

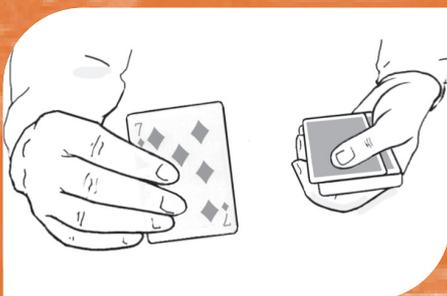
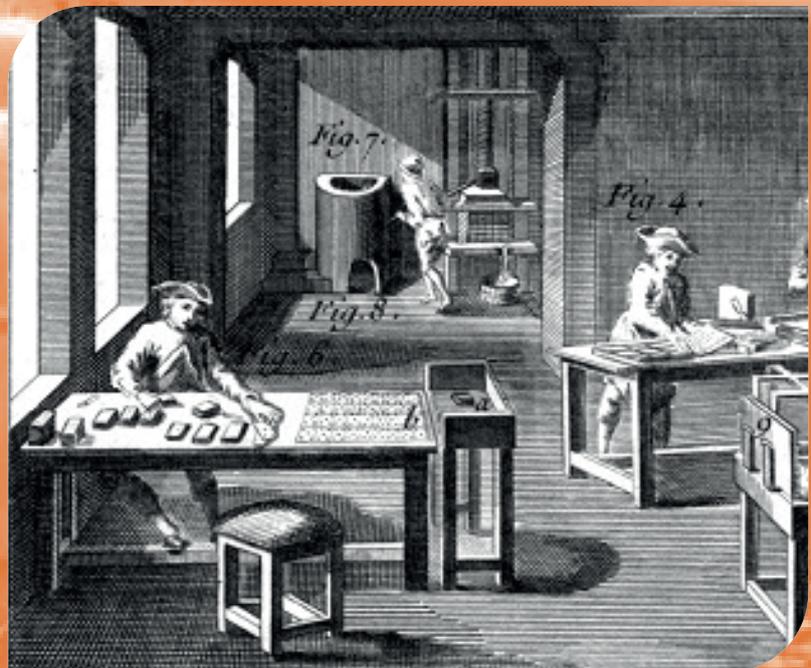
Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Septembre 2023- #234

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

Les Cartes à jouer du XIXe au XXe siècle partie 1



Tour : 1889 par Duraty



Interview : Serge Arial



Le monde de Tenyo

Table des matières

Édito	3
Un peu d'histoire	4
En images	8
Tours	9
Revue d'antan	11
En images	12

Vintage	13
Interview	15
En images	17
Curiosités magiques	18
Le monde de Tenyo	20
Tours	24
La magie des allumettes	25
Agenda 2023	26



LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Hjalmar – Romain Brilli

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Duraty – Serge Ariel –

Photos

Tous les contributeurs des rubriques.

Relecture

Isabelle Gouyon – Thierry Schanen – Fabienne Denis – Bernadette Denis – Matthieu Breda et les membres du Cercle Magique de Lorraine.

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 : 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

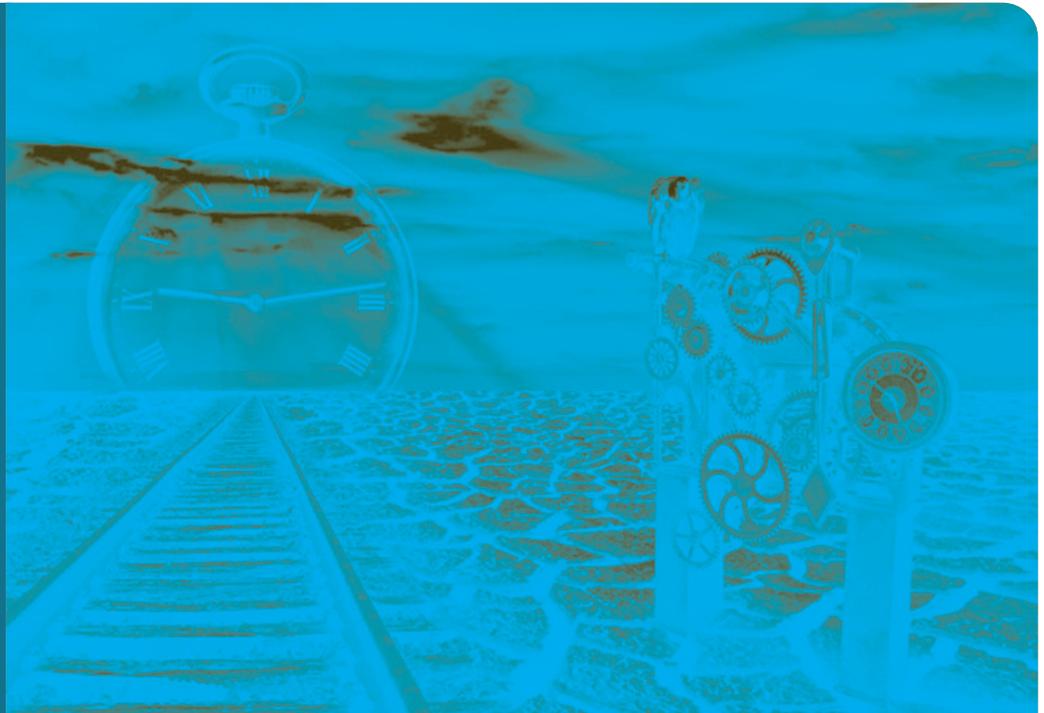
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72
julienb4321@live.fr

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

« Que la stratégie soit belle est un fait, mais n'oubliez pas de regarder le résultat... »

Winston Churchill

Ça y est la rentrée est passée et toutes les activités reprennent, votre journal également.

J'espère que, comme moi, vous avez profité de cet été pour faire plein de magie et ainsi vous ressourcer et faire de belles rencontres.

Le Chardon Magique que vous avez entre les mains (ou plutôt sur votre écran) est très diversifié ce mois-ci avec de nombreux tours, l'interview de Serge Ariel le directeur de la structure congrès FFAP, une partie historique sur la Saga Tenyo et aussi un superbe article (qui sera en 3 parties) sur les cartes à jouer du XIV^e au XX^e siècle sans oublier vos rubriques habituelles.

Comme chaque mois, vous avez un retour en images sur les activités que nous avons au sein du cercle magique Robert Houdin et Jules Dhôtel de Lorraine.

Vous verrez également la pub pour la conférence de John Bannon qui vient pour quelques dates seulement, si vous avez envie de venir le voir, n'hésitez pas à me contacter.

La citation du mois, même si je ne doute pas qu'elle a été dite dans un contexte historique particulier

nous permet de réfléchir sur nos activités et nos actions.

Elle nous indique aussi que nous, magiciens, nous devons avoir la culture du résultat. Je ne parle pas forcément de chiffres ou de résultats financiers comme dans les entreprises mais plutôt les situations où l'on se produit devant un public nous n'avons pas le droit de nous tromper, de faire de l'à peu près.

Même si nos intentions sont bonnes, l'impact sur notre public serait désastreux si le résultat n'est pas là. Alors ça ne veut pas dire qu'on ne rate jamais un tour, une passe ou une fioriture, mais ça veut surtout dire qu'il faut se préparer. Répéter bien sûr et pas que devant sa glace. Les amis, la famille et surtout les clubs sont là pour ça. Mais aussi envisager toutes les situations afin d'anticiper et de trouver des plans B ou C s'il y a un risque que ça ne se passe pas comme vous le souhaitez.

Dans nos associations, c'est un peu la même chose, il ne suffit pas d'avoir des idées pour que cela fonctionne. On a toujours besoin de personnes qui soit, ont l'expérience, soit ont la vision qui permettra d'obtenir un résultat satisfaisant et ne pas nous laisser sur des stratégies qui n'aboutiraient à rien.

Bonne lecture

Frédéric DENIS



Un peu d'histoire

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 1

Lorsque Frédéric Denis m'a demandé de lui rédiger un article sur les cartes à jouer, c'est avec plaisir que j'acceptais, ne serait-ce qu'au nom de cette vieille amitié qui nous relie, tant avec sa famille qu'avec Frédéric et son épouse. Les cartes à jouer n'ont jamais cessé de susciter autant de passion dans le milieu de la magie et c'est sans doute pour cette raison que cette branche de notre Art a pris le nom de Cartomagie. Or, ce qui est très étonnant, c'est que très peu de magiciens, pour ne pas dire aucun, n'en connaissent l'histoire.

L'historique qui va suivre est issu en partie d'une conférence que j'ai donnée au Musée Crozatier du Puy-en-Velay, le 20 avril 2009.

On situe l'apparition des cartes à jouer, en Europe, sous la forme d'un jeu classique à quatre couleurs entre 1365 et 1375. Au début de leur invention, les cartes étaient faites au pinceau, elles étaient comme les enluminures¹, établies sur des feuilles de parchemin par les peintres-enlumineurs. Ce n'est qu'après la découverte de la gravure sur bois que l'on se servit plus généralement du papier, qui se prêtait beaucoup mieux à l'impression du trait. Il est vraisemblable qu'avec l'invention de l'imprimerie et sa mise en application, une nouvelle profession devait naître, celle de cartier que l'on appelait alors « *tailleurs de molles* » ou « *faiseurs de moles de cartes* » ou comme graveurs « *graveurs en tailles de bois* ». Le mot graveur qui est employé à cette époque faisait déjà partie de la langue courante depuis un siècle.

Un incunable est un livre qui date du début de l'invention de l'imprimerie et qui a donc été réalisé par impression typographique avant le 1er janvier 1501, or il est intéressant de noter que presque tous les anciens jeux de cartes ont été découverts dans les plats d'anciennes reliures de livres. Ce sont des *feuilles de moulages*² ou des *cartons moulés*³, dont la présence dans ces reliures s'explique par le fait que, pendant tout le XVIe siècle, les maîtres-cartiers étaient réunis à la corporation des maîtres papetiers relieurs et qu'il leur était permis de relier des registres de papier blanc. À cette époque, le papier étant cher, il était tout à fait normal de récupérer ces feuilles de moulages qui n'avaient pas été utilisées pour fabriquer des reliures.

Un autre fait important, c'est que ces feuilles de moulages ne possèdent jamais leurs « *enseignes* », c'est-à-dire les marques distinctives de leurs séries (piques, cœurs, trèfles et carreaux), mais leur disposition est

telle que nous savons que nous sommes en présence de cartes françaises. Cette absence est caractéristique, car tous nos jeux étaient réalisés à l'aide d'un pochoir aussi bien sur les cartes à figures que sur les cartes à points, tandis qu'en Allemagne, en Italie et en Espagne, elles étaient toujours gravées sur les moules et donc imprimées.

Pour être « *tailleurs de molles* » ou « *graveurs en tailles de bois* », il fallait avant tout être dessinateur, puisque la gravure en taille d'épargne, la première connue, consistait, après avoir choisi une planche de bois, à tracer sur sa surface le dessin que l'on désirait obtenir. C'était après avoir exécuté cette première opération que l'on creusait toutes les parties qui devaient rester blanches, de façon à ne laisser en relief que les arêtes donnant les contours. Plusieurs outils étaient nécessaires pour exécuter ce travail et on utilisait des *canifs*, des *gouges* et des *maillets*. Le canif est une courte lame d'acier, taillée en biseau, avec un manche destiné à être tenu à pleine main pour permettre d'isoler le trait sur un fond creusé tout autour par des gouges. Les gouges sont des ciseaux à bois dont la largeur et la forme du tranchant se déterminaient en fonction de son emploi, suivant les espaces entre les traits. Les parties qui forment ces traits sont en relief ; les espaces qui doivent rester blancs sont creusés profondément dans la planche, alors que le nom des figures ainsi que le nom du fabricant sont en relief. Le maillet quant à lui, servait à faire sauter les copeaux.

Ces moules utilisés pour l'impression étaient en bois de fil, gravés en taille d'épargne, dont le relief du trait reproduisait le dessin. On les désignait ainsi parce que les planches dans lesquelles on les découpait se trouvaient dans le sens du fil des fibres du bois. Les bois les plus recherchés étaient ceux à grains fins,

par Hjalmar



comme le buis, le tilleul, le cormier, le poirier et le pommier. On en gravait deux :

- Le *moule de têtes* sur lequel il y avait 20 figures (deux Rois de pique, deux Rois de cœur, deux Rois de trèfle, deux Rois de carreau, deux Dames de pique, deux Dames de cœur, deux Dames de trèfle, deux Dames de carreau, deux Valets de pique, deux Valets de trèfle).

- Le *moule des valets rouges* sur lequel il y avait 20 figures également (dix valets de cœur et dix valets de carreau).

En imprimant cinq feuilles avec le *moule de têtes* et une avec le *moule des valets rouges*, on obtenait un nombre suffisant de figures pour confectionner dix jeux. Bien souvent, et surtout au XVe siècle, pour éviter de mouler dix jeux identiques avec les deux moules, le « *tailleur de molles* » gravait sur le même *moule de tête* quatre rois d'un style et quatre rois d'un autre, de même pour les quatre dames et les deux valets noirs ; et sur le *moule des valets rouges* deux valets rouges d'un style et deux valets rouges d'un autre. Ainsi en imprimant cinq feuilles avec le *moule de têtes* et une avec le *moule des valets rouges*, on obtenait un nombre suffisant de figures pour confectionner cinq jeux de deux sortes. Par la suite, on créa des moules de 24 têtes à la feuille, ce qui permettait en imprimant deux feuilles de créer suffisamment d'habillés pour obtenir 2 jeux. On alla jusqu'à créer des moules de 30 têtes à la feuille, ce qui permettait en imprimant deux feuilles de créer suffisamment d'habillés pour obtenir 5 jeux.

¹ L'enluminure est une peinture ou un dessin exécuté à la main, qui décore ou illustre un texte dont la plupart du temps est un manuscrit.

² Feuille ayant reçue l'impression du moule, en noir et non encore collée.

³ Carton constitué de la feuille de moulage collée avec l'étréssé (papier du milieu) et le papier Cartier (papier de dos), non découpé.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 1

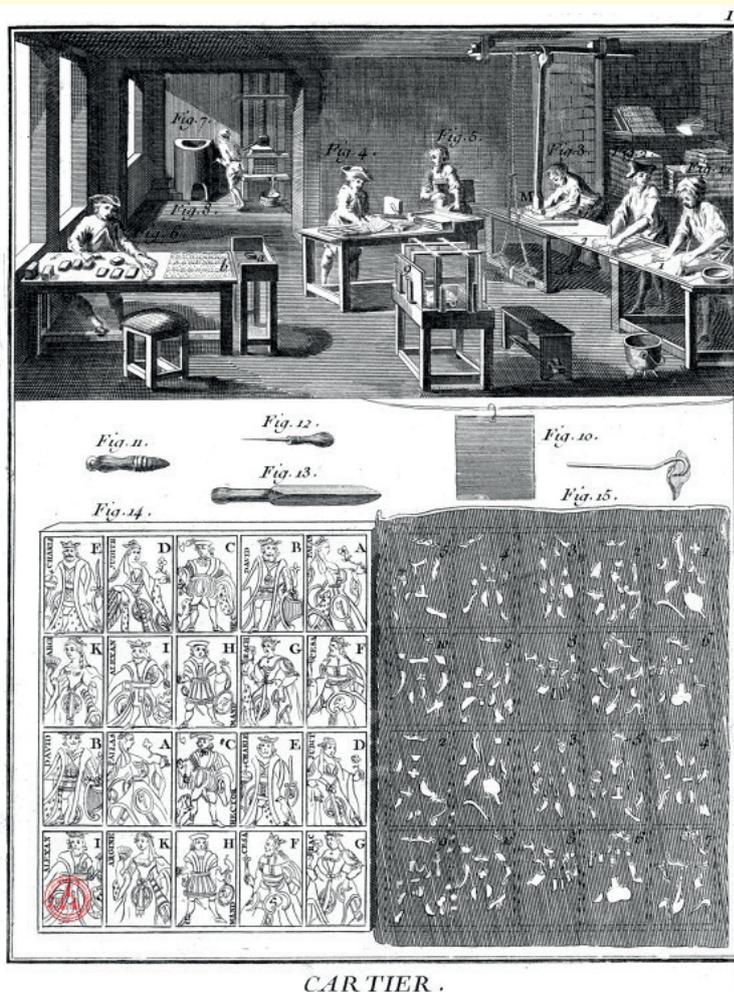


Moule de têtes au Portrait de Paris de 20 cartes à la feuille.
Coll. Privée



Moule au portrait du Dauphiné de 24 têtes à la feuille.
Coll. Privée

Il est difficile de dire à quelle époque cette technique fut mise en application pour l'impression des premières cartes. Dès son origine, pour certains, car la date probable de leur apparition coïncidait avec celle des premières xylographies⁴. En croisant les deux événements, on supposa que la gravure sur bois pouvait bien avoir été inventée par les maîtres-cartiers. Mais, aussi séduisante que pouvait paraître cette hypothèse, des recherches démontrèrent que les fabricants de tissus utilisaient des « moules » en bois (batik)⁵ pour imprimer des motifs sur les étoffes, bien avant les maîtres-cartiers.



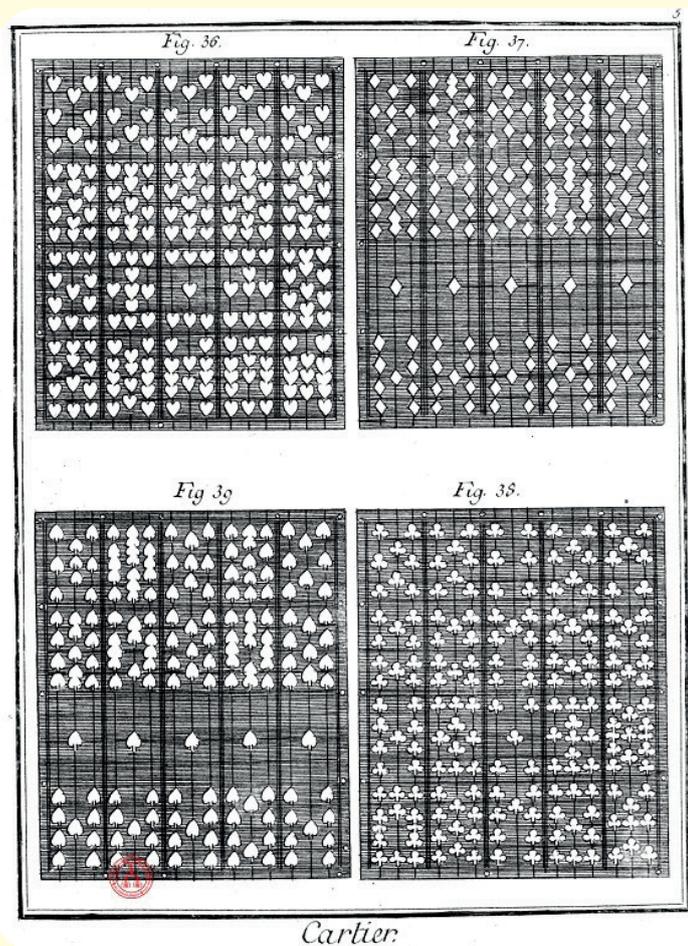
CARTIER .

Planche de l'encyclopédie Méthodique ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, Paris, 1732-1832. Coll. Hjalmar

⁴ Diverses opinions ont été émises à propos de l'origine de la gravure sur bois. Longtemps on a fait référence à cette époque à l'impression d'une gravure xylographique représentant le Saint Christophe daté de 1423 (un exemplaire de cette gravure est conservé à la Ryland's library de Manchester). Mais le baron de Reiffenberg a combattu cette date avec succès en présentant une estampe datée de 1418, qui est conservée au Musée royal de Bruxelles.

⁵ Le batik (mot javanais) est une technique d'impression des étoffes, utilisant "l'épargne", dont l'origine remonte à un peu plus de mille ans, se retrouve dans plusieurs communautés d'Afrique de l'Ouest, du Moyen-Orient et de l'Asie.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 1



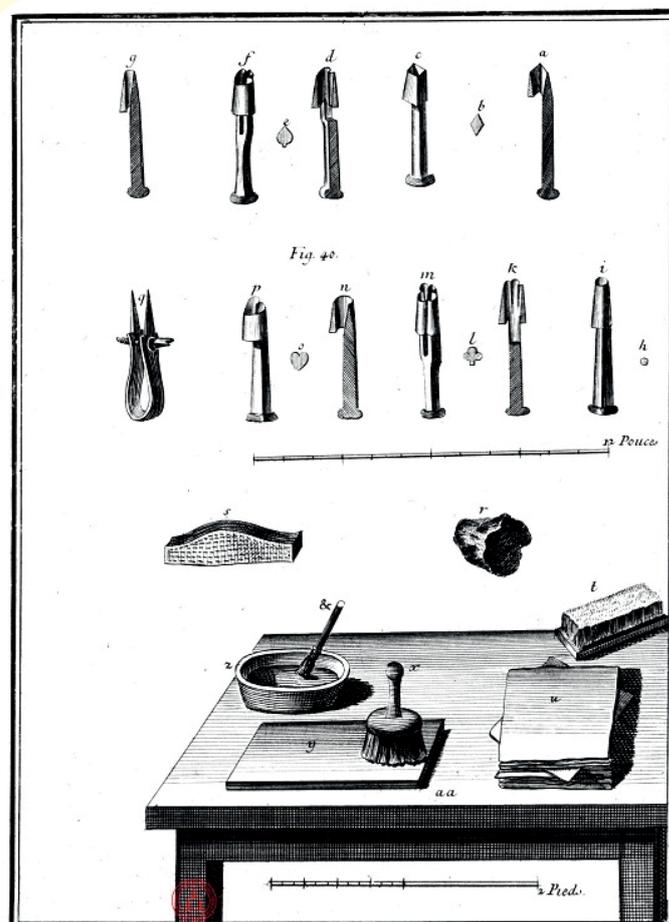
De la seconde moitié du XVe siècle à celle du XIXe siècle, la technique de fabrication⁶ des cartes à jouer en France ne change pratiquement pas.

Quelques cartes du XVIe siècle, que nous avons pu examiner, prouvent qu'à cette époque, le *carton* était composé de quatre feuilles de papier assez épaisses, collées l'une sur l'autre.

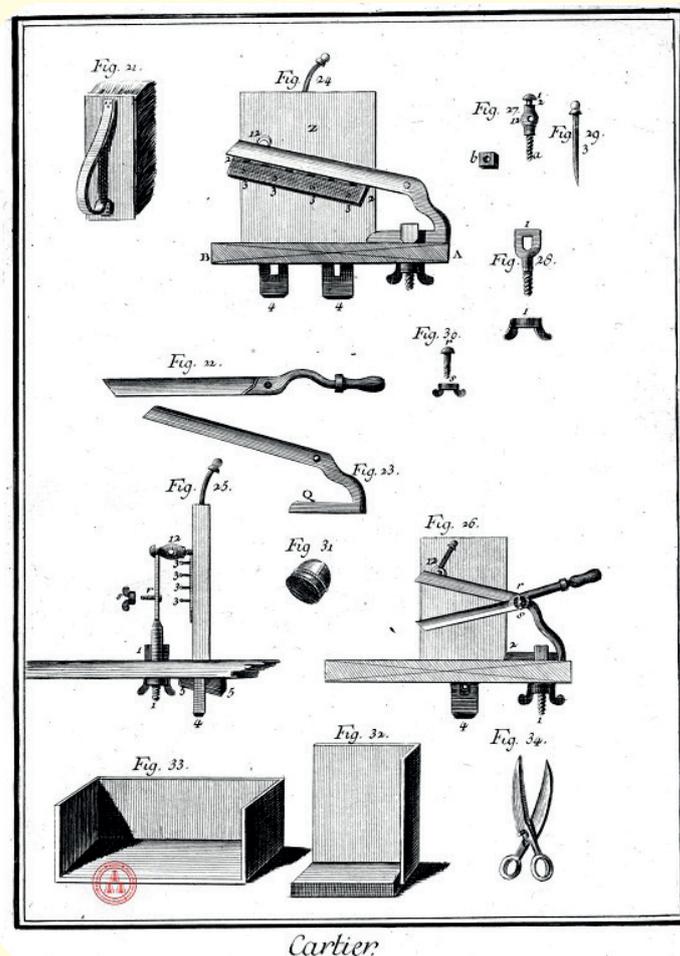
En 1762, le carton des jeux de piquet était formé de quatre feuilles, la main brune étant double, mais plus mince. Il se composait habituellement de trois feuilles :

1° Le *papier-pot*, c'est ce papier qui reçoit l'impression des couleurs. Ce papier est appelé papier-pot, parce que c'était la marque de la papeterie, lorsqu'on commença à l'employer à la fabrication de la carte. La feuille portait un pot de fleurs ;

2° Le papier du milieu, appelé *étresse* ou *main brune*, est destiné à être placé à l'intérieur de la carte afin de la rendre moins transparente;



Planches de l'encyclopédie Méthodique ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, Paris, 1732-1832. Coll. Hjalmar



⁶ On peut consulter pour la description détaillée du travail des cartes, l'Art du cartier, publié à Paris, en 1762, pour l'Académie des sciences, par Duhamel du Monceau; le Manuel du cartonnier, par M. Lebrun, Paris, Roret, 1845; le Code des cartes à jouer, Paris, Dupont, 1853.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 1

3° Le papier dit *papier-cartier*, qui forme le dos de la carte. C'est celui sur lequel s'impriment les dessins désignés sous le nom de *tarotage*.

Lors de la fabrication des cartes, les cinq opérations les plus importantes sont : le *mélage*, le *moulage*, l'*habillage*, le *lissage*, le *coupage* et la *finition*. Ces opérations diffèrent peu aujourd'hui, du moins en France, de ce qu'elles étaient autrefois⁷.

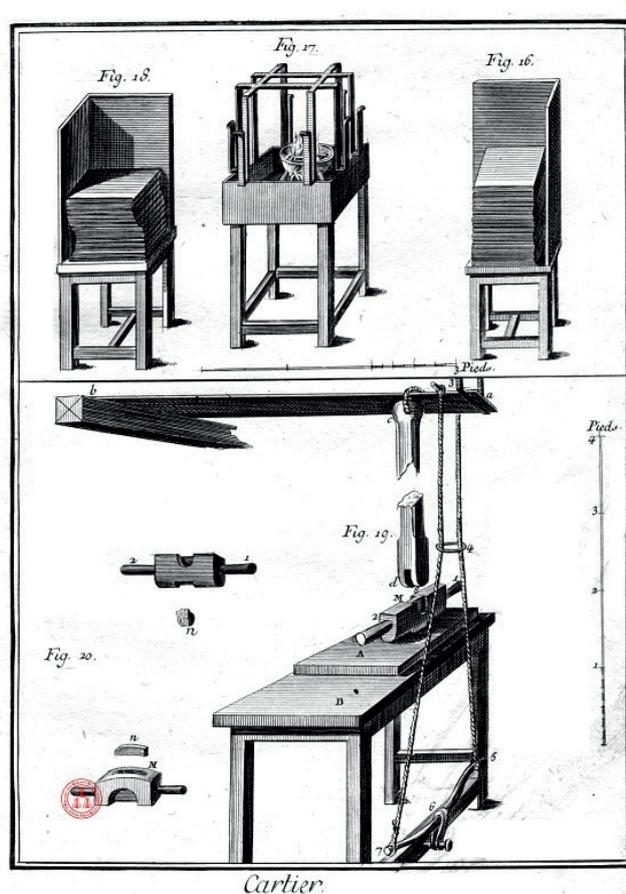
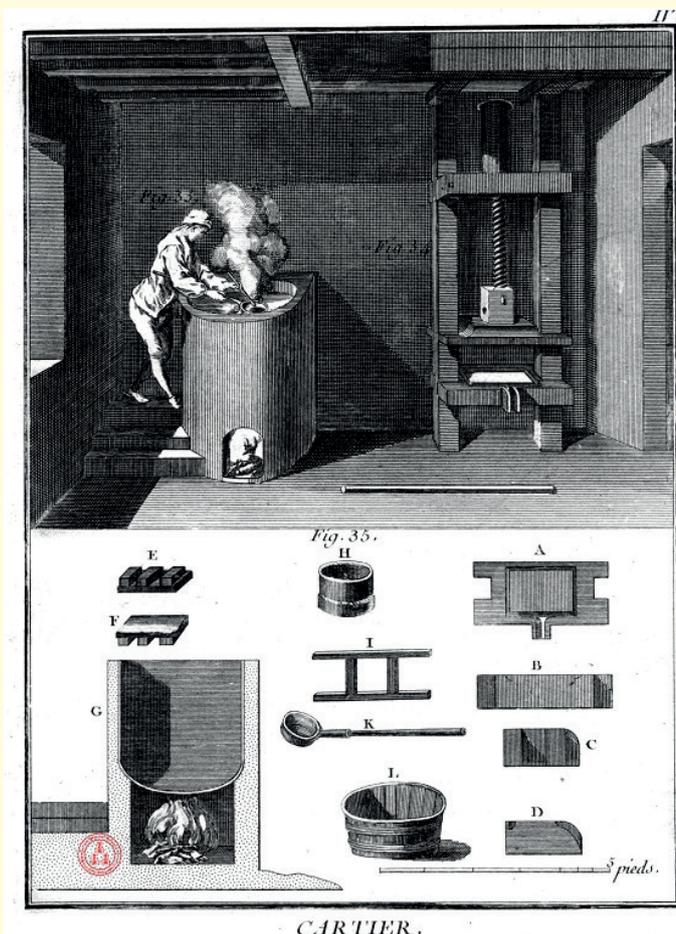
Le **moulage** ou l'impression du dessin était encore, il y a quelques années, ce qu'il était au XVe siècle, après l'invention de la gravure en bois. La planche (le *moule* en terme de cartier) était encreée à la brosse avec un noir léger, détrempe dans de la colle, la feuille de papier, préalablement humectée (*moitié*), était étendue sur le moule et imprimée (*moulée*) au moyen du frotton, espèce de tampon de drap ou de crin.

L'**habillage** ou peinture des figures s'opère encore par le procédé primitif, le patron découpé⁸. Cinq couleurs étant employées dans ce coloriage (le rouge, le jaune, le bleu, le gris ou bleu clair, et le noir), il faut cinq patrons pour compléter l'habillage. C'est au moyen de couleurs détrempees dans la colle et étendues sur les patrons avec une large brosse que s'exécute cette opération.

Quant au **lissage**, il s'opère encore par le lissoir, caillou poli, attaché au bout inférieur d'une perche fixée au plafond et descendant verticalement à la portée de l'ouvrier.

Le **Coupage** et la **finition** s'effectuaient avec de grands ciseaux qui détachaient les coupeaux ; c'est-à-dire les quatre bandes de cinq cartes. On appelait cette opération : *travercer*. Ces quatre bandes étaient elles-mêmes coupées par cartes, par des ciseaux de plus petites dimensions. Il restait alors à *assortir* les cartes, c'est-à-dire à les ranger par espèces, en les triant selon leur qualité pour enfin faire *la couche* : c'est à dire former les jeux, que l'on empaquetait dans des enveloppes. Cette dernière opération

s'appelait :
plier en jeux.



Planches de l'encyclopédie Méthodique ou Dictionnaire raisonné des sciences, des arts et des métiers, Paris, 1732-1832. Coll. Hjalmar

⁷ On peut consulter pour la description détaillée du travail des cartes, l'Art du cartier, publié à Paris, en 1762, pour l'Académie des sciences, par Duhamel du Monceau, in-folio avec figures ; le Manuel du cartonier, par M. Lebrun ; Paris, Roret, 1845, in-18 ; le Code des cartes à jouer ; Paris, Dupont, 1853, in-8°.

⁸ Sur une feuille de papier enduite en-dessus et en-dessous de plusieurs couches de peinture à l'huile, on découpe toutes les places qui doivent être rouges ; sur une autre, toutes celles qui doivent recevoir le jaune, et ainsi pour les cinq couleurs dont sont peintes les cartes. On pose les découpages (imprimures en terme de métier) sur la feuille de carte où sont imprimés les traits du dessin, et avec une brosse chargée de couleur on passe légèrement sur les découpages, dont les vides laissent la couleur se déposer sur le papier aux points où elle doit être vécue, les autres points en étant préservés par les parties non enlevées au découpage.

En images

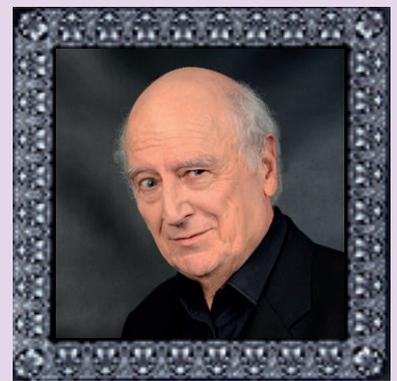
Retour sur la soirée des IMEL 2023



Tours

1889

par Duraty



Je vous propose un petit tour intrigant et amusant dont vos spectateurs se souviendront. Il est basé sur un principe ancien et il est presque automatique.

Effet

Une carte pensée est découverte d'une façon originale.

Préparation

Mélangez votre jeu de cartes et placez dessous une carte "Breather crimp". Rangez le jeu dans son étui. J'en profite pour vous rappeler que la carte "Breather" est une formidable carte clé.

Présentation

Sortez le jeu de l'étui et étalez-le faces en haut pour montrer qu'il est normal.

Rassemblez les cartes faces en bas et effectuez un mélange « à l'américaine » en conservant la carte clé sous le jeu.

Posez le jeu de cartes devant le spectateur qui a souhaité participer au tour.

« Prenez quelques cartes... un petit paquet... moins de dix... Je me tourne, je ne veux pas savoir combien de cartes vous avez pris... cachez-les sous la table et comptez-les secrètement... C'est fait ? Vous pouvez indiquer le nombre de cartes à vos voisins avec vos doigts pour que tout le monde puisse participer à cette expérience... »

Reprenez le jeu en MG.

« Je vais vous montrer les cartes une à une et vous noterez la carte qui correspond à votre nombre... Par exemple, si vous avez quatre cartes, vous noterez la quatrième, si vous avez sept cartes, vous noterez la septième... Surtout ne dites rien et mémorisez la carte qui correspond au nombre de cartes que vous cachez... »

Tenez le jeu en MG, et prenez les cartes une à une avec la MD pour montrer leur face (fig.1) et déposez-les au fur et à mesure sur la table pour former un petit tas. Montrez les cartes lentement en comptant à haute voix pour que le spectateur ait le temps de noter sa carte.

« Un, deux, trois, quatre... » (comptez jusqu'à 10).

Placez le petit paquet de dix cartes sur le reste du jeu. Égalisez et exécutez une coupe glissée (slip cut) pour perdre au milieu du jeu la carte supérieure (fig.2). Attention ! cette action conditionne la réussite du tour, ne l'oubliez pas. Ensuite demandez au spectateur de mettre sur la table le petit paquet de cartes qu'il cachait. Posez le jeu dessus.

« Vous venez de choisir une carte dans des conditions strictes... Vous avouerez qu'il m'est impossible de connaître votre carte et encore moins de la retrouver... Coupez le jeu et complétez la coupe... Surtout n'oubliez pas le nom de votre carte... Je vais vous rappeler une page d'histoire... »

Tout en parlant, reprenez le jeu et posez-le sur la MG. En l'égalisant, vous établissez une brisure sous la carte-clé et vous la maintenez avec l'auriculaire.

Prenez un petit paquet sur le dessus du jeu et posez-le sur la table, puis coupez sous la carte clé pour poser un deuxième paquet sur le premier. Enfin, posez le reste du jeu sur les deux autres. Vous êtes prêt pour la révélation.

« Si je vous dis Mille huit cent quatre vingt neuf, à quoi pensez-vous ? Que s'est-il passé à Paris en 1889 ? »

Vous allez recevoir les réponses les plus farfelues, les plus inattendues, à moins que votre interlocuteur soit historien. Laissez vos spectateurs proposer des réponses, ce qui occasionne d'amusants échanges. Lorsqu'ils sont à cours d'idées, donnez-leur la solution.

« En 1889, Gustave Eiffel, un industriel ambitieux, réalisa un projet un peu fou en construisant la tour la plus haute du monde à l'occasion de l'exposition universelle... »

Distribuez une rangée de quatre cartes. Au-dessus de cette rangée, distribuez une rangée de trois cartes, puis de deux cartes et finalement une carte pour représenter la tour Eiffel (fig.3).

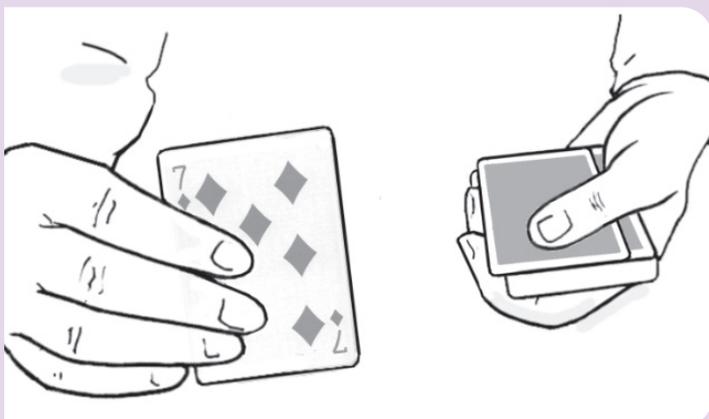


Figure 1

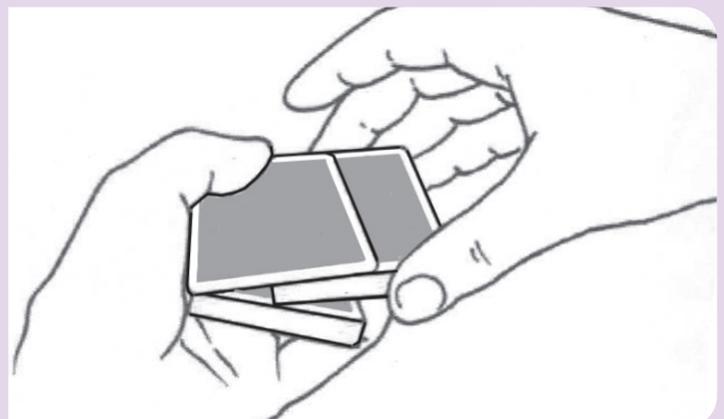


Figure 2

« La tour Eiffel est rapidement devenue le symbole de Paris, elle est connue dans le monde entier.

Au premier étage on trouve un restaurant gastronomique et des boutiques.

Au deuxième étage on découvre une vue imprenable sur Paris et la région parisienne. Le troisième étage est consacré à la communication avec des antennes de radio, de télévision et de téléphone...

Les antennes sont très sensibles. Elles peuvent même capter les pensées... Monsieur, concentrez-vous sur votre carte... Vous pouvez nous dire son nom...»

Retournez la carte placée au sommet de votre tour, c'est la carte choisie !

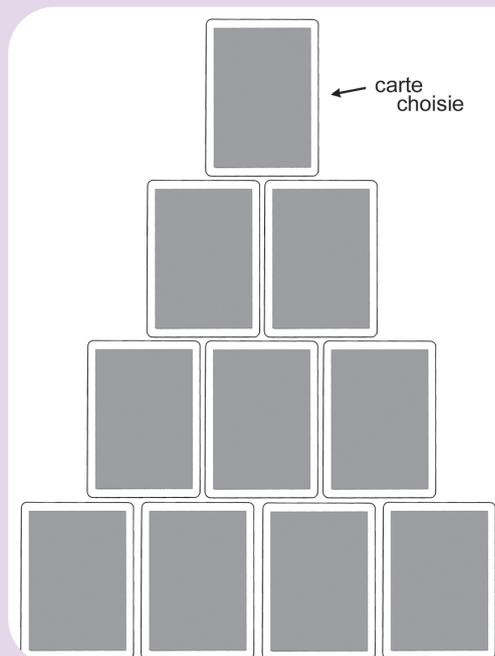


Figure 3

La carte Breather crimp

Quelques précisions à propos de la carte-clé appelée " Breather Crimp " dont la popularité est attribuée à Dai Vernon qui reconnaissait qu'elle venait du monde secret des tricheurs professionnels.

Pour la fabriquer très facilement, voici comment procéder: prenez une carte normale, face en bas, tenez-la par un coin et serrez-la avec le pouce, l'index et le majeur de l'autre main pour former un léger creux sur la diagonale (fig.4).

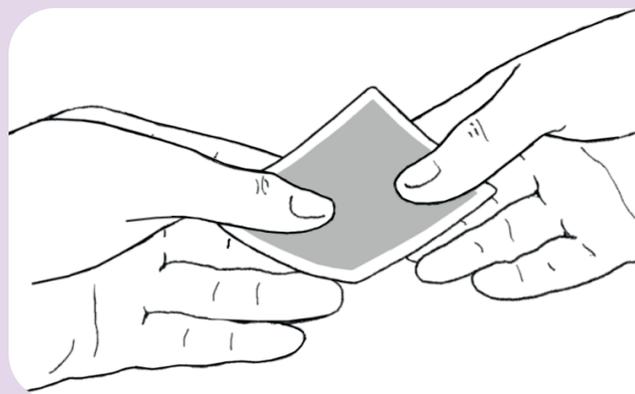


Figure 4

Recommencez l'opération sur l'autre diagonale. Vous obtenez une carte légèrement concave (fig.5).

Placée dans le jeu, il suffit d'appuyer l'index sur l'avant du jeu pour que les cartes se séparent sous la carte-clé et que le pouce soulève naturellement la carte-clé et toutes les cartes qui sont au-dessus.

La carte "Breather Crimp" facilite les contrôles de cartes et elle est pratiquement indétectable.

Toutefois, il est indispensable de la rafraîchir régulièrement, la courbure tendant à diminuer avec le temps



Figure 5

Revue d'antan

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

Juin 1933



DEUX TOURS D'ADRESSE

L'omelette qui s'évapore dans un chapeau.

The illustration shows a sequence of four steps. Figure 1 shows three eggs. Figure 2 shows a bowl labeled 'C' with an omelette cooking inside. Figure 3 shows the omelette being poured into a hat. Figure 4 shows the hat with the omelette inside, and several question marks below it, suggesting a magical disappearance.

Préparez trois ou quatre œufs (fig. 1), en les vidant et en bouchant les trous à l'aide de cire blanche ou de bougie fondue. Prenez ensuite un chapeau C, assez grand et assez profond (fig. 2). Annoncez que vous allez faire une bonne omelette. Prenez alors les œufs un à un, et cassez-les, en tenant vos mains engagées dans le chapeau, comme figure 2. Placez les coquilles des œufs, bien en évidence devant les spectateurs. Annoncez que vous allez faire cuire magiquement cette omelette. Avec votre baguette, faites des passes, regardant dans le chapeau: « Je me suis trompé, excusez-moi. Au lieu de faire cuire l'omelette, je l'ai fait disparaître!... » Et vous renversez le chapeau (fig. 4)!... Il n'y a rien dedans.

L'épingle impondérable.

The illustration shows two glass bottles labeled 'F' with a wire 'FF' stretched between their necks. Figure 1 shows a needle being inserted into the wire. Figure 2 shows the needle being bent into a hook shape. Figure 3 shows a hand holding the needle, which is now suspended in the air between the two bottles, appearing to float.

Disposez deux flacons, comme figure 3, assez éloignés l'un de l'autre, avec une épingle plantée sur chaque bouchon pour soutenir un fil FF noué à chacune de ses extrémités. D'autre part, vous avez pris une petite épingle ordinaire, en laiton (fig. 1). Vous la coudez en crochet comme figure 2, et la placez sur le milieu du fil (fig. 3). Faites des passes au-dessus, et annoncez que l'épingle a perdu son poids. La preuve, la voici!... Et vous faites brûler le fil avec une allumette. L'épingle reste en place sur le fil. — Ce que vous ne dites pas, c'est que le fil a subi une préparation préalable. Vous l'avez fait tremper dans un peu d'eau fortement salée, puis laissé sécher. Ainsi préparé, il ne brûle pas complètement et peut supporter, sans peine, le poids de l'épingle.

En images

Conférences des IMEL : Gabriel Werlen et Luis Otero



Vintage

La roue de l'infortune



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.

Dans le vintage de ce mois, j'aimerais mettre à l'honneur deux magiciens, illusionnistes certes mais surtout magiciens de l'écriture, de la traduction, du verbe et de la rhétorique, de l'élégance des mots et des machinations et stratégies mentales en tout genre.

Ces deux acolytes, Richard Vollmer et Jean-Pierre Hornecker nous ont fait découvrir et ont inventé des routines extraordinaires.

Ce vintage est une idée diabolique de Richard Vollmer dont l'esprit brillant a su inventer des subterfuges subtils inspirés de ses pérégrinations mentales et de ses nombreuses lectures. Je le remercie ici pour son travail constant et j'espère un jour croiser sa route et pourquoi pas chez un ami commun de longue date ! Notre ami Miredieu par exemple ! Je lance cette invitation comme une bouteille à la mer car je sais que le professeur Vollmer aime rester discret.

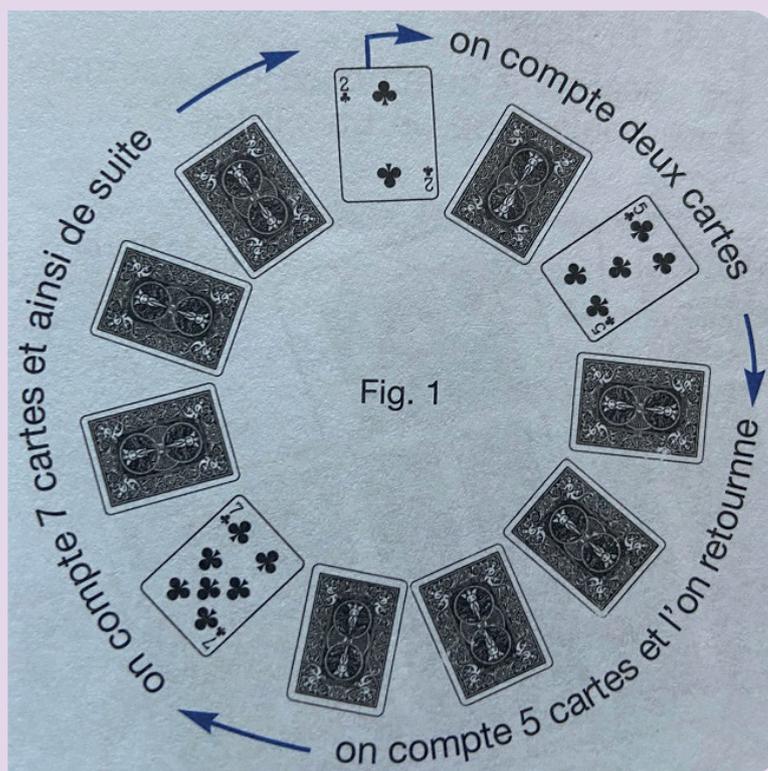
Félicitations pour ce parcours intense qui a jalonné nos propres cheminements. J'espère que cette roue de l'infortune comme je l'appelle donnera envie à nos lecteurs de découvrir davantage vos ouvrages

Effet

Voilà une petite arnaque comme on les aime. Le spectateur se prête à un petit jeu qui va lui permettre de gagner jusqu'à 55 euros. Il doit, pour cela, trouver une carte parmi une douzaine disposées faces en bas, en cercle sur la table. Le jeu est on ne peut plus simple.

Vous montrez une séquence de dix cartes, peu importe les symboles, ainsi qu'une carte dite « gagnante », le roi de trèfle par exemple. Les cartes sont mélangées faces en bas et sont disposées en cercle.

Le spectateur est invité à toucher une carte au hasard. Si c'est la bonne, il gagne la coquette somme de 55 euros très exactement. Si ce n'est pas la bonne, la carte



est retournée face en l'air et l'on compte jusqu'à la carte qui occupe le rang indiqué par celle-ci. À chaque carte retournée, le spectateur perd de l'argent potentiel !

Si la personne touche un deux, on compte deux et on la retourne (Fig.1) et ainsi de suite jusqu'à ce que l'on tombe sur la carte « gagnante », celle qui arrête le décompte.

Vintage

suite

Le spectateur perdra le nombre d'euros correspondant aux valeurs des différentes cartes retournées.

Le pauvre spectateur, en toute bonne arnaque qui se respecte, ne gagnera jamais le moindre centime ! Il verra la somme d'argent promise fondre comme neige au soleil (dixit Jean-Pierre) au fur et à mesure qu'il retournera les cartes ! Il aura tout perdu avant d'atteindre la carte gagnante (Fig.2).

Il ne reste qu'une seule carte face en bas. Vous la retournez, il s'agit en effet de la carte gagnante ! C'est donc vous qui empochez la mise !

La tension monte au fur et à mesure que vous retournez les cartes et les gains possibles du spectateur s'amenuisent tour après tour. Lorsque son capital sera à zéro, il ne restera que la carte gagnante, la seule qui aurait pu le faire gagner.

Préparation

Prenez dix cartes, de l'as au dix, peu importe les symboles ainsi qu'une carte gagnante (nous prendrons comme exemple le roi de trèfle).

Classez-les dans cet ordre à partir du dessus : carte gagnante, cinq, dix, quatre, neuf, trois, huit, deux, sept, as, six.



Pour préparer facilement ces cartes, classez les dix cartes de l'as au dix. Coupez exactement au milieu du paquet, sur le cinq, et imbriquez les cartes entre elles. Vous n'avez plus qu'à glisser la carte gagnante sous le jeu (Fig.3).

Marquez la carte gagnante d'un petit trait de crayon sur son dos. Placez ce petit paquet de cartes sur le jeu. Vous êtes prêt ! Prenez un billet de 50 euros et un billet de 5 euros que vous placez sur la table.

Présentation

Prenez les onze cartes qui se trouvent sur le jeu et présentez les différentes valeurs des cartes. Vous allez proposer au spectateur un petit jeu qui pourrait lui rapporter de l'argent.

- Nous allons dans un instant nous prêter à un petit jeu qui va peut-être vous permettre de gagner cinquante-cinq euros.

Montrez le roi de trèfle et affirmez que c'est une carte un peu particulière dans ce jeu. Mélangez les cartes grâce à un mélange Charlier. Coupez le jeu et n'oubliez pas de compléter systématiquement la coupe. Le spectateur coupe une dernière fois le jeu et complète lui aussi la coupe.

Distribuez les cartes dans le sens des aiguilles d'une montre comme une horloge de onze heures. Prenez connaissance de la position de la carte gagnante discrètement en cherchant la carte marquée.

- Je vais vous demander dans un instant de toucher l'une de ces cartes. Posez votre index sur n'importe quelle de ces onze cartes.

Si le spectateur pose son doigt sur cette carte dites :

- Vous avez choisi librement cette carte et je ne vous ai absolument pas influencé. Je vous ai présenté une carte un peu particulière, le roi de trèfle. C'est en réalité ma carte gagnante, mon unique carte chance. La seule carte qui me permet de ne pas perdre la partie ; la seule carte que vous ne devez absolument pas choisir pour gagner les cinquante-cinq euros !

Retournez la carte pour montrer que c'est le roi de trèfle et empochez la mise. Il est rare que le spectateur touche la carte gagnante en premier (une chance sur onze). Mais on ne sait jamais.

Si le spectateur pose son doigt sur une carte quelconque dites :

- Si cette carte est la carte gagnante, le roi de trèfle, vous empochez les cinquante euros sinon nous retirerons de la somme à gagner, la valeur de la carte. Si c'est un deux par exemple, nous retirerons deux euros des cinquante-cinq. Ensuite, vous déplacerez votre doigt de deux cartes.

- Nous retournerons alors la carte sur laquelle vous êtes arrivé et nous retirerons à nouveau la valeur de la carte de la somme à gagner et nous nous déplacerons d'un nombre de cartes équivalent à la valeur de la carte et ainsi de suite jusqu'à tomber sur la carte gagnante qui arrêtera le décompte.

Grâce à l'ordre des cartes, le spectateur ne s'arrêtera jamais sur la carte gagnante qui restera toujours la dernière carte face en bas. Tenez le décompte de la somme à gagner à chaque nouveau déplacement. Vous arriverez vite à zéro !

- Il ne reste qu'une seule carte face en bas ; c'est ma carte gagnante ! Vous ne repartirez pas avec ces cinquante-cinq euros mais avec la satisfaction de n'avoir rien perdu. Comme dit l'adage : Joueur si tu ne veux pas perdre d'argent, commence par ne pas jouer !

Quelques réflexions complémentaires

Attention ! Déplacez-vous dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque les cartes sont retournées au cours des différents déplacements, elles doivent être comptées dans le déplacement. Vous ne devez pas passer au-dessus sans la compter. Amusez-vous bien !

Interview

Serge Arial Responsable Structure congrès FFAP

Par Frédéric Denis



Bonjour Serge, merci de nous accorder quelques instants, je sais que la préparation d'un congrès prend beaucoup de temps.

C'est ton premier congrès en tant que directeur de la structure congrès de la FFAP, comment cela se passe-t-il ?

Fort d'une expérience de l'organisation de deux congrès en 2006 et 2018 à Arcachon, j'aborde cette responsabilité sereinement, sachant ce que représente la charge d'un tel événement.

Ma mission sera aussi d'imaginer et de proposer des idées nouvelles, d'élargir les compétences et les bonnes volontés.

J'imagine que tu n'es pas seul, peux-tu nous présenter brièvement ton équipe ?

Effectivement, d'une part, j'ai sollicité Martine, mon épouse, qui m'accompagne dans mes pérégrinations magiques. Elle a en charge les exposants et bien au-delà, à savoir la bonne coordination d'un congrès. Sans oublier un point fort : une bonne connaissance du monde magique.

D'autre part, Philippe Le Nours, anciennement contrôleur de gestion à Auchan, a la lourde responsabilité de la trésorerie de la structure congrès. C'est un homme de rigueur et un magicien confirmé mais avant tout, un collaborateur précieux.

D'accord, ça ce sont les personnes qui travaillent au sein de la structure congrès mais alors l'équipe locale c'est qui et à quoi sert-elle ?

Le congrès étant à LGM, c'est tout naturellement le club de Montpellier qui a été sollicité comme co-organisateur cette année. L'équipe locale, c'est une force vive sur place.

Nous avons : Christian Plasse qui est le président du congrès et secondé par deux acolytes très impliqués : Michel Daix et Christian Giordano. Les autres responsables locaux se sont intégrés au fil de l'eau et selon les besoins. Je te les cite : Benjamin Aymerich (responsable concours) - Patrick Roche (responsable des exposants) - Clément Philippe (responsable des artistes).

Et puis, au moment du congrès, tu as les bénévoles qui vont rejoindre l'organisation pour le meilleur accueil des congressistes.

Venons-en au cœur du sujet et parlons du prochain congrès. Pourquoi faut-il s'inscrire et venir à la Grande Motte ?

J'allais te dire que c'est avant tout notre Congrès National. C'est l'événement incontournable pour nous magiciens. C'est là que l'on découvre des nouveautés tant artistiques qu'au village des exposants. C'est l'occasion de rencontrer des amis et même faire des rencontres au-delà des frontières. C'est aussi les Championnats de France de magie sélectionnants pour les FISM Europe et Monde.

Depuis la pandémie, tout le secteur culturel souffre et notre art n'y échappe pas. Mais les choses reviennent peu à peu et nous vous avons concocté un programme diversifié, où la jeunesse et la "sagesse" seront représentées.

Tu ne vas peut-être pas le croire, mais le congrès à LGM sera l'événement magique d'Europe qui a engagé le plus grand nombre d'artistes de l'année 2023, et pas les moindres.

Pour n'en citer que quelques-uns, nous aurons le plus grand plaisir de recevoir entre autres Michael Ammar, une légende, qui va nous proposer les Best Off de toute sa carrière. Julian Chen et Ondrej Psenicka qui seront pour la première fois en France. Le talk-show d'Alain Choquette animé par Alexandra Duvivier nous réservera de belles surprises. La nouvelle génération de magiciens espagnols comme Juan Colas, Ramon & Alégria, des italiens Giancarlo Scalia, Gabrièle Vegas...

On entend dire qu'il n'y a plus de place dans les hôtels, peux-tu nous dire si c'est vrai et quelles sont les solutions ?

Malheureusement c'est exact. Nous avons appris tardivement qu'il y a deux séminaires d'entreprises dans la même période à LGM et les hôtels ont été rapidement réservés.



Des solutions sans trop tarder : les Airbnb (certains ont trouvé à 2mn à pied du Palais des Congrès) et les campings à 1km. Voir sur le site du congrès ceux que nous avons retenus.

<https://congresffap.com/infos-pratiques/se-loger-et-se-restaurer>

Parle-nous des soirées du jeudi, en quoi consistent-elles et par qui seront-elles animées ?

Le jeudi soir est le premier temps festif et magique pour ceux qui seront déjà à LGM.

Le dîner spectacle :

Nous aurons des traditionnels close-up men aux tables et cette année : Tony Polli - Lionel Gallardo - Jean Phi Atchoum - Bertrand Mora et des surprises du moment.

Le dîner-spectacle sera animé par Louissan (humoriste, chanteur, imitateur, sketch). Il a été remarqué dans plusieurs émissions

Interview

TV (Incroyable Talent - Graine de Star - émissions de Ruquier) ainsi que des radios. Bonne ambiance assurée.

La soirée se terminera par un spectacle unique. Alain Choquette nous proposera un show spécialement conçu pour le congrès.

Le Pass- magique

Pourquoi ne pas faire profiter le show de Choquette à un plus grand nombre ? C'est pour cela que nous le proposons au Pass-Magique.

Quels ont été les choix artistiques de l'équipe ?

Les choix ont été divers et variés. Ils ont été élaborés ensemble : le club CMH et la structure congrès. L'idée étant de proposer un panel d'artistes d'univers différents, certains reconnus mondialement et d'autres à découvrir. La nouvelle génération sera aussi mise à l'honneur. Une trentaine d'artistes a répondu présent.

Quels seront les moments exclusifs que nous ne pourrons pas voir ailleurs ?

Ah, tu me demandes quelques révélations ?

Le spectacle d'Alain Choquette ne sera présenté qu'une seule fois - Michel Ammar, légende vivante pour une ultime visite en Europe - Le talk-show de Choquette qui va sortir son seul livre de toute sa carrière édité chez Marchand de Truc - l'exposition proposée par Céline Noulon sur ... Fanch Guillemin - des magiciens nouvelle génération encore jamais vus en France - Un extrait du spectacle de Klek Entos...

As-tu des scoops à nous donner ?

J'en ai un, mais tu es bien placé pour le savoir. Le président du jury sera cette année Norbert Ferré.

J'ai l'impression qu'il y a une forte participation d'exposants ?

Effectivement, nous allons enfin retrouver une très belle participation des exposants. Près de 40 seront présents. Tous les espaces sont réservés. Nous avons même une liste d'attente.. au cas où !

Pour rendre vivant le village, nous avons imaginé une animation micro auprès des exposants.

Le congrès FFAP c'est aussi un partenariat

avec Magialdia (Vitoria-Gasteiz) qui remettra un trophée au candidat coup de cœur avec un engagement pour l'édition 2024. Cette année, nous avons le plaisir d'accueillir le Festival International de San Marino qui offrira également un engagement à son candidat coup de cœur.

Enfin, le congrès FFAP, c'est le plaisir de partager, de se rencontrer, de découvrir... Vivons ensemble notre passion !

Merci Serge de nous avoir accordé un peu de temps. On se donne rendez vous à la Grande Motte.



5 raisons pour vous inscrire

1- Elargissez votre réseau

Le congrès réunit des magiciens talentueux venant du monde entier. C'est une occasion unique de rencontrer des collègues, d'échanger des idées, de partager des astuces et de tisser des liens professionnels précieux.

2-Formation / apprentissage

Avec les conférences, les ateliers, les démos, vous pourrez en apprendre davantage sur les dernières techniques, les nouvelles tendances et les avancées actuelles.

3-Spectacles et compétitions

Vous aurez l'occasion d'assister à des shows captivants, de découvrir de nouveaux talents et de trouver de nouvelles inspirations pour vos propre numéros.

4 - Accès aux ressources

Lors du congrès, vous pourrez découvrir Le village des exposants : nouveautés, tours, accessoires, livres spécialisés, tout en passant par les derniers gadgets. Tout cela avec des démos et des échanges avec les créateurs.

5 - Inspirations et motivations

Assister au congrès national de la FFAP peut être une source d'inspiration incroyable. Vous serez entourés d'artistes passionnés et dévoués à leur art, ce qui pourra stimuler votre propre créativité. Vous pourrez échanger des idées, partager des expériences et revenir chez vous avec une nouvelle énergie.

Inscriptions :

Rendez vous sur le site <https://congresffap.com/> pour vous inscrire.

En images

Audition des cours de magie « les ateliers de l'enchanteur »



En images

suite de l'audition des cours de magie & réunion de juin



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.

J'ai vu sur les réseaux sociaux une illusion d'optique sympathique et qui change du lapin / canard.

Je l'ai fait fabriquer... en bois.



Selon le trou (œil) que l'on cache, on peut montrer au choix un cheval ou un lapin. Puis un lion ou un éléphant.





**21 OCTOBRE 2023
LAXOU / NANCY
14H30**

SALLE MONTA

14 PLACE DE LA LIBERTÉ 54520 LAXOU

JOHN BANNON

CONFÉRENCE EXCEPTIONNELLE

Créateur de close-up, la plupart des magiciens utilisent régulièrement ses routines. Une magie efficace, commerciale, et percutante. John Bannon fait partie des légendes de la magie. Rarement venu en France cette conférence sera unique.

ATTENTION PLACES LIMITÉES, RÉSERVATION OBLIGATOIRE

Reservation et renseignement à cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Tarif : 25€ (gratuit pour les membres du cercle magique de lorraine)

Le monde de Tenyo

Quelle est l'histoire de cette entreprise ? Comment est-elle devenue si créative ? Comment sont nés ses tours les plus bluffants ? Comment travaillaient ses inventeurs ? Comment est-elle arrivée à conquérir le Monde ?

Vous obtiendrez les réponses à ces questions dans cette rubrique.



par Romain Brilli

Un peu d'histoire...

Depuis 92 ans, l'entreprise Tenyo a su être inventive, affronter de redoutables concurrents et régulièrement se réinventer pour faire face aux défis de son temps. Des dirigeants tels que Tenyo Shōkyokusai ou encore, son fils, Akira Yamada ont su prendre des décisions capitales, parfois suite à des revers du destin. Des inventeurs comme Lubor Fiedler, Mathieu Bich ou encore Angelo Carbone ont contribué à sa renommée. Enfin, Tenyo a pu compter sur de fervents défenseurs et ambassadeurs tels que Dai Vernon, Larry Jennings, Max Maven, Gary Ouellet ou encore Richard Kauffman, pour ne citer qu'eux. C'est cette fabuleuse histoire que je souhaiterais vous conter.



Siège de Tenyo - Tokyo Japon

Créé en 1931, Tenyo Co., Ltd., dont le siège est à Koto-ku à Tokyo au Japon, est, avant tout, un créateur d'objets magiques. Ses tours ont la réputation d'être très ingénieux et faciles à prendre en main. Tenyo s'est ensuite diversifié dans les casse-têtes, puzzles et autres articles de fête. L'entreprise réalise un chiffre d'affaires de 10,2 milliards, uniquement avec ses ventes de produits, et emploie 53 personnes.

Dans sa rubrique Vernon Touch de Genii Magazine, Daï Vernon dit, à propos de la magie Japonaise : « Je pense que l'une des raisons pour lesquelles ils sont si bons est qu'ils doivent y mettre des efforts sincères. Cela ne vient pas facilement. Ils aiment la magie au Japon. Les gens sont analytiques, observateurs et ils sont très difficiles à tromper. C'est pourquoi les magiciens y sont si bons. Ils ont dû se développer jusqu'à un point où ils pouvaient tromper leur auditoire. »

Pour comprendre la créativité de Tenyo et, de manière générale, l'ingéniosité de la magie Japonaise, il faut remonter au « père fondateur » de la magie Japonaise, le magicien le plus connu au Japon, Tenichi Shōkyokusai.

Tenichi est né en 1853 dans la ville fortifiée de Fukui. C'est le plus jeune d'une famille de huit frères. Son père, maître en escrime, et sa famille sont assassinés en 1860, alors qu'il n'a que 7 ans. Il est alors placé sous la garde de son oncle qui est grand prêtre du temple Saiko-ji.

En 1876, alors qu'il a 23 ans, il fait la connaissance d'un magicien Américain, Jones, qui l'initie à la magie occidentale.

En 1879, il fonde l'école Shōkyokusai et en 1900 sa propre troupe le Tenichi-za (Tenichi Ichiza).

Ses disciples porteront ainsi tous le nom de son école : Tenkatsu Shōkyokusai, également sa compagne, aussi appelée « la Reine de la magie », dont on reparlera plus loin, Tenji Shōkukusai (son fils spirituel) et Tenyo Shōkukusai (fondateur de la firme Tenyo).



Portrait de Tenichi Shōkyokusai Musée d'histoire et de culture pour enfants de la préfecture de Fukui

Le monde de Tenyo

La mère de Tenyo est la sœur aînée de Tenichi. Quand il est enfant, Tenyo va ainsi être son apprenti à Osaka puis en 1904 il devient son disciple. Il va ainsi faire ses armes auprès de ce grand maître.

Tenichi lui apprend, entre autres, sa spécialité et création, le Tenichi Thumb Tie, aussi appelé Hashira Nuki. Il s'agit d'une performance, qui aboutit à un effet magique. Le magicien demande au spectateur de lui lier fermement ses pouces. Puis, un de ses assistant, muni d'un sabre va, d'un coup sec, passer le sabre entre les pouces. La performance est réussie, et, comme par magie, les liens sont restés intacts.

Richard Kaufman, qui a particulièrement étudié la magie japonaise, explique dans son ouvrage Tenyoism qu'on lui a montré le véritable secret du Tenichi Thumb Tie et que la solution ne correspond à rien de ce qui est écrit dans les livres Américains, notamment le Tarbell's Course In Magic.

Démonstration du Tenichi Thumb Tie :

<https://www.youtube.com/watch?v=KAJbjZ1LYVU>



Tenyo fait un temps partie du groupe du Tenichi-za et perfectionne ainsi ses compétences magiques.

En 1906, Tenyo, qui est le tuteur de Tenkatsu Shōkukusai, monte sur scène avec Sleigh Hand (Mijin Card, aujourd'hui Million Card)



Tenyo effectuant le Tenichi Thumb Tie

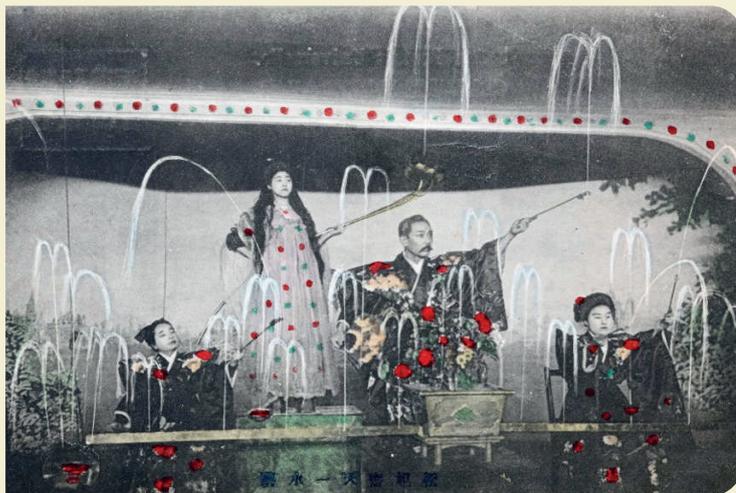
et lance des cartes représentant Tenichi et Tenkatsu au public.

De 1901 à 1905, pendant 4 ans, la troupe parcourt l'Europe et les États-Unis avec trois têtes d'affiche : Tenichi, Tenkatsu (sa femme) et Tenji (son fils spirituel). Dans

son autobiographie, Nate Leipzig décrit le spectacle de Tenichi comme l'un des plus originaux qu'il n'ait jamais vus. Des magazines américains le présentent même comme « le meilleur magicien du monde » aux côtés du célèbre Harry Houdini !

Le monde de Tencho

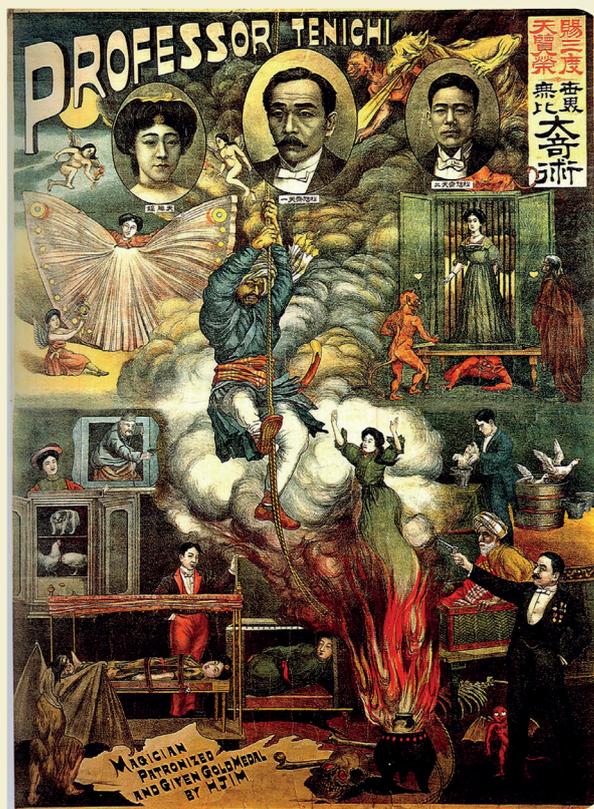
Tenichi est plus adepte des tours à grand spectacle que des tours de manipulation. Il va ainsi interpréter, avec sa troupe, de grandes scènes de magie en vêtements traditionnels. Il crée des tableaux grandioses dont son plus célèbre, Les Fontaines d'eau. Dans cette illusion, l'une des plus fascinante et magique, le magicien fait jaillir de l'eau au bout de son bâton, puis de tous les éléments de décor et de costume qu'il va toucher, pour finalement jaillir de partout. Ce tour fut joué plus tard par Dante mais surtout transfiguré par Howard Thurston qui en fit son grand final pour son spectacle de 1919.



Collection de magie Mizugei Tenichi-za - Masaru Kawai conservée au musée préfectoral de Fukui sur l'histoire et la culture des enfants



Tenichi et la machine électrique



Troupe Tenichi



Le monde de Tenyo

Tenkatsu Shōkyokusai est la première magicienne à avoir eu sa propre troupe, le Tensho Ichiza. Elle a fait deux tournées aux États-Unis et en Europe et a vraiment aidé à l'émancipation de la femme. Elle est appelée « La Reine de la Magie » par la presse étrangère. Elle allie dans ses spectacles danse et magie de manière très sensuelle et troublante.

On connaît énormément de détails de la vie de cette magicienne grâce à ses carnets intimes riches de centaines de pages qui nous renseignent aussi bien sur ses amants, que sur sa carrière de magicienne. Ils sont disponibles, en japonais, sur internet, et constituent une vraie mine d'or pour les historiens car elle y décrit les tours et le caractère de nombreux magiciens qu'elle a pu rencontrer, notamment lors de ses tournées aux États Unis et en Europe.

Voici le contexte dans lequel Tenyo Shōkyokusai, Le Fondateur de Tenyo Magic Research Institute, a été initié à la magie. Il apportera à son entreprise de brillantes idées décisives pour le succès de son entreprise, comme les Tenyo Magic Corners. Son fils, Akira Yamada, Le Visionnaire, pérennisera l'entreprise, en diversifiant son activité, en la rendant créative et en l'ouvrant au monde.

Mais, ça, c'est une autre histoire...



Tenkatsu in the role of Salomé



Tours

Tour de cartes & jetons de casino

inspiré d'un tour de Paul Wilson

Jean Claude était un lecteur assidu du Chardon Magique. Il nous a quitté le 12 juillet dernier. Il nous avait proposé de diffuser la totalité des tours qu'il a décrits. C'est notre manière à nous de lui rendre hommage en publiant régulièrement ses tours.

par Jean Claude Chaudron



Effet

Le Magicien dispose 4 jetons de Casino sur la table. Sur chaque jeton, il y a respectivement un Pique, un Cœur, un Trèfle et un Carreau.

Il montre une enveloppe contenant une prédiction. Celle-ci est remise à un 1^{er} Spectateur qui la conserve sans l'ouvrir jusqu'à la fin de l'expérience (Figure 1).

Le magicien extrait de son étui un jeu de cartes, puis le mélange.

Un 2^e spectateur prend le jeu en main et distribue les cartes une à une en un paquet. Il s'arrête quand bon lui semble. Ce paquet est mis de côté. Le paquet restant est coupé en deux par le spectateur.

Le magicien pose les demi-paquets l'un sur l'autre, en croix, afin de marquer l'endroit de la coupe (Figure 2).

Le paquet mis de côté en 1^{er} est repris par le spectateur. Il est distribué, carte par carte, alternativement en 3 paquets. Le paquet en position sur la croix est retourné. On découvre l'As de Pique.

L'As de Pique est placé devant le Jeton Pique.

Le magicien dit : « Regardons maintenant les autres cartes désignées par le hasard. ». En retournant les cartes du dessus de chacun des trois paquets, on voit successivement : un 9 de Cœur, un 5 de Trèfle et un Valet de Carreau (Figure 3).

Le Magicien « semble inquiet », et pose les cartes devant les paquets les jetons correspondants (Cœur, Trèfle et Carreau). En retournant les jetons, on constate que ceux-ci sont marqués (A, 9, 5 et V). Ils correspondent aux cartes visibles (Figure 4). La prédiction est ouverte « Vos cartes de chance sont l'As de Pique, le 9 de Cœur, le 5 de Trèfle et le Valet de Carreau. »

Préparation

Une petite enveloppe avec une prédiction : « Vos cartes de chance sont l'As de Pique, le 9 de Cœur, le 5 de Trèfle et le Valet de Carreau. »

Préparer 4 jetons de casino avec 2 faces marquées recto-verso, comme suit :

Pique / A
Cœur / 9
Trèfle / 5
Carreau / V

Le jeu de cartes est préparé comme suit : Avec sur le paquet, faces en bas : le Valet de Carreau, le 5 de Trèfle et le 9 de Cœur. L'As de Pique se trouve sous le paquet face en bas.

Présentation

La prédiction est remise à un 1^{er} spectateur qui la conserve jusqu'à la fin de l'expérience. Sortir le jeu de son étui. Faire une fausse coupe intégrale et un mélange en queue d'aronde qui ne modifiera pas le montage.

Le 2^e spectateur prend le jeu en main et distribue les cartes une à une en un paquet et s'arrête quand il le souhaite. Il faut lui dire de s'arrêter quand il aura distribué au moins 5 cartes.

Le reste du jeu est mis en retrait et coupé en deux paquets par le spectateur.

Afin de matérialiser l'endroit de la coupe, le magicien pose la partie où l'As de pique est en-dessous sur l'autre 1/2 paquet (Figure 2).

Le magicien demande au spectateur de reprendre le 1^{er} paquet mis à l'écart et de distribuer les cartes, alternativement, une à une en trois paquets.

Le magicien retourne le paquet sur le dessus de la croix. Il sort l'As de Pique, puis le place devant le jeton Pique et dit « Tiens un As » ce qui va laisser à penser que les trois autres cartes seront aussi des As.

Le magicien retourne les cartes sur les trois autres paquets et fait mine d'être étonné. Il les place simultanément devant les jetons Cœur, Trèfle et Carreau, tout en manifestant sa surprise. (Figure 3)

Il retourne ensuite chaque jeton. Les marquages A, 9, 5 et V indiquent clairement que l'expérience est réussie. (Figure 4)

Le 1^{er} spectateur ouvre l'enveloppe de prédiction en sa possession depuis le début de l'expérience.

Tout était prévu !

Ce Climax rend l'expérience un peu plus impossible.

NB : Personnellement, je marque discrètement les 3 cartes, autres que l'As de Pique. Ceci me permet d'anticiper leur positionnement par rapport aux jetons avant de les retourner.

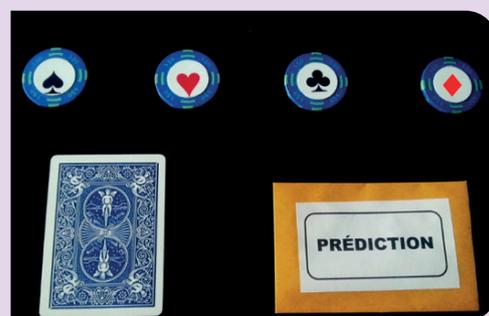


Figure 1



Figure 2



Figure 3



Figure 4

La magie des allumettes

RECTO VERSO

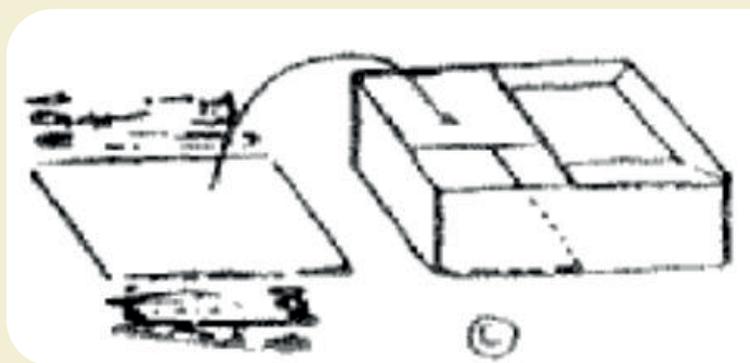
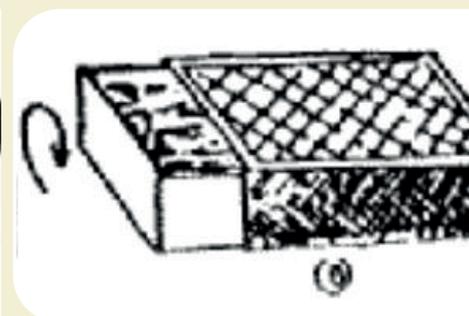
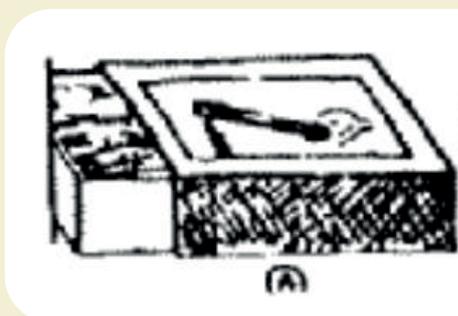
Effet

Vous ouvrez une boîte d'allumettes face en haut et votre public aperçoit les allumettes à l'intérieur. Jusque là rien d'anormal. Vous refermez la boîte d'allumettes et la retournez, face en bas. Vous l'ouvrez dans cette position pour renverser les allumettes, mais ces dernières sont toujours dans une position normale.

Explication

Le tiroir de la boîte est truqué de la façon suivante : la moitié du fond est décollée et recollée de l'autre côté, suivant le dessin « C ». De plus, vous avez glissé dans ce tiroir un carton supplémentaire de dimension légèrement inférieure au fond. Maintenant, il ne vous reste plus qu'à placer des allumettes de chaque côté pour bluffer votre auditoire.

par Mann Peter



MAGIE ABRACADANTESQUE de Daniel RHOD

Un livre qui va vous faire rêver



Après "Plus Secrets Secrets" et "Magie Virtuelle," "Magie Abracadantesque" forme une trilogie.

L'ouvrage comporte 230 pages, 220 illustrations et de nombreuses photos. Il en existe deux versions.

L'édition Collector au tirage limité à 150 exemplaires numérotés vous est présentée dans un coffret, elle comporte un pop-up unique en son genre. Vous recevez également un code qui vous permet de bénéficier d'un tarif préférentiel sur le matériel utilisé dans le livre.

Port offert. Prix : 130 €.

L'édition classique (même contenu principal)

Prix : 90 €.

Disponible essentiellement sur le site :

www.rhodproduction.com

Agenda 2023

PORTES D'OR MAGIQUES 2024 DE LORRAINE

Samedi 9 mars
Dîner Spectacle

Dimanche 10 mars
Conférence - domaine de
l'Asnéee



**Thème
Les rois**

Laxou

Samed 07- AG – Foire aux
trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 26 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème
ESP**

Laxou

Samedi 11 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 23 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – Lieu à définir



**Thème
Ronds**

Laxou

Samedi 11 – portes d'or

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26- Lieu à définir

GALA PUBLIC DU CLUB

Samedi 15 avril
CILM De Laxou



**Thème
les élastiques**

Laxou

Samedi 08- Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 – Lieu à définir



**Thème
au cours
d'un repas**

Laxou

Samedi 20 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28- Lieu à définir



**Thème
Le soleil**

Laxou

Vendredi 16 – IMEL
Samedi 17 – IMEL

Nancy

Jeu di 29 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



**Thème
crayons**

Laxou

Samedi 09 – Forum des Assos

Nancy

Jeu di 28 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 24 – Lieu à définir



**Thème
les fantômes**

Laxou

Samedi 07 – Cilm Laxou

Nancy

Mardi 31 – Chez Frederic

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème
balles mousse**

Laxou

Samedi 18 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – 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.



Affiche Professor Tenichi - Tenkatsu est en haut à gauche sur l'affiche