

Le Chardon Magique



La pensée du mois :

Francisco de Quevedo

« Qui s'embarrasse
à regretter le passé
perd le présent et
risque l'avenir... »

Dans ce numéro

Édito

Un peu d'histoire

Vintage

Curiosités magiques

Je voulais vous dire

Ludothèque



Que le temps passe vite !

Nous voici à nouveau ensemble pour un nouveau chardon.

Au moment où j'écris ces lignes nous serons en plein boom des 22^{ème} Portes d'Or Magiques de Lorraine. D'ailleurs une grande part du prochain chardon leur sera consacrée.

Je reviens brièvement sur mon édito du mois dernier. Merci à tous ceux qui m'ont envoyé des messages de sympathie et qui m'ont fait part de leurs regrets du fait qu'à partir du mois prochain je ne sois plus au bureau de la FFAP.

Vous savez, il y a tellement de travail à faire sans avoir un titre dans un bureau... et puis parfois ça fait du bien de faire une pause. Je pense que j'y suis depuis assez longtemps (trop ?).

Bon, il est vrai que le 7 avril prochain (jour de l'AG de la FFAP) j'aurai certainement une certaine émotion au fond de moi on ne quitte pas 15 ans de bureau comme cela...

Et puis je n'arrête pas totalement car je suis dans quelques commissions et je continue à être directeur des concours et croyez-moi c'est déjà beaucoup !

Sans oublier le chardon magique, le Cercle Magique de Lorraine, les Portes d'Or Magiques et un projet local qui est en train de se mettre en place petit à petit.

Et qui sait... Dans quelque temps... peut être que d'autres fonctions m'appelleront...

Frédéric DENIS

L'escamoteur voleur d'enfants

Après avoir été pape sous la révolution (cf. Chardon no 184)



par
Georges NAUDET

Les livres pour enfants, anciens et illustrés, plaisent aussi aux adultes, c'est vrai qu'ils ont un charme fou ; celui que nous allons vous présenter possède cette qualité, avec un petit truc en plus... une scène d'escamotage, évidemment.

C'est un livre d'apprentissage de la lecture intitulé *Vingt-deux historiettes amusantes*¹ de 1862² par Jules Félix (Fig. 1). Chacune est illustrée d'une lithographie coloriée par C. Lasalle. Dans cet in-8, et à cette époque on ne parlait pas d'autres méthodes d'apprentissage de la lecture, c'est bien la méthode syllabique qui est mise en œuvre, les syllabes de chaque mot y sont découpées, séparées par un trait d'union.

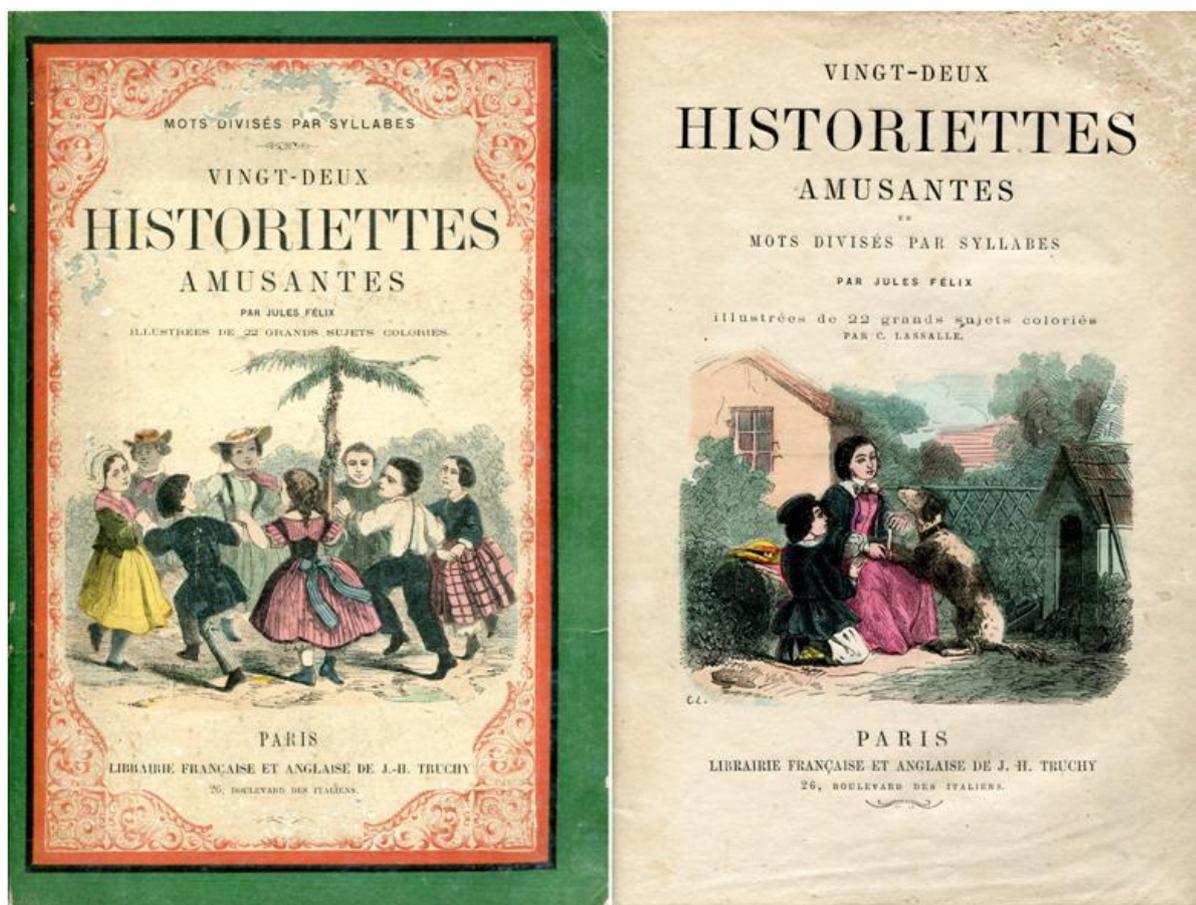


Fig. 1 : *Vingt-deux historiettes amusantes* de Jules Félix

Deux historiettes ont à voir avec notre art, commençons par la numéro 5, L'Â-NE SA-VANT qui raconte la mésaventure du petit Théodore, moqué par ses camarades parce qu'il ne sait pas lire, alors qu'il a 10 ans. Cette histoire, bien construite, démontre que l'ignorance est la cause de beaucoup de désagréments et qu'elle peut même être un objet de honte.

1- Jules FELIX, *Vingt-deux historiettes amusantes* Paris : Librairie française et anglaise de J.H. Truchy, s.d. [1862], pp. 31-32.

1- C. REINWALD, *Catalogue annuel de la librairie française*, Paris, C. Reinwald, 1863, p. 86, livres parus en 1862



Fig. 2 : La fête au village.

À l'occasion d'une fête de village (Fig. 2), dans une baraque de saltimbanques, on lui demande d'épeler un nom à voix haute pour qu'un âne savant puisse recomposer ce mot à partir de lettres inscrites chacune sur un morceau de carton.

Théodore rougit, avoua qu'il ne savait pas lire, cacha sa tête dans ses mains, prit la fuite essayant « u-ne ex-plo-sion de ri-res mo-queurs », l'âne s'étant montré plus savant que lui puisqu'il venait d'écrire le mot « I-GNA-RE

« Six mois a-près, il sa-vait li-re et é-cri-re ». La démonstration est brutale et effi-cace.

L'historiette numéro 15 va nous permettre de faire un lien avec l'article du Char-don magique du mois de février, elle s'intitule, « LA PO-LI-TES-SE OU LE PE-TIT FAI-SEUR DE TOURS ». Elle raconte l'histoire d'un fils de bonne famille un certain Paul de B..., très poli mais imprudent, qui se fit kidnapper par des saltimbanques qui lui apprirent les métiers de la rue dont l'escamotage.

Lors d'un spectacle dans la cour d'un château, auquel le seigneur assistait, ce dernier fut intrigué par la politesse et la grâce du jeune garçon, et conclut qu'il était « trop bien é-le-vé pour ê-tre de la fa-mil-le de ces fai-seurs de tours ».

L'escamoteur, voleur d'enfants, questionné, avoua son crime, fut arrêté et l'enfant fut rendu à ses parents quelques jours plus tard.



43

LA PO-LI-TES-SE OU LE PE-TIT FAI-SEUR DE TOURS



Le neveu de l'of-fi-cier ne mon-trait pas tou-jours la po-li-tes-se qui con-vient à des en-fants bien éle-vés. L'on-cle de Mar-cel leur dit : —É-cou-tez ce que l'on peut ga-gner à è-tre po-li.

Paul de B..., s'é-tant é-chap-pé de la mai-son pa-ter-nel-le pour al-ler se pro-me-ner tout seul, en fut cru-el-le-ment pu-ni. Des sal-tim-ban-ques se sai-si-rent de lui et l'em-me-nè-rent a-vec eux. On lui dé-fen-dit, a-vec les me-na-ces les plus ter-ri-bles, de par-ler de son en-lè-ve-ment.

Fig. 3 : L'enfant volé.

Une fois de plus, l'image de l'escamoteur n'est pas à son avantage, comme pour la caricature d'un Pie VI, présenté comme un réactionnaire aux yeux des révolutionnaires (cf. Chardon n° 184), l'auteur de l'historiette associe ici l'escamoteur des rues, à l'abomination absolue que représente le voleur d'enfants.

Il est remarquable que l'auteur utilise la mauvaise réputation de ces joueurs de gobelets dans un livre sur l'apprentissage de la lecture. C'est un cercle vicieux qui alimente l'image négative de l'homme à la gibecière et à la table en X qui campe toujours des méchants, des affreux ou, a minima, des roublards sachant que ce rôle, à son tour, renforcera cette mauvaise image. Comment voulez-vous qu'elle s'améliore ? Il n'est même pas sûr que Robert-Houdin, le père de la magie moderne, l'ait fait évoluer quand on constate la récurrence de l'utilisation de l'escamoteur dans la caricature politique au XIXe et même au XXe siècle.

Nous aurons l'occasion d'en reparler dans un prochain Chardon.



Le retour du point



Par

François ZIEGLER

Effet :

Une carte de prédiction est mise en poche, et un spectateur va déterminer, au hasard, une carte par sa famille puis sa valeur. La prédiction est sortie et correspond à la carte définie par le spectateur.

Le spectateur choisit maintenant lui-même une famille et une valeur, et le jeu est mis en poche. Le magicien localise en aveugle la carte ainsi déterminée mais, avant de la sortir de la poche, l'expédie... dans l'autre poche d'où il la sort. Le jeu est remis sur la table et tout peut être examiné (y compris les poches).

Méthode :

Ce tour est issu, pour sa première partie, du « Point of No Return » d'Aldo Colombini.

Ce qui ne me plaisait pas dans sa méthode était d'avoir les trois cartes possibles dans trois endroits différents, et de terminer avec un jeu incomplet. C'est pourquoi j'ai utilisé les poches ce qui me permet de faire deux effets et de terminer clean.

Mettre le 5T et le 7T en poche gauche, le 7 étant le plus près du corps. Mettre le 8C en poche droite.

Sortir tous les trèfles restant et les 3,5 et 7. Mettre le 3T de côté pour l'instant et poser d'abord sur la table faces en haut,

Monter le jeu de la façon suivante :

2C,X,X ,X,T,X,T,X ,T,X,T,X,T,X,T,X,T,X,T,X,T,X,X,X,3,X,5,X,7,X,3,X,5,X,7,X,X,X,
X,8P

« T » signifie un trèfle quelconque (sauf le 3T), et les 3,5 et 7 de la fin du jeu sont tout sauf des trèfles.

Mettre maintenant le 3T n'importe où dans le jeu et mettre le jeu dans l'étui.

Sortie le jeu, l'éventailler faces vers vous et dire que vous allez faire une prédiction.

Prendre le 3T, sans en montrer la face et le mettre en poche gauche, au-dessus du 5T (et donc le plus loin du corps).

Retourner le jeu faces en bas et dire que le spectateur va choisir une carte par une procédure qui rend le choix totalement aléatoire. Il fera deux choix, le premier pour une famille, le deuxième pour une valeur. Poser les cartes faces en bas une à une en demandant au spectateur de vous arrêter quand il le voudra. Compter les cartes au fur et à mesure de sorte que, selon le stop qui doit être après la quatrième, vous posiez devant le spectateur la dernière posée sur table ou celle du dessus du jeu (et donc forcément un trèfle). La carte sélectionnée indique la famille, dites-vous, et montrer la carte précédente et la suivante, pour qu'on puisse constater qu'il y aurait eu une autre famille si l'arrêt avait été avant ou après. Demander au spectateur de retourner face en haut sa carte, c'est un trèfle. Reprendre les cartes distribuées, et les mélanger au pelage pour amener le 2C dessus, et poser ce petit paquet sur le jeu.



Retourner le jeu et dire que cette fois c'est le choix de la valeur. Poser une à une les cartes faces en haut, et demander au spectateur de vous arrêter à nouveau quand il veut (après la 4^{ème} carte !). Selon le cas, vous lui donnerez la dernière posée ou celle qui est sur la face du jeu.

Ramasser les cartes posées et les mélanger au pelage pour avoir à nouveau le 8P dessous, et reposer les cartes sur le reste du jeu, que vous retournez aussitôt faces en bas. Vous avez à nouveau le 2C sur le jeu et le 8P sous le jeu.

Dire qu'avec les deux cartes choisies par le spectateur, on a trèfle et (par exemple 5), ce qui nous fait 5T. Rappeler que vous aviez fait une prédiction, et sortir de la poche la bonne carte, ce qui est facile car vous savez que le 3T est à l'extérieur, le 5 au centre et le 7 le plus près du corps.

Remettre les deux cartes du spectateur dans le jeu, et faire un mélange en queue d'aronde laissant les cartes supérieure et inférieure en place.

Il vous reste deux cartes poche gauche, ce qui était la partie qui me gênait. J'ai donc trouvé cette solution pour conclure propre.

Prendre le jeu face en bas et tendre le 5T (dans l'exemple) au spectateur en lui disant qu'il va à nouveau choisir une carte via deux autres, mais cette fois plus rapidement. Il va devoir insérer sa carte quelque part vers le centre du jeu. Tourner la tête, serrant le coin inférieur gauche, de sorte que la carte ne puisse être enfoncée totalement. Regarder à nouveau le spectateur dès que vous sentez une résistance, et dites-lui que c'est face en haut qu'il doit enfoncer sa carte. Faire alors le change de Bill Simon (je crois) pour, en retournant le 5T face en haut à l'aide des cartes qui sont au-dessus, inverser les cartes supérieures et inférieures au 5T. Etaler le jeu en ruban, et prendre la carte à gauche du 5T, la posant devant le spectateur, lui disant qu'elle indiquera une famille, puis sortir la carte à droite du 5T (au -dessus de lui), disant qu'elle indiquera la valeur. Ces deux cartes sont respectivement le 2C et le 8P.

Remettre le 5T dans le jeu.

Mettre le jeu en poche gauche, contre le corps, de manière à avoir les deux trèfles qui restaient sur le dessus du jeu (côté dos). Demander au spectateur de vous dire quelles sont les deux cartes qu'il a choisies, et à quelle carte elles correspondent (cœur et 8, cela fait 8C).

Mettre la main gauche dans la poche gauche, effeuiller le jeu comme si vous cherchiez le 8C, puis faite mine de l'avoir trouvé. Ressortir la main de la poche et taper violemment sur celle-ci, en disant c'est plus drôle de l'envoyer dans l'AUTRE poche. Mettre la main droite en poche droite et ressortir le 8C. Sortir le jeu de la poche gauche, et tout est vérifiable.

Remarques :

La mise en poche de la carte de prédiction est justifiée en disant que vous la mettez là pour qu'on ne vous accuse pas de la changer sur la table contre une autre. Vieil argument qui consiste à démystifier pour mystifier.

Le changement de poche de la deuxième carte choisie, étant totalement inattendu, créera un effet de surprise qui rendra insoupçonnable le fait qu'elle pouvait déjà y être !

GRENIER D'AUTREFOIS

Je ne sais pas si vos enfants ou vos petits enfants auront la joie de rencontrer, un jour, un vrai grenier.

Pas ces faux greniers à claire-voie, comme dans nos immeubles actuels, qui n'ont rien à raconter, car vides de toute histoire. Comme si notre société ne voulait plus rien laisser, par crainte d'hypothétiques voleurs de souvenirs.

Non...Non.... Ce bon vrai grenier de mon enfance, qui une fois la porte ouverte, ressemblait à la caverne d'Ali baba. Ce bon vrai grenier, aux souvenirs entassés dans un désordre absolu.

J'aimerais vous faire partager ces moments inoubliables, que j'ai eu la chance de connaître... Je devais avoir 7 ou 8 ans. Il fallait d'abord en obtenir la clé. J'imaginai la prendre en cachette, mais à y réfléchir ce n'était pas la bonne solution. Il était préférable de demander à mes parents. Evidemment je m'attendais aux questions.... "Mais pourquoi, faire? Que veux-tu faire? Il n'y a que des vieilles choses sans intérêt! ! !" . Quoi répondre, alors que le seul argument n'est que la curiosité d'un gamin. Mais avec un peu d'insistance et de persuasion (têtu, déjà?) "Bon d'accord, prend la clé"

La clé en main, je monte les escaliers quatre à quatre. Je suis devant la porte, mon cœur bat, je tourne la clé dans la serrure, je pousse la porte. Il fait sombre, je commence à avoir un peu la trouille. Mais où est le bouton électrique? Ca y est, je tourne le bouton et là un bric à brac, indescriptible, s'offre à moi. Une odeur de poussière envahit mes narines et des toiles d'araignées immenses ne me rassurent pas vraiment. J'avance sur la pointe des pieds. Puis petit à petit, j'oublie ma peur et je commence à fouiller. Des boîtes, des boîtes et toujours des boîtes. De vieilles lettres, de vieilles cartes postales jaunies. Je ne comprends pas tout, je ressens simplement que c'est, il y a longtemps. Des poupées et un vieux train électrique avec des wagons énormes. Des vieux vêtements, un berceau.... De vieux bouquins et des tonnes de je ne sais trop quoi.

Je retournerai souvent dans ce grenier, comme attiré par ses mystères. Puis un jour, alors que je croyais avoir tout découvert, je trouve une boîte en carton, vert foncé. Je l'ouvre Plein de trucs bizarres, un petit bouquin en mauvais état, dont je n'ose pas tourner les pages. En fait, c'était mon premier contact avec une boîte de magie, ou de physique amusante, je ne sais plus exactement. Je me souviens d'une petite bouteille qui restait couchée avec le magicien et se relevait tout le temps avec le spectateur. Des cartes à jouer bizarres, des petits anneaux, mais je n'ai jamais su comment ça marchait. En fait ce n'était pas important, j'étais attiré par cette boîte, c'est tout....

Pendant des mois j'ai joué avec, en pensant que j'étais magicien et en m'inventant des tours. J'étais loin d'imaginer que ce goût du mystère n'allait plus me quitter.

Impossible de savoir réellement si ce grenier est à la base de ma passion pour l'étrange. Ce que je sais c'est qu'il était pour moi, un lieu magique où mon imagination n'avait aucune limite. C'était mon petit monde de gamin, qu'aucun adulte ne pouvait comprendre. Il était mon refuge lorsque je ne comprenais pas le monde des grands. Ici je parlais aux objets et je vous jure qu'ils me répondaient. Des pleurs, des rires, des émotions, avec tous ses vieux trucs qui me racontaient, avec nostalgie, leur histoire, leur vie d'autrefois.



par Jean-Louis
DUPUYDAUBY

J'ai grandi, j'ai surtout vieilli et si chacun d'entre nous a son jardin secret, j'ai la chance d'avoir gardé, dans ma tête, MON GRENIER. Il y a toujours autant de toiles d'araignées, il y fait toujours aussi sombre et le désordre est toujours présent. Mais maintenant je n'ai plus peur, car je sais que la vraie magie existe et que c'est le monde dans lequel nous vivons qui est faux.....

A l'idée que nos greniers du futur soient virtuels et que notre histoire soit stockée dans un coin de mémoire d'un quelconque ordinateur, me donne la chair de poule. Plus de grosse clé rouillée, plus de porte qui grince, plus cette odeur de poussière, plus de toile d'araignées, plus de désordre Un simple clic et vous êtes dans un grenier aseptisé, complètement virtuel et impersonnel.

Mais est-ce vraiment grave? Et si ce n'était qu'une crise de nostalgie?

Que ce grenier existe ou pas, l'important c'est que le rêve persiste. Que notre imagination continue à défier le bon sens, trop parfait, de notre technologie et de ces savants fous, qui croient pouvoir tout expliquer.

Que ce grenier existe ou pas, il y aura toujours un gamin un peu têtue, qui dans un coin de sa tête ou de son PC, parlera à sa peluche, qui, je vous le jure, lui répondra. Je vous le disais, la vraie magie existe...



Selfie corsés

Vous rêvez de boire les paroles de Harry et Meghan ? C'est possible grâce à Ahu et Nejan Doganer, qui ont inventé, dans leur café de Rotterdam, l'imprimante à cappuccino. L'encre est comestible et permet de « tatouer » son café à l'effigie de sa star préférée ou de s'offrir un tête à tête... avec soi-même



Tatoo compris

Changer de tatouage comme on change de chemise, c'est désormais possible avec Prinker, une imprimante qui utilise de l'encre cosmétique sans danger. Il suffit de choisir le motif dans la bibliothèque de l'application et de passer l'appareil sur la peau. Le tour est joué !



Voici Prinker, une imprimante capable d'imprimer n'importe quel tatouage éphémère directement sur la peau ! Ce gadget étonnant utilise des encres cosmétiques pour imprimer des tatouages temporaires, simplement en faisant glisser l'imprimante sur la peau. Grâce à son application dédiée, il est possible de choisir un tatouage parmi des centaines de designs, ou même de créer le sien, avant de l'appliquer n'importe où sur le corps.

Il suffit d'environ 3 secondes pour imprimer un tatouage avec Prinker, et ces tatouages éphémères durent environ 3 jours. Il est aussi possible de les enlever facilement avec du savon. Prinker est un excellent concept, réservé pour le moment aux professionnels, qui vous permettra de tester vos futurs tatouages, ou encore de créer de fabuleux tours de mentalisme !

Tronche de pancakes

C'est fois pas de magie, encore que mais un peu de fantaisie dans vos assiettes pour épater la famille et vos amis

Avec PancakeBot, une imprimante alimentaire 3D inventée par Miguel Valenzuela, vos pancakes prennent la forme de la tour Eiffel, d'un papillon ou d'un héros de dessin animé. Reste à préparer la pâte et choisir le motif

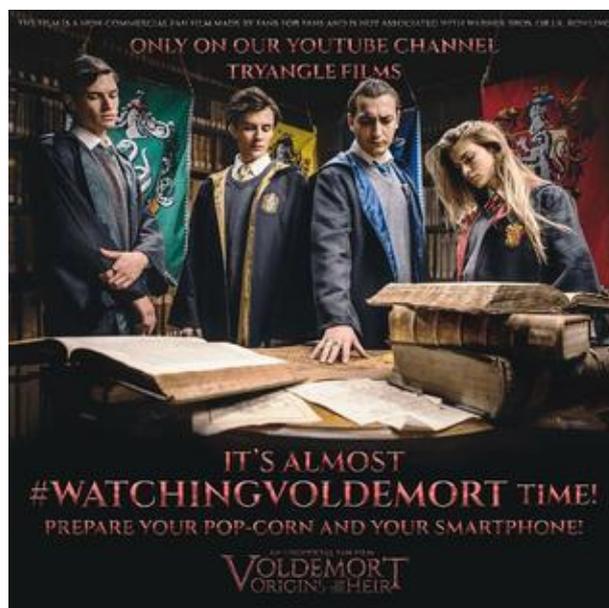
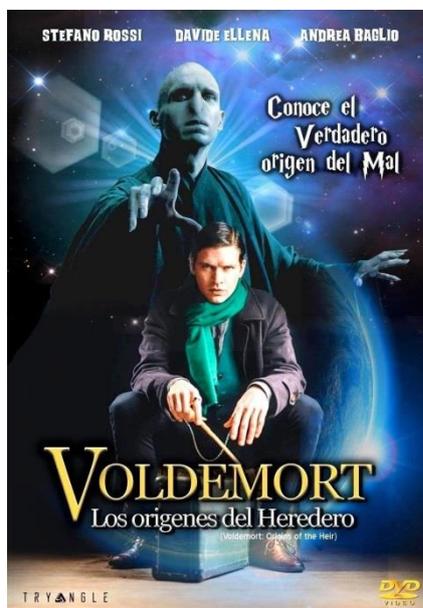


Harry Potter

Voldemort : Origins of the Heir (Voldemort : les origines de l'héritier) est un hommage non officiel (de 53 minutes) à Harry Potter, réalisé par Tryangle Films : des fans italiens. Posté sur YouTube, ce film a été vu des millions de fois.

Les origines de l'héritier décrit l'histoire de la montée au pouvoir de Tom Jedusor alias Voldemort. Outre le protagoniste héritier de Serpentard, des personnages originaux ont été introduits avec les héritiers des autres maisons de Poudlard.

Le film a été conçu comme une suite officieuse de la saga Harry Potter. Le film a été créé par Gianmaria Pezzato et Stefano Prestia, et financé par une campagne de financement public



Retour sur notre réunion de février avec les sections de Laxou et Metz.



INSTANTS MAGIQUES EN LORRAINE

Vendredi 22 juin de 18h30 à 23h

Samedi 23 Juin 2018 de 9h à 18h

(une soirée conviviale + 2 conférences)

CILM (salle des banquets) 23 Rue de la Meuse – 54520 LAXOU

DURATY

Son but : vous faire découvrir ses recherches, ses idées, ses nouvelles créations magiques et ses livres.

Depuis plus de 30 ans Duraty publie des ouvrages sur la prestidigitation destinés aux professionnels et aux amateurs. Ils sont appréciés pour leur clarté et leur caractère pratique. Les descriptions techniques sont toujours accompagnées de suggestions de présentation qui en font de la Magie "clé en main". Il a une vingtaine de livres à son actif.

Vous aimez tous les styles de magie et vous recherchez des tours différents, des effets forts, des présentations originales qui mobilisent l'attention de votre public, des surprises qui provoquent les rires ou les applaudissements... Alors cette conférence est faite pour vous.



MICHEL HUOT

Michel abordera des sujets tels que : comment approcher les gens en close-up, comment se faire aimer d'une salle pleine en moins d'une minute ou pourquoi vous devez absolument utiliser une table en close-up. Il nous montrera : des tours avec des souliers, balles de billard, téléphones, cartes, pièces de monnaie, mots-cachés, mots-croisés, ambigrammes et beaucoup plus!

Mais aussi des conseils inestimables sur le FORÇAGE CLASSIQUE avec une VRAIE solution quand le spectateur ne prend pas la bonne carte.

Ses créations ont été publiées dans MAGIC, Genii, et autres. Il est aussi le créateur du Best-Seller PRICELESS et de plusieurs autres tours (tous très commerciaux)

« Il y en aura pour tous les goûts en passant du close-up au mentalisme à la magie pour enfants et la magie de scène »

Uniquement sur réservation

cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Vendredi soir 18h30 / 23h – gratuit

Nous demandons à chacun d'apporter quelque chose à manger (du sucré ou du salé). Un tableau est à disposition.

Tout est mis en commun pour faire un buffet convivial.

Le cercle prendra à sa charge tout ce qui est logistique et les boissons.

Tarif de la journée du samedi : 9h / 18h

Magicien 25 euros / Epouse et enfant : 5 euros

(Gratuit pour les membres du Cercle Magique de Lorraine)

Inscriptions / Renseignements / au 06 62 39 85 67 / cerclemagiquedelorraine@gmail.com



Par

Antoine Salembier

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

Le Brainwave Deck

Ce mois-ci, je vous propose un petit Vintage que tout le monde connaît ! À quoi ça sert, me direz-vous, si tout le monde le connaît ? À deux choses en l'occurrence...

Étoffer notre collection de Vintage en tout genre et ainsi redécouvrir des vieilles idées ou de vieux principes mais surtout, garder à l'esprit certains effets très forts qui, dus à leur vieil âge, ont été relégués dans nos tiroirs, cachés derrière des nouveautés sans intérêt la plupart du temps.

Qui ne connaît pas le brainwave deck, outil classé dans la catégorie des périssables pour nombre de vendeurs de trucs ! C'est une méprise de taille, lorsque l'on connaît l'impact de ce tour de cartes. Le brainwave, c'est comme un bon vieux film qu'on aime découvrir et redécouvrir ! C'est « Retour vers le futur », « les Goonies » ou « La Grande Vadrouille » ! Ne méprisez pas son impact, et pour votre prochain close-up, faites-vous plaisir en glissant l'un de ces jeux dans votre poche ! Peut-être était-ce là le saint graal des magiciens ! Était-il depuis si longtemps devant nos yeux que nous l'avions oublié ? Qui sait ?

Le brainwave deck est avant tout un outil qui permet de scénariser à sa convenance, un effet très fort, simple et direct. Voici la présentation de base :

Le magicien sort un étui contenant un jeu de cartes de sa poche. Il explique aux spectateurs qu'il a, au préalable, placé une carte face en l'air dans ce jeu. Le magicien demande à un volontaire de l'assister dans une petite expérience de transmission de pensée : le magicien va tenter de lui transmettre l'identité de cette carte. Le magicien fixe son assistant dans les yeux et tente d'entrer en contact avec son subconscient. Après un temps de silence, le magicien demande au spectateur de nommer le nom de sa carte. Le magicien sort alors le jeu de son étui, éventaille (néologisme !) les cartes dans ses mains pour ne révéler qu'une et une seule carte face en l'air, la carte pensée par le spectateur ! Le magicien sort cette carte, celle nommée par le spectateur et la retourne. C'est la seule carte du jeu qui possède un dos d'une couleur différente du reste du jeu ! Il n'y a pas de manipulation ou de mouvements suspects ! Aucun forçage ! Le magicien ne touche les cartes que pour la révélation finale. Un tour incompréhensible et spectaculaire !

Une autre présentation consiste à utiliser un jeu invisible ! Le spectateur est amené à mélanger ce jeu et à choisir une carte au hasard. Il retourne ensuite cette carte dans ce jeu. Après ce petit jeu de mime plein d'humour, le magicien sort un jeu normal qui se révèle être le jeu réel du jeu invisible.

Préparations & explications :

Le jeu est bien sûr truqué et pour le monter, vous avez besoin de deux jeux de cartes, l'un bleu l'autre rouge et d'une bombe de roughing fluid. Si vous ne possédez pas de roughing fluid, vous pouvez utiliser une bombe de vernis mat que vous trouverez dans n'importe quelle quincaillerie.

Préparation :

- Dans le jeu à dos rouge, prenez toutes les cartes en cœur et toutes les cartes en carreaux.
- Dans le jeu à dos bleu, prenez toutes les cartes en pique et toutes les cartes en trèfle.
- Étalez toutes ces cartes faces en l'air sur une feuille de journal. Passez du spray roughing fluid, sur l'ensemble des cartes et laissez sécher.
- Classez les cartes rouges de l'as au roi en cœur et de l'as au roi en carreaux.
- Classez les cartes bleues du roi à l'as de pique et du roi à l'as de trèfle.
- Positionnez chacune des cartes face à face, l'as de cœur face au roi de pique, le deux de cœur face à la dame de pique, le 3 de cœur face au valet de pique, le 4 de cœur face au 10 de pique, etc...



Vous obtenez un jeu de 52 cartes ainsi reconstitué. Lorsque les cartes adhèrent, vous pouvez montrer d'un côté, un jeu à dos rouge et de l'autre un jeu à dos bleu. Il vous suffit donc, lorsque vous connaîtrez la carte choisie par le spectateur de sortir le jeu d'un sens ou d'un autre de l'étui et de décaler la bonne carte (les cartes étant classées dans l'ordre).





Pour éviter de devoir compter chacune des cartes une à une, ajoutez un petit point au crayon de bois pour marquer les as et les sept. Vous pouvez aussi marquer l'étui de carte pour savoir dans quel sens ouvrir l'étui (trèfle/ pique d'un sens, cœur/carreaux de l'autre)



Routine :

Sortez le jeu de votre poche. Il me semble important que le jeu soit toujours en vue des spectateurs. Demandez au spectateur de nommer n'importe quelle carte (faites bien attention de peaufiner votre présentation !). Lorsque le spectateur à nommer sa carte, ouvrez l'étui dans le bon sens (noir ou rouge), et étalez les cartes dans vos mains sans séparer les cartes non choisies, passées au roughing fluid. Séparez les cartes au bon endroit pour révéler la carte du spectateur. Retournez-la pour montrer qu'elle possède un tarot différent du reste du jeu !

Amusez-vous bien avec cet effet de mentalisme et je vous donne rendez-vous le mois prochain pour vous présenter le jeu invisible, petit frère du brainwave deck...

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.

Je voudrais ce mois-ci vous présenter un coffre dans lequel on peut introduire un objet alors que celui-ci est parfaitement fermé. La clé qui ouvre ce coffre ayant été confiée auparavant à un spectateur.

Certes il s'agit d'une variation d'une des multiples boîtes à la bague ou autre, mais je trouve le trucage ingénieux.



par

Joël HENNESSY



On constate sur les coins de la boîte des petites équerres clouées servant à décoration.



En tirant un des clous vers la droite, on libère, dans l'alignement, la partie de la serrure qui est dans le couvercle, ce qui permet d'ouvrir ce coffret.

Cette partie restant bloquée par le pêne de la serrure, mais n'étant plus solidaire du couvercle.

Dès lors il est facile de placer dans ce coffret ce que l'on désire, refermer le couvercle et repousser le clou. On peut même le laisser à l'examen, le trucage étant très subtil.

J'ai sélectionné pour vous les meilleurs tours de magie basé sur des défis ou des tours simples parfois oubliés. Ce sera notre fil rouge 2018 dans le Chardon Magique.

Vous retrouverez au fil des mois des routines exceptionnelles. Bon amusement !

Aie !!! Punaise !!!

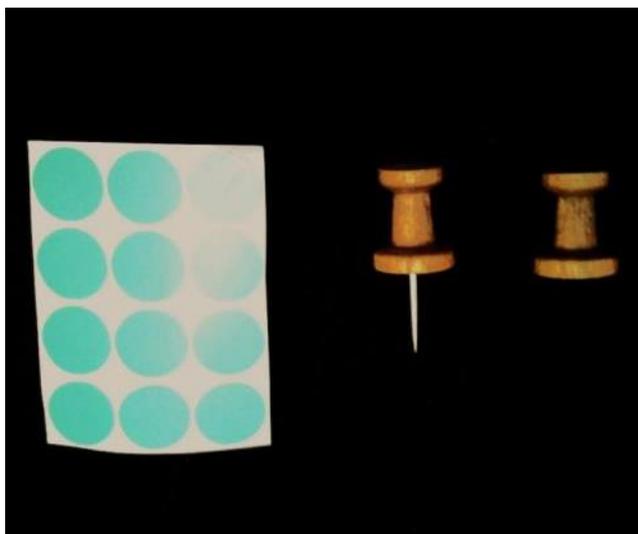
Le magicien présente une punaise et se l'enforce vigoureusement dans le doigt (figures 1 et 2).



par
Ludovic VERONA



Pour réaliser ce tour il vous faut : 2 punaises, des gommettes et une pince (figure 3).



Retirez la pointe d'une punaise à l'aide d'une pince, il vous suffira ensuite de coller puis de retirer une gommette afin de la rendre légèrement adhésive.

Vous l'aurez compris, la punaise adhésive sans la pointe donnera l'illusion d'être planté dans votre doigt, il vous suffira de procéder à un change pour donner la punaise à l'examen.

Inutile d'inventer un change parfait, ce tour repose essentiellement sur un jeu de comédie.



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

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

Président : Frédéric DENIS / 06 62 39 85 67
cerclemagiquedelorraine@gmail.com

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

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

Responsables sections

Nancy : Pascal BOUCHE : pascal.bouche2@libertysurf.fr

Moselle : Mathieu CIMA : cima.mathieu@gmail.com

Laxou : Julien BALTAZAR : julienb4321@live.fr

Membres

Dominique HEISSAT (trésorier adjoint) :
domheissat@gmail.com

Tony BARBARO : barbaro.antonio@neuf.fr

Site du cercle : www.planetmagie.com

DATES A RETENIR POUR LES MAGICIENS DE LORRAINE

Avril : Thème, les 5 sens

Samedi 14 : Laxou : 14h Cilm Laxou, 23 rue de la Meuse

Jeudi 26 : Nancy : 20h30 14 impasse des jardins, Jarville

Vendredi 27 : Metz : 20h30 30 rue de Bretagne, Marly

Mai : Thème, la magie à distance

Samedi 12 : Laxou : 14h Cilm Laxou, 23 rue de la Meuse

Vendredi 25 : Chez Frédéric Denis 6 rue de fontenoy,
Villey Saint Etienne

Vendredi 25 : Metz : 20h30 30 rue de Bretagne, Marly

Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de cotisation.

COMITE DE REDACTION DE CE NUMERO

Chardon réalisé et mis en page par : Frédéric Denis

Ont collaboré à ce N° : Ludovic Verona, Georges Naudet,
Joël Hennessy, Jean-Louis Dupuydauby, Antoine Salembier,
François Ziegler

Relecture : Fabienne, Bernadette et Georges Naudet

Photos : Jean Denis, Fabienne, Georges, Julien