

# Le Chardon Magique

Septembre 2020- #207

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

## Promenade autour du Joueur d'échecs et des automates truqués



Un nouveau groupe Facebook



Nouvel exploit de David blaine



Dossier : le Princess Card Trick

# Table des matières

Édito	3	En vrac	17
Un peu d'histoire	5	David Blaine : exploit	18
En images	10	Vintage	19
Dossier Princess Card Trick	11	Revue d'antan	20
Tours	14	Curiosités magiques	21
		Manip	22
		Ludothèque	23
		L'histoire du mois	23
		Agenda 2020	24



# 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

François Ziegler- Armand Porcell

## 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](http://www.planetmagie.com)

## Bureau du Cercle Magique

**ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine**

Président d'honneur : Jean Denis  
[jean.denis.magie@gmail.com](mailto:jean.denis.magie@gmail.com)

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67  
[cerclomagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclomagiquedelorraine@gmail.com)

Trésorier : Matthieu Breda / 06 15 15 15 74  
[matt.breda@laposte.net](mailto:matt.breda@laposte.net)

Trésorier adjoint : Dominique Heissat  
[domheissat@gmail.com](mailto:domheissat@gmail.com)

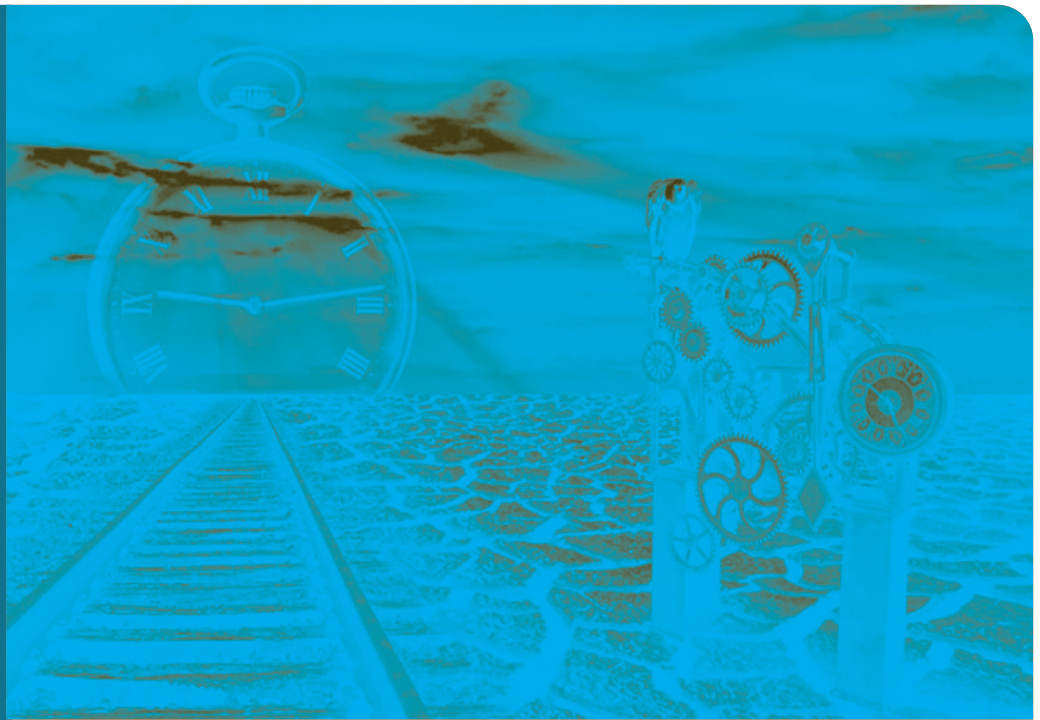
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72  
[julienb4321@live.fr](mailto:julienb4321@live.fr)

## Membres du bureau :

Tony Barbaro  
[barbaro.antonio@neuf.fr](mailto:barbaro.antonio@neuf.fr)  
Pascal Bouché  
[pascal.bouche2@libertysurf.fr](mailto:pascal.bouche2@libertysurf.fr)  
Mathieu Cima  
[cima.mathieu@gmail.com](mailto:cima.mathieu@gmail.com)

## Responsables sections

Nancy :  
Pascal Bouché  
Moselle :  
Mathieu Cima  
Laxou :  
Julien Balthazard



## Édito

*«Le nez va aussi dans le masque... Sinon c'est comme porter un slip avec l'oiseau à l'air...» Facebook*

La crise de la Covid-19 semble être le leitmotiv de mes éditos depuis le mois d'avril car elle est en train de marquer durablement notre monde et le monde de la culture n'y échappe pas.

Mais alors, aurais-je la prétention de vous apporter de meilleures nouvelles ? Je vais devoir répondre en normand : oui et non !

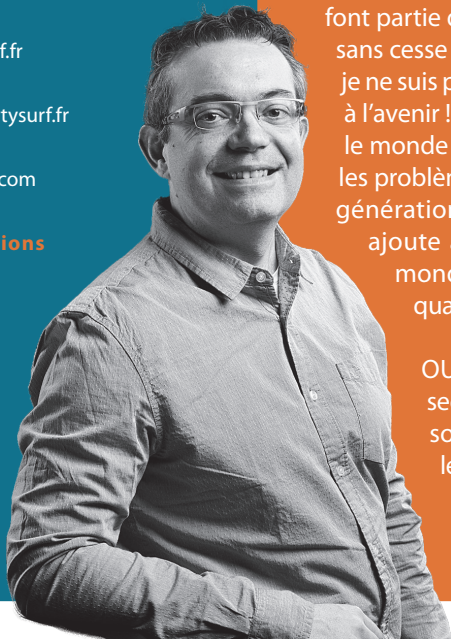
NON, je n'ai pas d'autres réalités à vous proposer. C'est un fait, le monde va mal : violences, incivilités, révoltes, problèmes familiaux, crise économique, réchauffement climatique et j'en passe... font partie de ces sujets qui reviennent sans cesse sur le devant de la scène, et je ne suis pas sûr que cela va s'arranger à l'avenir ! Du reste, soyons honnêtes : le monde n'a jamais été un paradis et les problèmes n'ont pas attendu notre génération pour survenir mais si on ajoute à tout cela une pandémie mondiale, je crois qu'on cumule quand même !

OUI parce qu'on sent que le secteur s'adapte et après avoir souvent râlé et réclamé que les spectacles et autres prestations reprennent

comme auparavant, tout le secteur a pris la grandeur du problème et propose dorénavant des alternatives. Ceux qui ne prennent pas ce virage (artistes ou lieux culturels) auront du mal à survivre car les règles de distanciation physique vont s'imposer à nous encore pour de nombreux mois.

Les choses sont claires : n'attendons pas que les choses s'améliorent autour de nous. Il faut trouver les moyens de poursuivre en toute sécurité pour les artistes et le public. Et je dirai surtout le public car si celui-ci ne se sent pas en confiance, il ne reviendra et ne se déplacera pas : les programmeurs et même les CE ne prendront pas le risque financier d'un spectacle s'ils n'ont pas la garantie que les gens auront l'envie de venir.

Bien sûr, les artistes ne portent pas, tous seuls, tout le poids de l'arrêt de la filière : il y a tellement de métiers et de protagonistes. La peur, les inquiétudes, les calculs humains ne nous seront d'aucune utilité mais alors, que pouvons-nous faire à notre niveau ?



# 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

Fabienne Denis- Armand Porcell

## 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](http://www.planetmagie.com)

## Bureau du Cercle Magique

**ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine**

Président d'honneur : Jean Denis  
[jean.denis.magie@gmail.com](mailto:jean.denis.magie@gmail.com)

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67  
[cerclomagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclomagiquedelorraine@gmail.com)

Trésorier : Matthieu Breda / 06 15 15 15 74  
[matt.breda@laposte.net](mailto:matt.breda@laposte.net)

Trésorier adjoint : Dominique Heissat  
[domheissat@gmail.com](mailto:domheissat@gmail.com)

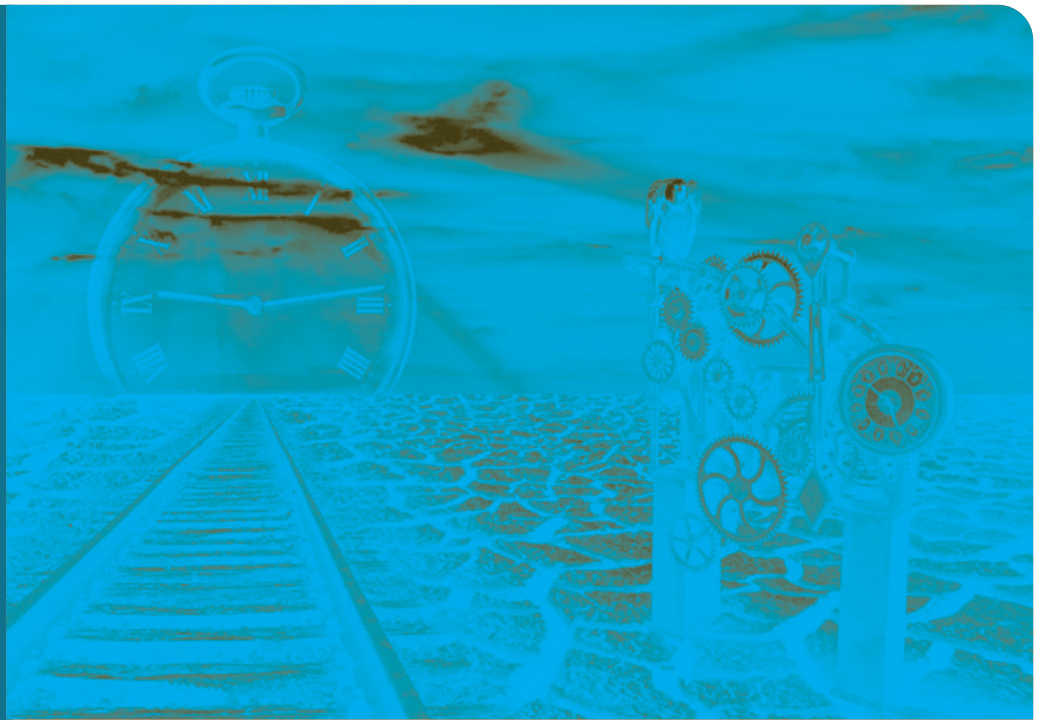
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72  
[julienb4321@live.fr](mailto:julienb4321@live.fr)

## Membres du bureau :

Tony Barbaro  
[barbaro.antonio@neuf.fr](mailto:barbaro.antonio@neuf.fr)  
Pascal Bouché  
[pascal.bouche2@libertysurf.fr](mailto:pascal.bouche2@libertysurf.fr)  
Mathieu Cima  
[cima.mathieu@gmail.com](mailto:cima.mathieu@gmail.com)

## Responsables sections

Nancy :  
Pascal Bouché  
Moselle :  
Mathieu Cima  
Laxou :  
Julien Balthazard



Et bien nous, les magiciens, devons donner confiance aux organisateurs en anticipant leur questionnement que ce soit en termes de distanciation, participation et même au niveau du report ou annulation en cas de recrudescence massive du virus. (Je n'entrerai pas ici sur le débat des quotas de places mais sur ce que chacun d'entre nous peut faire).

J'ai eu la chance de pouvoir me produire à plusieurs reprises cet été tant sur scène qu'en close-up. J'ai pu tester différentes organisations pour présenter mes spectacles : tous les spectateurs masqués, les spectateurs non masqués mais installés par famille en ilots ou encore du close-up aux tables avec une visière et gel hydro alcoolique. La constante dans ces représentations a été d'une part la mise en avant de la sécurité des spectateurs (spectacle adapté, gel hydro alcoolique à disposition sur scène, explication sur les désinfections faites, etc..) et la réaction quasi normale des spectateurs d'autre

part. En effet les réactions habituelles : rires applaudissements, étonnement restent identiques à ce que j'ai connu auparavant (même si les réactions sont plus « sourdes » à cause des masques). En rappelant ce qui a été mis en place, les gens sont plus propices à l'évasion et c'est même souvent à vous de rappeler les consignes en n'hésitant pas à mettre plusieurs fois au cours du spectacle du gel : même si personne ne monte sur scène, juste pour renforcer que vous travaillez en toute sécurité pour votre public.

Dans ces réflexions, voire ce tumulte ambiant, voici le chardon du mois de septembre avec vos rubriques habituelles notamment la première partie d'un excellent dossier sur le « Princes card trick » et les tours qui vont avec. Septembre est toujours un mois particulier qui donne un autre rythme à nos journées.

Bonne rentrée à tous.

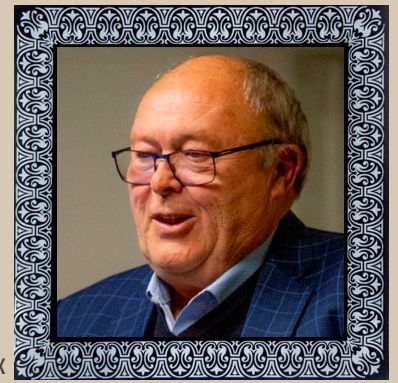


# Un peu d'histoire

## Promenade autour du Joueur d'échecs et des automates truqués

épisode 1

par Didier Morax



La science des automates truqués fait partie de la magie de divertissement et est totalement différente de la catégorie des systèmes utilisés dans les temples truqués anciens dont le but était de donner des manifestations visibles de l'existence des divinités par l'utilisation de procédés cachés qui utilisaient les phénomènes naturels connus des seuls initiés.

La catégorie des automates utilisant les effets physiques de chaleur, pression, dépression, changements d'états, démultiplication, renvoi d'angles, etc. pour faire fonctionner des appareils divertissants ayant des effets répétitifs et attendus est à mon avis une catégorie extérieure à notre monde des illusions. Les automates dessinateurs et écrivains comme ceux de Maillardet et Robert-Houdin utilisaient ces principes. La possibilité de changer secrètement une came autorisait l'opérateur à avoir un résultat suggéré au spectateur. Le nombre de possibilités différentes était limité. On peut dire qu'ils pouvaient être différemment programmés mais pas qu'ils étaient truqués.

Ce n'est pas le cas de l'automate « Le petit pâtissier des Italiens » de Robert-Houdin. Il laissait voir une scène mécanique de pâtissiers en pleine fournée qui déclenchait dans l'esprit du spectateur, l'idée de l'existence d'une machinerie infernale. Les brochures qui décrivaient la routine accentuaient l'effet.



# Un peu d'histoire

suite

## LE PATISSIER (automate).

Pour les consommateurs allumant mes fourneaux ,  
Je fais des échaudés, des tartes, des gâteaux ;  
Mes brioches surtout prouvent mon savoir-faire  
Par leur goût savoureux, leur fumet engageant.  
Goûtez-y donc : en les mangeant  
Vous serez sûrs de n'en pas faire.

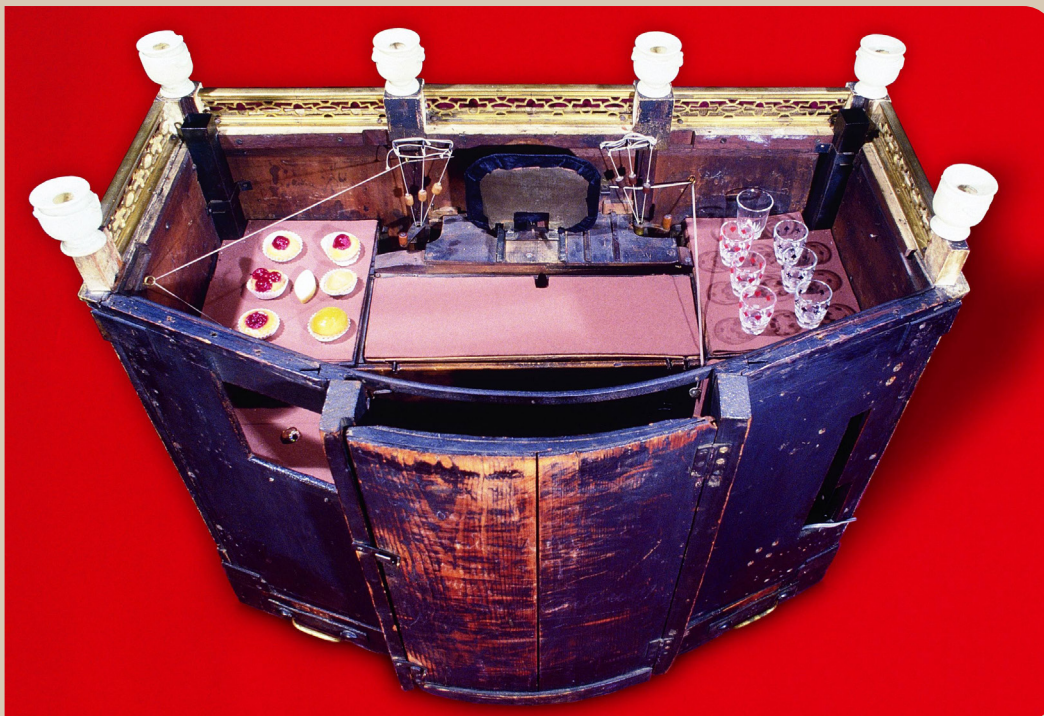
**Robert-Houdin.**

Voyez ce charmant petit automate : à l'appel de son maître il vient sur le seuil de sa porte, et, fournisseur aussi poli que pâtissier habile, il salue, et attend les commandes de sa clientèle. Des brioches chaudes et sortant du four, des gâteaux de toute espèce, des sirops, des liqueurs, des glaces, etc., sont aussitôt apportés par lui que commandés par les spectateurs, et quand il a satisfait

à toutes les demandes, il aide son maître dans ses tours d'escamotage.

Une dame, par exemple, ayant mis secrètement sa bague dans une petite boîte qu'elle ferme à clef et qu'elle garde entre ses mains, à l'instant même le pâtissier lui apporte une brioche dans laquelle se trouve la bague, qui a disparu de la boîte. — Voici une autre preuve de son intelligence : une pièce d'or lui est remise dans une petite corbeille par un spectateur, qui lui dit ce qu'il doit prendre sur cette pièce; il s'enferme chez lui, fait son calcul, et rapporte en monnaie le reste de la somme. — Enfin une loterie comique est tirée, et c'est encore le pâtissier qui est chargé de la distribution des lots.

Aussi intéressante par sa complication que par la gaité qu'elle apporte parmi les spectateurs, cette pièce mécanique est une des plus belles et sans doute des plus difficiles créations de Robert-Houdin; c'est aussi l'une de celles qui sont le mieux goûtées et qui lui valent le plus d'applaudissements.



Le « joueur d'échecs » est certainement l'automate truqué qui a le plus marqué l'histoire. Toute la subtilité de cet automate était que le spectateur imaginait une programmation hypersophistiquée de mouvements mécaniques par l'utilisation de rouages, cames, renvois, tiges et ressorts complexes qu'il voyait s'activer. En réalité, l'effet se réalisait directement, sans liaison avec la machinerie, par l'action intelligente d'un geste humain exécuté par un opérateur insoupçonné.



# Un peu d'histoire

suite

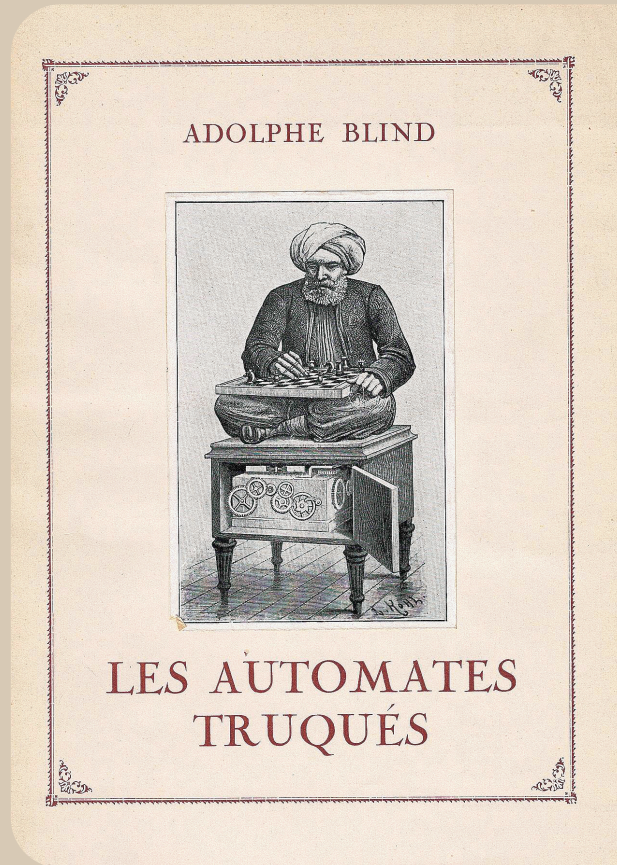
Après toute l'histoire et les histoires relatives au « Joueur d'échecs » parfois appelé « Le Turc », chacun y a rajouté son obole. Jean-Eugène Robert-Houdin nous a laissé un récit sur l'histoire de ce fabuleux automate de Von Kempelen et bien entendu son détracteur patenté Harry Houdini y a contesté quelques dates.

Toute cette polémique est reprise par un admirateur et correspondant d'Houdini (mars 1874 - oct. 1926), Adolphe Blind alias « Le professeur Magicus » qui publia en 1927 « Les Automates truqués » avec les affirmations venimeuses diffusées par Erich Weisz affublé à jamais d'une partie du nom du Maître qu'il s'était mis à dénigrer maladivement. La démarche d'Adolphe Blind lui permettait de faire d'une pierre deux coups, il agissait en scribe d'Houdini, et envoyait des informations qui touchaient moralement un homme avec qui il avait eu quelques querelles, lors de la présentation de son automate le « Merveilleux distributeur automatique » présenté, quelques jours seulement, en avril 1905, au théâtre Robert-Houdin dirigé à l'époque par Georges Méliès, fervent défenseur de Robert-Houdin

Depuis, Christian Fechner a prouvé que la falsification d'une date sur la reproduction d'une affichette, qui heureusement pour l'histoire, avait un double dans une collection privée, avait été une arme utilisée par Houdini dans son livre « The Unmasking of Robert-Houdin ». Ce qui me permet de mettre en doute la prose de Blind.

J'ai découvert dans le journal « l'Orchestre » que, après son père Jean-Eugène, décédé en 1871, Émile Robert-Houdin avait été engagé en novembre 1878 pour la reprise de la pièce « La czarine »

C'est aujourd'hui ou jamais le cas de répéter la phrase légendaire « L'administration ne recule devant aucun sacrifice pour satisfaire le public ! » C'est ainsi que, pour « la Czarine », la direction a cru devoir recourir à M. Robert-Houdin lui-même pour l'exécution du truc du cinquième tableau, « l'Automate joueur d'échecs » qui est la grande attraction de la soirée ; il serait superflu de revenir sur cet escamotage, qui est et qui doit rester un secret pour tous. Mais nous devons en constater le succès »



Plusieurs auteurs ont donné des explications se rapprochant de la vérité pour l'appareil de Von Kempelen. Je citerai en premier les ouvrages que nous pouvons avoir dans nos bibliothèques. Decremps, Julia de Fontenelle et David Brewster qui, dans son « Manuel de magie naturelle », est celui qui a donné l'explication la plus claire, la plus détaillée et la plus plausible si l'on se réfère au livre de « Magicus ».

Ce fabuleux automate truqué a eu, en dehors de son imitation par Sanas et Guy Bert, de nombreuses répliques et perfectionnements. Tout d'abord « Az-Rah », un appareil présenté en exhibition en mai 1882 dans le salon des Folies bergères.



Quelques mois plus tard le Journal « La Nature » de novembre 1882 nous informe que la police de Bordeaux a interdit l'exhibition de l'automate, une des attractions du théâtre de l'exposition, parce qu'on avait reconnu que le mannequin était mis en mouvement non par des dispositions mécaniques, mais par un enfant de dix-huit ans, enfermé dans une cavité dissimulée derrière des rouages, et dont la santé était gravement compromise par cette torture quotidienne. Cet événement marqua la fin de cette attraction.

Sous le nom de « Ajeeb » est présenté au musée Grévin en mai 1884 un autre automate « Joueur d'échecs ». Il a été construit par un ébéniste nommé Charles Hooper.



#### Le 6 mai 1884 « Le Gaulois » titre LE JOUEUR D'ÉCHECS DU MUSÉE GRÉVIN

« Ajeeb », car il s'appelle Ajeeb, ce curieux automate, Ajeeb est dans nos murs. Hier, en Oriental qui sait son monde parisien et qui a lu la préface de M. Garnier sur le Tout-Paris des premières, il a opéré en présence de la presse, dans la partie du musée Grévin affectée à l'histoire des « costumes ». Imaginez une bonne figure d'Arabe bien plate, forte en barbe et couronnée d'un turban. Il est vêtu de soie et de broderies. Ses jambes vides, croisées à la façon des tailleurs, sont déguisées par une culotte verte. Ses pieds, recouverts de bonnes chaussettes blanches, sont chaussés de pantoufles en tapisserie semblables à celles que brodent les fiancées de la rue Saint Sauveur. Il est assis sur un coussin. Sa main gauche tient le bouquin d'ambre qui termine le serpent d'un narghilé. La droite, dont le pouce seul est articulé, repose sur le coussin. L'échiquier est placé sur les genoux ; un échiquier assez petit et qui semble isolé. Voilà

Ajeeb ou plutôt son portrait frappant. Passons à son histoire. Ce joueur remarquable nous vient directement d'Angleterre. Comme son ancêtre, l'automate du baron de Kempelen, il excite au plus haut point la curiosité. Edgar Poe, cet amoureux du merveilleux, s'est occupé de lui dans cet étrange volume traduit par Baudelaire « Histoires grotesques et sérieuses. »

Le premier automate, joueur d'échecs, a été inventé en 1769 par le baron de Kempelen, gentilhomme de Presbourg en Hongrie qui le céda, avec le secret à un certain Maëlzel. Il fut exposé alors à Presbourg, puis, bien emmaillotté, risqua le voyage en poste de Vienne et de Paris. En 1783, le voilà qui fait son apparition à Londres, où il demeura de longues années. Aux environs de l'année 1820, il reprend les grandes routes, s'embarque, visite les États-Unis où il devient, en 1855, la propriété du professeur J.-K. Mitchell de Philadelphie. Partout il éveillait les curiosités et reste un mystère. Sa gloire devait lui

créer des jalousies. C'est ainsi qu'à Londres, il y a environ deux ans, on exposait dans « Tichbome street » un concurrent joueur d'échecs aussi, qui, sous le nom de Méphisto, étonna la population. Celui-là se mouvait au moyen de l'électricité, ses gestes étaient plus amples, plus nombreux.

En 1868 à Paris, il y eut encore une exhibition de « joueur d'échecs automate » qui figura à l'Ambigu dans une pièce appelée « la Czarine. »

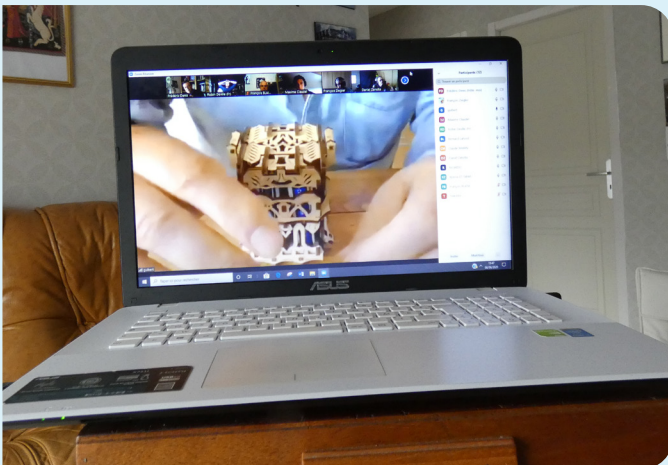
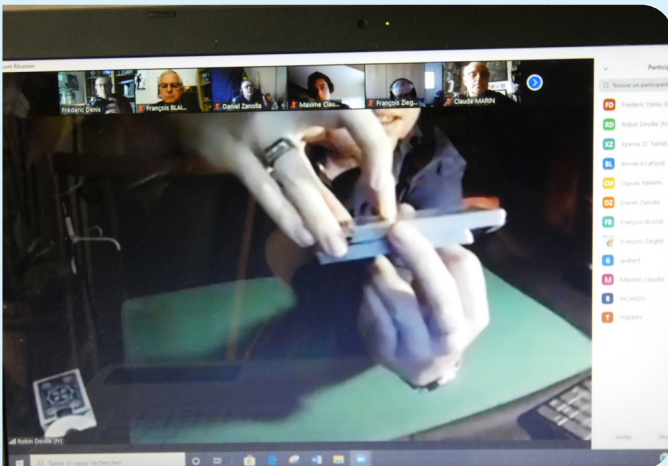
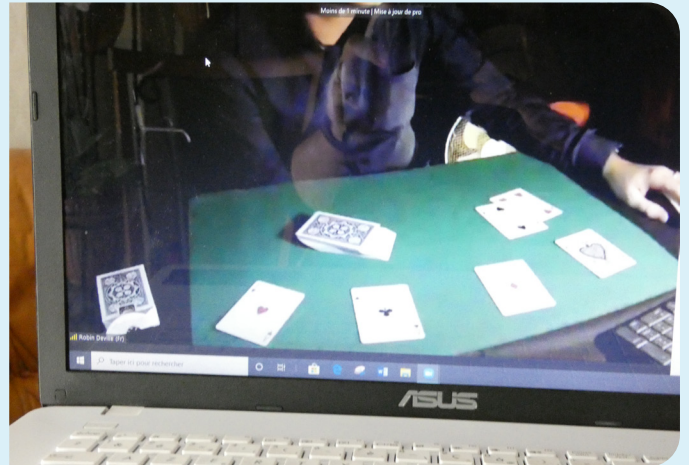
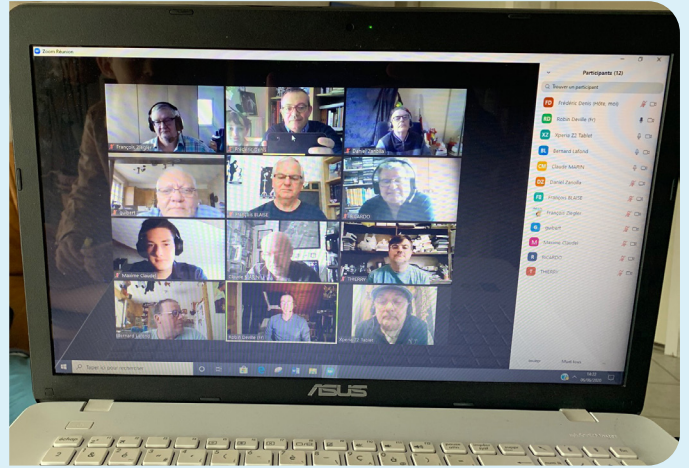
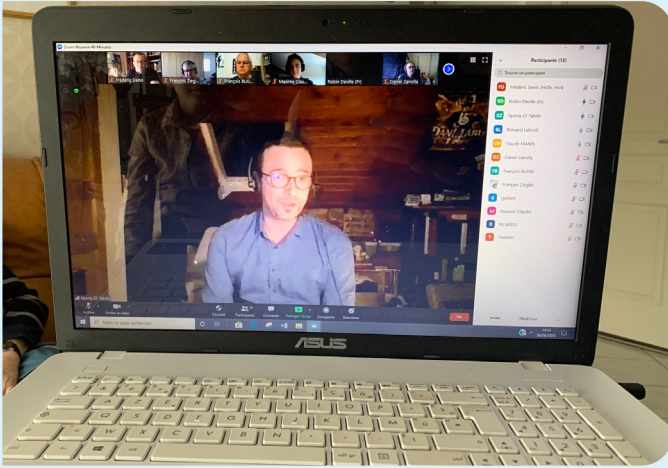
Maintenant Ajeeb est un mannequin, dont la sorcellerie, en notre époque de scepticisme, ne trompe plus personne. Samedi, je l'ai vu jouer et gagner une partie de dames, deux parties d'échec et se livrer à cette inoffensive mais bizarre distraction, par l'effet produit, qu'on appelle la marche du cavalier. M. Mimer, un ami du célèbre M. Rosenthal, le roi des joueurs d'échecs, a été vaincu. M. Rosenthal, cependant, ne s'y est pas laissé prendre. Il défie l'automate et propose même de lui rendre un coup par partie. Tout





# En images

Retour en images :  
réunion confinement N°4  
6 juin 2020 : invité Robin Deville



# Dossier

## Princess Card Trick

par François Ziegler



Il existe deux tours sous la même appellation, celui dont nous allons parler, et un autre où une carte pensée parmi 5 disparaît (version de base de Henry Hardin).

Concernant le tour qui nous intéresse, il existe de très nombreuses variantes, soit impromptues soit avec un montage ou une préparation. Nous allons en évoquer plusieurs de chaque sorte.

Il existe un livre, assez exhaustif, sur le sujet : « *The Impostress Princess* », de Peter Tappan. J'ai abondamment puisé dans ce livre, reprenant entre autre l'ordre des chapitres.

Il me semble intéressant de montrer comment, à partir d'un effet de base, il est possible de dire beaucoup de choses. Nous avons tendance à nous arrêter un peu vite dans nos réflexions, cet exposé est l'occasion d'aborder pas mal de facettes de cet effet et, peut-être nous inciter à creuser un peu plus les effets que nous aimons et faisons.

### 1) Effet de base et méthode de base

• Effet de base

D'un jeu mélangé, le magicien distribue à des spectateurs des petits paquets de cartes. Chaque spectateur doit mémoriser une carte et mélanger son paquet. Un spectateur ramasse les paquets, les mélange et les rend au magicien.

En piochant parmi les cartes, le magicien en nomme quelques unes et demande si un ou plusieurs spectateurs ont entendu le nom de leur carte. S'adressant alors aux spectateurs concernés il enlève à chaque fois une carte du jeu qui sera la carte mémorisée par le spectateur.

Le magicien continue en nommant d'autres cartes du reste du jeu, jusqu'à ce que toutes les cartes des spectateurs sauf une ou deux aient été retrouvées. Pour les dernières cartes le magicien ne les nomme même pas et les donne directement aux bons spectateurs.

• Méthode de base

L'effet dépend de ce qu'on appelle les références croisées, ou le tableau croisé, ou le principe de la matrice.

Le mélange initial est un faux mélange, car il est indispensable que le magicien sache quelles cartes ont été données à quels spectateurs.

Supposons que 5 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes. Il ne faut pas qu'ils sachent qu'ils reçoivent le même nombre chacun.

S1 recevra les cartes A1,A2,A3,A4,A5

S2 recevra les cartes B1,B2,B3,B4,B5 etc ...

Les cartes sont rassemblées et mélangées, et le magicien va faire semblant de percevoir des impressions mentales tout en parcourant les cartes du regard. En fait, il va nommer pour commencer les cartes A1,B1,C1,D1,E1. Si un spectateur, par exemple S2, entend la carte qu'il a mémorisée, ce sera forcément B1 car c'est la seule du groupe de cartes qu'il a reçu.

Le magicien continue de la même façon en nommant A2,B2,C2,D2,E2, puis A3,B3,C3,D3,E3, et finalement A4,B4,C4,D4,E4. Si à ce stade il reste au moins un spectateur qui n'a pas entendu sa carte, et qui sera donc dans les 5 restantes, il est inutile de nommer ces cartes, le magicien saura automatiquement quelle carte sera celle du ou des derniers spectateurs.

### 2) Historique et développements de cet effet

Ce principe est très vieux. On le trouve par exemple dans le tour « MOTUS NOMEN DEDIT COCIS » décrit en 1876 par le Professeur Hoffman dans son livre « *Modern Magic* ».

C'est aussi ce principe que l'on retrouve dans le tour des 21 cartes. À noter que ces versions sont impromptues.

#### 1) Autres versions impromptues

De nombreuses autres versions impromptues ont vu le jour depuis. L'inconvénient de ces versions est que le magicien doit contrôler l'emplacement des différents paquets et donc que ceux-ci ne peuvent être mélangés entre eux par les spectateurs. Nous en verrons en particulier en fin d'exposé.

#### 2) Utilisation d'un arrangement

I- Le Dr Richard Rowe, en 1925, publia un effet où 5 enveloppes (marquées) contenant chacune 5 cartes sont distribuées à 5 spectateurs. Le spectateur 1 a l'enveloppe 1, le spectateur 2 l'enveloppe 2, etc. Chaque spectateur sort une carte de son enveloppe et la cache après l'avoir regardée. Le magicien montre ensuite, un à un, 6 cartons où sont écrits les noms de 5 cartes. Seuls les 5 premiers sont utiles, le dernier est juste pour tromper. Chaque spectateur va dire, pour chaque carton, s'il voit sa carte. Naturellement les cartons sont composés de cartes [A1,B1,C1,D1,E1], [A2,B2,C2,D2,E2], etc

II- Al Baker en 1933 publia un effet du même genre, mais cette fois 5 spectateurs reçoivent chacun 10 cartes. 5 cartons seront aussi utilisés mais sur chacun les cartes en 1<sup>ère</sup> et 6<sup>ème</sup> position correspondant à des cartes du 1<sup>er</sup> spectateur, les cartes en 2<sup>e</sup> et 7<sup>e</sup> position correspondant à des cartes du 2<sup>e</sup> spectateur, etc. Si un spectateur dit qu'il voit sa carte sur un des cartons, il faut aller à la pêche pour déterminer quelle est la carte choisie. Al Baker publia en 1936 une autre version où cette fois chaque spectateur mettra sa carte dans une enveloppe. Sur chaque enveloppe sont écrits les noms des cartes comme sur les cartons de la version précédente, mais peu importe dans quelle enveloppe le spectateur met sa carte. Il suffit ensuite de montrer les enveloppes une à une en demandant qui voit sa carte et faire comme la version précédente. Il publia aussi une troisième version, où cette fois il donne 5 cartes à 5 spectateurs. Les cartes sont mélangées et perdues dans le jeu. Dans le jeu se trouve une carte de rappel de ce type.

Si cette carte est découverte par un spectateur elle passera pour une carte de jeu (du style de la carte que l'on trouve dans les jeux de Cardshark, avec les chapelets Aronson et Tamariz). Le magicien la positionne sous le jeu et étale le jeu en éventail faces vers lui. Il pose 10 cartes une à une face en bas sur table en demandant

# Dossier

aux spectateurs s'ils entendent le nom de leur carte. En fait, le magicien pose des cartes quelconques mais nomme celles d'une colonne de sa carte de rappel.

A1	A2	A3	A4	A5
X	X	X	X	X
B1	B2	B3	B4	B5
X	X	X	X	X
C1	C2	C3	C4	C5
X	X	X	X	X
D1	D2	D3	D4	D5
X	X	X	X	X
E1	E2	E3	E4	E5
X	X	X	X	X

(X étant des cartes quelconques)

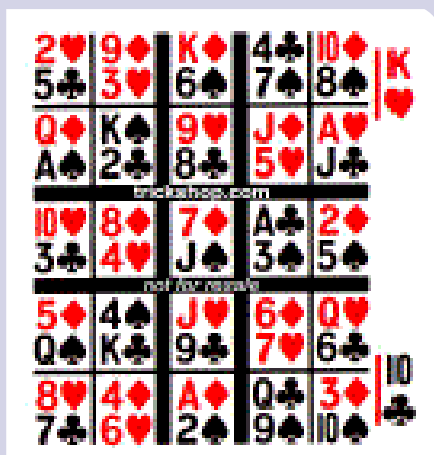
III - Leo Horowitz a utilisé la subtilité suivante : il avait deux sets de 25 cartes. Le premier était distribué (5 cartes à 5 spectateurs), et mélangé. L'autre set était classé pour pouvoir montrer les cartes 5 par 5 et demander si quelqu'un voit sa carte. Il suffisait de remettre le set mélangé sur le set duplicata et de faire passer dessous par mélange.

IV - Heisting Histed Heisted (Mike Powers) utilise deux sets de 25 cartes, un qui sera distribué aux spectateurs, et l'autre contenant les mêmes cartes mais classées dans le bon ordre pour être montrées par groupes de 5 cartes (méthode semblable à celle d'Horowitz mentionnée précédemment).

V - Orville Meyer, en 1940, publia dans Genii une version où 5 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes, classées en chapelet Si Stebbins : le 1<sup>er</sup> spectateur reçoit AP,4C,7T,10K, RP, le 2<sup>e</sup> reçoit 2C,5T,8K,VP,AC, le 3<sup>e</sup> reçoit 3T,6K,9P,DC,2T, le 4<sup>e</sup> reçoit 4K,7P,10C,RT,3K, le 5<sup>e</sup> reçoit 5P,8C,VT,AK,4P. Une fois que chaque spectateur a mémorisé une carte, les paquets sont rassemblés et mélangés avec le reste du jeu. Le magicien distribue alors 10 cartes faces en l'air et demande si quelqu'un a vu sa carte. Si oui il passe en revue les cartes de ce spectateur pour trouver laquelle se trouve parmi les 10. Si plusieurs cartes s'y trouvent, il doit pomper. Ensuite il passe aux 10 suivantes...

VI - Louis Histed, en 1947, publia un tour où cette fois 5 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes, après sélection, le tout est mélangé avec le reste du jeu, et le magicien fait semblant de nommer les cartes, 10 par 10, depuis la face du jeu (sans montrer). En fait il récite un chapelet, en l'occurrence le chapelet Nikola, où la carte en 1 sera une carte du 1<sup>er</sup> spectateur, la carte en 3 une carte du 2<sup>e</sup> spectateur, la carte en 5 une carte du 3<sup>e</sup> spectateur, la carte en 7 une carte du 4<sup>e</sup> spectateur, et la carte en 9 une carte du 5<sup>e</sup> spectateur. Si quelqu'un entend le nom de sa carte, le magicien l'identifie de cette façon. Histed fait cela 3 fois, et s'il reste des cartes à identifier il termine par un pumping.

VII - Paul Fox commercialisa en 1947 son « Paul Fox Miracle Gimmick ». Ce gimmick est collé sur une carte, il est plus petit que la carte mais dépasse légèrement de celle-ci pour faire une carte longue et donc couper dessus. Il est composé de 5 rangées de 10 cartes. 10 spectateurs reçoivent chacun 5 cartes, et ces cartes correspondent chaque fois à une colonne du gimmick. Toutes les cartes sont mélangées après sélection. Le jeu est repris par le magicien qui rajoute le gimmick. Le gimmick sur la face du jeu, le magicien fait semblant de nommer les 10 premières cartes du jeu (côté face), en fait il annonce les cartes de la 1<sup>ère</sup> ligne. Si quelqu'un entend sa carte, il faudra pomper pour savoir laquelle des deux possibles c'est. Le jeu est mélangé en gardant le gimmick sous le jeu, la carte du spectateur est sortie et donnée au spectateur, et les 10 cartes suivantes sont nommées...



VIII - Al Koran, en 1969, publia « The Princess Card Trick Plus » dans son livre « Professional Presentations ». Il utilise deux jeux, un monté pour distribuer 5 cartes à 10 spectateurs, qui sera mélangé après sélections, et changé contre un jeu classé pour révéler les cartes, comme pour le Paul Fox Gimmick, en nommant 10 cartes à chaque fois. Comme d'autres, Al Koran ne nomme que 3 séries de 10 cartes. S'il reste des cartes à retrouver, il fait un pumping.

IX - Simon Aronson, en 1978, publia dans son livre « Cards Ideas of Simon Aronson » le tour « Histed Heisted ». Le jeu utilise un chapelet, et le montage du jeu est, en se référant à la position des cartes dans le chapelet : 1, 11, 21, 31, 41, 2, 12, 22, 32, 42, 3, 13, 23, 33, 43, 4, 14, 21, 34, 44, 5, 15, 25, 35, 45, 6, 16, 26, 36, 46, 7, 17, 27, 37, 47, 8, 18, 28, 38, 48, 9, 19, 29, 39, 49, 10, 20, 30, 40, 50, 51, 52. Chacun des 10 spectateurs se verra remettre 5 cartes du jeu, dans l'ordre. Aronson utilise aussi 5 prédictions (5 sorties), mises dans des enveloppes dans des poches différentes, et correspondant aux cartes 3,13,23,33,43. Quand chaque spectateur a choisi sa carte, les cartes sont rassemblées et mélangées et redonnées au magicien. Celui-ci dit alors qu'il va essayer de lire les pensées dans un ordre aléatoire : le jeu faces vers lui, il passe en main les 10 premières cartes en nommant à haute voix les 10 premières cartes du chapelet (1,2,3,4,5,6,7,8,9,10). Après avoir annoncé ces 10 cartes il demande si quelqu'un a entendu le nom de sa carte. En fonction de la ou des personne(s) qui ont levé la main, il pourra annoncer leurs cartes, le rang de la carte dans le chapelet correspondant au rang du spectateur. Le magicien continue ensuite avec 3 autres séries de 10 cartes, de la même façon. S'il reste des cartes à retrouver, il est inutile de nommer les cartes, il suffit de savoir à quels spectateurs elles correspondent. Quand le spectateur 3 a levé la main, au lieu de lui annoncer sa carte, vous lui dites que vous reviendrez à lui plus tard. Mémorisez sa carte (3,13,23,33 ou 43). À la fin, quand vous avez révélé à chacun le nom de sa carte, revenez au spectateur 3 et dites que vous avez fait une prédiction, et sortez l'enveloppe correspondante, donnez-la au spectateur, faites lui nommer sa carte et sortir la prédiction.

# Dossier

X- Irv Weiner publia en 1980 son « *Miracle Princess Card Trick* » (que l'on retrouve dans « *Easy To Master Card Miracles Vol 8* » de Michael Ammar). L'idée est que les cartes sont marquées avec la pointe d'une aiguille à l'index pour identifier quelles cartes iront à quel spectateur : un trait vers le haut pour le spectateur 1, un vers la droite pour le spectateur 2, un vers le bas pour le spectateur 3, un vers la gauche pour le spectateur 4 et pas de marquage pour le spectateur 5. Chaque spectateur reçoit 10 cartes marquées de la même manière (le jeu a seulement 50 cartes). Quand chaque spectateur a mémorisé une carte, les cartes sont rassemblées et mélangées. Le magicien va alors chercher dans le jeu une carte de chaque groupe de marquage, et les nommer, en demandant si quelqu'un a entendu le nom de sa carte. Si oui, poser face en bas la carte ayant le marquage correspondant en face du spectateur. Mettre les autres cartes à l'écart et nommer 5 autres cartes...

XI - Horse sense (Phil Goldstein)

Phil Goldstein utilise 16 cartes portant des noms de chevaux, plus une carte aide-mémoire qui sera inconnue des spectateurs. Il utilise aussi des billets de Monopoly, en guise de gains. Quatre spectateurs reçoivent chacun quatre cartes mais ignore combien les autres en ont. Il choisit un des chevaux qu'il mémorise. Les cartes sont rassemblées et mélangées, et la carte aide-mémoire ajoutée secrètement. Sur la carte figurent les noms des chevaux de chaque série + 3 noms supplémentaires, ce qui fait que pour chaque course le magicien annonce 7 chevaux gagnants. Si un spectateur a entendu le nom de son cheval, il lève la main pour encaisser ses gains.

XII- The Princess Caraboo (Jim Steinmeyer) nécessite deux séries de 27 cartes arrangées différemment et une carte de mémorisation. Utilise 3 spectateurs qui reçoivent chacun 9 cartes. Il faut faire deux séries d'appel de cartes pour déterminer la carte du spectateur.

### 3) Combien de spectateurs ? Combien de cartes ?

Bien que les différents auteurs cités précédemment aient utilisé un nombre de spectateurs et un nombre de cartes allant le plus souvent de 4 à 10, il semble

souhaitable d'utiliser au moins 5 cartes par spectateurs, et 4 ou 5 spectateurs. Un nombre important de spectateurs implique un long processus qui deviendra vite ennuyeux pour le public.

### 4) Comment camoufler l'arrangement ?

Si on utilise un montage du jeu il est bon de donner l'impression que le jeu a été mélangé avant. Il est aussi possible de faire un change de jeu.

### 5) Comment séparer les paquets ?

Pour être sûr de donner le bon nombre de cartes à chaque spectateur, en particulier si ce nombre de cartes doit être élevé, il vaut mieux marquer la dernière carte de la série (ou la première) via un point de crayon, un trait à l'aide d'une aiguille... On peut aussi utiliser d'autres méthodes permettant de couper un nombre de cartes voulu, telles cartes courtes, coins coupés, cornes...

### 6) Comment justifier le fait de nommer les cartes ?

L'idée générale est que le magicien va percevoir des « images mentales », issues de l'esprit des spectateurs qui ont une carte en tête. Quand un spectateur entendra le nom de sa carte, le « son » va renforcer « l'image » et donc le signal que le spectateur enverra au magicien.

### 7) Nommer les cartes ou les montrer ?

Certains magiciens préfèrent montrer les cartes aux spectateurs plutôt que les nommer. Il y a deux inconvénients à cela : le premier est que le nombre de cartes utilisées pour chaque série sera plus facilement perçu comme étant toujours le même que si les cartes sont nommées. Le deuxième est que le spectateur peut plus facilement « rater » sa carte s'il doit regarder que s'il doit écouter. Enfin, montrer les cartes implique de ne s'adresser qu'à un petit nombre de spectateurs.

### 8) Sous quelle forme le spectateur va-t-il répondre ?

Si le magicien demande si quelqu'un a entendu (ou vu) sa carte, si rien n'est

précisé, les spectateurs se manifesteront verbalement. Il est préférable de dire « si vous entendez votre carte, ne dites rien, levez juste la main ». Comme les spectateurs n'auront rien « dit », ils oublieront plus vite qu'on leur a posé une question, et qu'ils y ont répondu (Simon Aronson). Une troisième solution, préconisée par Peter Tarpan, est de demander aux spectateurs qui ont entendu ou vu leur carte de se lever. Deux bonnes raisons à cela : d'abord ça aidera le magicien à focaliser son attention et sa concentration sur le spectateur pour lire dans son esprit et deviner sa carte. L'autre raison est que les autres spectateurs pourront mieux voir les réactions du spectateur concerné.

### 9) La séquence d'appel des cartes

À la base, le magicien devra appeler les cartes par groupes contenant autant de cartes qu'il y a de spectateurs, selon le principe du tableau croisé. Cette façon de faire risque quand même fortement de mettre les spectateurs sur la piste de la méthode. C'est pourquoi il est vivement conseillé d'avoir un nombre de cartes appelées différent du nombre de spectateurs. Comme nous l'avons vu plus haut, Al Baker ou Paul Fox appelaient deux cartes de chaque spectateur à chaque fois, mais cela oblige à faire un pumping. Il est aussi possible d'appeler des cartes quelconques en plus de celles nécessaires. Il faut aussi éviter d'appeler toujours le même nombre de cartes, surtout si ça correspond au nombre de spectateurs concernés. Vous pouvez ajouter des cartes quelconques, ou réappeler des cartes déjà appelées, si entre chaque séquence d'appel le jeu est mélangé (par exemple avec le Paul Fox Gimmick). Vous pouvez aussi, de temps en temps, nommer deux cartes d'un même spectateur lors d'une même série. Il faudra alors aller à la pêche. Vous pouvez aussi de temps en temps appeler un ensemble de cartes dont aucune ne correspond au montage. Il faut aussi éviter que les cartes nommées soient dans un ordre spécifique, par exemple un chapelet périodique type Si Stebbins, trop facilement repérable.

(Suite dans le prochain chardon magique).

# Cours

## PRINCESS COLOR

J'ai présenté cet effet de carto-mentalisme dans presque tous les « Magicoramas » organisés, dans les années 80, par l'A.R.H.M. Il faut dire qu'à l'époque le principe du « Princess Card Trick » n'était pas très répandu en France, sauf dans sa version de base, et que le changement final de couleur de tarot des cartes juste pensées représentait un joli final de prestation. Aujourd'hui, vous avez la chance de bénéficier d'une étude complète de ce principe, réalisée par François Ziegler. Du coup, à la demande de Frédéric Denis, et pour terminer le sujet, je vous livre ma routine qui date de 1980 et que je n'avais jamais décrite jusqu'alors.

### Effet

Le Magicien distribue une main de poker à quatre spectateurs. Ces derniers, après avoir mélangées les cartes, les éventailent faces vers eux et se contentent de penser à l'une d'entre elles, sans jamais la toucher. Les cartes sont rassemblées, mélangées entre elles puis placées avec le reste du paquet. Après plusieurs mélanges, le Magicien montre un éventail de cinq cartes. Chaque spectateur doit dire s'il voit ou pas la carte à laquelle il pense. Le Magicien regarde alors la face des cartes, fait une rapide analyse du profil psychologique du spectateur et sort la bonne carte. Le phénomène se répète avec les trois autres spectateurs. En final, le Magicien explique que la psychomorphologie aide beaucoup dans ce genre d'effets, mais que comme ce n'est pas une science exacte, quelquefois la Magie nous vient en aide. Il claque des doigts, retourne les quatre cartes pensées et fait constater qu'elles sont devenues à tarots rouges alors que le jeu est à tarots bleus !

### Préparation

Un peu longue, mais qui vous servira éternellement. Prenez un jeu de cinquante-deux cartes à tarots bleus, mélangez-le copieusement et distribuez quatre mains de poker, faces en l'air, tout en essayant d'avoir un mélange

homogène de cartes rouges et de cartes noires, des figures et des cartes à points. Il faut savoir corriger les erreurs du hasard pour rendre ce dernier plus réaliste (Photo 1).

Puis vous prenez un jeu à tarots rouges et vous en sortez exactement les mêmes vingt cartes et les distribuez en cinq mains de quatre cartes, en suivant le principe de redistribution de la matrice propre au Princess Card Trick (Photo 2).

Dans notre exemple, la première main des cartes à tarots bleus est composée des 9♣, Q♥, A♦, 5♥, 6♣, la deuxième des K♦, 5♠, J♦, 10♣, 7♦, la troisième des 7♣, A♥, 10♠, K♣, 6♥ et la quatrième des 8♦, 2♦, 7♠, 9C♥ J♠ (Photo 1). Donc les compositions des mains des cartes à tarots rouges sont 9♣, K♦, 7♣, 8♦ pour la première, Q♥, 5♠, A♥, 2♦ pour la seconde, A♦, J♦, 10♠, 7♠ pour la troisième et 6♣, 7♦, 6♥, J♠ pour la quatrième. Sous chaque main vous ajoutez une carte quelconque prise dans le reste des cartes à tarots bleus (Photo 3, la carte face en bas n'est là que pour vous montrer l'emplacement de la carte rajoutée) pour reconstituer des mains de cinq cartes. Vous rassemblez ces cinq mains en les posant, toujours faces en l'air, l'une sur l'autre et dans l'ordre que bon vous semble, mais surtout sans les mélanger. Si vous étalez ces vingt-cinq cartes faces en bas, vous obtiendrez la photo 4.

par Armand Porcell



# Tours

Revenons maintenant à nos mains de poker à tarots bleus (Photo 1). Vous allez les ramasser en prenant une carte de la première main face en l'air, en plaçant dessus une de la seconde main, puis sur les deux une de la troisième main et sur le tout une de la quatrième main (Photo 5) et ainsi de suite jusqu'à épuisement des quatre mains. Vous obtenez un paquet de vingt cartes réarrangé dans l'ordre de la photo 6, à savoir 6♠, 7♦, 6C♥, J♠, 5♥, 10♣, K♣, 9♥, A♦, J♦, 10♠, 7♠, Q♥, 5♠, A♥, 2♦, 9♣, K♦, 7♠, 8♦.

Il vous faut maintenant reconstituer un paquet de cinquante-deux cartes. Vous prenez le paquet de vingt cartes à tarots bleus, faces en l'air, y ajoutez dessus sept cartes quelconques prises dans le reste du paquet de même couleur, sur le tout vous placez les vingt-cinq cartes à tarots mélangés (Photo 7 et 8). Dans notre exemple, le 2♥ est une carte clef tactile (carte courte, à coins coupés, épaisse, pliée, pontée...etc.)

Maintenant que nous avons fait ensemble tout le chemin de construction du paquet, ce qui à mon avis est important pour la suite si vous voulez présenter ce tour en modifiant la valeur des cartes ou leur ordre de lecture, nous allons attaquer la présentation. Il est aussi possible de remplacer les cartes à tarots rouges par des cartes prises dans un rainbow deck. L'effet final n'en sera que plus renforcé... en 1980 il était impossible en France de se procurer un tel jeu.

Votre paquet de cinquante-deux cartes est donc composé de la manière suivante en partant de la première carte du paquet tenu faces en bas : 6♠B, 7♦B, 6♥B, J♠B, 5♥B, 10♣B, K♣B, 9♥B, A♦B, J♦B, 10♠B, 7♠B, Q♥B, 5♠B, A♥B, 2♦B, 9♣B, K♦B, 7♠B, 8♦B, A♠B, 8♠B, 7♥B, j♥B, 2♣B, Q♠B, 2♥B carte clef, 4♠B, 6♠R, 7♦R, 6♥R, J♠R, J♠B, 5♥R, 10♠R, K♠R, 9♥R, 4♦B, A♦R, J♦R, 10♠R, 7♠R, 8♥B, Q♥R, 5♠R, A♥R, 2♦R, 10♦B, 9♠R, K♦R, 7♠R, 8♦R.

(NDLR : B= tarot bleu R= tarot rouge)

## Présentation

Vous sortez le paquet de son étui (bleu) et en utilisant la carte clef comme repère tactile, vous exécutez une double ou triple fausse coupe. Puis vous distribuez

quatre mains de cinq cartes, faces en bas. Vous demandez à quatre spectateurs de prendre chacun une main, de la mélanger, de la tenir éventailée faces vers eux et de penser à l'une des cartes qu'ils voient. Après les recommandations d'usage de ne pas toucher la carte à laquelle ils pensent, de ne surtout pas la sortir de l'éventail et de tout faire pour ne pas l'oublier, vous demandez à chaque spectateur de jeter ses cartes, faces en bas, sur le tapis. Ce qui va nous donner comme résultat final une joyeuse pagaille (Photo 9). Vous en profitez pour mélanger un peu plus les vingt cartes, en mélange dominos, avec votre main droite. Je vous rappelle que la main gauche tient toujours le reste du paquet. La main droite ramasse des petits paquets de cartes qu'elle pose au fur et à mesure sur les cartes tenues en main gauche (Photo 10). Une fois toutes les cartes ramassées, vous égalisez le jeu tout en faisant attention à ne pas flasher accidentellement les cartes à tarots rouges. Une fois le jeu égalisé, vous pouvez mélanger au pelage les vingt-six premières cartes, sur les vingt-six suivantes, en utilisant encore une fois la carte clef comme repaire tactile.

Une fois ces mélanges finis, vous coupez sous la carte clef pour faire passer les vingt-sept premières cartes sous le jeu. Pour le moment, les spectateurs n'ont vu



# Tours

que des cartes à tarots bleus. Vous tenez le paquet en main gauche, dans la position de la donne, vous allez le verticaliser de manière à présenter les faces des cartes aux spectateurs qui vous font face.

Le pouce gauche pousse successivement les cinq premières cartes en main droite, sans en changer l'ordre, et la main gauche redescend sur le tapis, laissant apercevoir un tarot bleu (Photo 11). Vous posez alors la question fatidique au premier spectateur « Voyez-vous la carte à laquelle vous pensez ? ». S'il répond « oui », vous savez que c'est la première carte après la carte à tarot bleu. Puis vous posez la question au deuxième spectateur, au troisième et enfin au quatrième. Il ne faut surtout pas vous arrêter au premier « oui », car une main peut bien évidemment contenir plusieurs cartes pensées.

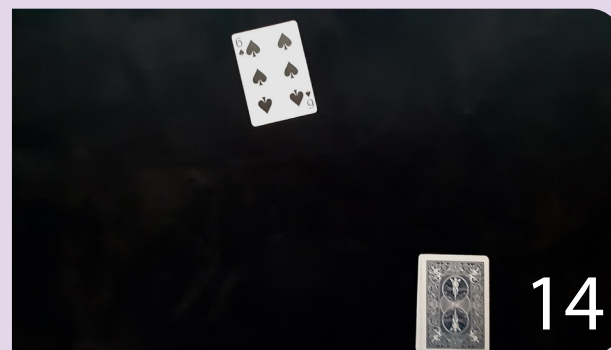
Pour moi, l'ordre des révélations part de la carte à tarot bleu et va de la droite vers la gauche. J'ai trouvé qu'en prestation c'était plus facile comme moyen mnémotechnique. Si cela ne vous convient pas, vous pouvez bien évidemment changer le sens de lecture... d'où l'importance d'avoir assimilé le principe.

Imaginons que le premier spectateur dise oui et que les trois autres répondent non. Dans notre cas, il penserait au 6♣. Je descends alors ma main droite sur le tapis (Photo 12) pour y laisser les cinq cartes faces en l'air. Ma main pivote dans un mouvement descendant, sur un plan strictement vertical (conservant ainsi en permanence les tarots des cartes vers moi) et ne s'horizontalise que lorsque les cartes touchent le tapis. Une fois les cartes posées sur le tapis, je me livre à une rapide analyse du spectateur que j'oriente progressivement vers le 6♣. Les livres de mentalisme regorgent de textes allant dans ce sens (cold reading). Personnellement j'aime bien faire une analyse psychomorphologique qui ne peut qu'être exacte puisque nous connaissons la carte pensée !

Une fois arrivés au 6♣, je le pousse avec mon index droit hors le éventail (Photo 13) et le fais glisser vers le devant du tapis. Puis ma main droite ramasse les quatre autres cartes, les égalise et les place faces

en bas en bas et à droite de mon tapis. La main gauche tenant toujours le jeu, elle ne vous sera pas d'une grande utilité (Photo 14, attention aux tarots rouges) donc habituez-vous à ramasser, égaliser et retourner les cartes, d'une seule main. Je recommence les mêmes mouvements avec les cinq cartes suivantes. À chaque fois qu'un spectateur me répond « oui », je place sa carte à côté des autres, face en l'air, et les cartes restantes sur les précédentes, faces en bas (Photo 15). Une fois les quatre cartes trouvées, je cascade les vingt-sept cartes restantes en main gauche sur les cartes qui sont faces en bas, en bas à droite du tapis (Photo 16), tout en disant « La psychomorphologie nous aide bien pour des effets de ce genre. Mais comme ce n'est pas une science exacte, quelquefois elle ne suffit pas. Alors nous devons recourir à la Magie. Vous avez juste pensé à une carte parmi les cinquante-deux qui composent le jeu. Personne ne pouvait savoir, même pas vous, il y a quelques minutes laquelle vous alliez choisir, et pourtant... » Vous claquez des doigts au-dessus des quatre cartes faces en l'air et les retournez lentement, une par une, faces en bas, pour permettre aux spectateurs de bien s'imprégner de l'effet final... la transformation de leurs tarots bleus en tarots rouges (Photo 17), ou multicolores...

Notes : Sur les photos, les distances sont raccourcies pour des raisons évidentes de cadrage.





# En vrac

## Rediffusion d'émissions de magie

L'ina rediffuse sur youtube les émissions « Y'a un truc » et « la caverne d'abracadabra

Avec Gaëtan Bloom en magicien chinois, James Hodges, Gérard Kunian et bien sûr Gérard Majax.

Dans ces émissions on y retrouve : du balloning, de la ventriloquie, du dessin, du close-up, divers tours et généralement une grande illusion à la fin.



## Bicycle une fin annoncée

Bicycle a annoncé arrêter la production des cartes seconds :

Légèrement plus souple que la bicycle classique et un peu moins bien finie, la bicycle seconde est surtout moins chère. La firme aurait décidé de ne plus produire ces cartes bon marché.



## Débinage

Le youtuber Ghostroyce n'a rien trouvé de mieux à faire que de dévoiler les tours de magie qu'il voit à la TV (incroyable talent par exemple) Ghostroyce fait des vidéos principalement humoristiques depuis 2013. Depuis 2018 il a ajouté des explications de tours de magie vus sur Youtube. Une pétition à son encontre a même eu lieu en ligne sur mesopinions.com début 2019 par « les magiciens de France ». Celle-ci a rapporté 51 signatures. Chacune de ses vidéos, elles, sont vues + de 25000 fois.



## La FFAP recycle

Merci à nos lecteurs assidus qui nous ont fait remarquer que la revue de la FFAP a publié mots pour mots, dans une de ses dernières revues de 2020, un article qui nous avions publié il y a 2 ans...

C'est la rançon du succès, le chardon magique étant la revue la plus lue en France actuellement.

Les articles sont faits pour être lus et relus alors 2 ans après cela ne nous pose pas de problème.

Certains de nos chroniqueurs nous demandent même régulièrement s'ils peuvent utiliser ailleurs l'un de leurs articles. Continuons à faire vivre la communauté magique du mieux que nous pouvons.



## FFAP toujours

« L'AGORA Magique de la FFAP » est un Groupe Facebook créé à destination des magiciens, membres ou non de la FFAP.

À ce jour, le groupe possède plus de 1600 membres. Il permet de partager tous types d'informations autour de notre Art. Des artistes de talent parlent de leurs créations, de leurs travaux, proposent des documents anciens ou inédits, etc.



# David Blaine : exploite

## David Blaine s'envole

C'est un nouvel exploit pour le magicien américain David Blaine, adepte des performances extrêmes. À 47 ans, David Blaine, l'un des plus célèbres magiciens américains, a décidé de se laisser porter par des ballons remplis d'hélium... jusqu'à 7300 mètres de hauteur. Il a réalisé cet exploit le mercredi 2 septembre dernier.

Le prestidigitateur s'était fixé pour but d'atteindre les 5500 mètres d'altitude, un objectif qu'il a donc dépassé lors de sa performance. Il lui a fallu 40 minutes pour réaliser son ascension. Le magicien, arrivé à 7300 d'altitude a ensuite coupé le lien qui le retenait au dispositif et a entamé une chute libre, avant d'ouvrir son parachute. Celui-ci a réalisé sa prouesse en respirant dans un masque à oxygène. Il a atterri près d'une heure après son décollage, sous les applaudissements de la foule qui l'accompagnait. Pour réaliser la cascade, 52 ballons remplis d'hélium ont été nécessaires.

L'illusionniste, avec cette prouesse exécutée au-dessus du désert de l'Arizona, a voulu répliquer la célèbre scène du film français « Ballon rouge », sorti en 1956. Dans ce court-métrage, un enfant s'élève dans les airs au-dessus des toits parisiens, emporté par une multitude de ballons de baudruche multicolores...

« C'est la performance pour laquelle je me suis le plus préparé jusqu'ici », écrit-il sur Twitter, précisant avoir passé 10 ans à la planifier.

« Je peux imaginer que beaucoup de gens rêveraient de faire ça », a-t-il reconnu peu avant le début de sa cascade. Pour le magicien, c'est aussi un rêve de longue date qui se concrétise.

« Quand j'avais 5 ans, ma mère m'a emmené voir ce film sur un petit garçon qui s'envole porté par des ballons. C'est une image que je n'ai jamais oubliée », a confié David Blaine dans une vidéo sur Twitter.

Le magicien ajoute ainsi un nouvel exploit à son palmarès. Dans les années 2000, il a multiplié les coups médiatiques : enterré vivant durant sept jours d'affilée ou installé sur un pilier de 35 mètres de hauteur durant 35 heures, il a aussi retenu sa respiration pendant plus de 17 minutes sous l'eau.

[https://www.youtube.com/watch?v=QwzvNAAqH3g&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=QwzvNAAqH3g&feature=emb_logo)

À l'heure où cet article est écrit, le 4 septembre, la vidéo a fait plus de 9 500 000 vues.



## Dream of the Hermit

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.

Si il existe un créateur intarissable qui a été littéralement « pillé » par les marchands de trucs, c'est bien *Nick Trost*. On ne peut pas leur en vouloir ; on créditait rarement les magiciens à l'époque. Heureusement, les temps ont bien changé pour ces artistes de génie. La routine qui suit était vendue dans les boutiques anglaises et américaines essentiellement. On la retrouvait souvent sur les stands lors des congrès internationaux. .

### Effet

Le magicien présente un jeu de cartes ESP et fait choisir une carte qu'il dépose sur la table comme prédiction. Maintenant, le magicien et le spectateur prennent chacun la moitié du jeu, choisissent secrètement une carte qu'ils s'échangent. Les cartes correspondent exactement. Deux nouvelles cartes sont sélectionnées et les symboles correspondent à nouveau. Pour terminer, le magicien et le spectateur choisissent une dernière carte. Ces deux symboles sont identiques et correspondent à la carte de prédiction posée sur la table depuis le début de l'expérience.

Cette routine est basée sur un change subtil inventé par le mentaliste docteur Stanley Jaks. Cette subtilité est apparue pour la première fois dans le magazine *The Jinx*, numéro 124, en février 1941, dans une routine intitulée « The dream of the hermit ». D'où le nom de la routine de *Nick Trost*.

### Préparation

Pour faire cette superbe routine, vous devrez constituer un jeu un peu spécial composé de 25 cartes ESP. Si vous désirez le fabriquer vous-même, vous aurez besoin de trois jeux classiques.

Le jeu spécial contient : 14 cercles, 3 croix, 3 vagues, 3 carrés et 2 étoiles. Classez le jeu comme suit de haut en bas, le jeu tenu faces en bas : 13 cercles (le symbole à forcer), 8 cartes aux symboles différents mélangés (incluant un cercle), et deux paires de cartes au symbole identique (ne correspondant pas au symbole prédiction), soit dans notre cas, 2 croix et 2 vagues.

### Explications

Tenez le jeu face en l'air et faites un éventail avec les premières cartes. Montrez qu'elles sont toutes différentes. Faites attention de ne pas montrer les cartes identiques à la fin du paquet. Contentez-vous de n'exposer que la première moitié du jeu. Égalisez le jeu et retournez-le face en bas. Faites choisir une carte dans la première moitié du jeu à un spectateur, uniquement en la touchant. Déposez la carte choisie sur la table. C'est forcément un cercle. Expliquez que cette carte vous servira de prédiction et que vous révélez son identité plus tard.

#### Première phase

Tenez le jeu face des cartes vers vous et faites un éventail vers le centre du jeu. Séparez les cartes en deux et prenez la partie supérieure du jeu (tous des cercles) en main gauche et donnez-les au spectateur. Gardez l'autre moitié du jeu pour vous.

Demandez au spectateur de tenir son jeu, face en bas, derrière son dos ou sous la table. Faites de même en donnant vos instructions.

Demandez au spectateur de choisir une carte à l'aveugle et de la déposer face en bas sur la table devant vous. Le spectateur ne doit pas regarder la carte. Vous prétendez alors que vous faites de même, mais en réalité, vous retirez la carte du dessous du jeu (dans notre cas,

la vague) et placez cette carte face en bas sur la table, devant le spectateur.

Demandez maintenant au spectateur de prendre votre carte et de la glisser sous la table (ou derrière son dos), de la retourner et de l'insérer, face en l'air, dans son paquet, face en bas.

Vous faites apparemment la même manœuvre avec sa carte. En réalité, vous placez cette carte face en bas sur le dessus de votre paquet. Puis retirez la carte de sous votre paquet (la carte vague, duplicata de la carte que vous venez de donner au spectateur) et retournez-la dans votre paquet.

Ramenez votre paquet face en bas sur la table. Le spectateur en fait de même. Faites simultanément un ruban sur la table pour révéler les cartes faces en l'air. Les symboles sont identiques ! Retirez chacune des cartes de chaque paquet et déposez ces cartes sur le côté.

#### Deuxième phase

Nous allons refaire exactement la première phase de la routine. Encore une fois échangez chacun de vous, une carte choisie face en bas. Vous donnez au spectateur la carte du dessous de votre paquet (carte croix) qu'il va insérer face en l'air dans le sien. Une fois de plus, prétendez vous-même que vous retournez la carte qu'il a choisie face en l'air dans votre paquet. En réalité vous déposez cette carte face en bas sur votre paquet. Ensuite, vous prenez la carte qui se trouve sous votre paquet (une croix) et vous l'insérez, face en l'air, dans le vôtre. Les cartes sont étalées sur la table. Les deux symboles correspondent exactement ! Posez cette paire de carte sur le côté.

# Vintage

## Troisième phase

Expliquez que vous allez tenter une dernière expérience. Demandez au spectateur de placer, comme vous, son jeu derrière son dos. Demandez-lui de retirer une carte et de la garder derrière son dos. Ensuite demandez-lui de remettre le reste de son jeu, faces en bas, sur la table. Il aura bien sûr retiré une carte représentant un cercle. De votre côté retirez la carte qui se trouve sur le dessus de votre paquet (un cercle) et placez cette carte sur la table comme sélection. Placez le reste des cartes du spectateur sur les vôtres et placez ce jeu sur le côté.

Dites que le spectateur a choisi la carte qu'il désirait et qu'il est impossible de

savoir son identité. Montrez finalement que vous avez choisi un cercle. La carte du spectateur est aussi un cercle. Retournez alors votre carte de prédiction ; c'est aussi un cercle ! Vous venez d'être témoin de trois coïncidences troublantes.

## Quelques réflexions complémentaires

Pour remettre le jeu en place, rien de plus simple ! Placez les trois cercles faces en bas sur le dessus du jeu. Ensuite, placez les deux paires sous le jeu.

Vous pouvez effectuer un faux mélange avant de commencer la routine. Mélangez, à la française, 8 ou 10 cartes du dessus du jeu que vous remettrez sur le dessus.

Lors de la troisième phase, vous pouvez forcer le cercle en demandant par exemple à un autre spectateur de couper le jeu. Vous utiliserez alors un forçage en croix. Personnellement, j'utilise un Blitz direct pour accomplir ce petit miracle. J'ai longtemps fait cette routine. La troisième phase est très déroutante tant pour un public normal que pour les magiciens. C'est un effet de mentalisme très pur et très bien construit. Vous vous en rendez compte lors de vos multiples utilisations. Amusez-vous bien et à très bientôt !

# Revue d'antan

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

## QUELQUES TOURS DE CARTES

### Coupe-coupe, ou la carte qui remonte toujours sur le jeu.

Remarque la carte du dessus d'un jeu : as de cœur. Dites que cet as a tendance à monter et sortir du jeu. Cela dit, posez la main droite **D** à plat sur les cartes pour enlever l'as de cœur (fig. 2) et le dissimuler dans la main comme figure 3. Faites couper (fig. 4) en portant le paquet **B** sur **A**. En posant la main droite sur le jeu, vous y déposez l'as de cœur (fig. 5), carte que les spectateurs croyaient au milieu du jeu !... Vous la montrez, puis la remettez dessus, pour recommencer ensuite de la même façon, avec les mêmes mouvements. Cela s'appelle enlever et poser la carte.

### L'as de trèfle introuvable.

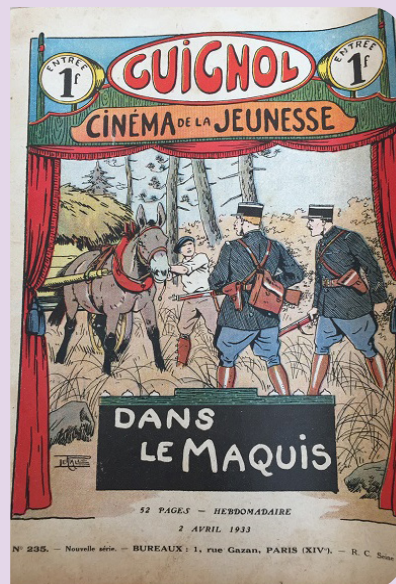
Ce tour, très amusant, est plutôt une facétie. Prenez les as d'un jeu, séparément (fig. 1), et retournez-les sur la table (fig. 2). Mais le public ne s'est pas aperçu que l'as de trèfle a été remplacé par un second as de carreau. Les cartes étant retournées comme figure 2, proposez à un spectateur de venir jouer à la devinette, en lui offrant cent francs s'il parvient à découvrir l'as de trèfle (ce qui est impossible, puisqu'il est absent). Les quatre as sont donc passés les uns sur les autres (fig. 2), changés de place, pour montrer qu'on embrouille le jeu. Le spectateur désigne tantôt une carte, tantôt une autre, après chaque changement de place. Il ne trouve jamais l'as de trèfle... et pour cause !

### La pomme aux cartes.

Prenez une belle pomme, pour exécuter votre tour. Elle ne sera ni coupée ni truquée : c'est un simple accessoire. Placez-la sur la table en **P** (fig. 1), à quelque distance d'un paquet de cartes **J**. Annoncez que vous allez faire passer invisiblement quelques cartes du jeu dans la pomme, dans votre main gauche (fig. 2). Présentez-vous alors face au public, comme figure 3, la main gauche **G** tenant les cartes appuyées contre la pomme. De la main droite **D** faites semblant de presser le fruit, pour en faire sortir des cartes, que vous tirez délicatement en dessous, de votre main gauche **G**. L'effet est vraiment curieux et l'illusion parfaite.

### Livre truqué, révélateur de cartes.

Collez ensemble, sur la couverture postérieure, les derniers feuillets **PC** d'un livre (fig. 1). Découpez dans cette petite épaisseur un rectangle pour y loger un miroir **M**, tandis que tous les autres feuillets **PL** resteront libres. Vous disposerez alors sur la table un livre support **S** sur lequel vous placerez le livre révélateur (fig. 2). Puis vous annoncez alors que vous allez lire dans ce livre toutes les cartes d'un jeu vu par vous à l'envers. En effet, les cartes présentées au public, comme figure 2, sont aperçues par vous dans le miroir **M** qui vous les révèle une à une. On peut tenir le paquet de la main gauche et enlever chaque carte aussitôt devinée. Le livre, une fois fermé, conserve son aspect ordinaire.



Avril 1933

# Curiosités magiques

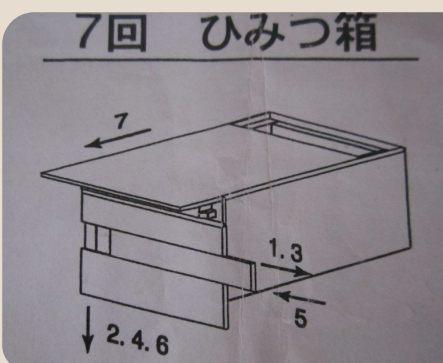
par Joël Hennessy



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.

Cette fois-ci il ne s'agit pas vraiment d'un objet à caractère magique. Quoique.

Un ami m'a ramené du Japon une petite merveille. Il s'agit d'une boîte magnifiquement décorée. Le but est d'ouvrir le tiroir en faisant coulisser des pièces. (Comme les boîtes marocaines que l'on trouve dans le souk).



Ici, non seulement les mouvements sont multiples, mais la qualité de fabrication de cette boîte rend les choses plus difficiles, car il faut bien chercher pour trouver la pièce coulissante.

Pour ouvrir celle-ci il n'y a que 7 mouvements.

Il paraît qu'il en existe avec plus de 50 mouvements....

Je dirais même qu'il faut veiller à ne pas perdre la notice, sous peine de ne jamais retrouver le modus-operandi.



# Manip

Extrait du MANIP 15 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site [planetmagie.com](http://planetmagie.com). Le N° 15 correspond au début des planches en couleur sur la vie de Robert Houdin et aux tours offerts avec tout le matériel.

## Le grand truc des as

(extrait 120 tours de prestidigitation)

### Effet

On place les quatre As, faces en haut sur la table. Il est posé sur chacun trois cartes faces en bas. Un des paquets ainsi composé est mis de côté. Les trois As restants disparaissent un à un de chaque paquet. En final, le paquet mis de côté au début contient les quatre As...

### Préparation

Disposez les cartes faces en haut de la manière suivante : trois As normaux (correspondant aux trois As double face), neuf cartes quelconques, un As normal et enfin les trois cartes double face (côté As visible).

### Présentation

Prenez ce paquet de seize cartes de la poche ou d'un paquet de cartes.

Présentez-le en éventail faces visibles. Faites-en sorte que le public voit bien les quatre As du dessus et quelques cartes normales, sans montrer les dernières cartes qui sont également des As visibles.

Refermez l'éventail et disposez les quatre As faces vers le haut sur la table. Rappelez-vous que les trois premiers sont double face, tandis que le quatrième est normal.

Tournez maintenant le reste du paquet en main gauche, face en bas, et comptez trois cartes (les trois As normaux) et déposez-les sur l'As normal sur la table. Répétez l'opération avec les trois autres As.

Vous avez à présent un premier paquet composé de quatre As, trois faces en bas, et une face en haut, et trois paquets composés de trois cartes quelconques faces en bas, et une carte double face côté As vers le haut.

Mettez de côté le paquet contenant les quatre As. Ramassez maintenant un

paquet et ouvrez-le de façon que les spectateurs voient l'As face en haut, et le dos des trois autres cartes, puis refermez l'éventail.

Vous allez maintenant montrer quatre cartes faces en bas (NDLR : il s'agit du comptage Jordan). Le paquet est tenu en main gauche, du bout des doigts, par l'index et le majeur en bas et le pouce en haut. La main droite vient prendre la première carte, puis la deuxième. Dans le mouvement de prendre la troisième carte, la main droite replace secrètement les deux premières cartes, sous le paquet. Aussitôt le pouce gauche presse les cartes et avance vers la droite de manière à décaler les trois du dessus. Les cartes sont prises comme une en comptant trois, par la main droite. Cette manipulation doit se faire sans aucun temps d'arrêt. La main droite prend ensuite la quatrième qui est en main gauche, en comptant quatre. Vous avez ainsi montré quatre cartes faces en bas.

Vous allez maintenant faire disparaître l'As. Tirez la dernière carte du paquet vers l'avant, avec les doigts de la main gauche. Pendant cette action, la main droite monte légèrement, puis la main gauche retourne la carte pour la mettre à la verticale, la face vers le public. La carte est posée face en haut sur la table. Refaites cette action avec la deuxième carte, (double face). La levée de la main droite doit cacher la face de l'As. Posez cette carte comme l'autre sur la table, face carte quelconque face en haut. Idem avec la troisième et quatrième carte...

Répétez l'opération avec le deuxième et troisième paquet. Pour finir, prenez le paquet mis de côté au début du tour, et montrez que les quatre As ont voyagé.

Amusant non ?



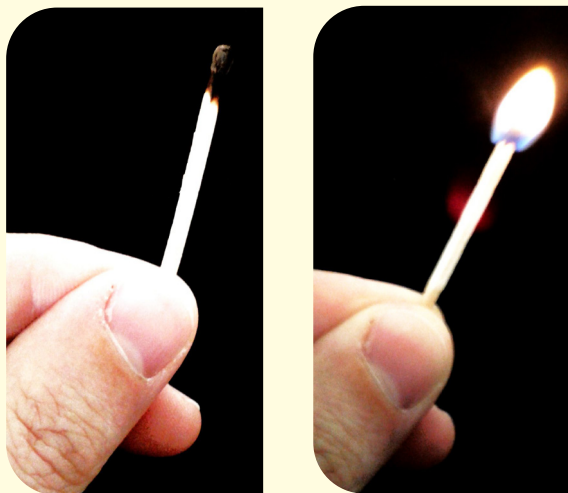
# Ludothèque

## Casse-tête

L'allumette qui s'enflamme

Le magicien présente une allumette ayant déjà servi (fig. 1).

Le magicien frotte cette allumette contre le grattoir d'une boîte d'allumettes et l'allumette s'enflamme magiquement comme une allumette neuve (fig. 2).



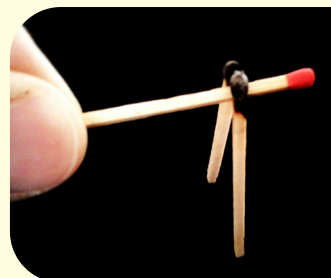
Réponse dans le prochain chardon.

par Ludovic Verona



## Réponse du mois dernier

Comment soulever deux allumettes avec l'aide d'une troisième ?



Il faut brûler deux allumettes qui se touchent par la tête, une fois éteintes, les deux allumettes seront collées par leurs têtes, il suffira de soulever les deux allumettes avec la troisième

# L'histoire du mois

par Pascal Bouché



Un magicien est accoudé au comptoir d'un bar, à moitié ivre, l'air triste.

Le barman lui dit : « Ben dites-donc, ça n'a pas l'air d'aller ?

- M'en parlez pas, je suis en plein divorce...
- Ah mince, et qu'est-ce qui s'est passé ? »

Le magicien pousse un soupir et répond :

« Elles nous épousent parce qu'on est magicien, et elles divorcent... parce qu'on est magicien... »

# Agenda 2020



Thème  
Tout  
s'envole

Laxou

Samedi 11 – AG – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 31 – Lieu à définir



Thème  
Le filage

Laxou

Samedi 01 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 27 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 28 – Lieu à définir



Thème  
Des chiffres  
et des  
lettres

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 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

Jeuudi 30 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 24 – Lieu à définir



Thème  
Les tours  
mpromptus.

Laxou

Samedi 09 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 28 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 29 – Lieu à définir



Thème  
La plage.

Laxou

Vendredi 12 – IMEL ANNULÉ  
Samedi 13 – IMEL ANNULÉ

Nancy

Jeuudi 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

Jeuudi 24 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 25 – Lieu à définir



Thème  
De toutes les  
couleurs

Laxou

Samedi 17 – Cilm Laxou -  
Conférence - Wladimir

Nancy

Jeuudi 29 – Lieu à définir

Metz

Vendredi 30 – Lieu à définir



Thème  
Sur le fil ou  
l'élastique.

Laxou

Samedi 14 – Cilm Laxou

Nancy

Jeuudi 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 est le 17 octobre





*Imp. et Publi. de C.*

Au bazar de **GIROUX** la physique amusante  
A pour maître **DELION**, un sorcier breveté.  
Voyez ces mille objets que sa baguette enchante  
L'Amateur est pourtant, plus que tout enchanté.

**BANARVALET**

## Delion - le magicien des salons

par Benjamin Roubaud vers 1835

Musée Carnavalet