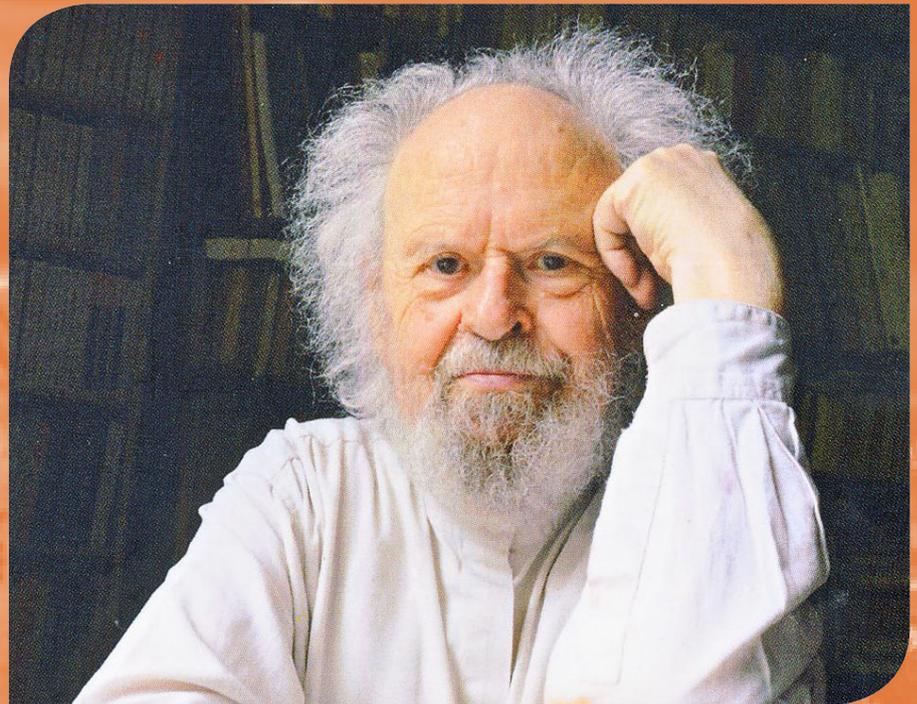


Le Chardon Magique

Février - #193

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



James Hodges : 1928 - 2019

Une légende s'en est allée



tour au téléphone



Le pincipe de Gilbreath



Kirigamie

Table des matières

Édito	3	Testé pour vous	18
Hommage	4	L'histoire du mois	18
James Hodges	7	Vintage	19
Tours	10	Curiosités magiques	22
Conseils pour la scène	11	Je voulais vous dire	23
En images	12	Conférence Bellini	26
Dossier du mois	13	En vrac	27
		Ludothèque	28
		Agenda 2019	29



LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric DENIS

Chroniqueurs

Joël HENNESSY – Jo MALDÉRA – Georges NAUDET – Antoine SALEMBIER – Ludovic VERONA

Contributeurs de ce numéro

Pascal BOUCHÉ – Fabienne DENIS – Jean DENIS – Jean-Louis DUPUYDAUBY – Armand PORCELL – Patrick SPENLE – François ZIEGLER

Photos

Jean DENIS et tous les contributeurs des rubriques

Relecture

Fabienne DENIS – Georges NAUDET

Anciens numeros

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

www.planetmagie.com

Bureau du 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

Trésorier adjoint : Dominique HEISSAT
domheissat@gmail.com

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

Membres du bureau :

Tony BARBARO
barbaro.antonio@neuf.fr
Pascal BOUCHÉ
pascal.bouche2@libertysurf.fr
Mathieu CIMA
cima.mathieu@gmail.com

Responsables sections

Nancy :
Pascal BOUCHÉ
Moselle :
Mathieu CIMA
Laxou :
Julien BALTAZAR



Édito

« Il ne faut pas pleurer pour ce qui n'est plus, mais être heureux pour ce qui a été... »

Marguerite Yourcenar

Qu'il est difficile d'écrire un éditto lorsqu'on doit aborder le souvenir de quelqu'un qui vient de disparaître. Comment choisir les bons mots sans choquer, sans en faire trop ou pas assez.

James Hodges s'en est allé au théâtre des souvenirs retrouver les plus grands noms de la magie et du spectacle. Ils vont l'accueillir à bras ouvert comme l'un des leurs.

Je ne connais pas de magiciens qui ne l'aimait pas. et beaucoup d'entre nous ont des souvenirs chaleureux à partager.

La citation du mois correspond tout à fait à mon ressenti du moment. James a eu une fabuleuse carrière et a marqué à vie l'histoire de la magie en France.

C'était, également, un artiste multidisciplinaire avec de nombreuses cordes à son arc. Il était talentueux dans tout ce qu'il entreprenait.

Nous avons choisi de ne pas faire une biographie dans ce *chardon magique*. D'autres s'en chargeront et la FFAP

est en train de préparer une revue spéciale où sa famille, ses amis et les historiens de notre art nous raconteront sa vie et son œuvre dans le détail. Un livre serait même en préparation.

Nous avons choisi de partager avec vous quelques souvenirs, quelques images et quelques phrases.

Au delà de notre hommage à James vous retrouverez certaines rubriques de notre *Chardon Magique*.

Ne ratez pas notre dossier sur le principe de Gilbreath réalisé par François Ziegler. C'est un condensé de l'exposé qu'il nous a fait au cours d'une de nos réunions mensuelles.

Il y aura un autre dossier très complet sur un autre thème d'ici quelques mois.

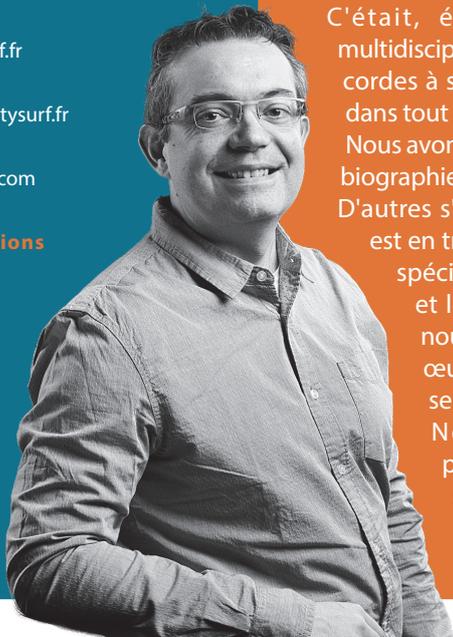
Merci à ceux qui nous envoient des tours. Ce mois-ci un tour d'Armand Porcell

Enfin dans quelques jours (les 16 et 17 mars prochains) auront lieu les 23^e Portes d'Or Magiques de Lorraine avec notre concours régional sélectif pour les championnats de France FFAP.

Une belle soirée en perspective avec le lendemain la conférence de Bellini. N'hésitez pas à vous rapprocher de moi si vous voulez y participer.

Bonne lecture.

Frédéric DENIS



Hommage

Une légende s'en est allée



par Jean Denis

Frédéric m'a demandé d'évoquer mes souvenirs sur James Hodges. Nos rencontres, pas très nombreuses, furent d'une très grande richesse. Je ne vous fe-rai pas l'injure de vous montrer des photos de « moi à côté » ou de « moi devant ». Les réseaux, qui pour moi n'ont rien de sociaux, en ont regorgé.

Il suffit de se souvenir des moments privilégiés que l'on a vécus avec lui. J'ai connu James à mes débuts en magie au « French Ring » qui est devenu ensuite le « Cercle de l'illusion Jules Dhotel » présidé par le Colonel Guyonnet. De mémoire il y avait Renély (le vrai), Gaujack, etc. J'avais proposé mes services, ce qui me permit d'assister quelquefois aux réunions du comité dans une arrière salle de café où ; à l'aide d'un système à alcool ; nous préparions des enveloppes à en-voyer aux membres. (Pour mémoire et pour les jeunes, ni les ordinateurs ni les portables n'existaient.) Pour le Congrès de 1982 que j'avais organisé à Nancy, James très gentiment nous avait fait un magnifique dessin pour agrémenter le menu du banquet.

Voici ce que j'écrivis plusieurs années après, en 98 :

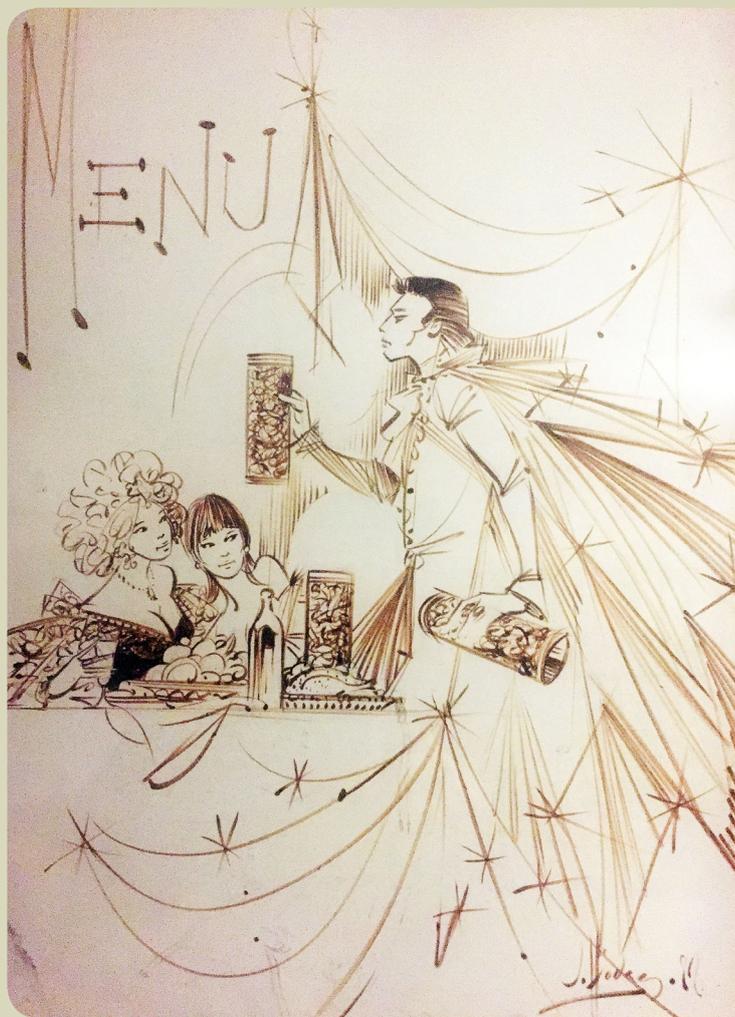
Vous connaissez James Hodges. C'est un artiste, magicien, ventriloque, choré-graphe, metteur en scène, conseiller artistique pour de grands projets : théâtre, films, et sans oublier le grand dessinateur que l'on connaît.

Je l'ai vu faire travailler 5 magiciens qui, après avoir passé une audition à Paris dans le cadre de : « tu es un magicien, deviens un artiste » mis en place par l'AFAP, ont gagné ce weekend de travail qui s'est déroulé à Blois au Centre In-ternational de la Prestidigitation et de l'illusion (CIPI).

Ce fut un travail d'interprétation, exactement comme un professeur concertiste aurait fait travailler un musicien connaissant parfaitement sa technique et connaissant sa partition par cœur.

James s'intéresse à l'artiste. Pour lui, ce n'est pas une machine. Il le fait parler. Il l'écoute, il le regarde. Il fait exprimer l'idée première au cours d'une présentation complète du numéro. Durant toute l'audition, on le voit hocher la tête, il sursaute, il acquiesce, ou au contraire son regard et sa tête semblent dire non. À toute vitesse, il lance des mots que son épouse note sur un petit carnet.

Enfin lorsque la présentation est terminée, il félicite l'artiste pour le travail qu'il a déjà accompli, mais il ne lui cache pas que tout reste à faire, et il reprend le numéro du début. Il le décortique, il le dissèque.



Menu réalisé par James Hodges pour le congrès FFAP de 1982 à Nancy



Lilliane et James Hodges aux Portes d'Or Magiques en 1999.

Hommage

(suite)

Il se refuse à parler de technique de magie. Il suppose, en effet, que celle-ci peut et doit être travaillée en région dans les cercles de l'AFAP. Il se cantonne à la mise en scène. C'est un métier. Il nous le prouve.

Progressivement il rentre dans l'histoire du numéro. Il se lève. Il mime. Il devient lui-même le personnage. Il s'enflamme.

Alors il disserte sur la façon de se présenter, de se placer, de se déplacer, de re-garder. Tout cela avec humour, et sans oublier les anecdotes, car il a connu et il connaît les plus grands.

On croit qu'il a terminé, on se repose l'esprit, et là, sans que l'on s'y attende, arrive l'idée. Presque toujours une idée géniale que seuls les plus grands peu-vent avoir toutes les deux minutes.

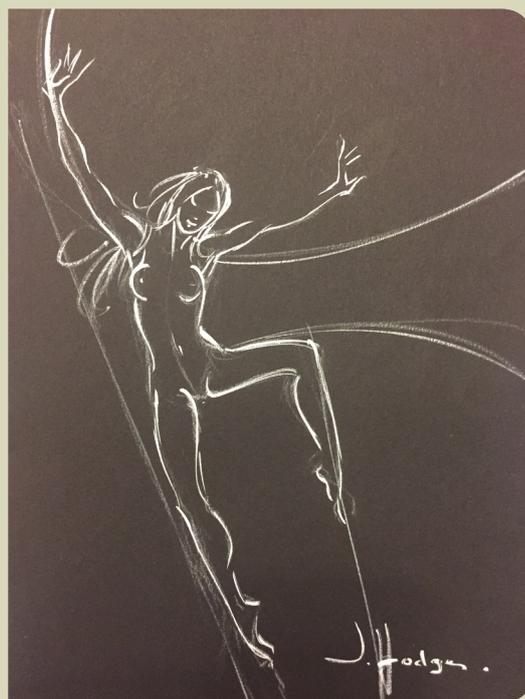
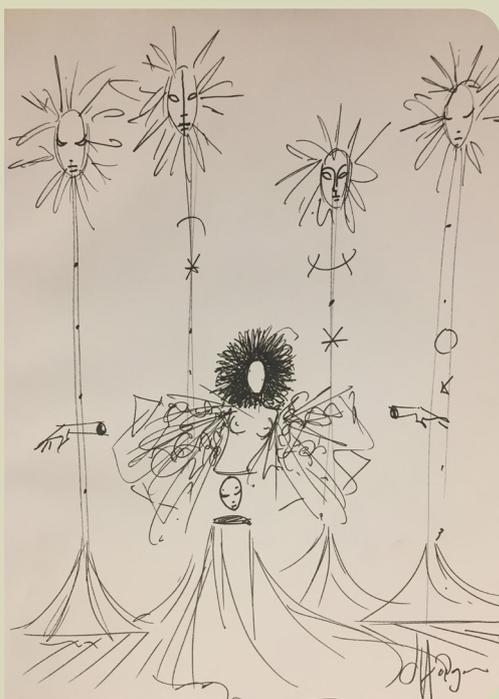
Ces cinq magiciens, consentants, ont souffert dans la joie. Je les revoie, épuisés, ayant chacun perdu au moins deux kilos. À chaque fois, le numéro complètement bouleversé semblait prendre la forme d'un futur grand numéro. Ils sont repartis transfigurés avec une boulimie et une envie de travail. Ils ont sûrement compris que pour progresser il vaut mieux travailler la pratique de la magie, se remettre en question continuellement plutôt que de se regarder le nombril en dissertant à n'en plus finir. Ils repartirent heureux, prêts à se revoir pour travailler ensemble même s'ils étaient originaires des quatre coins de la France.



Dédicace de James réalisée dans ses livres ou dessin donné au détour d'un congrès.

Ce petit homme qui est un grand monsieur, ne ménageait pas sa peine, il en parcourut des kilomètres, allant et venant de la salle à la scène et de la scène à la salle prenant à cœur de se faire bien comprendre. Ses yeux pétillants ont illuminé ce stage. Plus le temps passait, toujours plus grand était l'artiste. Merci James.

Voilà le souvenir que nous laisse ce grand artiste que l'on regrette et que l'on n'oubliera pas.



Voici le lien d'un article de Bernard Joubert (fils de Saltano) rendant hommage à James Hodges. Un article fort intéressant avec beaucoup d'illustrations : <http://bdzoom.com/139659/patrimoine/hodges-le-magicien-disparait/>.

Hommage

(suite)



Dessin offert lors d'un congrès : Sorcière ou enchantresse ?

James Hodges

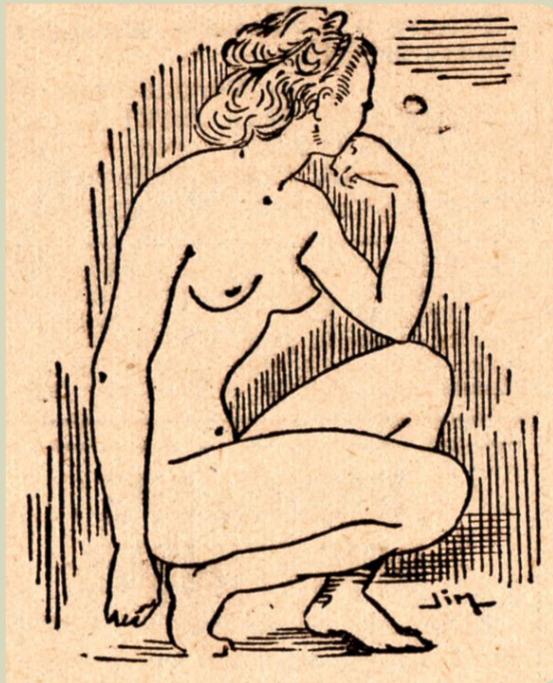
Sous toutes ses formes Jusqu'à 1950

Nous vous proposons les premiers dessins de celui qui va devenir l'homme de tous les talents, James Hodges, que nous avons croisé dans de nombreux magazines et livres au cours d'années de chine, autant dans les brocantes de quartier que dans les salons spécialisés.

Parmi les magazines « coquins » de cette époque :
MON FLIRT
(Journal hebdomadaire en noir et blanc, 43 x 30 cm)



par Jean-Claude Piveteau (J-C Vip)
& Georges Naudet



dit, abinet
s gai,
qu'un
le re-
ne si
Pierre
train,
iz ré-
arées,
er de
thère,
plus
sait,
meche
la nent,
gar-
y a
bien dan-
traï-
les
dit
non-
ses
Blain-
ance.
vin
tune
ir, avec

— Alors c'est à moi tout ce ?
— Pas tout... la robe n'est pas payée.
— Bah ! je m'en passerai...

HISTOIRES COURTES



Le dessin de « L'amour au cirque » est signé James Hodges.
Couverture du n° 36 de juillet 1949 de *Mon flirt* où James s'affichait déjà en première page.

Dessins en pages intérieures de James Hodges du n° 36 de juillet 1949, mais leurs signatures respectives sont Jim et Jim Fou, petits noms affectueux que lui donnait sa mère.

James Hodges

Sous toutes ses formes

suite



FROU-FROUS DE L'HISTOIRE (Magazine mensuel, seule la couverture est en couleur, 22 x 27 cm)
n° 1 d'octobre 1949 (la couverture couleurs n'est pas de Hodges mais le dessin de droite est signé James Hodges)

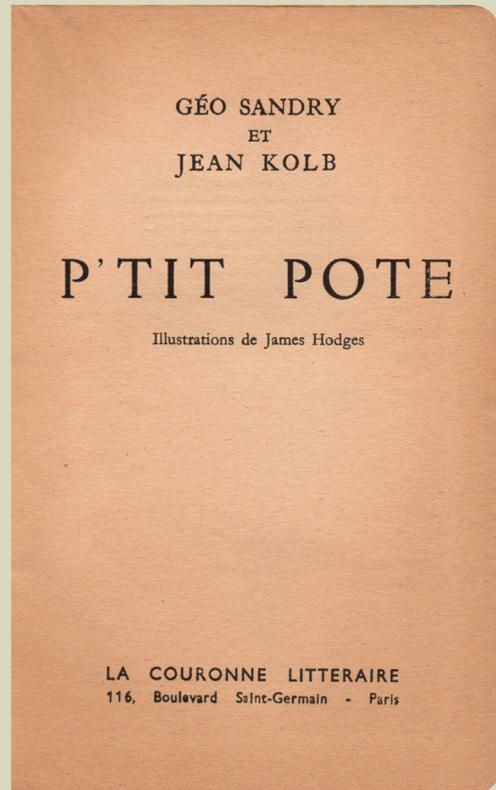
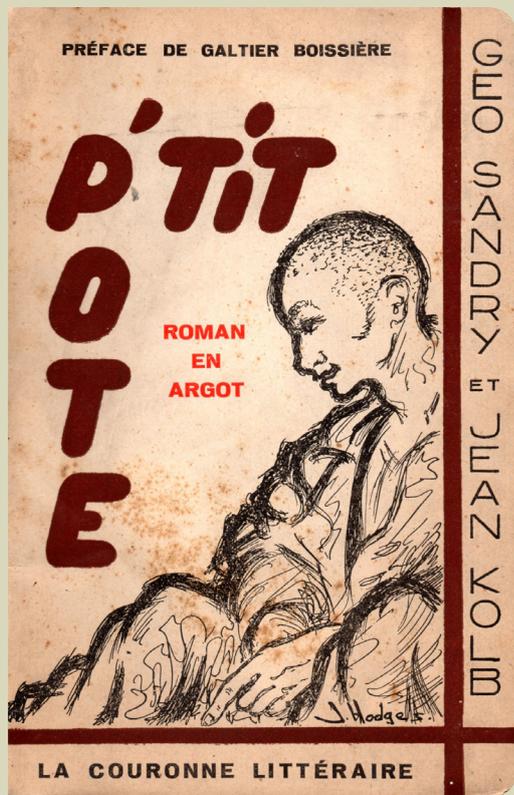


FROU-FROUS DE L'HISTOIRE n° 4 janvier 1950 et n° 6 mars 1950
(respectivement signés, James et Jim Fou).

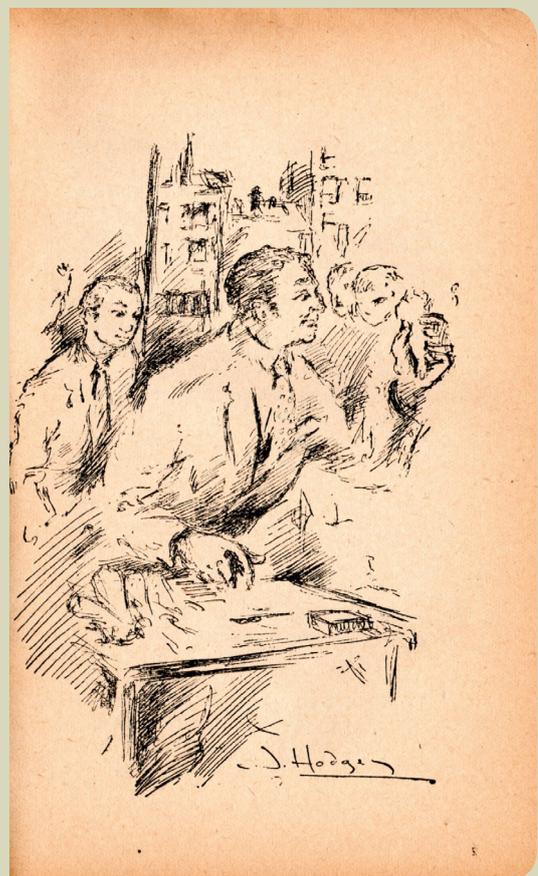
James Hodges

Sous toutes ses formes

suite



Parmi les livres : P'TIT POTE (son premier livre illustré)



À droite, un camelot, peut-être même un escamoteur
P'tit pote, un roman en argot de Geo Sandry et Jean Kolb en août 1950, où la couverture et dix illustrations sont signées J. Hodges.

Mon Tour par téléphone

par Armand Porcell



Il m'a été donné de lire bien des versions de tours de cartes à effectuer par téléphone. Et j'ai toujours été surpris de constater, qu'à ma connaissance, personne n'avait jamais pensé à la version que j'ai improvisée lorsque j'avais quinze ans, pour mon beau-frère, qui habitait alors Perpignan, nous étions en 1973 et le téléphone n'était ni portable, ni connecté, il ressemblait à celui de la photo.

À l'époque je me trouvais en Espagne (déjà) et je lui avais fait parvenir par la poste, un jeu de cartes arrangé pour pouvoir réaliser le tour de Charles JORDAN, « Magie par la Poste ». Au lieu de me renvoyer le paquet comme il est dit dans la version originale, j'avais imaginé de lui faire dicter les cartes une par une, au téléphone. Je n'ai jamais su pourquoi, ni ce qu'il avait bien pu faire avec le paquet, mais ce fut un... FIASCIO TOTAL !

Et, c'est en quelques secondes que j'ai imaginé la version que vous allez lire et qui, malgré son presque demi-siècle, n'a pas pris une ride... ou presque.

EFFET

Vous décidez de faire un tour de cartes à un ami qui se trouve à l'autre bout de la France ou, ne soyons pas modestes, à l'autre bout du monde (ce qui était extraordinaire il y a 40 ans devient banal aujourd'hui). Il va choisir une carte, la perdre dans le jeu et vous allez la retrouver sans poser la moindre question.



PRÉSENTATION

- Allo ?
- Jean-Philippe ? Salut !
- Bonjour Armand, quoi de neuf ?
- J'aimerais tenter avec toi une expérience de transmission de pensée. As-tu un jeu de cartes à portée de la main ?
- Attends, je vais en chercher un.
- Mélange-le consciencieusement et prends-en environ la moitié. Car avec cinquante-deux cartes je risque de ne pas y arriver. On va se contenter d'une vingtaine de cartes. Tu les prends et tu les mélanges encore une fois. Peux-tu s'il te plaît, me nommer, dans l'ordre où elles se présentent, les cartes qui composent ton paquet, pour que je puisse mentalement éliminer les autres.
- As de Pique, Valet de Carreau, ...
- OK ! Merci. Maintenant, coupe autant de fois que tu le désires, le paquet qui est devant toi. À chaque fois, tu complètes la coupe. Lorsque tu penses l'avoir suffisamment coupé, tu prends la première carte, la regardes, la mémorises et la perds au milieu du paquet. Puis tu recoupes plusieurs fois le paquet, toujours avec des coupes complètes.
- OK ! C'est fait !
- Tu poses maintenant le paquet faces en bas sur la table, tu retournes la première carte et me la nommes. Lorsque tu retourneras la carte que tu as en tête, tu devras penser très fort « c'est la mienne », mais surtout sans infléchir le ton de ta voix. Et sans ralentir la diction, OK ? Alors, allons-y.
- Dame de trèfle... Huit de Cœur... Sept de Pique, Valet de Carreau...

- Stop ! Si j'ai bien reçu tes impulsions mentales, la carte qui occupe actuellement tes pensées n'est autre que le Sept de Pique !

- ... (Silence)...C'est ça ! Mais c'est impossible !!!

SECRET

Il est très simple, comme tout ce que l'on peut imaginer à quinze ans en quelques secondes. Lorsque votre ami vous nomme pour la première fois les cartes qui composent son paquet, vous les notez sur une feuille, en colonne, de la manière suivante : Dame de Trèfle = DT, Huit de Cœur = 8C, Valet de Carreau = VK, As de Pique = AP, etc.

Ainsi, vous êtes capable de noter les cartes aussi rapidement qu'il pourrait vous les annoncer. Les coupes successives ne changent pas l'ordre du paquet. Votre ami regarde alors la première carte du paquet et la perd au milieu de ce dernier.

Les autres coupes successives n'altèrent pas le nouvel ordre du paquet. Lorsque le spectateur vous nomme à nouveau ses cartes en pensant fortement à la sienne, vous vous contentez de mettre une croix en face de la carte annoncée.

Et là où vous avez une carte qui ne suit pas les autres dans votre liste, ou si d'un coup, vous êtes obligé de sauter une carte, c'est précisément cette carte qui est celle vue par votre ami.

1^{er} cas : il manque une carte dans la liste

- 8C
- DT
- VK
- 4C
- 3C
- 5T : 1^e carte annoncée
- VT : 2^e carte annoncée
- 2T : 3^e carte annoncée
- 9C : 4^e carte annoncée

Tours

(suite)

RP : il manque cette carte dans l'énumération.

2K : 5^e carte annoncée

9T : 6^e carte annoncée

5P : 7^e carte annoncée

3K

4K

VC

RC

RT

Dans ce cas, vous savez dès le début que la carte pensée est le RP. Mais il vous faut attendre qu'il la nomme pour arrêter son énumération.

2^e cas : il y a une carte en trop dans la liste

8C

DT

VK

4C

3C

5T

VT

2T

9C

2K

9T

5P

3K

4K : 1^{re} carte annoncée

VC : 2^e carte annoncée

RC : 3^e carte annoncée

RP : 4^e carte annoncée qui n'est pas à sa place

RT : 5^e carte annoncée

Après le RC, votre ami annonce le RP. Comme la carte n'est pas à cette place dans votre liste, c'est donc celle qu'il a prise pour la perdre au milieu du paquet.

QUELQUES RECOMMANDATIONS

1) Pensez que par téléphone, 80% du message traditionnel ne passe pas. Pour votre interlocuteur, vous n'existez

plus que par le son de votre voix. Donc il ne vous est plus possible de mimer les actions au fur et à mesure que vous lui demandez de les exécuter. Vous ne lui transmettez de fait que 20% du message. Alors, soyez précis et cent fois plus explicite qu'à l'accoutumée.

2) Vous pourriez réaliser le tour avec le jeu de cinquante-deux cartes complet, en théorie du moins. Mais n'oubliez pas que la première énumération est justifiée par le fait d'éliminer mentalement toutes les cartes non sélectionnées. Alors attention à la longueur et au piège.

3) Dans le premier cas illustré ci-dessus, vous pourriez nommer la carte avant que votre ami ne la nomme. Ne le faites surtout pas, ou alors changez le discours de la présentation. Car dans celui que j'utilise, vous êtes obligé d'attendre que votre ami nomme sa carte pour la reconnaître.

Conseils pour la scène

Voici 8 conseils glanés au cours de discussions avec James Hodges

Un N° de 10 minutes se vend actuellement moins qu'un N° de 20

Au moment de créer, il faut se demander : si j'ai un coup dur qu'est-ce que je vais faire

Accompagner les gestes magiques avec des mouvements du corps

Quand on prend un spectateur sur scène, il faut le soigner, le dorloter

Lorsqu'on porte du blanc sur scène on ne voit que ça (il faut souvent choisir du gris)

Le guéridon ? C'est mettre en scène un accessoire qui sert à faire de la magie (il faut donc le bannir)

Attention aux objets mis sur scène. Souvent inutiles, ils vont prendre le pas sur vos actions

On ne doit pas chercher sur scène. Toute chose doit être à sa place et tout se prépare.

En images

Retour en images
sur la réunion de Janvier



Dossier du mois

Le principe de Gilbreath

par François Ziegler



1. Introduction

Les trois principes de Gilbreath. N. L. Gilbreath a énoncé deux principes et D. Péris a généralisé le deuxième principe. Il y eut presque 50 ans d'écart entre ces principes.

2. Premier principe

Voici l'énoncé du premier principe de Gilbreath, tel que celui-ci l'a formulé dans son article du *Linking Ring* de juin 1966. La première utilisation par l'auteur lui-même eut lieu en 1958, dans le tour « Magnetic Colors ».

« Si un jeu de cartes classé en rouges et noires alternées une à une est coupé en deux paquets, avec une carte noire sur la face de l'un des paquets et une carte rouge sur la face de l'autre, et si ces deux paquets sont mélangés l'un dans l'autre au moyen d'un mélange à la queue d'aronde, alors chaque paire de cartes consécutives du jeu sera composée d'une carte rouge et d'une carte noire. »



1A - 1^{er} principe : Avant mélange jeu classé rouge/noire/rouge/noire,



1B - 1^{er} principe jeu constitué de paires rouge/noire ou noire/rouge.

NB : c'est la formulation la plus connue, utilisée pour la bataille du tricheur. Les deux paquets ne sont pas forcément égaux. (photos 1A et 1B)

3. Second principe

a) Énoncé original : Voici l'énoncé du second principe de Gilbreath, également formulé par son inventeur dans le même article du *Linking Ring* :

« Si deux séries de cartes classées en ordre inverse l'une de l'autre sont mélangées ensemble avec un mélange à la queue d'aronde, les deux moitiés du groupe qui en résulte seront chacune composées de cartes similaires à celles des séries originelles. »

Exemple : ABCD et DCBA mélangés ensemble, les 4 premières et les 4 dernières seront composées de ABCD mais dans un ordre quelconque.

b) Second Principe : Généralisation. Trois mois plus tard, C. Hudson proposait une nouvelle formulation du second principe

dans les colonnes du *Linking Ring* sous le nom de « RS Principle » :

« Lorsqu'un nombre quelconque de cartes est classée en séries répétées, elles peuvent être mélangées entre elles au moyen d'un mélange à la queue d'aronde sans altérer le contenu de chaque série, à condition que les cartes de l'un des deux paquets qui doit être mélangé avec l'autre soient inversées. »

NB : dans cette formulation, les deux paquets doivent être égaux (mais inversés).

Exemple : un paquet composé de ABCD/ABCD et l'autre de BCDA/BCDA, en les mélangeant, on obtiendra 4 groupes de 4 cartes composés de ABCD mais dans le désordre. (photos 2A et 2B)

c) Dernière reformulation de ce second principe, par N. Gilbreath lui-même : (dans le numéro de mai 1989 de la revue *Genii*)

« Choisissez une caractéristique des cartes à jouer parmi la couleur, la valeur, l'identité, le dessin du dos, etc., et



Avant mélange (2A) : un paquet composé de As, 2, 3, 4, 5, A, 2, 3, 4, 5 et l'autre de 5, 4, 3, 2, 1, 5, 4, 3, 2, 1.



Après mélange (2B) : un paquet composé de 4 séries de 5 cartes contenant chacune un as, un 2, un 3, un 4 et un 5, mais dans le désordre.

Dossier du mois

Suite

Par ex : 7, 5, 8, 2, 10, 3, 7, 5, 8, 2, 10, 3, 7, 5, 8, 2, 10, 3

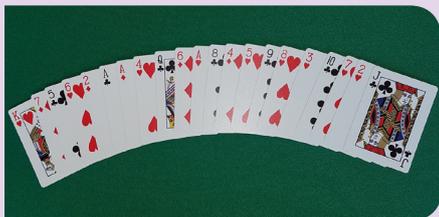
Cet arrangement est cyclique, on peut couper le paquet autant de fois que l'on veut on aura toujours 3 cartes consécutives qui feront 15 ou 20.

Si on pose une à une un nombre quelconque de cartes de ce paquet sur table, et que l'on mélange en queue d'aronde cette pile avec le reste du paquet, on a fait un « mélange Péristance ».

Si on prend maintenant les cartes par groupes de 3, à partir du dessus du jeu, on aura pour chaque groupe de 3 un total de 15 ou de 20.

Si on a une carte en 15^e position à partir du dessus du reste du jeu, elle sera aussi 20^e à partir du dessous du reste du jeu.

Du coup, si on utilise le total obtenu par la



Avant mélange (4A) : un paquet composé de RRRRRRRRRRRRRRRRN.



On distribue une à une un nombre de cartes quelconque pour constituer 2 piles (4B)



Après mélange (4C) on obtient 7 groupes de 3 cartes contenant chacun 2 cartes rouges et 1 carte noire, mais dans le désordre.

somme des 3 cartes, on arrivera toujours à la même carte, qui peut donc être prédite.

Pour la routine :

Le montage de 18 cartes sur le jeu et la carte de prédiction en 33^e position à partir du dessus (ou 20^e à partir du dessous). Sous le montage, mettre une *breather crimp* pour pouvoir couper le paquet de 18 cartes.

6. Quelques remarques complémentaires

A. Concernant le premier principe :

• Remarques préliminaires

Il s'agit du cas où le groupe de cartes composant chaque série est limité à deux cartes. Dans la mesure où un jeu entier de cinquante-deux cartes est utilisé, celui-ci sera donc arrangé en vingt-six groupes.

Les cartes composant le groupe peuvent être définies par les caractéristiques suivantes :

- une carte rouge et une carte noire ;
- une carte à valeur paire et une carte à valeur impaire ;
- une carte basse et une carte haute ;
- une carte face en haut et une carte face en bas ;
- une carte orientée dans un sens et une carte orientée dans le sens contraire (avec des cartes à tarots dissymétriques) ;
- une carte à dos bleu et une carte à dos rouge (ou, de manière plus générale, deux cartes à tarots dissemblables).

• Arrangement préalable des cartes

Prenons le cas du groupe composé d'une carte rouge et d'une carte noire. Le jeu doit être classé de telle sorte que les cartes rouges et noires alternent une à une.

Voici trois méthodes pour effectuer cet arrangement à l'insu des spectateurs :

- au cours d'un tour antérieur, pendant que vous cherchez une carte choisie par un spectateur, profitez-en pour alterner les rouges et les noirs ;

- sous le prétexte de chercher une carte choisie, le jeu est divisé en rouges et noires - c'est-à-dire que toutes les rouges sont regroupées ensemble, et toutes les noires ensemble. Un mélange pharaon (de type *In* ou *Out*, peu importe) aura pour effet d'alterner les rouges et les noirs.

- Au cours d'un tour type Miraskill, vous constituez une pile des « couleurs mixtes » qui servira ultérieurement (voir par exemple « *Mixed Reactions* » de Peter Duffie)

• Mélanges gardant l'arrangement préalable des cartes

- Une fois l'arrangement effectué (secrètement, bien sûr), le jeu peut encore être mélangé sans altérer l'alternance des rouges et des noirs grâce à l'une des méthodes suivantes :

- Mélangez le jeu à la française en pelant un nombre impair de cartes une à une du dessus du paquet, et en jetant le restant du jeu sur les cartes pelées ;
- Servez-vous de n'importe quel faux mélange total du jeu : faux mélange à dégagement, mélange Zarrow, etc. ;

- Étant donné qu'un jeu ainsi classé peut être coupé autant de fois qu'on le désire sans altérer l'alternance des rouges et des noirs, n'importe quel faux mélange se réduisant à une série indéfinie de coupes complètes peut être utilisé ; le mélange qui vient immédiatement à l'esprit est bien sûr le mélange Charlier ou mélange paysan.

• La coupe en deux paquets préalablement au mélange

Si l'on ne veut pas avoir d'ajustement à faire une fois que le mélange à la queue d'aronde a été effectué, il faut que la coupe préalable au mélange soit exécutée de telle sorte que la carte de face de l'un des paquets soit rouge, et l'autre noire. Ce n'est qu'à cette condition que les paires

Dossier du mois

Suite

consécutives du jeu reconstitué seront toutes composées d'une carte rouge et d'une carte noire.

Pour s'assurer de cette condition, plusieurs possibilités s'offrent à l'opérateur :

- le jeu est retourné faces en haut, et le spectateur est invité à le couper en deux paquets. Si la carte supérieure de l'un des paquets est rouge et l'autre noire, le spectateur peut les mélanger l'un dans l'autre, sinon lui demander de compléter la coupe, et de recommencer



(5) 2 étalements verticaux emboîtés,



(6A) Rosette,



(6B) 2 paquets en rosette mélangés, .



(7) Cartes prises une à une du dessus de 2 paquets pour constituer un 3^e paquet,

jusqu'à ce que les deux cartes soient de couleurs différentes ;

- avec le jeu faces en bas : coupez-le vous-même de telle sorte que la carte inférieure du paquet supérieure soit de couleur différente de la carte inférieure du jeu ; pour s'en assurer, il suffit d'effeuiller le coin inférieur gauche du jeu tenu faces en bas, et de s'arrêter sur une carte de la couleur voulue. Donnez les deux paquets à mélanger au spectateur.

Si l'on préfère laisser le spectateur couper le jeu faces en bas où il veut, une fois le mélange effectué, il suffira de couper entre deux cartes de la même couleur.

- Avec le jeu faces en bas, vous pouvez poser les cartes faces en bas par groupes de 3, en pile, jusqu'à ce que le spectateur vous dise Stop. Une fois les deux piles mélangées, il n'y aura pas de réajustement à faire.

• Le mélange du spectateur

Pour que les tours fondés sur le principe de Gilbreath aient un impact maximal, il faut que les cartes soient mélangées par le spectateur lui-même.

Ce mélange peut s'effectuer de plusieurs autres manières, qui semblent rendre le résultat final encore plus aléatoire, alors qu'il s'agit tout simplement d'un mélange à la queue d'aronde déguisé :

- Former deux étalements verticaux côte à côte. Il suffit alors de demander au spectateur de pousser ces deux étalements l'un dans l'autre en se servant de ses deux mains jusqu'à ce que les deux rubans aient fusionné en un seul, puis de rassembler les cartes. Ce mélange doit être attribué à Paul Curry (photo 5)

- Faire avec chacun des deux paquets une rosette, et laisser le spectateur imbriquer les deux paquets (mélange Rosetta de Lennart Green). (photos 6A et 6B)

- Avec un petit paquet de préférence, couper ce paquet en deux de sorte que, sous l'un des paquets, on ait une rouge et sous l'autre une noire. Demander au spectateur de prendre des cartes une

à une à partir du dessus de chacun des paquets, et de les poser pour former une pile de cartes faces en bas. Il peut changer de paquet quand il veut, le principal étant que les cartes soient toujours prises une à une. (photo 7)

NB : ne pas oublier de faire le réajustement le cas échéant.

B. Les deuxièmes et troisièmes principes de Gilbreath (et la Péristance)

• Arrangement préalable des cartes

Cette fois-ci, le jeu est secrètement arrangé en N groupes composés chacun de M cartes. Ces cartes doivent être similaires d'un groupe à l'autre, et classées dans le même ordre dans chaque groupe.

Il n'est pas toujours utile de classer le jeu complètement, parfois seule une portion du jeu peut être classée pour le tour voulu.

La plupart du temps ce classement est fait au préalable, pour des tours d'entrée ou après un change de jeu.

• Mélanges gardant l'arrangement préalable des cartes

Si le jeu est classé entièrement, il n'est souvent pas possible de lui faire subir un vrai mélange.

Mais tout dépend du cas particulier du classement. Par exemple si le jeu est classé en RRNRNRNRNRN ... il sera possible de faire un mélange à la française en pelant 5 cartes, reste du jeu dessus, puis peler 4 cartes, reste du jeu dessus, puis 5 cartes, puis 4 cartes, ...

Le classement étant cyclique, un mélange Charlier ou un mélange qui se réduit à des coupes pourront être utilisés.

• La préparation du mélange

Cette fois-ci, avant de procéder au mélange, il faut que l'ordre des cartes de l'un des paquets destiné à être mélangé dans l'autre soit inversé. Pour ce faire, il s'offre plusieurs possibilités :

- Le jeu étant tenu faces en bas en main

Dossier du mois

Suite

gauche dans la position de la donne, distribuez les cartes une à une à partir du dessus en une pile faces en bas sur la table pour constituer le paquet qui sera mélangé dans les cartes restantes. Ce paquet peut être composé de n'importe quel nombre de cartes (Mélange Péristance)

- Le jeu étant faces en bas, coupez un paquet de cartes du dessus et, avant de le faire mélanger dans l'autre, retournez-le faces en haut. Comme pour la méthode précédente, ce paquet peut être composé de n'importe quel nombre de cartes.

Une autre solution consisterait à faire l'arrangement de telle sorte que l'une des moitiés du jeu soit déjà inversée, et que le jeu se retrouve ainsi en situation de miroir. Toutefois, dans ce cas, il est impossible de le couper préalablement au mélange.

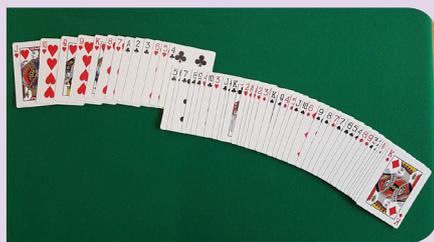
• Le mélange du spectateur

Après avoir constitué deux paquets par l'une des méthodes qui viennent d'être expliquées, ceux-ci sont mélangés l'un dans l'autre comme pour le premier principe. Pour un impact maximum, ce mélange devrait bien sûr être effectué par le spectateur lui-même.

ATTENTION ! UNE FOIS CE MÉLANGE EFFECTUÉ, LE JEU NE PEUT PLUS ÊTRE COUPÉ !



Avant mélange (8A) jeu classé de l'as au Roi répété 4 fois. Après mélange



(8B), on obtient 4 séries de 13 cartes contenant chacune de l'As au Roi (mais dans le désordre).

• Le résultat :

Le jeu reconstitué, chaque groupe de M cartes aura la même propriété, mais dans un ordre différent le cas échéant. (photos 8A et 8B)

7. Quelques tours intéressants

• Peter Duffie - « Mixed reaction » (Peter Duffie – Ulterior Motifs – 1992) (une variante du « Color Prophecy » de Gene Finnell) (1^{er} Principe). Intérêt : le fait d'obtenir une pile de couples rouge/noir en faisant l'effet Miraskill, et un deuxième effet avec cette pile, sous forme de prédiction.

• Steve Beam - Vision en Couleurs (Steve Beam – An Eiffel of Magic – 2002) (1^{er} Principe). Intérêt : présentation humoristique de la divination de la couleur de cartes, et astuce qui permet au spectateur ou au magicien de commencer.

• Hector Chadwick - Du Rouge et du Noir (Hector Chadwick – Mystères – 2012) (1^{er} Principe) (Divination de la couleur des cartes d'un paquet). Intérêt : Mémorisation de la couleur des cartes et présentation mentalisme.

• Ben Blau - A Pale Blue (Ben Blau – Astymptotes – 2015) (1^{er} Principe) (Divination de la couleur des cartes d'un paquet). Intérêt : Effet de type OOTW avec justification de la réussite du spectateur.

• Reinhard Müller - Mish-Mosh (Richard Vollmer – Le Principe de Gilbreath – 2000) (2^e Principe) (divination de la famille des cartes d'un paquet). Intérêt : Divination des 4 familles (P,C,T,K) d'une moitié de jeu à partir de la lecture de l'autre moitié. Deux types de mélanges utilisés.

• Phil Goldstein - The Schizoid Rosary (Phil Goldstein – Doth – 1987) ((2^e Principe) (Prédiction du nombre de rouges et du nombre de figures dans deux paquets). Intérêt : Prédiction du nombre de cartes rouges et de figures dans deux paquets après mélange (chaque spectateur a la même configuration de cartes mais ne le sait pas).

• Max Maven - The Mockingbird (Phil

Goldstein – Amperthand – 1986) (2^e principe avec jeu en miroir). Intérêt : Divination d'une carte choisie par un spectateur en lisant les pensées du spectateur.

• Jean-Pierre Vallarino - Coup d'Etat (Tour) (triple prédiction grâce à un double montage en miroir). Intérêt : Excellente routine !

• Tomas Blomberg - Photo Vibrations (Andy Gladwin – Blomberg Laboratories – 2015) (Utilisation d'un triple critère)

8. Un peu de lecture

- *Le Principe de Gilbreath* de Richard Vollmer (2000)

- *La Péristance* de Daniel Péris (2007)

9. Conclusion

Le Principe de Gilbreath permet beaucoup de choses, mais ne pas oublier que ce n'est qu'un outil qui doit être au service d'un tour. C'est ce que l'on en fera qui rendra ou non le tour intéressant.

Il ne faut pas construire un tour autour du principe de Gilbreath, mais plutôt utiliser le principe de Gilbreath pour permettre un tour quand c'est la méthode la plus performante (remarque valable d'ailleurs pour tous les « outils »).

La procédure doit paraître la plus naturelle possible, et ne pas éveiller de soupçons.

Il est patent que nombre de routines autour de ce principe ont une coloration « magie mentale ».

Là encore, il faut que les effets aient du sens, et ne soient pas simplement faits « pour utiliser le Gilbreath » ! En clair, regardez ce qu'en fait Max Maven plutôt que ce qu'en fait Daniel Péris ...

Testé pour vous

Une page YouTube découverte

par Patrick Spenléé

La découverte du site de Maurice DOUDA : Comme il arrive souvent lorsque l'on navigue de page YouTube de magie en page YouTube de magie, il arrive que l'on découvre un magicien qui, en plus d'être sympa, s'avère bon, voir très bon, voir ...

C'était ainsi que j'avais découvert Meven DUMONTIER excellent très jeune cartomane dont j'ai eu l'honneur de vous partager mon ressenti sur son premier livre Queen Of Art.



Mais il n'y a pas si longtemps que cela j'avais vu un site d'un magicien français qui était magicien avec un spectacle intitulé « TRICHEUR ». Un certain Maurice DOUDA. Moi cela ne me parlait pas, pourtant, malgré mon amour pour les cartes, je ne savais pas qu'il avait été primé au *Paris Magic Challenge* et au congrès FFAP 2012. Comme quoi, on a beau lire, lire et survoler, on passe à côté de choses évidentes pour d'autres. Ce magicien a fait 4 fois le festival d'Avignon et à chaque fois ce fut une merveilleuse réussite.

Mais à la base, ses vidéos youtube bien que sympas ne me faisaient pas accrocher, pas dans mon univers personnel, mais j'avais mis la petite cloche pour être alerté à chaque nouveau post sur sa page.

Et puis naît Magie Jazzy, les vidéos du samedi soir à 19h, là, j'accroche, il propose des tours de cartes avec une présentation simple mais attractive. J'accroche d'autant plus qu'il propose des œuvres cartomagiques de Carlos Vaquera tiré de son dernier livre (j'ai écrit un petit truc dessus) : le passeur d'illusion, puis de John Guastaffero et son dernier livre « 1 degré de plus » et un livre que je redécouvre souvent de Stéphane Chenevière *Altitude*. Il proposera aussi des pépites d'autres artistes internationaux tels que Jennings,



Colombini, Carbonnier, ... et de lui même bien sûr (mais pas assez à mon goût hélas).

Pour revenir sur le festival d'Avignon où c'était sa 4^e année en 2018, nous avons vu de l'intérieur son festival, avec des invités, etc. Très sympa en passant...

L'artiste : Le plus simple est de redécouvrir son interview et présentation complète de la revue de la FFAP qui lui avait été dédiée où en plus il vous présente ses tours et versions personnels de très très bon tour de cartes !

Je vous conseille sincèrement d'aller voir sa page YouTube qui depuis que j'ai commencé à écrire ce petit billet, des semaines se sont écoulées, 4 mois en fait. Et donc, tout cela s'est bien étoffé avec des tours tirés des livres de Roberto Giobbi, John Carney ... !

Allez y ! Cela a l'avantage d'être gratuit et de découvrir ou redécouvrir des routines aux effets multiples d'amateurs, des tours de ficelles... Le succès de ces volumes fut important jusqu'en 1914 : on connaît 59 éditions successives, sans compter les traductions dans le monde entier.

L'histoire du mois

J'ai demandé à Pascal Bouché qui a toujours des histoires drôles à raconter de nous gratifier tous les mois d'une histoire sur le thème de la magie

par Pascal Bouché

Un jongleur arrive en enfer. Car tous les jongleurs vont en enfer, pour avoir voulu défier la loi de la gravité édictée par Dieu. Dès son arrivée, des démons le tirent par les cheveux, le plongent dans un chaudron d'huile bouillante et lui donnent des coups de fourche. Entre deux cris de douleur, il a le temps d'apercevoir, non loin de lui, un magicien qui fait des tours de cartes à une douzaine de jeunes filles superbes. Il proteste : « Mais c'est pas juste ! ».

Le Diable lui apparaît soudain dans un nuage de soufre. « Qu'est-ce que j'entends, un client mécontent ! J'aime ça, moi ! Mais dis-moi, mon gars, qu'est-ce qui ne va pas ? »

Et le Diable, en colère lui répond

« Mais qui es-tu pour oser discuter du châtiment imposé à ces femmes ? »



Vintage

Mental sticks

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.

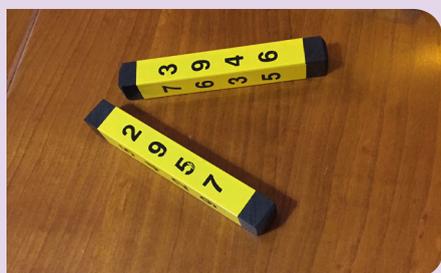
Descriptif

Nous voilà repartis pour un nouveau classique ! Un nouveau classique, c'est un paradoxe me direz-vous ? C'est justement parce qu'un vintage est devenu classique qu'il reste et restera toujours nouveau ou neuf. Sans compter qu'il se réinvente inlassablement au cours du temps, qu'il inspire, se modifie, s'enrichit, prend de nouvelles formes, et se perfectionne constamment...

Aujourd'hui, peut-être l'un des plus vieux tours de mathémagique, *Mental sticks* est un bestseller de tout marchand de trucs qui se respecte. Qui n'a pas eu dans ses poches, ces petits bouts de bois magiques qui nous faisaient passer pour des calculateurs prodigieux ?

Pour ceux qui les ont oubliés : le magicien sort d'un petit étui quatre bâtonnets en bois. Chaque petit bâtonnet, de forme carrée, possède sur chacune de ses quatre faces quatre chiffres inscrits de haut en bas. Le magicien demande au spectateur de jeter un ou plusieurs bâtonnets sur la table et de les arranger pour former des séries de nombres.

En une fraction de seconde, le magicien est capable d'annoncer le résultat de l'addition de ces différents nombres. De son côté, le spectateur éprouvera plus de difficulté à trouver le résultat sans une bonne calculatrice !



Préparations et explications

Pour réaliser cette petite routine, vous devez vous procurer les quatre bâtonnets en question ou les fabriquer vous-même. On en trouve un peu partout, mais il est très simple de se les fabriquer soi-même. Rendez-vous dans votre magasin de bricolage et achetez un petit tasseau carré. Sinon, volez tout simplement un réglé en bois à une vieille institutrice qui aimait taper sur les doigts de ses élèves !

Achetez des lettres alphabétiques en transfert ou autocollantes au format adapté à la taille des bâtonnets. Personnellement, une fois les lettres transférées sur le bois, je vernis le bois et les lettres ensemble pour une plus belle finition.

Préparez chaque bâtonnet comme suit. Chaque grille suivante représente les quatre faces d'un bâtonnet. Attention, respectez bien la disposition des différents chiffres et des différentes faces. C'est très important !

Voici les quatre bâtonnets :

2	9	7	6
9	2	5	4
5	4	9	2
7	7	6	8

3	9	4	3
7	4	9	8
9	8	7	4
8	5	5	7

4	7	8	4
5	2	3	6
3	6	5	2
9	9	7	8

5	9	7	2
6	3	8	7
8	7	6	3
7	6	3	9

Routine

Il existait, dans les écoles d'antan, un petit jeu mathématique appelé le calculator. Ce jeu permettait aux jeunes élèves d'apprendre à faire des additions tout en s'amusant. L'exercice était très simple : calculer la somme de nombres le plus rapidement possible.

Sortez les quatre petits bâtonnets et présentez-les aux spectateurs.

J'ai retrouvé l'un de ses jeux dans le grenier d'une vieille école primaire dans le Nord de la France. Sur chacune des faces de ces petits blocs de bois se trouvent des chiffres qui combinés entre eux, forment des nombres plus ou moins grands. Le but du jeu est de trouver le résultat de la somme de ces nombres le plus rapidement possible ! Il existe exactement 6144 combinaisons possibles en utilisant les quatre bâtonnets. Mais commençons par un calcul très simple. Choisissez un bâtonnet au hasard et choisissez une face au hasard. Déposez ce bâtonnet sur la table avec cette face sur le dessus.

Vintage

Mental sticks

Le spectateur choisit un petit bloc de bois et le dépose sur la table. Nous prendrons comme exemple le bloc numéro 1 avec la deuxième face visible.

9
2
4
7

Le spectateur n'aura pas de mal à faire l'addition et trouvera facilement le nombre 22. Il en est de même pour vous mais vous connaîtrez ce résultat d'une manière déconcertante. Regardez la troisième ligne du bâtonnet (le chiffre 4). Retirez deux au chiffre des unités et positionnez un 2 devant : $(4-2=2)$ et on place un 2 devant soit 22 !

Prenons un autre exemple

7
8
6
3

On regarde la troisième ligne, on retire deux au 6 ($6-2=4$) et on met un 2 devant, soit 24 !

Dans le cas d'un seul bâtonnet, cela semble un peu inutile d'user de ce stratagème. Lorsque nous utiliserons plusieurs blocs, cette méthode nous sera indispensable.

Après avoir fait plusieurs essais, ajoutez une petite difficulté. Retournez-vous et demandez au spectateur de choisir un nouveau bloc et de le déposer sur la table.

-Je vais tenter une petite expérience

flash. Je vais me retourner l'espace d'un instant et je vous referai dos. Je vais tenter de retenir les quatre chiffres et de faire instinctivement l'addition.

Une fois encore, vous trouverez facilement la somme des chiffres sur la face du petit bloc.

-Pour corser maintenant les choses, vous allez choisir deux blocs et vous les mélangerez. Vous placerez enfin les deux blocs l'un à côté de l'autre.

Le spectateur choisit par exemple les deux blocs suivants :

7	9
8	2
6	4
3	7

Comme précédemment, regardez la troisième ligne, retirez deux au chiffre des unités et ajoutez un 2 devant le nombre.

Sur la troisième ligne, se trouve le nombre 64. On retire 2 au chiffre des unités ($4-2=2$) et on ajoute un 2 devant le 6, soit : 262.

-Il semblerait que l'addition soit plus délicate que précédemment ! Ce n'est pas si simple ! Avez-vous besoin d'un papier et d'un stylo ?

Avant même que le spectateur ne fasse l'addition, vous êtes donc capable d'en révéler le total ! Faites quelques essais très concluants en demandant à chaque fois au spectateur de prendre deux bâtonnets différents.

-Mais allons encore un peu plus loin ! Prenons maintenant trois blocs que vous mélangerez. Je vais tenter de révéler le résultat de l'addition avant même que vous commenciez à taper le premier nombre sur votre calculatrice ! Car une calculatrice s'impose désormais...

Faites cette expérience une ou deux fois pour monter doucement crescendo dans la difficulté. Dans un premier temps, concentrez-vous un instant et prononcez le résultat chiffre par chiffre. Dans un deuxième temps, donnez le résultat d'une seule traite !

-Dernière prouesse... Je vais tenter de trouver le résultat de l'addition de quatre nombres de quatre chiffres ! Jetez les quatre blocs et agencez-les comme vous le désirez.

Prenons comme exemple les quatre bâtonnets suivants :

2	4	4	2
9	9	5	7
5	7	3	3
7	5	9	9

Comme précédemment, retirez deux au chiffre des unités de la troisième ligne ($3-2=1$), et ajoutez un 2 devant le 5, soit 25731 !

-Mais je vais tenter une dernière expérience qui dépasse largement les limites du calcul prodigieux. Vous allez jeter les blocs sur la table et agencez les différents blocs à votre guise. Mais au lieu d'additionner les quatre nombres qui se trouvent sur la face, je vais tenter de trouver le résultat des nombres se trouvant de l'autre côté, plus exactement les quatre nombres faces en bas, ceux contre la table. Nous ne les connaissons pas, ni vous, ni moi mais je vais malgré tout tenter d'être visionnaire...

Le spectateur mélange et agence les quatre blocs sur la table. Pour trouver le résultat de l'addition se trouvant au dos des blocs, la procédure est légèrement différente.

Vintage

Mental sticks

Regardez la deuxième ligne, et regardez le nombre en sens opposé. C'est très important, commencez par le sens opposé!

Au lieu de prendre le nombre 9756, reprenez le nombre 6579. Comme précédemment, retirez deux au nombre des unités ($9-2=7$) et ajoutez un 2 devant le 6, soit 26577.

C'est le résultat de l'addition des nombres situés sous les blocs.

Nombres sur la face

2	3	4	5
9	7	5	6
5	9	3	8
7	8	9	7

Nombres au dos des blocs

7	8	4	7
8	3	9	5
6	5	7	9
3	7	5	6

Le total de ces nombres est bien 26577!



Autre modèle avec d'autres chiffres

Réflexions complémentaires

Cette routine est une belle illustration de la progression à respecter dans les routines de mentalisme. On commence par une prouesse scientifique en veillant à chaque étape de respecter une progression constante et régulière. Au moment opportun, grâce à la prédiction finale, on passe de l'autre côté du miroir pour entrer dans le magique. Cet espace est tout simplement accepté par la progression régulière de la routine. Le point de bascule est imparable!

Bonne amusement et à très bientôt!



Curiosités magiques

par Joël Hennessy



Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.



J'ai trouvé l'idée de blocage et déblocage du couvercle de cette boîte astucieuse, ce qui a décidé mon achat.

Je n'ai pas trouvé de routine associée à ce coffret. En effet le « truc » consiste simplement à ne pas savoir ouvrir le couvercle, même avec le loquet débloqué.



Pour libérer le système, il suffit de faire glisser légèrement vers la droite la partie inférieure de la façade avant.

Cela dégage le système de fermeture et permet d'ouvrir le couvercle.

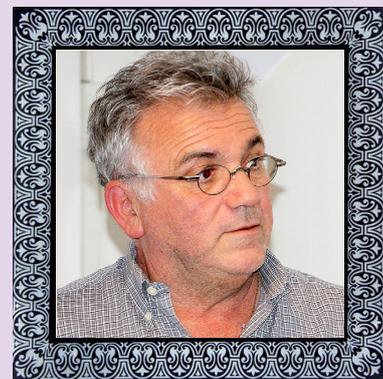
La dernière photo montre le système remis en position



Je voulais vous dire

LE MANIP A.R.H.A

par Jean-Louis Dupuydauby



Notre revue (comme la vôtre) à sa propre histoire et comme toujours la naissance d'un projet tient à ces petits déclics donnés par ceux (à l'époque des gamins) qui, avec le temps, allaient devenir mes amis... C'est ça la vraie magie, celle du cœur...

Nous sommes en 1990, les parents de Pierre-André (BON, âgé de 12 ans) lui offre une vieille machine à écrire avec laquelle il décide de faire un petit journal consacré à la magie. Il y décrit des tours et des astuces piqués çà et là dans les quelques livres de prestidigitation en sa possession... L'ensemble du journal est composé sur une feuille A4 recto verso pour ensuite être photocopié en trois exemplaires. Les seuls abonnés sont en effet ses deux acolytes, Pierre (COMPAGNON, âgé de 13 ans) et Matthieu (MALET, âgé de 14 ans).

À partir du numéro 5, Pierre entre dans l'aventure en apportant une aide technique non négligeable avec le fabuleux traitement de texte de l'ATARI 1040 ST. C'est d'ailleurs avec ce traitement de texte qu'a été composé le Manip N°0 (avec la catalepsie sur Zizi en couverture). Ce numéro, distribué lors d'une journée magique mémorable à Chalonnes sur Loire, pour rendre hommage à Darell, peut néanmoins de par son format et sa distribution (plus du tout confidentielle) être considéré comme marquant le début de l'aventure.

Avant d'éditer de façon plus ou moins régulière le Manip que nous connaissons, l'ARHA va publier pendant l'année 1993, un bulletin d'information tristement appelé "INFO N°..." auquel participeront toutes les bonnes volontés du club. D'avril 1993 à décembre 1993, paraîtront Info n°1 à n°6. Il prendra réellement le nom de MANIP en 1994 avec le n°1 qui est le premier Manip "Collectif" de l'amicale (c'est-à-dire associant l'ensemble de ses membres).

C'est donc en janvier 1994 que sort le numéro 1. C'est Pierre-André qui dessine

notre logo, repris par Darell qui en profite pour faire la couverture. Ce travail en commun n'a, semble-t-il, aucun caractère exceptionnel. Pourtant, pour moi c'est une victoire que je savoure en silence. Pourquoi ? Parce que j'avais réussi à réunir un jeune (Pierre-André, 16 ans) avec un vieux « routard », un peu bougon, Darell, sous le couvert d'un projet nommé *MANIP*. Je peux vous dire que ce n'était pas gagné d'avance.

En bas à gauche du logo, vous avez les trois lettres PAD, c'est-à-dire Pierre-André/Darell, tout simplement.

Contrairement aux revues nationales, je ne voulais aucune contrainte de parution. C'est pour cette raison que nous précisons « Bulletin périodique à parution aléatoire de l'Amicale Robert Houdin d'Angers ».

Contrairement aux revues nationales payantes, je ne voulais aucune contrainte financière. Au-delà du fait que le *Manip* était avant tout la revue de l'ARHA, il fallait qu'elle soit une vitrine et un lien avec l'extérieur, d'où l'idée de l'envoyer gratuitement aux artistes et amicales que nous aimions et que le hasard de la vie magique avait fait passer par notre association.

Pas d'hypocrisie ni de convenance, mais de la sincérité et du respect. Notre liberté d'expression était à ce prix...

L'idée de départ était que chacun puisse s'exprimer et que, bien entendu, l'on puisse y retrouver la description de tours.

Les premiers numéros étaient un peu « anarchiques », pas vraiment de règles et encore moins de notions de charte graphique.

En 1994, nous étions au balbutiement de Word. Puis avec les années, la couverture s'est habillée de transparents, puis nous avons investi dans une plastifieuse, rendant ainsi la couverture plus rigide. Le contenu est devenu plus sage avec

un nombre de pages fixe et l'obligation d'au moins cinq tours de magie, pour ne pas tomber dans le « blabla ». Certains numéros avaient un tour dont le matériel était fourni (un reste de *Pif Gadget* de mon enfance).

Avec l'arrivée du numérique tout est devenu plus simple et la qualité s'est améliorée. Les articles de fond, les coups de gueules, les reportages. Les comptes rendus, etc. ont permis à notre *Manip* de passer à la vitesse supérieure. Tout était édité et relié à mon bureau. Des soirées fatigantes, mais quelles « rigolades » tous ces tas, il y en avait partout. La joie de travailler ensemble effaçait toutes les difficultés et quel bonheur le lendemain de le distribuer à notre réunion. Puis la décision a été prise de tout confier à un imprimeur et de faire une couverture couleur différente à chaque numéro. C'est Guillaume (Singer) qui a repris tout ça de main de maître. Puis, bien des années plus tard, Julien (David) avec une nouvelle couverture et un ambigramme *ARHA/MANIP* en titre.

Le revers de la médaille de cette évolution, c'est que nous n'avions pas le droit de régresser, nous devons même faire encore mieux et ne rien laisser au hasard. La recherche de la perfection s'imposait d'elle-même et c'est bien ainsi.

Certains n'ont pas compris, au début, qu'elle soit envoyée gratuitement à des magiciens représentatifs que nous aimions et avec qui nous partagions la même démarche, la même philosophie. Aucun prosélytisme, aucune langue de bois, seulement le plaisir de partager au-delà de nos frontières angevines, pour qu'avec le temps, l'ARHA soit reconnue.

Rester recroquevillé sur soi-même fini par aboutir à des réunions d'anciens combattants où les jeunes ne peuvent pas avoir leur place et seuls les jeunes sont à même d'assurer la pérennité de notre art,

Je voulais vous dire

LE MANIP A.R.H.A

Notre monde magique est un microcosme et enfermer l'ARHA dans une bulle « départementale » était inconcevable et un manque total d'ambitions. Il fallait que notre association soit reconnue au niveau national et le *Manip* en était un des moyens. Les concours FFAP en était un autre, mais c'est un autre sujet, une autre histoire.

Je fais partie de ceux qui reçoivent votre *Chardon Magique* depuis... Je ne sais plus.... Je l'ai vu grandir, gagner en maturité, en qualité et je le lis toujours avec grand intérêt. Je suis bien placé pour savoir le travail que cela représente et l'énergie (pas toujours reconnue) pour maintenir un cap mensuel... Chapeau Messieurs et longue vie à vous.

J'ai lancé l'idée à Frédéric de scanner, petit à petit, notre *MANIP*, qui, avec le temps, a accumulé un nombre impressionnant d'articles de fonds toujours d'actualités et de tours qui, à ce jour, forment une formidable bibliothèque, qui (je le pense) peut être intéressant et enrichissant pour tous.

Vous pourrez donc les télécharger aux l'adresses ci-dessous:

http://planetmagie.com/wp-content/uploads/2019/02/Bulletin_RH_Angers_0.pdf

http://planetmagie.com/wp-content/uploads/2019/02/Bulletin_RH_Angers_1.pdf

Un moyen pour nous tous, d'échanger et de remercier (à ma façon) le Cercle Magique Robert Houdin et Jules d'Hôtel de Lorraine.

Vous trouverez le n°0 et le n°1 qui déjà donnaient le ton.

Bonne lecture à tous....

Extrait du *MANIP 1* que vous retrouver en téléchargement

Il vous faut 10 cartes, 8 blanches et 2 identiques (dans l'exemple nous prendrons 2 dames).

Placez les 10 cartes comme suit :

Une dame en 3^e position à partir du dessus et l'autre n'importe où !

On fait semble de choisir une carte au hasard et on sort la dame (celle qui est n'importe où). L'autre dame est donc toujours en 3^e position à partir du dessus. les faces des cartes sont cachées)

« Souvenez-vous bien que rien ne peut se faire ici dans la MAGIE, et remarquez bien que MAGIE s'écrit M A G I E ... C'est très important cela nous servira par la suite. OK ?

Choisissez mentalement une carte au hasard. C'est fait ? Laquelle avez-vous choisie ? »

Dans l'exemple, on prendra la dame de cœur, mais le tour marche avec toutes les cartes sauf avec les as. Si le spectateur choisit un as, dites-lui que cette carte est trop simple pour faire le tour et que vous en voudriez une plus complexe !

On prend le paquet face en bas et on compte une carte par lettre épellée en la posant – toujours face en bas – sur la table et on complète le paquet en pose ce qui reste dans la main sur le paquet formé sur la table.

Donc D : on pose une carte. A : on pose une carte. M : on pose une carte. E : on pose une carte.



On complète avec le paquet qui reste en main

On continue en reprenant le paquet et en comptant de la même manière :

D : on pose une carte. E : on pose une carte.

On complète avec le paquet qui reste en main

Et pour finir C : on pose une carte. O : on pose une carte. E : on pose une carte. U : on pose une carte. R : on pose une carte et on complète toujours avec le paquet qui reste en main.

« Mais souvenez-vous que je vous ai dit que la magie était nécessaire ! Donc on fait la même chose avec le mot MAGIE.

Et sur le E, on retourne la carte qui est identique à celle qui a été mise de côté au départ (dans notre exemple la dame de cœur).

Alors seulement et après un temps, vous dites.

« Mais je n'ai aucune mérite parce que c'est vous qui avez choisi et la carte était la seule imprimée » en montrant que toutes les cartes sont blanches.

PS : l'idée de forcer la carte au départ est intéressante dans cet enchaînement. On peut la forcer de différentes façons ; vous prendrez celle qui vous convient le mieux ; ou celle qui s'intégrera le mieux au moment du tour.

Les Portes d'Or Magiques de Lorraine vous présentent la 23^e Nuit de la Magie – samedi 16 mars 2019

Le samedi 16 mars, dans le grand salon de l'Hôtel de ville de Nancy, place Stanislas, aura lieu le dîner spectacle annuel de l'association des Portes d'Or Magiques.

Au cours de cette soirée, vous aurez, en plus d'un excellent repas, de la magie à votre table tout au long de la soirée, mais aussi un spectacle de scène d'environ 2 heures avec :

Un concours régional de magie qualificatif pour les championnats de France de magie FFAP.

Serge LLADO : Chansonnier. Il fait partie de la « bande à Ruquier » où il a eu de nombreuses chroniques dans ses différentes émissions radio : « Rien à cirer », « On va se gêner », ... ; mais aussi à la télé dans « On n'est pas couché ». Il passe régulièrement dans « Les années bonheur » sur France2. Auteur de nombreux imitateurs (Lecocq, Gerra, etc.), il est également un homme de scène. Il se produit avec son *one-man-show* spécialisé dans l'art de la parodie d'actualité. Il est également connu pour ses hallucinations auditives.

Gill OUZIER : Mélangez de la magie avec un concentré de grandes illusions. Saupoudrez de poésie. Ajoutez-y une pincée d'humour. Secouez le tout jusqu'à obtenir une part de mystère... C'est prêt. Gill OUZIER nous présentera un extrait de son spectacle « Au-delà du rêve ».

Le coût de cette soirée est de 57 € pour les adultes et 47 € pour les enfants jusqu'à 10 ans. Le prix comprend, le repas (apéritif et boissons compris) et le spectacle. Il y a un peu plus de 200 places mais n'attendez pas, souvent nous refusons du monde.

La confirmation de votre inscription vous sera envoyée par mail.



**La 23^e Nuit de la Magie aura lieu le samedi 16 mars 2019
à partir de 18h45 dans le Grand Salon de l'Hôtel de ville de Nancy.**

(Merci de remplir scrupuleusement et lisiblement le bulletin d'inscription ci-dessous)

INSCRIPTION PORTES D'OR MAGIQUES

Samedi 16 mars 2019 à partir de 18h45. (repas, apéritif et boissons compris, spectacle)

Je réserve : place(s) adultes à 57 € total
..... place(s) enfants jusque 10 ans à 47 € total **Soit un montant total de €**

**IMPORTANT : chèque à l'ordre des PORTES D'OR MAGIQUES
ou virement (merci de demander le RIB à portesdor@gmail.com)**

Nom Prénom Tél. Code postal
Adresse Ville
E-mail Si possible être à la même table que

(Dans la limite des places disponibles – tables de 10 personnes – **le placement se fera en fonction de la date du paiement**. Il faut donc que les personnes avec lesquelles vous souhaitez être s'inscrivent à la même période que vous). *La présence d'enfants de moins de 7 ans est déconseillée.*

Ce coupon ainsi que le règlement sont à envoyer si possible avant le 01 mars 2019 à :

Jean DENIS – 91bis chemin de la poste – 54840 Velaine-en-Haye – E-mail : portesdor@gmail.com

Conférence Bellini



Biographie :

Quand il avait 5 ans, Grégory BELLINI voulait être magicien ou clown mais ne savait pas quoi choisir... Aujourd'hui, il n'a toujours pas choisi, alors il fait les deux !

C'est en 2000 qu'il créa son personnage burlesque du magicien de la fin du XIXème siècle qui ne vient pas à bout de ses peines et dont les tours tournent systématiquement à la catastrophe. Il fait partie de ces gens qui vont jusqu'au bout de leurs idées. Et des idées, il n'en manque pas. Un de ces artistes fabricants, aimant le travail bien fait, et qui sont capables de concevoir un numéro de A à Z, jusqu'à en écrire les musiques.

Que ce soit dans les cafés théâtres, au cabaret, au cirque ou à la télévision Bellini est partout ! Aussi à l'aise dans les salles intimistes que dans celles de 3000 places, il a su charmer le public et les directeurs d'établissements qui en ont fait leur personnage vedette dans plusieurs productions française, allemandes et hollandaises !

- 20 ans de carrière / 7 Pays parcourus (France, Belgique, Danemark, Hollande, Allemagne, Maroc, Suisse)
- 2 ans au cirque d'hiver BOUGLIONE de Paris / 3 ans au cirque Arlette Gruss
- 37 épisodes pour l'émission "UNE SAISON AU CIRQUE" diffusée 4 fois sur FRANCE 4
- 1 passage au PLUS GRAND CABARET DU MONDE...

"LA MAGIE POUR LES FAINEANTS"

Dimanche 17 mars 2019 à 15h

Domaine de l'Asnée,

11 rue de Laxou à Villers-les-Nancy

La conférence est incluse dans votre cotisation si vous faites partie du Cercle Magique de Lorraine.

Sinon : non-membres de l'amicale le tarif est de 20 euros.

et membres FFAP d'une autre région il est de 15 euros

Voici comment Grégory Bellini explique sa conférence :

Au cours de mes années de carrière, j'ai souvent été surpris par la réaction de mes collègues qui étaient bluffés par la simplicité et l'efficacité de mes inventions ou de la revisite de classiques de la magie.

C'est pourquoi je voudrais partager le fruit de ces années de réflexions dans cette conférence qui, je l'espère, suscitera dans l'esprit de tous une nouvelle vision de l'Art Magique

Fort de mes expériences où je devais me produire pendant plusieurs mois, plusieurs fois par spectacle et ceux jusqu'à 4 fois par jour, j'ai dû apprendre à simplifier mes méthodes de travail tout en gardant l'efficacité de mes numéros et l'esthétique des accessoires.

Je partagerai avec vous ma vision de l'Art Magique sous son côté le moins développé, puisqu'il abordera des sujets tels que :

- l'importance de la psychologie sur le spectateur
- l'ergonomie et les astuces pour simplifier le montage de son matériel

Ainsi que des revisites de tours tels que :

- la carte à l'œuf / la carte dans le sachet de thé / Apparition d'une bougie allumée / Le change du billet sans FP / Tagliatelles express / ...
- et quelques gags pour magicien.

Une conférence inédite et pleine de trouvailles et de surprise. À ne manquer sous aucun prétexte.

Possibilité de réserver à l'avance auprès de Frédéric DENIS : 06 62 39 85 67 ou carclemagiquedelorraine@gmail.com



En vrac



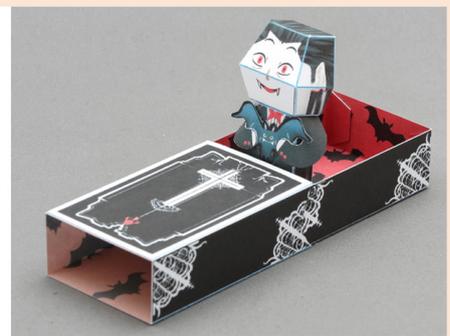
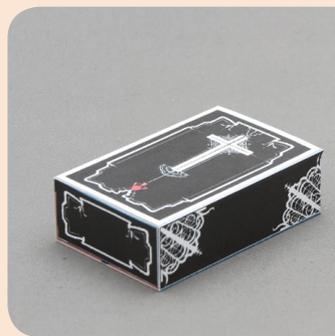
Kirigami

La technique Kirigami est l'art japonais du découpage papier. Il vient des mots « Kiru » (couper) et « Kami » (papier). Expert dans l'art du pliage et du découpage papier, le Japonais Haruki Nakamura a réalisé de nombreuses sculptures adorables. Dans un premier temps, le kirigami naît en Chine où l'on pratiquait de nombreuses techniques de pliages et de découpage du papier. Il se répand ensuite au Japon qui lui donne ses lettres de noblesse en le développant notamment dans les

cérémonies religieuses et dans les temples où un éclair en papier trouve souvent sa place.

Passionné d'Origami et de Kirigami, l'artiste Haruki Nakamura a réalisé de nombreux *papertoys* fous et créatifs. D'un pingouin qui se déplie tout seul, à un adorable petit lapin qui retire son masque de renard, en passant par des monstres et des robots, Haruki propose ses œuvres à la vente sur sa boutique en ligne. Comptez 5 euros par objet.

<http://kamikara.cart.fc2.com/>



Portes dérobées

En Corée du Sud, l'entrée du salon de thé Zapangi fait le bonheur des Instagrammeurs du monde entier. Basé à Séoul dans le quartier de Mangwon-dong, le Zapangi Café possède une entrée originale dissimulée derrière un distributeur automatique rose. Une entrée tellement prisée qu'il est conseillé d'entrer ou de sortir rapidement pour laisser le temps aux autres clients d'immortaliser leur passage par cette « porte secrète ».

Gâteau sirène, sorbet licorne...

À l'intérieur, le salon de thé vous propose toute une gamme de boissons et de

pâtisseries à la crème servies dans des boîtes de conserve. D'un gâteau « sirène » à un sorbet licorne garni d'une crème fouettée, le Zapangi Café vaut surtout le détour pour cette idée de porte distributeur automatique.

En France, le bar parisien le Lavomatic possède lui aussi une entrée secrète avec une porte dissimulée derrière la seule fausse machine à laver du lieu. Caché au-dessus d'une (vraie) laverie de la rue Boulanger, près de République, le Lavomatic se présente comme un *speakeasy*, concept apparu pendant la prohibition en Amérique

<https://www.lavomatic.paris/>.



Ludothèque

Dice bomb révélation

par Ludovic Verona



Un dé à jouer est posé sur la table, le magicien fait choisir une carte (6 de pique dans notre exemple).

Le magicien tape la carte sur le dé et celui-ci explose en plusieurs petits dés révélant le nom de la carte choisie .



#01 #02 #03 #04

Matériel : une coquille de dé aimantable, une carte magnétique, des petits dés avec des lettres représentant le nom de la carte magnétique .



#05 & #06 & 07#

Le tour parle de lui-même, les petits dés sont cachés dans la coquille, il vous suffit de forcer la carte magnétique, débarrassez-vous de la coquille lorsque le spectateur constitue le nom de sa carte (figures 3 et 4)..

Rectificatif Ludothèque Chardon Magique n° 192 janvier 2019 ; le tour de la pièce gommée est une création de David Roth et non une création de Daniel Rhod comme indiqué dans le précédent chardon.
Mille excuses pour cette erreur. Merci à Nourdine de l'avoir remarqué. ..

Agenda 2019



Thème
l'argent

Laxou

Samedi 12 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 31 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème
les bagues

Laxou

Samedi 02 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 22 – Lieu à définir



Thème
jeu et
casino

Laxou

Samedi 02 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 22 – Lieu à définir

PORTES D'OR
MAGIQUE DE
LORRAINE

Samedi 16 mars

Dîner Spectacle
18h45 Grand Salon de
l'hôtel de ville – Nancy

Dimanche 17 mars

Conf BELLINI – 14h30
domaine de l'Asnée
Villers les Nancy



Thème
salon/scène
uniquement

Laxou

Samedi 06 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Thème
les objets du
restaurant

Laxou

Samedi 18 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème
la musique.

Laxou

Vendredi 14 – IMEL

Samedi 15 – IMEL

Nancy

Jeu 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
pas de cartes

Laxou

Samedi 07 – Forum des Assos

Nancy

Jeu 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir



Thème
les liquides

Laxou

date non définie – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Thème
c'est le
spectateur
qui fait le
tour.

Laxou

date non définie – Cilm Laxou

Nancy

Jeu 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion

remarques :

Les dates peuvent être amenées à changer en cours d'année. Les réunions sont ouvertes aux membres à jour de leur cotisation et ponctuellement aux magiciens de passage dans la région.

La date de la conférence d'automne n'est pas encore connue.