

Le Chardon Magique

Avril 2020- #204

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

Antoine Salembier

Vintage
Congrès
Livres



**SAUVEZ
DES VIES
RESTEZ
CHEZ
VOUS**

A ne pas oublier !



Le cirque du soleil



Un peu d'histoire : Sanas

Table des matières

Édito	3	Vintage	13
Un peu d'histoire	4	L'histoire du mois	18
En images	7	1 2 Troyes magie	19
Tours	8	Manip	21
Compte rendu végas	9	Lu pour vous	23
Le cirque du soleil	12	Curiosités magiques	24
		Ludothèque	25
		Revue d'antan	25
		Agenda 2020	26



Fédération Française
des Artistes
Prestidigitateurs

LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Pascal Bouché – Jean Louis Dupuydauby – Joël Hennessy – Jo Maldéra – Didier Morax – Antoine Salembier – Ludovic Vérona

Contributeurs de ce numéro

Isabelle Gouyon - Christian Grenier

Photos

Jean Denis et tous les contributeurs des rubriques

Relecture

Fabienne Denis – Thierry Schanen - Bernadette Denis - Matthieu Breda - Isabelle Gouyon

Anciens numéros

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
cerclomagiquedelorraine@gmail.com

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

Trésorier adjoint : Dominique Heissat
domheissat@gmail.com

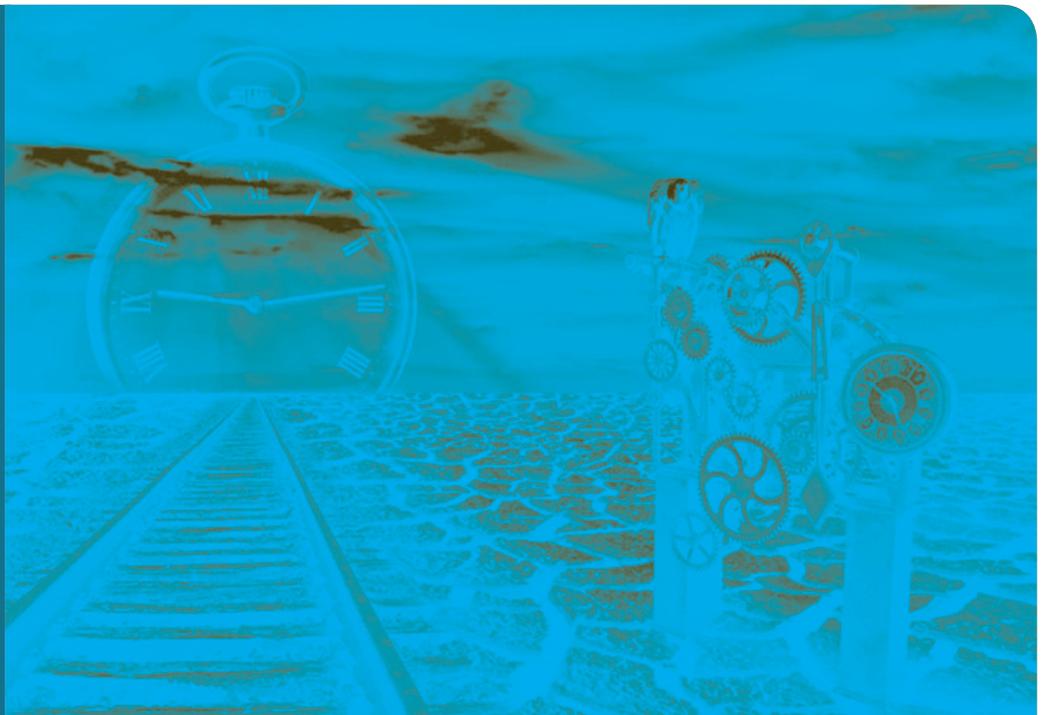
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72
julienb4321@live.fr

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 Balthazard



Édito

«Les prévisions sont difficiles, surtout lorsqu'elles concernent l'avenir.» Jacques Chirac

Le mois dernier je faisais un long éditto sur l'épidémie qui touche notre pays et le monde entier.

Depuis chacun a pris ses marques et je l'espère la gravité de la situation. Le monde magique s'est également organisé avec bien sûr l'annulation de nombreuses manifestations. La dernière en date étant la Fism Europe qui devait avoir lieu en juillet.

Et puis nous avons vu une gentillesse inégalée dans le monde de la magie et sur les réseaux sociaux avec de très nombreux tours, extraits de livres, vidéos de spectacles entiers et diverses conférences en live tout cela totalement gratuits. Cela s'inscrit dans un cadre beaucoup plus large avec la mise à dispo de nombreux fonds documentaires, que ce soit l'INA, divers musées ou des grands noms comme le cirque du soleil.

Ça serait tellement formidable si cet élan de générosité pouvait continuer quand tout cela sera terminé...

Nos clubs régionaux se sont aussi mobilisés en créant des réunions virtuelles et multipliant les initiatives pour garder le contact avec ses membres.

Pour notre part nous continuons à vous proposer comme tous les mois notre chardon magique. Nous espérons qu'il vous apporte une lecture riche et variée pour découvrir ou redécouvrir des éléments de notre monde magique. Ce mois-ci une grande partie est réservée au cirque du soleil ainsi qu'à Antoine Salembier avec un excellent vintage sans oublier nos autres rubriques comme celle de Didier Morax sur l'histoire de la magie.

La citation du mois est, vous l'aurez deviné, un clin d'oeil qui nous rappelle qu'effectivement peu de monde est, en cette période, réellement capable de nous dire ce qui va se passer dans 1 mois, 5 mois ou un an...

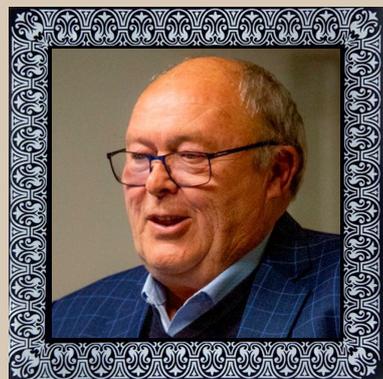
Bonne lecture à tous



Un peu d'histoire

SANAS, l'homme au cerveau d'acier

par Didier Morax



C'est en 1976, lorsque j'ai eu ma carte au Syndicat National des Illusionnistes que j'ai connu André Delcassan « Sanas ».

ouvrages de prestidigitation en langue française, il crée le Club des magiciens bibliophiles.

En 1939, il arrête l'illusion en tant que spectacle scénique. Il raccourcit son premier pseudonyme et crée son numéro de mémoire avec l'exceptionnelle expérience de l'annuaire téléphonique. Affecté au front dans la Somme, il est au chiffre. Blessé le 9 juin 1940, il est fait prisonnier.

Il habitait près de la mairie du 18^e arrondissement de Paris. Un peu en retrait du métier, il était devenu le vaillant chevalier qui aidait les artistes magiciens à régler leurs problèmes avec les administrations et les employeurs peu délicats. Il s'occupait du Syndicat National des Illusionnistes et artistes présentant des attractions à caractère scientifique (S.N. I). Ce syndicat, d'abord rattaché à la CGT, opta avec une majorité écrasante pour une tutelle de Force Ouvrière quelques mois plus tard.

Sanas est né le 13 janvier 1907 et décédé le 28 août 1982 à Paris. Son père, magicien amateur, se faisait appeler « Mogador ». Son premier pseudonyme fut « Satanus ». Il débute sur scène à 16 ans et devient professionnel à 24 ans et donne son premier spectacle en tant que tel à Chalon sur Saône le jour de son anniversaire.

Avec Théodore Ruegg, alias Harry Bertall, auteur de la première bibliographie des

À sa



disparition, son héritier Jack Alban continue son action en y mettant des bouchées doubles. Le « S.N.I.V.S » étend son domaine d'action aux visuels du spectacle.



SYNDICAT NATIONAL DES ILLUSIONNISTES ET ARTISTES PRÉSENTANT DES ATTRACTIONS A CARACTÈRE SCIENTIFIQUE

ORGANISME PROFESSIONNEL "AUTONOME"
DIRECTION DU TRAVAIL PRÉFECTURE DE LA SEINE N° 6.616

14, RUE DE TRÉTAIGNE PARIS Téléphone : MONMARTRE 86-74
PARIS (18^e) Chèques Postaux : PARIS 632-632

COMPTES RENDUS

1^{ère} Assemblée Générale du Syndicat National des Illusionnistes
à la Salle de la Mutualité le 5 Novembre 1952

1^{er} - L'Assemblée approuve le changement de siège social, décidé par le Comité d'Administration, en raison de la fermeture de la salle des syndicats de la rue de la Victoire.

Communication du nouveau siège : 14, rue de Trétaigne, sera faite à la Préfecture et au Journal Officiel.
Les réunions plénières du syndicat se tiendront à la salle de la mutualité.

2^{ème} - L'Assemblée approuve le changement de sous-titre déjà adopté par une assemblée plénière. Les mots "à caractère scientifique" ayant une signification très exacte, pour les Artistes présentant des attractions dans lesquelles il est fait appel à une science (telle que la minérotechnie par exemple).

3^{ème} - Le Comité d'Administration est ainsi constitué pour 1953 et 1954.

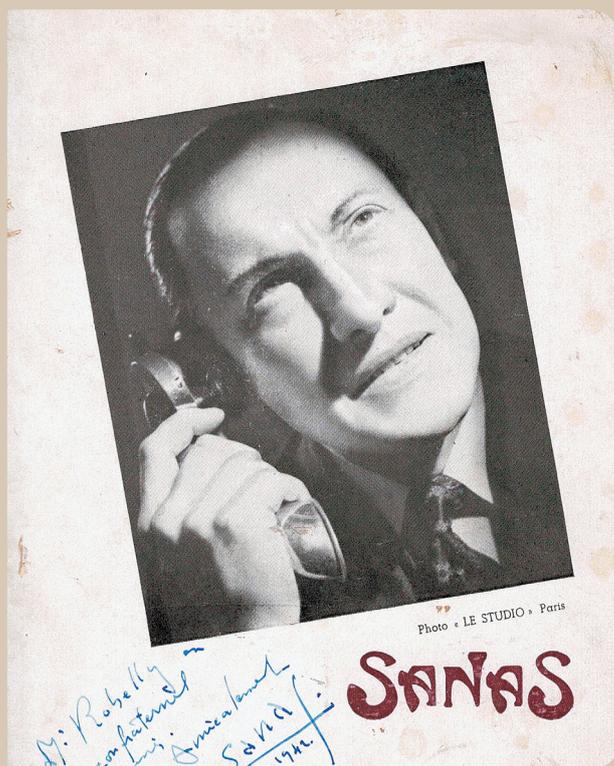
Président : SANAS
Vice-Présidents : DE ROCROY - ODIPS - PERRIN
Secrétaire Général : GUY BERT
Trésorier Général : TANAKA

4^{ème} - Rapport moral du Président concernant les exercices 1951 et 1952 :

Mr. SANAS donne connaissance du travail considérable qui a été accompli par le Comité d'Administration du S.N.I. et étève contre les propos de certains confrères (videmment non inscrits au syndicat) colportant les bruits que le S.N.I. ne sert à rien et n'a aucune activité.

Il cite les ACTES qui ont été faits et qui sont d'ordre multiple :

a) - 21 litiges entre Artistes et Directeurs (ruptures abusives de contrat, frais de voyage non remboursés etc...) ont été réglés par le syndicat. Sur 21, 11 y ont eu 20 réglés à l'amiable au profit des Artistes et 1 seul qui a été devant le tribunal.



Un peu d'histoire

suite

Selon Maurice Saltano qui l'a bien connu, il avait une immense présence sur scène. Il en imposait, ce qui lui permettait de tirer un grand effet des tours plutôt simples. Son programme était toujours composé de l'expérience du calendrier pour débiter, et de celle du dictionnaire en final. Il rajoutait quelques tours entre les deux. Souvent il fit les « 6 cartes perpétuelles » qu'il fut le premier à vulgariser et que beaucoup ont vu réalisé par Marcalbert sur la scène du Cabinet fantastique du Grévin.

Il avait de nombreux tours avec des ouvrages et magazines appris par cœur.

Vers 1945 il réactiva « Le Club des Magiciens Bibliophiles » et créa une revue limitée à 11 numéros entre avril 1945 et octobre 1947. Il deviendra un organisateur et présentateur réputé qui organisera le Congrès Magique International de Paris en 1951.

Suite à des querelles de clocher, et au despotisme des instances en poste, il démissionnera de l'AFAP dont il était le réunificateur en 1945 (ASAP et SIAP).

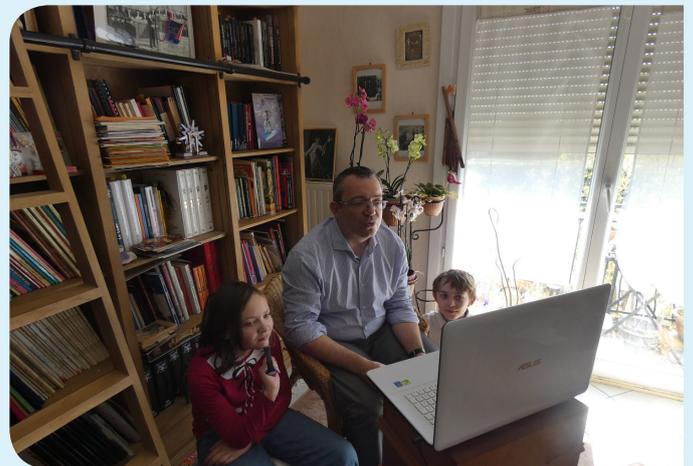
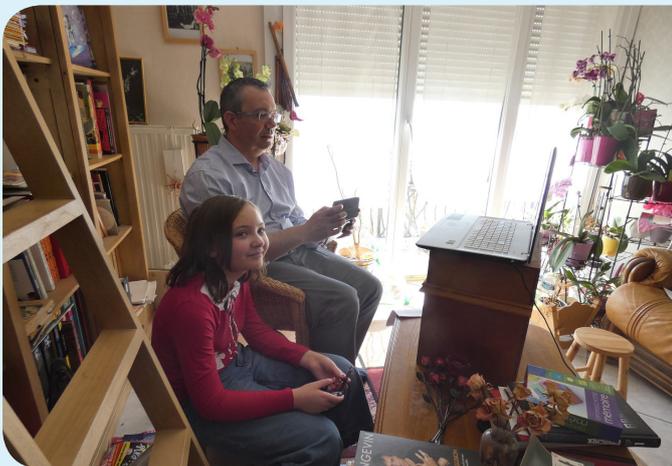


Guy Bert, Robertson et à droite Sanas



En images

Retour en images : réunion confinement 1



Tours

SIMPLE TRANSPO

par Christian Grenier



Les effets basés sur les transpositions de cartes, déconcertent souvent les spectateurs. La version que je vais décrire ici est simple et directe.

Donnez le jeu à un spectateur, et demandez-lui de sortir 4 cartes faces en bas.

Une fois que le spectateur a sorti les 4 cartes, demandez-lui de les mélanger faces en bas.

Récupérez le petit paquet en signalant au passage que vous ignorez bien sûr l'identité de ces 4 cartes.

Les 4 cartes sont tenues en main gauche face en bas dans la position de la donne.

Montrez la carte supérieure au spectateur, sans la regarder vous-même. Supposons pour les besoins de l'explication qu'il s'agisse de la dame de carreau. Reposez celle-ci face en bas sur le petit paquet en disant : « Cette carte sera la vôtre ».

Prenez le petit paquet en main droite en position Biddle. Retournez cette dernière paume en l'air, pour montrer la carte se trouvant dessous et dites : « Et celle-ci sera la mienne ! » Supposons que ce soit le 10 de pique.

Reprenez le paquet en main gauche face en bas dans la position de la donne et poursuivez, « Regardez bien ! Je vais inverser l'ordre de ces 4 cartes ».

Sur ce, faites un comptage Elmsley en faisant un break sous les deux dernières cartes comptées. Effectuez une levée double pour montrer le 10 de pique, ce qui est tout à fait logique pour le spectateur.

Retournez la levée double face en bas, puis posez la carte supérieure du paquet (la dame de carreau) à droite sur la table.

Pour le spectateur sa carte se trouve maintenant en 3^e position. En réalité sa carte se trouve sur la table, et le 10 de pique se trouve sur le petit paquet.

En 3^e position se trouve une carte quelconque.

Effectuez un faux comptage en indiquant à votre interlocuteur que vous allez ramener sa carte sur le dessus du paquet.

En fait, lorsque vous effectuez le faux comptage, aucune carte ne change de place. Pourtant, suite à cette manipulation, le spectateur a bien l'impression que vous inversez les 3 cartes ; en réalité le 10 de pique sera toujours sur le petit paquet.

Faites votre passe magique préférée, retournez la carte se trouvant sur le petit paquet, puis celle se trouvant sur la table pour montrer qu'elles ont permutées.

Dernière réflexion

Plutôt que de faire choisir 4 cartes par le spectateur, vous pouvez sortir du jeu les 4 dames. Faites mélanger le carré de dames, récupérez les 4 cartes, puis indiquez au spectateur que la carte supérieure sera sa dame tandis que celle du dessous sera la vôtre. Ensuite à vous d'adapter votre propre boniment.

Le faux comptage avec 3 cartes est relativement facile. Pour ceux qui ne connaissent pas cette technique cela constitue une bonne occasion pour l'apprendre. Ensuite essayez avec 4, 5, 6 cartes voire plus pour les cracks.

<https://youtu.be/oKXTIxl8yU>

https://youtu.be/xmpubQ_P0DI



Compte rendu

"O" by cirque du soleil

par Isabelle Gouyon



Spectaculaire, époustouflant, extraordinaire... Les mots manquent parfois pour décrire un spectacle du Cirque du soleil. Celui-ci s'appelle « O » et se voit uniquement à l'hôtel Bellagio à Las Vegas. En fait, quand vous allez voir un spectacle du Cirque du soleil, vous êtes surpris dès le début et surtout vous ne savez pas où regarder tellement l'espace est occupé ; il se passe quelque chose partout sur l'immense scène !

Le spectacle commence d'abord dans la salle avec des clowns modernes qui vous font patienter (et rire !), puis il faut lever les yeux pour apercevoir une acrobate loin, très loin tout en haut du plafond... Et le spectacle commence avec un immense rideau qui est aspiré... IMPRESSIONNANT. Déjà, le ton est donné, vous savez que vous allez en prendre plein les yeux.

Vont alors se succéder des tableaux tous plus beaux les uns que les autres mêlant l'acrobatie dans l'air et dans l'eau, puisque le principe de ce spectacle « O » est de nous montrer tout ce qu'il est possible de faire avec de l'eau, mais aussi dans l'air et avec le feu et c'est franchement réussi. Que ce soient les voltigeurs, les acrobates ou les plongeurs (qui vous font très peur avec leurs sauts à plus de 20m de haut pour retomber dans une petite section du bassin...), vous avez le souffle coupé pendant tout le spectacle. Les prouesses techniques et artistiques se succèdent et s'enchaînent, tant de la part des artistes que des techniciens puisque l'autre

facette impressionnante de ce spectacle est la scène ; cette scène qui monte et qui descend au gré des numéros et des besoins et qui laisse apparaître soit un fond d'eau soit un vrai bassin de plusieurs mètres de profondeur.

Le temps passe trop vite quand vous allez voir un spectacle du Cirque du soleil, vous n'avez pas une seconde de répit, il se passe toujours quelque chose à droite, à gauche, en haut, en bas, voire en-dehors de la scène et parfois vous ne savez pas où donner des yeux. Mais vous ressortez secoué par tant de prouesses techniques et artistiques, avec une véritable émotion et l'impression d'avoir passé un moment exceptionnel.

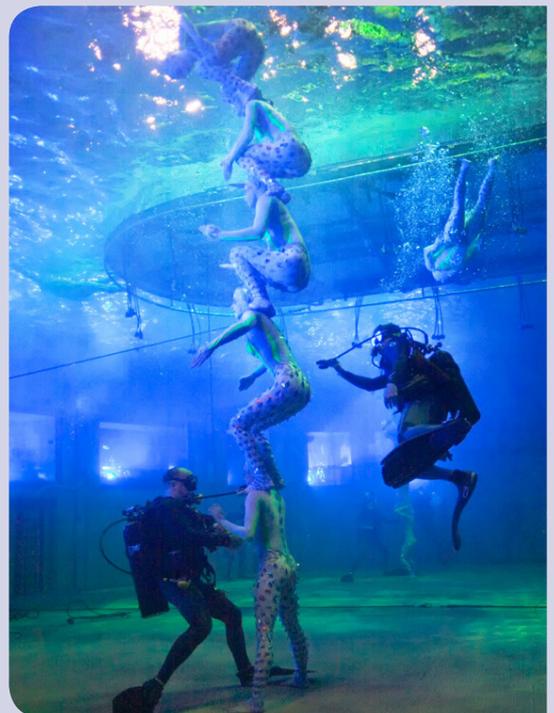
Alors, un conseil, si un jour vous en avez l'occasion, n'hésitez-pas, allez voir un spectacle du Cirque du soleil, vous ne serez pas déçu !



Compte rendu

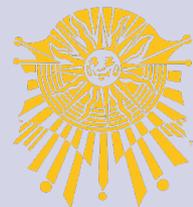


Compte rendu



Le cirque du soleil

CIRQUE DU SOLEIL.



À la fin de ses études, à l'âge de 18 ans, le jeune Québécois Guy Laliberté à la recherche d'une carrière dans le monde du spectacle quitte le domicile familial et décide de parcourir l'Europe en tant que musicien ambulant. Il y apprend le métier de cracheur de feu. À son retour au Canada en 1979, il travaille très brièvement dans une centrale électrique avant de prendre la décision de ne plus chercher de travail et de se consacrer aux arts de la rue.

Durant l'été de la même année, il participe à l'organisation d'une fête populaire à Baie-Saint-Paul en compagnie de deux amis, Daniel Gauthier et Gilles Sainte-Croix. Ces deux derniers géraient une auberge pour artistes débutants, Le Balcon Vert, et Sainte-Croix pensait à la transformer, avec les talents qui s'y trouvaient, en une troupe itinérante. Cherchant à convaincre le gouvernement du Québec de l'aider à financer son projet, Sainte-Croix décide de marcher les 90 km séparant Baie-Saint-Paul de la ville de Québec sur des échasses. L'opération fut un succès et les trois hommes reçoivent les fonds qui leur permettent de fonder la troupe de théâtre de rue des Échassiers de Baie-Saint-Paul. Composée par de jeunes artistes qui, plus tard, seront la cheville ouvrière du Cirque, Les Échassiers effectuent une tournée dans la province de Québec durant l'été 1980. Leur premier spectacle est consacré à un personnage célèbre de la région de Charlevoix, Alexis Lapointe dit « Alexis le trotteur ». Dénommé « La légende d'Alexis le trotteur », il est présenté entièrement sur échasses par une dizaine d'artistes et musiciens.

Malgré une bonne réception du public, la troupe Les Échassiers est déficitaire. Laliberté passe alors l'hiver à Hawaï, lieu d'inspiration pour lui, tandis que Sainte-Croix reste à Québec pour mettre au point une société sans but lucratif, Le Club des Talons Hauts, afin de rattraper les pertes de l'année précédente. À l'été 1981, la troupe se lance dans une nouvelle tournée avec son spectacle « Le Défilé du Dragon » et les résultats financiers sont meilleurs. Durant l'hiver, Le Club des Talons Hauts présente même un spectacle d'échasses sur patins à glace durant les mi-temps de match de hockey grâce à une nouvelle subvention de la région. Portés par le succès des premières créations, Sainte-Croix et Laliberté décident à l'automne de la mise au point d'un grand festival populaire d'été à Baie-Saint-Paul pour l'année suivante.

Ce festival populaire, baptisé « La Fête foraine », prend place pour la première fois en juillet 1982. Inspiré par les grandes fêtes célébrées en Europe durant le Moyen Âge par les saltimbanques et amuseurs publics, il propose au public de s'initier aux arts forains, au cirque, au théâtre ou encore aux arts de la rue. Laliberté dirige le festival les deux années suivantes et mène la troupe à l'équilibre financier.

L'année 1984 marque un tournant dans l'histoire de la compagnie. En vue des célébrations du 450e anniversaire de la venue de Jacques Cartier au Québec, Le Club des Talons Hauts cherche l'appui du gouvernement pour obtenir de nouveaux fonds lui permettant la création d'un cirque en parallèle avec la Fête foraine. Le ministre des Affaires culturelles de

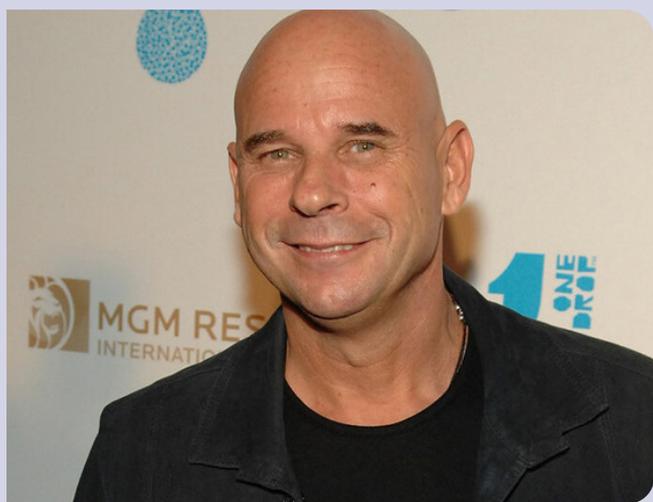
l'époque, Clément Richard, se montre peu intéressé par la proposition, ce qui pousse Laliberté à se rendre directement chez le premier ministre du Québec, René Lévesque, qui lui accorde 1,5 millions de CAD pour réaliser le projet.

Baptisé Le Cirque du Soleil, la compagnie présente son premier spectacle de cirque, « Le Grand Tour du Cirque du Soleil », lors de la Fête foraine de 1984. Le nom et le logo du Cirque seraient venus à l'esprit de Laliberté durant son passage à Hawaï, après avoir observé le coucher de soleil sur la mer, symbole de l'énergie de la jeunesse.

Le 20 avril 2015, un consortium dirigé par la société d'investissement américaine TPG Capital, comprenant notamment l'investisseur chinois Fosun, a acheté le Cirque du Soleil.

Le 6 juillet 2017, le groupe Cirque du Soleil achète la société Blue Man Group.

Le 12 novembre 2014, le Cirque du Soleil, Grupo Vidanta et Goddard Group ont annoncé des plans pour un parc à thème à Nuevo Vallarta, au Mexique appelé Cirque du Soleil Theme Park Resort. Les plans exigent au moins deux zones, le Village du Soleil et le Village de la Lune, ainsi qu'un spectacle extérieur en soirée pouvant accueillir jusqu'à 3.000 à 5.000 spectateurs, et peut comprendre un parc aquatique et des éléments du parc naturel. L'ouverture a été retardée de 2018 jusqu'à l'estimation actuelle d'une ouverture en 2021.



Kolossal Killer

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.

Avec ce temps de confinement, j'ai enfin le temps de m'attaquer à un morceau d'anthologie des vintages : le fabuleux « Kolossal Killer » de Kenton Knepper ! Je me souviens des descriptions de ce fabuleux tour ; tous les avis étaient dithyrambiques !

On nous incitait à rançonner notre grand-mère, à vider la tirelire des enfants mais il fallait faire tout ce qui était en notre pouvoir pour acquérir cet effet époustouflant ! Que dis-je, un effet colossal !

L'effet de base et l'astuce géniale de cette routine ont été créés par Kenton Knepper. C'est Larry Becker qui a commercialisé la version Vintage d'aujourd'hui.

Trois spectateurs vont choisir ensemble et librement une carte à jouer. Immédiatement, vous sortez une petite enveloppe de votre portefeuille. Cette enveloppe contient une et une seule carte, celle créée par les spectateurs ! L'effet est aussi net que la description. Vous pouvez, bien sûr, montrer que le portefeuille est vide. C'est un véritable miracle !

Effet

Après un bref exposé sur les capacités extrasensorielles de l'esprit, le magicien propose une petite expérience. Trois spectateurs sont amenés à créer mentalement une carte à jouer. Cette carte correspondra à la prédiction qui se trouve dans son portefeuille...

Vous sortez votre portefeuille de votre veste et vous le déposez sur la table. Jusqu'à la fin de l'expérience, il restera bien en vue des spectateurs. Vous demandez alors à un spectateur choisi au hasard d'imaginer un jeu de cartes invisibles, de le prendre en main et de le mélanger. Lorsqu'il commence à le mélanger, faites-lui remarquer qu'il a oublié de sortir les

cartes de l'étui. Vous pouvez ici utiliser toutes les réparties traditionnelles du jeu invisible.

Lorsque le spectateur a retiré les cartes de l'étui et qu'il les a mélangées généreusement, demandez-lui de choisir rouge ou noir. Nous prendrons comme exemple, rouge. Demandez-lui alors de prendre toutes les cartes noires et de les placer dans sa poche. Vous lui demandez ensuite de prendre les 26 cartes rouges qui lui restent et de les donner à son voisin. Vous expliquez à ce spectateur qu'il est en possession des 26 cartes rouges, les cœurs et les carreaux. Vous lui demandez de choisir les cœurs ou les carreaux. Et comme pour le premier spectateur, de mettre les cartes qu'il n'a pas choisies dans sa poche. Le spectateur choisit les carreaux et met les cœurs dans sa poche. Il donne enfin tous les carreaux à un autre spectateur.

Vous expliquez à cette troisième personne qu'elle possède tous les carreaux. Vous lui demandez d'en retirer douze pour mettre dans sa poche pour n'en garder qu'une seule. Vous lui demandez alors le nom de la carte qui lui reste en main. Supposons que le spectateur ait choisi le 5 de carreaux. Vous retirez ostensiblement une petite enveloppe scellée de votre portefeuille. Vous pouvez montrer que ce portefeuille est complètement vide. Dans cette enveloppe, se trouve une carte et une seule. Vous pouvez faire vérifier l'enveloppe si nécessaire.

Il s'agit précisément de la prédiction de leur choix ! C'est un véritable miracle ! Un petit bijou d'ingéniosité.

Les trois spectateurs ont choisi une carte parmi 52 de la manière la plus honnête et pourtant la prédiction s'avérera toujours correcte à 100 % !

Il n'y a pas 52 enveloppes dans le portefeuille, ni 26 comme dans le Lynx wallet, ni 52 cartes comme dans le miracle wallet ! Il n'y a ni échange, ni complice, ni manipulation, ni équivoque farfelu ! Et ne me parlez pas de forçage ! Les spectateurs créent une carte librement et sans contrainte. Et pourtant vous retirez immédiatement l'enveloppe scellée de votre portefeuille.

Avec cette routine de Larry Becker, vous recevez un très joli portefeuille qui mesurait 10 x 12 cm.

Et comme disaient si bien les publicités de l'époque : magiciens ou mentalistes... cet effet vous apportera le triomphe tant attendu !

Explications et préparation

Cette routine repose sur trois techniques magiques : un équivoque bien amené, les sorties multiples (multi outs) du portefeuille et une idée de génie de Kenton Knepper (le principe Kolossal Killer).

- Le principe de l'équivoque est utilisé de manière très intelligente dans cette routine. Cette équivoque permet aux spectateurs de déterminer uniquement une carte rouge, tout en leur laissant supposer que ce choix est honnête et cohérent pendant toute la durée de la sélection.

- Le portefeuille utilisé est un portefeuille de type « Shogun Wallet » d'Elbert L. Garner. L'emploi de ce portefeuille particulier fut suggéré à Larry Becker par Carl Langdon. Knepper et Becker en ont réalisé les modifications nécessaires. Pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'un portefeuille type « hip Wallet » qui propose deux compartiments différents.

Vintage

- L'idée de génie de Kenton Knepper se résume en une seule petite phrase écrite au dos de certaines cartes : « à une près ». Personnellement, je préfère la phrase : « à une carte près ».

Pour l'anecdote, au début, Kenton utilisait 16 cartes pour présenter cet effet. La routine de Larry réduit ce nombre à 8 cartes. Pour ma part, j'ai toujours avec moi une routine ne nécessitant que 4 cartes ! Mais nous y reviendrons plus tard.

Vous aurez aussi besoin de 8 petites enveloppes noires. Concernant le portefeuille, vous pouvez vous procurer un portefeuille de type « Heirloom Wallet » qui fonctionne très bien. On les trouve encore très facilement.

Explications

Regardons en détail le principe ingénieux qui vous permet de réaliser cette routine. Vous pouvez donner l'impression d'avoir prédit le choix de n'importe quelle carte d'un jeu de 52 cartes en utilisant uniquement huit cartes à jouer réparties dans deux compartiments du portefeuille ! Les huit cartes réparties dans huit enveloppes se logent simplement dans un portefeuille sans qu'il ne paraisse trop gros. J'avoue que c'est la limite pour moi !

Ces huit cartes sont le trois, le six, le neuf et la dame de cœur et le trois, le six, le neuf et la dame de carreau.

Au dos de chacune de ces cartes se trouve l'inscription : « à une près » ou « à une carte près ».

Si le spectateur cite l'une de ces huit cartes rouges, vous la retirez de son enveloppe et vous la montrez sans en révéler le

message inscrit au dos.

En revanche, si le spectateur choisit une autre carte que le trois, le six, le neuf ou la dame, ce sera donc une carte dont la valeur sera bonne à « une carte près » ! Il conviendra de sortir la bonne enveloppe. Supposons, par exemple, que la carte sélectionnée soit le 5 de cœur. Vous sortez alors l'enveloppe qui contient le six de cœur. Vous l'ouvrez pour en montrer le six de cœur.

Naturellement, le public s'empresse de vous faire remarquer que c'est le 5 de cœur qui a été choisi. Vous répondez alors : « Vous n'étiez pas loin, la carte était juste à une carte près ! Mais je savais que vous alliez vous tromper d'une carte ! » Vous retournez alors le 6 de cœur pour lire l'inscription : « à une carte près ! ».

Peu importe la carte choisie, elle sera toujours exacte ou à une carte près ! Cette idée astucieuse est fabuleuse et permet un véritable petit miracle.

En utilisant cette routine, vous vous rendez vite compte que l'effet est plus fort et plus déroutant lorsque l'expérience se termine à une carte près !

Quelle que soit la carte choisie, la prédiction sera juste à 100 % !

Vous me direz qu'il reste la problématique des as. Il existe pour cela, deux prédictions supplémentaires contenues dans le portefeuille. Une se trouve au dos de la carte indicatrice, l'autre dans une pochette qui se trouve face à cette petite fenêtre. Nous verrons dans ma version personnelle que ces deux prédictions ne sont pas utiles !

Préparations

Retirez d'un jeu de cartes les cartes suivantes : le trois de carreau et le trois de cœur, le six de carreau et le six de cœur, le neuf de carreau et le neuf de cœur, la dame de carreau et la dame de cœur.

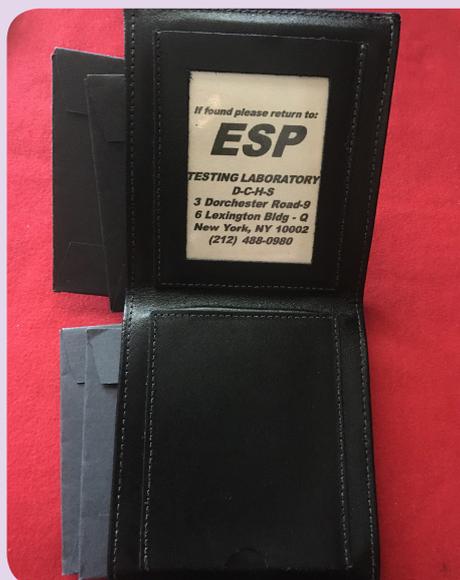
Sur le dos de chacune de ces cartes, inscrivez en grand : « à une carte près ». Placez chacune de ces cartes dans une enveloppe noire. La carte doit être dirigée de manière à avoir la face de la carte du côté du flap de l'enveloppe. Lorsque vous ouvrez l'enveloppe, vous devez tomber sur la face de la carte pas sur l'inscription ! Si vous le désirez, vous pouvez écrire, en petits caractères, les initiales de la carte au crayon à papier. Cela permet de savoir facilement quelle carte se trouve à l'intérieure de quelle enveloppe. Vous éviterez ainsi de devoir ouvrir les enveloppes pour connaître leur contenu et vous éviterez de les mélanger.

Placez l'enveloppe contenant le trois de cœur sur l'enveloppe contenant le trois de carreau. Placez ces deux enveloppes en haut à gauche sous la séparation en tissu. Les enveloppes contenant le six de cœur et le six de carreau sont glissées dans le bas du compartiment de gauche, sous la séparation en tissu.

Dans le haut du compartiment de droite, placez les enveloppes contenant le neuf de cœur et le neuf de carreau, à droite de la séparation en tissu. Ces enveloppes se retrouvent en miroir avec celles contenant les trois de cœur et de carreau.

Les enveloppes contenant les dames sont placées dans le bas de ce compartiment, à droite de la séparation en tissu.





Glissez la carte indicatrice, côté prédiction de l'as de carreau vers le bas, sous la fenêtre transparente.

Dans la poche qui se trouve en regard de la fenêtre, placez tout simplement un as de cœur.

Le portefeuille est maintenant en place. Je n'insiste pas trop sur les prédictions des as qui, selon moi, ne sont là que pour répondre à la demande éventuelle du spectateur.

Pour localiser l'enveloppe contenant la bonne prédiction, le portefeuille dispose d'un pense-bête contenu dans la petite fenêtre supérieure.

Vous remarquerez le chiffre « 3 » du côté gauche, au-dessus du chiffre « 6 ». Cela signifie que les enveloppes « 3 » se situent en haut du compartiment gauche du portefeuille (sous la séparation tissu). Les enveloppes « 6 » se situent en bas du compartiment gauche du portefeuille (sous la séparation tissu).



Vous remarquerez le chiffre « 9 » du côté gauche, au-dessus de la lettre « D ». Cela signifie que les enveloppes « 9 » se situent en haut du compartiment droit du portefeuille (sous la séparation tissu). Les enveloppes « D » se situent en bas du compartiment droit du portefeuille (sous la séparation tissu).

Présentation

Racontez au public que la plupart des gens possèdent des dons de perception extra sensorielle. Annoncez que vous allez tenter une expérience de ce type pour prouver que ces dons existent. Vous allez demander à trois spectateurs de créer, ensemble, l'image d'une carte à jouer. Cette carte correspondra à une intuition que vous avez placée à l'intérieur de votre portefeuille.

Placez votre portefeuille sur la table et dites que, dorénavant, vous n'y toucherez plus jusqu'à la fin de l'expérience.

Choisissez un spectateur au hasard en lançant une balle de ping-pong (ou, au choix, une brique, ça fait du bien par moments !), dans le public. Faites semblant de lui lancer un jeu de cartes et demandez-lui de le mélanger. N'hésitez pas à utiliser les brèves usuelles du jeu invisible.

Demandez-lui de choisir entre rouge ou noir, et expliquez que la couleur qu'il choisira sera la couleur des cartes qu'il devra retirer du jeu.

Supposons que le spectateur ait choisi la couleur noire. Demandez-lui de retirer toutes les cartes noires du jeu et de les placer dans sa poche. Demandez-lui de



donner le reste des cartes (rouges) à un autre spectateur de son choix.

Dites à cette personne qu'elle tient maintenant toutes les cartes rouges du jeu, les cœurs et les carreaux. Comme pour le premier spectateur, demandez-lui de choisir entre les cœurs et les carreaux, de les retirer du jeu et de les placer dans sa poche, comme précédemment. Demandez-lui de citer la famille des cartes restantes. Comme vous pouvez vous en apercevoir, la question n'est posée qu'après le choix du spectateur. Si le spectateur répond carreau, demandez-lui de donner les carreaux à un spectateur de son choix.

Expliquez à ce troisième spectateur qu'il tient dans ses mains les treize carreaux, de l'as au roi. Demandez-lui de retirer 12 cartes de son choix et de les mettre dans sa poche. Demandez-lui alors le nom de la carte qu'il lui reste. Supposons qu'il choisisse le cinq de carreau.

Faites semblant de lui jeter une enveloppe invisible pour qu'il puisse y glisser sa carte et vous la lancer.

Les trois spectateurs ont choisi une carte de la manière la plus honnête possible. Si vous relisez cette description, vous constaterez qu'elle est des plus honnête, rigoureuse et cohérente. Elle ne souffre pas d'un quelconque forçage à l'équivoque.

Si le spectateur avait fait le choix des rouges au début de l'expérience, vous lui auriez demandé de retirer toutes les cartes rouges et de placer toutes les noires dans sa poche. Le spectateur suivant aurait suivi la même procédure, à l'identique, jusqu'à

Vintage

la fin. Les cartes choisies par le spectateur sont celles qui sont passées au spectateur suivant, les autres cartes étant mises en poche.

Des deux manières, la procédure est tout à fait cohérente et justifiée. Elle est totalement naturelle et n'éveille aucun soupçon.

Texte pour le choix de la carte

Choisissez les cartes rouges ou les cartes noires. La couleur choisie sera la couleur des cartes que vous devrez retirer du jeu.

Si le spectateur choisit les cartes noires

Retirez toutes les cartes noires et placez-les dans votre poche.

Donnez les cartes restantes, rouges, à la personne de votre choix.

(Au deuxième spectateur)

Choisissez les cœurs ou les carreaux.

Si le spectateur choisit les carreaux :

Retirez les carreaux et placez-les dans votre poche.

Donnez les cœurs qui restent à la personne de votre choix.

(Au troisième spectateur)

Retirez douze cœurs et mettez-les dans votre poche.

Quelle est la carte qui vous reste en main ?

Si le spectateur choisit les cœurs :

Retirez les cœurs et placez-les dans votre poche.

Donnez les carreaux qui restent à la personne de votre choix.

(Au troisième spectateur)

Retirez douze carreaux et mettez-les dans votre poche.

Quelle est la carte qui vous reste en main ?

Si le spectateur choisit les cartes rouges

Retirez toutes les cartes rouges et placez les cartes restantes noires dans votre poche.

Donnez les cartes rouges, que vous avez choisies à un spectateur de votre choix.

(Au deuxième spectateur)

Choisissez les carreaux ou les cœurs

Si le spectateur choisit les carreaux :

Retirez les carreaux et placez les cœurs qui restent dans votre poche.

Donnez les carreaux, que vous avez choisis à un spectateur de votre choix.

(Au troisième spectateur)

Retirez un carreau et mettez les 12 cartes qui restent dans votre poche.

Quelle carte avez-vous en main ?

Si le spectateur choisit les cœurs :

Retirez les cœurs et placez les cœurs qui restent dans votre poche.

Donnez les cœurs, que vous avez choisis à un spectateur de votre choix.

(Au troisième spectateur)

Retirez un cœur et mettez les 12 cartes qui restent dans votre poche.

Quelle carte avez-vous en main ?

Voilà le synopsis précis du texte adéquat pour forcer une couleur en faisant choisir une carte.

Immédiatement, ouvrez le portefeuille de manière à avoir la carte indicatrice face à vous. Calculez quelle enveloppe vous devez produire. Dans notre exemple, le 5 de carreau, vous devez sortir l'enveloppe contenant le 6 de carreau, la carte qui correspond au 5 de carreau à « une carte

près » ! C'est une petite gymnastique à avoir mais qui n'est pas compliquée.

Pense-bête

- Les trois couvrent les trois, les deux et les quatre.
- Les six couvrent les six, les cinq et les sept.
- Les neuf couvrent les neuf, les huit et les dix.
- Les dames couvrent les dames, les valets et les rois.
- Les as sont couverts par la carte indicatrice et la carte supplémentaire.

Orientez le portefeuille de façon à accéder au bon compartiment. Ouvrez le compartiment en bas, à gauche de la séparation en tissu. Vous avez donc face à vous deux enveloppes, l'une contenant le six de cœur au-dessus et l'autre contenant le six de carreau. Saisissez-la sans hésiter et rapidement en veillant à ne pas sortir la deuxième enveloppe.



Posez l'enveloppe sur la table et montrez maintenant le portefeuille vide en montrant la droite de la séparation en tissu. Fermez le portefeuille et mettez-le dans votre poche.

Ouvrez délicatement l'enveloppe et sortez la carte à jouer que vous posez sur la table.

Ce n'est malheureusement pas la bonne carte... Vous n'étiez pas loin et c'est déjà un exploit. Vous aviez vu juste à une carte près !

Placez l'enveloppe dans votre poche.

Je crois que l'on peut vous applaudir bien fort pour vos talents télépathiques.

Mais quelque part, ce serait encore plus fort si j'avais prévu cette éventualité bien avant le début de l'expérience.

Retournez la carte.

*Veillez lire à haute voix ce qui est inscrit au dos de cette carte.
« À une carte près ! »*

Montrez l'inscription au dos de la carte au public. Votre révélation s'avère exacte !

Si la carte choisie est un trois, un six, un neuf ou une dame, vous aurez bien sûr retiré la carte correspondant exactement à la carte créée par les trois spectateurs. Vous vous rendrez compte que la sortie « à une carte près » est plus impressionnante que celle dans un cas « parfait ».

Si la carte choisie est un as (cœur ou carreau), vous utiliserez les sorties alternatives.

Quelques réflexions complémentaires

C'est très intéressant de se poser un instant sur l'idiosyncrasie ambiguë de la révélation.

Si vous tombez sur une des huit cartes rouges, vous êtes en mesure d'avoir une réussite complète. Dans ce cas, attribuez-vous la responsabilité complète de la prédiction.

Je savais que vous alliez choisir cette carte.

Dans le cas la carte choisie est juste à une carte près, utilisez cette subtilité psychologique géniale.

Lors de la première révélation (juste à une carte près), faites porter la responsabilité de l'échec à vos spectateurs.

Vous êtes proche de la carte contenue dans mon portefeuille mais vous n'avez pas réussi à la découvrir. On n'était pourtant pas loin.

Lors de la deuxième révélation, (inscription à une carte près), vous vous appropriez une capacité extra sensorielle en prédisant cet échec.

Mais je savais que vous alliez faire cette petite erreur car j'ai inscrit une petite prédiction au dos de la carte...

Ma routine personnelle

Dans la routine vendue par Larry Becker, nous avons besoin d'un portefeuille type « Shogun », ce qui n'est pas pratique pour un portefeuille de tous les jours.

J'ai eu la chance de parler de cette routine avec Larry qui m'a donné une autre façon de faire l'équivoque pour réduire le choix de huit cartes à seulement 4 cartes !

C'est là tout l'avantage de cette version et pour vous dire, je l'ai toujours avec moi dans mon portefeuille, mon petit précieux !

Je ne m'embarrasse même plus des enveloppes. J'utilise les quatre cartes suivantes : le trois de cœur, le six de cœur, le neuf de cœur et la dame de cœur. J'inscris sur leur dos la phrase : « à une carte près », comme dans la version originale.

Je les dépose dans le compartiment à billet de mon portefeuille, les deux cartes, trois et six, à gauche faces vers moi lorsque j'ouvre le compartiment, et le neuf et la dame du côté droit. C'est très simple à retenir.

Voilà la subtilité de l'équivoque de Larry Becker (qu'il a expliquée dans une vidéo, m'a-t-il dit à l'époque). C'est le même principe équivoque que Joshua Jay a utilisé dans sa routine inferno. Et je crois que cette idée vient de Larry.

Ce principe permet de forcer le choix de la carte dans la famille des cœurs uniquement. C'est d'une subtilité démoniaque !

Je vous recommande d'utiliser un briquet pour jouer cette petite comédie.

Équivoque plus

L'objectif ici est tout simplement de forcer la famille des cœurs. Voici le synopsis de cette technique.

Je vous propose aujourd'hui de faire ce qui, aux yeux des magiciens, est un sacrilège ! Nous allons brûler un jeu de cartes.

Comme il paraît que c'est ça qui porte malheur, nous allons nous permettre de brûler un jeu de cartes... imaginaires. Pour cela, je vais utiliser ce jeu et un briquet.

Mimez l'action de sortir un jeu et sortez réellement un briquet de votre poche. Le principe de l'équivoque dichotomique (c'est comme ça que je l'appelle) peut commencer...

Dans un jeu de cartes ordinaires, il existe des cartes rouges et des cartes noires. Dans un instant je vais vous demander de choisir une couleur et nous brûlerons les cartes de cette couleur.

Mais attention ! Si vous décidez de brûler les cartes rouges, nous brûlerons les cartes rouges ou si vous décidez de brûler les cartes noires, nous brûlerons les cartes noires ! Pas d'équivoque possible !

Cette phrase est très importante parce qu'elle va éliminer l'utilisation d'un principe équivoque alors que c'est précisément ce que vous allez mettre en œuvre !

Vous préférez que l'on brûle les rouges ou les noires ?

Si le spectateur décide de brûler les cartes noires

Ok ! Nous allons donc brûler les cartes noires ! Comme vous le désirez.

Mimez l'action de tenir le jeu en main gauche et allumez le briquet juste en dessous de celui-ci.

Pschitt ! Les cartes noires sont brûlées ! Il nous reste donc les cartes rouges.

Continuons de brûler les cartes...

Il nous reste les cœurs et les carreaux. Vous préférez que l'on brûle les cœurs ou les carreaux. Mais attention ! Si vous décidez de brûler les cœurs, on va brûler les cœurs ! Si vous décidez de brûler les carreaux, on va brûler les carreaux !

Si le spectateur choisit de brûler les carreaux.

Vous avez décidé de brûler les carreaux.

Allumez le briquet sous le jeu imaginaire et « brûlez » les carreaux.

Vintage

Pschitt ! Les carreaux sont brûlés et il nous reste donc les cœurs.

Nous allons brûler les cœurs maintenant mais j'aimerais que vous en gardiez une et une seule ! Une carte intéressante, certes celle que vous désirez, mais soyez un peu original ! Souvent les spectateurs choisissent les as ou les dames.

Cette phrase est importante pour éviter que le spectateur ne choisisse l'as.

Ok ! Vous avez choisi le valet de cœur. Brûlons donc les douze autres cartes !

Mimez l'action de brûler les 12 cartes à l'aide de votre briquet.

Si le spectateur choisit de brûler les cœurs Vous avez décidé de brûler les cœurs. Très bien ! Nous allons donc brûler les cœurs. Mais j'aimerais que dans ces cœurs, vous gardiez une carte et une seule. Une carte intéressante, certes celle que vous désirez, mais soyez un peu original ! Souvent les spectateurs choisissent les as ou les dames.

C'est là toute la subtilité de cet équivoque, vous faites exactement ce que vous dites avant même le choix du spectateur !

Ok ! Vous avez choisi le valet de cœur. Brûlons donc les douze autres cartes !

Mimez l'action de brûler les 12 cartes à l'aide de votre briquet.

Si le spectateur décide de brûler les cartes rouges

Ok ! Nous allons donc brûler les cartes

rouges ! Comme vous le désirez. Mais soyons plus précis...

Dans les cartes rouges, il existe les cœurs et les carreaux.

Vous désirez brûler les cœurs ou les carreaux ?

Si le spectateur choisit de brûler les carreaux

Vous avez décidé de brûler les carreaux.

Allumez le briquet sous le jeu imaginaire et « brûlez » les carreaux.

Pschitt ! Les carreaux sont brûlés et il nous reste donc les cœurs.

Nous allons brûler les cœurs maintenant mais, j'aimerais que vous en gardiez une et une seule ! Une carte intéressante, certes celle que vous désirez, mais soyez un peu original ! Souvent les spectateurs choisissent les as ou les dames.

Cette phrase est importante pour éviter que le spectateur ne choisisse l'as.

Ok ! Vous avez choisi le valet de cœur. Brûlons donc les douze autres cartes !

Mimez l'action de brûler les 12 cartes à l'aide de votre briquet.

Si le spectateur choisit de brûler les cœurs, je pense que vous avez compris le cheminement.

Vous avez décidé de brûler les cœurs. Très bien ! Nous allons donc brûler les cœurs. Mais j'aimerais que dans ces cœurs, vous gardiez une carte et une seule. Une carte

intéressante, certes celle que vous désirez, mais soyez un peu original ! Souvent les spectateurs choisissent les as ou les dames.

Ok ! Vous avez choisi le valet de cœur. Brûlons donc les douze autres cartes !

Mimez l'action de brûler les 12 cartes à l'aide de votre briquet.

Dans tous les cas de figures, vous forcerez honnêtement et rigoureusement les cœurs ! C'est imparable ! C'est le meilleur principe d'équivoque que je connaisse ! Je l'ai appelé « équivoque par dichotomie » car on parcellarise les choix en créant des inclusions.

Lorsque vous connaissez la carte choisie par le spectateur, visualisez sa place dans le compartiment de votre portefeuille pour la sortir ostensiblement.

Je laisse souvent des billets et autres tickets dans ce compartiment à billets pour cacher les cartes et rendre l'intérieur encore plus anodin.

Si vous le désirez, vous pouvez avoir un as de cœur caché ailleurs dans le portefeuille juste au cas où !

C'est un vrai petit bijou, un petit miracle qui tient dans n'importe quel portefeuille ! Je l'ai constamment avec moi !

J'espère que ce travail sur les multi outs et le principe équivoque vous inspirera ! Bon travail à tous !

L'histoire du mois

par Pascal Bouché

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



Comment faire pour qu'un magicien vous montre cent tours de cartes ?
Demandez-lui de vous en montrer un.

1 2 Troyes magie

Congrès FFAP 2020 interview Antoine Salembier

Bonjour Antoine, les lecteurs du chardon te connaissent car cela fait pas mal d'années maintenant que tu nous gratifies de tes fameux vintage.

Peux-tu toutefois te présenter en quelques lignes ?

Bonjour Fred, merci de me recevoir dans ce chardon et de m'y laisser chaque mois une petite place pour mes Vintage. Je sais que tu passes beaucoup de temps pour le réaliser.

C'est toujours très difficile de se présenter et ce serait plus simple que ce soit toi qui le fasses ! C'est un peu facile...

J'ai toujours été fasciné par la Magie ! Depuis mon plus jeune âge, j'aime les univers fantastiques et mystérieux de toute sorte. Des mondes oniriques et féériques (j'ai travaillé notamment avec Pierre Dubois en ce domaine), aux mondes cauchemardesques et horribles de King ou Masterton, en passant par les espaces fantastiques voire symboliques et ésotériques, je me balade constamment dans la quatrième dimension. C'est en cela que la Magie m'a amené tout naturellement à l'illusionnisme. Comme

j'ai coutume de dire : mon métier, c'est d'être illusionniste, ma passion, c'est d'être magicien !

Tout ce que j'ai créé se nourrit de ces univers magiques. Les Funny Fears s'inspiraient des univers néo-romantiques gothiques de Tim Burton et de Charles Addams, puis nous nous sommes nourris des univers steampunk pour côtoyer de très près ceux d'Harry Potter. Ma rencontre avec Christopher a été dominante dans l'acquisition des bases de l'illusionnisme, celle de Christian Chelman déterminante dans l'acquisition de l'art Magique. C'est de cette manière que j'ai acquis les bases de l'illusionnisme fantastique (je laisse le terme de magie bizarre au travail de Christian).

Enfin, que ce soit à la scène comme en close-up, ce qui caractérise ma vision de l'art magique, c'est le StoryTelling, une constante de l'illusionnisme fantastique.

On va beaucoup te voir lors du congrès de Troyes : Pass magique, conférence, présentation du gala de close-up et peut être workshop. J'aimerais que tu puisses nous en dire plus sur chaque moment du congrès où tu vas intervenir car j'imagine que ce ne sera pas la même chose à chaque fois ?

C'est sûr ! On risque de me voir beaucoup et j'espère que ce ne sera pas l'overdose ! Ce sera pour moi l'occasion de rencontrer tous les congressistes et de pouvoir leur proposer une vision différente de la Magie.

Je vais notamment intervenir au niveau du pass magique, du gala de close-up et puis une conférence voire un workshop, atelier pratique sur un sujet en particulier !

Chacune de ces rencontres nous offrira la possibilité de découvrir une facette particulière du StoryTelling magique sous des axes de travail différents.

Commençons par le pass magique : de quoi sera-t-il composé ?

Le pass magique se construit doucement.

Je l'entrevois comme une vraie rencontre avec des démonstrations, bien sûr, et surtout sur des échanges, une sorte de talkshow questions / réponses.

Une partie se fera certainement dans l'intimité d'un close-up, une autre plus « magie de salon ». Je serai rejoint par un membre du club de Troyes pour un moment particulier du spectacle. Mais je n'en dirai pas plus pour l'instant. Val me rejoindra aussi bien sûr ! Ce sera une façon conviviale de rentrer doucement dans les espaces fantastiques de la quatrième dimension.

J'invite tous les congressistes à s'y inscrire ! N'est-ce pas le meilleur moyen de se préparer au congrès du lendemain, la manière la plus magique de préparer nos esprits à entrer dans la Magie ? Tout simplement, glisser avec le lapin blanc de l'autre côté du miroir...

Pourquoi nos lecteurs doivent-ils s'inscrire à ce pass ?

Pour venir me voir bien sûr ! Plus sérieusement je crois que cela va être un moment particulier qui n'a jamais eu lieu dans un congrès. Les organisateurs ont eu le courage de proposer un pass magique à thème, c'est le moment de leur montrer qu'ils ont eu raison.

Ensuite parlons de ta conférence. Est-ce la même qu'il y a 4 ans à Nancy ?

Pour le bien des congressistes, la conférence sera « jouée » trois fois. C'est une très bonne idée !

Elle sera différente de celle de Nancy où j'abordais surtout le thème de l'espace et du temps à travers les Vintage ! Là, nous allons nous attaquer au StoryTelling magique et on y retrouvera quelques Vintage aussi ! Pas d'inquiétude !

Nous verrons que le StoryTelling est une technique en soi et qu'elle peut venir à la rescousse de problèmes techniques et surtout qu'elle vient nourrir la Magie de l'effet.



1 2 Troyes magie

Comme je l'ai dit précédemment, nous parlons de StoryTelling terme spécifique bien différent de la magie bizarre (même si c'en est une constante). Je le précise surtout pour ne pas faire peur !

Les routines que nous aborderons feront l'objet de « petites capsules fantastiques » que les congressistes pourront acquérir.

Et puis, si on a le temps, on pourra aussi parler de l'Arcane Système si les congressistes le désirent.

Auras-tu des nouveaux produits qui sortiront justement au moment du congrès ?

Normalement oui, mais chut ! je vous réserve la surprise.

Enfin la présentation du gala de close-up. Je ne crois pas t'avoir déjà vu dans cet exercice. Est-ce un défi pour toi ? Peux-tu nous en dire un peu plus ?

Non en effet, je n'ai jamais eu la chance de présenter un spectacle de close-up ! C'est un sacré challenge pour moi ! Et j'en suis très heureux ! Je fêterai à ce moment-là, et presque jour pour jour, les trente ans de mon premier prix de cartomagie, c'était à Saint Malo ! C'est une curieuse coïncidence, histoire de se remémorer un parcours de près de trente ans de bons

souvenirs ! Et puis, c'est une façon de revenir à mon premier amour, la cartomagie. C'était déjà du StoryTelling pour l'époque. J'incarnais un professeur qui faisait une conférence sur le thème de la « copie par ordinateur » où j'utilisais pour la première fois un jeu de cartes blanches qui s'imprimaient ! Un grand moment !

Et puis quel bonheur de présenter des artistes de renommée internationale. On va vraiment faire quelque chose de très sympa !

Il me semble que ce sera ton 3^e congrès dans lequel tu es engagé (je ne parle pas des concours ffap que tu as faits). Est-ce un moment particulier dans la vie d'un magicien ou est-ce une presta normale et habituelle ?

Un congrès est toujours un moment particulier. C'est toujours un moment stressant. Malgré l'expérience, on se met toujours de la pression parce que l'on a envie de bien faire simplement. Lorsque l'on se met à nu (en quelque sorte), on se dit toujours qu'on a plus à perdre qu'à gagner. Mais ce n'est pas vrai !

On est toujours tous gagnants dans l'histoire ! Un congrès est un grand échangeur. On est d'abord là pour se rencontrer, expérimenter des choses nouvelles, découvrir de nouvelles formes de magie.

On ne participe pas à un congrès comme on va faire un spectacle classique, loin de là. Ça se prépare, ça nous fait réfléchir, ça nous bouscule, nous met un coup de pied au cul !

En sortant de notre zone de confort, cela nous oblige à garder l'esprit alerte et créatif. Rien que pour ça, je dis « merci » aux organisateurs !

As-tu encore un mot à ajouter ?

Il y aura d'autres surprises pour ce congrès et je ne vais pas tout divulguer ! En revanche, si vous n'avez toujours pas réservé, alors c'est le moment ! Et pour ceux qui me suivent dans mes pérégrinations, le professeur Swann sera bien là !



Manip

Extrait du MANIP 12 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site planetmagie.com

À TABLE

Je voudrais vous parler des difficultés que présente le travail de table en table. Ce type de magie a une caractéristique qui le différencie des autres spectacles magiques. En effet, lors du table en table le public ne se déplace pas pour assister au spectacle. C'est le magicien qui vient vers lui pour lui proposer de le divertir. Certains objecteront que les spectateurs se sont rendu dans le restaurant (par exemple) dans lequel sévit l'artiste pour voir ce dernier. Mais ceci n'est pas toujours le cas, et bien souvent le public n'est pas averti de la présence du magicien, ou s'il l'est, il n'est pas nécessairement venu dans l'intention d'assister à ses sortilèges. Dans ce travail le magicien apparaît donc bien être en situation de demandeur, sollicitant l'attention du public pour pouvoir se produire.

Cette situation est source de tensions psychologiques. Essayons de relever les éléments générateurs de cette tension pour ensuite trouver un remède ou tout au moins des pistes pour faciliter le travail du close-up man. Pour ce faire, nous étudierons un modèle composé d'un ensemble de tables et d'un magicien (vous), en excluant de suite l'hypothèse où le magicien est déjà connu.

Vous vous approchez donc d'une table. Les discussions vont bon train, quelqu'un néanmoins vous remarque, mais il ne sait pas qui vous êtes, peut-être un serveur... Cette première impression disparaît après que vous vous soyez présenté en vous excusant d'interrompre leurs conversations (dixit D. Rodh). Tout le monde ne cessera d'ailleurs peut-être pas de parler en dépit de votre présence. Le premier conflit apparaît.

Ces personnes (du bout de table généralement) continuent tranquillement leur discussion en vous jetant de temps en temps un regard furtif. Elles ne s'intéressent peut-être pas à la magie et c'est tout à fait légitime. Il faut admettre que l'on vient les déranger à table, entre les plats ; ces personnes ont réussi à

créer une ambiance de table, un univers éphémère le temps d'un repas entre amis. Ils ne souhaitent pas être dérangés. Votre arrivée crée un conflit, une tension car vous êtes étranger au monde de la table, à la bulle (dixit Dc Barouf), et on vous le fait sentir. Une personne généralement va prendre la parole. Retenez bien son visage, c'est le chef de table. Une table est en effet une maquette de la société, une mini société, avec des rapports hiérarchiques, des chefs et des suiveurs. Tout rapport humain est basé sur une recherche de prise d'ascendant. Le chef de table (n'y voyez rien de péjoratif) exerce une situation de monopole sur le groupe, du fait de son charisme, de sa situation. C'est un décideur dans la vie et à table aussi.

Le chef va donc décider au nom de la table, tantôt en votre faveur, tantôt en votre défaveur. Etudions ce dernier cas avant de voir comment limiter sa survenance. « Non monsieur, cela ne nous intéresse pas ! »

Pourquoi une telle réaction ? Nous l'avons vu, l'intervention du magicien vient rompre l'harmonie de la table, mais cela est-il suffisant pour priver du spectacle une personne de la table désireuse de voir des illusions ? Le chef, que la magie n'intéresse pas, ou tout au moins dans ces conditions va imposer son choix ou groupe pour conserver sa place dans ce dernier. En effet, de par votre situation physique dominante (vous êtes debout alors que les spectateurs sont assis) et de votre image de « faiseur de prestiges », votre station à la table pour démontrer vos talents risque de faire converger les intérêts sur votre personne au détriment du chef de table. Ce dernier sait que si vous restez vous risquez de devenir le nouveau « leader » de table pendant quelques minutes. Ce raisonnement est inconscient pour ne pas dire instinctif par référence au comportement de dominance animale. Le parallèle vous fait sourire ? Je pense pourtant ne pas être si loin de la vérité.



Donc, si personne n'intervient pour manifester son envie de voir votre travail, vous êtes plutôt mal parti. Vous pouvez forcer votre présence, vous imposer, si vous sentez que tous ne partagent pas l'avis du chef, mais c'est prendre le risque que ce dernier ne vous fasse pas de cadeau pendant votre prestation. Mieux vaut sortir de la bulle, bien qu'il soit toujours difficile d'essayer un échec, surtout quand c'est à la première table de la soirée.

Je viens de brosser un tableau plutôt pessimiste de la table. La dominance d'un ou de plusieurs individus n'est pas toujours aussi marquée. La table est alors composée de personnalités nivelées (ceci est particulièrement vrai lorsque la table est « mixte » c'est-à-dire composée d'individus ne se connaissant pas tous).

La situation n'est pas moins délicate. Après votre présentation d'usage, la réaction de la table tarde à venir, on vous regarde avec de grands yeux indécis : « heu... heu... de la magie... on ne sait pas... ». Vous ne savez pas comment leur faire comprendre que si vous êtes là c'est pour eux et non pour vous, et qu'il faudrait qu'ils se décident. Bien que différente de l'hypothèse précédente, cette situation aboutit elle aussi à un conflit : faire quelque chose en s'imposant, ou quitter la table en quête d'un public vraiment désireux de voir de la magie. Le problème est délicat, surtout si celui qui vous a engagé constate que vous ne faites que la moitié des tables. Alors que faire ?

La solution se trouve probablement en amont, bien avant vos premiers mots à la table. Il faut que la curiosité des spectateurs soit plus forte que l'appréhension de recevoir un étranger pendant quelques minutes à leur table. C'est-à-dire qu'il faut en fait faire disparaître la spécificité

Manip

propre au close-up que nous avons évoquée précédemment, à savoir que le magicien est dans une situation de demandeur, situation fragile. Il faut qu'à votre approche le public vous appelle ou tout au moins que l'envie se lise dans son regard.

Plusieurs pistes

Tout d'abord votre personnalité. Vous avez un physique, des mouvements, une maturité qui font que vous êtes toujours facilement accepté à une table, en un mot vous inspirez la sympathie. Si vous vous reconnaissez dans ces lignes, cet article n'a aucune utilité pour vous. Allez en prison et ne passez pas par la case départ. Si vous n'avez pas la chance de dégager la sympathie immédiatement un travail s'impose. Vous êtes trop timide, trop sûr de vous, trop distant, et ces traits de caractère se répercutent dans votre démarche à l'approche de la table, dans votre manière de bouger. Chercher la faille.

Ensuite, l'image du magicien.

Le public doit ressentir que s'il ne vous accueille pas à sa table il risque de passer à côté de quelque chose de nouveau. Il faut que votre identité de magicien soit tout de suite perceptible sans pour autant être ostentatoire. Ceci peut résulter d'un costume présentant une originalité, couleur, forme ; ou de votre attitude à l'approche de la table : éclair de feu, effet déambulatoire...

Mais attention danger. Il ne faut pas confondre susciter l'intérêt et en mettre

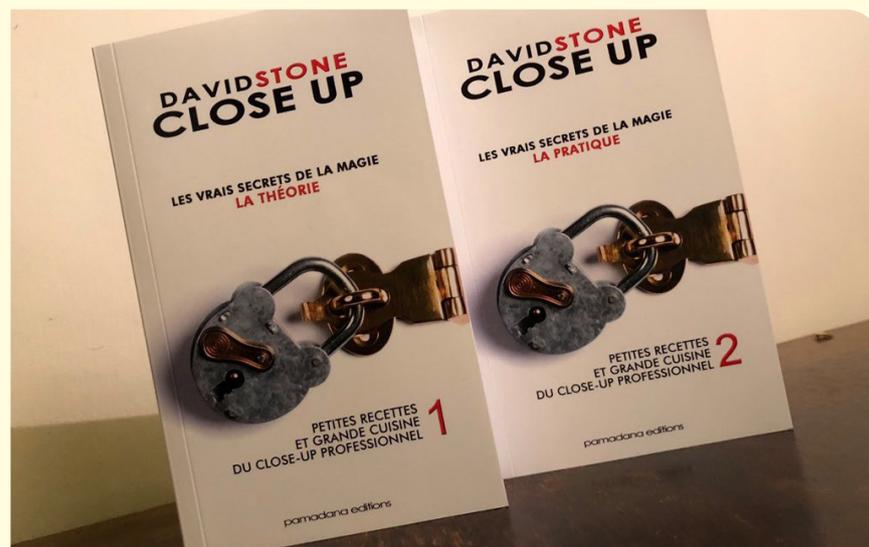
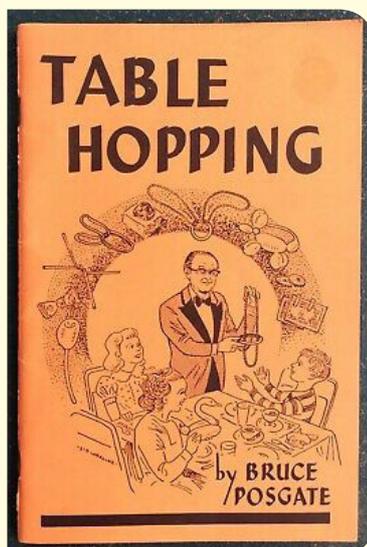
plein la vue. Ce n'est pas : « Admirez comme je suis fort », mais : « Nous allons créer ensemble un univers de magie à votre table ». Nous arrivons alors à l'effet d'entrée. Il est direct, flash et à hauteur des yeux du public pour capter immédiatement l'attention de l'ensemble de la table. Si vous optez pour l'effet d'approche (à distance de la table) vous devriez pouvoir embrayer sur votre répertoire habituel mais adapté au close-up de table en table : tours nécessitant le moins possible de dépôts sur la table, participation physique des spectateurs, effets de compréhension simple (n'oubliez pas que vous avez affaire à un public à l'intelligence et à la sensibilité variée, et qui n'est peut-être pas à sa première bouteille...). Souvenez-vous du chef de table, c'est lui que vous devez essayer de mettre en valeur dans votre prestation pour vous assurer la sympathie du groupe. Prostitution non, démagogie peut-être...

L'effet d'approche ne devrait vous servir que pour la première table de la soirée à laquelle vous allez faire le maximum pour que l'ambiance se propage à toute la salle et facilite ainsi votre introduction aux prochaines tables.

Une fois dans la table, toutes les difficultés n'ont pas disparu et vous n'êtes pas à l'abri d'un « j'ai compris ». Si cette remarque est admissible d'un public d'enfants, elle l'est beaucoup moins en présence d'adultes présumés savoir ce que la retenue veut dire. Le magicien est là pour donner, et non pour coincer son public. Celui-ci perçoit néanmoins parfois le tour comme un casse-tête entraînant une solution.

« J'ai compris ». Comment réagir ? Cette phrase vient briser l'harmonie et jette le trouble dans les esprits du public. Peut-être cette personne a-t-elle ressenti votre présence comme une agression (revoyez votre image), ou veut-elle tout simplement briller aux yeux de ses amis ? La première réaction pourrait être d'engager le conflit : « Vous avez compris, et bien montrez-nous ça ! ». Bien souvent le spectateur n'aura rien compris du tout et sera un peu idiot avec votre matériel entre les mains. Mais s'il a effectivement compris (une défaillance de votre part, un esprit perspicace...), c'est vous qui vous trouverez tout à coup un peu idiot. Mieux vaut étouffer le problème avec humour en mettant en valeur le spectateur, et en faisant de lui un complice d'un clin d'œil : « Bravo, mais soyez gentil, gardez le secret ! ». C'est assez simple à dire comme ça, mais il est bien difficile de garder toujours la même ligne de conduite face à une telle situation. La maîtrise de soi est donc la première chose à acquérir. Apprendre à se connaître pour se corriger est le plus dur des labeurs.

Ces lignes vous aideront j'espère à revoir si nécessaire votre jugement sur la table en table. Elles m'ont permis quant à moi, de poser les problèmes et d'envisager des solutions que je suis loin d'avoir mis totalement en pratique.



Lu pour vous

par Frédéric Denis

Arcane Système d'Antoine Salembier

Ce livre se présente comme un ancien livre scolaire des années 1900. Relié, avec quelques enluminures sur la couverture. On a l'impression d'avoir un grimoire secret qui est tombé par hasard entre nos mains et cela capte notre attention dès le début de la lecture. À la réception nous recevons le livre mais aussi une enveloppe qui comprend une lettre d'accueil et du matériel qui nous servira pour les routines du livre.

Nous noterons le travail toujours aussi plaisant à regarder de Benoit Drager qui a réalisé les illustrations du livre. C'est toujours aussi agréable de voir son travail.

Le livre est extrêmement bien écrit avec des explications historiques qui nous font mieux comprendre toutes les arcanes de ce système (je suis particulièrement fier de mon jeu de mots !)

Ce que j'aime chez Antoine c'est que c'est toujours bien expliqué. À la fois compliqué et détaillé pour ceux qui veulent comprendre (et tout retenir) et assez simple et accessible pour que tout le monde puisse refaire les tours quelque que soit son niveau en mathématique ou ses capacités de mémoire. Il a cette faculté de rendre simple et agréable ce qui au premier abord peut paraître rebutant. Par exemple le processus mental quand un spectateur doit penser à une carte.

Il nous fait vivre son cheminement et sa progression entre chaque routine avec les points forts et les faiblesses qu'il a rencontrés et surtout comment il y a remédié. Mes préférences vont aux routines de *Pur arcane* et *Doodle arcane* pour lesquelles j'arrive à me projeter immédiatement dans la manière dont je pourrais le faire à un public.

Ensuite Antoine nous fait basculer dans son monde. On passe de l'univers de la magie et

du mentalisme à celui du fantastique.

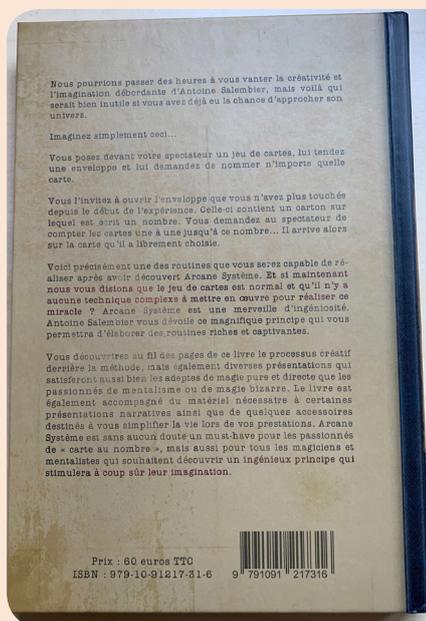
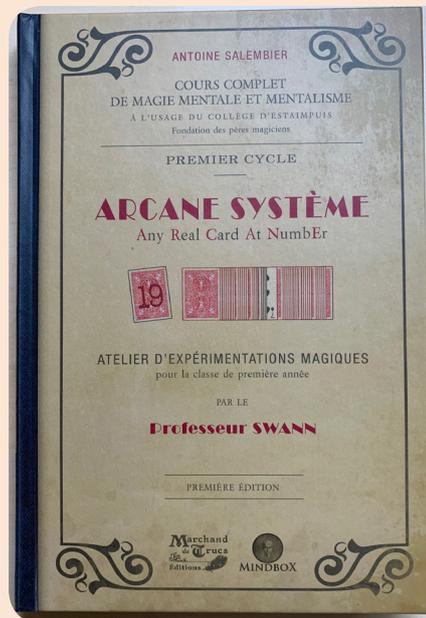
Faire le même effet en ajoutant une histoire et en pensant à tous les détails va permettre de faire oublier la performance magique pour en faire une vraie pièce de théâtre en créant une atmosphère qui va décupler la force de votre tour. Antoine, qui excelle dans ce domaine, nous apporte son expertise et ses conseils en nous donnant des scénarios complets. Que ce soit sur le thème du casino ou de Myr et Myroska tout est pensé, décortiqué, analysé pour que nous ayons un petit bijou magique à présenter. Ensuite il complexifie encore la réflexion pour aller encore plus loin. Bon là, il m'a un peu perdu quand même... sur la partie *Heirloom Arcane 2*. Bon, 8 pages avant la dernière partie, je ne m'en sors pas trop mal.

La dernière partie est très originale, elle se présente sous la forme d'un mémoire universitaire avec des annotations en rouge dans la marge comme si cela avait été corrigé par un professeur il y a une centaine d'années... Et pénétrer ainsi dans le monde mystérieux du livre encore un peu plus.

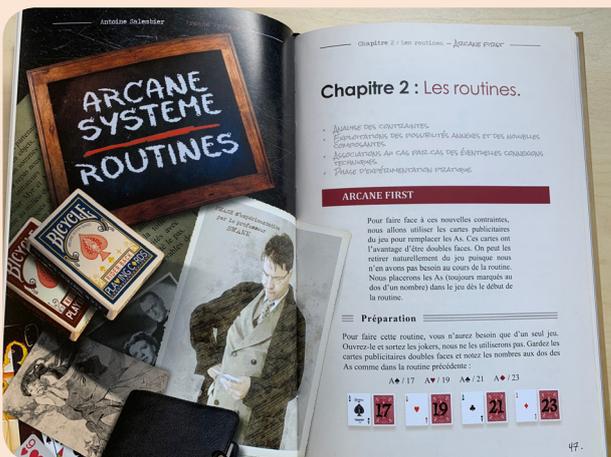
Cela nous permet, également, de récapituler ce que nous avons vu tout en nous donnant des pistes d'amélioration.

Vous l'avez compris, je vous recommande fortement l'achat de ce livre. Vous ne le regretterez pas, vous pourrez sans aucun calcul ni mémoire réaliser un fabuleux effet, et pour ceux qui veulent aller plus loin, vous pourrez créer toute une ambiance et une atmosphère en détournant le principe de base pour le rendre encore plus incompréhensible pour votre public.

Ce livre s'annonce comme le premier cycle et une page à la fin du livre nous laisse deviner que la suite arrivera d'ici la fin de l'année. C'est le moment de commencer votre collection. C'est du bon... du très bon...



Pour l'acheter rendez vous ici : <https://www.marchanddetruucs.com/magasin-de-magie/selections/nos-livres/arcane-systeme.html>



- En bref**
- Format 16 x 24 cm
- 160 pages
- Livre en couleurs
- Couverture rigide
- Reliure couture
- Poids 590 grammes
- Prix 60 euros



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.



Ce mois-ci, il s'agit d'un effet de pénétration.

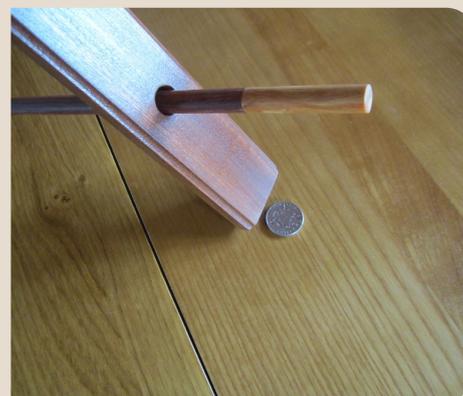
On présente un étui percé d'un trou en son centre.

Si on place dans l'étui une pièce de monnaie, elle glisse très logiquement du haut vers le bas et tombe sur la table.



Si on obstrue le trou à l'aide d'une baguette magique, cela fonctionne quand même.

Miracle...



Pour cela il faut bien évidemment deux pièces de valeur identique, et surtout aimantables.

On en place une dans l'étui et elle reste « coincée » dans sa partie.

Si on retourne l'étui de bas en haut, elle ne tombe pas.

Par contre en mettant une pièce de l'autre côté, celle-ci se coince dans sa partie et le petit choc qu'elle fait libère celle qui était préalablement « coincée » à l'intérieur.

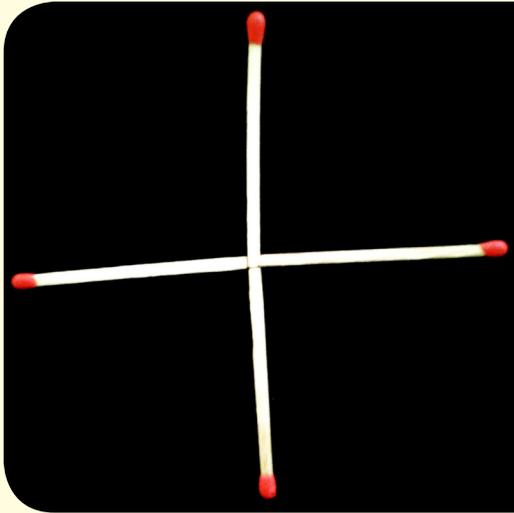
Qu'il y ait ou non la baguette cela fonctionne. Et en plus c'est prêt pour le refaire



Ludothèque

Casse-tête

Comment obtenir un carré en déplaçant une allumette ?



Réponse dans le prochain chardon.

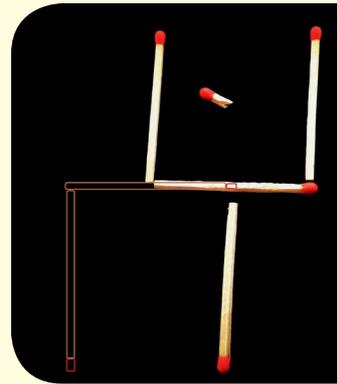
Revue d'antan

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



Réponse du mois dernier

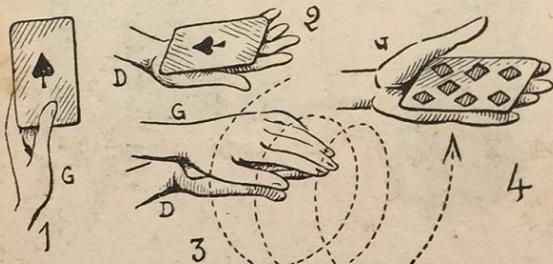
Comment mettre la poussière dans la pelle en déplaçant deux allumettes.



Deux jolis tours de cartes

Changement de carte par renversement des mains.

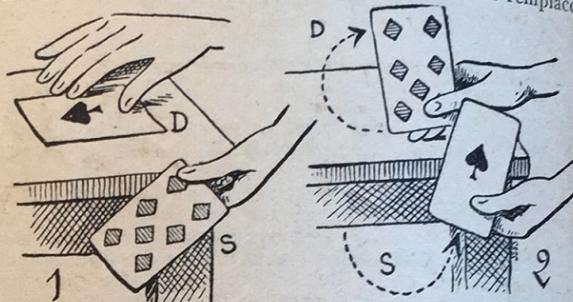
Présentez, de la main gauche G, comme figure 1, le côté as de pique de la carte double. Tendez en avant la main droite D, sur laquelle vous posez bien visiblement la carte montrée (fig. 2). Levez l'autre main, pour faire voir que



vous ne dissimulez aucune autre carte. Posez votre main gauche sur la droite et, vivement, décrivez des cercles embrouillés (fig. 3) pour ramener la main gauche en dessous (fig. 4). Levez la main pour découvrir la carte. Et les spectateurs étonnés apercevront le sept de carreau à la place de l'as de pique !

La table traversée.

Pour ce tour, il faut deux cartes doubles semblables. Vous montrez aux spectateurs l'as de pique, que vous placez sur la table D (fig. 1), tandis que vous passez dessous le sept de carreau S. Annoncez, en posant la main droite sur l'as de pique, que les cartes vont se remplacer



en traversant la table ! Alors, vivement, retournez vos cartes doubles, ce qui montre le sept de carreau sur la table, tandis que vous sortez l'as de pique du dessous (fig. 2). Ayez toujours soin de présenter bien de face les cartes aux spectateurs, pour qu'ils ne s'aperçoivent pas du subterfuge de la double carte.

Agenda 2020



Thème
Tout
s'envole

Laxou

Samedi 11 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème
Le filage

Laxou

Samedi 01 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Thème
Des chiffres
et des
lettres

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir

**PORTES D'OR
MAGIQUES DE
LORRAINE**

Samedi 18 avril

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

Dimanche 19 avril

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



Thème
La vision

Laxou

Samedi 04 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 24 – Lieu à définir



Thème
Les tours
mpromptus.

Laxou

Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 29 – Lieu à définir



Thème
La plage.

Laxou

Vendredi 12 – IMEL

Samedi 13 – IMEL

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 26 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
Que des
gimmicks

Laxou

Samedi 5 ou 12 – Forum des
Assos

Nancy

Jeudi 24 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème
De toutes les
couleurs

Laxou

Samedi 10 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 30 – Lieu à définir



Thème
Sur le fil ou
l'élastique.

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 27 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion

Remarques :

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

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



L'escamoteur.

Lithog. de C. de Lantoyne.

L'escamoteur

De Jean Henri Marlet, Musée Carnavalet