www.planetmagie.com

Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Novembre 2026- #263

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



Interview : Bellini



ASP : Coincidence by design



Curiosité magique : Le couteau parfait



Le monde de Tenyo : Les Tenyo 2027

Table des matières

Édito 3
Un peu d'histoire 4
En images 7
Vintage 8
Interview 9
Tours 14
Le monde de Tenyo 15
Antoine Salembier Perception 20
Curiosités magiques 22
T'es qui toi ? 23
Tours 25
Agenda 2027 26



FÉDÉRATION FRANÇAISE DE MAGIE

LE CHARDON MAGIQUE

Concepteur du chardon magique
FD

Chroniqueurs
Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Romain Brilli - Gill Frantzi - Isabelle Gouyon

Contributeurs de ce numéro
Gilles Petermann - Claire Denis - Grégory Bellini - Alain Giesbert

Photos
Pascale Morand, Claire Denis 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

responsable communication : Claire Denis :
denisclairedenis@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



« La distance entre les rêves et la réalité s'appelle l'action. »
Auteur anonyme

ÉDITO

Voilà une bien jolie formule qui pourrait très bien s'appliquer aux artistes et notamment aux magiciennes et aux magiciens.
Cette citation, d'un auteur resté anonyme, est une véritable formule magique pour briser l'inertie et transformer de simples pensées en résultats concrets. L'inertie ne se combat pas avec de la motivation mais en créant du mouvement.
Facile à dire me direz-vous, car l'imagination, parfois sans limite du magicien, ne suffit pas : l'action est l'unique passerelle pour donner vie à nos aspirations.
Dans le domaine artistique, elle sépare le rêveur du créateur.
Et c'est bien là ce qui caractérise tout magicien : le rêveur a un effet magique en tête qu'il veut exposer au public et le créateur va devoir trouver comment et avec quels éléments techniques il va pouvoir réaliser cet effet.
En magie, cette approche est la clé de voûte de la création. On appelle cela penser l'illusion à l'envers. Le magicien part de l'émotion et de l'impossible visuel qu'il veut offrir à son public (le rêve), pour ensuite construire la machinerie secrète et la chorégraphie qui vont le rendre réel (l'action).
Et c'est là que l'inertie va entrer en action car cette inertie vient souvent de la peur de ne pas être à la hauteur de son propre rêve.
L'action exige de renoncer à la perfection de l'imaginaire pour accepter l'imperfection du réel.
Mais comment faire alors ?
Il va falloir être méthodique :
- Notez votre rêve, c'est-à-dire pour un magicien, l'effet souhaité, le plus précisément possible. Décrivez ce que le public voit, entend et ressent. À ce stade, oubliez totalement la technique, les trucages et la faisabilité. Soyez le plus précis possible.
- Puis vous allez devoir détailler toutes les étapes nécessaires pour y arriver, c'est-à-dire que vous allez établir un cahier des charges avec toutes les contraintes, en listant ce qui rend l'effet souhaité unique ou difficile.
- Enfin, vous allez détailler les étapes de l'action. Vous allez décomposer l'effet en partant de la fin pour remonter jusqu'au début : Quelle est la conclusion souhaitée ? Quel est le geste ou le détournement d'attention nécessaire juste avant l'impact visuel ? Quelle est la préparation nécessaire en amont face au spectateur pour amorcer le secret ?
C'est en décortiquant chaque seconde de l'illusion que l'on transforme une idée magique abstraite en un miracle technique concret.
C'est la technique utilisée par de nombreuses magiciennes et de nombreux magiciens pour créer leur numéro. Peut-être que certains de nos lecteurs l'ont déjà expérimentée afin de créer les numéros qu'ils vont offrir au public lors des spectacles de fin d'année.
Fin d'année qui approche à grands pas et va permettre à certains de pouvoir se produire en public.
Et grâce à notre chardon magique, vous allez peut-être pouvoir avancer dans vos projets de construction de numéros grâce aux conseils et aux articles très variés que vous pourrez retrouver à nouveau dans ce chardon du mois de novembre.
Vous y retrouverez aussi l'interview de Grégory Bellini, célèbre magicien, musicien et clown ; la description des tours Tenyo 2027 et toutes vos rubriques habituelles.
Alors si vous fourmillez d'idées, n'hésitez pas, lancez-vous et ne vous laissez pas bloquer par l'inertie. Essayez de passer du rêve à la réalité !
Pour rappel, vous n'aurez pas de chardon au mois de décembre, on se retrouve donc au mois de janvier 2027, mais le chardon vous fournit votre première idée cadeaux : des places à offrir pour les fêtes de fin d'année pour le gala des Portes d'Or magiques de Lorraine qui fêtera en 2027 ses 30 ans !
Je vous souhaite donc par avance d'excellentes fêtes de fin d'année, si possible entourés des gens que vous aimez et les meilleurs spectacles possibles.

Isabelle Gouyon



Un peu d'histoire

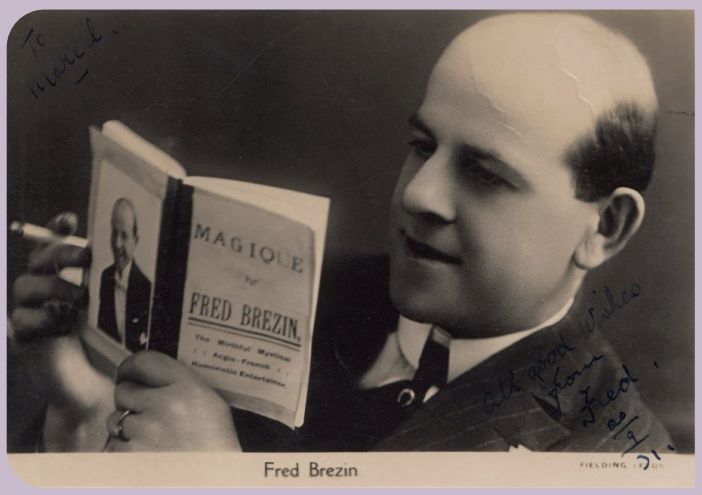
Fred Brezin alias Prince kuroki. Près de tous soupçons !



Par Didier Morax

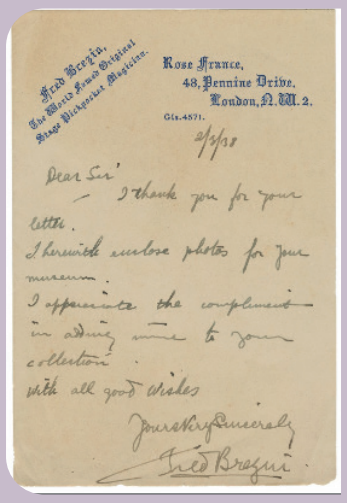
Avez-vous entendu parler du prince Kuroki ? Ce prince n'était autre que Max Frédérik Brezinski. C'est un personnage pas facile à cerner. Les uns lui donnent une nationalité française, les autres, une nationalité anglaise. Russe d'origine, il réside à Londres et est naturalisé Anglais (Certificate 22326) le 3 September 1912.
Fred Brezin est annoncé par les historiens de l'illusionnisme comme l'un des pionniers, sinon le tout premier artiste à avoir fait du vol à la tire (pickpocketisme) le cœur de son spectacle de scène.

À partir de 1906, il s'est produit avec succès à Londres sous le titre officiel de « The Original and First Pickpocket ». Mais le titre somptueux qu'il s'était auto-attribué était-il juste ?



Fred Brezin

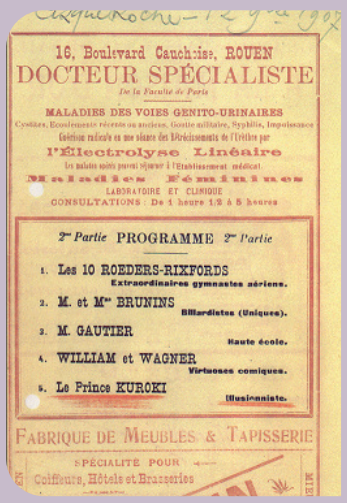
Document collection : Kenny Quinn & Joan



Fred Brezin,
The World Famous Original
Stage Pickpocket Magician.

Rose France,
48, Pennine Drive,
London, N.W.2.

Dear Sir
I thank you for your letter.
I herewith enclose photos for your museum.
I appreciate the compliment in adding mine to your collection.
with all good wishes
Yours Sincerely
Fred Brezin

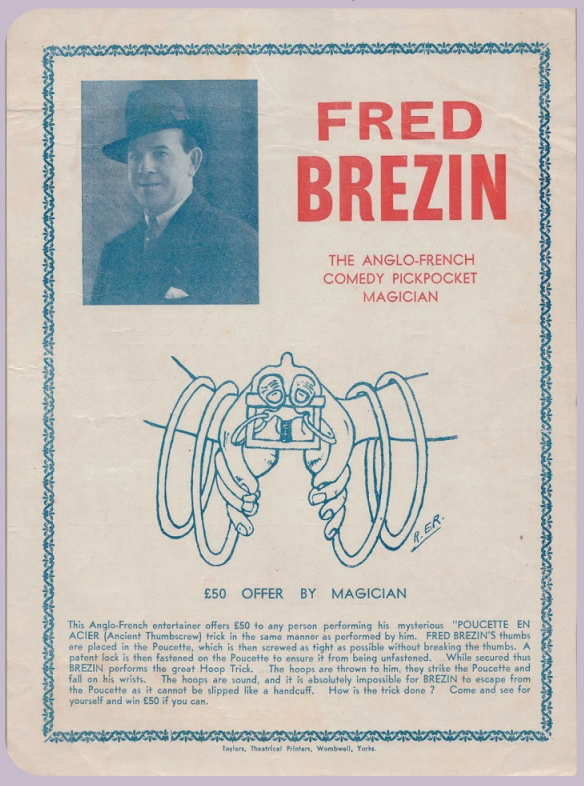


16, Boulevard Cauchoise, ROUEN
DOCTEUR SPÉCIALISTE
De la Faculté de Paris
MALADIES DES VOIES GENITO-URINAIRES
Cystites, Ecoulements récents ou anciens, Goutte militaire, Syphilis, Impuissance
Guérison radicale en une séance des Rétrécissements de l'Urètre par
l'Électrolyse Linéaire
Un malade reste pour séjourner à l'Etablissement médical
LABORATOIRE ET CLINIQUE
CONSULTATIONS : De 1 heure 1/2 à 5 heures

2e Partie PROGRAMME 2e Partie

1. Les 10 ROEDERS-RIXFORDS — Extraordinaires gymnastes aériens.
2. M. et Mme BRUNINS — Billardistes (Uniques).
3. M. GAUTIER — Haute école.
4. WILLIAM et WAGNER — Virtuoses comiques.
5. Le Prince KUROKI — Illusionniste.

FABRIQUE DE MEUBLES & TAPISSERIE
SPÉCIALITÉ POUR
Coiffeuse, Hôtels et Brasseries





« SEE THE GREAT AND THE ONLY PRINCE KUROKI THE FAMOUS JAPANESE MAGICIAN » (en médaillons latéraux : « Le seul travaillant en piste »

Un peu d'histoire

Avant cette nouvelle spécialité, il se produisait à la fin du XIXe siècle et au début du XXe siècle sous le pseudonyme d'inspiration japonaise « Prince Kuroki ». Vêtu d'un kimono, il présentait un numéro d'illusions et d'évasions spectaculaires en se libérant d'entraves de police appelées « poucettes ». On constate que parfois il a repris son numéro d'origine, peut-être pour faire oublier autour de lui l'idée d'un personnage peu recommandable.





Entrée du Svea-Teatern. Music-hall situé à Stockholm, en Suède





Willy Clarkson à Stockholm, en Suède

L'affaire Willy Clarkson :

Dans les années 1930, Max Brezinski s'est retrouvé mêlé à une affaire judiciaire célèbre à Londres. À la mort du célèbre perruquier et costumier de théâtre Willy Clarkson, Brezinski et sa fille Simone ont contesté le testament officiel en affirmant qu'un testament ultérieur les désignait comme légataires.

À mesure que sa fortune déclinait, Clarkson serait devenu de plus en plus erratique et avare. On a néanmoins supposé qu'il était mort riche. La cause exacte de sa mort n'a jamais été élucidée.
Dans la nuit du 13 octobre 1934, le perruquier de soixante-quatorze ans fut retrouvé étendu sur le sol de sa chambre, le crâne fendu d'une profonde entaille. Aucune trace de crime ne fut relevée.
Les funérailles de Clarkson ont eu lieu à la cathédrale Saint-Paul.

Lors de l'homologation de son testament par la Haute Cour de Justice, Clifford Mortimer, avocat, se présenta, affirmant que William Hobbs était le seul exécuteur testamentaire et légataire.

Max Brezinski, un prestidigitateur également connu sous le nom de Fred Brezin, répondit que lui et sa fille Simone figuraient, dans un testament ultérieur, sur le nom de l'héritier.

En 1935, le public apprit que Hobbs prétendait être le seul légataire survivant de Clarkson, se fondant sur un testament daté du 24 juin 1929. Brezinski répliqua qu'il était l'exécuteur testamentaire d'un testament rédigé par Clarkson deux ans plus tard, après l'incendie de 1931 dans les locaux de Wardour Street.
Ce testament stipulait que Brezinski devait gérer l'entreprise après le décès de Clarkson.

Brezinski affirma que le testament avait été écrit dans le carnet personnel de Clarkson, mais que les deux pages avaient disparu après que Hobbs l'eut consulté.

Brezinski déclara en outre que, bien que lui et sa fille aient été traités comme des membres de la famille, Clarkson prenait soin d'éviter Hobbs. Ce récit fut corroboré par deux témoins du testament de 1931, amis de Clarkson : Emanuel Isaac Ryness de Johannesburg et Will Joe Shoebridge.
Moss Leon de National Talkies témoigna également que Clarkson avait évoqué ce testament de 1931.

En juillet 1935, le tribunal des successions reconnut donc Brezinski et sa fille comme héritiers. Mais les compagnies d'assurances réclamaient aussi des indemnités pour ce qu'elles qualifiaient de fausses déclarations d'incendie déposées par le perruquier. Clarkson, le respectable perruquier, était-il en réalité un homme d'affaires malhonnête et un incendiaire?

En juin 1919 la presse a fait part d'un évènement peu commun relatif à Max Fred. Un député un peu potache a fait obtenir la Médaille de la Reconnaissance Nationale en raison de services spéciaux au « Prince Kuroki, prestidigitateur, avaleur de grenouilles. »

Gloire au prince Kuroki !

Un député, qui m'en voudrait sans doute de le nommer, bien qu'il s'agisse d'un spirituel Montmartrois, montrait, il y a peu de jours, à

Un peu d'histoire

la buvette de la Chambre, deux bien curieux documents à ses collègues. C'était d'abord un décret rédigé, en bonne et due forme, accordant la médaille de la Reconnaissance nationale, « en raison de services spéciaux », au « prince Kuroki, prestidigitateur, avaleur de grenouilles ».

Ne me demandez pas quels « services spéciaux » a bien pu rendre le prince Kuroki. Je ne saurais vous répondre. Il ne s'agit pas d'un monsieur de la Tour Pointue (1), mais je crois plutôt que le député, pince-sans-rire, a joué un mauvais tour au ministre...

Comme si le décret ne suffisait pas, ledit ministre, qui n'est autre, suivant la formule, que M. Stéphen Pichon, notre actuel Talleyrand, a tenu à confirmer son heureuse décision par une lettre autographiée, adressée, quelques jours plus tard, au député protecteur du prince Kuroki.

Le décret est, je crois, du 14 avril dernier, la lettre du 29. Vous me direz que ce sont des choses qui arrivent et qu'un ministre ne peut lire les pièces qu'il signe. Et puis, si les parlementaires se mettent à faire de pareilles farces, où allons-nous ?

Jusqu'à présent, c'étaient les journalistes qui, avec Hégésipe Simon, gardaient le record. J'avoue que celui-ci est menacé par la médaille du prince Kuroki, avaleur de grenouilles. Et puis, songez donc, s'il prenait fantaisie à un député socialiste de faire signer à notre ministre des Affaires étrangères une déclaration de guerre à l'amiral Koltchak?

René VALLEY.

Une autre anecdote, peu crédible, a fait parler de lui dans beaucoup de journaux provinciaux. Un système qui ne coûte pas cher, mais qui remet le nom dans l'actualité.

Le prestidigitateur et l'impôt

En janvier 1919, les frères Fratellini, les fameux clowns, et M. Brezinski, plus connu sous le nom de prince Kuroki, sortaient d'une soirée donnée à l'hôtel d'Iéna. En se rendant au Nouveau-Cirque pour y présenter son numéro, le dernier nommé fut victime d'un accident d'automobile. Le chauffeur fut condamné à huit jours de prison et son patron, civilement responsable, dut verser une provision de 10,000 francs en attendant que les experts établissent le préjudice causé à la victime.

C'est chose faite aujourd'hui et Me Paul Morel, s'appuyant sur le rapport médical qui conclut à une incapacité absolue de six semaines, relative de 25 % pendant six mois, et permanente partielle de 9 %, réclame 200,000 francs de dommages et intérêts. « Mon client occupe le premier rang dans sa spécialité, dit-il, il n'a pas son pareil pour les tours de cartes. C'est lui qui a créé le truc « des poucettes », les anneaux qu'il enfile dans chacun de ses bras, ses deux poignets étant solidement liés. Il est très demandé dans les music-halls et cinémas parisiens, à Strasbourg, à Troyes. Son gain n'est pas inférieur à 20,000 francs par mois. C'est normal pour un prestidigitateur de sa force. Il n'a qu'un regret, celui de n'avoir su faire disparaître, au moment opportun, le taxi qui l'a tamponné ».

« Y a autre chose qu'il n'escamotera pas, répond pour le patron du chauffeur Me Henry Millié, c'est le fisc. Que la profession du prince Kuroki soit commerciale ou libérale, peu importe. De toutes façons, puisqu'il a sa résidence habituelle à Paris, aux termes de la loi du 15 juillet 1914, il doit y faire sa déclaration pour l'impôt sur le revenu. Qu'il la produise, et nous nous inclinerons. Elle doit être scrupuleusement exacte, et le tribunal aura ainsi un élément d'appréciation très sûr pour établir le préjudice subi. Qu'en pensera l'artiste ? »

100.000 FRANCS QUI TOMBENT...

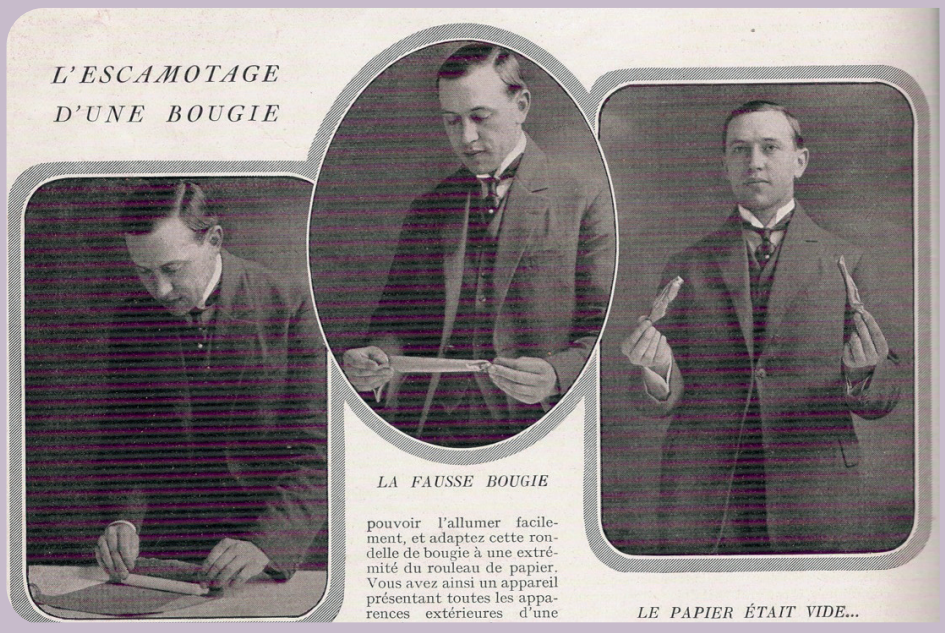
Un artiste dramatique les aurait perdus dans une banque.

Paris. — Un artiste dramatique, M. Max-Fred Brezinski, demeurant 8, rue Hermel, se présentait hier vers midi au commissariat de la place Vendôme et déclarait :

— Je viens de perdre, il y a quelques instants, dans la cinquième salle du Crédit Foncier, 19, boulevard des Capucines, une enveloppe à mon nom et portant des timbres anglais.

Cette enveloppe renfermait : une bague en platine avec brillant de quatre carats et demi ; une bague en platine avec trois brillants ; un pendentif platine orné de brillants, sur chaîne en platine ; une épingle de cravate or et platine avec brillant d'un carat ; une paire de boucles d'oreille en platine avec brillants ; trois billets de dix livres sterling. Au total, pour une centaine de mille francs.

M. Labat, commissaire de police, n'a pu qu'enregistrer la déclaration du plaignant et ouvrir une enquête.



Revue « Je sais tout » juillet 1924



Fred Brezin ancien vice-président du Blackpool magician club

Brezin a travaillé dans de nombreux cirques, Médrano, Roche, cirque de Paris ainsi que dans de nombreux music-Halls européens. Il parlait 7 langues. Il cultivait une ambiguïté entre sa nationalité anglaise et celle, française, qu'il n'avait pas mais que beaucoup lui attribuait.

Max Fred Brezinski s'est éteint le 19 octobre 1950 à Neasden, dans la banlieue de Londres.

(1)dans le langage familier ou le milieu du banditisme, cette expression permet de rassurer son entourage en affirmant qu'un individu n'est pas un policier infiltré ni un indicateur (« balance »), et qu'on peut donc lui faire confiance. Dans l'argot parisien dès le XIXe siècle, « la tour pointue » désigne le siège de la préfecture de police et de la police judiciaire de Paris, situé au célèbre 36, quai des Orfèvres sur l'île de la Cité.

En images

réunions octobre

















Vintage

The Lazarus 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

Dans les années 70/80, on trouvait de nombreuses routines sur le thème de la « houlette » aux cartes. Une carte choisie sort toute seule d'un jeu de cartes sans l'aide du magicien. C'est un effet fort et très visuel qui reste encore aujourd'hui dans l'air du temps.
Il en existe de célèbres comme celle de Devano ou celle de Jeff Mac Bride ; d'autres passent un peu inaperçus tout en étant pourtant de bonne facture.
Voici une version commercialisée par Stephen Tucker qui a eu de nombreuses bonnes idées. Sa méthode est déconcertante mais comme dirait mon vieux maitre Christian Chelman, peu importe la méthode tant qu'elle est convaincante et efficace !

Effet

Le magicien fait choisir non pas une mais deux cartes aux spectateurs. Il les insère nettement dans le jeu. Il tient alors le jeu d'une seule main en position verticale et invite le premier spectateur à penser à sa carte. À la grande surprise du public, la carte sort toute seule du jeu ! Il en est de même pour la seconde carte qui, elle-aussi, sort par le dessus du jeu. Un effet incroyable qui laisse les spectateurs perplexes et interrogatifs.

Matériel

Dans cette version, c'est le jeu qui fait le travail à la place du magicien. La moitié du jeu est constituée de cartes normales tandis que la seconde moitié regroupe des cartes spéciales. Chaque carte est découpée d'une manière un peu spéciale. Une large fente est découpée sur un tiers de la carte, sur sa longueur très exactement. Cette fente est de la largeur d'un doigt et se termine par un arrondi (Fig.1).
Vous aurez certainement compris le fonctionnement de cette « houlette » un peu particulière.

La moitié du jeu de cartes normales se trouve sur la moitié dont les cartes sont découpées. Si vous tenez le jeu face en bas en position de la donne, le jeu semble absolument normal.

Présentation

Tenez le jeu de cartes faces en bas et faites défiler les cartes supérieures du jeu. Faites attention de ne pas exposer les fentes des cartes truquées de la partie inférieure du jeu.
Vous allez maintenant faire choisir deux cartes dans la partie supérieure du jeu toujours en faisant bien attention de ne pas dépasser la moitié supérieure du jeu. Faites retirer ces deux cartes du jeu et égalisez maintenant le paquet. C'est une manière tout à fait naturelle de faire choisir des cartes. Rien ne paraitra suspect si vous manipulez le jeu le plus naturellement possible.
Vous allez maintenant effeuiller le jeu avec votre pouce gauche et demander au premier spectateur de vous arrêter à un endroit du jeu afin d'y introduire sa carte.
Vous l'aurez compris, lors de votre demande, commencez à effeuiller le jeu et dépassez la première moitié supérieure avant que le spectateur ne vous arrête. Vous devez vous arrêter dans la partie inférieure du jeu, dans les cartes truquées. Introduisez la carte du premier spectateur là où il vous arrête et égalisez le jeu le plus honnêtement possible.

Répétez cette séquence avec la carte du deuxième spectateur en veillant à bien l'introduire dans la moitié inférieure. Faites en sorte que les deux cartes choisies soient le plus séparées possible.

Révélation

Tenez le jeu à la verticale comme pour tous les effets de cartes montantes, dos des cartes face aux spectateurs. Introduisez votre petit doigt dans la section découpée et faites contact avec la carte du premier spectateur sur la partie inférieure de la carte.

Poussez simplement la carte vers le haut hors du jeu alors que vous faites des mouvements circulaires avec votre main. Ces mouvements vous permettent à la fois de faire monter la carte et surtout de cacher le mouvement de votre petit doigt (qui vient de disparaitre aux yeux des spectateurs !).





Répétez ces mêmes actions avec la seconde carte qui semble sortir d'un endroit différent du jeu.

Faites un éventail en main pour montrer les deux cartes en saillie externe en faisant très attention de ne pas montrer les cartes truquées. Sortez ces deux cartes faces en bas et retournez-les faces en l'air. Il s'agit à la grande surprise des deux cartes choisies.

Faites en sorte d'insérer les deux cartes le plus loin l'une de l'autre pour avoir un maximum d'impact. Avec de l'entrainement, vous saurez diriger l'effeuillage des cartes pour faire en sorte que les deux cartes se positionnent bien.

Dernières réflexions

Vous pouvez ajouter une carte sur la moitié truquée au début de l'expérience pour montrer le jeu face en l'air.

Vous pouvez ajouter une fente dans votre boitier et remettre ainsi le jeu dans son étui avant de faire monter les cartes.

Ou alors, vous pouvez faire la version non truquée mais qui utilise le même subterfuge de Richard Kaufman expliquée dans son petit pamphlet !

Interview

Grégory Bellini

La vie est tellement plus drôle vue sous l'œil de Bellini

par Frédéric Denis



Une enfance dans les coulisses

Quel a été ton premier contact avec le spectacle ?
Mon père était musicien amateur. Il avait monté un petit orchestre et recruté une chanteuse : ma mère. Il l'a gardée pour le reste ! À ma naissance, les bals du week-end sont devenus compliqués à concilier avec leur travail et un enfant.
Vers 1979, on cherchait beaucoup de clowns et de magiciens pour les galas. Quelqu'un a dit à mon père : « Tu es drôle, tu racontes toujours des blagues, tu sais jouer de la musique : tu ne veux pas monter un numéro de clown ? » Il a trouvé un partenaire et leur numéro a vécu six ou sept ans. Le point de départ, pour moi, c'est cette ambiance

Et la magie ?
Dans ces galas, il y avait Gill Frantzi, un magicien comique qui travaillait souvent avec mon père. J'étais fasciné par ce type qui faisait des bêtises. À quatre ou cinq ans, j'étais toujours derrière lui pendant qu'il préparait son matériel. Je connaissais son numéro et ses accessoires par cœur.
Je me souviens de deux rectangles marrons. Je lui demande ce que c'est : des plaques de plomb. À quoi ça sert ? À les mettre dans les poches pour que le pantalon tombe plus vite ! Ce sont des choses qui me servent encore aujourd'hui.
Dans ma chambre, je reproduisais son numéro avec un bol, un petit ballon de football et un torchon en guise de foulard. Je faisais la boule volante et j'imaginais que le ballon se transformait en tête de mort. J'adorais le côté catastrophique : il tapait d'un côté de la table, une bouteille valsait de l'autre… C'était du beau désordre, mais organisé.

Tu avais déjà trouvé ce que tu voulais faire ?
Gill m'avait donné envie. Puis j'ai vu à la télévision Eugeny Shmarlovsky, un magicien russe qui travaillait au cirque, avec des lapins et un manteau de vison dont tous les visons tombaient à la fin. Là, je me suis dit : « C'est ça que je veux faire. »
Le hasard a voulu que nous travaillions ensuite dans le même programme et que nous devenions amis. Un soir, pour les vingt ans de l'Apollo Variété à Düsseldorf, on frappe à la porte de ma loge : il était là avec David Larible, deux de mes idoles, venus me dire bonjour. Ce jour-là, j'étais redevenu un gamin de cinq ans.

Tu as aussi appris le métier en famille…
Dans les années 1990, nous faisions une heure et demie de spectacle à trois. Ma mère chantait, notamment du Dorothée, et je l'accompagnais au synthétiseur. Mon père faisait un numéro de magie plus ou moins douteuse. Il disait toujours : « Les gens sont tellement épatés par ce que je fais qu'ils en oublient d'applaudir. »
Ensuite, ma mère animait une séquence de jeux pendant que nous nous maquillions pour les clowns. Plus tard, avec ma sœur, nous avons ajouté un numéro de ballons sculptés.

Le close-up, première école de vérité

Pourtant, tes débuts personnels passent par le close-up. Pourquoi ce choix ?
Je voulais savoir si ce que je faisais touchait vraiment les gens. Sur scène, il y a toujours l'applaudissement de politesse : quelqu'un pense à sa liste de courses, son voisin applaudit, alors il applaudit aussi. Ça fait du bruit, mais tu ne sais pas forcément ce qu'il a ressenti.
Le close-up me semblait le meilleur moyen de me casser les dents. Devant deux, quatre ou dix personnes, si tu te plantes, tu le sais immédiatement. Si tu réussis aussi. Un peu comme le rire : c'est une sanction immédiate.



Où as-tu commencé ?
Dans une pizzeria à Douai, en faisant la manche. Le premier soir, le patron me propose de revenir le lendemain. Après le samedi, il me donne rendez-vous pour discuter : combien voudrais-je pour travailler le vendredi soir, le samedi soir et le dimanche midi ?
J'avais fait mes comptes. Je demande 500 francs par jour, en prévoyant qu'il négocierait. Il propose 450. J'accepte, mais je continue à faire la manche. Il me dit : « Tope là ! » Première leçon de business.



1983 - Les début avec son père

Grégory Bellini

J'ai signé pour trois mois. La semaine, je faisais de l'intérim et, le jeudi, j'allais chez Climax et Méphisto voir les nouveautés. Tout ce que je gagnais repartait dans les tours. Je me suis constitué trois attachés-cases de close-up.

Comment es-tu ensuite entré au cabaret ?

Ma mère travaillait à la médecine du travail. Elle y rencontre un magicien, lui parle de moi et il lui donne son numéro. Quand je vais chez lui, je découvre Bernard Corradi, que je connaissais pour l'avoir vu à la télévision dans « la Classe ». Il travaillait aux Rois Fainéants, à Noyelles-lès-Seclin, et le cabaret cherchait un magicien. Je lui demande pourquoi il ne propose pas lui-même de magie. Il me répond : « Pour eux, je suis ventriloque. Si je leur dis que je suis magicien, ils vont me donner 50 francs de plus pour un deuxième numéro. Si toi tu y vas, tu vas leur prendre 500 francs. » Deuxième leçon de business !

J'y suis finalement resté vingt ans. Tous les numéros que j'ai présentés ensuite à la télévision ou au cirque, je les ai testés là-bas : quatre-vingt-dix personnes, une scène minuscule et une cheminée qui servait aux grillades, été comme hiver. Une vraie école.

Une moustache qui change toute l'histoire

Comment est né ce vieux magicien qui semble ne plus rien maîtriser ?

À la fin de 1999, au début de 2000, j'ai voulu monter un numéro de grandes illusions comiques. Un magicien gaffeur malmenait sa partenaire, qui finissait par se venger : elle mettait un bâton de dynamite dans la malle où il était enfermé. C'est devenu plus tard « L'Évasion de la mort ».

J'avais fait trois photos avec une partenaire, mais je n'avais encore aucun matériel. À un rendez-vous où mon père négociait un numéro de clown pour une tournée d'un mois, je propose aussi mes grandes illusions. Je raconte ce qui doit se passer, je montre les photos : vendu ! Nous sommes rentrés chercher du contreplaqué et nous avons construit les illusions dans le garage de mon père.

Plus le numéro avançait, plus je sentais un problème : un jeune homme qui malmène une jeune femme, je trouvais cela antipathique. En revanche, un vieux magicien en fin de carrière, négligent, qui n'en a plus rien à faire, avec une partenaire qui subit… Cela changeait toute l'histoire. Il suffisait de me coller une moustache.

Le personnage vient donc d'une nécessité de jeu ?

Oui. Il m'autorisait beaucoup plus de choses clownesques que si j'étais resté jeune.

Enfant, j'adorais les magiciens et les clowns, mais je pouvais aussi les détester quand ils étaient mauvais. En revanche, quand il y en avait un bon : « Waouh ! » Les clowns suisses Chicky's que j'allais voir au Cirque Éducatif avec l'école m'ont énormément marqué : costumes impeccables, maquillage soigné, la qualité des personnages et cette envie de jouer, même le matin à 9h. Non seulement c'était drôle, mais c'était beau. Cela m'a vraiment donné envie.

Avec le recul, j'ai l'impression d'avoir fabriqué un personnage hybride, mon magicien et mon clown idéal. Mais tout cela s'est construit inconsciemment, avec les années.

Comment ce personnage est-il passé des grandes illusions aux interventions dans tout le spectacle ?

Un jour, on m'appelle pour remplacer un artiste à Grenoble, du jeudi pour le vendredi. On veut les grandes illusions, mais ma partenaire n'est pas disponible. Je propose deux passages : « Le Bonimenteur », que je fais au cabaret, et une évasion à la Houdini qui tourne mal.

Je prépare la musique, mon scénario, mon texte, et j'arrive devant deux mille personnes alors que je viens d'une salle de quatre-vingt-dix. J'étais terrifié. Mais ça fonctionne. Le premier numéro ne prend presque pas de place : pendant ce temps, on peut installer les grandes illusions derrière le rideau. L'évasion marche aussi. On me dit : « Pourquoi tu ne m'as pas proposé ça avant ? Je peux le placer partout ! »

Cela rejoint une idée que j'avais en voyant Fumagalli chez Roncalli : un garçon de piste gaffeur qui intervenait tout au long du spectacle. Je me suis dit qu'un mauvais magicien qui veut absolument se faire embaucher pouvait remplir la même fonction.



1989 - Les Bellinis



1998- Les Bellinis



Les Chickys

Interview Grégory Bellini



La rigueur de la piste, la liberté du cabaret

On t'associe beaucoup au cirque. Est-ce pourtant l'essentiel de ton parcours ?
J'ai fait le calcul : le cirque représente environ un quart de mon activité. Depuis 1998, le cabaret en représente à peu près la moitié, aussi bien en dates qu'en chiffre d'affaires.
Ce qui m'amuse, c'est que je fais le même personnage et les mêmes numéros dans les deux univers. Au cirque, on me dit : « On voit que tu fais du cabaret. » Au cabaret : « On voit que tu fais du cirque. » Et je ne change pas une virgule !

Qu'est-ce que ta rencontre avec Toto Chabri t'a apporté ?
Nous avions sympathisé. Un jour, il m'appelle parce que son partenaire lui fait défaut pour un festival au Danemark : « Tu peux venir me remplacer pendant une semaine ? » J'ai remplacé sept ans.
Je continuais mes cabarets et mes galas et, avec lui, je travaillais en moyenne un mois par an, dans de très belles maisons. Nous avons fait Monte-Carlo, le Cirque d'Hiver… J'étais en formation en alternance.
J'apprenais le métier de l'intérieur et, sans m'en rendre compte, je me constituais un carnet d'adresses. En décembre 2003, Gilbert Gruss m'a vu travailler avec Toto et m'a donné sa carte. Je suis allé travailler chez lui en 2014. Certaines rencontres mettent du temps à porter leurs fruits.

Que retiens-tu de cette double formation ?
La rigueur circassienne et la flexibilité du cabaret. J'ai l'impression qu'on possède souvent l'une ou l'autre ; réunir les deux est plus compliqué.
Au cirque, le temps est très précis. Mais lorsqu'un problème technique survient, il faut aussi savoir réagir. L'autre jour, il fallait couvrir un incident avant le numéro des motos. On m'a dit : « Bellini, débrouille-toi. » J'ai sorti les pompons chinois et expliqué rapidement au présentateur ce qu'il devait faire.
J'ai joué presque cinq minutes, en attendant le signal de Gilbert à la lampe de poche. Nous avons eu sept salves d'applaudissements : je les ai comptées ce jour-là. Le problème technique est passé inaperçu.

Tu préfères donc perturber le présentateur plutôt qu'occuper sa place ?
J'ai présenté, et je peux le refaire. Mais le présentateur a un côté protocolaire. Je trouve que mon personnage a davantage d'impact quand il vient lui casser les pieds. Il me faut quelqu'un à embêter !

Croire à ce que l'on joue



2005 - Les Chabri, Monte-Carlo

Passer du cabaret à une piste de cirque oblige-t-il à repenser tes numéros ?
Pour moi, pas forcément. Ce qui fonctionne au cirque fonctionnera en gala, l'inverse n'est pas toujours vrai. En gala, tu travailles en deux dimensions, alors qu'au cirque, tu travailles en trois. Il faut évidemment tenir compte des angles et de ton placement.
Pour un numéro qui se joue plutôt de face, tu peux laisser libre la moitié avant de la piste et te placer au milieu de la moitié arrière. Tu touches alors les spectateurs en ouvrant ton jeu sur les côtés. Le cirque est moins complexe qu'on ne l'imagine. Ce qui impressionne, c'est d'être encerclé.

Comment touche-t-on le dernier rang sans tomber dans l'excès ?
Il faut jouer grand. Mais jouer grand, ce n'est pas être excessif. Occuper la scène, ce n'est pas mettre du désordre partout : ton aura peut suffire.
Sergio m'a appris cela. Il arrivait seul, se plaçait au milieu de la scène, ne disait pas un mot, et il se passait quelque chose jusqu'au dernier rang. C'était en lui, pas dans les accessoires.

Que manque-t-il à un magicien techniquement irréprochable qui ne provoque aucune émotion ?
D'être convaincu de ce qu'il fait, de croire lui-même à ses miracles. Pas d'être persuadé qu'il est le meilleur du monde : cela, c'est de la prétention. Je parle de conviction dans le jeu.
C'est une technique d'acteur. Si tu joues une émotion sans être persuadé, à cet instant, que tu la vis, ton regard finit par te trahir. En magie aussi, si tu ne penses qu'à ta technique, il manque quelque chose.

Interview Grégory Bellini

À quel moment deviens-tu Bellini ?
À une époque, j'avais besoin de cette armure pour affronter le public. Puis, à force de travailler tous les jours, le curseur se déplace : tu joues de moins en moins un rôle. Tu vieillis aussi, tu assumes des choses que tu n'assumais pas plus jeune.
Chez beaucoup de bons comiques que j'ai croisés, il arrive un moment où l'on ne distingue plus vraiment le personnage de l'être humain. Le personnage, c'est ce que tu ne t'autorises pas à faire toi-même.
Aujourd'hui, Bellini s'est un peu calmé, mais Grégory Rousseau fait du Bellini tout le temps. S'il y a une mauvaise blague à sortir, il faut qu'elle sorte ! La vie est tellement plus drôle vue sous son œil.

Tu décris même Bellini comme un syndicaliste…
Cela vient des Rois Fainéants. Un soir, la patronne réprimande un serveur devant ma petite scène, pendant que je parle. Tout le monde entend, l'ambiance devient glaciale. J'essaie de sauver mon numéro puis je lui lance une remarque. La salle éclate de rire. Alors j'en remets une couche.
Je voulais réparer cette injustice et rétablir la bonne ambiance. J'ai compris que le refus de respecter la hiérarchie était un ressort comique intéressant : c'est ce que tout le monde rêve de faire. Comme casser des assiettes ou renverser des seaux de peinture alors qu'on n'en a pas le droit.

Faire rire, faire voyager, transmettre

Quelle place la musique occupe-t-elle dans ton travail ?
Enfant, j'ai pris des cours de piano, mais je travaille beaucoup à l'oreille. J'ai aussi composé. Je passe ma vie à produire des choses : des idées, des gags, des accessoires dont beaucoup n'ont jamais vu le jour.
J'aime me moquer des mauvais magiciens, mais j'aime surtout faire voyager les gens. L'émotion, ce n'est pas forcément pleurer : une musique peut simplement te mettre de bonne humeur.
Avec les sifflets installés dans des pipes, je joue « J'ai du bon tabac ». L'idée est toute simple, mais les spectateurs de soixante-dix ans et les enfants de cinq ans sont heureux ensemble. C'est cela qui m'intéresse.







Comment construis-tu cet humour qui s'adresse à plusieurs générations ?
Je n'ai jamais voulu faire du comique pour enfants. J'ai voulu faire rire les parents. Il faut une double lecture.
Quand j'ai imaginé le lapin canon, je me suis dit que les enfants aimeraient le côté dessin animé et que les parents penseraient : « Non, il n'a pas osé ! » C'est exactement ce qui s'est passé. Bien sûr, cela ne fonctionne pas toujours comme on l'avait prévu.

Tes interventions donnent souvent l'impression d'être improvisées. Le sont-elles ?
Pas forcément, et tant mieux si l'on y croit ! À Ruffec, l'organisateur avait annoncé à Philippe Bonneman, qui présentait, que je viendrais l'embêter avec des improvisations. Il était convaincu que j'improvisais parce qu'il m'avait déjà vu. En réalité, rien n'était improvisé.
En revanche, je peux adapter mes propositions au spectacle. On me donne le programme, on en parle et je vois où intervenir. Un présentateur qui assure tous les intermèdes peut aussi

devenir lassant. Quelques interventions différentes apportent une respiration.
Ce qui m'importe, ce n'est pas de distinguer à tout prix un intermède d'un numéro. C'est ce que les gens penseront en sortant. Il faut rester dans leur tête, d'une manière ou d'une autre.

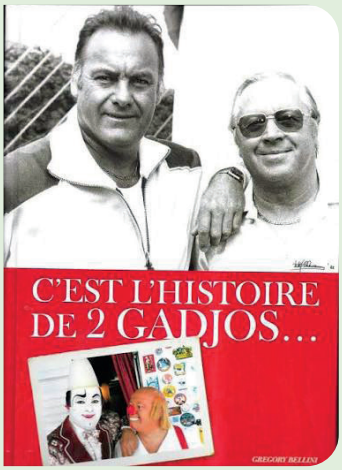
Transmettre ton savoir, c'est important ?
Absolument. Ce que je sais aujourd'hui, c'est parce que des anciens me l'ont appris. Maintenant, je commence à le dire aux plus jeunes. Ils ne comprennent pas forcément tout immédiatement. Certains comprendront et avanceront.

Je te propose un petit ping pong de questions :
•Scène ou close-up ?
Scène. J'aime donner du plaisir à beaucoup de monde en même temps. Le retour est multiplié aussi.
• Sucré ou salé ?
Les deux.
• Introverti ou extraverti ?
Très extraverti. Un peu trop, peut-être, parfois.
• Blanc ou noir ?
Je préfère la vie en couleur !
• Quel est ton film préféré ?
« L'Aile ou la Cuisse », qui réunit mes deux passions : le côté artistique et le côté culinaire. Et puis il y a de Funès, mon idole.
• Ta ou tes musiques préférées ?
Celles qui me donnent des émotions.
• Un personnage historique que tu aimes bien ?
Le Père Noël. C'est une belle histoire, même si c'est une légende.
• Si tu avais un super pouvoir ce serait lequel ?
Je pense que faire rire les gens, c'est déjà un super pouvoir.
• Débinage oui ou non ?
Cela peut être amusant, parfois. Mais il faut savoir doser. Il ne faut pas que cela porte préjudice aux collègues.
• As-tu une anecdote magique en tête pour terminer ?
J'en ai plein, mais elles racontent souvent des collègues en difficulté. Des situations rocambolesques, très amusantes… Par respect pour eux, je ne raconterai rien.

Tu ne te contentes pas de transmettre sur scène : tu as aussi consacré un ouvrage aux clowns qui t'ont marqué.
Oui, aux Chicky's que je voyais enfant. J'ai eu la chance d'hériter de toutes leurs archives familiales et j'ai retracé leur carrière, de 1950 à 2004. Il faut partager cette mémoire, en parler aux gens à qui elle parle encore.
Mon livre « C'est l'histoire de 2 gadjos » a été distribué dans 10 pays et traduit dans 3 langues. Un an après sa sortie, il me reste une vingtaine d'exemplaires à vendre.

Ton actualité, c'est donc le cirque Gruss ?
Oui, jusqu'au 9 mai. Et après, on verra !

Parmi tes projets, il y a un spectacle plus personnel…
J'ai monté « Petit tour à la Belle Époque », un seul-en-scène d'une heure et quart. J'ai créé un décor avec une toile de quarante-sept mètres carrés : un salon à l'ancienne, dans un esprit très Robert-Houdin.
Le magicien reste le prétexte, mais il y a de la magie comique, de la magie sérieuse, de la musique et une partie où je chante.
Mon défaut, c'est que j'attends que le téléphone sonne. Et, quelque part, j'ai le problème d'avoir un téléphone qui sonne facilement. Tant mieux !
Tu as également une nouvelle conférence ?
Oui, la conférence pour « Radins et Fainéants ». C'est complètement d'actualité ! Il faut que je m'en occupe au retour de tournée, lorsque nous serons plus tranquilles, pour mettre cela en place.
Je l'ai déjà présentée à Dour et elle avait très bien marché. Des participants m'avaient même dit qu'ils la préféraient à la précédente.



Que dirais-tu pour conclure cette interview ?
J'ai toujours mille projets dans la tête, mais au bout du compte, ce qui m'intéresse, c'est ce que les gens vont penser en sortant du spectacle. J'aime faire des bêtises, mais j'aime surtout les faire voyager, les mettre de bonne humeur. Faire rire les gens, c'est déjà un superpouvoir. Alors, tant qu'à faire, autant s'en servir !



Tours

Impossible avec 24 cartes ou 21



Par Alain Giesbert

Effet

Vous sortez d'un jeu de cartes mélangé la dame de pique. « La dame de Pique porte souvent malheur alors il vaut mieux ne pas l'utiliser dans cette expérience, enfin c'est ce qu'on m'a dit. Sept est considéré comme un nombre magique. Il y a les sept jours de la semaine, les sept planètes de l'astrologie. Dans les années 80, la majorité était à vingt et un ans avec le cycle de trois fois sept. Il y a un autre cycle qui est moins connu : c'est vingt quatre. En fait, c'est deux fois douze. Douze est associé, comme vous le savez, aux douze signes astrologiques. La vingt-quatrième heure, c'est-à-dire minuit fait souvent peur. Vous préférez vingt et un ou vingt quatre ? »

Quelle que soit la réponse, vous distribuez une à une en un paquet vingt et une cartes ou vingt quatre. Il n'y a pas d'équivoque. Vous reprenez ce paquet et vous distribuez trois paquets (comme on distribue trois mains de poker). Un spectateur (Marc) choisit librement un paquet parmi les trois. Il le mélange et se rappelle de la carte du dessus. Marc remet son paquet parmi les deux autres : il est impossible de connaitre la position de sa carte. En utilisant les réactions inconscientes de Marc, vous révélez la carte pensée…

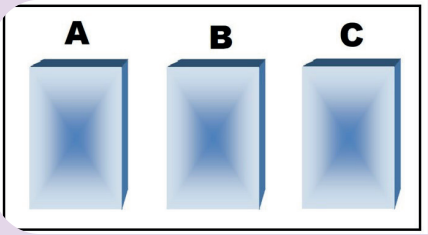
Cette approche vous permettra également de tromper vos collègues qu'ils soient magiciens ou mentalistes.

Explication

C'est un contrôle personnel que je considère comme parfait, même s'il y a une toute petite préparation. Cette approche est subtile, c'est pourquoi je préfère faire une présentation mentale. Comme c'est un principe, vous pouvez positionner différemment les cartes clefs en utilisant votre propre méthode ou en changeant la présentation. C'est une méthodologie qui découle de la carte clef flottante développée par le cartomane Mike Power. L'approche personnelle que je vous propose est simple et ne nécessite pas de manipulation. Soignez votre présentation et vous avez… un miracle ?…

Il est important d'enlever une dame du jeu. Les trois autres dames sont sur le jeu. Vous utilisez donc trois clefs mais n'ayez crainte, c'est très facile. Faites un mélange en conservant les trois dames sur le jeu. L'effet fonctionne avec vingt et une cartes ou vingt quatre. La formule change mais n'ayez crainte, il n'y a aucun calcul compliqué. Vous pouvez également utiliser un jeu de cartes avec des symboles à partir du moment où vous avez trois symboles identiques mais de couleurs différentes.

Vous distribuez donc, une à une, en un paquet, vingt et une cartes ou vingt quatre. Les trois cartes clefs sont sous ce paquet. Puis, vous reprenez ce paquet et vous distribuez trois paquets (comme on distribue trois mains de poker). Chaque paquet comprend, suivant le choix de Marc, sept ou huit cartes. Sur le dessus de chaque tas (A, B, C) il y a une dame.



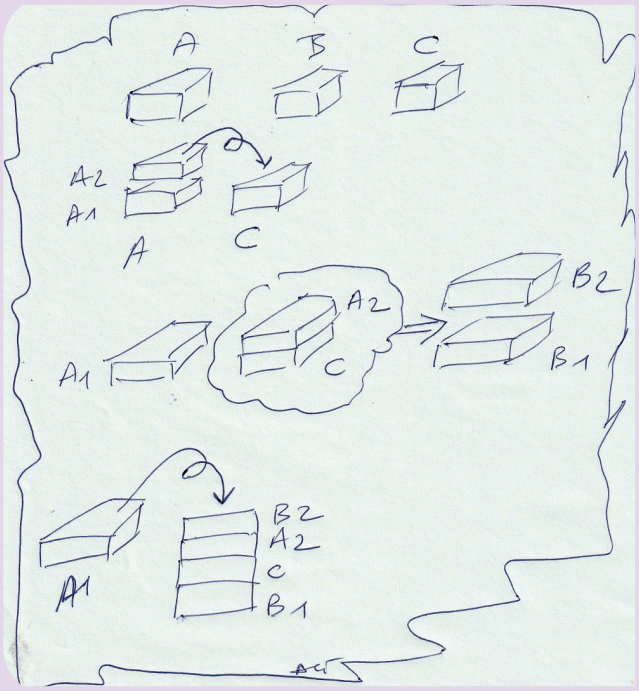
Marc choisit librement un paquet parmi les trois. Il prend le tas C par exemple et le mélange. Il se rappelle de la carte du dessus. Il peut choisir le paquet A ou B, par exemple A. Il prend alors un petit paquet du dessus de A (A2) qui est posé sur C. Il met le tout au milieu de B (entre B1 et B2). Enfin, Marc met le reste des cartes de A (A1) sur le tout. Avec les cartes en main, c'est très simple à faire (cf. les dessins).

La carte de Marc est, en apparence, complètement perdue. Marc a choisi un paquet qu'il a librement mélangé, ce qui lui a permis de sélectionner une carte sur le dessus de son paquet. C'est lui qui a remis son paquet de façon réellement aléatoire parmi les deux autres. Il va retourner et poser, une à une, face visible, en la nommant, une carte du dessus du paquet.

Vous décomptez en partant de sept (si vous avez distribué vingt et une cartes) ou huit (le choix de Marc avec une distribution de vingt quatre cartes).

Vous vous rappelez du chiffre (X) quand Marc pose la première dame (votre clef) sur votre main (dame comprise). Vous savez que la carte choisie est à X après la deuxième reine (deuxième clef), sans la compter. Marc continue de poser ses cartes, une à une. Vous l'arrêtez sur sa carte. Votre boniment doit porter sur les réactions inconscientes, alors Marc doit essayer d'être aussi impassible qu'un joueur de poker (Poker Face comme disent les américains).

Vous pouvez bien sûr adopter ce principe subtil à d'autres présentations, à votre personnalité, etc.



Résumé

♦ **Uniquement trois reines** (trois clefs) dans le jeu. **Trois reines** sur le jeu.
➔ Choix du participant au début de la routine : 21 ou 24 cartes seront distribuées.
♦ Si distribution de **vingt et une cartes** : mentalement, vous **décomptez** en partant de **sept**. Se rappeler du chiffre (X) quand le spectateur pose la première dame (dame comprise).
♦ Si distribution de **vingt quatre cartes** : mentalement, vous **décomptez** en partant de **huit**. Se rappeler du chiffre (X) quand le spectateur pose la première dame (dame comprise).

➔ Vous savez que la carte choisie est à X après la deuxième reine (deuxième clef), sans la compter.

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.

Les nouveaux Tenyo 2027

par Romain Brilli

Comme chaque année, Tenyo a présenté ses nouveaux tours 2027 lors du Tenyo Magic Festival, qui s'est tenu, cette année, le 28 septembre 2026 à Tokyo. Il s'agissait de la 66e édition de ce festival de magie organisé par Tenyo. Comme tous les ans, Tenyo a dévoilé les tant attendus tours de la série T, ainsi que d'autres tours.

Cette année, Tenyo propose un peu moins de nouveautés que les années précédentes, 2 nouveaux tours série T et une réédition. Alors que Tenyo nous avait souvent habitué à des effets flashs et rapides, les deux nouveaux Tenyo proposent des routines longues, en 3 étapes, avec des effets qui vont en crescendo.

Enfin, d'autres tours ont été présentés lors de ce festival. Mais, sans plus tarder commençons à disséquer ce que Tenyo nous a préparé cette année.







• **T-317 CHAMELEON DICE** (Conçu par So Sato.)
Des dés changent à vue leurs faces !

Effet
Le magicien présente trois dés et trois boîtes, puis place un dé dans chaque boîte. D'un simple geste de la main, les chiffres affichés sur la face supérieure se transforment instantanément pour correspondre au nombre choisi par le spectateur ! En guise de final surprenant, les dés changent à nouveau pour afficher le nombre qui a été aléatoirement choisi par un spectateur sous un foulard.
Ce nouveau tour de Tenyo reprend le principe de la Boston Box et l'adapte aux dés. Les manipulations sont vraiment très simples à réaliser, fluides et bien conçues. L'effet est flash !
L'effet final avec le foulard repose sur un change et un dé truqué fourni dans la boîte.
La routine en 3 étapes permet d'aller crescendo et de tromper le spectateur car sur la première étape, les dés sont disposés à l'avance dans les boîtes mais le score final est choisi par le magicien.
Sur la seconde étape, le spectateur choisit la face du dé avant que le magicien insère les dés dans les boîtes.
Une confusion est alors créée dans la tête du spectateur entre la première et la seconde étape.
Enfin, la troisième étape rend le tour totalement impossible car le magicien met le dé à l'avance dans la boîte et le spectateur choisit aléatoirement la face du dé sous un foulard.
Même si un magicien pourra assez facilement comprendre ce tour, ne doutez pas de son effet flash, incompréhensible et dévastateur pour le public ! Et n'ayez pas peur de la manipulation car elle est vraiment très simple et très bien conçue ! Il n'y a pas de mouvement suspect.





Vidéos
https://www.youtube.com/watch?v=7bR7xnpXVIM
https://youtube.com/shorts/SFGaVOFVsKI?is=8nNXcVDrwkfHAiU4

Les nouveaux Tenyo 2027











• **T-318 COIN - CENTRIC** (Créé par Hirokj Tanaka)
Une production de pièces incompréhensible !

Effet
Le magicien dispose une pièce sur un cadran et montre qu'elle fait bien le tour pour, finalement, revenir à sa place.
La pièce est enlevée. La roue circulaire est tournée et produit pas moins de 4 pièces.
Dernier effet, et pas des moindres, la dernière pièce est réintroduite et va se transformer 4 fois lors du même tour.
Ce tour est automatique et vraiment très simple à effectuer.
Pour fonctionner, il nécessite un chargement qui prend environ 30 secondes. Il est vraiment très simple à démonter pour être chargé.
Il est normalement utilisé avec des pièces japonaises de : 5 yens, 10 yens, 50 yens, 100 yens et 500 yens.
Des jetons de couleur ou perforés sont fournis dans la boite afin de ne pas avoir à trouver les pièces japonaises.
Le tour est aussi fourni avec un petit tapis en silicone qui facilitera le tour, même si on peut très bien le faire sur d'autres surfaces.

Vidéos
https://www.youtube.com/watch?v=4rhdkAoKtcY
https://youtube.com/shorts/rrDFywzxvZs?is=8sFNCrOkZ25PlYJf
https://youtube.com/shorts/OQfooDeYjls?is=Rxt_6RegGvObBjTN

• **T-317 TRANSPAVISION** (Conçu par Toru Suzuki)
Ce tour propose une apparition de carte inexplicable !
Créé en 1992 par Toru Suzuki et aussi appelé Illusionarium, il s'agit d'une réédition du tour T-157 Transpavision.

Effet
Le magicien peut montrer sa main à travers. En activant un interrupteur en bas du cadre, une carte apparait. En désactivant l'interrupteur, l'image disparait. En tirant le tiroir, de nouveau, on voit bien qu'il n'y a toujours rien. On pense alors à une illusion d'optique sauf que, contre toute attente, une carte bien tangible apparait vraiment.

On aurait pu penser que Tenyo aurait utilisé les mêmes moules que le tour de 1992 pour faire une réédition à l'identique. Sauf que, comme l'a indiqué M Sato, « cette version est entièrement nouvelle et pourrait séduire même les personnes possédant déjà la version précédente. »











version de 1992

Les nouveaux Tenyo 2027

La nouvelle version est environ 5 mm plus haute que l'ancienne, permettant d'utiliser des cartes au format poker alors que l'ancienne version utilisait des cartes au format bridge. De plus, cette fois-ci, une attention particulière a été portée à sa compatibilité avec des cartes à jouer disponibles dans le commerce, comme les Bicycle, en plus des cartes fournies.

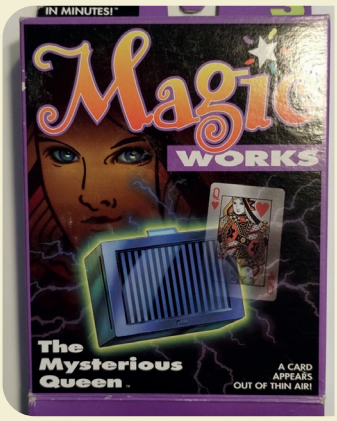




Bien que le manuel d'instructions ne propose aucun exemple d'utilisation autre que la méthode de base de l'apparition, il est tout à fait possible de réaliser le tour en demandant à un spectateur de choisir une carte dans un jeu. Lorsqu'il se concentre intensément sur cette carte, une image apparaît sur le cadre, puis une véritable carte à jouer surgit.



Le site Hey Presto propose une routine appelée « World Window ». Le magicien montre un jeu de cartes où chacune représente une ville célèbre à travers le monde. Un spectateur est invité à en choisir une librement et à s'imaginer en voyage dans cette ville. (Imaginons qu'il choisisse Paris.)
« Vous connaissez ce moment incroyablement exaltant, en voyage, lorsque vous regardez par la fenêtre de votre chambre d'hôtel et qu'un magnifique paysage urbain se déploie sous vos yeux… n'est-ce pas une sensation merveilleuse ? »
Le magicien demande alors au spectateur de se concentrer sur cette fenêtre et d'imaginer le voyage qu'il vient de faire. D'une simple pression sur un interrupteur, une scène parisienne apparaît !
« Bien entendu, lorsque nous voyageons, nous aimons immortaliser nos souvenirs et les rapporter avec nous. »
Alors que le magicien incline le cadre, l'image qui était affichée se matérialise sous la forme d'une véritable « photographie de Paris », un objet physique et tangible !
Le spectateur peut partir à la fin du tour avec l'image du voyage qui l'a fait voyager.
De nombreuses routines sont possible avec ce Tenyo, libre à vous de les imaginer.
Pour sa collection « Magic works », la compagnie Hasbro Canada Inc. a édité ce tour sous le nom « MYSTERIOUS QUEEN » en 1995. Dans cette version, une boîte a été ajoutée derrière le cadre, permettant à un enfant de présenter le tour (sa main trop petite ne lui aurait pas permis de cacher un certain élément...).





Vidéos
https://www.youtube.com/watch?v=w4shMgL0aSY
https://youtu.be/9ISfrDRCtkI?is=xKc3d6AzIu_tpLVm





ONE PLUS 2027 : ONIGIRI (Conçu par Toru Suzuki)
Le titre japonais de ce tour se traduit à peu près par « L'onigiri psychique ».L'idée est de deviner la garniture d'une boulette de riz après que le spectateur l'a lui-même cachée sous une feuille de nori.



Effet
Le magicien sort six cartes illustrées d'un papier qui imite l'écorce de bambou. Au menu, prune salée (umeboshi), saumon, sel, kombu, thon-mayonnaise et œufs de poisson épicés (mentaiko). Le spectateur mélange les cartes, choisit son onigiri et colle lui-même un autocollant en forme de feuille de nori sur la garniture. Le magicien peut lui tourner le dos pendant ce temps. Le spectateur enveloppe ensuite la carte et pose sa main dessus. Le magicien annonce alors la garniture exacte, comme s'il lisait dans ses pensées.
La notice propose aussi deux autres routines. Dans la première, le magicien retrouve deux garnitures choisies et masquées par le spectateur. Dans la seconde, il écrit une prédiction avant que le spectateur ne dise stop. On décolle le nori de la carte retenue, et la garniture correspond à la prédiction.

Les nouveaux Tenyo 2027

Lors de ce 66e festival de magie, Tenyo a présenté d'autres nouveautés :

Magic Rope & Ring (Créé par Toru Suzuki)
Vendu 3080 yens (17,5€) cette corde et cet anneau permettent de réaliser plusieurs tours. La corde peut se rigidifier à souhait. L'anneau, quant à lui, arrive à traverser la corde comme par magie. Le tour est très simple et fluide à réaliser.



Pop-Eyed-Popper-Deck
Ce jeu est très proche du Jeu Svengali ou du Jeu Mirage, car il s'agit d'un jeu de forçage basé principalement sur le principe du « Rough and Smooth » (rugueux / lisse) sans pour autant utiliser des cartes de longueurs différentes comme le Svengali classique.
Ce tour est vendu avec deux support de cartes pour 3.080 yens.





Devenez un vrai Ninja
Trois tours Tenyo Ninja ont été dévoilés au Tokyo Toy Show d'Août 2026 sous le nom de Ninja Trick.

La **corde ninja** est une grosse corde souple qui se raidit d'un coup comme un bâton puis retombe mollement.
Vidéo : https://youtu.be/FEzSgHM0JV0?is=iyFAgDr0-hqdVR1i

Un **kunaï** apparait soudain dans la main et disparait quand on veut le lancer.
Vidéo : https://youtu.be/wMLHcenj2pM?is=7Svr3YvWYix_gbF2

Le **shuriken**, une étoile à quatre pointes tourne en l'air et peut léviter à souhait.
Vidéo : https://youtu.be/_SPUM1hPCL0?is=zVnoFxIIQzd5k3xk





Conclusion
Cette année encore, Tenyo présente des nouveautés vraiment intéressantes et variées. Le T- 317 Transpavision est vraiment à ne pas louper, mais les deux autres séries T sont aussi vraiment intéressantes.

Sur ce, très belles fêtes de fin d'années !

Sources : Tenyoism – Hey Presto ! – Facebook Tenyo Magic Collectors – Autres sites internet

Remerciements : Victor Superanto, Yasuo Amano's blog

VENEZ CÉLÉBRER LES 30 ANS
DES PORTES D'OR MAGIQUES DE LORRAINE

NUIT DE LA MAGIE

20 MARS 2027

GRAND SALON DE L'HÔTEL DE VILLE - NANCY



30 ANS



BASCLO

DÎNER SPECTACLE

À PARTIR DE 18H30

ÉTIENNE PRADIER

Au cours de cette soirée, vous aurez :

- Un dîner (apéritif et boisson compris)
- De la magie à votre table
- Un spectacle de scène (2h environ) avec :
  - Etienne Pradier : magicien
  - Basclo : humoriste
  - Un concours qualifiant pour les championnats de France de magie FFM

FÉDÉRATION FRANÇAISE DE MAGIE

Cercle Magique Robert Houdin et Jules Dhôtel de Lorraine

Pour avoir le bulletin d'inscription évrivez à : portesdor@gmail.com - Infos au 06 62 39 85 67

Antoine Salembier Perception

« Coincidence by design »



Par Antoine Salembier

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

L'ASP est une rubrique qui me tient très à cœur. Nous déterrons chaque mois 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. Belle lecture et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

« Coincidence by design 1 »

Cette routine conjugue à merveille le principe de Comptage et le principe de Distribution. Ces deux principes se combinent à merveille pour offrir un effet percutant.

Effet

Deux spectateurs choisissent un nombre compris entre 1 et 10. Le professeur distribue les cartes, une à une, en une pile face en l'air sur la table. Pour chaque carte déposée, il décompte les cartes de 10 à 1. Le premier spectateur arrête le professeur lorsqu'il entend le nombre auquel il pense. Ce nombre de cartes est distribué en une pile faces en bas sur la table devant le premier spectateur.

La même procédure est effectuée pour le deuxième spectateur. Le reste du jeu est distribué en trois piles. Les cinq cartes supérieures des cinq piles sont retournées pour révéler cinq fois le même symbole !

Mise en place

Cette routine utilise, une fois de plus, la technique Countdown Force. Rappelons que l'on trouve cette technique pour la première fois dans Best of Friends, Volume II (1958) d'Harry Lorayne sous le titre « Lost and Found ».

Placez cinq cartes d'un même symbole (les cercles par exemple) sur la face d'un jeu de cartes ESP. Effectuez un faux mélange pour garder les cinq cartes sous le jeu puis faites une double coupe pour transférer la carte inférieure sur le dessus du jeu.

Prenez le jeu, face en bas, en position de mélange français. Pelez onze cartes, une à une, et mettez la onzième en saillie interne. Jetez le reste des cartes dessus.

Reprenez le jeu en main gauche en position de la donne ; appuyez sur la carte en saillie interne avec votre pouce droit afin de conserver une brisure au-dessus de celle-ci.

Coupez le jeu à cette brisure et complétez la coupe. Vous avez maintenant un cercle en onzième position à partir du dessus du jeu et les quatre autres cercles sur sa face.

Présentation

Deux spectateurs pensent à un nombre compris entre 1 et 10 inclus. Tenez le jeu face en bas et distribuez les cartes une à une en une pile face en l'air (pile de défausse). Pour chaque carte déposée, vous décompterez à voix haute, de 10 à 1. Le premier spectateur vous arrête lorsqu'il entend le nombre auquel il pense (5 par exemple). Distribuez un nombre de cartes correspondant à ce nombre en une pile face en bas devant lui.

Effectuez la même procédure avec le deuxième spectateur. Distribuez les cartes une à une, face en l'air, sur la pile de défausse tout en décomptant de 10 à 1 pour chaque carte déposée. Le deuxième spectateur vous arrête lorsqu'il entend son nombre (7 par exemple). Distribuez sept cartes une à une, en une pile face en bas devant le deuxième spectateur.

Il doit vous rester trois cartes dans la main gauche. La main droite reprend la pile de cartes face en l'air (pile de défausse), la retourne face en bas, et la place au-dessus des trois cartes de la main gauche. Trois cercles se trouvent maintenant sous le paquet. Distribuez ce paquet en trois piles sur la table en respectant bien l'ordre de rotation de gauche à droite. Les cartes supérieures des trois piles seront toutes des cercles.

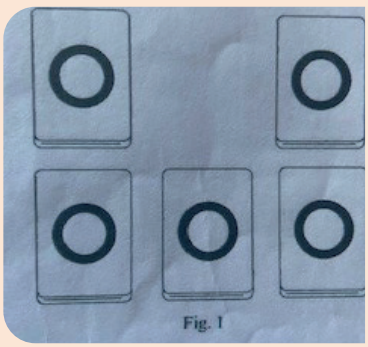


Fig. 1

Révélez les cartes supérieures des piles des deux spectateurs. Elles correspondent exactement. Retournez finalement les cartes supérieures des trois autres piles, trois cercles également (Fig. 1) !

« Coincidence by design 2 »

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 face 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 face 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 face 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, face en bas. Pelez cinq cartes du dessus du paquet et jetez le reste des cartes par-dessus. Déposez ce jeu, face 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.

ASP « Coincidence by design »

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 face 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 face 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 face 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 face 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.

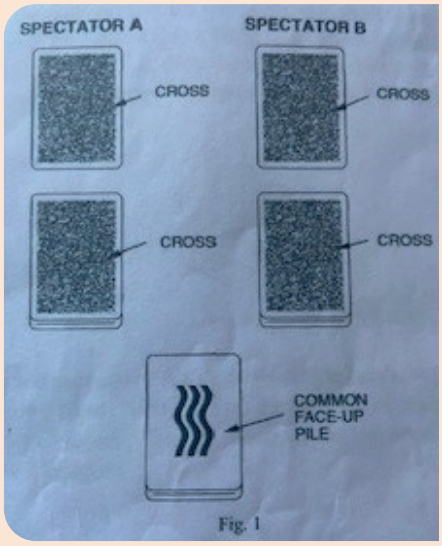


Fig. 1

Ensuite, retournez les cartes supérieures des deux piles face en bas pour révéler deux croix supplémentaires. Pour terminer, retournez la partie supérieure de la pile croisée pour montrer une cinquième croix.

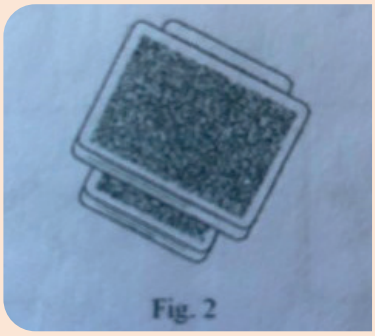
Notes : Je préfère terminer avec un forçage en croix classique en évitant la dernière distribution.

« Coincidence by design 3 »

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


Fig. 2

l'ensemble.
Faites défiler les cartes face 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 face 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.

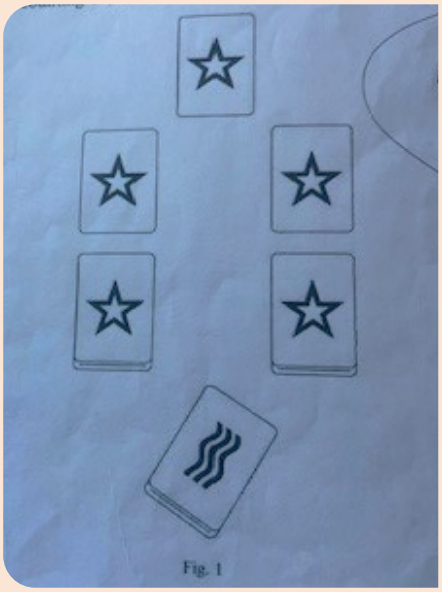
Distribuez un nombre de cartes correspondant à ce nombre (6 dans notre exemple) en une pile face en bas sur la table. Posez la carte suivante (la septième en réalité) devant la pile du spectateur A.

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 face 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 face en bas sur la table. Posez la carte suivante (la neuvième en réalité) devant la pile du spectateur B.
Déposez les cartes restantes face en l'air sur la pile faces 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 face en bas pour révéler les deux dernières étoiles (Fig. 1).


Fig. 1

Pour en savoir plus, 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

Curiosités magiques

Le couteau parfait



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.

Voici un bel objet : il s'agit d'un petit couteau. Avec cet accessoire, on peut faire un tour de mentalisme.

Par exemple, on pose devant un spectateur 3 fruits (orange, citron et banane) et on lui demande de planter ce couteau dans un des fruits selon son choix.

Le magicien l'avait prédit, car dans le couteau une prédiction était cachée.







Il y a trois sorties possibles :

- Dans le capuchon du couteau.



- En ouvrant le manche.



- Et en dévissant le fond.

T'es qui toi ?

Julien Balthazard



Moi c'est Claire Denis et curieuse comme je suis, je me suis toujours posé la question comment et quand les personnes de mon club sont entrées dans ce monde magique.

Je voulais aussi savoir quels sont leurs meilleurs moments vécus en lien avec cet univers magique.

C'est donc pour cela que nous avons décidé de mettre en place cette rubrique.

par Claire Denis

Aujourd'hui nous recevons ...
Julien Balthazrd

Quel âge as-tu ?
45 ans.

Quelle est ta profession ?
Magicien professionnel.

Es-tu marié ? As-tu des enfants ?
Ni marié, ni enfants !

Comment as-tu connu le cercle et comment y es-tu entré ?
J'ai découvert le Cercle à l'occasion d'un concours de magie auquel je participais pour présenter un numéro. À la suite de celui-ci, Frédéric Denis m'a contacté et m'a proposé de rejoindre le Cercle. C'est comme ça que l'aventure a commencé !

En quelle année es-tu entré au cercle ?
Vers 2010, si ma mémoire est bonne !

Quel est ton meilleur souvenir de magicien ?
Il y en a plusieurs. Les premiers contrats, les rencontres, mais aussi ces petits moments très particuliers où, après des mois de travail, on arrive enfin à maîtriser un mouvement technique.
C'est assez paradoxal : le geste doit être totalement invisible aux yeux du spectateur, mais pour le magicien, son accomplissement représente une immense satisfaction intérieure.
Je trouve que la magie est un univers assez ambivalent. On est constamment tourné vers les autres, vers le public, mais aussi beaucoup vers soi-même, avec tout ce travail personnel et cette part de secret qui nous accompagne.
J'aime particulièrement la technique lorsqu'elle est associée à la psychologie. Pour moi, la réussite d'un tour, c'est lorsqu'on arrive à emmener le spectateur exactement là où l'on souhaite, sans qu'il ressente le poids des gestes techniques ou des procédés utilisés.
Ce qui m'intéresse avant tout, c'est de faire vivre quelque chose au spectateur. Que ce soit en l'emmenant dans une histoire, en provoquant un moment de surprise pure, en créant une émotion ou simplement en lui faisant vivre quelque chose qu'il ne s'explique pas.
Je pense que la magie a cette capacité assez unique de nous faire retrouver, le temps d'un instant, notre capacité à nous émerveiller. Au fond, peu importe la discipline ou la technique utilisée : ce qui compte, c'est ce que le spectateur va ressentir et ce qu'il va garder de ce moment.



Quel est ton meilleur souvenir au Cercle ?
Les conférences de Michael Ammar et David Roth sont évidemment de très beaux souvenirs.
Et bien sûr, les congrès de magie, notamment celui de Nancy et, plus récemment, celui de Troyes. Ce sont des moments privilégiés pour rencontrer d'autres passionnés, découvrir des artistes et partager autour de notre discipline.



Pour toi, que représente le cercle ?
Avant de découvrir le Cercle, je travaillais beaucoup dans mon coin, avec des livres et des DVD. Le Cercle m'a, en quelque sorte, ouvert les portes du monde concret de la magie, avec de vraies rencontres, aussi bien avec des passionnés qu'avec des professionnels.
J'ai notamment eu la chance de rencontrer des magiciens dont j'avais déjà étudié les ouvrages et les techniques, et que je n'aurais jamais imaginé pouvoir rencontrer un jour : Michael Ammar, David Roth, Bernard Bilis… Mais aussi de découvrir le travail d'autres artistes dont je connaissais parfois le nom sans avoir réellement pris le temps de m'intéresser à leur univers, comme Boris Wild ou Vallarino.
Finalement, le Cercle m'a permis de découvrir énormément d'artistes, d'élargir ma vision de la magie et de faire de très belles rencontres. De grands noms sont passés par le Cercle, et je tiens vraiment à remercier toutes les personnes qui rendent ces moments possibles !



Quelle sont les disciplines que tu aimes en magie ?
Il y en a beaucoup ! Celles que je pratique, celles que je ne pratique pas et même celles que j'aimerais pratiquer un jour !

T'es qui toi ? Julien Balthazard

J'aime particulièrement la street magie et le close-up pour le côté direct, presque « in your face », où la magie se produit à quelques centimètres du spectateur.

J'apprécie aussi beaucoup le mentalisme, notamment dans les spectacles où l'on peut installer une véritable ambiance et embarquer le public dans une expérience.
La grande illusion me fascine pour son côté spectaculaire. J'aime également le pickpocket et l'hypnose.

Mais au-delà des disciplines, ce qui m'intéresse surtout, c'est l'émotion que la magie peut provoquer.

Je suis convaincu qu'elle peut aussi être un formidable outil de partage, d'ouverture aux autres et de développement personnel. J'aimerais notamment développer des projets autour de la magie et du handicap, par exemple en proposant des cours à des enfants sourds dans une école près de chez moi.

On peut faire énormément de choses avec un simple jeu de cartes ! La magie peut être un vecteur d'accomplissement, de confiance en soi et de communication, notamment pour des personnes qui n'ont pas toujours eu les mêmes chances que les autres.

Pour moi, la magie, c'est aussi transmettre un savoir qui pourra ensuite servir à quelqu'un d'autre.

Quelles sont les 10 choses que tu n'aimes pas ?
1) Le débinage, surtout dans sa forme actuelle sur Internet. Je trouve assez dramatique de voir certaines chaînes YouTube passer leur temps à exposer des tours et à révéler leurs secrets, sans autre véritable objectif que de faire des vues. La magie repose aussi sur une part de mystère, et je trouve ça insupportable de sacrifier cet héritage pour quelques clics.
2) La magie réduite à une succession de blagues.
3) Les échalotes dans la vinaigrette.
4) Quand un tour devient obsolète (cf. les tours sur iPhone 4 ou avec des pailles en plastique).
5) Le Boursin.
6) Fouiller partout pour retrouver sa paire de chaussettes.
7) Remplir des papiers administratifs.
8) Être en retard.
9) Être en retard dans ses papiers administratifs.
10) Oublier ou perdre du matériel en rentrant d'une prestation.

Et du coup, quelles sont les 10 choses que tu aimes ?
1) La magie technique, lorsqu'elle est associée à une véritable réflexion psychologique.
2) Regarder des vidéos de cardistry.
3) La street magie / magie d'extérieure.
4) Le mentalisme et les spectacles qui créent une atmosphère particulière.
5) La grande illusion et son côté spectaculaire.
6) David Blaine, Dynamo, Dan and Dave, entre autres.
7) La cuisine et les pizzas au feu de bois.
8) Le cinéma.
9) La sculpture sur ballons.
10) Les rencontres, le partage et la transmission.



*- **Merci Julien d'avoir répondu à mes questions.***
Il est important de se rappeler que derrière chaque club il y a le parcours de magiciens et de magiciennes qui sont intéressants à découvrir. En explorant ces moments de vie, nous renforçons ce lien qui nous unit.

Mais la curiosité me démange déjà... Je vous donne rendez-vous dans le prochain numéro pour découvrir notre prochain invité.

N'oubliez pas : la magie n'est jamais aussi belle que lorsqu'elle est partagée !







Tours

Cartes coupées et boîte

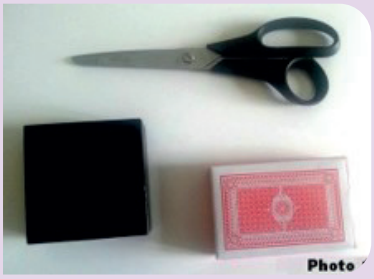


Jean Claude était un lecteur assidu du Chardon Magique. Il nous a quitté le 12 juillet 2023. Il nous avait proposé de diffuser la totalité des tours qu'il a décrits. C'est notre manière à nous de lui rendre hommage en publiant régulièrement ses tours.

par Jean Claude Chaudron

Effet

Sur la table se trouve un jeu de cartes, une boîte carrée et une paire de ciseaux (Photo 1).



Un spectateur est invité à sortir le jeu de son étui. Il choisit 5 cartes. Le reste du jeu est écarté et ne servira plus. Le spectateur mélange ces 5 cartes et les donne faces en bas au magicien. Ce dernier tient le paquet par les petits côtés et demande au spectateur de couper le paquet de cinq cartes en deux paquets égaux avec la paire de ciseaux.

Les deux demi-paquets sont mis l'un sur l'autre et mélangés. Le spectateur choisit une demi-carte, en prend connaissance discrètement, et la place à l'intérieur de la boîte face en bas puis referme le couvercle. Le magicien dispose les cartes restantes en trois rangées de trois cartes.

Le spectateur est prié de mettre la boîte sur les cartes de façon à ce que celle-ci soit en contact avec 4 demi-cartes (Photo 2).

Le spectateur déchire les 4 cartes en dehors de la boîte et les met à l'écart.

La boîte est mise de côté (Photo 3).

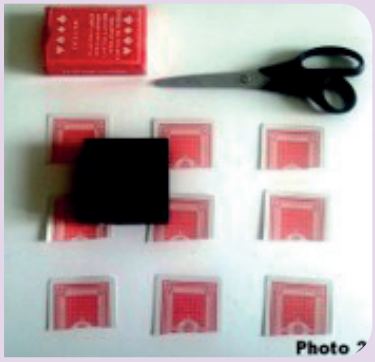
Le spectateur désigne 2 cartes parmi les 4 restantes. Celles-ci sont déchirées et éliminées.

Le spectateur donne une carte au magicien qui la déchire. Celle qui reste sur la table est mise face en bas en correspondance de celle qui était dans la boîte (Photo 4).

Il s'agit du complément de carte, dans notre exemple c'est le 7 de Trèfle (Photo 5).

Préparation

Aucune, le tour est improvisé. Utiliser des cartes usagées ou à bas prix.



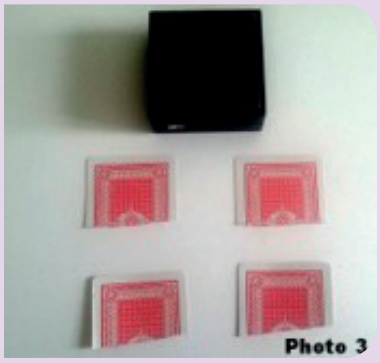

Photo 3


Photo 4


Photo 5

Explication

Lorsque les cartes sont coupées en deux, les deux paquets de demi-cartes sont mis l'un sur l'autre. Les cartes sont donc en séquence.
On peut effectuer un mélange Charlier ou une succession de coupes, sans en changer l'ordre cyclique.

Lorsque le spectateur prend une demi-carte, couper à cet endroit.
Ensuite mettre le paquet du dessous, sur le jeu.

En distribuant les neuf cartes restantes en trois rangées et alternativement de gauche à droite, la demi-carte jumelle se trouvera toujours au centre (en 2e position de la seconde rangée).
Il est indispensable de ne pas perdre cette carte de vue.

Éliminer les cartes en dehors du champ de la boîte.

Lorsqu'il ne reste que 4 cartes, demander au spectateur de désigner 2 cartes. S'il désigne les 2 cartes où se trouve la carte choisie, déchirer les 2 autres, sinon s'il désigne les 2 autres, celles-ci seront déchirées (choix du magicien).

Lorsqu'il ne restera que 2 cartes. Il doit en donner une au magicien.
Si c'est la carte choisie, il déchire l'autre, sinon c'est le magicien qui déchire la carte qu'il a en main.

Agenda 2027

PORTES D'OR MAGIQUES 2027 DE LORRAINE
Samedi 20 mars
Dîner Spectacle

Dimanche 21 mars
Conférence Etienne Pradier
- 14h30
domaine de l'Asnéee

GALA PUBLIC DU CLUB
Printemps 2027



Thème
Libre

Laxou
Samed 09– AG – Foire aux trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 29 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Le froid

Laxou
Samedi 13 – Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 26 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Anniversaire

Laxou
Samedi 13 – Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 26 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Jeu de hasard

Laxou
Samedi 10– Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 30 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
ambitieuse

Laxou
Samedi 15 – Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 28 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Libre

Laxou
Vendredi 11 – IMEL
Samedi 12 – IMEL

Nancy
Vendredi 18 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Laxou
Pas de réunion

Nancy
Pas de réunion

Metz
Pas de réunion



Thème
objets usuels

Laxou
Samedi 4 ou 11 – Forum des Assos

Nancy
Vendredi 24 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Magie de scène

Laxou
Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 29 – Le Palais Nancy

Metz
à définir



Thème
Les dés

Laxou
Samedi 13 – Cilm Laxou

Nancy
Vendredi 19 – Le Palais Nancy

Metz
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.



Kuroki Prince (Fred Brezin; actif entre 1890 et 1910). Prince Kuroki. Le Seul Travaillant en Piste. Lithographie en couleurs, entoilée. 125 x 91 cm. Kuroki, vêtu d'une robe japonaise, présente sa nouvelle création : des illusions d'évasion ou de réalisation, les pouces entravés ; sur fond rouge. Affiches Louis Galice. 99 F9 Saint-Denis, Paris.