

# Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Septembre 2024- #243

## CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



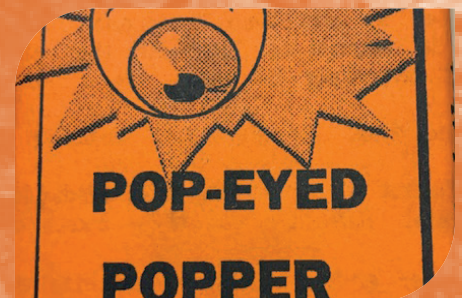
### Les tireurs de music-hall



Tour : Coïncidences en familles



Compte rendu : un congrès en Autriche



Vintage : Pop-Eyed Popper deck

# Table des matières

## Table des matières

Table des matières	2
Édito	3
Un peu d'histoire	4
Revue d'antan	11
Vintage	12
La magie des allumettes	13

En images	14
Compte rendu	17
Antoine Salembier Perception	20
Le monde de Tenyo	21
Tours	24
Curiosités magiques	28
Tours	29
Agenda 2024	30



# 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 – Théo Gambon – Armand Porcell

## Photos

Mathieu Cima et Tous les contributeurs des rubriques.

## Relecture

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

## Anciens numéros

Retrouvez tous les anciens numéros du *Chardon magique* sur notre site :

[www.planetmagie.com](http://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](mailto:cerclomagiquedelorraine@gmail.com)

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80  
[maxime.claudel54@gmail.com](mailto:maxime.claudel54@gmail.com)

Trésorier adjoint : Matthieu Breda :  
[matthieu.breda@gmail.com](mailto:matthieu.breda@gmail.com)

Secrétaire : François Ziegler :  
[fziegler54@gmail.com](mailto:fziegler54@gmail.com)

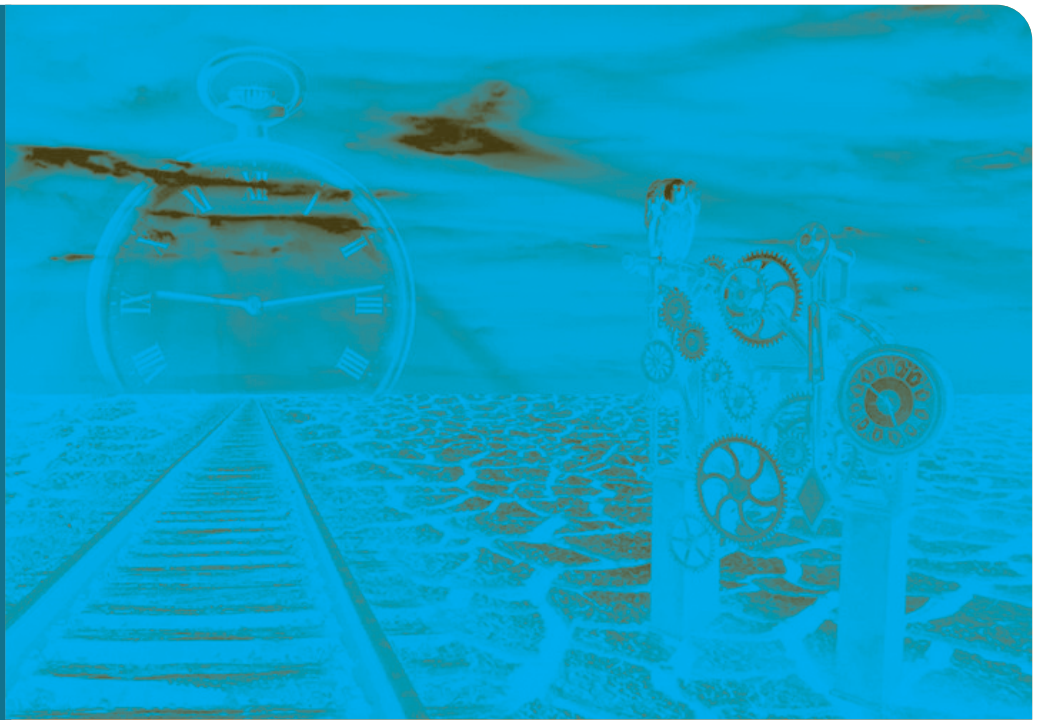
Membres du bureau :  
Tony Barbaro :  
[barbaro.antonio@neuf.fr](mailto:barbaro.antonio@neuf.fr)  
Pascal Bouché :  
[pascalbouche54@gmail.com](mailto:pascalbouche54@gmail.com)  
Dominique Heissat :  
[domheissat@gmail.com](mailto:domheissat@gmail.com)

## Responsables sections

Nancy :  
Maxime Claudel  
Pascal Bouché

Moselle :  
?

Laxou :  
Frédéric Denis



## Édito

« *travail bien réparti ne tue pas.* »

*Proverbe Français*

L'heure de la rentrée a déjà sonné depuis quelques temps et toute l'équipe du Chardon Magique est heureuse de vous retrouver. Une pause estivale qui a été plutôt tournée vers le sport avec les JO. D'ailleurs nous avons pu retrouver le mot « magique » très souvent, que ce soit pour les cérémonies ou les performances des sportifs.

De nombreux magiciens ont pu aussi performer dans les différentes festivités que ce soit sur les bateaux de la parade des athlètes sur la scène ou au village olympique.

Maintenant c'est la rentrée et vous allez pouvoir retrouver toutes vos rubriques préférées. Tous les auteurs vous ont concocté, encore une fois, un numéro riche en culture et en effets magiques.

D'ici quelques semaines nous nous retrouverons pour le congrès FFAP du Touquet et j'aurai le plaisir de pouvoir vous rencontrer et je l'espère discuter avec vous. Inscrivez-vous, il reste de la place.

Le dicton du mois est très pratique pour ceux d'entre vous qui ont l'habitude d'organiser des événements.

Il signifie que lorsque le travail est bien organisé et distribué équitablement entre plusieurs personnes, il devient plus facile à gérer et moins épuisant.

Tout personne qui a organisé un congrès sait combien c'est primordial.

L'idée est que la charge de travail, quand elle est partagée de manière équilibrée, ne devient pas une source de stress ou de fatigue excessive pour une seule personne.

Par contre si certains ne sont pas sensibles à l'importance de la collaboration, de la planification et de la répartition équitable des tâches; généralement soit ils explosent en route, soit ils sont exécrationnels avec les équipes et finissent complètement épuisés ou fâchés avec tout le monde.

J'espère que ce n'est pas le cas dans vos organisations.

Bonne lecture  
Frédéric DENIS



# Un peu d'histoire

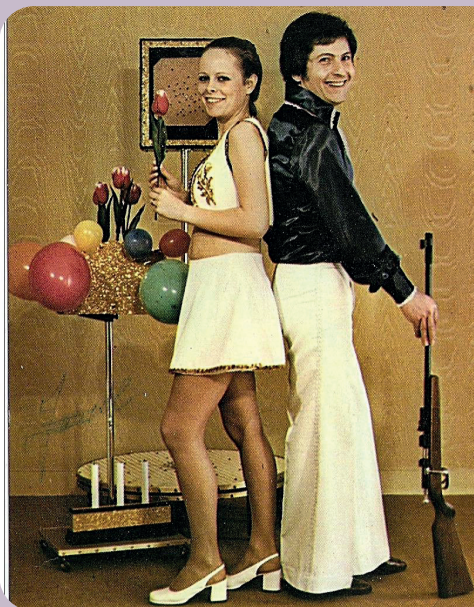
## Les tireurs de music-hall ont fait long feu !



Par Didier Morax

Autrefois, les magiciens présentaient des spectacles complets dans lesquels ils proposaient de nombreuses attractions classées dans la panoplie des arts annexes. Une attraction a pratiquement disparu : celle de « Tireur de music-hall ».

Jack et Mary, sur une carte postale découverte sur un site de vente. J'ignore tout de ces artistes. Ont-ils été les derniers de ce genre de numéro ?



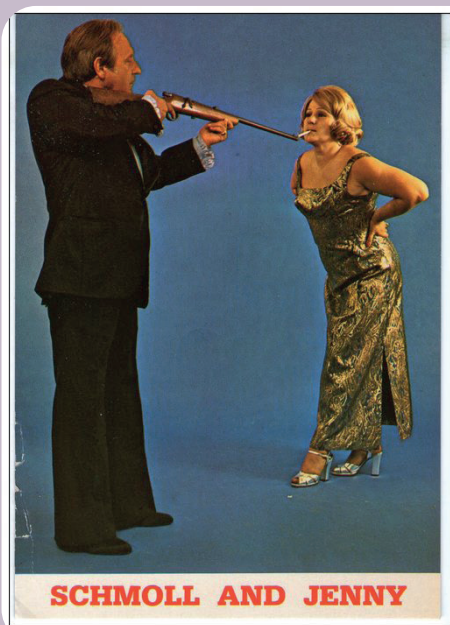
Les derniers que j'ai vu pratiquer sont Jean Schmoll et Mireldo.

Ce dernier avait touché à cette spécialité pour assurer le remplacement de son ami qui avait signé un contrat de longue durée et ne pouvait plus honorer de petits engagements éparés.

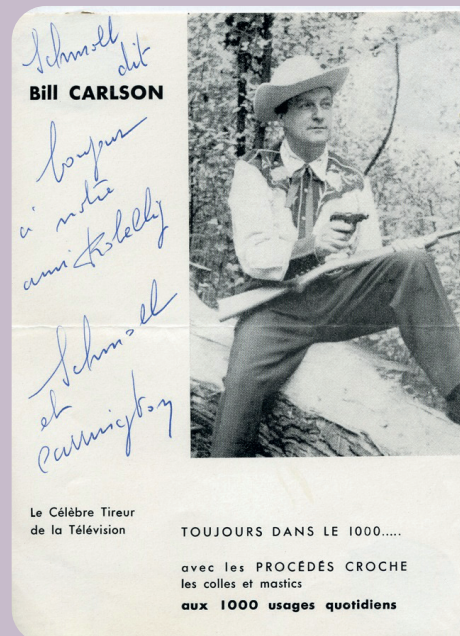


du CINÉMA, des DISQUES  
accompagné par Gérard L

Le Fameux Magicien  
**Schmoll - Mireldo**  
et PARTNER  
Grand Prix International  
**TEXAS BILL**



Schmoll dit  
**BILL CARLSON**  
bonjour  
à notre  
ami Karelly  
Schmoll  
et  
Catherine  
www.delcampe.net



Le Célèbre Tireur  
de la Télévision

TOUJOURS DANS LE 1000.....

avec les PROCÉDÉS CROCHE  
les colles et mastics  
aux 1000 usages quotidiens

# un peu d'histoire

La folie de Schmoll faisait que parfois, comme un bon tireur qu'il était, il ne se gênait pas à tirer avec des balles réelles. Mireldo ne tenta même pas l'essai et utilisa le matériel que lui avait confectionné Jean. Il prépara Ralf Valone et Annie Cordy qui avaient choisi de présenter ce type de numéro pour le Gala de l'Union des artistes.



Ralf Valone



Annie Cordy



Mireldo se contenta de faire les remplacements nécessaires. Il n'aimait pas du tout cette prestation. À part la carabine disparue, j'ai dans une valise tout ce matériel qui, de fait, est du matériel de magie. La cigarette coupée à la bouche avec son système mécanique commandé par la langue, la fleur coupée sur la branche, la bougie sensée être éteinte par la balle qui passe dans un tube de verre et quelques autres appareils pour les ballons.

Les magiciens Guy Bert et Ernest Moingeon ont aussi donné dans cette spécialité, le premier en construisant des cibles multi systèmes, éléments indispensables pour certains effets, et le second a allié ses capacités de tireur chevronné avec ses connaissances magiques pour organiser quelques séances destinées à récolter des dons pour les œuvres caritatives municipales.

Merci donc à M. Moingeon et à sa troupe.  
Cette séance devait rapporter une grosse somme aux sinistrés du midi. M. Moingeon merci pour eux.

*L'Echo de l'Est, 24 Avril 1930.*

\*\*\*

14 SEPTEMBRE 1932

Salle des Fêtes de Bar-le-Duc

M. Ernest Moingeon voulu exécuter avec sa carabine de précision, un numéro de tir, les yeux bandés. 3 étiquettes sur chaque œil, des bandeaux sur les yeux et la tête recouverte d'un seau, reconnu opaque par tous les assistants, les mains liées derrière le dos par les menottes de la gendarmerie, les bras liés au corps par les liens, sous l'œil attentif d'un commissaire spécial, d'un huissier et environné de très nombreux spectateurs, il tira à la cible comme Guillaume Tell.

Sur 5 balles tirées à 10 m., dans un carton de l'Union des Sociétés de tir de France, il fit 46 points sur 50 et perça d'une balle, une bougie allumée tenue par son fils.

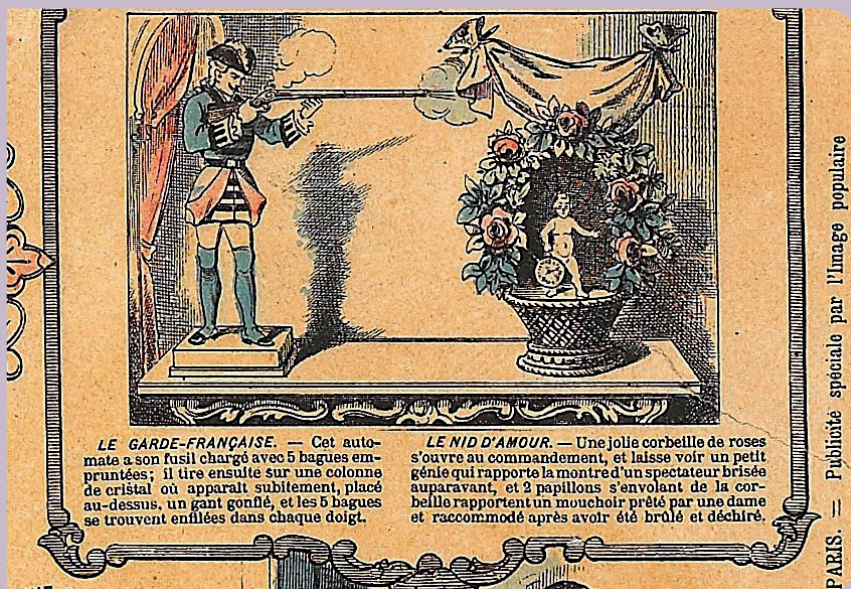
Cette séance devait rapporter une belle somme pour les œuvres municipales.

\*\*\*



M. MOINGEON, Champion de Tir avec sa carabine, les mains liées et yeux bandés.

La fascination du public pour les armes et les détonations avait inspiré Robert-Houdin, qui avait créé la routine du « garde-Française » qui tirait sur la colonne au gant.



**LE GARDE-FRANÇAISE.** — Cet automate a son fusil chargé avec 5 bagues empruntées; il tire ensuite sur une colonne de cristal où apparaît subitement, placé au-dessus, un gant gonflé, et les 5 bagues se trouvent enfilées dans chaque doigt.

**LE NID D'AMOUR.** — Une jolie corbeille de roses s'ouvre au commandement, et laisse voir un petit génie qui rapporte la montre d'un spectateur brisée auparavant, et 2 papillons s'envolant de la corbeille rapportent un mouchoir prêté par une dame et raccommodé après avoir été brûlé et déchiré.

Publicité spéciale par l'image populaire  
PARIS.

# un peu d'histoire

Pour que les spectateurs apprécient l'adresse d'un tireur, est-il nécessaire qu'une personne risque sa vie en servant de cible ?... Pas du tout. Qu'on fasse tenir la cible par un mannequin, la démonstration sera la même. Exploiter le besoin d'émotion de la foule a toujours été important. Au début du XXe siècle, les tireurs ont été légion. Un engouement peut être dû à la notoriété de William Frédéric Cody dit Buffalo Bill.

Parfois ils le cherchaient vraiment.

15 février 1929 Ouest Éclair  
**LE STOÏCISME D'UN ACTEUR**

**Atteint d'une balle au poignet il continue la représentation**

14 février. Dans un cinéma, à Rueil, hier soir, trois artistes formant la troupe Linardi s'exhibaient dans des exercices de tir. Au cours de leur numéro, l'un d'eux, M. Édouard Peuplier, âgé de 22 ans, demeurant 172 rue Montmartre, à Paris, se plaçait comme à l'habitude, à six mètres d'un de ses partenaires. M. Chevrier qui, armé d'une carabine, devait faire passer une balle à travers un anneau que tenait au bout des doigts M. Peuplier. Puis, d'un second coup de feu, le tireur devait ensuite crever un ballon accroché sur une plaque de tôle posée sur la poitrine de l'homme-Cible. Le numéro commença. Au premier coup de feu, l'émule du fils de Guillaume Tell reçut le projectile dans le poignet droit. Toutefois, ne voulant pas interrompre la représentation, l'artiste se prêta stoïquement à la deuxième expérience, mais cette fois encore le projectile manqua son but et l'atteignit à la poitrine.

Transporté à l'hôpital de Rueil, le blessé n'est pas dans un état inquiétant.

Le dérèglement de l'arme a été avancé comme cause de l'accident.

Dans plusieurs cas les régisseurs de plateau ont aussi été des victimes collatérales. Et comme toujours il y a les accidents volontaires, qui sont de véritables meurtres.

## Mortel Accident dans un Music-Hall

**Un tireur blesse mortellement son aide**

BRUXELLES, 11 décembre. — Dans un music-hall, un tireur qui faisait des exercices d'adresse avec une carabine, a atteint celui qui l'assistait.

Cet accident a été mortellement blessé à la tête.

Cet accident a causé une grande émotion parmi les spectateurs.

Le spectacle a dû être interrompu. Le meurtrier involontaire est un nommé Charles Robert ; la victime se nomme Lucien Lasay.

## Un drame au music-hall

VIENNE, 24 mars. — Alexander Brenner, moderne Guillaume Tell et mieux connu sous le nom de « Flaubert », exerçait dernièrement ses talents dans ses performances au music-hall de Neu-Sander. Il abattait adroitement à coups de carabine des ampoules électriques et des globes de verre entourant la tête de sa femme.

Le 20 au soir, il paraissait nerveux et inquiet, mais ne voulut pas cependant suspendre ses exercices, quoi qu'il en fût prié. Au premier coup de feu, il atteignit sa femme en plein front, la tuant net.

« Flaubert » a été arrêté, la police viennoise refusant d'admettre, jusqu'à plus ample informé, la version de l'accident.

**CASINO-THEATRE**  
F. LOUIS, Propriétaire-Directeur, Rue de la Gare

**DU NOUVEAU** **DU NOUVEAU**

**Casino**

TOUS LES SOIRS  
Le plus belle Attraction du Jour  
LE CÉLÈBRE

**CODY & SA FAMILLE**  
Les plus forts Tireurs du monde

**DICKSONN**  
Le plus fort Illusionniste du siècle, élève de ROBERT-HOUDIN

Ce SOIR, dernière irrévocable de  
**La Revue LES DIJONNAISERIES**

TOUS LES SOIRS  
En attendant la nouvelle GRANDE REVUE LOCALE en 5 actes et 6 tableaux, 5 Décors, 200 Costumes neufs

**VLAN! DU NOUVEAU! DIJON-PARIS**

Spéciale varié, Chants, Attractions, Opérettes

**GRANDE RÉUNION SOCIALISTE AU CASINO**  
Pochade par les Premiers Comiques de la Troupe et Débutés de

**M. ANJOT, comique grime**  
Représenté de

**M. DELPRET, le Baryton aimé des Dijonnais**

Impressionnisme Delaparte et Cie, Dijon.

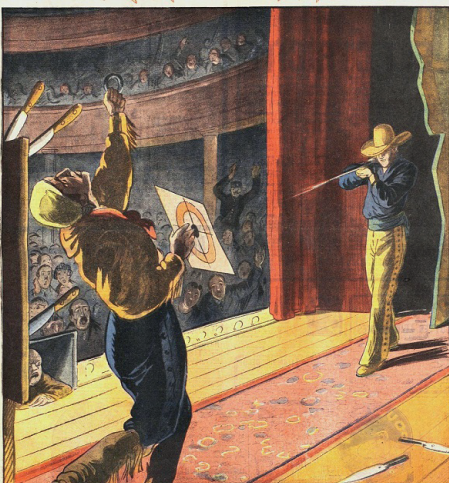
Il est certain qu'ils étaient tous d'excellents tireurs mais pour avoir la notoriété, le miracle devait être quotidien. Ce miracle réussissait par l'utilisation secrète de techniques magiques.

Pour ceux qui les ignoraient l'accident était toujours en embuscade.

PARAÎSSANT LE DIMANCHE 400 pages, 100 illustrations  
Ch. Collette Directeur  
10, Boulevard de la République  
Paris (10e)

**LE PETIT JOURNAL**  
ILLUSTRÉ

ABONNEMENTS  
France, 12 francs par an  
Etranger, 15 francs par an  
Région, 10 francs par an



MOINS ADROIT QUE GUILLAUME TELL

On a conduit les blessés à l'Hôtel-Dieu.

**Un drame au Music-Hall**  
(Suite).

que ceux-ci courent en travaillant pour gagner leur vie exercent sur l'esprit de ceux qui les regardent braver la mort, une attraction brutale.

Cependant, nombreux sont les malheureux qui trouvent au milieu des lumières, aux sonorités de l'orchestre, une fin terrible.

Parfois ces accidents sont le résultat de quelque manœuvre criminelle.

Une corde à demi coupée, une planche sciée, un coup de feu tiré, comme par mégarde, au visé, et c'est une existence qui sombre.

La semaine dernière, la soirée d'un music-hall de Lynn, dans le Massachussets, a été troublée par un drame passionnel. Suivant le programme, une tireuse d'une remarquable adresse fit son entrée pour exécuter ce qu'on appelait la « scène de Guillaume Tell ». D'un coup de fusil, elle devait abattre la pomme placée sur la tête du « petit garçon », dont le rôle était tenu par un beau jeune homme de 20 ans. Le « numéro », exécuté à merveille, avait un grand succès tous les soirs. Mais, lorsque la belle tireuse fit feu pour toucher la pomme, on vit tomber foudroyé le jeune homme qui figurait le fils

de Guillaume Tell. Il avait été atteint en plein front par la balle.

Une panique se produisit dans la salle. La tireuse avoua avoir tiré ainsi par jalousie.

La foule voulut lyncher l'artiste; mais des gardiens la protégèrent et réussirent à l'emmener, sans accident, en prison.

**Les rues de Paris interdites aux fauves**

Depuis quelque temps, une artiste roumaine se promène dans les rues avec un panthère. C'est en taxi, généralement, que la jeune femme exhibe sa bête, qui n'est pas muselée et qui, deux ou trois fois déjà, a causé quelques alertes sur le boulevard.

A la préfecture on s'est ému de cette fantaisie, car, déjà, le bruit courait que plusieurs personnes voulaient, elles aussi, affirmer leur originalité en « sortant » d'autres animaux de caractère turbulent. On évoquait l'époque déjà lointaine où le prince Troubetzkoy se promenait avec un loup qui affolait les petits enfants et faisait trembler les mères. La situation pouvait devenir difficile; il fallait enrayer net le développement de cette mode audacieuse et dangereuse. M. Hennion fouilla la collection des ordonnances et il ne tarda pas à en découvrir une, un peu défraîchie peut-être, mais pas tout à fait centenaire : elle date du 3 avril 1828, porte la signature du préfet de police

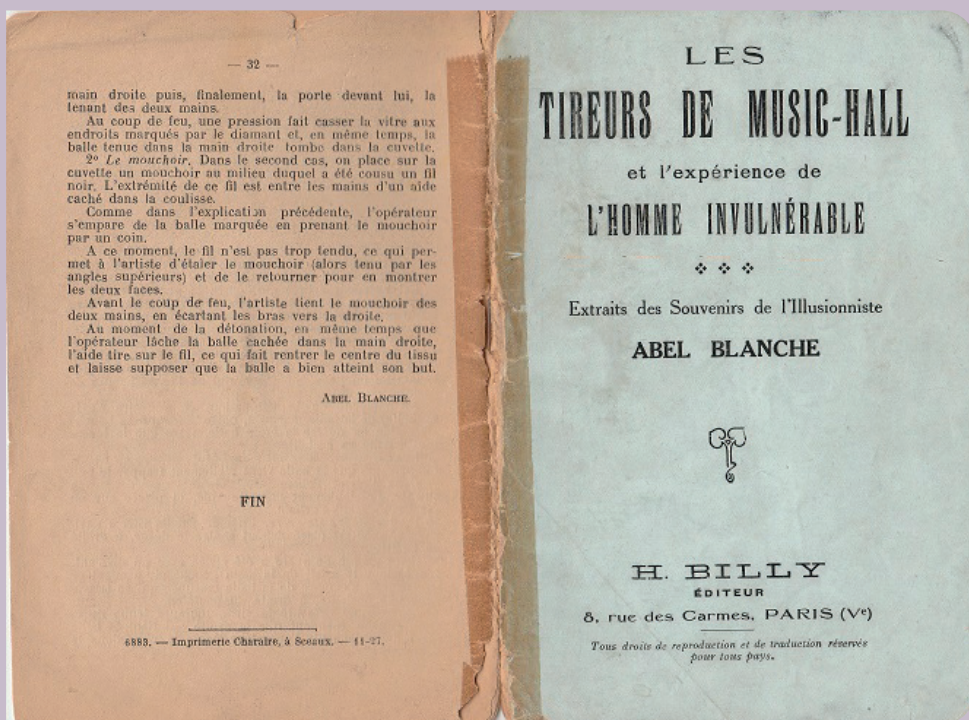
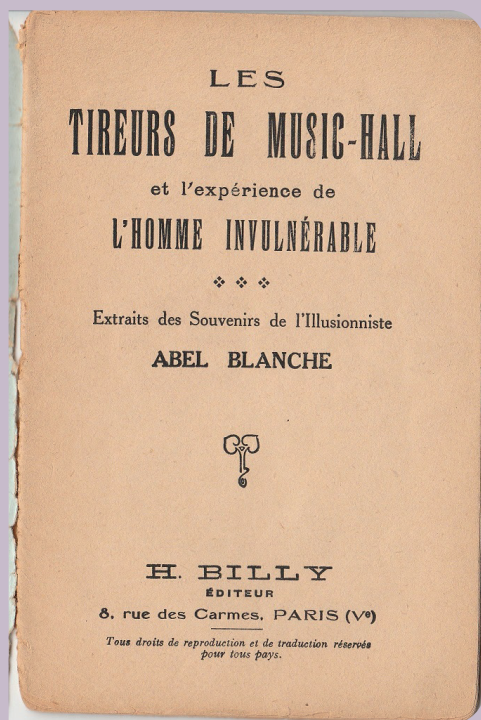
**Un drame terrible**

des pages, 3000 lignes de texte, 50 gravures en noir

Pour Vincet accusé nuante de délè  
Dev (Aude verba cathol Jeann tiffical interd peau l'étalen chane de ce Josep Il s prêter était que e est u de M il joul la sou de su de pe C'es relaxa pour Le jugem  
Le Calct a con autei conti M. R

# un peu d'histoire

Le magicien Abel Blanche a rédigé en 1927 le fascicule « Les tireurs de Music-Hall » inclus dans sa série : Les souvenirs d'un illusionniste.



Mais déjà en 1920 il avait écrit dans la revue « Le Prestidigitateur » :

On pourrait s'imaginer que, pour être tireur de music-hall, il est nécessaire d'acquérir un matériel truqué très coûteux. Cette supposition peut provenir de ce que plusieurs prestidigitateurs devinrent les « rois de la carabine ».

Il est évident que, pour présenter un tel numéro, l'artiste ne doit pas être trop maladroit, mais un truquage très simple et peu onéreux vient très efficacement aider les tireurs.

Le principal est d'avoir une bonne cible, entourée d'un cadre de bois très épais et solidement fixée avec des écrous.

Sur ce cadre est clouée une feuille de carton recouverte d'une étoffe noire. Cette cible peut être supportée par un chevalet nickelé, ou en bois recouvert de peluche.

Grâce au dispositif du cadre, les balles viennent s'écraser sur la plaque de fond et restent dans la boîte : il n'y a donc pas à craindre les ricochets. L'artiste tire sur de petits ballons de caoutchouc, du genre de ceux qui constituent des jouets à musique pour enfants.

Ces ballons sont gonflés à la bouche ou avec une petite pompe à bicyclette. Puis l'ouverture est solidement attachée à l'aide d'un fil, après un petit tube en bois.

Les ballons sont peints en blanc en les trempant dans du blanc de Paris délayé dans du lait ou de la bière.

Dans le carton qui couvre le cadre, on aménage une ouverture assez grande pour pouvoir y passer la main, et on plante le petit tube de bois sur une tige en fer fixée après la plaque de fond. Il est nécessaire que le ballon bien tendu touche le fond. Alors, quand la balle vient s'écraser sur la plaque, si le ballon n'a pas été touché de plein fouet, il se trouve toujours un éclat pour le crever.

On peut aussi fixer sous le carton, au milieu de la cible, une plaque en tôle épaisse percée d'une ouverture ronde, dans laquelle le ballon sera maintenu en forçant.

Si l'on veut placer plusieurs ballons à la fois sur la cible, il importe de faire des séparations en bois assez épaisses pour éviter que deux ballons n'éclatent à la fois.

On peut aussi utiliser de légères boules de résine ou des œufs vides bien séchés ; mais le résultat n'est pas toujours aussi brillant, car ces objets ne se cassent parfois qu'en partie.

Sur la cible, les cases métalliques peuvent être aussi construites en forme d'entonnoir ou de cuiller à pot. Alors la balle glisse sur les côtés et va au fond atteindre les objets à briser.

Devant la cible décrite plus haut, on peut placer une lame de couteau (qui ne doit pas toucher le fond) entre deux ballons. Les éclats d'une seule balle font crever ces deux ballons et le public est persuadé que la balle a été coupée en deux sur la lame, et que chacun des morceaux a atteint son but.

(À suivre) ABEL BLANCHE

De nombreux numéros de la revue la Nature ont débiné les techniques qui utilisaient les techniques de notre art. Le prestidigitateur Alber, bon artiste mais débiteur patenté, ne perdait pas une occasion de cachetonner.

Des artistes ont fait de beaux parcours dans cette spécialité : Ira Paine.



TRUCS DES TIREURS

Pour se présenter comme tireur dans un cirque, dans un music-hall, il faut naturellement être un bon tireur, une grande habitude des armes, mais il faut aussi truquer un peu « son numéro » ; car le public est exigeant et demande la réussite des choses les plus difficiles.

Une des préoccupations du tireur est d'avoir la vision nette de son guidon au milieu des éclairages lui venant de tous côtés. Bien qu'ayant soin de tenir son guidon bien noir, mais comme il obtient difficilement cette netteté de vision, il emploie des trucs pour faciliter son travail. Nous allons voir quelque-uns de ces trucs.

Actuellement les tireurs se servent principalement de carabines à répétition. Ces armes ne sont pas truquées, mais doivent être d'excellente qualité et capables de donner le meilleur rendement. Souvent les cartouches sont truquées et échangées contre d'autres non visitées par les spectateurs. Ainsi une cartouche à balle qui sert à tirer contre une cible sera échangée contre une cartouche de cendrée pour abattre un objet jeté en l'air, ou contre une cartouche à blanc pour tirer sur un but à déclenchement automatique.

Autrefois le déclenchement était obtenu soit par l'aide qui tenait à la main un objet à toucher, soit par un aide caché dans la coulisse. En entendant le coup de feu, l'aide faisait agir le contact mécanique ou électrique qui touchait l'objet. Le moindre inattention produisait une différence de temps appréciable pour les spectateurs. A présent, si l'on emploie un truc automatique, le déclenchement est produit par l'arme du tireur elle-même. Supposons qu'il s'agisse de briser une ampoule électrique sur la tête d'une femme assise au fond de la scène. Un petit marteau retenu par un ressort est couché sur une planchette supportant l'ampoule. Un fil électrique part du ressort, passe par les vêtements de la dame, continue sous la scène et aboutit à l'avant-scène dans le chevalet qui supporte l'arme du tireur. Là, le contact est rompu et il n'est donné (fig. 1) qu'au moment où la détente de l'arme tirée en arrière pour faire partir le coup vient toucher le point B.

Au lieu de passer dans le chevalet, le fil peut aussi passer dans le vêtement du tireur et aboutir à l'index de sa main droite. Il pose le talon sur un plot repéré et lorsqu'il appuie sur la détente le circuit complet est établi. Ce moyen électrique serait parfait si on ne risquait pas de voir au contact le but touché, alors que le coup de feu n'est pas parti, car il arrive quelquefois des ratés avec les armes et les cartouches les mieux conditionnées. L'effet produit sur les spectateurs est alors déplorable. Nous parlerons plus loin de moyens mécaniques plus certains.

Généralement sur une scène, le tireur se propose de briser des coquilles d'œufs ou des boules blanches de différentes matières, cire, plâtre ou résine peinte, qui se brisent facile-

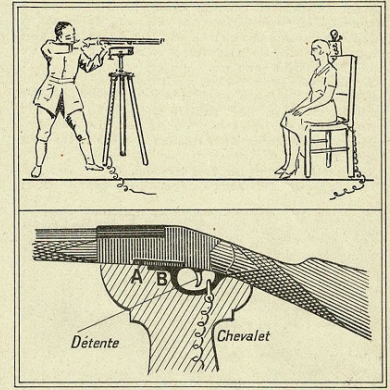


Fig. 1.

ment. Les boules les plus fragiles et les plus employées sont faites au moyen de petits ballons de caoutchouc, terminés par un petit tube de bois, avec lesquels les enfants font de la musique, si on peut appeler ça de la musique.

Ces ballons sont gonflés au moyen d'une pompe à bicyclette, puis trempés dans un bain léger d'eau gélatinée et de blanc d'Espagne. Ces ballons se crèvent facilement, mais encore faut-il qu'ils soient touchés; pour y arriver à coup sûr, on se sert d'une cible spéciale formée d'un carré de tôle de 0 m. 50 de côté encadré de quatre fortes baguettes de chêne (fig. 2). Sur ce carré de tôle on a rivé soit une pince A pour fixer le petit tube de bois qui termine les ballons, soit un crochet B pour les soutenir s'ils sont simplement serrés avec un fil. Sur la cible ainsi formée, on fixe un carton percé d'une ouverture de 0 m. 15 de diamètre et on a la cible figure 3 entièrement peinte en noir. Si l'on accroche un petit ballon blanc dans l'ouverture, il suffira de toucher l'ouverture en un point quelconque pour qu'un éclat quelconque du plomb qui s'écrase sur la tôle vienne frapper le fragile ballon. Or il ne faut pas être d'une force extraordinaire pour atteindre à quelques mètres de distance une cible de 0 m. 15 de diamètre. Souvent le tireur muni d'une carabine à répétition tire successivement et avec grande rapidité sur quatre ou cinq ballons placés sur une même cible. Dans ce cas, la cible, de même construction que celle pour tir unique, est beaucoup plus grande et elle est divisée en autant de cases qu'elle doit supporter de ballons, ceci afin qu'aucun éclat d'un coup de feu ne vienne crever un second ballon.

Le carton qui recouvre la cible a pour but d'empêcher les éclats de jaillir en avant et de blesser le servent, homme ou femme qui souvent tient un objet à la main devant la cible, comme nous le verrons dans un prochain article.

(A suivre.)

ALBER.

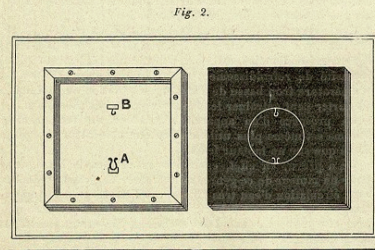


Fig. 2.

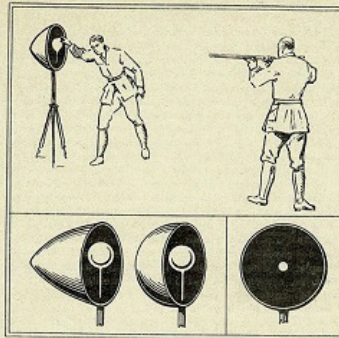


Fig. 1. — La cible en entonnoir.

cibles courbes pour faire mouche à tous coups et prouver son adresse : au fond d'une cible on colle un peu de cire à modeler noire et au moment du tir le servent applique sur cette cire une petite pastille également noire, soit de plâtre, soit de tonte autre matière cassante. Un éclat fait toujours tomber la pastille s'il ne la brise pas.

Au lieu de briser simplement des ballons accrochés à la cible, le tireur les brise alors qu'ils sont tenus par son aide. Dans ce cas, la main est en dehors de l'ouverture, mais, pour éviter les éclats, cette main est toujours gantée, le costume de chasse ou autre adopté par l'aide motivant ce détail. L'aide tient aussi très souvent un verre de lampe devant le ballon et le tireur brise le ballon au moyen de sa balle qui a traversé le verre de lampe. Tout naturellement il a tiré à droite si la main de l'aide est à gauche pour tenir le verre de lampe. Les éclats font le nécessaire. J'ai vu aussi tenir une bague devant le ballon blanc. Cela force trop la note et le public pense que la balle a pu toucher à côté.

Un truc qui fait de l'effet est le suivant : deux ballons sont placés l'un contre l'autre devant la cible; l'aide tient un couteau entre les deux. La balle doit se couper sur le couteau et les deux morceaux frapper chacun un ballon! C'est ce qui arrive en effet, les éclats touchant les deux ballons, le couteau ne jouant aucun rôle.

Devant la cible, l'aide place deux ballons et le tireur, éparpillant deux armes, tire ses deux coups à la fois sur les deux ballons qui sont bûchés. Naturellement une seule balle est nécessaire. Le 2<sup>e</sup> coup de feu est à blanc, ou même n'est pas tiré, la détonation des cartouches ne produisant pas de fumée.

On place aussi devant la cible un fil blanc assez fort supportant une pomme ou une orange. Le tireur coupe le fil avec sa balle et le fruit tombe. Pour ce truc, la cible noire est munie d'une large plaque également noire, formant pince (fig. 2). Touchée s'importe où, la plaque libère le fil qui est entraîné par le fruit. Par le même moyen de la large pince, on coupe un fil blanc horizontal.

Toujours sur la cible, mais à plusieurs cases, l'aide colle une allumette-bougie allumée; le tireur l'éteint d'un seul coup. Puis plusieurs allumettes sont placées à la fois et sont

éteintes l'une après l'autre par un tir rapide. L'allumette ou les allumettes ne sont fixées qu'avec un peu de cire molle et le choc les fait tomber. Les tireurs bien outillés ont une cible spéciale faite de petites cibles indépendantes afin que le choc sur un endroit ne se communique pas à un autre.

Pour ne pas toujours se servir de la cible, le tireur emprunte un cigare à un spectateur. Il le porte à l'aide, et, se reculant, coupe en deux ce cigare un à bout de bras par l'aide. Le cigare est fourni par un compère, ou si le cigare d'un spectateur est accepté, il est échangé contre un autre, ce qui est l'enfance de l'art de la prestidigitation. Dans le faux cigare (fig. 2) est une petite tige sur laquelle est piqué un morceau de cigare. Au coup de feu, l'aide tire la tige en arrière et le morceau de cigare tombe, le coup a été naturellement tiré à blanc.

Le tireur étend aussi une bougie tenue en main par l'aide; la bougie est ensuite rallumée et défilée de nouveau, ce qui enlève toute idée de truquage; cependant la bougie est une fausse bougie (fig. 2) qui contient à l'intérieur un tube et une poire comme pour un vaporisateur ou un obturateur photographique. Au coup de feu, l'aide presse la poire et la bougie s'éteint.

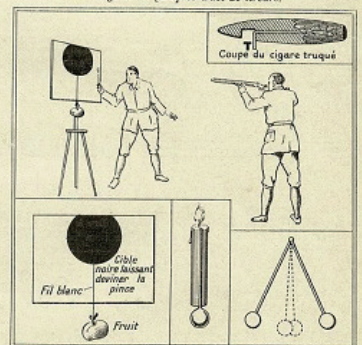
Un tireur adroit tire aussi sur la tranche d'une carte tenue dans une pince. Pour cela, il se place pour viser la carte de biais et non pas sur la tranche, ou encore, la carte étant à peine tenue par la pince, il tire avec de la cendrée, ce qui à coup sûr touche la carte et la fait tomber.

Deux tiges, placées sur un même pivot, sont balancées l'une de droite à gauche, l'autre de gauche à droite. Chacune d'elles est terminée par une plaquette de plâtre. Dans le balancement des deux tiges, elles se croisent et juste à ce moment le tireur les touche toutes les deux avec sa balle. Les deux plaquettes sont légèrement collées et la cendrée fait le reste (fig. 2).

La plupart de ces moyens amusants d'être adroit « quand même » m'ont été appris par un spécialiste, M. Abel Blanche, qui a obtenu comme tireur des succès remarquables.

ALBER.

Fig. 2. — Quelques trucs de tireurs.

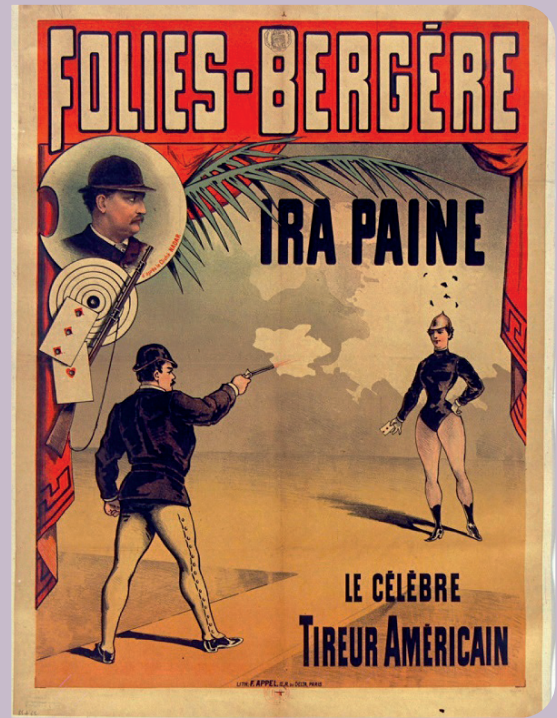




La mexicaine Gildy-Viaz dont le numéro a peut-être inspiré Hans Moretti, tireur moins bruyant qui utilisa les arbalètes.



Baughman et Aldine



Ener et Fathmé



Garcia et son chien



Les tireurs persans



Austin Fuller



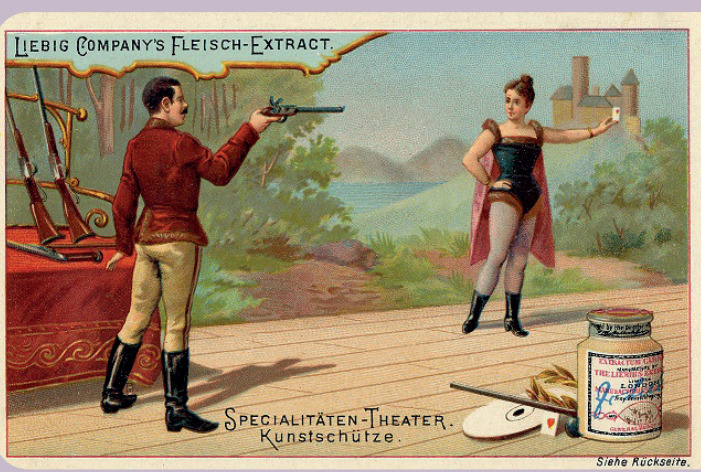
Le nouveau Guillaume Tell

Aujourd'hui, qui croirait à l'utilisation d'une carabine à balles réelles sur la scène d'un établissement, ou sur la piste d'un cirque ?

Les tireurs ont presque tous déposé les armes, mais ils nous ont laissé de belles affiches et ont permis à de nombreux journalistes de rédiger leurs papiers.



Quand on tente la mort...  
 Dans une tentée farouche qui faisait le tour de l'Allemagne, un tireur avait l'habitude de montrer son adresse en traversant, d'une salle de pistolet, une carte placée sur la tête d'une compagne. Or, ces jours-ci, près de Berlin, la main de l'homme dévota et la balle, placée trop bas, tua net la jeune femme.



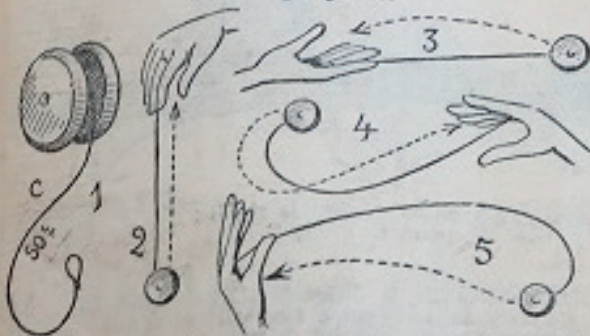


Au fil de nos lectures, nous retrouvons quelques merveilles parues dans des revues anciennes.

## QUELQUES TOURS D'ADRESSE

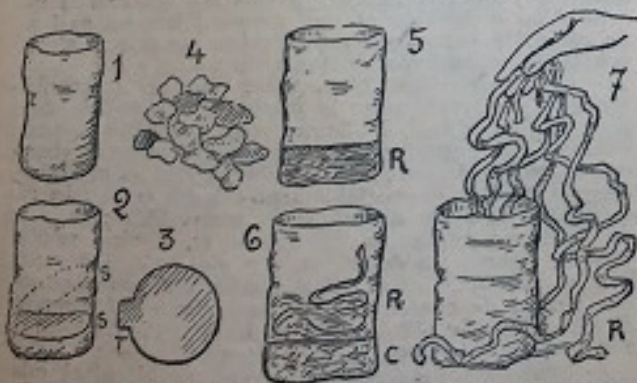


### Le faux yo-yo !...



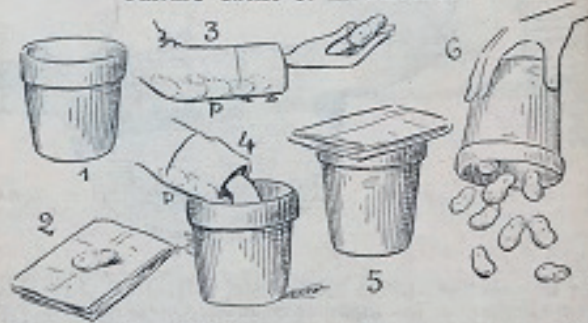
Ce yo-yo, truqué vous permettra d'exécuter des exercices étonnants qui surprendront le public. Le truc est simple: remplacez (fig. 1) la ficelle d'un yo-yo quelconque par un caoutchouc **C** très souple, de 0 m. 50 de long. Par exemple, il faudra recevoir au retour, après chaque lancement, l'instrument dans la main, pour le projeter d'un mouvement imperceptible. L'élasticité du caoutchouc vous ramènera forcément, sans efforts, le yo-yo en main. Vous pourrez donc, soit le laisser tomber en bas (fig. 2), soit verticalement, soit horizontalement (fig. 3), soit obliquement en montant (fig. 4), soit obliquement en descente (fig. 5), etc., etc., etc. Nous indiquons le retour par un pointillé. A vous de trouver des combinaisons extraordinaires, que vous permettra le caoutchouc, chef du truquage.

### Chiffons transformés en rubans!...



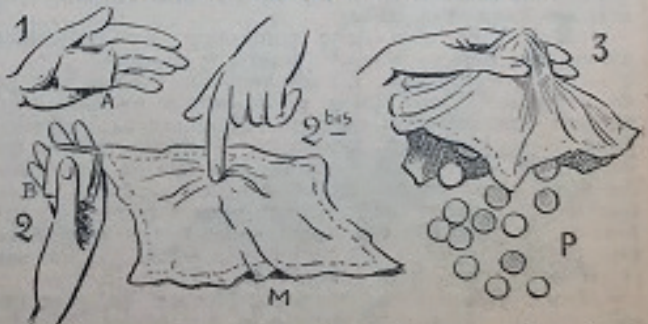
Prenez un sac d'épicier, en papier jaune, assez grand (fig. 1). Découpez, dans un autre sac semblable, un rond (fig. 3) du diamètre du sac, muni d'un talon **T**. Vous collez ce rond au bas du sac, pour former soupape **SS** pouvant s'abaisser et se relever (fig. 2). Préparez une poignée de chiffons de toutes couleurs (fig. 4). Dans le sac, il y a d'avance, sous la soupape (fig. 5), des rubans variés **R**. Annoncez que dans le sac, que vous montrez de loin, il n'y a rien, mais que vous allez y placer les chiffons, pour les transformer. En introduisant ces chiffons dans le sac, vous les mettez à la place des rubans, en **C**, sous la soupape, tandis que vous mettez les rubans **R** par-dessus (fig. 6). Après quelques passes magiques, vous tirez les rubans (fig. 7), puis, toujours de loin, vous montrez qu'il n'y a plus rien dans le sac. La transformation est accomplie!

### Culture facile et instantané.



Procurez-vous d'abord un pot à fleurs, assez grand et, surtout profond (fig. 1), un journal plié en quatre et une pomme de terre que vous montrez (fig. 2). D'avance (fig. 3), vous avez bourré votre manche de pommes de terre **P**. Prenant alors la première, vous faites constater qu'elle n'est pas truquée, ni le pot non plus. Plaçant ensuite ce dernier sur la table, vous dites: « Je vais placer la pomme de terre dans le pot et la faire fructifier instantanément. » Alors, en la plaçant au fond du récipient, vous faites descendre toutes celles de votre manche (fig. 4), couvrant alors le pot avec un journal (fig. 5). Annoncé: « Je remplace la terre, l'air et le soleil par la poudre de perlimpinpin, je fais quelques passes, et la pomme de terre s'est multipliée!... En effet, en retournant le pot, une pluie de tubercules tombe sur la table.

### Le mouchoir au trésor! Comment on fabrique de la monnaie!



Dans votre main gauche, dissimulez un petit papier de soie plié en paquet **A** (fig. 1), renfermant des jetons et des sous. D'autre part, faites plier une autre feuille de papier semblable. Confectionnez un paquet vide, de mêmes dimensions que le premier, **B** (fig. 2). Tenez-le visiblement et annoncez que c'est un porte-monnaie magique, extraordinaire, qui peut se garnir à volonté. Aussitôt, vous étalez un mouchoir ou un petit foulard sur la table, et vous passez votre main dessous pour y glisser le paquet. Mais, au lieu du paquet vide, vous placez le paquet aux pièces et vous dissimulez le premier dans votre main. Faites alors des passes (fig. 2 bis) sur le mouchoir **M**, que vous prenez ensuite comme figure 3, en pressant fortement le papier. Ce dernier crève et laisse échapper jetons et pièces **P**!... C'est ainsi qu'on peut fabriquer de la monnaie.

P. GRIFF.

# Vintage

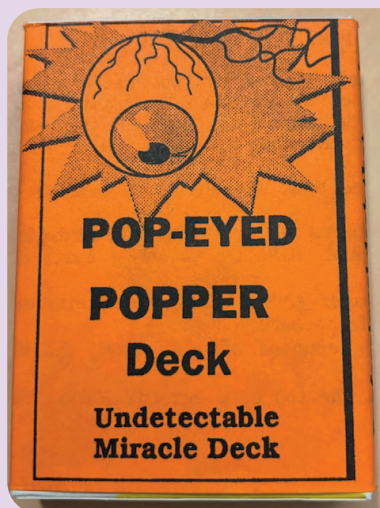
## Pop-Eyed Popper deck

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.

par Antoine Salembier



Revenons à nos moutons, à nos bons vieux Vintages après une incartade dans l'explication d'effets plus récents. Nous avons étudié précédemment quelques jeux truqués comme l'invisible pack, le brainwave deck, le destiny deck... S'il en existe un très pratique pour réaliser de nombreux effets, c'est le Pop-Eyed Popper deck. Le professeur Jean-Pierre Horneker l'appelait l'Ascenseur secret...



### Effet

Le magicien mélange, coupe et fait défiler un jeu de cartes de face comme de dos. Les spectateurs peuvent constater que les cartes sont toutes différentes et des plus normales.

Le magicien fait un éventail et demande à un spectateur de choisir une carte en la touchant du bout des doigts. La carte est sortie du jeu et présentée aux spectateurs, puis remise dans le paquet où elle sera perdue suite à de nombreux mélanges.

Le jeu est déposé au centre de la table devant le spectateur. Le magicien explique que chaque jeu de cartes possède un ascenseur de service qui permet aux tricheurs de faire remonter la carte de leur choix sur le jeu.

Le magicien claque des doigts et retourne instantanément la carte supérieure du jeu. Il s'agit de la carte choisie par le spectateur !

Les spectateurs sont un peu perplexes.

*-Vous ne croyez pas à l'existence de cet ascenseur secret ?*

*-Regardez-bien, je le reprends à nouveau !*

Le magicien reprend la carte choisie par le spectateur et la remet au milieu du jeu. Il claque immédiatement des doigts et la carte remonte une fois de plus sur le dessus du jeu !

*-Vous pensez très certainement que toutes les cartes sont identiques ? Mais non ! Elles sont toutes différentes !*

Le magicien, d'un mouvement alerte, fait défiler toutes les cartes vers le haut dans ses mains prouvant ainsi qu'elles sont bien différentes !

### Description du jeu

Ce nouveau jeu truqué est très ingénieux. C'est une variante du jeu « Radio » dans lequel l'alternance de cartes longues quelconques et de cartes courtes identiques, a été remplacée par le traitement au roughing fluid.

Ce jeu est composé de la manière suivante : 26 cartes quelconques (toutes différentes) alternent avec 26 cartes identiques. Nous avons un jeu de 52 cartes dont les positions paires sont occupées par des cartes quelconques et les positions impaires sont occupées par des cartes identiques.

Concernant les cartes identiques, par commodité, nous prendrons comme exemple le valet de trèfle pour la suite des explications.

Les faces des cartes identiques et les dos des cartes quelconques sont traités au roughing fluid. Ce vernis provoque l'adhérence des cartes deux par deux et vous permet par conséquent d'étaler le jeu faces en l'air en ne montrant que des cartes différentes. Attention ! Pour le bon fonctionnement du

produit, il est nécessaire d'exercer une petite pression sur les cartes lorsque vous les étalez entre vos mains !

Avec toutes les précautions nécessaires à l'utilisation de ce genre de cartes, vous pouvez manipuler « très librement » le jeu. Vous pouvez effectuer des mélanges à la française des coupes normales. Les cartes resteront soudées deux par deux tant que vous ne cherchez pas à les désolidariser les unes des autres.

### Présentation

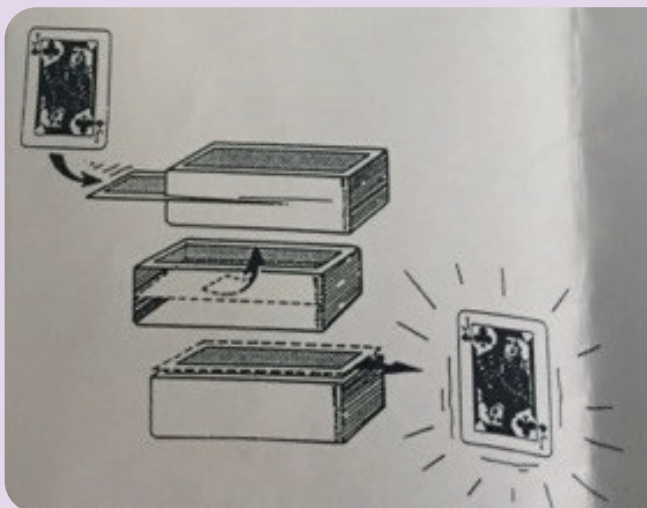
Sortez le jeu de son étui et étalez les cartes faces en l'air entre vos mains. De cette manière, montrez que toutes les cartes sont différentes. Exercez une légère pression lors de l'étalement pour éviter de séparer les couples de cartes.

Vous pouvez effectuer quelques mélanges à la française et quelques coupes montrant ainsi que les dos des cartes ne présentent aucune particularité.

Vos spectateurs seront alors convaincus que le jeu n'est absolument pas préparé !

Tenez le jeu faces en bas, étalez les cartes entre vos mains et demandez au spectateur de poser son doigt sur la carte de son choix. Grâce à la particularité du jeu, le spectateur posera forcément son doigt sur le dos d'un valet de trèfle.

Coupez le jeu et complétez la coupe de manière à amener la carte touchée par le spectateur sur le dessus du jeu.



# Vintage

## Pop-Eyed Popper deck

« Décollez » la carte supérieure de la suivante en vous aidant de votre index droit et votre pouce, en relâchant la pression des deux cartes. Montrez la carte aux spectateurs en détournant légèrement votre regard de la carte.

Remettez la carte choisie face en bas sur le dessus du jeu et effectuez quelques mélanges à la française. Soyez vigilant tout de même ! Les cartes resteront « collées » deux par deux et les mélanges ne modifieront en rien la structure du jeu.

Posez le jeu faces en bas sur la table et demandez au spectateur de couper et de compléter une dernière fois le jeu à sa convenance. Du fait de la préparation du jeu au « roughing fluid », le spectateur coupera forcément sur une carte double.

Racontez l'histoire de votre « ascenseur secret », claquez des doigts et séparez la carte supérieure du paquet de la suivante. C'est bien le valet de trèfle choisi précédemment par le spectateur !

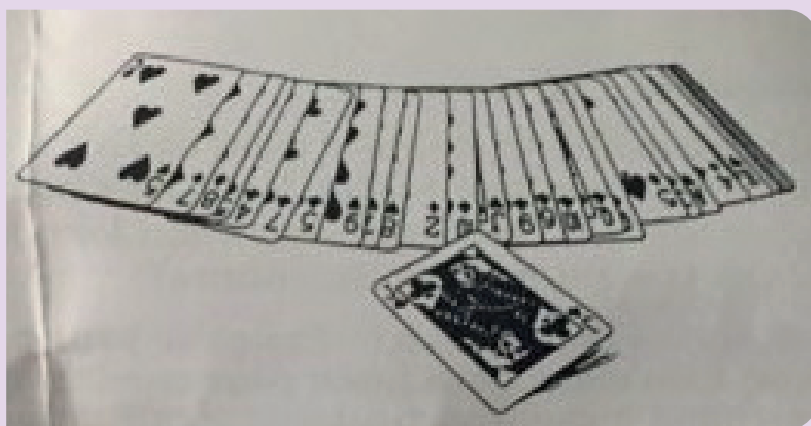
Remettez la carte face en bas sur le dessus, faites à nouveau couper le jeu et complétez la coupe. Claquez des doigts et « décollez » une nouvelle fois la carte supérieure de la

carte double ; montrez que le valet de trèfle est à nouveau remonté sur la surface du jeu.

Étalez librement les cartes faces en l'air entre vos mains pour montrer une dernière fois que toutes les cartes sont bien différentes.

### Quelques réflexions complémentaires

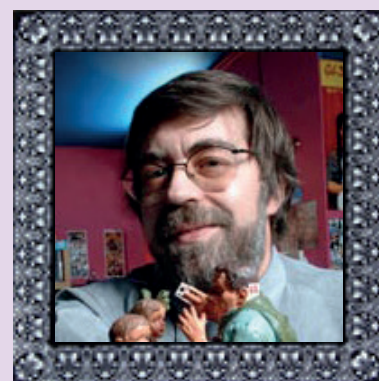
L'ascenseur secret n'est qu'un des innombrables effets possibles du « Pop-Eyed Popper deck » parmi tant d'autres. Ce jeu est très utile aussi pour forcer une carte comme vous pouvez déjà l'imaginer. Nous découvrirons le mois prochain d'autres applications de son petit frère le « Mirage deck »...



# La magie des allumettes

## Matérialisation d'allumette

par Mann Peter



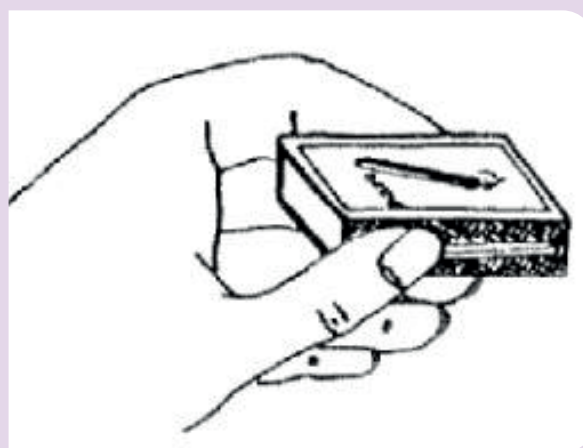
### Effet

Ouvrez une boîte d'allumettes, sortez en une et refermez la boîte. Vous voulez allumer cette allumette, mais celle-ci ne s'enflamme pas... Dépité et déçu, vous la jetez... Sans ouvrir la boîte. Feignez d'en prélever une et de l'allumer : instantanément, une allumette se matérialisera, enflammée.

### Explication

En ouvrant le tiroir, vous sortez deux allumettes comme si vous n'en preniez qu'une. En refermant la boîte, maintenez secrètement une allumette le long d'un côté, sa tête étant masquée par la 1<sup>ère</sup> phalange de votre pouce. Au moment où vous mimez l'action de frotter l'allumette imaginaire, saisissez l'extrémité libre de l'allumette tenue par le pouce gauche.

Exercez alors une forte pression avec l'index gauche contre la boîte et tirez fortement sur l'allumette qui s'enflammera immédiatement.



# En images

## IMEL 2024 Instants Magiques en Lorraine Le Gala close-up



# En images

## IMEL 2024 Instants Magiques en Lorraine Le repas



# En images

## IMEL 2024 Instants Magiques en Lorraine Les conférences

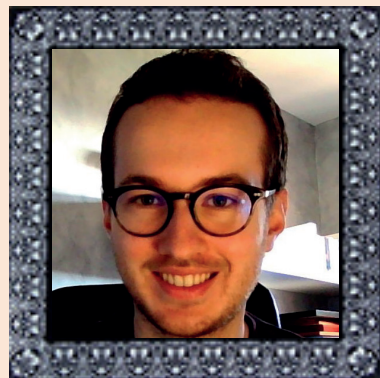




# Compte rendu

## Retour en 2023 : 2 magiciens lorrains en Autriche

Par Théo Gambon



En 2023, mon ami Mathieu Cima et moi-même avons eu le plaisir d'assister à un congrès en Autriche. En effet, lors du week-end du 28 au 30, le Circus- und Clownmuseum Wien (le musée du cirque et du clown de Vienne) a organisé un congrès de magie. « Klein aber fein », comme diraient les Germanophones ! (Expression allemande que nous pouvons traduire par : petit par la taille, grand par la qualité.)

Une quarantaine de magiciens de tous âges étaient présents à l'événement. La plupart venait d'Autriche et d'Allemagne, mais également de Bulgarie et de France ! Retour sur un congrès autrichien international.

### LE MUSÉE

Le Circus- und Clownmuseum Wien est un petit musée situé dans le deuxième arrondissement de la ville de Vienne. Fondé en 1927, ce musée informe sur l'histoire des arts du cirque ainsi que des amusements dans la ville de Vienne. Il est situé depuis 2011 à quelques pas du célèbre Prater. Jadis réserve de chasse de la famille impériale autrichienne, ce grand parc en plein cœur de Vienne accueille depuis le 19ème siècle une fête foraine ouverte à l'année. Depuis son inauguration, le Prater est le lieu d'amusement populaire par excellence de Vienne. Il a notamment accueilli l'exposition universelle de 1873 ainsi que des cirques et des théâtres magiques. Un certain Otto Wessely y a même fait ses débuts...



Robert Kaldy-Karo, Mathieu Cima et Théo Gambon

Le musée est le témoin de l'histoire du Prater et présente aux visiteurs un grand nombre d'objets originaux. Outre des photos et des affiches, le musée montre le matériel original de célèbres numéros de cirque. Les visiteurs sont également invités à découvrir l'envers du décor : passeports et valises de voyage sont exposés et sont les témoins de vie d'artistes sillonnant les routes du monde. Enfin, tout un couloir est dédié à l'illusionnisme : les grands noms de notre art comme Jean-Eugène Robert-Houdin, Philippe, Harry Houdini, Kalanag, David Copperfield ou encore Bénita Anguinet y ont leur place.

L'exposition met particulièrement en lumière plusieurs illusionnistes autrichiens célèbres comme Ludwig Döbler, Johann Nepomuk Hofzinsler et Anton Kratky-Baschik. Outre des iconographies et des affiches, l'exposition compte de nombreux objets ayant appartenu à tous ces grands noms de la magie... mais pas que ! Une maquette du théâtre magique de Kratky-Baschik, construit au Prater au 19ème siècle, est à découvrir !

En outre, le musée fait également office de scène magique, sur laquelle se tiennent régulièrement des spectacles ainsi que

Façade du musée du cirque et du clown de Vienne



# Compte rendu

des conférences ouvertes seulement aux illusionnistes. Enfin, le musée poursuit une mission pédagogique auprès des écoles de Vienne : son équipe organise des initiations à l'illusionnisme et aux arts du cirque.



Exposition sur l'illusionnisme

## LE CONGRÈS

Le congrès était à l'initiative de Robert Kaldy-Karo, qui est également le directeur du musée. Les conférences et spectacles se sont tenus dans le musée et le congrès a commencé vendredi soir avec le spectacle de Wolfgang Moser. Ce magicien autrichien, vice-champion FISM en 2012, a enchanté le public avec une sélection de ses meilleurs numéros. Dans un style charmant aux airs début 20ème siècle, il a présenté des routines anciennes qu'il a remises au goût du jour : la balle blanche rebondissante qui se transforme en œuf, les aiguilles mises dans sa bouche par une spectatrice et qui ressortent sur un fil, pour enfin finir avec son numéro FISM de la théière magique. Une théière, montrée vide de prime abord, produit magiquement les boissons demandées par les spectateurs ! L'impact des effets magiques présentés a été très fort, d'autant plus que le public était très proche de l'artiste !

Le samedi matin, les congressistes ont été accueillis chaleureusement par un brunch autrichien ! Charcuterie, bretzel... tout pour bien démarrer le congrès, dont le maître mot était la convivialité ! Car loin de vouloir faire de la concurrence au congrès national autrichien, le souhait de l'équipe organisatrice était d'offrir un format différent. Tout d'abord, le nombre de congressistes était réduit (autour de 40 contre 400 au congrès national). Cela a permis de favoriser les échanges entre congressistes. De plus, les organisateurs ont souhaité donner au congrès une dimension internationale, comme en témoigne la devise « West meets East magicians » (L'Ouest rencontre les magiciens de l'Est). Même si la langue du congrès était l'allemand, plusieurs magiciens de l'étranger ont répondu à l'invitation du musée. Cependant, hors de l'espace germanophone, Mathieu et moi faisons exception.

Le discours habituel d'ouverture de congrès a ensuite laissé place à un après-midi de conférences courtes (environ 30 minutes chacune). Les thématiques abordées ont été très variées : routines avec des aimants, manipulation de pièces, magie et thérapie, magie pour enfants... En tout, pas moins de 8 conférences ont été présentées grâce aux congressistes eux-mêmes. En effet, un autre souhait des organisateurs était d'impliquer directement les participants dans la réalisation du programme. Ainsi, en échange de la gratuité de l'entrée au congrès, les conférenciers volontaires ont pu intervenir sur la thématique de leur choix. Nous pourrions comparer cela à une sorte de



Spectacle de Wolfgang Moser

scène ouverte de mini-conférences, convenu à l'avance avec l'équipe organisatrice. Cet état de fait a bien entendu eu un impact majeur sur le prix d'entrée du congrès, qui s'en est vu bien réduit (une quarantaine d'euros seulement par personne).

Pour ma part, j'ai eu le plaisir de faire une intervention en allemand sur le thème de l'interculturalité en magie.

Il s'agit d'un sujet qui me tient particulièrement à cœur, d'une part car je vis depuis plusieurs années à l'étranger; je suis donc amené à faire des spectacles de temps en temps en anglais et en allemand. D'autre part, car l'interculturalité a été un des sujets d'étude dans mon cursus universitaire.



Conférence sur la magie des aimants de Robert Kaldy-Karo

# Compte rendu

L'objectif de ma conférence a été de donner des axes de réflexion sur une question qui, à mon avis, est encore peu soulevée en magie :

Comment présenter des effets magiques quand on ne parle pas dans la langue de son public.

Ne rien dire ? Bien que l'illusionnisme ait un caractère universel, cela peut vite être limitant.

Parler anglais ? Votre public se lassera vite s'il ne maîtrise pas suffisamment la langue de Shakespeare.

Ma solution se divise en deux parties, qui ne s'excluent pas l'une de l'autre.

Premièrement, travailler sur sa gestuelle et ne pas craindre les silences. En effet, un geste exprime parfois plus clairement une intention qu'un enchaînement de phrases cherchant à combler le vide. Un axe de travail peut donc être d'éliminer toute gestuelle ou boniment superflu et motiver chaque geste, afin qu'il soit compréhensible par le public. Prenons un exemple : si je tends un paquet de cartes à un spectateur et que je mime un mélange, celui-ci comprendra sûrement que je lui demande de mélanger les cartes, et ce sans échanger un mot.

Deuxièmement, apprendre des mots et expressions ciblés, afin de pouvoir présenter une routine simple dans la langue de votre public. En effet, il ne faut pas oublier que les spectateurs veulent être avant tout divertis : vous ne les divertirez jamais mieux que dans leur langue maternelle, dans laquelle ils n'ont pas besoin de faire d'effort pour vous comprendre.

Après ce marathon de mini-conférences, Robert Kaldy-Karo nous a guidé jusqu'au Prater, sur les traces d'anciens théâtres magiques. Robert est passionné par l'histoire de l'illusionnisme et du Prater. Il a écrit plusieurs livres à ces sujets. Il est également un grand collectionneur d'objets magiques. Il n'a donc pas tari d'informations et d'anecdotes en tout genre durant sa visite ! Ensuite, les congressistes ont été conviés à partager un repas autrichien à la Schweizerhaus (la maison suisse). Cet immense restaurant est une véritable institution au Prater : seuls des plats typiques y sont servis. C'est un passage obligé pour tout visiteur du Prater !



Présentation de la conférence sur l'interculturalité

La journée du dimanche a commencé par une brocante magique : chaque congressiste pouvait exposer tout objet magique ou tour dont il souhaitait se séparer. La brocante a été entrecoupée par la conférence de vente de l'Allemand Harold Voit. Ce magicien est le fondateur de l'académie magique de Munich, fondée en 1980. Il a exécuté plusieurs tours classiques, tel le bonneteau avec des cartes géantes, qui étaient tous proposés à la vente à la fin de sa présentation.

Puis, tous les congressistes ont été invités à partager un Erdäpfel-Gulasch autrichien maison dans le musée. Ce goulasch à la pomme de terre, cuisiné avec des saucisses et des épices, a été préparé par l'équipe du musée. Le côté bonne franquette du plat servi dans des assiettes à usage unique contrastait avec le décor feutré du musée.

Mais le mélange fonctionnait bien, cela rendait le congrès plus décontracté et propice aux nouvelles rencontres !

Le congrès s'est terminé avec le séminaire de Wolfgang Moser, qui a généreusement expliqué de nombreuses routines de son spectacle de vendredi soir. Ainsi la boucle était bouclée !

Merci à l'équipe du musée pour leur accueil et l'organisation de ce merveilleux congrès !



Service du goulasch

# Antoine Salembier Perception

## ESP 21



Par Antoine Salembier

Voici la rubrique l'ASP (pour Antoine Salembier Perception).

Chaque mois nous détérons une petite routine de cartes ESP méconnue, qui sort de l'ordinaire.

Grâce à ces petites idées, nous allons déverrouiller notre esprit pour affiner nos idées techniques et méthodiques.

Ces petites routines vont déclencher des mécanismes structurels pour mieux appréhender nos futurs effets de cartes ESP. Elles sont autant de portes ouvertes sur la rêverie et l'imagination. Bienvenue dans le monde des perceptions sensorielles et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

L'esprit créatif du professeur Adams était intarissable ! Peu de magiciens reconnaissent son talent mais pour moi, c'est tout simplement un génie ! Mais où va-t-il puiser toutes ces idées ?

Voici encore une idée remarquable du maître. Cet effet ne vous bouleversera pas mais dans le cheminement de nos esprits, cette petite idée diabolique peut nous mettre en éveil sur d'autres concepts.

### Effet

Vous devinez tout simplement le symbole choisi par le spectateur grâce au pouvoir de son intuition !

### Mise en place

Préparez votre jeu de vingt-cinq cartes en système cyclique (voir ESP Système) : cercle, croix, vagues, carré, étoile, cercle, croix, vagues, carré, étoile...

### Présentation

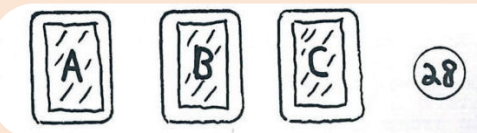
Effectuez un faux mélange (type Charlier) du jeu et placez-le faces en bas devant le spectateur. Il peut, s'il le désire, couper et compléter la coupe. Il prend alors le jeu toujours faces en bas et distribue les cinq premières cartes sur la table à partir du dessus du jeu. Les cartes sont distribuées de gauche à droite (Fig. 26).



Le spectateur retire la carte qui se trouve au milieu des cinq (Fig. 27), la regarde et la place face en bas sur le dessus du jeu. Il récupère les quatre autres cartes et les dépose dans votre poche ou sous le tapis.



Le spectateur coupe le jeu et complète la coupe. Son symbole est définitivement perdu au centre du jeu. Il distribue le jeu en trois piles faces en bas de gauche à droite en veillant à respecter l'ordre de rotation (Fig. 28). La première carte est distribuée à l'emplacement A, la deuxième à l'emplacement B, la troisième à l'emplacement C, la quatrième en A... Chaque pile contiendra sept cartes. Vous expliquez qu'il a effectué cette distribution pour vous aider à vous concentrer sur vos pouvoirs ESP. Chaque symbole s'est alors inscrit précisément dans votre esprit.

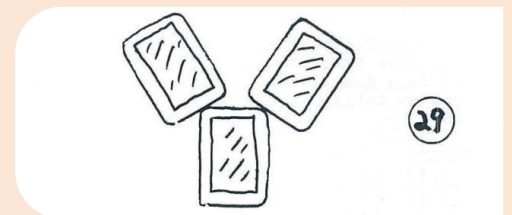


Le spectateur peut alors mélanger chaque pile séparément afin de détruire votre image mentale et regroupe les piles comme bon lui semble. Il vous rend le jeu. Toutes les actions décrites peuvent se faire alors que vous avez le dos tourné.

Faites un éventail faces vers vous et regardez si parmi les sept premières cartes du jeu, se trouvent trois symboles similaires (trois étoiles par exemple). Si c'est le cas, ce symbole est celui choisi préalablement par le spectateur.

S'il n'y a pas trois symboles identiques, regardez les sept symboles suivants (les sept cartes du milieu du jeu) et cherchez trois symboles similaires dans ce groupe. Si c'est le cas, c'est le symbole sélectionné par le spectateur sinon regardez le dernier groupe de sept cartes et là vous trouverez forcément trois symboles identiques révélant ainsi le symbole choisi par le spectateur !

Dans tous les cas, ne révélez pas le symbole du spectateur tout de suite. Retirez les trois symboles identiques, sans les montrer, en expliquant que vous allez retirer trois symboles différents qui sont susceptibles de correspondre à celui du spectateur. Déposez ces trois cartes en forme de Y faces en bas sur la table (Fig. 29).



Expliquez au spectateur qu'il va utiliser son intuition pour retrouver son symbole.

- Concentrez-vous, respirez à fond et placez votre index sur l'une de ces trois cartes.

Le spectateur pose son doigt sur l'une des trois cartes. Retirez les deux autres et remettez-les dans le jeu. Le spectateur retourne alors la carte, il s'agit précisément du symbole qu'il a choisi !

### Quelques réflexions complémentaires

Voilà une idée fort sympathique qui sort des sentiers battus ! Bravo Howard ! Comme vous l'imaginez, j'en suis sûr, elle utilise de façon dissimulée le principe cyclique. Vous pouvez retrouver une analyse de ce principe dans l'ESP Système qui sortira très bientôt aux éditions « La Petite Boutique Des Merveilles, LPBDM éditions ». LPBDM.COM



**12 OCTOBRE 2024  
LAXOU / NANCY  
14H30**

**CILM LAXOU - SALLE 7  
23 RUE DE LA MEUSE 54520 LAXOU**

# Henry EVANS

## CONFÉRENCE

Cet artiste argentin est original et charismatique. Ses créations sont au répertoire de nombreux magiciens. Cette nouvelle conférence abordera : les pièces, les cartes, les foulards, ... Toutes les routines présentées par Henry sont uniques. Il est un créateur au talent fou qui propose des effets adaptables dans n'importe quelle situation. Ceux qui l'avaient vu lors de sa venue en 2000 s'en souviennent encore.

Reservation et renseignement à [cerclemagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclemagiquedelorraine@gmail.com)  
Tarif : 20€ (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.



## La division créative de Tenyo – partie 1

par Romain Brilli

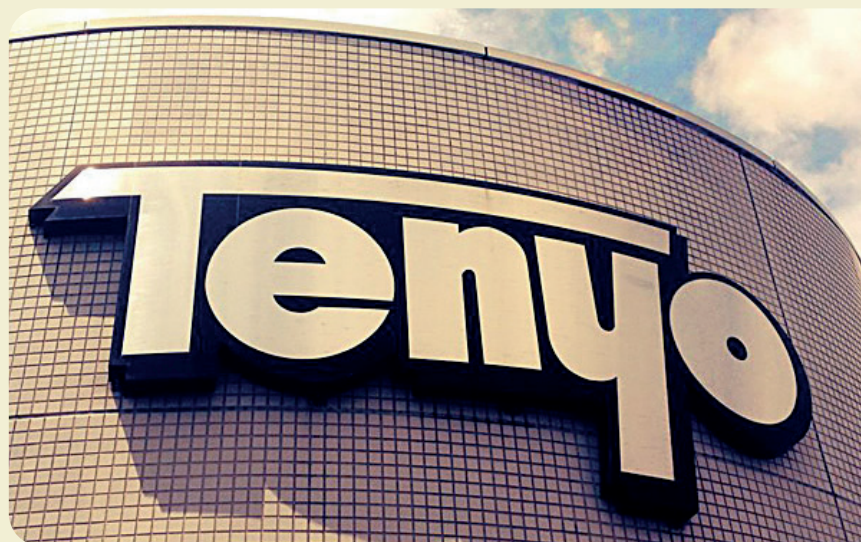
Nous avons pu découvrir, dans le numéro 240 du Chardon Magique, le génie d'Akira Yamada qui a propulsé l'entreprise Tenyo là où elle est aujourd'hui. Il a pérennisé l'entreprise en diversifiant son activité, en l'ouvrant au monde, et surtout en la dotant d'une division créative, la première au monde en Magie.

Nous allons faire un bref retour en arrière pour comprendre l'origine de la création de cette division, le contexte à l'époque au Japon et comment cette cellule créative a été créée.

Pour ce faire nous devons remonter en 1972, où une véritable gifle, une humiliation va complètement bouleverser le destin de Tenyo.

Akira Yamada a alors remonté l'entreprise de son père Tenyo après la guerre, en la diversifiant dès 1962 (puzzles, farces et attrapes et autres jeux) et en l'ouvrant au monde en 1969 avec l'invitation de Dai Vernon pour une master class au Japon et en publiant une lettre d'ouverture dans le Genii Magazine de Septembre.

Akira est alors à la tête d'une entreprise prospère avec comme fer de lance ses fameux Tenyo Magic Corners implantés dans tout le Japon.



Akira Yamada est en visite en Angleterre et en profite pour se rendre dans un magasin de magie. Au moment de passer à la caisse, le vendeur refuse catégoriquement de lui vendre les tours. Il est japonais et à cette époque, la vente de tours et la publication de tours copiés à partir de livres étrangers sont largement pratiquées au Japon. C'est une pratique qui était courante aussi en Europe et aux États-Unis à la fin du 19ème et au début du 20ème siècle. Tenyo n'a fait que suivre la pratique mondiale bien établie de fabriquer ses propres versions de tours de magie déjà existants.

Cette expérience fait l'effet d'un électrochoc chez Akira Yamada ; il la prend comme une véritable gifle et décide, à partir de ce jour, de créer une division créative à Tenyo et de dépenser sans compter pour que Tenyo produise ses propres tours originaux.

Tenyo avait déjà commencé à importer des articles d'outre-mer au Japon, ce qui était une façon rare de faire des affaires à cette époque, mais quant à leurs propres produits, ils appartenaient principalement aux classiques et étaient tous des articles copiés de vieux tours, et non des idées originales. Akira appellera, par la suite, la période de 1931 à 1972, « l'ère de la copie. »

Akira Yamada initie alors un véritable travail de recherche. Il souhaite constituer une équipe d'inventeurs qui tentera d'innover en créant des tours répondant au maximum à ces critères : des tours faciles à présenter par tous, utilisant de petits objets simples que l'on peut emporter dans sa poche et autant que possible que l'on pourra laisser examiner par le public.

Dès le début, Akira Yamada met le nom de l'inventeur sur le produit. En faisant cela, il précise bien qu'il s'agit d'un article original et cela contribue également à motiver les créateurs de Tenyo.



# Le monde de Tenyo

Après qu'Akira Yamada ait déclaré la fin de l'âge de la copie en 1972, il a commencé à stimuler et à motiver les membres créatifs, entre autres, en envoyant le personnel aux États-Unis et aux FISM uniquement dans le but d'étudier ce qui se passait dans la magie dans les autres parties du monde. De cette façon, il a investi dans les ressources humaines de Tenyo et a attendu que leur créativité grandisse.

Le premier effort de tours originaux fut une série de quatre tours sortis en 1973 : « Magic in Japan », qui se composait entièrement d'articles provenant de personnes extérieures à l'entreprise : deux tours du Dr. Hiroshi Sawa (Fantastic et Walt Disney World), un de Masao Atsukawa (I'm a Magician) et un de Hideo Kato (Melting Loop). Kato avait quitté l'entreprise en 1970, mais reviendra en 1974.

Il a fallu du temps pour que le deuxième effort se concrétise, et les choses ont lentement changé au cours des années suivantes alors que le 20e anniversaire du festival annuel de magie de Tenyo se profilait à l'horizon. Yamada voulait 20 nouveaux produits créés pour l'occasion en 1976. Il crée alors la première division créative de Tenyo composée de Takuya Yoshizawa, Shigeru Sugawara et Hiroshi Kondo. Ils ont travaillé seuls ou ensemble à des moments différents pendant une année complète pour développer un groupe de tours qui seraient ensuite présentés à Yamada. Il a fait ses choix rapidement, à l'instinct. Sa plus grande préoccupation était souvent simple : « Est-ce que la personne moyenne sera capable de faire ce tour ? » Ensuite, il prendrait les décisions finales sur les trucs qui allaient du prototype de base au prototype fini, où ils seraient revus et enfin mis sur le marché.

Akira Yamada était le plus grand fan des produits de son entreprise et n'étant pas un artiste de scène, il avait la vision du spectateur. Le meilleur client de Tenyo était Akira Yamada lui-même.

**MAGIC IN JAPAN**

**Hiroshi Sawa**  
He is one of the greatest originators of magic in Japan. Prof. Da. Vernon, when he came to Japan in 1949 by the invitation of Tenyo, found Sawa's ability and introduced him to the world. Sawa performed CLOSE UP with Professor of PCAM Convention in 1972. He was born in 1941.

**Mr. Kato**  
Mr. Atsukawa  
He has a good reputation as a creator of original magic in Japan. He published many kinds of works, but having no chance to be introduced to the world, he is not known. We intend to show his works one after another. He was born in 1913.

**Hideo Kato**  
Most of his works in magic are cute, but this one has quite a mysterious effect, a different type from his conventional works. It gives an incredible good result on the stage. He was born in 1943.

**T-63 Sawa's Walt Disney World**  
Ask your friend to put the die into the box with his favorite Disney Character facing up. Without opening the box, you can guess right the characters!

**T-61 Atsukawa's I'm a Magician**  
By flipping the pages, this book will show pictures of a magician producing a rabbit from an empty hat, vanishes it, and finally produces many rabbits.

**T-62 Sawa's Fantastic**  
Carrying this match-box in your pocket, you can perform a very fantastic close-up effect. Any time, anywhere!

**T-64 Kato's Melting Loop**  
A real knot the magician made on the center of a rope strongly disappears as if it melts away in the air before the eyes of the spectators.

With delight and pride we introduce "MAGIC IN JAPAN" to the world.

Catalogue Tenyo 1974

Lors de la réunion de sa division créative qui se tenait en janvier, tous les inventeurs présentaient leurs prototypes à Akira Yamada qui choisissait quels projets allaient être mis sur le marché, environ 4 à 5 nouveaux tours par an.

À la fin de chaque réunion de janvier, Akira courait, tel un enfant, au restaurant à côté du bureau de Tenyo pour présenter les futurs tours et voir la réaction du public.

Akira Yamada n'a manqué aucune réunion de sa division créative en janvier, même après sa retraite en 1996.

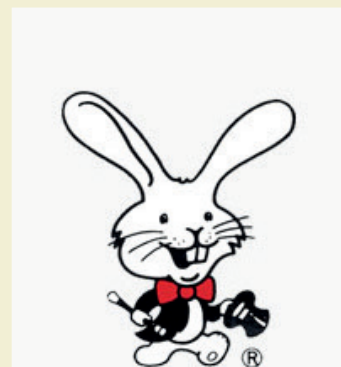
Il était comme un enfant dans la façon dont il aimait la magie - il adorait qu'on lui présente les nouveaux tours lors de la réunion, et les créateurs évitaient de lui montrer des pièces non polies.

Akira Yamada a toujours dit à ses équipes que s'ils n'étaient pas heureux de jouer avec leurs propres produits, il ne les commercialiserait jamais au public. Avant que Tenyo ne sorte un nouveau produit, les employés jouaient avec sans fin, et très assidûment, afin de pouvoir écrire de bonnes instructions du point de vue du spectateur. Yamada disait tout le temps à ses équipes : « S'il vous plaît, jouez à Tenyo. Ne pensez pas à la façon de faire un best-seller, s'il vous plaît, pensez à un



Hiroshi Kondo, David Copperfield, Toru Suzuki, Shigeru Sugawara, Tomoyuki Shimomura, Akira Yamada

# Le monde de Tenyo



produit qui sera vraiment amusant et que nos clients apprécieront. » Les instructions de Yamada à son personnel et la façon dont il dirigeait l'entreprise sont ce qui a rendu Tenyo si spécial.

Hideo Kato, chef de la section magique et Akira Yamada visitent Los Angeles en Avril 1986. Ils ont été chaleureusement accueillis par tous au Magic Castle. Au cours de ce même voyage, Akira Yamada rencontre M. Haines à Cincinnati et M. Fantasio à New York, pour conclure respectivement les contrats pour revendre au Japon les « Trick Decks » de Haines House of Cards, ainsi que les « Canes and Candles » de Fantasio, tentant ainsi de présenter les excellentes idées américaines aux passionnés japonais.

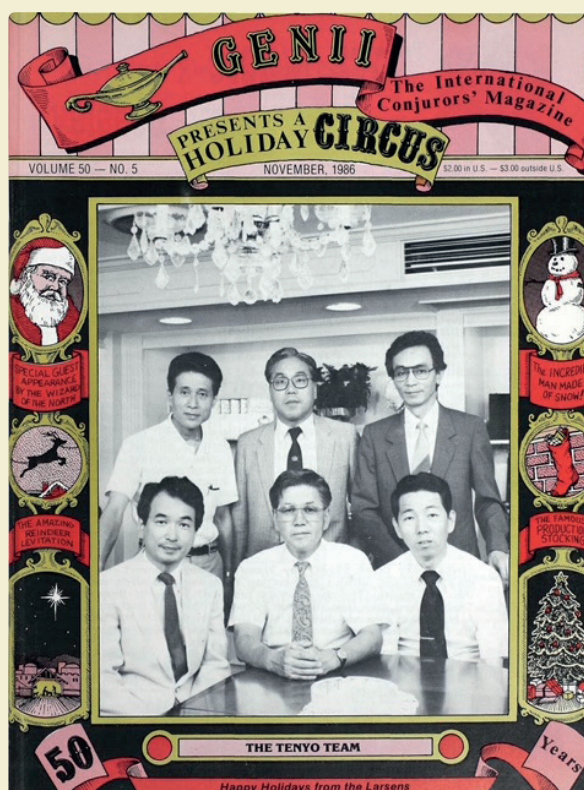
Plusieurs magazines mettent en première page l'équipe créative de Tenyo dont les prestigieux Genii Magazine (1986) et Tannen's Magic Manuscript (1989).

En novembre 1986, Genii Magazine publie une édition spéciale Tenyo où l'équipe créative de Tenyo est présentée par Alan Parsons et pour laquelle 6 tours inédits des créateurs de Tenyo sont dévoilés.

## Conclusion

Grâce à Akira Yamada, Tenyo a été un précurseur, toutes disciplines confondues, en permettant que le respect du droit d'auteur s'implante durablement au Japon.

En 1986, alors que la magie ne représente déjà que 6% du chiffre d'affaire de Tenyo qui réalise la majorité de ses bénéfices dans les puzzles et ensembles de backgammon, son président, Akira Yamada se veut rassurant en ajoutant : « La magie est la base de Tenyo, c'est l'activité d'origine de la société et ce sera toujours notre principale fondation. Nous n'hésiterons jamais à injecter les bénéfices de nos autres branches dans notre magie. » (Genii Magazine - Novembre 1986) Ce qui montre bien l'état d'esprit et la stratégie de Tenyo à cette époque.



Couverture Genii Magazine Novembre 1986 - De haut en bas Yoshi Tamura, Hideo Kato, Takhuya Yoshizawa, Hiroshi Kondo, Akira Yamada et Shigeru Sugawara



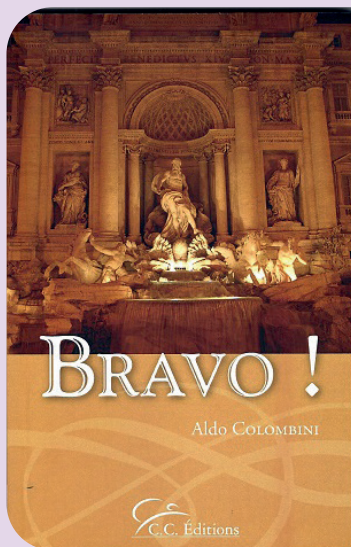
# Tours

## Coïncidences en familles

par Armand Porcell



En 2013, je me suis porté acquéreur de l'excellent livre d'Aldo Colombini (Fabian pour les anciens) « BRAVO » édité par CC Éditions (Fig. 0). Comme bien souvent chez Aldo, tout y est bon. Toutefois, mon attention s'est portée sur un tour en particulier, « Contact Colors » publié en page 17. Le final me semblait fort, mais la procédure ne me plaisait pas du tout. J'ai donc mis au point ma propre mouture et je l'ai présentée plusieurs fois à des magiciens qui connaissaient la version de base. Tous m'ont dit la même chose « ta version m'a réconcilié avec le tour ». Donc, onze ans après, je me suis décidé à la publier, en espérant que de là-haut, Fabian sera content de voir que ses tours continuent à vivre et par là même que nous ne l'oublions pas.



### Effet

Un spectateur nomme sa carte préférée (par exemple le Valet de Cœur) qui est retournée face en l'air dans le jeu. Un deuxième spectateur choisit une carte sans la montrer au magicien et cette dernière est perdue dans le paquet qui est coupé plusieurs fois. Le magicien insère le joker au milieu du paquet et explique qu'il s'entraîne depuis des années à couper le jeu exactement au milieu. Le Joker est laissé en saillie externe et les cartes qui sont au-dessus comptées une par une sur le tapis... 24, 25 et 26 ! Donc il doit rester

26 cartes dans l'autre paquet, ce qui est rapidement vérifié. Puis les cartes des deux paquets sont passées une par une pour arriver à la carte face en l'air. Aussi extraordinaire que cela puisse paraître, la carte qui occupe le même rang dans l'autre paquet est retournée face en l'air et... c'est celle choisie par le deuxième spectateur (1<sup>ère</sup> coïncidence). Du coup, vous avez sur le tapis quatre paquets. La première carte de chaque paquet est retournée et il s'agit des quatre As (2<sup>e</sup> coïncidence). Puis, chaque paquet est retourné faces en l'air et sous les As rouges apparaissent toutes les cartes rouges et sous les As noirs toutes les cartes noires (3<sup>e</sup> et dernière coïncidence).

### Préparation

Le jeu est séparé en rouges et noirs, comme le montre la figure 1 et vous placez le Joker entre l'As de Pique et l'As de Cœur. Cela vous donne donc As de Trèfle – 24 cartes noires – As de Pique - Joker – As de Cœur – 24 cartes rouges – As de Carreau. Vous coupez le paquet sur une carte quelconque (fig. 2) et le rangez dans l'étui. De cette manière lorsque vous le sortirez ultérieurement, les spectateurs ne verront pas un As comme dernière carte du jeu.

### Présentation

Vous sortez le jeu de l'étui, laissant apparaître une carte quelconque sous ce dernier (fig. 3), vous retournez le jeu faces en bas et le coupez plusieurs fois. Puis vous allez en extraire le Joker « Que nous utiliserons un peu plus tard ». Vous faites défiler les cartes faces vers vous et lorsque vous arrivez au Joker (Fig. 4) la main droite embarque toutes les cartes y compris le Joker et les place sous celles de la main gauche (Fig. 5).

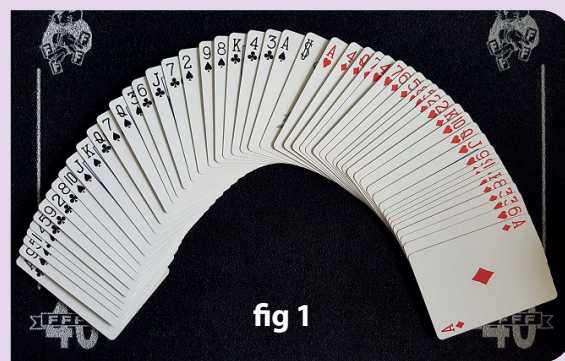


fig 1



fig 2

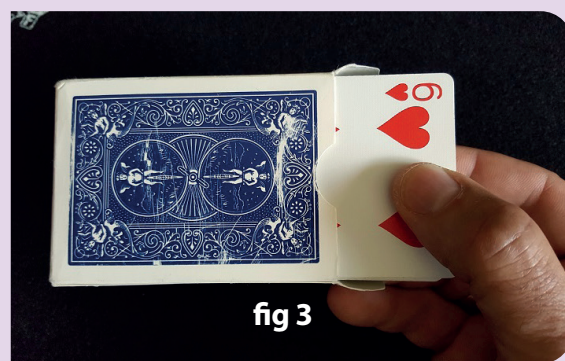


fig 3



fig 4

# Tours

## Coïncidences en familles



fig 5



fig 6



fig 7



fig 8

Vous retournez le jeu faces en bas en main gauche et retournez avec la main droite le Joker face en haut (Fig. 6) que vous placez dans l'angle supérieur gauche du tapis (Fig. 7). « *Il nous servira plus tard* ».

Il nous a surtout servi présentement à remettre le jeu dans l'ordre voulu, à savoir, cartes rouges d'un côté et cartes noires de l'autre (Fig. 8).

À ce moment-là, vous pouvez, si vous vous en sentez capable, effectuer un mélange au pelage qui va garder notre petit arrangement intact. Vous l'effectuez de la

manière suivante. Vous pelez d'abord une carte (AC) puis quelques autres par paquets de trois ou quatre (comme pour un mélange classique). Lorsque vous sentez que vous arrivez vers le milieu du jeu, vous pelez les cartes une par une et une fois le centre du paquet passé, vous recommencez à peler le jeu par petits paquets de trois ou quatre cartes. Pensez à peler la dernière carte sur le jeu (AP). Ainsi vous aurez conservé les As à leur place et la séparation entre les rouges et les noirs.

Demandez à un premier spectateur, si possible à votre gauche, de vous nommer

sa carte favorite (ou préférée, ou porte-bonheur, ou fétiche...). Deux cas vont se présenter à vous :

1) Il nomme une carte rouge, par exemple le Valet de Cœur. Vous étalez les cartes faces vers vous et faites dépasser sa carte (Fig. 9). Puis vous la sortez de l'étalement et la placez face en bas entre l'As de Trèfle et l'As de Carreau (Fig. 10).

2) Il nomme une carte noire, par exemple la Dame de Pique. Comme précédemment vous la faites dépasser de l'étalement (Fig. 11). La main droite s'empare de toutes les cartes rouges (Fig. 12), puis de la carte noire



fig 9



fig 10



fig 11



fig 12



fig 13



fig 14



fig 15

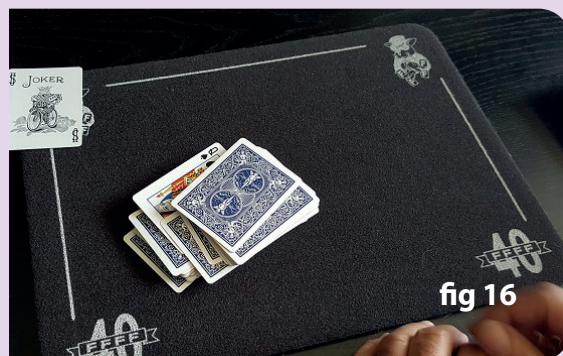


fig 16

(Fig. 13). La main gauche pose son paquet (25 cartes noires) faces en bas sur le tapis (fig. 14), puis s'empare de la carte noire nommée (QP) et la place face en l'air sur le paquet qui est sur la table (fig. 15) et la main droite pose son paquet (26 cartes rouges) sur le tout (fig. 16).

D'une manière ou d'une autre, la carte nommée se retrouve entre les deux As, et surtout au-dessus de sa propre couleur. Soit vous aurez, comme dans le cas n°1, en partant du dessus, 26 cartes noires, la carte rouge nommée et 25 cartes rouges. Soit 26 cartes rouges, la carte noire nommée et 25 cartes noires. Le tour ne fonctionne qu'à cette condition, car maintenant vous allez vous adresser à un deuxième spectateur, de préférence à votre droite et allez lui faire choisir une carte parmi les 26 premières de l'étalement. Il va donc, sans le savoir, choisir une carte de la couleur opposée à celle nommée. Il regarde sa carte sans vous la montrer. Vous coupez un petit paquet du dessus du jeu, le posez faces en bas sur la table. Le spectateur place sa carte dessus (elle aussi face en bas) et vous posez le talon (tout le paquet tenu en main gauche) sur le tout. Vous reprenez le paquet en main gauche comme le montre la figure 17. La carte qui est face en l'air crée une petite ouverture naturelle, surtout si vous relâchez légèrement la pression. Comme le montre la photo vous êtes dans la position idéale, douze cartes au-dessus de la carte face en l'air. Maintenant plusieurs options s'ouvrent à vous.

- Soit vous effectuez une triple (ou double, ou quadruple) fausse coupe.

- Soit vous effectuez une série de coupes complètes en mains de manière à ramener la carte face en l'air environ à la même place.

- Soit vous ne faites rien.

Quel que soit votre choix, vous continuez en expliquant « *que cela fait des années que je m'entraîne à placer un Joker exactement au milieu du paquet. Cela ne sert à rien, mais c'est un petit défi que j'aime bien me lancer à moi-même* ». Ce que vous faites. La main droite prend le Joker resté jusqu'à présent sur le tapis et l'insère (face en l'air) au centre du jeu.

Ne commencez pas à trembler.

Tout d'abord vous verrez que ce n'est pas si difficile que ça de le placer exactement à 26 (les amateurs de Pharos vous le confirmeront). Mais si vous le placez à 24 ou 25 ou 27 voire même 28, cela n'a aucune importance ! C'est juste le prétexte qui va nous permettre de compter les cartes une par une sur le tapis et ainsi inverser leur ordre tout en créant deux paquets de 26 cartes.

Une petite remarque en passant, votre phrase sur le placement du Joker au milieu

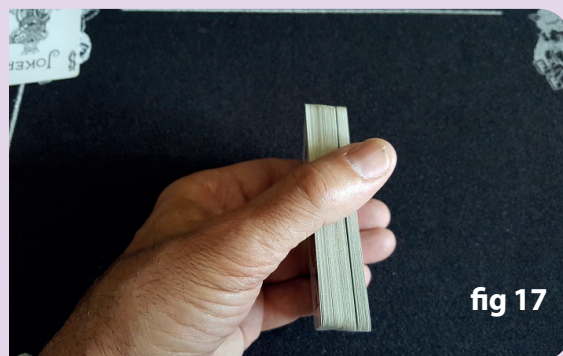


fig 17

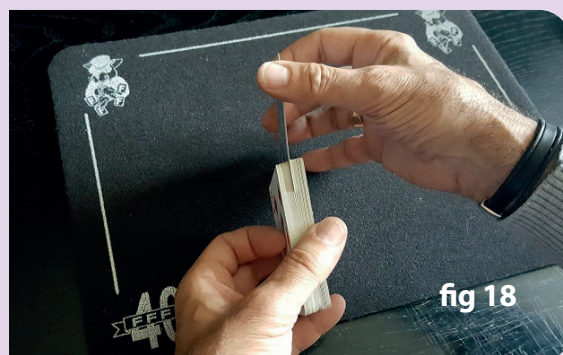


fig 18

du paquet va être vécue par vos spectateurs comme une rupture de continuité dans le déroulement du tour. Rupture qui va créer une parenthèse d'oubli par un détournement de l'attention du public sur une autre problématique.

Revenons donc au moment où vous introduisez le Joker au milieu du jeu (fig. 18).

« *Si j'ai encore réussi, nous devrions avoir 26 cartes au-dessus du Joker, vérifions* ». Le jeu est donc tenu faces en bas en main



fig 19

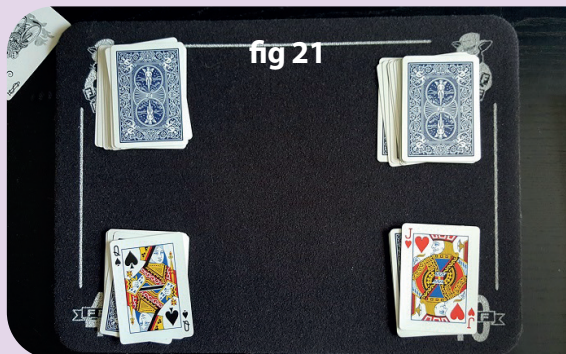


fig 21

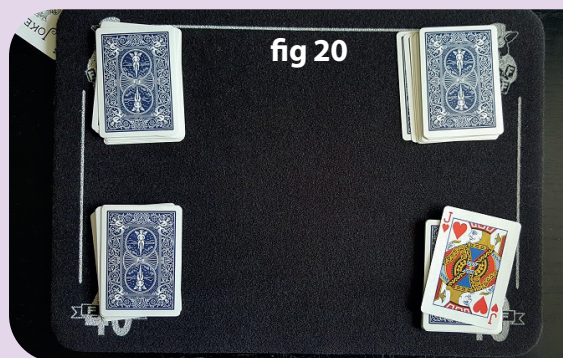


fig 20



fig 22



fig 23



fig 24

gauche, Joker out-jog, et vous distribuez les cartes une par une sur la table, tout en les comptant. Vous allez voir passer la carte qui est face en l'air (celle nommée par le premier spectateur), n'y accordez aucune attention. Pour le moment vous êtes en train de corroborer votre explication (car pour les profanes, couper un jeu de cartes exactement au milieu, relève de l'exploit). Là encore plusieurs possibilités :

1) Vous avez introduit le Joker exactement au milieu du jeu et donc vous avez 26 cartes sur le tapis et 26 en main gauche sous le Joker.  
 2) Vous avez placé le Joker en 25<sup>e</sup> ou 24<sup>e</sup> voire même 23<sup>e</sup> position, pas de panique. Comptez 22, 23 et 24 et le Joker apparaît sur le paquet tenu en main gauche. Placez-le hors du tapis et continuez à compter les cartes jusqu'à 26, « 25 et 26. Il faudra que je m'entraîne encore un peu. Peut-être l'émotion, mais cette fois-ci il m'en manquait deux ! ». Et vous vous retrouvez avec 26 cartes sur le tapis (ordre inversé) et 26 en main gauche.  
 3) Vous l'avez placé au-delà de 26, en 27<sup>e</sup>, 28<sup>e</sup> ou même 29<sup>e</sup> position. Vous l'avez compris, pas de panique. Vous comptez les cartes sur le tapis et vous arrêtez le compte à 26. Puis vous étalez les quelques cartes qui sont au-dessus du Joker (Fig. 19) « 27 et 28. Il faudra que je m'entraîne encore un peu. Peut-être l'émotion, mais cette fois-ci il y en avait deux de trop ! ». Et là encore vous vous retrouvez avec 26 cartes sur le tapis (en ordre inversé) et 26 en main gauche.

« Donc, normalement, si mon jeu est bien complet, il doit me rester 26 cartes en mains, vérifions, 1, 2, ... 24, 25 et 26 ». Vous comptez rapidement sur le tapis les 26 cartes restantes

en main gauche, à côté du paquet déjà existant. De la sorte vous avez également inversé leur ordre.

Vous êtes maintenant en ordre de marche pour le final à triple rebondissements allant crescendo. Vous allez passer les cartes des deux paquets une par une et en même temps jusqu'à ce que la carte face en l'air apparaisse dans le paquet de droite (fig. 20). À ce moment-là vous arrêtez la distribution. « *Ce serait un vrai miracle si votre carte, que personne ne connaît, se trouvait exactement à la même place dans l'autre paquet. Quelle était votre carte ?... La Dame de Pique !* ». En renommant sa carte, vous retournez face en l'air la première carte du paquet de gauche (fig. 21) qui est bien évidemment la Dame de Pique.

Vous placez les deux cartes au centre du tapis (1<sup>er</sup> effet) (fig. 22), puis vous enchaînez en retournant la première carte de chaque paquet pour faire apparaître les quatre As, 2<sup>e</sup> effet (fig. 23), puis vous montrez en climax final que sous l'As de Pique et l'As de trèfle se trouvent toutes les cartes noires et que sous l'As de Cœur et l'As de Carreau toutes les cartes rouges (fig. 24) !

**Notes :** Je pense que les jusqu'au-boutistes vont se poser la même question que moi... et la réponse est NON ! Vous ne pourrez pas avoir toutes les cartes de la même famille sous chaque As. Enfin, vous ne pourrez pas si vous voulez garder un minimum de liberté de manœuvre. Dans le cas contraire, il faut abandonner le mélange au pelage (au profit d'un faux mélange total) et accepter beaucoup de contraintes qui vont alourdir considérablement le tour et la description de ce dernier. Donc, laissez tomber. L'effet tel qu'il est est déjà suffisamment puissant sur les profanes.

# Curiosités magiques

Fabrication en bois à partir du tour de Max Maven PSIGN

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.*



Le mentaliste montre un présentoir comportant huit positions numérotées. Une bande supérieure à ces chiffres est tournée face cachée. Il explique qu'au verso, il y a huit motifs géométriques différents.

Une prédiction est également en évidence sur un support.

Le mentaliste demande à un spectateur de choisir un chiffre (7). On retourne la bande afin de voir les motifs, et on retient celui correspondant au chiffre choisi.

La prédiction est retournée, et il s'agit du dessin correspondant.



La prédiction est retournée, et il s'agit du dessin correspondant.

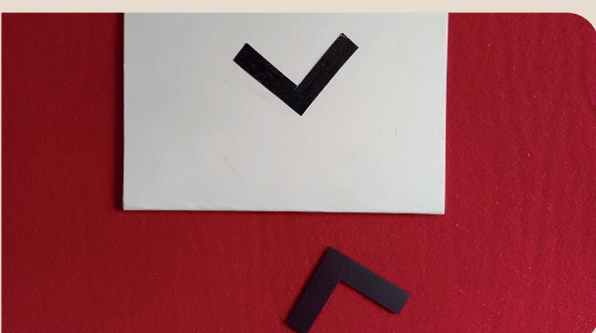
On place la bande face cachée avec les dessins géométriques alignés sur les chiffres pairs.

Si un chiffre pair est choisi, on retourne la bande simplement.

Si un impair est sélectionné, on retourne la bande en la prenant par un petit côté pour la retourner.

De cette manière les motifs géométriques sont alignés sur les chiffres impairs.

La prédiction est constituée d'un V imprimé, et d'un V magnétique qui permet de créer les différentes prédictions.



# Tours

## ADDITION AVEC PLAQUES SUR SUPPORT

Jean Claude était un lecteur assidu du Chardon Magique. Il nous a quitté le 12 juillet 2023. 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 mentaliste montre 7 plaques à double faces (Figure 1).

Chacune de ces 14 faces comporte 5 chiffres alignés verticalement les uns sous les autres (figure 2). Tous les chiffres de la plaque peuvent être additionnés et donnent un total différent.

Le mentaliste présente un support sur lequel on peut former les nombres voulus en utilisant plusieurs plaques dans n'importe quel ordre. Les résultats seront différents à chaque fois.

Il y a plusieurs millions de résultats possibles. Il propose à un spectateur de mettre sur le support autant de plaques qu'il le souhaite et que le support peut en contenir, dans l'ordre de son choix.

Le spectateur dispose un nombre de plaques comme sur la figure 4, alors que le mentaliste a le dos tourné.

Le mentaliste lui refait face pendant 15 secondes et écrit rapidement quelque chose sur une ardoise.

Pendant ce temps le spectateur additionne avec une calculatrice les nombres générés par un pur hasard soit :  $72130 + 47899 + 92423 + 37988 + 29344$ .

Avant même que le spectateur ait fini son addition, le mentaliste pose son ardoise. Les deux résultats coïncident, dans notre cas 279784.

### Explication

Le résultat de l'addition de chaque plaque est programmé pour donner un nombre entre 20 et 27. Dans le cas de la figure 2 c'est 26.

Pour ce faire, il suffit de regarder le chiffre au milieu de la face arrière de la plaque (figure 3) : ici 8.



figure 1



figure 2



figure 3



figure 4



figure 5

Le chiffre du milieu permet de calculer l'autre face de la plaque. Il faut mettre un 2 devant, puis retirer 2 au résultat (soit  $28 - 2 = 26$ ). Si l'on prend à l'inverse la figure 3, on peut calculer la somme à partir de la figure 2 (soit  $22 - 2 = 20$ ).

Le mentaliste regarde quelques secondes la face que voit les spectateurs, mais il inscrit sur son ardoise son résultat en visionnant l'arrière des plaques. Lorsqu'il y a 2 plaques ou plus, le nombre est inscrit à l'envers par rapport à la lecture.

Dans notre exemple de la figure 4, il lit le nombre sur la figure 5 le 68797 mais inscrit à l'envers les chiffres : 2, le 7, le 9, le 7, le 8 et le  $(6 - 2) = 4$  soit 279784.

Si le nombre lu était 347 le résultat serait 2741. Si le nombre lu était 924 le résultat serait 2427.

Pour réaliser une plaque il faut partir des chiffres du milieu des deux faces de la plaque, ici 8 et 2. Il suffit de compléter les chiffres de chaque face pour obtenir 20 sur la face du 8 et 26 sur la face du 2.

Les deux chiffres du milieu génèrent l'addition de l'autre face.

# Agenda 2024

## PORTES D'OR MAGIQUES 2025 DE LORRAINE

**Samedi 15 mars**  
Dîner Spectacle

**Dimanche 16 mars**  
Conférence - 14h30  
artiste à venir  
domaine de l'Asnéee

### GALA PUBLIC DU CLUB

**Samedi 05 avril 2025**  
CILM De Laxou  
salle de spectacles 20h30

### CONFÉRENCE SUPPLÉMENTAIRE

**Samedi 17 mai 2025**  
CILM De Laxou -  
salle 7 - 14h/14h30  
artiste à venir



**Thème**  
Libre

**Laxou**

Samed 13- AG – Foire aux  
trucs et galette - Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 25 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 28 – Lieu à définir



**Thème**  
Le Paranormal

**Laxou**

Samedi 17 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 25 – Lieu à définir



**Thème**  
les Gobelets

**Laxou**

Samedi 23 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 28 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 31 – Lieu à définir



**Thème**  
Le magicien rate son  
tour

**Laxou**

Samedi 06- Gala

**Nancy**

Jedi 25 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 28 – Lieu à définir



**Thème**  
Sans table ni aucun  
support

**Laxou**

Samedi 11 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 29 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 26- Lieu à définir



**Thème**  
peek en ttout  
genre

**Laxou**

Vendredi 14 – IMEL  
Samedi 15 – IMEL

**Nancy**

Jedi 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 30 – Lieu à définir



**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Pas de réunion

**Metz**

Pas de réunion



**Thème**  
Les foulards

**Laxou**

Samedi 07 – Forum des Assos

**Nancy**

Jedi 26 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème**  
Tenyo et autres  
ingéniosités.

**Laxou**

Samedi 12 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 31 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 27 – Lieu à définir



**Thème**  
contrôles et  
forçages

**Laxou**

Samedi 16 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jedi 28 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 24 – 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.



Greek and Miss Jessie roi des tireurs américains

Lithographie - 1890

Collection Akyna & Morax