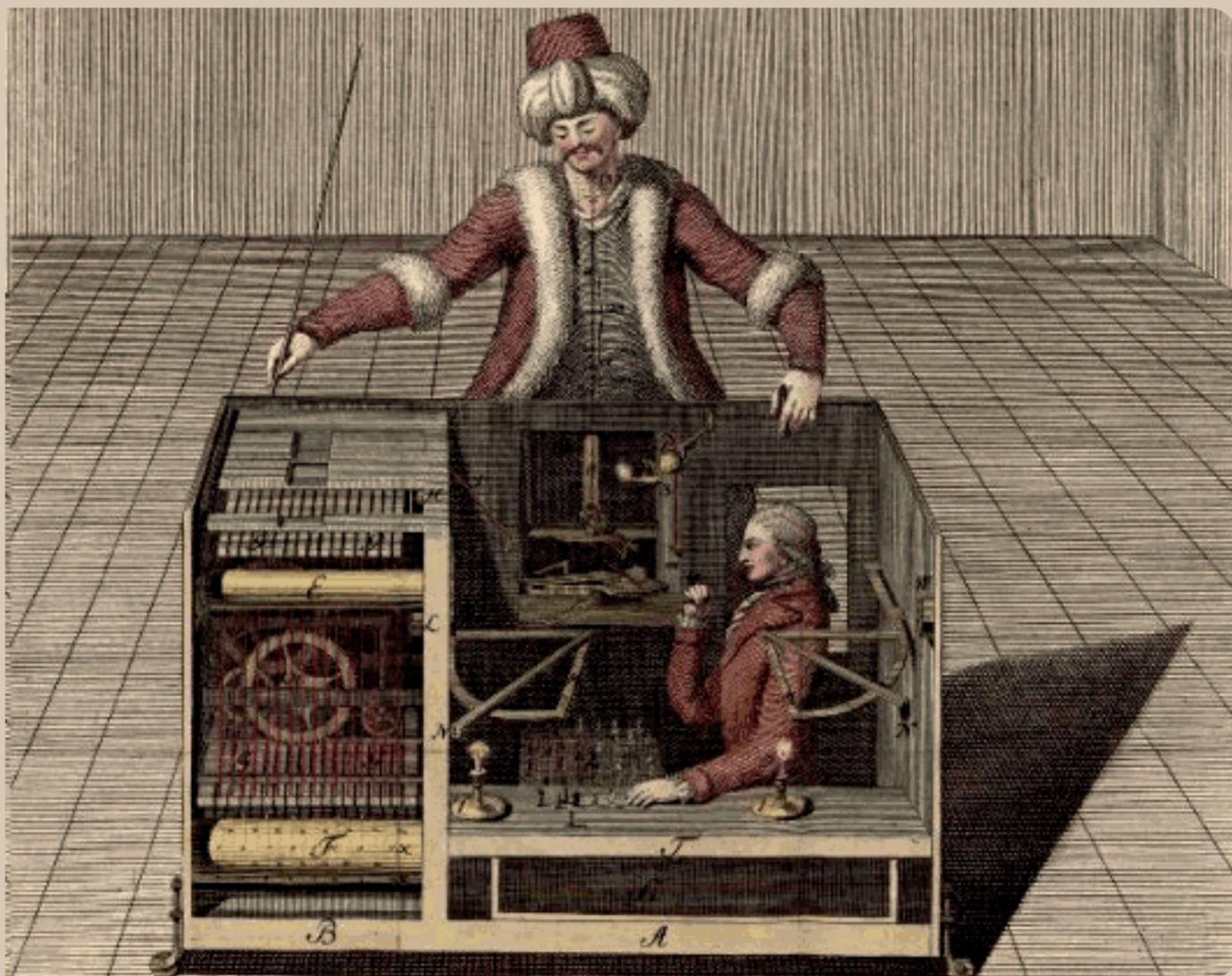


LIVRE AUDIO : <https://youtu.be/dhwzgM293MI>

Mon ami Pierre Mayer, magicien et artiste de grand talent, a construit beaucoup d'automates. Une réplique miniature du « Joueur d'échecs » est l'une de ses récentes œuvres, je me devais de ne pas l'oublier car dans le domaine de la connaissance des automates, il a été mon Maître.



Un peu d'histoire



Un peu d'histoire

LES HISTOIRES VRAIES DE L'ONCLE PAUL

Joueurs d'échecs



PAGE 20

Un peu d'histoire



VRAIMENT.

!!!

DANS CE CAS, VOYONS D'ABORD CE QU'IL A DANS LE VENTRE... PUIS DANS LA TÊTE!



KEMPELEN OUVRE SUCCESSIVEMENT LES ARMOIRES QUI CONSTITUENT LE BOCLE...

DANS LE VENTRE? VOICI...

RIEN QUE DES ROUAGES...

ET DIANTREMENT COMPLIQUÉS!



ET DANS LA TÊTE? SI VOTRE MAJESTÉ VEUT ME FAIRE LA GRÂCE D'AFFRONTER MON TURC?...



L'IMPÉRATRICE PREND PLACE DEVANT LE MANNEQUIN, MAIS À PEINE LA PARTIE EST-ELLE COMMENCÉE QUÉ CELUI-CI...

CÂ, PAR EXEMPLE! IL M'A MISE MAT EN TROIS COUPS!

SANS AUCUNE INTERVENTION HUMAINE!

FANTASTIQUE!



LES COURTISANS AFFRONTENT TOUR À TOUR LE TURC. IL LES BAT AUSSI VITE L'UN TENTE UN COUP IRRÉGULIER ET...

!!!



NAVRE, COMTE. MON AUTOMATE N'ADMET PAS QU'ON TRICHE...

PRODIGIEUX!

INOUI!



LE "JOUEUR D'ÉCHECS" DEVIENT VITE CÉLÈBRE. LES PLUS FORTS JOUEURS ACCOURENT SE MESURER AVEC LUI. MAIS KEMPELEN...

TU AS TROP DE SUCCÈS, MON VIEUX. CELA DEVIENT DANGEREUX. IL VA FALLOIR QUÉ...



ET, DÈS LE LENDEMAIN... DÉSOLÉ, MESSIEURS. MON TURC NE REÇOIT PLUS. IL EST DÉTRAQUÉ ET... IRRÉPARABLE!

OH! QUÉ C'EST DOMMAGE!...



12 ANS PLUS TARD... MARIE-THÉRÈSE EST MORTE. JOSEPH II LUI A SUCCÉDÉ...

LE GRAND-DUC DE RUSSIE M'ANNONCE SA VISITE. QUÉ LUI MONTRER DE SENSATIONNEL QUÉ SON EMPIRE NE POSSEDE PAS?...



BRUSQUEMENT, IL SE SOUVIENT DE L'AUTOMATE, MANDE KEMPELEN...

IRRÉPARABLE, MAJESTÉ...

EH BIEN, RÉPAREZ-LE! C'EST UN ORDRE DE VOTRE ORDRE DE VOTRE BARON!

Un peu d'histoire

JOUEURS D'ECHECS (suite).

ET, LORSQUE LE GRAND-DUC PAUL EST À VIENNE...

NA-VRE, VO-TRE AL-TES-SE EST MAT!

IL... IL... IL PARLE!

SORTILÈGE! MAGIE!

KEMPELEN A INVENTÉ EN EFFET UNE MACHINE PARLANTE ET L'A LOGÉE DANS SON ROBOT...

MAGIE?... NON! NON, MESSIEURS! NOUS NE SOMMES PLUS AU MOYEN ÂGE! NE M'ENVOYEZ PAS AU BÛCHER! DE LA SIMPLE ILLUSION...

DU COUP JOSEPH II ENVOIE KEMPELEN MONTRER À TOUTES LES COURS LA POUPÉE AUTRI-CHIENNE QUI A BATTU LA RUSSIE! LE BARON ET SON TURC DEVIENNENT "LES NOMADES LES PLUS CONNUS D'EUROPE". ILS SONT À POTSDAM, VERSAILLES, LONDRES...

(1) OÙ LE TURC SE SERAIT FAIT BATTRE 2 FOIS...

MAIS À SAINT-PÉTERSBOURG LA GRANDE-CATHERINE...

L'EMPEREUR D'AUTRICHE NOUS COUVRE DE RIDICULE! QU'ON FASSE VENIR CE TURC. JE ME CHARGE DE LE BATTRE, MOI!

QUE VOTRE MAJESTÉ SE DÉFIE...

JE NE SAIS COMMENT S'Y PREND KEMPELEN, MAIS UN VRAI JOUEUR DOIT ÊTRE GÛRÉMENT CACHÉ DANS SON TURC.

DANS CE CAS, JE TIENS MA VENGEANCE!

KEMPELEN SE REND À L'INVITATION DE LA TSARINE, ET...

PRENEZ GARDE!... J'AI PRÉVENU VOTRE MAJESTÉ QUE MON JOUEUR N'ADMET PAS LES COUPS IRRÉGULIERS...

TRI-CHE-RIE!...

QUOI?... LE MISÉRABLE! IL OSE M'ACCUSER, MOI, L'IMPERATRICE DE TOUTES LES RUSSIES!...

C'EST CRIME DE LÈSE-MAJESTÉ! GARDÉS! TRANSPORTEZ CE MANNEQUIN DANS LES JARDINS, QU'ON LE FUSILLE SUR-LE-CHAMP!

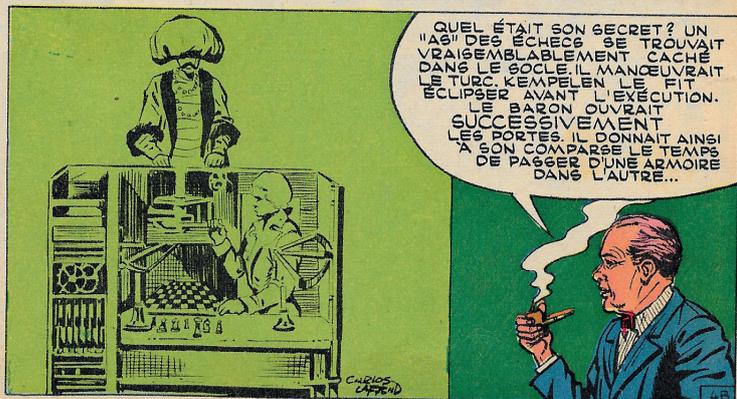
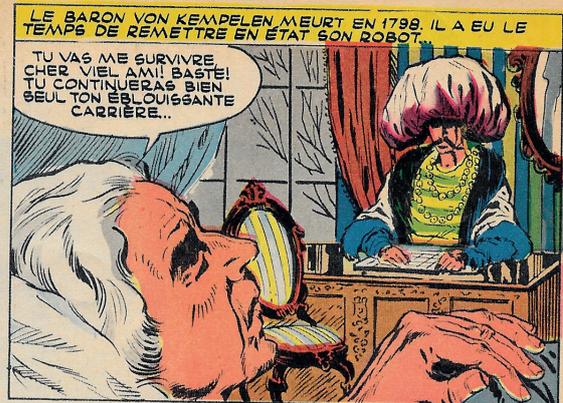
QUE?... SA MAJESTÉ VEUT RIRE?

NON, CATHERINE II NE VEUT PAS RIRE. UN MOMENT PLUS TARD...

MON PAUVRE... PAUVRE AUTOMATE!

FEU!

Un peu d'histoire



En images

Septembre :
Forum des associations
Réunion sur les gimmicks
Reprises des ateliers de l'enchanteur



Dossier

Princess Card Trick

suite et fin

par François Ziegler



10) Méthodes pour savoir quelles cartes appeler

a. La carte de rappel

L'avantage est qu'il n'y a rien à mémoriser, et que les cartes peuvent être mélangées. Par contre, l'inconvénient est que les cartes appelées, quand on les prend telles qu'elles viennent depuis la face du jeu, ne sont pas réellement celles que l'on appelle. Et si on veut montrer la carte du spectateur, on ne pourra pas le faire directement car elle ne se trouve pas physiquement là où elle est supposée être. On pourrait remédier à cela en mélangeant le jeu après avoir appelé les cartes, mais cela ne se justifie pas. On peut aussi parcourir tout le jeu en appelant les cartes, mais ne sortir les bonnes qu'à la fin. Cela implique de mémoriser les cartes des spectateurs. On peut aussi juste nommer les cartes des spectateurs sans les montrer. La carte de rappel doit se trouver sur la face du jeu quand on appelle les cartes. Si seules les cartes distribuées aux spectateurs ont été mélangées et que ça ne constitue pas le jeu en entier, la carte pompe peut rester à sa place sans problème. Par contre si le jeu en entier doit être mélangé il faudra l'ajouter (cas du Paul Fox Gimmick par exemple).

b. La mémoire

L'avantage est que le jeu peut être emprunté et qu'il n'y a ni montage ni carte de rappel. Le jeu peut être mélangé intégralement après les sélections des spectateurs. L'inconvénient, comme pour la carte de rappel, est que les cartes appelées dans l'ordre du chapelet ne peuvent être montrées immédiatement. Une solution, si le chapelet est connu sur le bout des doigts, est de prendre des cartes du jeu de « manière aléatoire », en fait nommer une carte du spectateur, une du spectateur 2, etc. pour constituer chaque série de cartes appelées.

c. Les duplicatas

L'avantage est qu'il n'y a rien à mémoriser et pas besoin de carte de rappel. Par contre

la série de cartes duplicatas ne peut être mélangée car elle doit rester dans l'ordre où les cartes seront appelées. Si on utilise 25 cartes à distribuer aux spectateurs (5x5 cartes), les 25 autres peuvent être des duplicatas, et les 25 cartes du spectateur pourront être mélangées après sélection en gardant le montage. Par contre si un jeu complet ou presque est distribué, il faudra effectuer un change de jeu pour un jeu classé dans l'ordre de l'appellation des cartes. Diverses méthodes (change à la poche topit...) ou tout simplement ranger les cartes du jeu distribué dans son étui et dire que pour que ce jeu ne puisse vous fournir d'indice sur les cartes choisies, vous allez utiliser un autre jeu ! Si une moitié du jeu seulement est distribuée, la moitié duplicata peut être marquée de la façon suivante : les cartes du spectateur A auront un A au crayon écrit sur la face, en haut, idem pour celles de B,C,D,E. L'ensemble du jeu peut être mélangé après les sélections. Il suffit alors de prendre pour chaque série une carte de A, une de B, une de C, une de D, une de E. Quand les cartes choisies seront montrées il faudra évidemment cacher la marque.

d. La méthode Weiner

Déjà expliquée dans le précédent chardon.

11) Stratégies de fishing.

On peut faire le Princess Card Trick sans avoir à aller à la pêche, dans la mesure où toutes les cartes ont été appelées, sauf éventuellement la dernière série qui est implicite.

Cependant, le fishing peut s'avérer utile dans 3 cas :

- On veut diminuer le nombre de séries d'appels de cartes, par exemple avec le Paul Fox gimmick où pour chaque série, 2 cartes de chaque spectateur sont nommées.
- On veut réduire le nombre de cartes appelées dans chaque série, par exemple en n'appelant pas 2 cartes de chaque spectateur.

- On veut varier le nombre de cartes d'une série d'appels à l'autre, afin de masquer la procédure en ne liant pas le nombre de cartes appelées au nombre de spectateurs. Du coup certaines cartes ne seront pas appelées ou 2 cartes d'un même spectateur seront appelées lors d'une série.

a. Fishing par affirmation

On utilisera une affirmation (« Votre carte est un Trèfle » ou « J'ai l'impression que votre carte est un Trèfle ») et non une question (« Votre carte est-elle un Trèfle ? »), ce qui n'exclut pas de poser de temps en temps une question du style « C'est bien ça ? »

b. Fishing « Presque bon »

Les cartes peuvent différer l'une l'autre par la couleur, ou figure ou à points, paire ou impaire... Il est important qu'autant que possible le magicien choisisse un paramètre permettant une erreur possible. Par exemple, dire que la carte est un 7 si c'est un 9, c'est possible, car si on essaie de lire les pensées du spectateur on peut se tromper sur quelques points. Idem entre un Roi et un Valet, ou un Pique et un Trèfle. Par contre dire 3T alors que c'est DC, c'est inconcevable si effectivement la lecture de pensée existait... En clair, on doit donner l'impression qu'on a « presque bon ».

c. Choix multiples et fishing profond

Un principe à retenir lors de choix multiples est que l'on devrait toujours commencer par une affirmation juste, et que l'on ne doit pas avoir trop d'erreurs successives sous peine de passer pour un très mauvais mentaliste ! Une bonne méthode, préconisée entre autres par Simon Aronson (Off-center fishing), est d'affirmer quelque chose qui sera vrai pour la majorité des cas possibles. Si c'est vrai on a un hit. Sinon on a grandement diminué le choix des possibles.

Dossier

d. Mini fishings

Si certains auteurs ne vont jamais à la pêche, et que d'autres y vont systématiquement, il semble préférable de n'utiliser le fishing qu'à quelques occasions, en début de démonstration (et jamais à la fin).

Par exemple, si vous avez distribué 5 paquets de 5 cartes, la procédure standard serait d'appeler 4 séries de 5 cartes. Si vous voulez faire beaucoup de fishing vous pouvez appeler 2 séries de 10 cartes. Mais si vous voulez juste faire un peu de fishing, vous pouvez appeler 7 cartes (AABBCDE), puis 6 cartes (ABCDE), puis 7 cartes (ABCDDE). Evidemment, les cartes de chaque série seront mélangées, et non énoncées comme écrit ici. Ainsi, la chance d'aller à la pêche sera, pour chaque spectateur, de 2 chances sur 5. Pour diminuer encore les chances d'aller à la pêche, Peter Tappan suggère que dans les paquets de 5 cartes donnés à chaque spectateur, les cartes « à pêcher » soient disposées en 1^{ère} et 5^e position, soit de chaque côté de l'éventail quand le spectateur regarde ses cartes. En effet, il y a de grandes chances que le spectateur ne choisisse pas une carte d'une extrémité. On pourrait aussi utiliser comme cartes à pêcher des cartes statistiquement moins choisies, comme des cartes noires, ou des 8, 9 ou 10.

e. La Belle et la Bête

Comme dit précédemment, il y a des cartes qui seront plus souvent choisies que d'autres. On peut utiliser ce fait en mettant dans la même série deux cartes à pêcher dont une sera plus attractive que l'autre, et nommer la plus attractive. Par exemple si un spectateur a reçu parmi ses 5 cartes le 7C et le 10P, nommez ces deux cartes dans la même série et si le spectateur vous dit qu'il a entendu sa carte, nommez le 7C.

f. Double fishing

Dans certains cas, vous pouvez faire un double fishing, c'est-à-dire avoir dans la même série d'appellation de cartes 2 cartes d'un spectateur et 2 d'un autre. Si ces cartes sont bien choisies, vous pouvez en une seule affirmation connaître les valeurs des deux cartes que les spectateurs ont en tête. Par exemple, si A a reçu le 10T et le 8K, et que B a reçu le 8P et

le 10K, vous allez énoncer dans la série ces 4 cartes (+ 1 autre d'un autre spectateur). Si A et B se lèvent car ils ont entendu leur carte, dites « J'ai la perception de 8 points ... » Si personne ne réagit à cette phrase, ajoutez « Est-ce que l'un d'entre vous pensait à un 8 ? » Dans tous les cas, selon les réponses, vous saurez qui a pensé à quoi (soit A a pensé au 8, soit B, soit A et B, soit aucun des deux).

g. Le stratagème de Paul Fox

Il y a dans la série de cartes appelées deux cartes d'un spectateur, qui ont des caractéristiques opposées, par exemple une carte rouge et une carte noire. Si le spectateur dit avoir entendu sa carte, décalez la noire vers le haut, et dites « Votre carte était une rouge, n'est-ce pas ? » Si le spectateur dit « oui », dites que vous le saviez, mais que par contre vous avez un doute sur la valeur. Remettez la carte noire à niveau du jeu et décalez maintenant la rouge en disant « Oui, plutôt ça », et sortez la carte. Ce sera la carte du spectateur. S'il dit « non », la carte décalée est la bonne. Jouez alors le faux échec et finalement sortez la carte en demandant au spectateur quelle carte il avait choisie.

12) Pour éviter de rater le tour

a. Vous avez oublié de reclasser le jeu après votre spectacle précédent

Vous pouvez utiliser un « marqueur » vous signalant si le jeu a été classé ou non : utiliser toujours la même carte sur la face du jeu, remettre le jeu dans l'étui faces en haut quand il est classé, faces en bas sinon...

Vous pouvez aussi utiliser alors une des méthodes impromptues dont nous parlerons plus loin.

b. Vous avez mélangé accidentellement les cartes durant le mélange initial

Une sage précaution est de marquer la carte supérieure du jeu monté, ou, mieux, de la corner ou faire une breather crimp. Si vous pensez que votre erreur de mélange a seulement coupé le jeu, ramenez la carte marquée sur le dessus par une coupe (mieux que de regarder les cartes).

Si par contre vous pensez que votre montage est définitivement perdu, faites un autre tour !

c. Vous avez donné trop ou pas assez de cartes à un spectateur

Si vous utilisez une des méthodes vues en 5, vous limiterez les dégâts car vous rétablirez pour les spectateurs suivants le bon nombre de cartes. En fait le plus souvent un spectateur aura une carte en moins et le suivant une carte en plus (celle qu'aurait dû avoir le spectateur précédent). Comme cette carte sera à une extrémité de l'éventail, il y aura peu de chance qu'elle soit choisie. Si par contre elle l'est, quand ce spectateur vous dira avoir entendu sa carte, il faudra aller à la pêche pour savoir si c'est une des 5 normales ou la supplémentaire.

d. Vous avez oublié l'ordre des spectateurs

Utilisez toujours le même ordre, par exemple de gauche à droite, avec des spectateurs espacés de manière régulière. Si vous connaissez les prénoms des spectateurs, appelez-les par leur prénom quand vous leur donnez les cartes, et mémorisez la séquence de prénoms. Ça sera utile si les spectateurs sont amenés à se déplacer au cours de la présentation !

e. Au cours d'une série d'appels de cartes vous appelez les mauvaises cartes

C'est une situation délicate ! Répéter une série serait catastrophique mais vous vous en rendez vite compte car les cartes en question ont déjà été enlevées du jeu. Sauter une série n'est pas gênant car l'ordre des séries peut être changé. Par contre, à la fin, il vous restera deux fois plus de cartes que voulu, et il faudra donc aller à la pêche.

Si vous appelez des cartes en trop dans une série et que vous vous en rendez compte il faudra aller à la pêche également.

f. Le spectateur nomme la mauvaise carte

Déjà ne choisir que des spectateurs qui vous sembleront capables de mémoriser une carte. Ensuite, assez souvent, le spectateur va montrer sa carte à son voisin (cas de couples par exemple), ça évitera aussi ce genre d'erreurs. Insistez

Dossier

aussi sur le fait que les spectateurs doivent bien mémoriser leur carte et être attentifs à celles que vous allez nommer. Si néanmoins il nomme une mauvaise carte au moment où vous vous apprêtez à la montrer, si la valeur de la carte est assez proche ce n'est pas grave car vous faites du mentalisme et vous avez le droit à une petite erreur. Si par contre la carte nommée par le spectateur est complètement fautive, vous pouvez avoir recours à un jeu Brain-Wave par exemple pour montrer que vous saviez d'avance quelle carte choisie en disant que vous y reviendrez plus tard, et à la fin des révélations des autres spectateurs empalmer la carte nommée par le spectateur et la sortir de la poche.

g. Le spectateur oublie totalement le nom de sa carte

Ne le blâmez pas, dites que ce n'est pas grave, vous avez pu faire l'expérience avec les autres spectateurs.

13) Variations

a. Auto-Track Princess

Dans la version d'Horowitz nous avons vu qu'il disposait de 2 sets de 25 cartes, le premier pour être distribué, l'autre pour être appelé par séries de 5 cartes.

Si on utilise 2 séries identiques de cartes, c'est-à-dire dans le même ordre, il sera possible de couper le jeu, et donc de commencer la distribution des 25 cartes n'importe où. Par contre, avec les 25 autres cartes, il faudra appeler les cartes de 5 en 5 pour chaque série, ce qui n'est pas très pratique.

Une méthode pour résoudre ce problème : une fois que le jeu a été coupé par le spectateur, lui demander de distribuer 5 cartes à 5 spectateurs, façon donne de poker. Rassembler les cartes, les mélanger et les remettre sur le jeu. Faire un faux mélange qui conservera les 25 dernières cartes dessous. Si vous appelez alors les cartes 5 par 5 depuis la face du jeu, dans l'ordre où elles se présentent, elles correspondront respectivement aux cartes des spectateurs 5,4,3,2,1.

Si on veut utiliser un jeu qui pourra être examiné, on peut utiliser deux séries de 25 cartes non pas de mêmes valeurs mais jumelles. Dans ce cas évidemment il ne sera pas possible de montrer la carte que l'on a devinée, sauf pour la dernière série

que l'on n'appellera pas : mélanger le jeu et sortir la bonne carte.

b. La Princess aveugle

Martin Gardner a suggéré de montrer les cartes d'appellation faces aux spectateurs, donc sans que le magicien les voie. Il faut dans ce cas utiliser un jeu marqué, et avoir le montage des duplicatas sur le jeu. Quand un spectateur dit avoir vu sa carte dans l'éventail, il suffit de lire le marquage sur la bonne carte, refermer l'éventail et lire la pensée du spectateur ! Attention, dans ce cas, la carte de droite de l'éventail correspond au spectateur 1 et celle de gauche au spectateur 5.

Une variante : les cartes qui seront distribuées ont un double marquage au dos, leur valeur et à quel spectateur elles vont. Les autres cartes du jeu ne sont pas marquées. Dans ce cas, une fois la distribution faite, les cartes choisies et l'ensemble du jeu mélangé, le magicien peut prendre les cartes par groupes de 8 ou 10 cartes, et quand un spectateur dit voir sa carte, si elle est unique il est possible de la révéler directement, sinon aller à la pêche.

c. Versions avec d'autres types de cartes

Quelques exemples :

- Des lames de Tarot (« The Mystic Tarot » de Katlyn)
- Des fiches en carton avec des adjectifs décrivant des traits de caractère (« Eyes of Isis » de Cicardi). Permet d'enchaîner sur un reading.
- Des cartes avec des noms de ville (« Higher Municipality » de Terry Nosek)
- Un test des Vivants et des Morts : chaque spectateur reçoit 5 cartes, il écrit 4 noms de personnes vivantes et un d'une personne morte. Les cartes doivent être marquées pour indiquer quelles cartes appartiennent à quelle personne. Il faut aussi s'arranger pour appeler parfois 2 cartes d'un même spectateur, ou parfois aucune, pour que l'ordre d'appel des cartes paraisse aléatoire. Aller à la pêche si nécessaire.
- Etc

d. Versions avec d'autres objets

Versions avec d'autres types de cartes

Quelques exemples :

- Des CDs et le morceau est révé

en le jouant ou en le diffusant sur un lecteur CD.

- Des sachets de graines et la fleur choisie est donnée à la spectatrice concernée.

- Des jouets distribués à des enfants, puis mélangés dans un grand sac et pris au hasard pour révéler quel objet a choisi chaque enfant.

14) Autres tours, impromptus cette fois.

De nos jours, les méthodes impromptues sont les plus utilisées. La méthode en est cependant plus facilement détectable, d'où l'importance de la présentation.

a. The Wizard's Whist (David Devant)

En 1903, David Devant publia un effet très similaire à ce que l'on fait de nos jours en impromptu. Il utilisait 4 spectateurs, chacun recevant 4 cartes et devant en mémoriser une. Les cartes du spectateur A étaient reprises et mises sous le paquet, puis celles de B, celles de C et celles de D. Un faux mélange conservait les 16 cartes dessous. Ensuite David Devant distribuait 4 mains de 13 cartes (comme au Whist courant à cette époque), et demandait à chaque spectateur s'il voyait sa carte parmi les 13 montrées faces au spectateur. Le reste coule de source.

b. Routined Poker Mental (John Mendoza)

Méthode impromptue. John Mendoza utilise 4 spectateurs, chacun recevant une main de poker (5 cartes), et en mémorisant une. Les cartes du spectateur 4 sont remises sur le jeu, puis celles du 3^e, 2^e et 1^{er} spectateur par-dessus. On fait un faux mélange conservant les 20 cartes supérieures et fausse coupe et on distribue 5 mains de poker. Très bonne présentation.

c. Borrowed Princess (Bruce Bernstein)

Méthode impromptue. Bruce Bernstein marque les cartes données aux spectateurs à la volée, à l'aide d'un nail writer, la position de la marque sur la tranche droite de la carte indiquant à quel spectateur elle appartient.

Dossier

d. Impromptu Princess (Barrie Richardson)

Méthode impromptue. Combine deux effets, mais nécessite un pumping. 5 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes, et un 6e spectateur choisit une carte au hasard. Méthode un peu compliquée à mon avis.

e. Princess Card Trick (Sylvain Mirouf)

Méthode impromptue. 4 spectateurs reçoivent chacun 4 cartes. Très bonne version impromptue, avec utilisation astucieuse des mélanges.

f. Junkie (Docc Hilford)

Méthode impromptue. 4 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes. Une astuce intéressante pour déterminer les cartes choisies par les spectateurs.

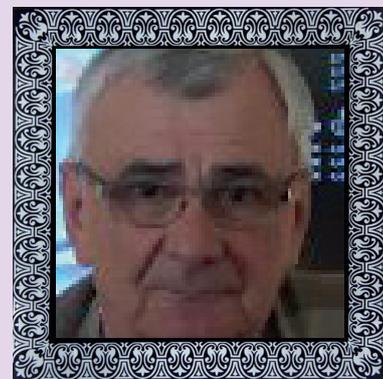
15) Sources des tours

- Ackerman Allan - Impromptu Paul Fox : Ackerman Allan - Las Vegas Kardma
- Ackerman Allan - Logical Princess : Ackerman Allan - Las Vegas Card Miracles (video)
- Aronson Simon - Histed Heisted : Aronson Simon - The Card Ideas of Simon Aronson (repris dans le VBO Aronson de Vollmer)
- Bernstein Bruce - Borrowed Princess : Bernstein Bruce - Twenty Effects For The Psychic Entertainer (et repris dans Unreal)
- Bobo J.B. - Higher Mentality : réédité par Trickshop
- Boudreau Leo - The Faro & The Princess : Lorayne Harry - Apocalypse Vol 17 No 11
- Cicardi - Eyes of Isis - Jones Bascom - Magick issue 289
- Elmsley Alex - Cross-25 : Minch Stephen - The Collected Works of Alex Elmsley - Vol. 1 (et dans la video Alex Elmsley, Tahoe Sessions vol 2)
- Fox Paul - Gimmick : Tour commercialisé par Jeff Busby. Republié par Trickshop
- Garcia Frank - Poker Mental : Garcia Frank - Super Subtle Card Miracles (repris dans le VBO Frank Garcia de Vollmer)
- Garcia Frank - Thought-Card Poker : Fulves Karl - New Self-Working Card Tricks
- Goldstein Phil - Horse Sense : Goldstein Phil - Doth
- Griffith Tony - The Princess Trick : Racherbaumer Jon - The Hierophant 7 (Resurrection Issue)
- Hilford Docc - Junkie : Tour commercialisé
- Joseph Eddie - Hocus-Pocus : Fulves Karl - Self-Working Card Tricks
- Katlyn - The Mystic Tarot : Jones Bascom - Magick issue 245
- Koran AI - Princess Card Trick Plus : Koran AI - Professional Presentations (republié par Trickshop)
- Krenzel Ken - Mental Matrix : Lorayne Harry - The Card Classics of Ken Krenzel
- Lorayne Harry - Four by four : Lorayne Harry - Four by four
- Marlo Ed - Vocalepathy : Marlo Ed - Early Marlo
- Mendoza John - Routined Poker Mental : Mendoza John - The Book Of John (repris dans le VBO John Mendoza de Vollmer) et aussi John Mendoza - My Best Vol 1 (DVD)
- Mirouf Sylvain - Princess Card Trick : Secret Studio - Secret Conférence de Sylvain Mirouf (Streaming)
- Nosek Terry - Higher Municipality : Nosek Terry - The collected works of Sigmund Fraud
- Ortiz Darwin - Liar's Poker : Ortiz Darwin - Scams and Fantasies With Cards et aussi dans Scams & Fantasies with Cards, Volumes 2 (Video)
- Racherbaumer Jon - Totally Telepathic : Racherbaumer Jon - Kabbala Vol 2
- Richardson Barrie - Impromptu Princess : Richardson Barrie - Act Two
- Schwarzman Howard - Foxless : Lorayne Harry - Best of friends tome 3
- Steinmeyer Jim - The Princess Caraboo Deck : Steinmeyer Jim - Artificial Conclusions
- Steinmeyer Jim - The Princess in a Crowd : Steinmeyer Jim - Further Impuzzibilities
- Tanner Randy - Thinking Man's poker : Lorayne Harry - Apocalypse Vol 7 No 8
- Thompson J.G.-Rutledge Ned - Five, Think : Thompson J.G. et Rutledge Ned - Between Two Minds
- Weiner Irv - Weiner's Miracle Princess Cards : Ammar Michael - Easy To Master Card Miracles Vol 8 (video)

Tours

Comment ajouter quelques cartes sur ou sous un jeu en le sortant de son étui ?

par Guy Richard



Ce n'est pas un tour que nous propose Guy Richard aujourd'hui, mais il a voulu partager avec les lecteurs du chardon une idée qui est très intéressante.

Effet

Voici une méthode que je n'ai jamais vue décrite dans une publication. Si tel est le cas je serais content de le savoir. Si non faites en bon usage, car elle est sûre, simple et invisible.

L'étui est truqué comme suit.

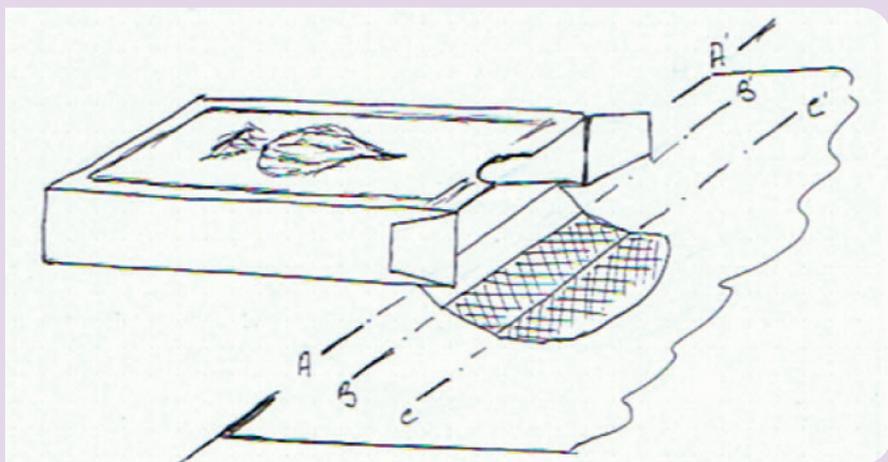
Il faut un jeu de type « Bicycle » dont l'onglet d'ouverture comporte 3 plis (AA', BB', et CC').

L'étui est ouvert et placé sur la table comme indiqué par le croquis ci contre.

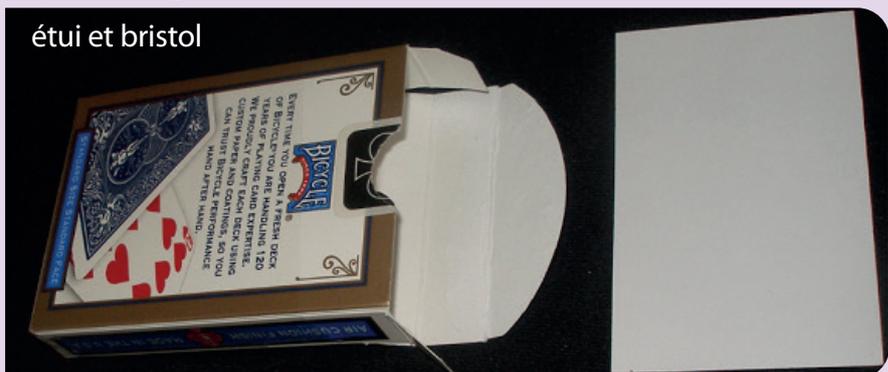
Toute la zone hachurée du rabat est enduite de colle. Une feuille de bristol d'une épaisseur semblable à celle de l'étui est introduite en butée jusqu'en AA' et est collée.

Après séchage, l'étui est retourné et tout l'excédent de rabat est découpé. Les plis BB' et CC' sont reformés.

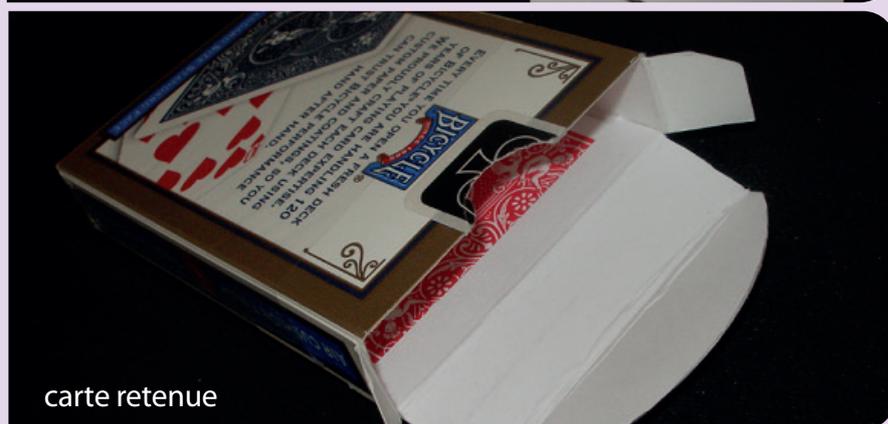
On a ainsi créé un « volet » AA' BB' qui permet de retenir quelques cartes dans l'étui lorsqu'à l'ouverture on maintient une pression extérieure sur le volet, ou de libérer les cartes si on ouvre le rabat autour de AA'. Cette opération est totalement invisible.



étui et bristol



positionnement



carte retenue

The Moon E.S.P. Die Mystery

par Antoine Salembier



Voici la rubrique « Vintage » ou comment redécouvrir des merveilles avec des idées, des tours, des principes qui font partie du patrimoine magique et qui, souvent, ont été oubliés.

On trouvait, chez les marchands de trucs de l'époque, un dé en métal un peu particulier. Les faces de ce dé se composaient des signes E.S.P. traditionnels.

À la place de la combinaison standard des points, chaque face possède un symbole simple : un cercle, une croix, des ondulations, un carré, une étoile ou un triangle.

Chaque symbole correspond à un nombre grâce à un système mnémotechnique bien connu des mentalistes :

Le cercle, dessiné avec une seule ligne, équivaut à 1.

La croix, dessinée avec deux lignes, équivaut à 2.

Les ondulations ou vagues, dessinées avec trois lignes, équivalent à 3.

Le carré, dessiné avec quatre lignes, équivaut à 4.

L'étoile, qui possède cinq branches, équivaut à 5.

Le triangle, qui possède trois côtés et trois coins, équivaut à 6.

Les symboles sont disposés sur le dé de la même manière qu'ils le seraient sur un dé normal. Les deux valeurs numériques relatives à deux symboles sur des faces opposées font un total de sept si elles sont additionnées. Les faces correspondent à un dé américain classique. Attention ! Certains dés français sont parfois « montés » à l'envers. L'objet est très intrigant et propice aux effets de mentalisme en tout genre.

Effet

Je vous propose une ingénieuse démonstration de lecture de pensées qui fut publiée pour la première fois dans un petit livret de Bob Hummer en 1952. Ce petit opuscule s'intitule « Three Pets ».

Cette démonstration peut s'effectuer avec un dé normal mais elle est nettement plus intrigante avec un dé ESP.

Le magicien présente le dé ESP et explique les propriétés psychiques de ce dé. Le spectateur vérifie le dé pendant que le magicien détourne son regard. Il ne regardera plus jamais le dé pendant la durée de l'expérience.

Le spectateur donne le dé au magicien qui le pose sur la table ou sur la paume de sa main (ma préférence !), l'autre main couvrant le dé et le cachant avec ses doigts. Le magicien demande au spectateur de penser à l'un des symboles. Le magicien soulève sa main pour montrer le dé qui est positionné de telle sorte que trois symboles soient visibles. Le magicien demande alors au spectateur s'il voit le symbole auquel il pense.

Le magicien cache à nouveau le dé et le repositionne. Le dé est à nouveau montré et le magicien demande au spectateur s'il voit son symbole.

Cette procédure est répétée une dernière fois.

Au final, le magicien couvre une dernière fois le dé en changeant une dernière fois sa position. Il explique qu'il va changer la position du dé de manière à amener le symbole choisi par le spectateur sur le dessus du dé.

Le spectateur annonce le symbole auquel il pense et lorsque le magicien soulève sa main, le symbole désigné se trouve bien sur le dessus du jeu !

Le magicien peut recommencer l'expérience s'il le désire ou proposer une autre expérience extrasensorielle.

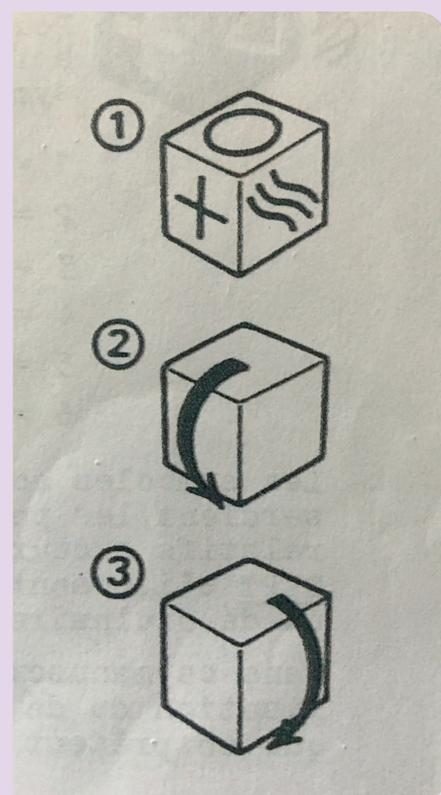
Préparation

Aucune préparation n'est nécessaire.

Explications

Nous allons utiliser ici le système binaire, bien connu des magiciens ! Je l'exploite et le développe notamment dans mon livre Collège aux éditions Marchand de trucs, pour ceux qui désirent aller plus loin dans l'étude de ce principe.

Lorsque le dé vous est donné, positionnez-le de manière à ce que trois faces du dé soient dirigées vers le spectateur comme sur la figure 1. Attention ! Le dessin de l'illustration montre la vue qu'a le magicien ! Dans notre exemple le spectateur voit le carré, l'étoile et le cercle. Pendant la durée de l'expérience, la nature des symboles présentés n'a aucune



Vintage

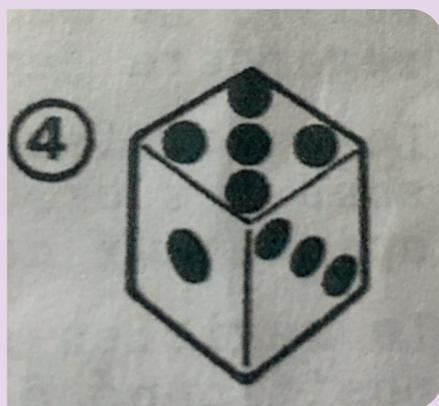
importance. Vous ne devez absolument pas connaître les symboles vus par le spectateur. C'est un peu déconcertant mais jusqu'à la fin, vous n'avez pas besoin de connaître les symboles.

Demandez au spectateur si le symbole auquel il pense est visible. Si la réponse est « non », retenez « zéro ». Si la réponse est « oui », retenez « un ».

Placez la main en face du dé afin de le cacher aux regards des spectateurs. Retournez le dé à l'envers (tout en le cachant), dans la direction indiquée par la figure 2.

Soulevez votre main et demandez au spectateur s'il voit le symbole auquel il pense. Si la réponse est « non » ajoutez « zéro » au premier nombre. Si la réponse est « oui », additionnez « deux » au premier nombre.

Placez la main sur le dé et retournez le dé à l'envers dans la direction indiquée par la figure 3.



Soulevez votre main et demandez au spectateur s'il voit le symbole auquel il pense. Si la réponse est « non » additionnez « zéro » au nombre que vous avez en tête. Si la réponse est « oui », additionnez « quatre » à votre total.

À ce stade, vous ne connaissez pas le symbole choisi par le spectateur, mais vous savez exactement où il se trouve sur le dé, sans même regarder !

Imaginez un dé normal positionné comme sur la figure 4. La face 5 est sur le dessus, la face 1 sur votre gauche et la face 3 sur votre droite. Puisque les faces opposées font un total de sept, vous savez que la face 2 est en dessous, la face 4 est sur l'extérieur gauche, et la face 6 sur l'extérieur droite. La position du dé, que nous nommerons « dé de référence » montrée sur la figure 4, vous montre comment tourner le dé ESP pour amener le symbole pensé par le spectateur que vous ne connaissez pas, sur le dessus !

En faisant le dernier retournement du dé pour amener le symbole choisi sur le dessus, vous ne devez pas tenir compte des valeurs numériques du dé ESP, mais vous devez tenir compte des valeurs numériques et de leurs positions du dé de référence de la figure 4 !

Quelque soit votre total final après les différentes réponses du spectateur, faites une dernière rotation du dé ESP afin que le côté du dé de référence qui correspond à votre total final soit sur le dessus.

Exemple

Si votre total final est trois, vous devez tourner le dé ESP comme si vous deviez

amener la face trois du dé de référence sur le dessus du dé. Regardez le dé de référence sur la figure 4.

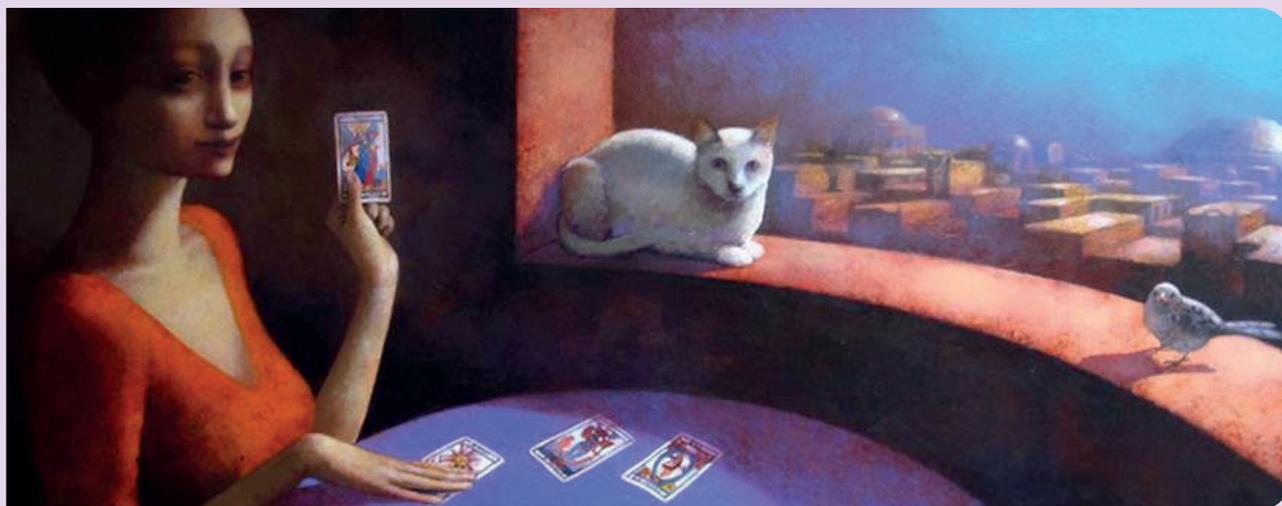
Si votre total final était deux, vous devez retourner votre dé de référence à l'envers afin d'amener la face deux sur le dessus du dé, et c'est exactement ce que vous devez faire avec le dé ESP. Comme vous le voyez, vous ne devez pas tenir compte des valeurs numériques du dé ESP !

Repositionnez le dé en fonction de votre calcul mais gardez toujours votre main en position cachée. Dites que vous avez placé le dé avec le symbole choisi par le spectateur sur le dessus. Demandez au spectateur de nommer le symbole auquel il pense. Soulevez votre main pour révéler votre prédiction avec succès !

Quelques réflexions complémentaires

Bien sûr, vous pouvez utiliser un dé normal pour faire cette expérience. Faites attention que le dé corresponde bien au dé de la figure 4. Sinon, ça ne marche pas ! Vous pouvez faire plusieurs fois cette expérience mais vous pouvez aussi la combiner avec d'autres effets de dé ou les conjuguer avec des effets de cartes à jouer.

Bob Hummer a développé de nombreux principes mathématiques dont le système binaire. N'hésitez pas à lire ses ouvrages. C'est l'une des sources d'inspiration de mon prochain livre Collège qui explore bon nombre de ses systèmes.



En vrac

Tapis en trompe l'oeil

La société Tapillusion a développé toute une gamme de tapis avec des illusions d'optiques.

Le résultat est bluffant. Vous avez un vortex dans votre salon.

En plus il y a des promos en ce moment !

Ces tapis sont brodés à la main.



Trompe l'oeil toujours

Une autre société (lightinthebox) propose des sweats en trompe l'oeil (autour des 20 euros).

Encore une bonne idée pour anticiper vos cadeaux de Noël.



La petite boutique de Léa

Léa est la fille d'Alphonse et Sandra des Magic pirates. Du haut de ses 14 ans, elle s'est prise pour passion avec son père pour l'impression 3D.

Les résultats sont bluffants et de nombreux objets magiques sont disponibles. Ils peuvent aussi créer en fonction de vos besoins et envies.

(Toutes les infos sur leur page facebook.)



Magic News

Magic News est un portail ouvert aux passionnés de magie. Notre ami Patrick Rivet s'occupe de ce site depuis de nombreuses années.

Patrick est un homme au grand coeur, allez visiter la boutique de ce site qui propose quelques goodies qui servent notamment à financer des actions magie et handicap.

Magic News
Le portail de la magie

Interview

par Frédéric Denis



Lorsqu'un de nos chroniqueurs sort un tour, un dvd ou un livre, c'est toujours un évènement et lorsqu'il s'agit d'Antoine Salembier on est toujours curieux de savoir dans quel monde il va nous emmener.

Son livre, ou plutôt son coffret, s'appelle collègue :

Collège, comme celui dans lequel vous avez certainement passé une bonne partie de votre scolarité.

Collège au sens où, entre ses murs, vous avez bâti une partie de ce que vous êtes.

Antoine Salembier s'est servi de ce postulat pour créer son collègue, celui dans lequel il vous invite à revivre une scolarité un peu particulière car elle fera de vous des magiciens. Dans son collègue, chaque couloir, chaque porte raconte l'histoire des magiciens qui nous ont précédés et qui nous ont légués ce patrimoine.

C'est un coffret très original tant du point de vue des divers objets que vous y trouverez qu'au niveau graphisme. Tout se présentera comme si vous étiez élève de ce collègue avec un emploi du temps, du matériel d'écolier, des cours, des professeurs. Le

but étant comme dans tout établissement scolaire, de vous apprendre, de vous faire progresser mais aussi de faire des rencontres et développer vos compétences magiques.

C'est aussi un évènement dans le monde magique car aucun coffret n'a abordé avec autant de précision cet univers. Antoine a, comme à son habitude, peaufiné son travail pour sortir un objet à la fois utile mais aussi de collection. Le travail graphique de Benoit Drager est, lui aussi, très impressionnant.

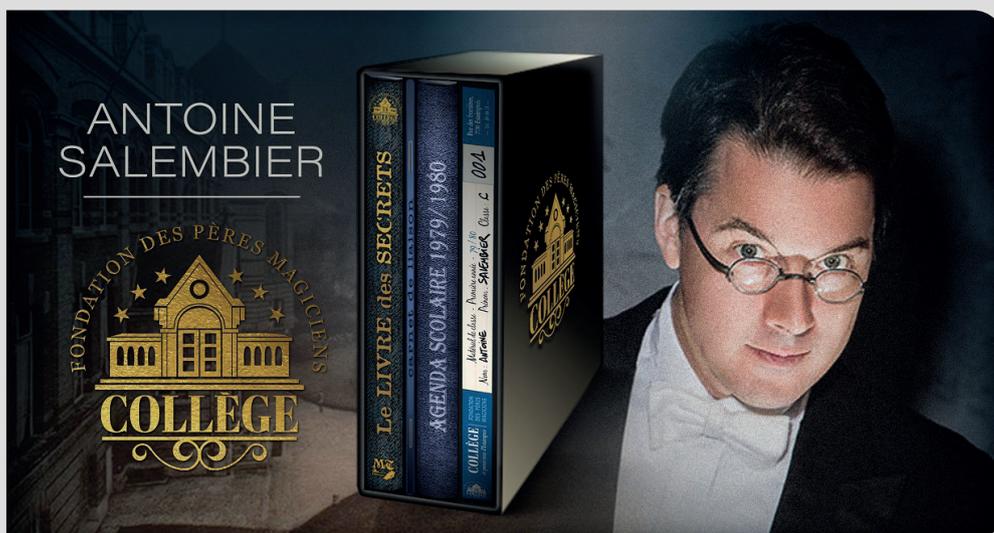
C'est tellement vrai que c'est David Copperfield en personne qui signe la préface de son livre. Connaissant la rigueur et l'exigence de David Copperfield en matière de magie, cela témoigne de la qualité de cet ouvrage.

Voici un extrait de l'introduction de David Copperfield

« ... Le livre que j'ai le plaisir de vous présenter aujourd'hui ressemble en quelque sorte à mon musée. Comme lui, Collège offre un espace de partage, d'échange et de découverte. Cette école, aux confins de la réalité et de la fiction, nourrit notre imaginaire, concentre la connaissance du passé et de l'avenir, rassemble les meilleurs professeurs et offre un

lieu exceptionnel de rencontre et de réflexion. Bien sûr, vous y trouverez des effets et des principes pour enrichir votre répertoire. C'est ce que l'on attend de tout livre de magie. Vous apprendrez ainsi de nouvelles techniques de forçage qui vous serviront dans de nouvelles routines et que vous pourrez aisément réinterpréter à votre manière. Mais ce livre va bien au-delà : Antoine partage avec vous ses réflexions sur la créativité, la transmission du savoir ou encore l'art d'apprendre à lire.

Au fil de vos explorations de ce livre, chapitre après chapitre, vous allez découvrir l'art de conter des histoires. C'est un autre sujet qui me tient à cœur. Antoine l'a développé d'une manière originale. À travers des routines et des textes que vous pourrez interpréter, vous réaliserez à quel point une histoire peut donner du sens à un effet. Vous apprendrez d'abord à devenir un acteur de ces histoires, puis à écrire et à vivre vos propres histoires. Pour la première fois, vous aurez aussi la chance de découvrir un florilège de tours interactifs, à l'instar de ceux que j'ai présentés pendant longtemps dans mes shows télévisés comme *Mystery on the Orient Express*. Vous pourrez étudier leur fonctionnement à travers des exemples concrets. Il ne vous restera plus qu'à vous les approprier comme je l'ai fait si souvent pour le plaisir des spectateurs. »



Bonjour Antoine, Il y a quelques mois, on parlait dans le chardon magique de ton livre Arcane Système. Aujourd'hui Marchand de Trucs nous propose ton livre Collège. Peux-tu nous en dire davantage ?

Bonjour Frédéric, d'abord, merci de me convier à nouveau dans le chardon pour parler de mon prochain livre. J'en profite pour remercier tous les lecteurs qui ont acheté Arcane Système. Grâce à eux, Arcane Système est devenu un véritable succès ! (NDLR : le livre arcane système est devenu une des meilleures ventes si ne n'est la meilleure des livres en 2019 et début 2020).

Collège est un tout nouveau projet qui me tient à cœur en effet. Cela fait quatre ans que l'on travaille dessus avec Ludo de chez Marchand de Trucs et Benoit Drager sans que cet ouvrage ne pourrait pas voir le jour.

Collège est un coffret comme Fantastique. Ce n'est pas à proprement parler de suite mais forcément, ces deux ouvrages sont liés dans une même démarche.

Fantastique, le livre de l'apprenti, offrait une initiation à l'art magique, Collège, le livre du compagnon, nous invite au voyage, à la rencontre de personnalités de l'univers magique et surtout de leur savoir-faire. Fantastique, qui était un ouvrage très théorique, expliquait les notions suivantes : l'illusionnisme, le fantastique et l'artiste. Collège parle de trois autres valeurs : la transmission, la rencontre et la créativité. Voilà le contenu de ce nouveau coffret.

Nous voulions recréer une authentique école de Magie bien réelle, créer notre école Poudlard ! Nous voulions surtout créer un lieu où chaque magicien pourrait trouver un espace de réalisation, un espace de redécouverte de la Magie. J'espère que le Collège deviendra cet espace de rencontres et d'échanges.

Le trailer de Collège nous intrigue, comme chacune des sorties de Marchand de Trucs ! Beaucoup de nos lecteurs s'interrogent sur ce projet qui sort de l'ordinaire ! Mais que va-t-on découvrir dans ce nouveau coffret ?

Collège contient plusieurs livres : un agenda, le livre des secrets et le livre des révélations. Il contient aussi une pochette d'écolier avec divers éléments qui servent à faire fonctionner le livre Agenda.

Vous y trouverez aussi une fiche administrative, une carte d'étudiant, un plan étrange de l'école, un règlement, une convocation à des tests, etc... Et bien plus encore ! Mais je ne peux pas tout vous révéler !

Tu nous en as trop dit ou pas assez... Peux-tu être un peu plus précis ?

L'Agenda

Le carnet de correspondance du Collège est un véritable agenda scolaire des années 1979/1980. C'est à lui seul un univers, un décor qui illustre le quotidien d'un élève au sein d'une authentique école de Magie.

On y retrouve un règlement intérieur, les dates importantes de l'année et tout un programme pédagogique d'une école pour magiciens et cela bien avant Poudlard !

On peut dire que cet Agenda est une sorte de booktest où chaque page est propice à un effet magique, où chaque chapitre est un spectacle sur des thèmes aussi larges que l'astrologie, la numérologie, lire l'avenir dans les tarots, les boules de cristal ou autre, la cartomancie et les oracles ou même les sorts et les charmes ! C'est pour dire que les sujets sont très larges. Il y a même un tableau alchimique qui nous permettra d'appréhender le travail du chapelet.

Cet Agenda est un véritable grimoire, un livre de recettes où l'on découvre de nombreuses routines magiques, des effets, des techniques et des forçages interactifs offrant un recueil exhaustif d'idées et d'inspirations. C'est une porte qui s'ouvre sur votre imaginaire.

Quelques brèves théoriques s'ébauchent au fil du projet pédagogique à travers les propos des professeurs du Collège, comme Gaétan Bloom, James Hodges, Jean Merlin... Autant Fantastique était conceptuel, autant Collège est interactif et vous invite à le pratiquer, comme une matière à travailler, un outil à perfectionner, des connaissances à acquérir et à exploiter, des idées à s'approprier. C'est par excellence un livre d'exercices au Storytelling.

On peut réaliser les routines séparément, jouer chaque chapitre comme un spectacle, interpréter quelques effets rapides en impromptu, sortir l'Agenda de son contexte pour vous en servir comme simple outil de forçage.

Chaque page de l'agenda est donc une routine particulière qui offre une ouverture sur le storytelling. C'est l'agenda magique d'Harry Potter, tel qu'on aimerait le découvrir !

Chaque chapitre vous offre un décor différent sur fond de Magie traditionnelle, voire ésotérique, cadre propice au fantastique. L'Agenda maintient le spectateur sur le fil ténu du « Et si c'était vrai ? » oscillant entre réalité et imaginaire, naturel et surnaturel, humour et sérieux, illusionnisme et vraie Magie.

Ce livre possède 190 pages, au format 24 / 32. C'est la pièce majeure du coffret. Si on me pose la question : « Existe-t-il une école de Magie ? » L'agenda en est la réponse ! Oui bien sûr, et cet agenda en est la preuve !



Tours

Comment forcer une carte à figure, alors que le spectateur a le paquet en main ?

par Mathieu Cima



Cette méthode est tirée du livre 101 méthodes de forçage de Theodore Annemann (un livre que je recommande, si vous voulez des méthodes originales pour forcer cartes, nombres, couleurs, etc.)

Effet

Vous mélangez un jeu et le donnez à un spectateur en lui expliquant que, parmi toutes les cartes, les figures sont vos préférées. Le but étant donc d'en sélectionner une.

Demandez-lui de couper le jeu en deux parties à peu près égales et d'effectuer un mélange à l'américaine (en queue d'aronde). Faites lui faire 2 fois (il coupe et imbrique les deux parties).

En partant du dessus, il retourne chaque carte et s'arrête dès qu'il voit une figure (par exemple la dame de carreau).

Expliquez-lui que, cachée sous votre tapis, il y a une prédiction, une carte... une dame de carreau !

Il y aura forcément un malin qui dira que vous avez caché toutes les figures à différents endroits et en effet montrez que vous avez caché une carte dans l'étui de cartes, une sous votre bouteille d'eau, une sous votre chaise, une dans chacune de vos poches, une dans votre portefeuille, une sous votre portable qui est posé sur la table, ... et alors que tout le monde pense avoir enfin compris la supercherie, montrez que toutes ces cartes cachées sont des dames de carreau !

Explication

Le forçage est très simple et nécessite juste un petit montage. Rassemblez toutes les figures sous le paquet de cartes et mettez la figure que vous voulez forcer en dernière position. Effectuez un faux mélange (type faux mélange à la française / battez les cartes de sorte à ne mélanger que les cartes simples vers le dessus du jeu).

Avant de donner le paquet au spectateur, faites revenir la carte du dessous (la figure

à forcer) au-dessus (lors d'un dernier mélange à la française, ou via toute autre méthode de votre choix).

Faites-lui faire deux mélanges à l'américaine et je peux vous assurer que la première figure qui apparaîtra sera celle à forcer. J'ai fait plusieurs essais et même en mimant le spectateur le plus maladroit, même en coupant des paquets pas du tout égaux, je tombais toujours après 4-5 cartes à nombres sur ma carte figure et toutes les autres figures bien après.

Des cartes à chiffres vont s'intercaler au milieu de toutes les autres, faisant disparaître tout soupçon d'un préalable montage. Et quand bien même, il y aurait ratage, avec cette présentation, comme je ne présente pas au préalable une enveloppe prédiction ou autre, si je ne tombe pas sur la figure que je veux (chose qui ne m'est jamais arrivée) je peux partir sur un autre tour.

L'histoire du mois

par Pascal Bouché

J'ai demandé à Pascal Bouché qui a toujours des histoires drôles à raconter de nous gratifier tous les mois d'une histoire sur le thème de la magie.



Une fille se fait draguer par un type dans une boîte de nuit. Il lui dit : « Tu sais, je suis magicien, et si tu veux je pourrai te faire des tours de magie ! »

Fascinée, la fille le suit, ils passent la nuit ensemble, et le lendemain matin la fille dit : « Et au fait, et mon tour de magie ? »

Le magicien lui répond :

« Eh bien voilà : je vais claquer des doigts, et toi, tu disparais ! »

Curiosités magiques

par Joël Hennessy



Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.

Une très vieille expérience, mais ici présentée dans une jolie petite boîte.

Une bille en bois est traversée par deux lacets, et l'ensemble est prisonnier dans une boîte

Pour « corser le tout », on fait un nœud avec un des lacets

En saisissant les extrémités des lacets et en tirant dessus, la bille est libérée.

Faut-il vraiment expliquer ?



Extrait du MANIP 16 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site planetmagie.com.

Jeteur de sorts

Effet

« Un ami est allé dernièrement en Afrique. Il a fait la rencontre d'un vieux sorcier qui, pour arrondir ses fins de mois, vendait aux touristes, une sorte de "Kit" d'initiation au vaudou. Un petit sac qui contenait la fameuse poupée, deux aiguilles et des morceaux de tissus appartenant normalement à votre future victime ».

Le magicien demande au spectateur de choisir une aiguille et de la planter où il veut à l'un des endroits, marqué d'une croix.

« Il est important, qu'au moment où vous piquez, vous pensiez très fort à la personne que vous voulez envoûter. Je vous rappelle que c'est seulement un exercice, détendez-vous ».

La poupée ainsi piquée est mise de côté sur la table.

« Le vaudou obéit à certaines règles, à un certain rite qu'il est impératif de respecter si l'on veut réussir. »

Vous étalez les morceaux de tissus, vous

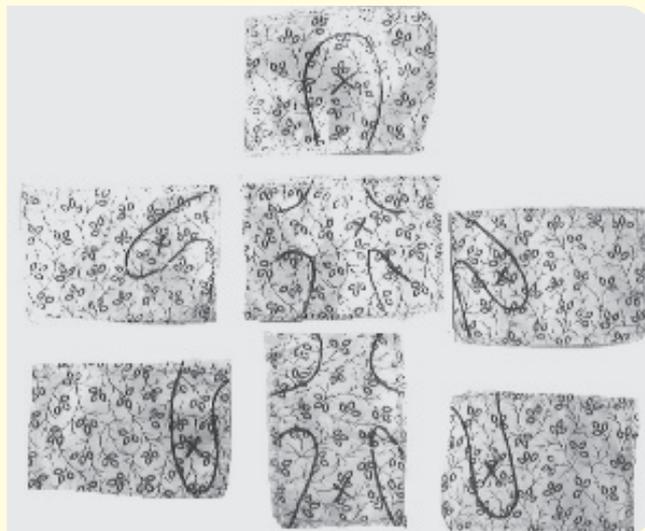


en avancez deux et vous demandez à votre spectateur de piquer l'aiguille restante sur l'un de ces deux morceaux de tissus. Celui qui est piqué sera gardé, l'autre sera éliminé (il ne faut pas qu'il y ait le moindre doute dans l'esprit du spectateur, pour une fois que le choix est libre, faites en sorte que ce soit clair).

« N'oubliez pas de penser fortement à votre victime au moment où vous piquez ».

Le spectateur s'exécute. Ensuite vous demandez au spectateur de choisir à son tour deux morceaux de tissus et c'est vous qui piquez l'un des deux, comme précédemment, celui qui sera piqué sera gardé, l'autre sera éliminé. Et ainsi de suite jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul morceau de tissu qui est mis, avec son aiguille plantée, près de la poupée.

Doucement vous retournez les morceaux de tissus restants. Sur chaque morceau est représenté une partie de la silhouette de la poupée. Vous reconstituez ainsi la poupée. Le morceau manquant correspond évidemment à celui dont l'aiguille est plantée dans la poupée.



Matériel

- Une poupée, la plus laide possible, que vous ferez avec de la toile de jute, bourrée avec de la mousse et que vous marquerez de 7 croix, correspondant à sept parties du corps.
- Deux aiguilles (fig.1).
- Sept morceaux de tissus, dont chaque morceau correspond à une partie du corps de la poupée, avec les mêmes emplacements, repérés d'une croix (fig.2)
- Un petit sac pour ranger l'ensemble du matériel (fig.3).



Préparation

Ranger, dans le sac, les morceaux de tissus (dans l'ordre à partir du dessus de 1 à 7 (fig.2), côté dessin non visible. Les deux aiguilles et la poupée.

Source

C'est tout simplement le forçage PATEO, dont vous trouverez un rappel un peu plus loin. L'intérêt est que dans cette routine le forçage PATEO un peu « bizarre » d'habitude avec des cartes, est au contraire, ici, approprié au caractère vaudou, à ces rites toujours un peu troubles et inquiétants.

Rappel du forçage PATEO

Ce forçage subtil a été inventé par le magicien, créateur et marchand de trucs anglais Roy Baker.

Le sigle P.A.T.E.O. a été imaginé par Ken de Courcy. Ce sont les initiales de la définition anglaise de ce forçage qui ont donné ce nom. Littéralement, ce sigle signifie en anglais : « Point At Two Eliminate One ». En français, la traduction littérale pourrait être la suivante : « Montrer Deux, en Eliminer Une ».

Description de la technique

La technique du forçage PATEO est simple à maîtriser et peut être exécutée avec n'importe quel nombre de cartes. Pour éviter trop de longueurs dans la procédure d'élimination, Ken De Courcy préconise l'utilisation de sept cartes.

Pour vous rendre compte de la simplicité de la technique, prenez six cartes quelconques et un Joker. C'est cette dernière carte que vous allez forcer. Les sept cartes sont posées faces en bas en une rangée entre le spectateur et vous. Le Joker est la première carte posée à droite. Vous devez vous en souvenir afin de la suivre mentalement.

Dans les dessins 1 à 6, la lettre « P » veut dire prestidigitateur et la lettre « S » signifie spectateur pour la commodité de la lecture.

1. Dites au spectateur que vous allez désigner deux cartes en posant vos mains dessus. Il devra en éliminer une, celle qu'il désire. Il a vraiment le libre choix entre les deux cartes. Faites ce que vous dites mais sans poser vos mains sur le Joker, naturellement ! Le spectateur désigne au hasard l'une des deux cartes qui se trouvent sous vos mains. Vous l'éliminez aussitôt sans la moindre équivoque (fig. 1).

2. Maintenant, demandez au spectateur

Présentation

Une fois l'aiguille plantée par le spectateur dans la poupée, vous savez quel morceau de tissu (1 à 7) il faudra forcer. Il suffit ensuite de suivre l'effet. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul morceau de tissu, reconstituer la silhouette en retournant un à un les morceaux restants (fig.4), (les morceaux 6 et 7 sont mis l'un sur l'autre). Celui manquant est retourné, il correspond à celui où est piquée l'aiguille.

Amusez-vous bien, mais n'inquiétez pas votre public. Faites attention, c'est un domaine qui reste fragile et qui est porteur de sorcellerie. N'oubliez pas que vous êtes là pour divertir.

de faire ce que vous venez de lui montrer dans la phase précédente. Il pose ses deux mains sur deux cartes qu'il choisit à sa guise. Vous allez en éliminer une. Attention si le spectateur a posé une main sur le Joker, vous devez impérativement éliminer l'autre carte. S'il a posé ses mains sur deux cartes quelconques éliminez n'importe laquelle (fig. 2).

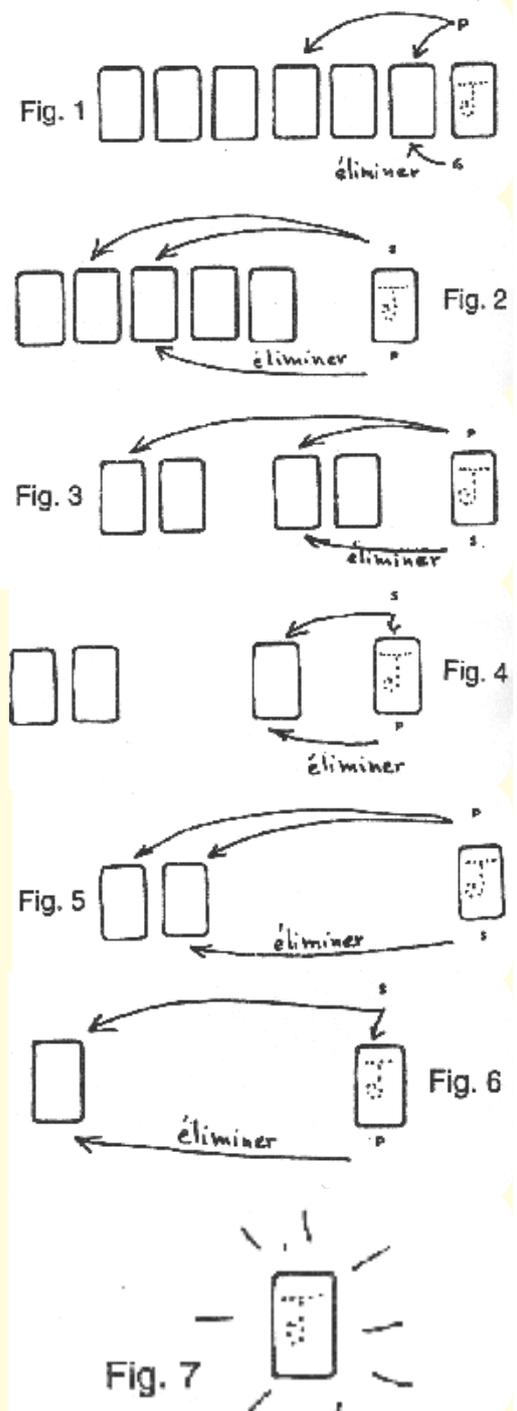
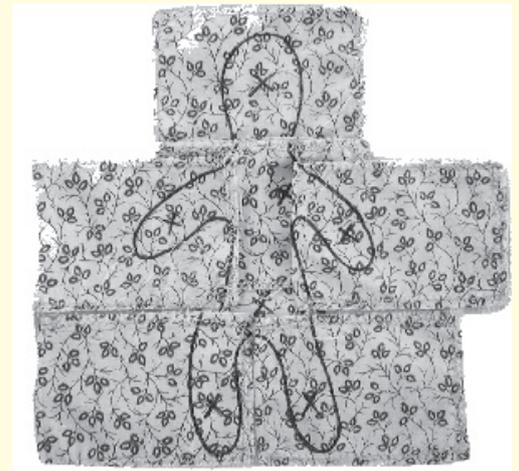
3. Continuez en posant vos deux mains sur deux autres cartes en évitant bien sûr le Joker ! L'une des deux cartes est éliminée par le spectateur (fig. 3).

4. C'est maintenant au spectateur de poser ses mains sur deux cartes. Vous en éliminez une. Comme nous l'avons vu au point 2, si la personne a posé une main sur le Joker, n'y touchez pas, éliminez l'autre carte (fig. 4).

5. Arrivé à ce stade des choses, posez vos mains sur deux cartes, mais naturellement pas sur le Joker. Le spectateur élimine une des deux cartes (fig. 5).

6. Pour terminer, le spectateur pose ses mains sur les deux cartes restantes dont le Joker. Vous en éliminez une, mais évidemment pas le Joker. Ce dernier est bien la carte restant finalement sur la table après une élimination honnête (!) faite par le spectateur et le magicien (fig. 6).

Il n'est pas indispensable de poser les mains sur les cartes ; on peut les désigner avec l'index de chaque main. Cependant, la méthode consistant à poser les mains sur les cartes évite toute contestation. Comme le choix du spectateur n'est pas ambigu, le processus d'élimination doit être lui aussi clair et direct. Vous ne devez pas hésiter la moindre seconde mais au contraire obtempérer immédiatement à l'élimination décrétée par le spectateur.



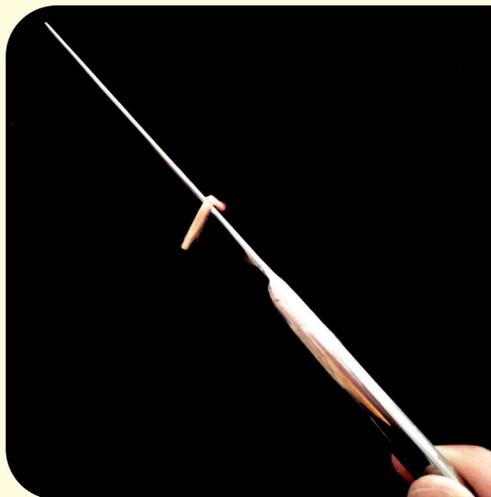
Ludothèque

Casse-tête

L'allumette animée

Une allumette brisée est posée à cheval sur la lame d'un couteau (fig. 1).

Le couteau est maintenu parallèlement au-dessus d'une table afin que les deux bouts de l'allumette effleurent la table ; l'allumette se mettra en mouvement de manière inexplicable.



Réponse dans le prochain chardon.

Revue d'antan

Au fil de nos lectures nous retrouvons quelques merveilles parues dans des revues anciennes.



par Ludovic Verona

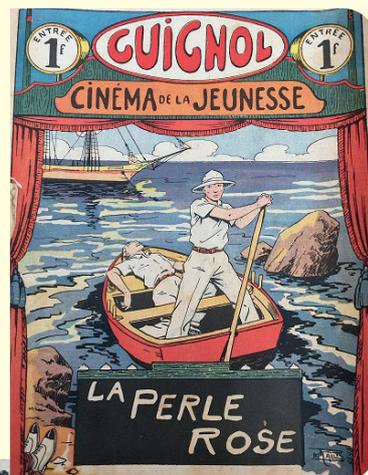
Réponse du mois dernier

Le magicien présente une allumette ayant déjà servie.

Le magicien frotte cette allumette contre le grattoir d'une boîte d'allumettes et l'allumette s'enflamme magiquement comme une allumette neuve



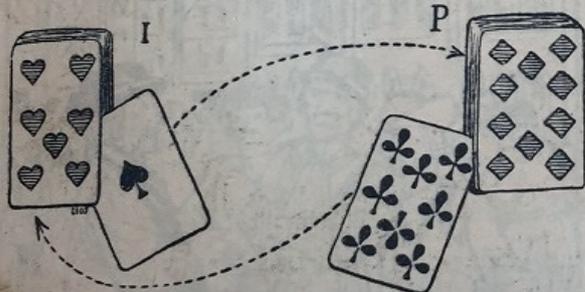
Il faut noircir la tête de l'allumette neuve à l'aide d'un feutre noir, pour plus de réalisme, vous pouvez également gratter légèrement un centimètre de bois sous la tête et tremper celle-ci dans de la cendre de cigarette



Janvier 1933

DEUX AMUSANTS TOURS DE CARTES

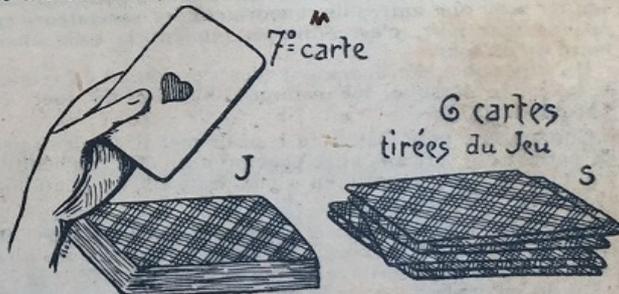
Deux cartes tirées et devinées à la fois.



Préparez, avec un jeu ordinaire, deux paquets de seize cartes. Dans l'un, les cartes impaires : sept, neuf, as, valets. Dans l'autre, les cartes paires : huit, dix, dames, rois. Faites tirer, par deux personnes différentes, une carte dans chaque paquet ; mais faites placer la carte paire dans le paquet des impaires, et la carte impaire dans les cartes paires. Commandez aux spectateurs de battre séparément leurs paquets. Malgré cela, vous retrouverez facilement les deux cartes tirées, puisque chacune d'elles est placée dans le paquet où elle ne doit pas se trouver.

Ainsi, dans notre dessin, l'as de pique, carte impaire **I**, sera placée dans les paires **P**, tandis que le huit de trèfle, pair, se placera dans les cartes impaires **I**. On aura beau battre les paquets, les deux cartes, placées chacune dans un paquet qui n'est pas le leur, seront faciles à trouver.

6 cartes tirées, 6 cartes devinées avec une septième.



Prenez un jeu, faites tirer 4, 5, 6 cartes par 4, 5, 6 personnes différentes. Placez-les en tas **S** ; puis, prenant le jeu **J**, vous en tirez une septième (l'as de cœur, par exemple) que vous ne montrez pas, mais qui servira à deviner les autres cartes que vous ne connaissez pas. Placez votre carte sous le tas **S**. Donnez une feuille de papier et un crayon pour inscrire les cartes devinées, que vous ne retournerez pas, les replaçant sur la table, dos en l'air. Annoncez alors : Je vais tirer l'as de cœur !... ce qui vous permet de lever la carte du dessus : 7 de carreau, par exemple. Vous dites ensuite : Je vais tirer le 7 de carreau, pour voir la carte suivante, et ainsi de suite, jusqu'à la fin. Chaque carte tirée, annoncée, a été vue précédemment. C'est l'as de cœur, placé en réserve en dessous, qui vous a permis de voir les six autres. On vérifie ensuite la liste, après avoir retourné les cartes devinées !

Agenda 2020



Thème
Tout
s'envole

Laxou

Samedi 11 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème
Le filage

Laxou

Samedi 01 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Thème
Des chiffres
et des
lettres

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir

PORTES D'OR
MAGIQUES DE
LORRAINE

Samedi 18 avril

Dîner Spectacle
18h45 Grand Salon de
l'hôtel de ville – Nancy

Dimanche 19 avril

Conf Mickael VADINI –
14h30 domaine de l'Asnée
Villers les Nancy



Thème
La vision

Laxou

Samedi 04 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 24 – Lieu à définir



Thème
Les tours
mpromptus.

Laxou

Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 29 – Lieu à définir



Thème
La plage.

Laxou

Vendredi 12 – IMEL ANNULÉ
Samedi 13 – IMEL ANNULÉ

Nancy

Jeuudi 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
Que des
gimmicks

Laxou

Samedi 5 ou 12 – Forum des
Assos

Nancy

Jeuudi 24 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème
De toutes les
couleurs

Laxou

Samedi 17 – Cilm Laxou -
Conférence - Wladimir

Nancy

Jeuudi 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 30 – Lieu à définir



Thème
Sur le fil ou
l'élastique.

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion

Remarques :

Les dates peuvent être changées en cours d'année. Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de leur cotisation et ponctuellement aux magiciens de passage dans la région.

La date de la conférence d'automne est le 17 octobre

FOLIES BERGÈRE

OKILL

le VENTRILOQUE



FOLIES BERGÈRE/ OKILL le VENTRILOQUE

Anonyme vers 1900 (peut être Choubrac ?)

Musée Carnavalet