

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

Les artistes du congrès FFM 2025 à Troyes



Un peu d'histoire : Vous avez dit AFAP ?



Tenyo à travers le Monde : Intiki Magic Bar



Vintage : Twister sister

Table des matières

Edito	3	En images	22
Un peu d'histoire	4	Antoine Salembier Perception	23
En images	10	En théorie	25
Vintage	11	Curiosités magiques	26
Tours	15	Tours	27
La magie des allumettes	18	En images	28
Tours	18	Agenda 2025	29
Le monde de Tenyo	19		



LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

FD

Chroniqueurs

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

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Armand Porcell – Thierry Schanen.

Photos

Pascale Mornand 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

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

Bureau du Cercle Magique

ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine

Président d'honneur :

Frédéric Denis / 06 62 39 85 67
cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Président :

Tony Barbaro : barbaro.antonio@neuf.fr

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80
maxime.claudel54@gmail.com

Trésorier adjoint : Matthieu Breda :
matthieu.breda@gmail.com

Secrétaire : François Ziegler :
fziegler54@gmail.com

Membres du bureau :

Pascal Bouché :
pascalbouche54@gmail.com
Dominique Heissat :
domheissat@gmail.com

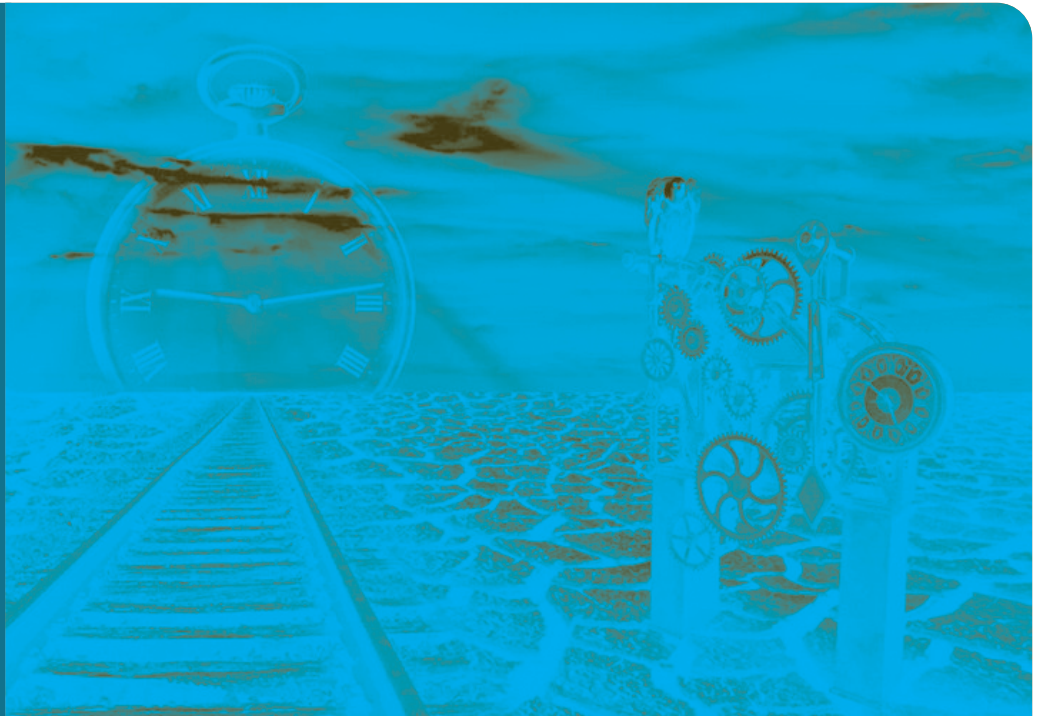
Responsables sections

Nancy :
Maxime Claudel
Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :
Frédéric Denis



« Se réunir est un début, rester ensemble est un progrès, travailler ensemble est la réussite. »

Henry Ford

Cette citation d'Henry Ford résonne tout particulièrement dans notre univers magique. Car si la magie naît souvent dans la solitude d'un entraînement acharné, elle s'épanouit pleinement dans le partage, l'échange et la collaboration.

La preuve en est avec les 18 candidats français qui vont performer à la Fism de Turin en juillet prochain et très certainement nous ramener de nombreuses médailles. Cet événement planétaire rassemblera cette année encore des magiciens de légende venus des quatre coins du globe.

Au cœur de nos associations, le bénévolat est la force invisible qui fait vivre notre passion. Chaque réunion, chaque atelier, chaque spectacle est le fruit d'un engagement collectif. Se réunir, c'est déjà faire un pas vers l'autre, c'est ouvrir la porte à la découverte et à l'amitié. Mais rester ensemble, continuer à œuvrer main dans la main, c'est bâtir un véritable esprit de troupe, où chacun apporte sa pierre à l'édifice magique.

C'est en travaillant ensemble, en conjuguant nos talents et nos énergies, que nous atteignons les plus belles réussites.

Les grands rendez-vous à venir en sont la parfaite illustration. Une occasion unique de s'inspirer, d'apprendre, de tisser des liens indélébiles.

É
D
I
T
O

C'est ce qui se passe avec le congrès FFM qui aura lieu à Troyes en septembre prochain. La nouvelle structure a travaillé d'arrache-pied pour rattraper le retard accumulé par l'ancienne équipe et de ce que nous en savons, ce sera un superbe congrès. Vous trouverez dans ce chardon magique les artistes qui seront présents. Ce congrès promet de beaux moments de partages, de découvertes et de fraternité magique. N'attendez plus pour vous inscrire : ces événements n'existent que parce que nous les faisons vivre ensemble !

Alors, que vous soyez amateur passionné, professionnel aguerri ou bénévole dévoué, n'oubliez jamais que la vraie magie réside dans l'union. Ensemble, nous faisons briller notre art plus fort et plus loin.

Je vous souhaite à toutes et à tous un été lumineux, riche en rencontres et en émerveillements. Profitez de ces vacances pour recharger votre énergie... et préparer, qui sait, vos prochains tours à partager !

Bonne lecture

Fabienne DENIS



An peu d'histoire

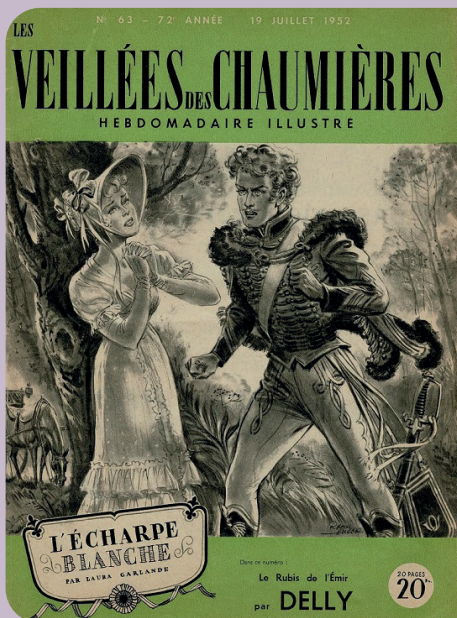
Vous avez dit AFAP ?

par Didier Morax



Après l'Association Syndicale des Artistes Prestidigitateurs, puis le Syndicat International des Artistes Prestidigitateurs, est apparu en 1945 un regroupement qui prit le nom d'Association Française des Artistes Prestidigitateurs. Son premier président fut Jules Dhôtel.

Beaucoup de journaux populaires vont le questionner sur l'Association. Ses compétences principales sont l'administration de l'Association et l'écriture du livre culte « 1000 tours dans une valise ». De profession, il est médecin et la prestidigitation est sa passion. Avec lui le syndicalisme des professionnels, initiateurs de l'Asap, a disparu et avec certaines règles; l'ouverture se fait vers les amateurs éclairés. Dans la presse populaire ses interventions vont se multiplier. Nous avons retrouvé la « Revue des chaumières » du 19 juillet 1952 et nous reproduisons l'article concernant son interview au sujet de l'afap.



UNE HEURE AVEC L'A.F.A.P.

Reportage par Geneviève de Corbie

Voulez-vous faire un reportage sur l'A.F.A.P. ? me fut-il demandé.

Proposer un sujet de reportage intéressant et pittoresque (on me l'affirmait tel quel) à un journaliste, n'est-ce pas offrir un dessert de choix à un gourmand ?

J'acceptais donc d'emblée, sans même savoir ce que signifiaient ces initiales : A.F.A.P.

C'est ainsi que je fis connaissance avec une secte fort mystérieuse, dont les cinq cents membres se sont engagés au secret sur bien des points de leurs activités, et dont les réunions qui groupent périodiquement, toutes portes closes, un certain nombre d'adeptes, offriraient à l'indiscret qui collerait son œil au trou de la serrure mille sujets de stupeur, voire d'épouvante. Pour entrer en cet aréopage, il faut s'en montrer digne en brûlant, par exemple, sans sourciller, une poignée de billets de mille francs ou en s'arrachant un doigt sans se permettre la moindre grimace... Encore ne sont-ce là que des vétilles qui amènent un sourire de pitié indulgente sur les lèvres des anciens.

Il est temps, n'est-ce pas, de vous dire que l'A.F.A.P., c'est tout simplement l'Association Française des Artistes Prestidigitateurs, et de vous avouer aussi que, rarement, un reportage m'a fait passer d'aussi agréables moments.

UN IDÉAL IMPOSSIBLE À ATTEINDRE

Presque tous les prestidigitateurs à qui j'ai demandé de m'indiquer l'artiste qui représentait leur idéal, m'ont répondu avec une souriante modestie :

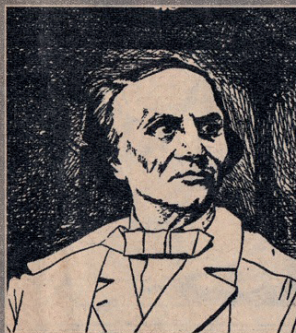


un peu d'histoire

grandissante, si bien que nos ennemis, après avoir essayé sur lui la corruption, sans succès, lui firent savoir que, s'il restait, il ne tarderait pas à boire du mauvais café ».

Buatier de Kolta était fils d'un soyeux de Lyon ; les souvenirs de l'industrie paternelle lui inspirent de nombreux tours de foulards et c'est lui qui popularisa, dans le monde de la prestidigitation, l'emploi de cet accessoire. Il inventa aussi d'autres numéros, en grand nombre, qui firent l'admiration des initiés comme des profanes.

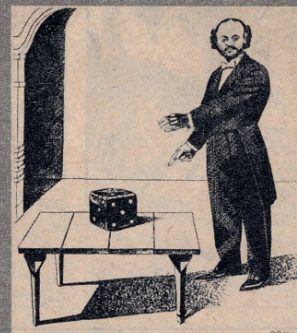
Quant à Robert-Houdin, il serait vain de vouloir l'évoquer en quelques lignes ; notons simplement ici que le « Roi des prestidigitateurs », malgré un recul d'un siècle, n'a rien perdu de son ascendant sur ses fidèles sujets.



Robert Houdin, né à Blois en 1805, s'appelait en réalité Jean Robert (Houdin étant le nom de sa femme). Il fut d'abord horloger puis, à Paris, fabriqua des automates. En 1845, il ouvre son théâtre d'illusions et connaît un immense succès, grâce à ses applications pratiques de l'électricité (encore peu connue), aux truquages. En 1856, il est chargé d'aider à la pacification de la Kabylie en dénonçant, par ses tours, l'imposture des Marabouts qui terrorisaient les habitants. Félicité par Napoléon III, conseiller municipal en 1871, il mourut à Saint-Gervais, le 13 juin 1871, chargé d'honneurs. Il restera le glorieux précurseur.



Marius Cazeneuve, né à Toulouse, en 1839, débuta dans l'illusion à 15 ans et réussit très vite. Félicité par Napoléon III, il se distingua comme militaire en 1870. Après l'Empire, il fait trois fois le tour du monde, reprend son métier et, en 1886, arrive à Madagascar où il devient le familier et le médecin de la célèbre reine Ranavaloa. Comme Robert Houdin, 30 ans plus tôt, il rétablit le prestige de la France et empêche la conclusion d'un traité pro-anglais. Il mourut le 12 avril 1913, à Toulouse, chargé d'honneurs et de décorations (plus de cent !); laissant plusieurs ouvrages sur ses aventures, des traités scientifiques et des poésies.



Joseph Buatier, né en 1847, à Caluire-et-Cuire, près de Lyon, voulait se consacrer aux ordres, mais une représentation de « magicien » changea sa vocation. Il prit le nom de son professeur, un escamoteur hongrois ; de Kolta et devint universellement connu après avoir intrigué le prince de Galles, au château de Windsor, en 1895. Il avait notamment inventé un dé grossissant qui finissait par mesurer 80 centimètres de côté et se révéla assez grand pour contenir sa femme. Cette dernière, selon le vœu de son mari, détruisit le dé minuscule après la mort de Buatier de Kolta, le 7 octobre 1903 et le secret en est perdu.

Marius Cazeneuve

Jean Eugène Robert-Houdin / Marius Cazeneuve / Buatier de Kolta



Jean Eugène Robert-Houdin



Buatier de Kolta

un peu d'histoire

Mais l'A.F.A.P. n'est pas ouverte aux seuls professionnels. Les amateurs y sont admis, à la condition de passer devant leurs futurs confrères une sorte d'examen au cours duquel ils doivent exécuter des tours de leur répertoire avec assez d'habileté pour étonner le public ordinaire, car il ne faut pas songer à surprendre les magiciens chevronnés.

— Connaissez-vous tous les « trucs » de vos collègues ? ai-je demandé au docteur Dhotel, président honoraire de cette sympathique association.

— Oui, ou du moins, l'habitude aidant, nous les devinons presque toujours. D'ailleurs, le plus grand esprit communautaire règne parmi nous. Lorsqu'un membre de l'association a découvert une nouvelle astuce, ou imaginé un perfectionnement, il en fait profiter ses collègues, le plus souvent gratuitement. S'il s'agit d'un tour de valeur, susceptible de figurer au répertoire des professionnels, le novateur peut parfois le vendre.

— Ainsi la prestidigitation n'a pas de secrets pour ses adeptes.

— Quelques « trucs » de Buatier de Kolta sont, seuls, demeurés inexplicables. Celui du dé grossissant, par exemple.

L'artiste posait sur une table non truquée un dé de quinze centimètres d'arête qui grandissait, grandissait... Finalement, l'opérateur enlevait le dé et découvrait Mme de Kolta assise. Dans un autre tour, l'illusionniste entraînait dans une maisonnette construite rapidement sur la scène, on le voyait passer devant les deux fenêtres pour sortir par échelle et, subitement, il disparaissait de l'échelle, tandis que ses vêtements tombaient. Buatier de Kolta a emporté ses secrets dans la tombe en 1903.

— Que font, dans le civil, les membres amateurs de votre association ?

— Ils occupent les situations les plus variées : industriels, magistrats, officiers ; les médecins y sont en grand nombre ; nous comptons aussi des professeurs de collège ou d'université ; l'un de nous professe à la Sorbonne et le pseudonyme de l'illusionniste Jean Valton couvre un professeur de mathématiques ; des acteurs comme Jean Weber, des auteurs comme Sacha Guitry, qui écrivit une comédie *L'illusionniste* où lui-même tint, et pour cause, le rôle du magicien ; des savants : l'inventeur Auguste Lumière est des nôtres. Et même un académicien : maître Maurice Garçon.



Examen d'entrée à Marseille

Comme je parle des Veillées des Chaumières, le docteur Dhotel ajoute :

— Un des premiers collaborateurs de votre journal fut aussi de nos adhérents. Cherchez dans les collections des Veillées de 1885 ou 1886, vous y trouverez des articles de physique amusante signés « Magus ». Or, Magus, c'était monseigneur Baret, missionnaire, mort à Nice en 1943. Si nous n'avons plus d'évêque actuellement, parmi nous, il s'y rencontre plusieurs ecclésiastiques : l'abbé Bréhamet, le P. Roman, etc.



M^e Maurice GARÇON et ses mains de prestidigiteur

un peu d'histoire

— À l'étranger, d'autres associations semblables groupent aussi amateurs et professionnels, et la prestidigitation compte dans tous les pays des adeptes illustres : l'ex-roi de Siam et l'ex-roi Edouard VIII et, naguère, le roi Albert Ier de Belgique qui fut l'élève du prestidigiteur William Clément.

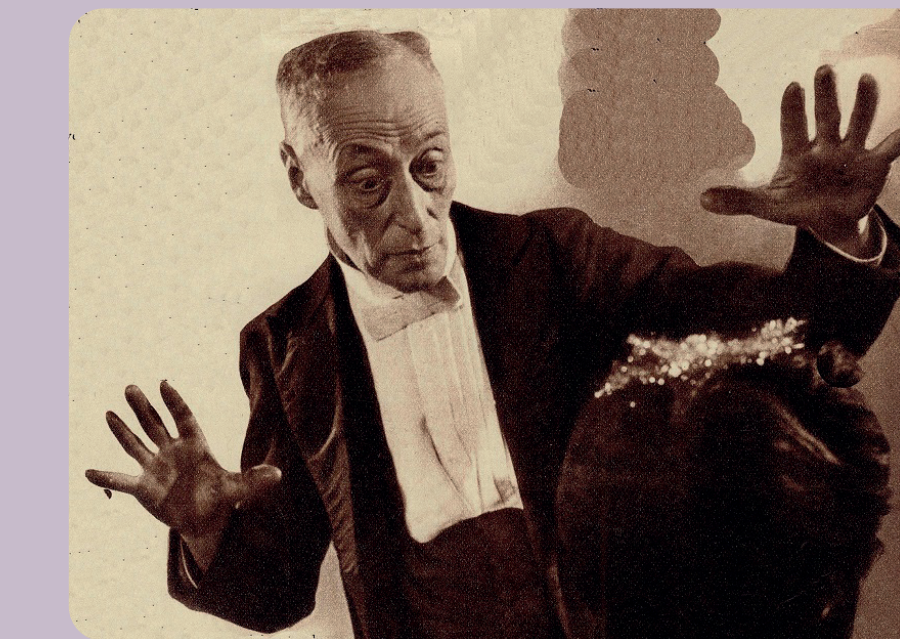
L'actuel président du Magic Circle de Londres est le duc de Somerset, allié à la famille royale.

DES PYTHONISSES AUX PSEUDO-FAKIRS

Dans l'Antiquité, la magie revêtait presque toujours un caractère religieux. Les mages, considérés comme les intermédiaires des dieux, recevaient après leur mort les honneurs divins. C'est évidemment grâce à leurs talents que la pythonisse rendait ses oracles, que les statues parlaient et s'animaient, que les fontaines sacrées laissaient, à certains jours, couler du vin en guise d'eau et que s'accomplissaient maints prodiges mis au compte de la divinité. De nos jours encore, les sorciers des peuplades peu évoluées emploient ces mêmes procédés pour frapper l'imagination de leurs adeptes et les tenir en tutelle. Plus d'un missionnaire a pu gagner la confiance des sauvages en leur démontrant qu'il était capable, par des moyens très simples, d'obtenir les résultats que le sorcier attribuait à la faveur ou à la colère des « esprits ».

Une revue spécialisée raconte ce petit fait : un Jésuite canadien, le Père L..., évangélisait la tribu des Chippewas, dans le Far-West ; le sorcier, craignant de voir ses compatriotes se convertir à la religion chrétienne jugea qu'il était grand temps de consolider son prestige ; il se présenta sans y avoir été convié, dans une nombreuse assemblée réunie par le Père L... Sur un feu de bois, une énorme marmite d'eau chantonnait au seuil d'une tente ; le sorcier souleva le couvercle, plongea la main dans le liquide bouillant et défia le religieux d'en faire autant. Le Père L... avait maintes fois, dans sa jeunesse, assisté à des performances de ce genre, accomplies par des illusionnistes ; il savait à quoi s'en tenir quant à leur caractère surnaturel ; il n'en fut pas moins fort embarrassé et, impuissant à répondre au défi, regretta amèrement que le noviciat ne comportât pas de cours de prestidigitation.

Les peuplades à demi sauvages n'ont pas, d'ailleurs, le monopole de la crédulité. Ne voyons-nous pas se multiplier depuis quelques années, chez nous, les médiums, spirites, fakirs et autres individus qui se prétendent doués de facultés supranaturelles et se livrent à des expériences de lévitation, de transmission de pensée, offrent d'évoquer les



morts, de faire tourner les tables et apparaître des fantômes. Le plus souvent, ils ne sont que des prestidigitateurs ou, plutôt, de peu recommandables plagiaires, car si la vraie prestidigitation est un art charmant, qui ne cherche nullement à tromper le public, mais seulement à l'amuser, ces dangereux imitateurs se servent des mêmes moyens pour faire de nombreuses dupes et jeter le trouble dans les esprits naïfs.

La preuve en est que les organisateurs de ces séances de fakirisme et de magie noire, s'ils convoquent fréquemment des médecins pour surveiller (soi-disant) leurs expériences, n'acceptent jamais le contrôle d'un prestidigiteur ; ils savent trop bien que celui-ci découvrirait, sans peine, leurs « trucs » qui, souvent, figurent à son propre répertoire.

À ce sujet, il est arrivé un jour une bien bonne histoire au président de l'A.F.A.P. Un certain Tarah-Bey donnait des représentations de fakirisme et de voyance fort courues. Sans révéler sa qualité de prestidigiteur, le docteur Dhotel, arguant seulement de son titre de médecin, se fit admettre sur la scène, comme contrôleur, avec une dizaine de ses confrères.

— Ce jour-là, me raconte-t-il, je fus stupéfait de la crédulité des hommes de science que je côtoyais sur le plateau. Quant au fakir, sa caractéristique dominante n'était même pas l'adresse, mais un formidable toupet. Écœuré par la platitude et l'effronterie de ses moyens, je descendis de l'estrade et, aux gens qui se trouvaient aux premiers

rangs et m'interrogeaient, je répondis : « C'est un médiocre prestidigiteur, rien de plus. »

— Le public, ainsi renseigné, a sans doute réagi vigoureusement ?

— Et comment ! Mais pas dans le sens que vous supposez.

Ces gens, venus pour assister à des phénomènes supranaturels, ne voulaient pas être déçus. Mon début d'explication fut couvert de cris : « À la porte ! Vive le fakir ! » et, en moins de temps qu'il ne vous en faudra pour l'écrire, j'étais bousculé, saisi et mis dehors.



un peu d'histoire

PETITS TRUCS...GRANDS EFFETS

La qualité principale requise du prestidigitateur est indiquée par l'étymologie de son nom, prestidigiti, homme aux doigts agiles. Quelle que soit la spécialité de l'artiste, et elles sont nombreuses : tours d'adresse pure, cartomanie, mentalisme, manipulation, lecture de pensée ou grands numéros d'illusionnisme, la sûreté et l'habileté des mains sont indispensables ; certains mouvements, en apparence simples, demandent des mois d'exercices avant de pouvoir être présentés au public. Cependant, la dextérité ne suffit pas, non plus que les mécanismes ingénieux. Il faut encore au prestidigitateur une grande finesse psychologique, qui lui permette de saisir le « climat » de la salle et d'y adapter sa manière ; il doit aussi savoir capter l'attention, pour la porter à volonté sur tel point et la détourner de tel autre.

— Il me semble, fis-je remarquer à un maître-ès-magie, qu'un spectateur attentif ne doit pas se laisser prendre à cette ruse.

— Croyez-vous ? Pourtant, si je vous disais que, sur cette table où il n'y a rien, je vais faire apparaître un bouquet de fleurs.

Aussitôt dit, aussitôt fait. Comment l'opérateur s'est-il emparé des œillets qui se trouvaient sur la cheminée ? Je n'ai rien vu et l'avoue.

— Ce n'est pas étonnant, m'explique-t-il en riant, vous ne regardiez pas les gestes de mon bras gauche ; vous n'aviez d'yeux que pour ce coin de table que je vous indiquais de la main droite et où, pourtant, je vous avais prévenue qu'il n'y avait rien. Les choses ne sont généralement pas aussi simples que dans cette petite démonstration improvisée, mais il importe toujours, en prestidigitation, de savoir guider les regards des spectateurs.

— Tous les publics ont-ils des réactions identiques ?

— Pas du tout ; le plus redouté des magiciens est le public enfantin, car l'enfant est un terrible observateur et aucune considération ne l'arrête dans ses critiques et ses remarques.

INCIDENTS TECHNIQUES

Pour être prestidigitateur, on n'en est pas moins à la merci d'une panne de matériel et même, parfois, sujet à la distraction. C'est à leur façon de se tirer de ces mauvais pas que se révèlent les artistes de génie. Leur présence d'esprit seule peut, alors, leur inspirer une improvisation qui sauvera leur réputation. Robert-Houdin réalisait, un soir, le tour classique de l'omelette dans le chapeau ; après avoir cassé les œufs dans le couvre-chef

d'un spectateur, il s'aperçut qu'il avait oublié ce que nous appellerons, pour être discret, la précaution d'usage. Il continua son tour ; quelques instants plus tard, le propriétaire du chapeau recevait non le sien, mais celui de l'artiste et trouvait dans le fond un mot charmant de Robert-Houdin qui s'excusait, annonçait pour le lendemain la réparation du dommage et remerciait à l'avance son collaborateur occasionnel de sa discrétion, dont il ne doutait pas.

Un artiste annonce que certains objets disposés sur une commode vont, à son commandement, se transporter sur une table (en réalité, il dispose de deux séries d'objets semblables). Par suite d'une mauvaise synchronisation des mouvements, la série des « doubles » paraît sur la table avant la disparition des originaux. L'opérateur ne perd pas son sang-froid :

— Voyez, mesdames et messieurs, les étranges prodiges de la magie ; ces différents objets sont arrivés ici avant d'être partis de là-bas. j'en suis étonné moi-même.

Il est un autre genre de difficultés que connaissent, un jour ou l'autre, tous les prestidigitateurs : celles que soulève la présence dans la salle de soi-disant malins, dont les interruptions à contre-temps, les réflexions désobligeantes et les observations souvent, du reste, dénuées de fondement, agacent spectateurs et artiste et gâchent les plus jolis tours. Pour en venir à bout, chaque magicien possède une réserve de petites astuces hors programme, dont le résultat est de mettre les rieurs de son côté et de faire taire

le bavard. Un de ces trouble-fête se montrait un jour si insupportable au milieu d'une séance, particulièrement réussie pourtant, que le présentateur perdit patience et se départit de la courtoisie, ordinaire apanage de sa corporation :

— Monsieur, dit-il gravement, vos pertinentes remarques m'indiquent que vous êtes extrêmement doué sous le rapport de la prestidigitation. Voudriez-vous venir contrôler un tour non porté sur l'affiche et que je me propose d'offrir à notre aimable société ? Il s'agit, non du « lapin magnétisé », ou du « chapeau sans fond », mais du « cornichon enchanté ».

L'autre, flatté, monte sur la scène ; l'artiste feint de se laisser embarrasser par lui et commet quelque lourde maladresse. Le fâcheux se rengorge et prend des airs supérieurs.

— Vous êtes content, n'est-ce pas, de m'avoir pris en défaut ? lui demande à haute voix le prestidigitateur.

— Certainement.

— Vous en êtes même ravi ? Enchanté ?

— Mais oui, monsieur, enchanté.

— Je vous remercie, cher monsieur, de cette assurance, mon tour est terminé et j'ai tenu ma promesse.

Et tandis qu'un immense éclat de rire secoue les spectateurs, à qui le calembour n'a pas échappé, le malheureux « cornichon », plus si « enchanté » que cela, descend de l'estrade.

GENEVIÈVE DE CORBIE.



En images

L'examen théorique pour l'entrée à la FFM
par Elyo, Rapahel et Colin



Vintage

Twisted Sisters

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



Voici un effet que l'on peut qualifier de Vintage. C'est un petit bijou d'ingéniosité inventé par John Bannon. On retrouve cet effet dans toutes les bonnes boutiques qui se respectent. C'est un petit effet dévastateur à avoir toujours sur soi.

Effet

Une permutation impensable de deux cartes pensées par deux spectateurs et sans aucune concertation entre eux !

Le magicien dépose devant lui deux paquets de quatre cartes, l'un est à tarot rouge, l'autre à tarot bleu.

Le magicien invite un spectateur à choisir un paquet. Supposons qu'il choisisse le paquet à tarot rouge. Vous attribuez le paquet à tarots bleus à un second spectateur.

Le magicien demande au premier spectateur de penser à l'une des quatre dames et de ne dire que la couleur de la dame qu'il a choisie afin que le second spectateur pense lui aussi à une dame mais de l'autre couleur. Il est indispensable que les deux spectateurs choisissent des cartes bien différentes.

Le magicien affirme qu'il a retourné une carte, une dame dans chacun des paquets. Ce n'est qu'après cette affirmation que les spectateurs annoncent la dame à laquelle ils pensent.

Le magicien éventaille alors les cartes des 2 paquets et effectivement, une seule carte est face en l'air dans chaque paquet ! La dame nommée par chacun des spectateurs.

Les spectateurs sont déjà bouche bée et pourtant ils ne sont pas au bout de leurs surprises !

Sur sa lancée, le magicien affirme que les dames ne se sont pas retournées, mais qu'elles ont voyagé ! Elles ont changé de paquet ! Pour le prouver, le magicien retourne les deux dames : dans le paquet bleu la dame a un tarot rouge et dans le paquet rouge, elle a un tarot bleu !

La surprise est de taille mais ce n'est pas tout...

Le magicien fait une révélation finale étonnante. Ayant percé la pensée des deux spectateurs, le magicien avait prédit les dames qui allaient être nommées. C'est pourquoi, les trois autres cartes de chaque paquet ne sont pas les trois autres dames mais des jokers !

Sans attendre, il retourne les six cartes qui sont encore faces en bas pour révéler six jokers. Le public est sous le charme de ce mystère.

Points forts

Pas besoin d'être un manipulateur chevronné pour présenter cet effet !

Il est accessible à tous même aux débutants ! Pas de forçage, les deux spectateurs nomment la carte de leur choix.

La routine monte crescendo proposant un triple rebondissement.

Vous pouvez vraiment concentrer toute votre énergie sur la présentation de l'effet.

Matériel nécessaire

Ce sublime effet utilise un jeu de style « B-Wave » de Max Maven. C'est l'idée géniale de John Bannon pour éviter les problèmes liés à l'équivoque de la routine originale

Premier paquet

Vous aurez besoin d'une dame double index (pique et trèfle) à dos rouge et de trois jokers à dos bleu.

La dame est située en troisième position, face en l'air dans les jokers faces en bas.

Deuxième paquet

Vous aurez besoin d'une dame double index (cœur et carreau) à dos bleu et de trois jokers à dos rouge.

La dame est située en troisième position, face en l'air dans les jokers faces en bas.

Explication

Sortez les deux petits paquets de quatre cartes et demandez au spectateur d'en choisir un. Tendez le deuxième paquet à un deuxième spectateur. Dans notre exemple, le premier spectateur a pris le paquet bleu et le deuxième spectateur le paquet rouge.

Vous savez que le premier spectateur aura une carte noire dans son jeu, tandis que le deuxième aura forcément une carte rouge. Faites attention de bien noter la position des index pique et trèfle et cœur et carreau.



Vintage

Twisted Sisters

Demandez au premier spectateur de vous nommer une dame. Deux cas de figures sont alors possibles, soit il choisit une dame noire, soit il choisit une dame rouge.

Premier cas

Le premier spectateur choisit une carte noire. Demandez alors au deuxième spectateur de choisir une carte rouge.

- J'ai retourné une carte dans chacun des paquets. Quelle sont les dames que vous avez choisies respectivement ?

Les spectateurs nomment alors leur choix. Faites un éventail avec les cartes des 2 paquets en veillant à faire apparaître le bon index dans chacun des paquets. Effectivement, une seule carte est face en l'air dans chaque paquet ! La dame nommée par chacun des spectateurs.

Affirmez que les dames ne se sont pas retournées, mais qu'elles ont voyagé ! Elles ont changé de paquet !

Pour le prouver, retournez les deux dames en les pinçant par le coin supérieur de chaque index. Dans le paquet bleu la dame a un tarot rouge et dans le paquet rouge, elle a un tarot bleu !

Attention veillez à ne pas attirer l'attention des spectateurs sur l'autre index qui est bien différent.

Dites que vous saviez que ces dames seraient choisies ce soir et retournez tout naturellement les trois autres cartes de chaque paquet pour révéler des jokers !

Deuxième cas

Le premier spectateur choisit une carte rouge. Demandez alors au deuxième spectateur de choisir une carte noire.

- J'ai retourné une carte dans chacun des paquets. Quelle sont les dames que vous avez choisies respectivement ?

Les spectateurs nomment alors leur choix. Dans ce cas de figure, nous allons ajouter une petite phrase supplémentaire.

- Je vais faire voyager vos dames respectives du paquet de droite dans le paquet de gauche et inversement.

Faites un éventail avec les cartes des 2 paquets en veillant à faire apparaître le bon index dans chacun des paquets. Effectivement, une seule carte est face en l'air dans chaque paquet ! La dame nommée par chacun des spectateurs.

Pour prouver que les dames ont bien changé de paquet, retournez les deux dames en les pinçant par le coin supérieur de chaque index. Dans le paquet bleu la dame a un tarot rouge et dans le paquet rouge, elle a un tarot bleu !

Attention veillez à ne pas attirer l'attention des spectateurs sur l'autre index qui est bien différent.

Dites que vous saviez que ces dames seraient choisies ce soir et retournez tout naturellement les trois autres cartes de chaque paquet pour révéler des jokers !

Dernière réflexion

Si vous désirez ajouter une petite touche magique, vous pouvez montrer dès le départ quatre cartes faces en bas en exécutant un comptage Elmsley avec chacun des paquets.

Attention à bien remettre la dernière carte comptée sous le jeu.



Congrès FFM du 25 au 28 septembre 2025

Troyes

GALAS INTERNATIONAUX

CONFÉRENCES, ATELIERS

CONCOURS SCÈNE ET CLOSE-UP

CHAMPIONNAT DE FRANCE FFAP

PASS MAGIQUE

DÎNER SPECTACLE

NOMBREUX EXPOSANTS

Inscriptions :

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

Attention les tarifs augmentent après le 30 juin
alors ne tardez pas.

5 raisons pour vous inscrire

1. Assister aux championnats de France de magie FFAP pour découvrir les meilleurs magiciens du moment et leurs incroyables performances.
2. Participer à des galas de magie époustouflants, animés par des artistes renommés et talentueux.
3. Assister à des conférences animées par des experts de la magie, qui partageront leurs connaissances et leurs astuces.
4. Rencontrer d'autres passionnés de magie, échanger des conseils et des expériences, et créer des liens dans une atmosphère conviviale.
5. Déambuler dans les stands du plus grand rassemblement d'exposants et de marchands de France.

Venir au congrès FFM c'est vivre une expérience unique et magique, remplie de surprises, de mystère et de moments inoubliables.

Pourquoi venir à Troyes ?

Une ville accueillante et historique : Troyes, avec son charme médiéval, ses ruelles pittoresques et son ambiance conviviale, est le décor parfait pour cet événement unique.

Le Centre de Congrès de l'Aube est un lieu moderne et modulable situé au cœur du centre-ville historique de Troyes. Il dispose d'un auditorium de 800 places, de salles de conférences, et de 1 000 m² d'espaces modulables.

Une immersion totale dans l'univers magique : Trois jours dédiés entièrement à la magie, dans un cadre dynamique et chaleureux. L'occasion parfaite pour se ressourcer et repartir avec une dose d'inspiration.

Des rencontres enrichissantes : Le congrès est l'occasion idéale pour échanger avec des passionnés, rencontrer des grands noms de la magie et partager des expériences uniques.

Le rendez-vous incontournable de la magie en France : Des centaines de magiciens réunis, des shows époustouflants et des échanges passionnants.

Une célébration de l'art magique : Ce congrès est LA fête annuelle des magiciens, un moment où chacun prend plaisir à se retrouver, à échanger et à créer des souvenirs uniques.

Une ambiance conviviale et festive : En plus d'être un événement professionnel, c'est une vraie rencontre humaine, où l'on se retrouve autour d'une passion commune.

Hébergements disponibles : La ville propose une large gamme d'hôtels, allant des établissements économiques aux hôtels de charme, ainsi que des options en résidences et chambres d'hôtes. Les hôtels sont pour la plupart à proximité du centre des congrès.

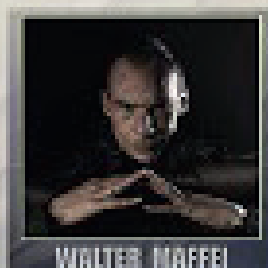




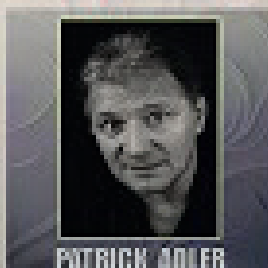
UN DES PLUS GRANDS CONGRÈS MAGIQUES EUROPÉEN DES ARTISTES DE NIVEAU INTERNATIONAL SCÈNE ET CLOSE-UP

Galas, Conférences, Championnat de France FFAP de Magie, Dîner spectacle,
Pass Magique, Nombreux exposants

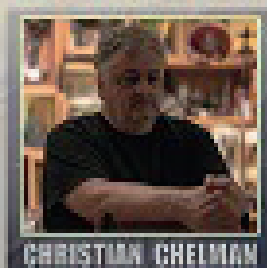
ILS SERONT AU CONGRÈS



WALTER MAFFEI



PATRICK ADLER



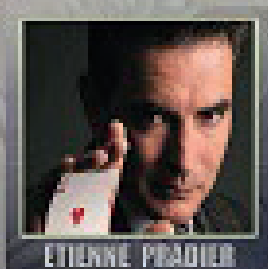
CHRISTIAN CHELMAN



FRANÇOIS NORMAND



LEO BRIERE



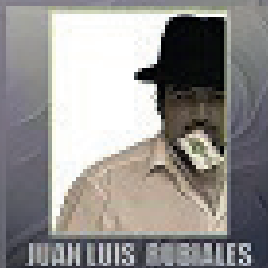
ETIENNE PRADIER



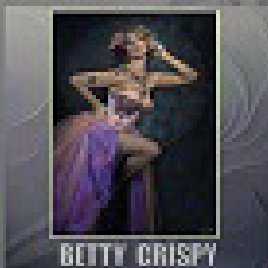
ROBIN DEVILLE



JEAN-JACQUES SANVERT



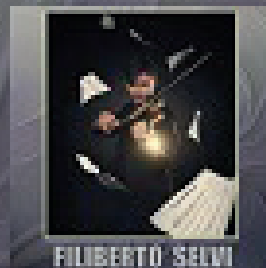
JUAN LUIS ROSALES



BETTY CRISPY



MORTEN CHRISTIANSEN



FILIBERTO SELVI



FLORIAN SAINVET



FRANCESCO DELLA BONA



RAFAEL



LEA HYLE

N'ATTENDEZ PLUS POUR VOUS INSCRIRE



SCAN ME

Tours

Tour de France

Tous ceux qui, comme moi, ne pratiquent pas la mnémotechnie régulièrement, ont à leur répertoire des démonstrations de pseudo mémoire prodigieuses soit avec des jeux de cartes, soit avec des lettres ou divers autres objets. Là où cela se complique, c'est lorsqu'on se trouve chez des amis qui nous demandent de refaire les mêmes prodiges de manière impromptue. Une soudaine perte de matière grise serait pour le moins des plus mal venues, non ? Aussi, pour pallier ce problème, je me suis penché très tôt sur les versions improvisées. En 1984, j'ai publié une version personnelle de démonstration impromptue de pseudo mémoire prodigieuse avec un jeu de cartes prêté. S'en est suivi dans la foulée la publication d'un autre tour de pseudo mémoire, de scène cette fois-ci, intitulé « Tournées d'été ». À cette même époque, j'avais mis au point un effet impromptu qui ressemblait assez à ce dernier, utilisant des cartes de visite et des villes de France. Je l'ai intitulé, comme vous vous en doutez, « Tour de France ». Mais je ne l'ai jamais publié. Le mentalisme ayant plus le vent en poupe ces dernières années que dans le début des années quatre-vingt, j'ai donc décidé de vous en faire profiter.

Effet

On vous demande, au débotté, de reproduire entre amis l'une des merveilleuses expériences de mémoire que vous réalisez habituellement sur scène. C'est le moment de mettre en place les protagonistes pour réaliser « Tour de France ». Demandez à ce que l'on vous prête une feuille blanche format A4 et si possible une trentaine de cartes de visite. Il serait toutefois préférable que vous les ayez sur vous, cela vous permet par la même occasion de laisser un peu de publicité indirecte. Expliquez à vos amis que vous allez organiser avec eux les étapes du prochain Tour de France. Prenez la feuille blanche et demandez que l'on vous nomme des villes de France, comme cela leur vient. Vous aurez droit aux inévitables Paris, Marseille, Lyon, Bordeaux... et parfois à de petites perles méconnues comme Boeschepe, Yffiniac, Zigliara, Quié...

Une fois que vous avez collecté au moins quarante ou cinquante villes, ce qui peut être un exercice de groupe des plus amusants, vous expliquez qu'il faut maintenant organiser le Tour en choisissant une ville de départ. Imaginons que ce soit Mulhouse. Vous écrivez en lettres bâton le nom de cette ville au dos d'une carte de visite (Fig. 1). Puis, vous écrivez le nom d'au moins une trentaine d'autres villes ainsi que celle qui sera la ville de l'étape finale, par exemple Nice. Chaque

fois qu'une ville est choisie, vous la biffez sur votre feuille qui à la fin va ressembler, plus ou moins, à celle de la figure 2. Il vous restera inévitablement des villes inusitées. Vous mélangez les cartes de visite, écriture vers le bas (Fig. 3) et demandez à une personne de prendre une carte de visite et de cacher le nom de la ville écrit dessus. Pour ceux qui en ont l'habitude, toutes ces actions peuvent également se dérouler mains dans votre dos, ce qui enlève toute idée d'une tricherie éventuelle. « Trente-deux villes, c'est peut-être un peu long, aussi nous travaillerons dans un premier temps avec environ la moitié des villes ». Vous divisez les cartes en deux

tas et n'en conservez qu'un. Vous demandez alors à une personne de bien vouloir mélanger la pile que vous venez de lui confier, puis, de vous nommer les villes qui la composent. Une fois cela fait, cette personne ajoute à sa pile la carte de visite portant le nom de la ville choisie précédemment, après que tout le monde en ait pris connaissance. Puis, elle remélange ces cartes et vous redonne les noms de toutes les villes qu'elle a en mains. À la fin de l'énumération, vous lui donnez le nom de

Armand PORCELL

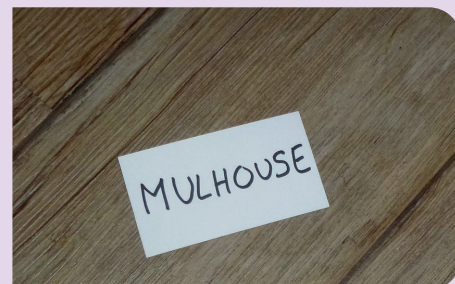


Fig 1

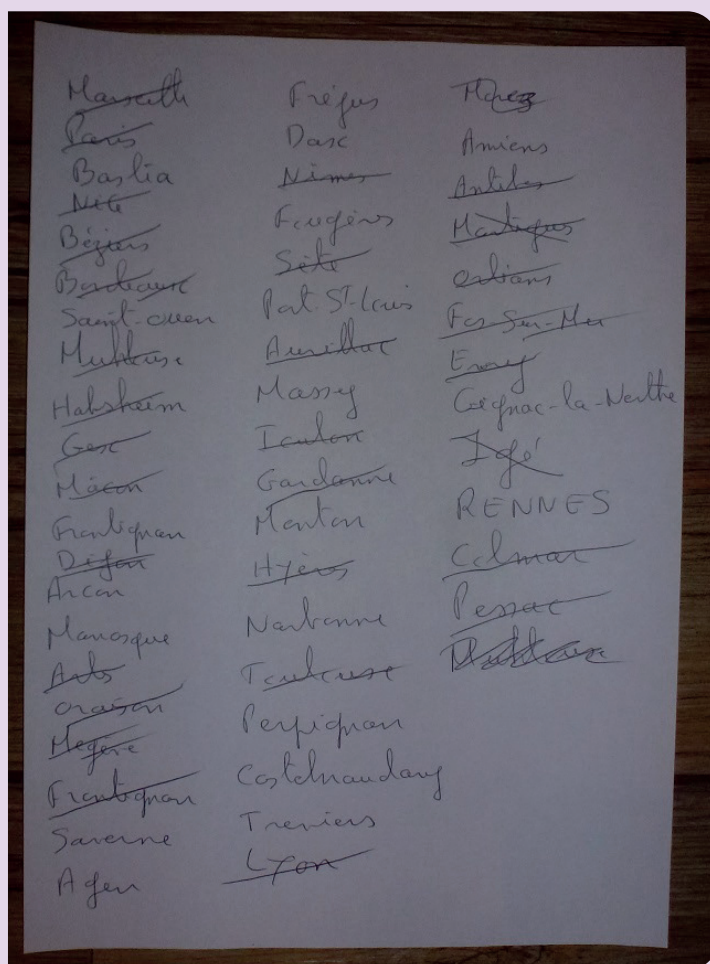


Fig 2

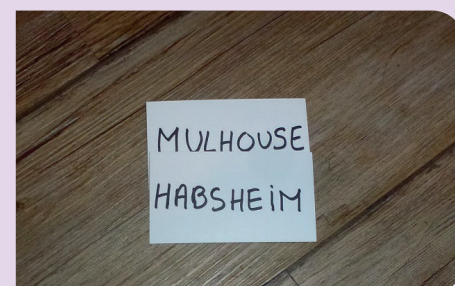


Fig 3

Tours

Tour de France

la ville ajoutée. Pendant tout ce temps vous tournez le dos au public.

Vous proposez alors une deuxième petite expérience. Vous refaites face aux spectateurs et vous nommez le nom de toutes les villes composant la pile non utilisée que vous aviez confiée à une tierce personne.

Principe

Regardons les noms des villes choisies dans notre exemple (Fig. 2). Si je ne vous dis rien, vous êtes comme les spectateurs, qui, rappelons-le, vous les ont nommés eux-mêmes, vous ne constatez rien de particulier. Pourtant toutes les villes biffées peuvent se diviser en deux groupes. Si je vous dis que Paris, Marseille, Rennes, Grenoble, Pessac, Avignon font partie d'un même groupe et que Lyon, Toulouse, Mulhouse, Nîmes, Beauval, Colmar d'un deuxième groupe bien distinct, cela vous éclaire-t-il un peu plus ? Cherchez bien avant de lire la suite. Alors, lorsque vous aurez lu le principe et admis sa simplicité évidente, essayez de vous rappeler qu'avant de le lire ce n'était pas aussi évident que ça pour vous.

Le principe est simple, je fais deux groupes en m'appuyant phonétiquement sur la première syllabe de chaque mot. Le premier groupe se compose des voyelles A et E et le deuxième I, O et U. Le Y est assimilé au I puisque se prononçant de la même manière (dans Lyon, j'entends Lion). Il en va de même pour Beauval où j'entends Boval. Donc, bien que la première voyelle soit un E, phonétiquement je place la ville dans le deuxième groupe. Il est important que, quelle que soit l'orthographe de la ville, vous ne preniez en compte que sa phonétique. Une fois ce principe de classement phonétique des syllabes assimilé, vous pouvez laisser libre cours à votre imagination et classer toutes sortes de mots en deux ou trois groupes à votre convenance. Vous pouvez aussi décider d'utiliser non pas la première syllabe du mot, mais la dernière. Suivant votre choix, une ville comme Colmar se place soit dans le deuxième groupe si vous utilisez la première syllabe, soit dans le premier si vous avez décidé d'utiliser la dernière.

Une fois le principe assimilé, voyons maintenant le déroulement de l'expérience en détail.

Présentation

Pour me faciliter le travail de description, j'ai opté pour le classement phonétique de la première syllabe de chaque ville. Je supposerai également que vous avez avec vous un nombre pair de cartes de visite, dépassant la trentaine, trente-deux par exemple.

Vous empruntez au moins une feuille de papier blanc format A4 et un stylo. Comme il a été dit dans la partie présentation, vous demandez aux personnes qui sont avec vous de nommer autant de villes qu'ils en connaissent.

À chaque fois, vous écrivez le nom sur la feuille. N'arrêtez surtout pas l'énumération lorsque vous serez arrivé à trente-deux villes, car il n'y a rien de moins sûr qu'elles puissent se répartir exactement en deux groupes. En fait, pour être tranquille, il vous en faudra une cinquantaine.

Une fois cela fait, vous sortez vos cartes de visite et demandez à une personne de vous nommer la ville de laquelle vous allez faire partir le tour.

Dans la partie « présentation », je ne m'en suis pas servi, mais maintenant je vais vous expliquer mon *modus operandi* en détail, qui potentialise un peu plus le déroulement de l'expérience. Revenons à la ville du départ du tour, supposons que l'on vous dise Mulhouse. D'après mon classement, elle fait partie du deuxième groupe (I – O – U). Vous écrivez Mulhouse en lettres bâtons au dos d'une carte de visite (Fig. 1), puis vous continuez : « Départ de Mulhouse, nous allons passer ensuite par Habsheim (premier groupe) ». Vous écrivez le nom de la ville et placez la carte de visite, écriture vers le haut, à cheval sur la première (Fig. 4).

« Au fait, nous n'avons pas choisi la ville d'arrivée ». Il faut qu'elle appartienne au même groupe (nous verrons pourquoi après). Le plus simple est de prendre l'initiative : « Pour changer de la traditionnelle arrivée à Paris (premier groupe) je pense que Nice (deuxième groupe) pourrait-être une bonne idée ». Vous écrivez Nice sur une carte de visite et la placez à cheval sur les deux premières (Fig. 5).

Et voilà, le forçage (si l'on peut dire) est effectué. Il n'y a aucune raison pour que quelqu'un s'insurge contre cette proposition puisque personne ne sait où vous voulez en venir.

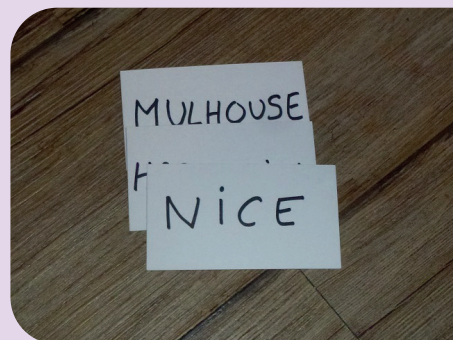


Fig 4

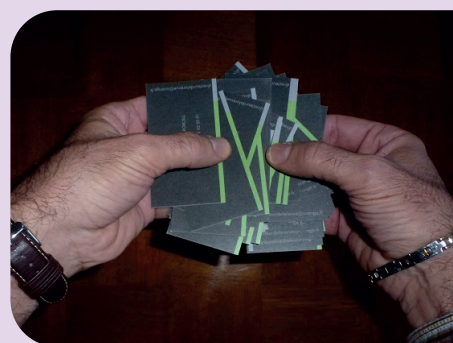


Fig 5

Si la ville de départ avait fait partie du premier groupe, j'aurais eu une phrase légèrement différente, mais tout aussi directive : « Il n'y a aucune raison pour ne pas conserver la traditionnelle ville d'arrivée, Paris ! ».

Maintenant, vous allez écrire les noms des vingt-neuf autres villes en alternant leurs appartenances aux deux groupes et tout en jouant avec les gens qui sont autour de vous : « Nous pourrions le faire passer par Arçon (premier groupe), puis aller à Morez (deuxième groupe). Je sais que Megève (premier groupe) n'est pas tout à fait à côté, mais pourquoi ne pas insuffler un peu d'originalité, à cette boucle ? ». Et, ainsi de suite jusqu'à ce que vous ayez rempli les trente-deux cartes de visite. Cette partie de la mise en place de la démonstration peut être des plus ludiques, en fonction des connaissances géographiques de vos amis et de vous-même.

Maintenant, vous retournez la pile de cartes de visite faces en bas et effectuez votre plus beau faux mélange Charlier, le seul faux mélange qui soit crédible pour ce type d'effet. N'oubliez pas que vous n'êtes pas en train d'effectuer un tour de cartes. Les gens pensent donc que vous avez mélangé toutes les villes entre elles. En fait, elles sont alternées comme vous le feriez avec les cartes rouges et les cartes noires d'un jeu classique, mais de manière nettement moins évidente.

Vous allez maintenant demander à une personne de prendre une ville. Personnellement, je place mes mains dans mon dos et fais choisir une carte, en les faisant passer de ma main gauche vers ma main droite et en demandant à la personne concernée (Chantal) de me dire stop lorsqu'elle le voudra. Lorsque Chantal me dit stop, je lui donne encore le choix entre la carte qui vient de passer et celle qui va passer et je décale la carte choisie vers elle pour qu'elle la prenne (Fig. 6).



Fig 6

Lorsqu'elle s'est emparée de sa carte, je place celles tenues en main droite sous celles tenues en main gauche. Je demande à Chantal de bien cacher le nom de la ville, après en avoir pris connaissance, et je me retourne vers eux. Une fois face aux gens, je récapitule ce que nous avons fait, je parle de l'impossibilité pour moi de savoir quelle ville a été choisie, etc.

En fait, il me faut environ une demi-minute pour effectuer un anti-faro en décalant la première carte vers l'extérieur (le plus éloigné de mon corps, saillie externe). Une fois l'anti-faro terminé, ma main droite s'empare des cartes composant le paquet mis en saillie externe (Fig. 7). Ce paquet n'est composé que de villes appartenant au groupe opposé à celui de la ville choisie. Si, par exemple, Chantal a choisi Bordeaux (deuxième groupe), toutes les cartes seront du premier groupe.



Fig 7

Il vous suffit alors de dire que pour ne pas faire trop traîner l'expérience en longueur, vous n'allez utiliser qu'environ la moitié des villes. La main droite dégage alors le paquet dont elle s'est emparée et le ramène devant vous en le confiant au spectateur A que nous prénommerons Arnaud pour des raisons de facilité. Les cartes de la main gauche sont données à une autre personne (Bernard) en lui demandant de les mettre dans sa poche. Pour les spectateurs, vous vous êtes contenté de couper la pile de cartes de visite en deux paquets à peu près égaux.

Vous demandez à Arnaud de bien mélanger les cartes de visite que vous venez de lui confier. À ce stade de l'expérience, soit vous choisissez de vous retourner, soit de fermer les yeux, et vous demandez, à ce moment là à Arnaud de vous nommer les villes composant son paquet, sur un rythme soutenu mais raisonnable, pour que vous ayez le temps de les mémoriser. En fait, vous ne faites surtout rien. Cette énumération va vous permettre, à la limite, de déterminer s'il a en main le premier ou le deuxième groupe. Dans notre exemple, puisque la ville choisie est Bordeaux, Arnaud aura en mains toutes les cartes du premier groupe. Vous demandez alors que l'on rajoute la ville choisie aux cartes tenues par Arnaud et à ce dernier de bien remélanger le paquet et de vous énumérer à nouveau les villes qu'il a en mains. Il doit le faire en posant les cartes sur la table, écritures vers le haut, et retourner la pile face en bas une fois qu'il aura fini. Le seul travail que vous ayez à faire c'est de repérer la ville qui n'est pas de ce groupe et de retenir son rang au moment de l'énumération. En fait, lorsqu' Arnaud nomme ses villes, je compte en même temps 1, 2, 3, etc. jusqu'à ce que j'entende le nom de la ville étrangère au groupe. Je retiens à ce moment-là sa place et le travail est terminé.

Soit je me retourne, soit j'ouvre les yeux en fonction de l'option prise au début. Si j'ai repéré, par exemple, que Bordeaux était la dixième dans l'énumération, je demande à Arnaud de prendre la dixième carte et de la tenir écriture vers le bas. Puis, je nomme la ville « Bordeaux », et à ce moment-là seulement je lui demande de retourner sa carte. Allez savoir pourquoi, mais le fait de nommer le rang de la ville, la faire sortir du paquet et la nommer après, renforce aux yeux des gens la « prouesse » que vous venez d'accomplir, par rapport au simple fait de se contenter de nommer la ville juste après l'énumération.

J'ouvre une petite parenthèse ludique : si

vous demandez à Chantal de ne montrer sa carte à personne, vous pouvez au moment des énumérations faire « jouer » tous les présents. Vous mettez alors tous les gens présents dans la pièce à contribution, pour qu'ils participent eux-mêmes à l'expérience de mémorisation. Ne présentez surtout pas cela comme un défi, mais bien comme un jeu. Et vous serez étonné des réactions positives de vos amis qui ne feront qu'amplifier encore votre prouesse.

Deuxième parenthèse : vous vous souvenez que dans notre exemple la ville de départ était Mulhouse et celle d'arrivée Nice, toutes les deux appartenant au deuxième groupe. Imaginons qu'au lieu de Bordeaux, Chantal choisisse une ville appartenant au premier groupe comme Reims (une chance sur deux pour que cela arrive). Au moment de l'énumération, elle va se retrouver dans la pile des villes du deuxième groupe. À ce moment-là, il vous faudra retenir trois places, au lieu d'une. Vous retiendrez le rang de Mulhouse, celui de Nice et bien sûr celui de Reims. Donc, lorsque vous allez vous retourner (ou ouvrir les yeux) vous allez demander à Arnaud de prendre la huitième, la dixième et la treizième carte de visite. Comme vous savez où sont les villes d'arrivée et de départ, vous les nommez et les faites retourner en premier pour garder la ville rajoutée pour la fin.

Passons maintenant à la deuxième partie de notre démonstration. Vous avez sur la table, devant vous, la feuille sur laquelle figurent tous les noms des villes précédemment citées avec les villes choisies qui sont légèrement biffées (Fig. 2). Vous savez quel est le groupe que vous avez confié à Bernard au début en lui demandant de le mettre dans sa poche, vous connaissez le nom de la ville extraite de ce groupe (Bordeaux). Il ne vous reste plus qu'à vous concentrer tout en jetant un coup d'œil à la liste et nommer toutes les villes du deuxième groupe sauf Bordeaux, tout en demandant à Bernard de les jeter au fur et à mesure sur la table. Quelle mémoire ! Là encore, vous pouvez jouer avec les gens qui sont avec vous dans la pièce, en justifiant ainsi la présence de la feuille A4.

Normalement, avec votre mémoire fabuleuse, vous ne devriez pas avoir besoin de cet aide mémoire... mais eux, oui ! Donc il est logique que la feuille soit là pour les aider. Si vous jouez bien votre rôle d'animateur, personne ne se souciera de cette feuille, qui va pourtant grandement vous faciliter la vie pour le final.

Notes finales

Pour ceux qui ont peur de faire choisir une carte dans le dos et d'effectuer un anti-faro dans la foulée, il est toujours possible de faire choisir la ville de façon classique, cartes éventailées devant eux, de couper l'étalement à la carte choisie et de placer les cartes qui étaient dessus, sous les autres. Puis, au lieu d'effectuer un anti-faro, il est également possible de distribuer la pile en deux tas, en se souvenant de la pile où la première carte a été distribuée. C'est celle que vous allez donner à Bernard et l'autre que vous confierez à Arnaud. Mais j'aime moins.

Une autre manière de présenter cette démonstration serait de distribuer les cartes, après le faux mélange Charlier, en deux piles, puis de demander à deux personnes d'en prendre chacun une, de convier Bernard à choisir une ville dans sa pile, après les avoir toutes regardées de manière à être sûr que ce soit une ville qui lui plaise et de mettre toutes les autres cartes dans sa poche.

Dans le même temps, Arnaud vous nomme toutes les villes qui composent sa pile après avoir consciencieusement mélangé celle-ci. Bernard met alors sa carte dans la pile d'Arnaud qui la remélange et vous l'énumère pour la seconde fois.

À ce moment-là, vous pouvez avoir la triple révélation à chaque fois au lieu de vous contenter d'un cinquante pour cent comme c'était le cas précédemment. Comme vous savez à quel groupe appartiennent les villes de départ et d'arrivée, il vous suffit d'avoir sous le paquet de trente-deux cartes une ville du même groupe et de vous rappeler du tas où vous avez donné la dernière carte. C'est ce tas que vous donnerez à Bernard tout en lui demandant de bien vouloir le mélanger pendant qu'Arnaud, héritier de l'autre tas, y choisira sa ville. Ainsi, vous serez sûr à cent pour cent d'avoir les trois villes qui nous intéressent dans la même pile.

Pour couper court à toute demande de répétition, vous pouvez à chaque fois que

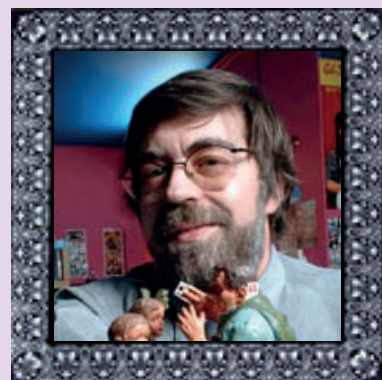
vous nommez une ville contenue dans le paquet de Bernard lui demander de jeter la carte de visite sur la table, vous en emparer et la déchirer dans un geste théâtral. Ainsi, à la fin de l'énumération il ne restera que dix-sept cartes intactes. Il vous suffit par la suite de les prendre et de les déchirer en jetant les morceaux sur le tas formé par les quinze cartes précédemment détruites. C'est aussi une manière de signaler par le non-dit que l'expérience est finie.

J'aurais bien d'autres choses à écrire sur cette démonstration et sur l'idée de base de séparer des mots en divers groupes basés sur la phonétique de la première ou de la dernière voyelle. Mais comme je pense que le sujet est loin d'être épuisé, je préfère que chaque lecteur laisse vagabonder son imagination et puisse ainsi créer ses propres effets. Et, pourquoi pas, les envoyer par la suite au chardon magique pour que nous puissions avoir le plaisir de les publier ?

La magie des allumettes

Disparition d'une pièce de monnaie

par Mann Peter



Effet

Placez trois allumettes en triangle sur une table couverte d'un tapis. Au centre de ce triangle disposez une petite pièce aimantable. Recouvrez le tout avec une carte à jouer et placez une boîte d'allumettes sur l'ensemble.

Le pouce et le majeur de la main gauche soulèvent légèrement la carte par le petit côté le plus proche de vous. Puis la main droite retire la boîte de la carte en la faisant glisser vers vous.

Lorsque la boîte a quitté la carte, laissez retomber la carte à sa place. Prenez une allumette et enflammez-la. Reposez la boîte sur la table, chauffez le dessus de la carte et retirez-la.

Surprise : la pièce a disparu sous l'effet de la chaleur. Il ne reste plus que le triangle d'allumettes.

Explication

Le fond du tiroir de la boîte d'allumettes est recouvert d'un aimant plat.

Lorsque vous faites glisser la boîte d'allumettes le long de la carte, vous entraînez ipso facto la pièce qui restera collée sous la boîte (A). En poussant le tiroir pour prendre l'allumette, vous glissez la pièce sous la partie ouverte du tiroir. En refermant la boîte d'allumettes, il vous sera très facile de glisser secrètement la pièce entre le couvercle et le tiroir; (B)

Nota :

Prévoyez une boîte duplicata non truquée pour la donner à l'examen.



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.

Tenyo à travers le Monde : Intiki Magic Bar

par Romain Brilli



Pour inaugurer cette nouvelle rubrique « Tenyo à travers le Monde », prenons l'avion et décollons pour une destination qui nous est lointaine mais qui est assez proche du siège de Tenyo à Tokyo. On va rester au Japon pour visiter un lieu complètement fou que je suis vraiment heureux de vous partager aujourd'hui. Il s'agit de l'Intiki Magic Bar.



Situé à Takamatsu dans la préfecture de Kagawa ce bar qui a ouvert le 1er Octobre 2008 va bientôt fêter ses 17 ans.



L'Intiki Magic Bar est un lieu hors du temps, un restaurant/bar entièrement dédié à la magie, où chaque détail est soigné. C'est à la fois un musée magique, un lieu où sont présentés tout au long de la journée des tours, une boutique de magie, un lieu où on peut prendre des cours de magie et où des concours de magie sont organisés.

Dès l'entrée, située au premier étage, les 8 volumes de « Tarbell Course in Magic » traduits par l'équipe Tenyo en japonais entre 1975 et 1982, « donnent la » aux innombrables tours de magie qui décorent le lieu.



Son propriétaire, Intiki Terushita, est un spécialiste de la magie comique. Il a gagné de nombreux concours internationaux. En Juillet 2015, il représente le Japon aux championnats du monde FISM en Italie et finit 11e dans la catégorie « Magie de salon. »

Mais ce qui va nous intéresser aujourd'hui c'est les centaines de vidéos présentes sur la chaîne youtube de l'Intiki Bar, et, bien sûr, en particulier, celles sur les tours Tenyo.

En allant sur la chaîne youtube de l'Intiki Magic Bar

<https://www.youtube.com/channel/UC1TG4-iXMMSQ1JnPuZxoRw>

dirigez-vous sur les Playlists. Vous trouverez de nombreuses catégories et des démonstrations de grands fabricants japonais.

Vous découvrirez ainsi plusieurs gros fabricants japonais dont, entre autres, 37 vidéos de Mikame (ミカメクラフト) qui est un des meilleurs crafter mondiaux, 118 vidéos DP-Groupe (DPグループ) très populaire au Japon et 129 vidéos sur Tenyo (テンヨー).

Pour certaines vidéos, il est possible de mettre les sous titres en anglais pour bien comprendre les présentations.



Le monde de Tenyo Intiki Magic Bar

Profitions de cette magnifique chaîne pour parler de quelques anciens Tenyo :

Up & Down Ball

Ce tour a été créé en 1976 par le génial Shigeru Sugawara.

Le magicien fait léviter une balle dans un tube en plastique à l'aide d'une baguette de magie. La balle est très facilement contrôlable, on peut la faire monter et descendre à volonté, sans mouvement suspect.

Il existe deux versions de ce tour. La première sortie en 1976 dans les fameuses boîtes marron en imitation d'écaillles d'alligator de Tenyo. Cette version nécessite l'utilisation d'un tube en carton dans lequel est inséré le tube en plastique. En 2003 sort une nouvelle version avec une manipulation légèrement simplifiée qui élimine le tube en carton.

L'astuce est vraiment géniale et diabolique. Digne de l'esprit créatif de Shigeru Sugawara. Aucun fil, ni aimant n'est utilisé.

<https://youtu.be/4tm8YBBWHsU?si=0OMu7fqYDY-pXM-P>



Magic Shaker Cup

Créé en 1999 par Himihiko Nakamura, avec une routine de Tomoyuki Shimomura, ce tour fait partie de la série « Magician's Selection. » Ce magnifique shaker en chrome, qui ressemble à s'y méprendre à un vrai, combine deux principes magiques différents qui peuvent être utilisés indépendamment. On peut réaliser la routine classique du shaker magique et en plus des routines de type Chop Cup pour faire apparaître ou disparaître tout un tas d'objets. Intiki vous en fait une parfaite démonstration dans cette vidéo.

https://youtu.be/sOjrhMEB0gE?si=1oL_5sSi_5PzksM



Homing Dice

Créé par Takuya Yoshizawa en 1964, il s'agit d'un des tout premiers tours conçu par Tenyo. Il existe 2 versions de ce tour très ingénieux. La première version a été créée par Yoshizawa en 1964. Elle n'a jamais été commercialisée. Une version simplifiée a été commercialisée en 1964 et l'explication a été publiée en mai 1971 dans Genii Magazine.

<https://youtu.be/aMAGx6ytZmk?si=U1us8Ea51iHGxKx5>



T-84 Card Frame

Réalisé en 1977 par Shigeru Sugawara sur un principe original d'Owen Clark, ce tour génial permet de faire apparaître une carte à vue de manière automatique.

Sugawara a été en charge de créer une version en plastique de ce classique de la magie. Ce qui n'a pas été chose aisée car il a vite constaté que l'électricité statique emprisonnait le sable entre les deux feuilles de plastique. Il a donc demandé à l'entreprise de fabrication de plastiques d'ajouter un ingrédient empêchant l'accumulation d'électricité statique et permettant au sable de s'écouler librement. Les premières versions de ce tour étaient vendues avec deux cartes permettant de présenter une routine avec ce cadre.

<https://youtu.be/X8r0tw4tGGU?si=6FC-ssYEdDI-nl2>



Tiny ring

En 1999, Tenyo a commercialisé, seulement au Japon, une bourse noire contenant quatre mini anneaux chinois dorés d'environ 6 cm de diamètre. Le succès de ce tour réside dans la magnifique routine de Toru Suzuki et notamment dans la nouvelle manipulation « unbroken ring. »

Ces petits anneaux qui tiennent dans les doigts permettent une manipulation en close up.

<https://youtu.be/nVKJW7BSPu0?si=-2UjplfkPKAkZmFz>

Autre présentation plus poétique :

<https://youtu.be/hrKi1e3YWKa?si=1t4Hd4CQcMTLwzgw2>



Tenyo « Forget-Me-Not » Coin

Créé en 1998 par Toru Suzuki, ce tour a tout d'abord été offert en bonus de l'achat de « Cyber Conjuror » avant d'être vendu séparément en 2002 dans la série « Magician's Selection. »

Le magicien explique détenir une pièce magique capable de retenir la carte que le spectateur aura choisie au hasard.

Le magicien montre une des faces de la pièce, qui représente un motif simple au spectateur et lui demande de la retenir. Il lui donne alors un papier et un crayon pour reproduire le motif de tête. Impossible, le spectateur n'y arrive pas, il a décidément une mémoire défaillante.

Il lui dit de ne pas s'inquiéter car la pièce, elle, dispose d'une excellente mémoire. En frottant le même crayon sur un papier avec la pièce en dessous, la carte du spectateur apparaît comme par magie....

<https://youtu.be/ZJUuh0TB1Wc?si=Ar1fyTQO02wjG3dJ>



MAGIC BAR INTIKI
マジックバーインティキ

Le monde de Tenyo Intiki Magic Bar

Tomato and Bowl

Ce tour de 2005 par Akio Kanno, d'après une routine de Tomoyuki Shimomura il appartient à la gamme « Magician's Selection de Tenyo. Le magicien fait disparaître puis apparaître sous un bol 3 petites tomates. Au final, une très grosse tomate apparaît. Dans cette vidéo, Intiki nous apprend à construire ce tour et nous en fait une démonstration.

https://youtu.be/TqgzVP2NZKQ?si=8dlolihs_4KxZ03L



Tenyo Magical Drum

Il s'agit d'un très vieux tour de scène remis au goût du jour par Tenyo. Le tour d'origine s'appelle « le tambourin à production » et permet la production d'une multitude de foulards et de rubans d'un cylindre en métal qui a été montré vide.

<https://youtu.be/xbTM8MrNtAs?si=qpCLb3JDyNKG1yxN>



TC03 - Gorilla Bar

Produit en 1986 par Tenyo, il s'agit de l'un des 3 seul tour avec la dénomination TC.

Ce tour est inspiré du tour créé en 1955 par Ken Allen, « Monkey Bar. »

Il est encore le fruit du génial cerveau de Shigeru Sugawara et permet de faire un tour de magie comique, comme vous le verrez dans la vidéo, avec un final surprenant » !

https://youtu.be/OHaiMRbdyis?si=LRbkXhqHyWUhtV_i



Tenyo Oriental Rice Bowls

La méthode est basée sur la routine créée en 1931 par Al Baker.

Lors de son 15e festival de magie, en 1971, Tenyo a accueilli Charlie Miller qui a présenté sur scène son interprétation des « bols de riz Al Baker. » Sa présentation eu un tel succès que l'année suivante, en 1972, Tenyo a fabriqué et commercialisé ce tour.

Le magicien Scott Sabin a introduit une présentation très intéressante en remplaçant le riz par des corn flakes, ainsi l'apparition à la fin du lait semble beaucoup plus logique. Les bols sont fabriqués en magnifique céramique blanche avec une très belle finition, décorés d'une large bande bleue. Le gimmick utilisé est un morceau de caoutchouc rond de la même couleur que le bol. Après avoir rempli le bol d'eau (mais pas jusqu'en haut), le morceau de caoutchouc blanc est posé dessus et appuyé vers le bas jusqu'à faire ventouse, ce qui le maintient en place. Le bord du cercle en caoutchouc se place contre la bande bleue. La jointure passe ainsi inaperçue.

<https://youtu.be/xbTM8MrNtAs?si=903dnxYeg4rLbGvy>



Intiki Terushita présente aussi des Tenyo qui ne sortent qu'au Japon. En voici deux exemples.

Détective Conan

Sorti tout récemment, ce tour se déroulant dans l'univers de Détective Conan repose sur un principe mathématique.

https://youtu.be/Ucv8_igeTgg?si=abqwwjliDbQR8VZm



Reine des neiges

Grâce au parc Tokyo

Disneyland, Tenyo a la licence Disney pour le Japon et a donc créé énormément de tours avec les personnages de Disney.

Intiki présente ici un tour dans l'univers de la Reine des neiges que je n'avais pas

du tout identifié. Ce tour est très rapide et humoristique, car le magicien finit avec les lunettes et une carotte à la place du nez. Un univers qui colle parfaitement à Intiki.

<https://youtu.be/WV-FBrPo5AQ?si=AhjGa2GuD59FX9xR>



Vous trouverez plus d'informations sur l'Intiki Magic Bar (<https://artefake.fr/intiki-magic-bar/>) et sur son propriétaire Intiki Terushita (<https://artefake.fr/intiki-terushita/>) sur ces deux articles du site Artefake.



Il vous reste maintenant tout l'été pour découvrir les 117 autres vidéos Tenyo et toutes les autres pépites, parfois très farfelues, que recèle la magie japonaise, si singulière à nos yeux !

Bonnes vacances à tous et rendez-vous en Septembre pour une nouvelle saison du Monde Tenyo où je vous réserve plein de belles surprises !

Sources : Tenyoism - Tenyo Blogspot - Autres sites internet



En images

Réunion du mois de mai



Antoine Salembier Perception

Coincidence by design 2

Par Antoine Salembier



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

Chaque mois nous déterrons 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 !

Cette routine utilise une méthode ingénieuse de préparation du jeu. Sa mise en place fait partie intégrante de la présentation. Cinq symboles coïncident mystérieusement.

Mise en place

Cette routine est basée elle-aussi sur l'astuce mathématique de Terry LaGerould. Elle est inspirée de la routine « A Reading » de John Mendoza, publiée dans The Mendoza Series of personal Instruction (1979).

Posez cinq cartes du même symbole (les croix par exemple) sur le dessus du jeu. Pour les positionner, prenez le jeu faces en l'air pour montrer des symboles mélangés. Faites une double coupe des deux cartes se trouvant sur la face du jeu pour les transférer sur le dessus de celui-ci (à l'arrière du jeu en l'occurrence).

En tenant toujours les cartes faces en l'air, dites au spectateur qu'il va devoir penser à un nombre compris entre 2 et 10 et que vous utiliserez le décompte spécial ESP lorsque vous distribuerez les cartes.

En guise de démonstration, faites une pile de cartes faces en l'air sur la table en distribuant les cartes, tout en décomptant de 10 à 2.

Lorsque vous avez fini cette pile, prenez le reste du jeu pour effectuer un mélange français, faces en bas. Pelez cinq cartes du dessus du paquet et jetez le reste des cartes par-dessus. Déposez ce jeu, faces en l'air, sur la pile de la table. Le jeu est arrangé depuis le dessus comme suit : neuf cartes quelconques, deux croix, neuf cartes quelconques trois croix, deux cartes quelconques.

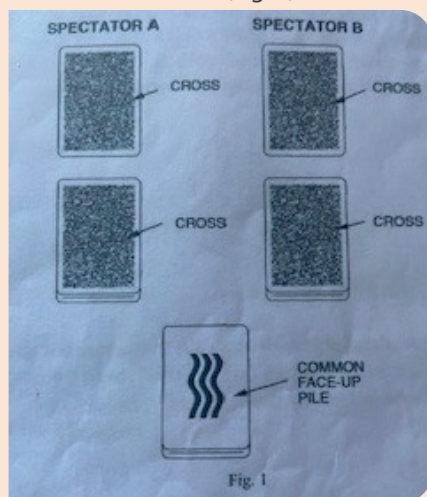
Présentation

Deux spectateurs (A et B) pensent à un nombre compris entre 2 et 10. Tenez le jeu face en bas dans votre main gauche.

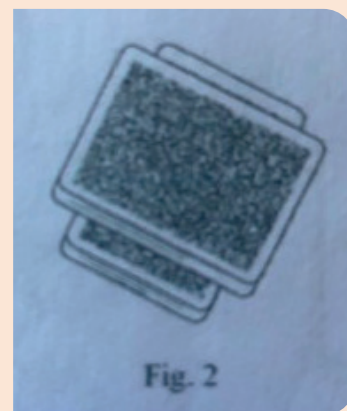
Distribuez à partir du dessus du jeu les cartes une à une en une pile faces en l'air (pile de défausse), tout en décomptant de 10 à 2. Le spectateur A vous arrête lorsqu'il entend le nombre auquel il pense (6 par exemple). Distribuez un nombre de cartes correspondant à ce nombre (6) en une pile faces en bas sur la table devant le spectateur A et déposez la sixième carte devant cette pile.

Répétez la même procédure avec le spectateur B qui vous arrêtera lui-aussi à son nombre pensé.

Distribuez, toujours du paquet en main gauche, les cartes faces en l'air sur la pile de défausse, tout en décomptant de 10 à 2. Le spectateur B vous arrête sur le compte de 4 par exemple. Distribuez une pile de 4 cartes faces en bas, devant le spectateur B et déposez la quatrième carte devant cette pile. Les deux cartes supérieures des deux piles, comme celles placées devant elles, sont toutes des croix (Fig. 1).



Retournez les cartes de la main gauche faces en l'air, utilisez-les comme une pelle pour ramasser la pile de défausse et retournez ce paquet face en bas. La carte supérieure du paquet est une croix. Faites une double coupe pour amener la croix sous le paquet. Distribuez doucement les cartes en une pile faces en bas sur la table. Demandez au spectateur de vous arrêter lorsqu'il le désire. Déposez les cartes non distribuées sur la pile à la perpendiculaire comme pour effectuer un forçage en croix (Fig. 2).



Retournez d'abord les cartes choisies par les spectateurs A et B révélant deux croix. Ensuite, retournez les cartes supérieures des deux piles faces en bas pour révéler deux croix supplémentaires. Pour terminer, retournez la partie supérieure de la pile croisée pour montrer une cinquième croix.

Notes

Je préfère terminer avec un forçage en croix classique en évitant la dernière distribution.

Coincidence by design 3

Je vous ajoute ici une petite routine supplémentaire pour clôturer la trilogie avant l'été. Cette variation nous offre une petite progression supplémentaire tant dans la technique que dans l'élaboration de l'effet.

Mise en place

Placez les cinq étoiles sur le dessus du paquet de cartes ESP. Prenez le jeu pour effectuer un mélange français mais avec la face du jeu vers la gauche.

Pelez dix cartes de la face du jeu en main gauche et jetez le reste des cartes sur l'ensemble.

Faites défiler les cartes faces à vous et comptez, en les inversant, douze cartes dans votre main droite.

Prenez l'étoile suivante et déposez-la face en bas sur la table comme prédiction. Placez le paquet de la main droite sous celui de la main gauche. Les quatre étoiles se trouvent en position 11e, 12e, 23e et 24e depuis le dessus du jeu. La cinquième étoile est posée face en bas en guise de prédiction.

Présentation

Tenez le jeu face en bas dans la tenue donne de la main gauche. Demandez au spectateur A de penser à un nombre compris entre 1 et 10 inclus (6 par exemple). Dites-lui de vous arrêter lorsqu'il entendra le nombre auquel il pense.

Distribuez les cartes une à une en une pile faces en l'air sur la table, tout en décomptant de 10 à 1 pour chaque carte déposée jusqu'à ce que le spectateur vous arrête.

Distribuez un nombre de cartes correspondant à ce nombre (6 dans notre exemple) en une pile faces en bas sur la table. Posez la carte suivante (la septième en réalité) devant la pile du spectateur A. Prenez la pile face en l'air, retournez-la, face en bas, et placez-la sous les cartes de la main gauche.

Répétez la même procédure pour le spectateur B :

Demandez au spectateur B de penser à un nombre compris entre 1 et 10 inclus (8 par exemple). Dites-lui de vous arrêter

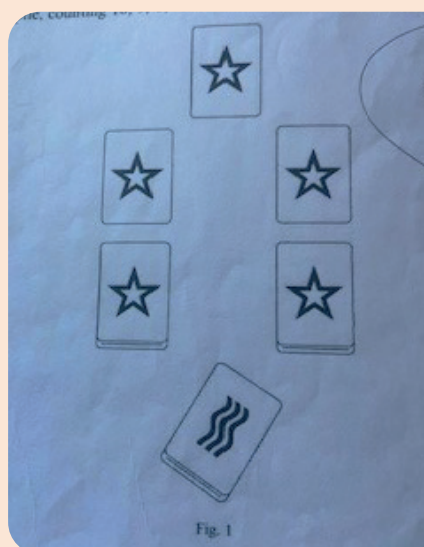
lorsqu'il entendra le nombre auquel il pense. Distribuez les cartes une à une en une pile faces en l'air sur la table, tout en décomptant de 10 à 1 pour chaque carte déposée jusqu'à ce que le spectateur vous arrête.

Distribuez un nombre de cartes correspondant à ce nombre (8 dans notre exemple) en une pile faces en bas sur la table. Posez la carte suivante (la neuvième en réalité) devant la pile du spectateur B.

Déposez les cartes restantes faces en l'air sur la pile face en l'air sur la table.

Retournez votre carte de prédiction, une étoile, puis les deux cartes sélectionnées. Il s'agit là encore de deux étoiles ! Retournez finalement les cartes supérieures des deux piles faces en bas pour révéler les deux dernières étoiles (Fig. 1).

N'hésitez pas à vous procurer le livre ESP Système et son cahier d'exercices sur le site de la petite boutique des Merveilles : LPBDM.COM



Chapitre 2 : Débuter un numéro

Par Thierry Schanen



Le début d'un numéro doit être travaillé avec beaucoup de soin :

- ♦ Comment entrer en scène ?
- ♦ Comment se présenter ?
- ♦ Que dire, que faire dans les premières secondes ?
- ♦ Quel effet sélectionner ?

Autant de questions dont les réponses dépendent de la personnalité de l'artiste, du public concerné, du style de numéro présenté.

Pourtant quelques constantes restent valables :

- ♦ Il faut créer l'événement.
- ♦ Il faut se faire accepter.
- ♦ Il faut entrer dans le numéro et poser son personnage.

Créer l'événement

Le choix de la musique d'introduction, un effet de lumière, le décor, le costume, un changement de rythme sont autant d'éléments permettant aux spectateurs de porter attention pour quelques secondes à ce qui peut se passer de nouveau. C'est souvent très dur de capter leur attention.

Cela ne veut pas dire qu'il faille les assourdir de bruits, d'explosions ou se présenter à poil car le risque de déplaire est alors très grand. Ce premier stade de la prestation doit éveiller l'attention, provoquer la curiosité si ce n'est l'intérêt afin de...

Se faire accepter

Point trop n'en faut : un bon sourire, un temps de pause, un salut sobre, bras légèrement ouverts, une démarche dynamique, enjouée. Il faut montrer à quel point on est heureux d'être là, que l'on va se défoncer pour le public qu'on aime tant ...

Ce temps est très court, il est essentiel. Le public nous juge et nous jauge : « j'aime, j'aime pas ».

Ne pas forcer les applaudissements mais les accepter avec reconnaissance sans parler mais par un hochement de tête.

Et sans perdre une minute, il est temps d'...

Entrer dans le numéro et poser le personnage

Le premier geste, la première phrase, le premier effet doivent être soigneusement choisis et construits.

En close-up

Je débute par un effet flash de cartes changeant de couleur (ça déteint - voir dans un précédent chardon magique) que j'associe parfois à un pari avec un spectateur si je sens le groupe prêt à réagir promptement (il n'y a rien de plus pénible que de débiter par une longue recherche d'une candidate ou d'un billet de banque).

Cet effet coloré, rapide et spectaculaire me situe comme un « vrai magicien ». Il calme les petits rigolos qui s'attendaient à des tours de Picsou magazine (je me produis très souvent devant un public d'ados). À partir de là, je peux tout me permettre (tours automatiques, sketch, manipulations...), le public est prêt à accepter la magie.

Au cabaret

À une époque, je commençais par un court sketch (aujourd'hui je pense qu'il ne passerait plus du tout et je débiterais par une tirade orientée vers moi, mais comme je ne suis plus sur scène, je ne l'ai pas retravaillé) ...

« Habituellement, mon numéro débute par un ballet de magnifiques danseuses nues... mais en leur absence, y aurait-il dans la salle une magnifique jeune fille qui pourrait danser... nue ?

Une magnifique jeune fille ? Même pas nue ?

Une jeune fille ? Même pas jeune ?

Un boudin ?

Vous êtes trop timides ! Bon, je vais choisir moi-même ».

Je rejoignais alors le public pour sélectionner la « victime ». J'en profitais pour lui faire un compliment tout en la priant de s'asseoir sur une chaise disposée sur scène. Je me plaçais derrière elle, bras de part et d'autre de ses épaules et lui demandais d'observer attentivement mes mains. Apparition d'un foulard entre les doigts (fausses phalanges). Puis disparition et réapparition au faux pouce, sous ses yeux.

Étant debout derrière la spectatrice, j'étais protégé pour me charger et décharger dans les poches. Mais surtout, ce sont mes mains qui étaient mises en avant, qui devenaient un temps les vedettes du spectacle.

Le public masculin (ou macho) avait bien rigolé. Les femmes ne m'en voulaient pas (à l'époque) car je suis resté très correct et très courtois. La jeune spectatrice est vite rassurée et assiste, aux premières loges, aux effets magiques. Le premier effet est très rapide et tout se passe sous le nez d'un témoin : la magie existe.

Pour s'en sortir avec les volontaires

Il n'est pas rare que je prépare l'introduction en demandant, avant le début de la représentation, à quelques spectatrices ou spectateurs s'ils accepteraient de m'assister. De même j'informe l'organisateur et quelques spectateurs que je demanderai plusieurs billets de 20 euros...

Je mets dans le coup plusieurs personnes pour me laisser le choix, par la suite, de celle ou celui qui me paraît le mieux disposé à mon égard. De même pour les billets. D'ailleurs, j'en ramasse parfois plus d'un, ce qui me permet de choisir celui dont l'état me convient le mieux. Cela me permet aussi de brouiller les pistes pour les spectateurs qui connaîtraient leur numéro ou qui auraient proposé un billet trop identifiable (froissé, marqué...).

Bien entendu, je ne rends jamais les bons billets aux bons propriétaires. Par contre, je leur laisse un objet en dépôt pour les dédommager au cas où (les objets les plus hétéroclites possibles). Ces objets sont source de gags et peuvent contenir le billet à retrouver en fin de numéro, une carte duplicata, etc.

Curiosités magiques

Carte retrouvée entre de plaques de plexy

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.



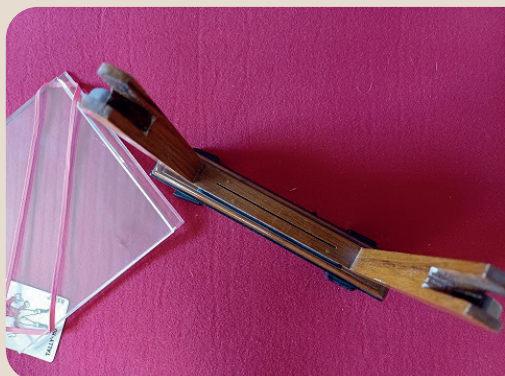
Il s'agit du tour bien connu de la carte choisie et retrouvée entre deux plaques de plexiglas.

Un ensemble, qui peut être monté devant les spectateurs, est constitué de deux plaques de plexiglas, maintenu par un élastique, et positionné sur un support.

Une carte est choisie (forcée) et celle-ci apparaît instantanément et visiblement entre les plaques.



Un duplicata de la carte est inséré dans le bas du support, et maintenu par un ressort qui la projettera par la suite. Le public voit donc le dé qui traverse visiblement.



Les plaques de plexiglas sont assemblées et maintenues par un élastique. Lorsqu'on les installe sur le support, elles s'écartent légèrement vers le bas, grâce à des éléments placées dans les deux montants verticaux.

De cette manière, lorsqu'on déclenchera la projection de la carte, celle-ci pourra s'introduire facilement entre ces plaques.

Tours

BALLES ÉPONGES, BOL ET BAGUETTE MAGIQUE

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



Matériel nécessaire

4 balles éponges soft, une baguette magique, un bol (Photo 1).

Effet

Le magicien fait apparaître une balle éponge grâce à sa baguette magique. Aussi facilement il la fait disparaître.

Il sort un bol contenant 3 balles éponges. Celles-ci sont retirées du bol et mises en ligne sur la table. Le bol est montré vide et retourné face en bas.

La première balle est mise en main gauche. Le magicien frappe sur sa main gauche avec la baguette en main droite et sur le bol. Celle-ci disparaît pour se retrouver sous le bol montré vide auparavant.

La balle est remise sous le bol. L'opération est recommencée avec les deux autres balles. Ce sont les 3 balles qui sont passées mystérieusement sous le bol.

Deux balles sont gardées sur la table, le magicien compte jusqu'à 10 et bien qu'il ait mis une balle dans chaque main, la balle en main gauche va rejoindre la balle en main droite.

Exécution

Le magicien a sa baguette magique sous le bras gauche et une balle éponge à l'empalme des doigts dans sa main droite. Il attrape la baguette avec sa main droite fermée. Il pousse la baguette avec la main gauche. Il fait apparaître une balle éponge au bout des doigts. Il effectue ensuite la passe de base.

Passe de base : La balle est mise en faux dépôt à la rétention, en main gauche et gardée main droite. La main droite se saisit de la baguette magique et tape sur la main gauche, celle-ci est ouverte. La baguette est mise sous le bras.

Un bol contenant trois balles est montré. Les trois balles sont sorties et posées à proximité de celui-ci (Photo 1).

La main droite contenant la balle éponge s'en saisit et retourne le bol face en bas. La balle se trouve à l'arrière à califourchon à l'abri des regards (Photo 2).

Cette position permet de remonter le bol vide en le soulevant et en coinçant la balle avec le pouce.

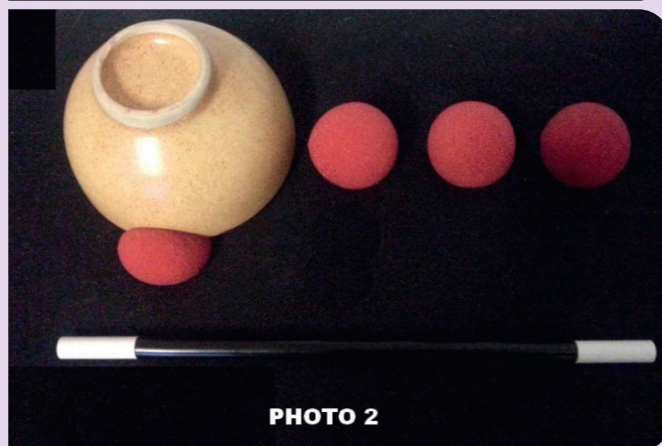
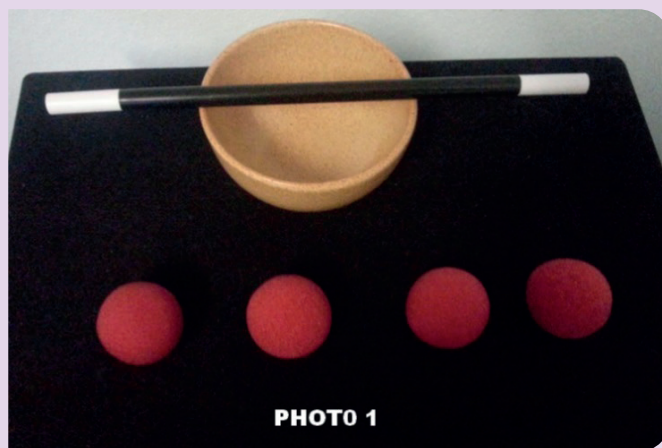
La passe de base est à nouveau réalisée et le passage de la balle montrée. L'opération est renouvelée deux fois.

À la fin, deux balles sont posées sur la table. La main droite, face en bas, tape sur la balle droite.

Le magicien dit « 1 », « 2 » sur la balle gauche. Il retourne sa main sur la balle droite et dit « 3 » puis sa main gauche et dit « 4 ».

Il tourne maintenant sa main face en l'air sur la balle gauche et saisit la balle droite. Il dit « 5 ». Il fait un faux dépôt en main gauche et dit « 6 ». La main droite, contenant déjà une balle se saisit de la balle de gauche. Il dit « 7 ». Les mains sont faces en bas et les pouces se touchent. Il dit « 8 ». La main gauche, vide, est ouverte, il dit « 9 ». La main droite contenant les deux balles est ouverte, il dit « 10 ». L'opération peut être renouvelée en comptant à rebours de 10 à 1.

C'est un tour de magie de Salon. Les spectateurs sont assis face à l'opérateur. Faire attention aux angles !



En images

Conférence David Stone



Agenda 2025

PORTES D'OR MAGIQUES 2025 DE LORRAINE

Samedi 15 mars
Dîner Spectacle

Dimanche 16 mars
Conférence - 14h30
Antoine Salembier
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
David Stone



Thème
Libre

Laxou

Samed 11- AG – Foire aux
trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – Lieu à définir



Thème
Magie pour les
amoureux.

Laxou

Samedi 01 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 23 – Lieu à définir



Thème
les bagues

Laxou

Samedi 08 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 – Lieu à définir



Thème
Les gimmick

Laxou

Samedi 05- Gala

Nancy

Jeu di 24 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 – Lieu à définir



Thème
Objets de collection

Laxou

Samedi 10 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 29 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 25- Lieu à définir



Thème
Toujours sur moi

Laxou

Vendredi 13 – IMEL

Samedi 14 – IMEL

Nancy

Jeu di 26 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
Tout sauf cartes

Laxou

Samedi 06 – Forum des Assos

Nancy

Jeu di 18 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 21 – Lieu à définir



Thème
Tenyo et autres
ingéniosités.

Laxou

Samedi 11 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – Lieu à définir



Thème
la magie des pièces

Laxou

Samedi 15 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 – 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.



58^e Congrès français de l'illusion

CHAMPIONNAT de France de Magie FFAP

Du 25 au 28 septembre 2025
Centre des Congrès de l'Aube - TROYES
congresffap.com

