

# Le Chardon Magique

Avril 2021- #213

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

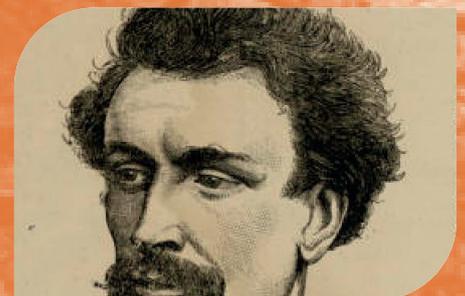
**Ascanio**



Stiftung Zauberkunst



Technique : l'étalement Ascanio



Charles de Vère

# Table des matières

Édito .....	3	Technique .....	12
Un peu d'histoire .....	4	Revue d'antan .....	14
En images .....	7	Tours .....	15
Vintage .....	8	Curiosités magiques .....	18
Portrait .....	11	Manip .....	19
		Découverte .....	20
		La magie des allumettes .....	21
		L'histoire du mois .....	21
		Agenda 2021 .....	22



Fédération Française  
des Artistes  
Prestidigitateurs

# LE CHARDON MAGIQUE

## Directeur de la publication

Frédéric Denis

## Chroniqueurs

Pascal Bouché – Jean Louis Dupuydauby – Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod

## Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann - Théo Gambon - Armand Porcell.

## Photos

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)

Les articles publiés dans le bulletin n'engagent que la responsabilité de leurs auteurs.

## Bureau du Cercle Magique

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

Président : 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)

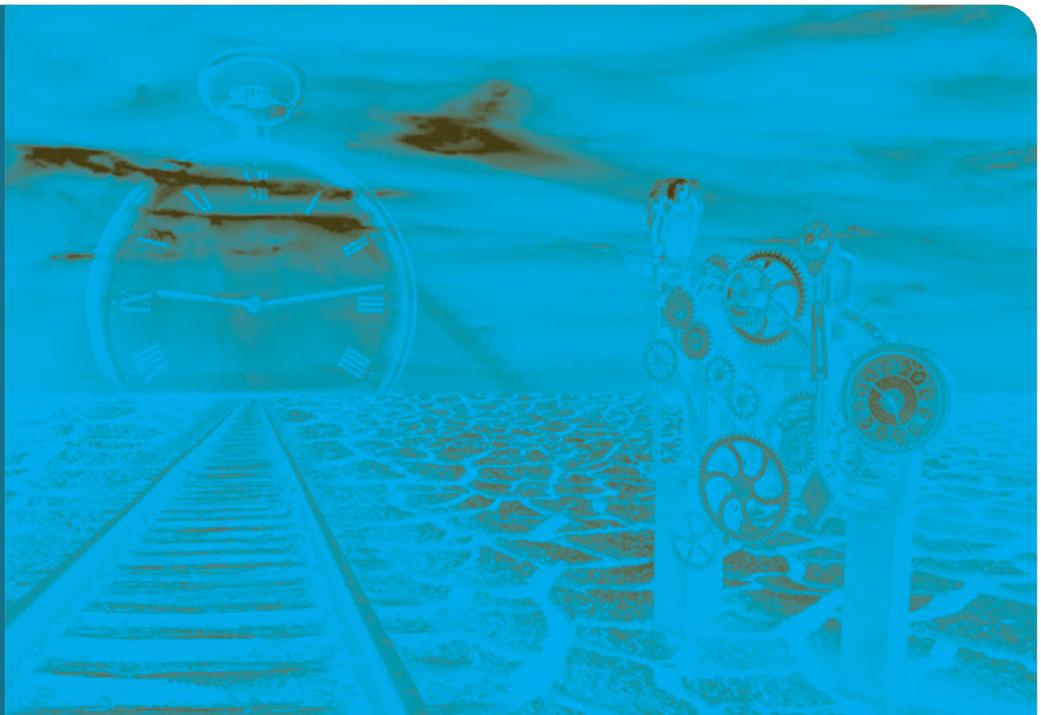
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72  
[julienb4321@live.fr](mailto:julienb4321@live.fr)

## 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

*«Certains hommes parlent pendant leur sommeil. Il n'y a guère que les conférenciers pour parler pendant le sommeil des autres.»*

*Alfred Capus*

Notre citation du mois est plutôt un clin d'œil qu'une pensée profonde. Clin d'œil pour dire que les conférences en présentiel nous manquent. Non pas pour dormir comme le laisse entendre Alfred Capus mais bien pour échanger, partager, se rencontrer. Zoom ne fait pas tout, certes cela permet de belles rencontres, de bons moments mais il n'y a pas ce bonheur qu'on peut parfois ressentir à être au même moment au même endroit.

Depuis des mois, maintenant, il est prévu que des événements culturels redémarrent mi-mai et cela bien avant les nouveaux pics de contamination, ce qui est rassurant c'est que malgré les nouvelles restrictions annoncées, ce cap de mi-mai semble rester.

Restons prudents mais préparons-nous à pouvoir petit à petit reprendre des activités et entrevoir le bout du tunnel. En attendant vous avez le chardon magique entre vos mains ou plutôt devant vos yeux sur votre écran qui vous accompagne dans cette attente.

Saviez-vous que vous pouvez

retrouver gratuitement les 212 anciens numéros sur notre site [planetmagie.com](http://planetmagie.com) ?

Ce chardon est une formidable aventure mais sachez qu'un journal sans auteurs sans contributeurs ne peut pas tenir dans la durée et la qualité. C'est pourquoi je ne remercierai jamais assez tous ceux qui, chaque mois, contribuent à la réussite de cette publication. Auteurs réguliers, certains depuis de nombreuses années ou ponctuels sans oublier les correcteurs d'orthographe et ceux qui donnent des idées ou des infos.

Dans ce chardon nous accueillons un nouveau collaborateur en la personne de Daniel Rhod qui nous proposera régulièrement un apport technique. Aujourd'hui il s'agira de l'étalement Ascanio que vous pourrez apprendre ou réviser mais aussi mettre en pratique grâce à plusieurs tours expliqués.

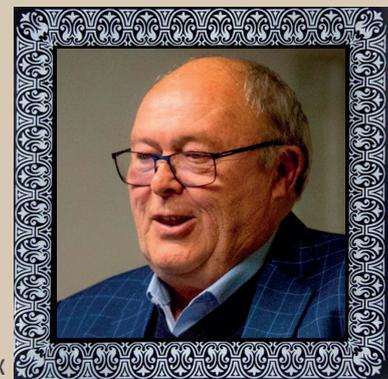
Pour être complet dans mes mercis je ne dois pas vous oublier car ce sont vos remarques et encouragements qui nous motivent.

Bonne lecture à tous.  
Frédéric Denis



# Un peu d'histoire

## L'impossible divorce de Charles de Vère et Okita



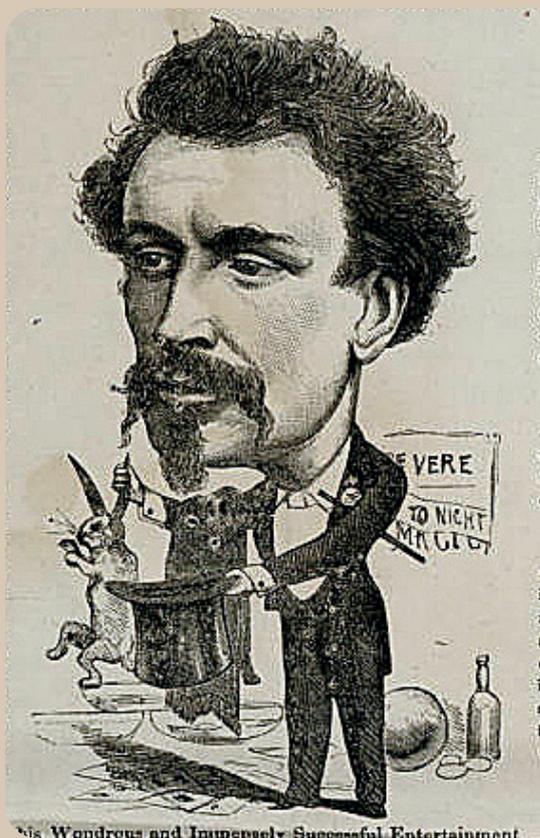
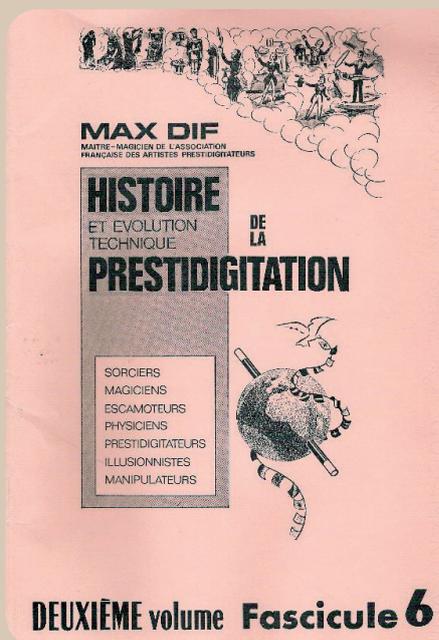
par Didier Morax

L'histoire a des méandres et il est important de ne pas prendre des raccourcis. Dans « L'Histoire de la prestidigitation » tome 1, pages 418 et 419, Max Dif a écrit :

*Professeur de physique, Marcketti fit l'acquisition d'un théâtre itinérant après la guerre de 1870, dans lequel il profilait également des ombres chinoises. Il disait avoir été le premier à introduire « La malle des Indes » en France. Mais rien ne permet d'étayer cette affirmation, le seul document de notre connaissance relatif à cette production du théâtre Marcketti étant une affiche datée du 16 janvier 1875, alors que Brunnet et Émile Robert-Houdin l'avaient déjà présentée à Paris en 1874.*

Dans le Chardon Magique n° 211 de février 2021, nous avons pu apporter de l'eau au moulin du sérieux Max Dif qui n'avait pas connaissance de la participation de De Vère, inventeur de la malle des Indes, chez Marcketti à la foire de St Quentin en octobre 1873. Il ignorait également que c'était bien Marcketti qui présentait « la malle du spirite » selon son appellation de l'époque. En bon historien, Max Dif n'avait pas fait le pas de trop, et s'était cantonné aux documents connus au moment de ses recherches.

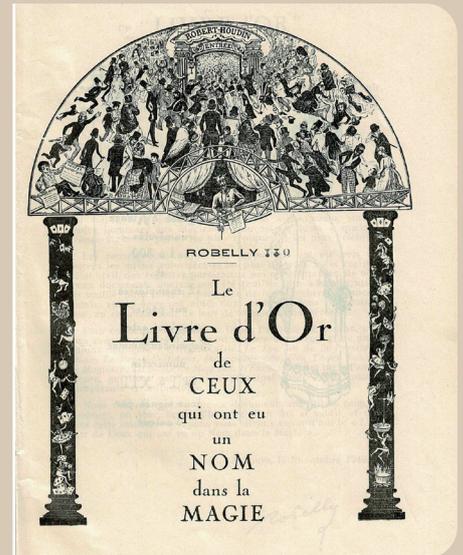
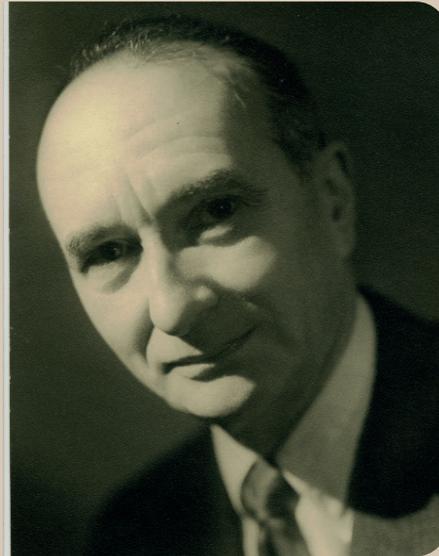
Malgré tout, Max DIF a écrit, page 201 du second volume : *C'est à Bruxelles que Mme de Vère commença sa carrière.* Sur la page 211, il écrit au sujet d'Okito : *Le pseudonyme d'Okito lui a été longtemps contesté par Charles De Vère qui lui reprochait de l'avoir copié, ainsi que le numéro de son épouse Okita (The Sphinx novembre 1902).* Les écrits d'Isabelle de Portugal, seconde épouse, adressés à Robelly ont infirmé les supputations de la revue magique américaine. Dans ce cas encore, Max Dif n'a pas dépassé les limites puisqu'il cite ses sources, sauf que jusqu'à maintenant Charles de Vère a eu officiellement deux femmes et que Julia Ferrett n'est aucune d'elles.



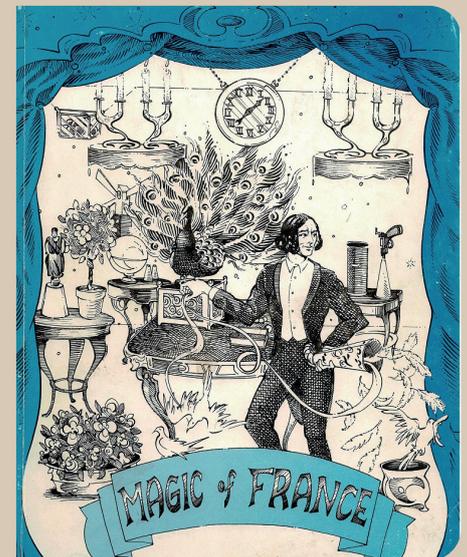
# Un peu d'histoire

suite

Robelly dans « Le livre d'or de ceux qui ont eu un nom dans la magie » a commis la même erreur que Max Dif en mariant Charles et Okita.



Dans « Magic of France » paru en 1993, les éminents Jacques Voignier et Robert Albo n'ont pas seulement perpétré l'erreur, ils en ont ajouté en réduisant la famille à 4 enfants, deux filles et deux garçons.



Dans leur sillage, dans le numéro 211 du Chardon Magique, j'ai moi aussi écrit ces inepties : Sa première femme fut Julia Ferrett née à Sturminster Newton, Angleterre, le 12 décembre 1852 et décédée le 27 juillet 1916 à Paris 16°. Ils eurent 8 enfants...

Attention ! Les découvertes historiques récentes permettent au Chardon Magique d'inviter ses lecteurs à faire les rectifications suivantes : jusqu'à ce jour, aucun acte officiel ne prouve qu'Okita fût l'épouse légitime de De Vère. Au lieu de 8 enfants ensemble, vous noterez 7. Avoir 7 enfants avec le même homme n'oblige pas à avoir une union officielle, surtout quand cet homme est déjà marié. Herbert Gardiner Shakespeare WILLIAMS, alias Charles De Vère s'était marié le 30 juillet 1863, à l'âge de 19 ans, avec Ann Amelia Darby, âgée de 17 ans à St Pancras, Middlesex, Angleterre. Ann était artiste interprète.

Page 206

1863. Marriage solemnized at St Pancras in the Parish of St Pancras in the County of Middlesex

No.	When Married.	Name and Surname.	Age.	Condition.	Rank or Profession.	Residence at the time of Marriage.	Father's Name and Surname.	Rank or Profession of Father.
415	July 30	Herbert Shakespeare Williams Ann Amelia Darby	19 17	Bachelor Spinster	By Profession -	St Pancras St Pancras	John Shakespeare Williams John Darby	By Profession Builder

Married in the Parish Church according to the Rites and Ceremonies of the Established Church, by \_\_\_\_\_ or after Kanns by me.

This Marriage was solemnized between us, Herbert Shakespeare Williams in the Presence of us, James F. Smith  
Ann Amelia Darby James F. Smith

---

1862. Marriage solemnized at St Pancras in the Parish of St Pancras in the County of Middlesex

No.	When Married.	Name and Surname.	Age.	Condition.	Rank or Profession.	Residence at the time of Marriage.	Father's Name and Surname.	Rank or Profession of Father.
416	Aug 2	Madeline Gates Anna Lincoln	19 17	Bachelor Widow	Labourer -	St Pancras St Pancras	William Gates Thomas Shirley	Labourer Builder

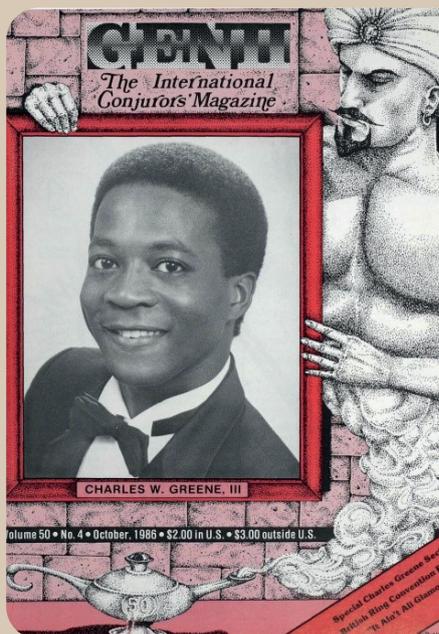
Married in the Parish Church according to the Rites and Ceremonies of the Established Church, by \_\_\_\_\_ or after Kanns by me.

This Marriage was solemnized between us, Madeline Gates in the Presence of us, James F. Smith  
Anna Lincoln James F. Smith

# Un peu d'histoire

suite

Ils eurent un fils, Claude, né en 1874. Ce fils sera élevé par Caroline Williams, mère de Charles selon les recensements anglais de 1881 et 1891. Pour la naissance de Clémentine « IONIA », en 1888, l'acte précise que Charles et Julia sont domiciliés conjointement. Cela renforce le fait qu'ils n'avaient pas d'union officielle. Nous savons qu'Okita est décédée le 27 juillet 1916, mais nous n'avons pas encore trouvé la date de décès de sa première femme. De 1914 à 1916, des archives indiquent qu'Ann Darby est une actrice résidant dans des ateliers à Westminster, Londres. En 1911 Charles de Vère est recensé à Londres chez Isabelle de Portugal avec l'annotation « veuf », ce qui n'était pas le cas. Ils se marièrent le 18 août 1920 à Londres, pour conclure une relation entamée au moins, dix ans plus tôt.



Ces précisions sont alimentées par les échanges de recherches que j'ai avec l'historien collectionneur américain Charles Greene III, spécialiste de Ionia. Dans quelques mois, il sortira un ouvrage sur cette magicienne qui a marqué son époque. Si vous êtes intéressé par son travail sur l'histoire de Ionia, suivez sa conférence sur Youtube : <https://youtu.be/TEWLQ-d63I8>.

Pouvoir accéder à des milliers de journaux et documents chez soi, depuis son fauteuil, est une richesse et une facilité que n'avaient pas nos anciens. Ils devaient se déplacer, écrire, espérer des réponses plus ou moins rapides. Nous ne pouvons que compléter leur colossal travail avec le plus grand respect qui leur est dû.



## Clementine de Vere London, England



## Collège Antoine Salembier Rencontre avec l'auteur

N'oubliez pas, nous vous proposons une session Zoom pour échanger avec Antoine Salembier sur son dernier ouvrage : Collège. Cette rencontre aura lieu le **samedi 17 avril de 14h à 16h**. Afin de pouvoir participer et recevoir le code de connexion, merci d'envoyer votre demande à : [cerclomagiquedelorraine@gmail.com](mailto:cerclomagiquedelorraine@gmail.com) Bien sûr, cette rencontre est entièrement gratuite.



# En images

Mars  
Réunion ZOOM Nancy & Metz  
thème : les yeux fermés



## Grand Derby Prediction

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.

Qui ne connaît pas la firme Tenyo ? On possède tous au moins l'un de ses tours. Si, si, regardez bien ! Il prend la poussière sur une vieille étagère de votre bureau. C'est évident ! Enfant, mes économies et mon argent fièrement glané à Noël ont financé bon nombre de ces remarquables gadgets magiques d'une ingéniosité remarquable.

Je ne regrette qu'une seule chose, comme beaucoup d'entre nous, ne pas les avoir collectionnés au fur et à mesure. Car aujourd'hui, ce sont réellement des objets de collection.



La petite routine que je vous présente aujourd'hui a l'avantage de pouvoir être réalisée avec des cartes normales. C'est pour cette raison que je vous la livre comme un vintage, mon intention n'étant pas de vous proposer un catalogue ou une rubrique sur les tours Tenyo. Cela pourrait être une nouvelle idée à proposer à Frédéric Denis mais ces tours ne s'apparentent pas à des vintages à proprement parler.

Cette routine utilise une application directe du fabuleux mouvement de Paul Curry, le Swindle move que j'utilise comme climax dans ma routine **Éphéméride**.

**Grand Derby Prediction** fait partie d'une série limitée destinée aux magiciens et ne sera vendue que dans les magasins spécialisés. Il est en général particulièrement apprécié des professionnels.

À l'époque où je travaillais pour Mephisto-Huis, nous en avions des caisses entières !

C'est un cadeau qui fut offert aux participants d'un Mephisto Day. On avait tellement d'exemplaires que Dirk ne savait plus quoi en faire et finit par les distribuer presque gratuitement ! Et pour autant, je n'en ai même plus un exemplaire... Si quelque part cette routine traîne dans vos tiroirs, n'hésitez pas, je suis preneur !

### Effet

Vous proposez à votre public de participer à un simple petit jeu basé sur les courses de chevaux. Votre spectateur mélange huit cartes, chacune montrant l'image d'un cheval de course, numérotée de 1 à 8. Vous mélangez ensuite davantage les cartes en donnant des instructions à votre spectateur. Le but du jeu est de deviner l'ordre des chevaux.

Vous écrivez une prédiction sur une feuille de papier.

Votre prédiction indique l'arrivée du premier et du deuxième cheval.

En plus, il y'a une autre prédiction dans le bas de la feuille qui indique l'ordre exact des autres chevaux !

### Préparation

Vous avez besoin des huit cartes sur lesquelles sont représentés des chevaux, numérotées de 1 à 8. Ces cartes sont marquées des mêmes numéros sur leurs dos respectifs.

Si vous ne possédez pas ces cartes, vous pouvez utiliser des cartes normales, marquées de préférence. Si elles ne sont pas marquées, nous verrons une autre façon de présenter cette expérience.

Vous aurez aussi besoin d'un petit bloc-notes pour effectuer votre prédiction.

Pour expliquer la routine, nous utiliserons les cartes spéciales représentant les chevaux.

### Présentation

- *J'ai deux passions dans la vie, la magie bien sûr et les courses de chevaux. Lorsque je ne suis pas en gala, j'aime traîner dans les hippodromes. Ma passion pour les chevaux était tellement dévorante que j'ai fini par consacrer toute mon énergie à la Magie.*

- *J'aimerais pourtant vous proposer un petit jeu, un petit pari qui réunit ces deux passions.*

- *J'ai ici quelques cartes un peu spéciales qui représentent des chevaux et leurs jockeys. Ces cartes sont numérotées de un à huit pour bien les distinguer. Grâce à ces cartes, nous pourrions imaginer une petite course.*

Présentez les différentes cartes aux spectateurs numérotées de un à huit. Le un se trouve sur la face du jeu.

- *Avant que la course ne commence, j'aimerais vous expliquer quelques règles.*

- *Les règles sont celles-ci. Si vous dites « allez-y ! », je déposerai juste la carte sur la table. Si vous me dites « changez ! », j'échangerai deux cartes et je les placerai sur la table. Une petite répétition s'impose.*



# Vintage

Tenez le jeu en main gauche faces en bas. Dans un premier temps, décalez légèrement les deux cartes supérieures du jeu vers la droite.

Deux possibilités s'offrent au spectateur :

Si le spectateur dit « *allez-y !* » prenez la carte supérieure du jeu par le coin supérieur droit entre le pouce et l'index de la main droite. Retournez cette carte face en l'air et déposez-la sur la table.

Si le spectateur dit « *changez !* », posez votre majeur droit sous la deuxième carte et tirez celle-ci vers la droite, la carte supérieure étant maintenue par le pouce gauche. Saisissez la deuxième carte entre le majeur et le pouce de la main droite et posez-la sur la carte supérieure du paquet (restée en léger décalage). Votre main droite retourne ces deux cartes faces en l'air, et les dépose sur la table. Vous donnez ainsi l'illusion d'intervertir les deux cartes.

Recommencez ces actions avec les deux cartes suivantes en demandant au spectateur s'il désire changer les cartes ou non. Déposez ces cartes sur la carte se trouvant sur la table. Répétez ces mouvements jusqu'à épuisement des cartes. Le spectateur aura l'impression d'avoir mélangé les cartes selon son bon vouloir. Et dans ce cas, c'est évidemment le cas, car nous avons retourné les cartes au fur et à mesure de la distribution ! Montrez le nouvel ordre des chevaux



en retournant les cartes. L'ordre est bien évidemment différent.

*- Regardez s'il vous plaît les cartes. L'ordre des cartes est maintenant totalement différent.*

*- Nous pouvons commencer la course mais dans un premier temps je voudrais que vous mélangiez les chevaux. Mélangez-les bien, c'est important pour que personne ne puisse connaître l'ordre de départ.*

Le spectateur mélange les cartes. Récupérez-les et placez-les en un ruban sur la table. Vous pouvez donc facilement lire le marquage sur le bord de chaque carte.

*- Les chevaux sont prêts à partir sur la ligne de départ. C'est le moment de parier sur la course. Selon vous quels sont les deux chevaux qui sont susceptibles de remporter le grand prix ?*

*- Je vais vous demander d'écrire les numéros des deux premiers gagnants sur ce bloc-notes. Je ferai de même après-vous.*

Le spectateur écrit sa prédiction sur sa petite feuille. Pendant ce temps-là, profitez pour regarder le marquage au dos des cartes. À votre tour, écrivez votre prédiction en écrivant d'abord les deux premiers numéros du ruban (attention à bien commencer par la carte supérieure du ruban !). Vous les écrivez en grand sur la partie haute de la feuille. Les six numéros suivants seront écrits en plus petit en bas de la feuille. Pliez d'abord le bas pour cacher les petits numéros puis le reste de la feuille pour cacher les grands.

*- Plions nos papiers. Les jeux sont faits ! Bonne chance !*

*- Dites-moi « Allez-y ! » ou « Changez ! » pour chacune des cartes en suivant les règles que je vous ai apprises. C'est parti !*

Nous allons suivre exactement les mêmes règles que citées précédemment sauf que nous n'allons pas retourner les cartes cette fois-ci. Cette technique s'appelle le Swindle Move de Paul Curry.

Tenez le jeu en main gauche faces en bas et décalez légèrement les deux cartes supérieures du jeu vers la droite.



Comme précédemment, deux possibilités s'offrent au spectateur :

Si le spectateur dit « *Allez-y !* » prenez la carte supérieure du jeu par le coin supérieur droit entre le pouce et l'index de la main droite et déposez-la face en bas sur la table.

Si le spectateur dit « *Changez !* », nous allons donner l'illusion d'inverser l'ordre des deux cartes supérieures de cette manière :

Posez votre majeur droit sous la deuxième carte et tirez celle-ci vers la droite, la carte supérieure étant maintenue par le pouce gauche. Saisissez la deuxième carte entre le majeur et le pouce de la main droite et posez-la sur la carte supérieure du paquet (restée en léger décalage). Votre main droite dépose ces deux cartes faces en bas sur la table. Vous donnez ainsi l'illusion d'intervertir les deux cartes alors que les cartes restent dans le même ordre (inversé naturellement).

Recommencez ces actions avec les deux cartes suivantes en demandant au spectateur s'il désire changer les cartes ou non. Répétez ces mouvements jusqu'à épuisement des cartes. Le spectateur aura l'impression d'avoir mélangé les cartes selon son bon vouloir alors qu'il n'en est rien. L'ensemble des cartes a tout simplement été inversé !

*- Les chevaux arrivent dans la dernière ligne droite. Ils sont au coude à coude.*

*- S'il vous plaît, dites à nouveau « Allez-y » ou « Changez » pour chaque carte, une dernière fois !*

# Vintage

Réitérez le swindle move avec l'ensemble des cartes. À la fin de la manœuvre, toutes les cartes seront dans le même ordre que sur la ligne de départ.

- La course est terminée. Regardons nos paris.

Confirmez l'ordre d'arrivée en révélant les cartes une à une en commençant uniquement par les deux premières. Il y a de grandes chances que le spectateur ait misé sur le mauvais cheval !

Révélez les deux premiers numéros de votre prédiction. Ce sont les bons chevaux. Dans un second temps, révélez l'arrivée complète de la course en produisant les six derniers numéros !

- Il semblerait que j'ai gagné la course. Avez-vous remarqué la partie repliée ? Voulez-vous l'ouvrir ? En fait, j'ai prédit la course complète ! C'est dommage car je ne joue plus au PMU !

## Quelques réflexions complémentaires

Pour cette routine, il est plus agréable de se procurer les cartes proposées. Vous pouvez aussi vous les fabriquer facilement si vous le désirez.

Sinon des cartes normales marquées feront très bien l'affaire. Si vos cartes ne sont pas marquées vous pouvez déterminer un ordre de départ que vous devrez retenir. Au lieu de donner le jeu au spectateur pour le mélanger faites un mélange Charlier complet pour ne pas déranger l'ordre des cartes, tout simplement. Vous pouvez alors faire votre prédiction.

Un de mes amis a développé une version avec une course de voitures très concluante.



À vous maintenant de personnaliser cette idée ! À vos stylos !

## Anecdote

Il existe deux versions différentes de ce tour. La version originale sortie en 2000 dans la collection « spécial Magicien » et une réédition moderne vendue au Japon depuis quelques années. Le tour est le même mais le matériel est légèrement différent.

Premièrement la couleur du dos des cartes était bleue sur la version originale et elle est désormais verte. Mais le changement le plus significatif est que la qualité des cartes est différente car celles incluses dans la première version sont beaucoup plus épaisses et de meilleure qualité. La différence est vraiment flagrante et les cartes originales sont plus belles, solides et agréables à manipuler. En fait il s'agit exactement du même style de cartes, très épaisses, que celles que l'on peut trouver dans le tour d'Hiroshi Kondo « Shot in The Dark ».

Donc si vous avez l'occasion d'acheter ce tour et que vous avez le choix, privilégiez sans aucune hésitation la première édition bien meilleure en tous points et qui en plus bénéficie d'une notice Anglaise sous forme de livret (ce qui n'est plus le cas avec la réédition où la notice est une simple feuille écrite en Japonais car le tour est désormais exclusivement vendu au Japon).



# Portrait

## Arturo de Ascanio

par François Ziegler



**A**rturo de Ascanio y Navaz (1929-1997) est considéré comme le père de la cartomagie espagnole. Avocat par profession et magicien par passion, il a dédié une grande partie de sa vie à la magie et a été l'un des fondateurs de la prestigieuse École Magique de Madrid. Il commence très jeune à s'intéresser à l'illusionnisme.

En 1948, il intègre la Sociedad Española de Illusionismo. Cette même année et jusqu'en 1953, il apprend toutes les techniques classiques de la manipulation (jongleries de cartes, manipulations de boules de billards, etc).

Après sa rencontre avec Fred Kaps en 1953, Arturo de Ascanio décide de laisser la magie de scène et se consacre totalement au close-up. Guidé par Jean Carles et Fred Kaps (ses deux grands maîtres), il comprend que la véritable magie réside dans la lenteur et le naturel des mouvements, sans que transparaisse la moindre habileté. Il étudie les techniques américaines et plus spécialement la conception de la magie de Dai Vernon.

Il écrit, pendant l'été 1956, un livre qui s'intitule *Navajas y Daltonismo*. Bien que consacré aux tours de canifs, ce livre traite aussi de la psychologie des effets et techniques de magie.

En 1959, il obtient, au congrès de Séville,



le « Gran Premio Extraordinario ». En 1970, il obtient le Premier Prix Mondial de Cartomagie au congrès de la FISM à Amsterdam ainsi qu'un prix en micromagie.

Après une trop longue absence, il reprend ses activités magiques en 1977. Il entame une tournée de conférences dans de nombreux pays.

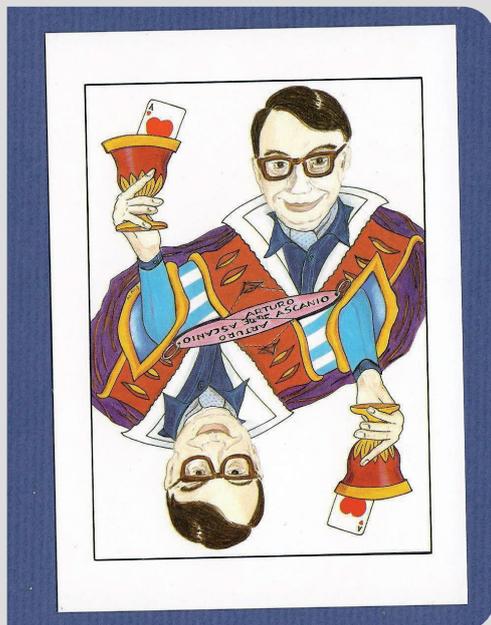
C'est aussi à cette époque que l'on commence à parler mondialement de lui. Il décède d'une crise cardiaque chez lui, à Madrid, en faisant sa magie des cartes, le dimanche 6 avril 1997.

En 1965, il invente la technique qui le rendit célèbre dans le monde entier, le « culebreo »



(« couleuvre »). Fred Kaps baptisa la technique Ascanio Spread (« Étalement Ascanio »). C'est sous ce vocable qu'elle est passée dans l'arsenal magique mondial.

Jesús Etcheverry, un ami proche d'Ascanio, a commencé à publier après la mort de ce dernier les différents manuscrits qui donneront les quatre volumes de *The Magic of Ascanio*. *The Structural Conception of Magic*, qui constitue le premier volume de *The Magic of Ascanio*, est consacré à sa réflexion théorique. *Studies of Card Magic* (tome 2) et *More Studies of Card Magic* (tome 3) contiennent toutes ses créations avec des cartes, tandis que le quatrième volume *Knives and Color-Blindness* est un traité sur la magie des canifs.



Fism 1979 : Jean Jacques Sanvert, Ascanio, Bernard Bilis

# Technique

## L'étalement Ascanio

par Daniel Rhod



**Historique.**— Cette technique a été inventée par le cartomane espagnol Arturo de Ascanio. Elle fut une révélation lorsqu'il l'exposa au congrès FISM d'Amsterdam en 1970. Elle fut publiée dans le magazine espagnol *Illusionismo* en 1971 sous l'appellation «El culebreo» (la couleuvre), par analogie au déplacement onduleux des cartes tel celui du reptile. Fred Kaps rebaptisa la technique en lui donnant le nom *d'Ascanio spread*. En 1972, Brother John Hamman publia dans *Pallbearer* l'adaptation de la technique à la tenue Biddle modifiée. Cette tenue est couramment utilisée aujourd'hui.

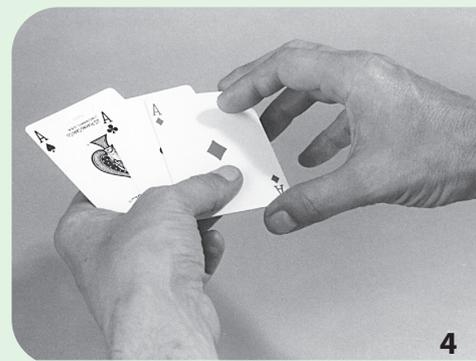
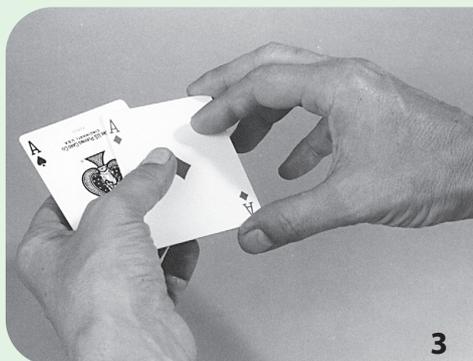
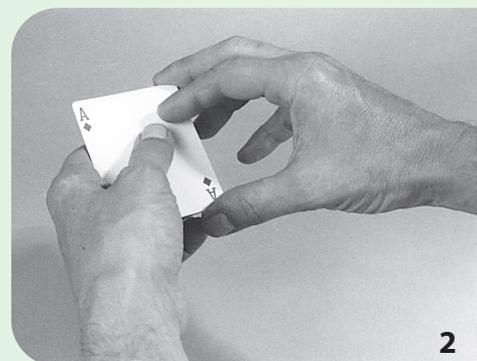
Étaler ouvertement quatre cartes en en dissimulant une ou plusieurs.

1. Séparez les 4 As par une carte quelconque située en troisième position, de la façon indiquée par la photo 1.

2. Tenez le paquet face en l'air en main gauche, en position de la donne. Saisissez-le en main droite en tenue Biddle modifiée, le pouce étant placé au coin inférieur droit et le majeur au coin supérieur droit (photo 2).

3. Chaque carte va être détachée successivement l'une de l'autre et la double sera gardée en main droite. Pour ce faire, placez l'index gauche sous le paquet et tirez vers la gauche la carte du dessous, à moitié du paquet (photo 3).

4. Placez aussitôt l'extrémité du majeur (et éventuellement de l'annulaire) sous la carte suivante du dessous et tirez-la vers la gauche à moitié du paquet (photo 4).



# Technique

5. Appuyez le pouce gauche sur la carte du dessus pour la maintenir en place et tirez le bloc des deux cartes à moitié vers la droite en déplaçant simultanément vers la gauche la carte du dessus avec le pouce gauche (photo 5).

6. Les cartes vont être bougées un peu dans tous les sens et être frottées l'une sur l'autre dans un mouvement onduleux. Ce mouvement sublimatoire scelle le fait qu'il n'y a rien d'autre que ces 4 cartes. Faites « naviguer » la double tenue entre pouce et majeur droits de gauche à droite et de bas en haut (photo 6).

7. Animez les deux cartes du dessous avec l'index et le majeur gauche de la même façon.

8. Effectuez une suite de petits frottements et de mouvements onduleux où toutes les cartes s'animent pendant un très court instant. (photo 7).

9. Terminez en refermant l'étalement et en égalisant le paquet. Le public est intimement convaincu que vous n'avez que 4 cartes.

## Commentaires

Dans la technique d'origine, les cartes sont tenues par les grands côtés. Rien ne vous empêche d'adopter cette tenue une fois le principe assimilé si vous la préférez.

Si vous désirez replacer la double sur le jeu, ne la sortez pas du paquet : faites glisser la carte du dessus vers la gauche à l'aide du pouce gauche jusqu'à ce que la double soit libre, glissez les autres cartes dessous et égalisez le paquet.

Vous pouvez remplacer la double par une triple, une quadruple... selon les besoins de vos routines.

## À savoir

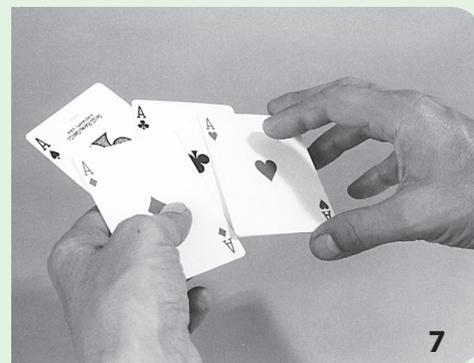
Ascanio a publié diverses variantes et extensions de sa passe, comme « l'Étalement Las Palmas » ou « l'Exposition sincère ». Certaines sont exposées dans la vidéo Ascanio Séminaire. Notez que le magazine Imagik a consacré un numéro spécial à Ascanio en 1997.



5



6



7

## Un week-end avec Ascanio

J'avais organisé, en partenariat avec François Montmirel (Joker de Luxe) et Guy Lore (Paris Magic), une conférence et un séminaire à l'occasion de la venue en France en 1996 d'Arturo Ascanio.

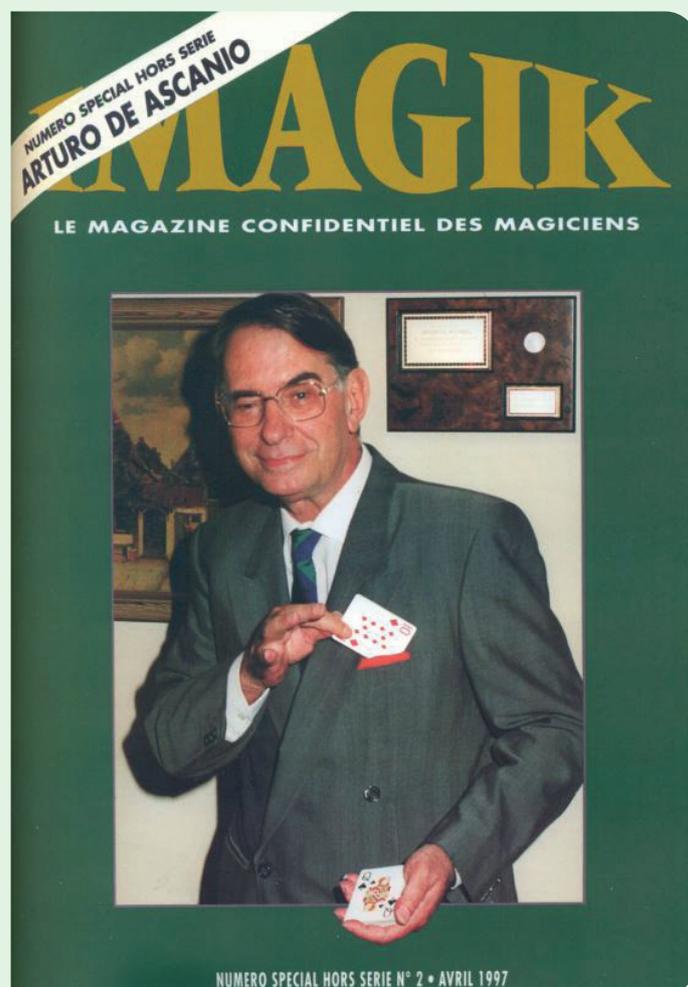
Il a logé chez moi pendant quelques jours.

Le matin, il s'est montré très courtois et a beaucoup apprécié le petit déjeuner préparé par mon épouse. Puis, il s'est tourné vers mon jeune fils et lui a demandé ce qui l'intéressait. C'était inhabituel et ça changeait des personnalités que nous recevions à l'occasion, et qui parlaient essentiellement d'eux-mêmes et de magie, souvent sans prêter beaucoup d'attention à leurs hôtes.

Lors de son séjour, j'ai organisé une soirée en son honneur. Le repas s'est déroulé entre rires et conversations, et les magiciens présents ont effectué chacun un tour. Tous, m'ont-ils dit plus tard, ont apprécié la performance d'Arturo : quelle émotion s'en dégageait !

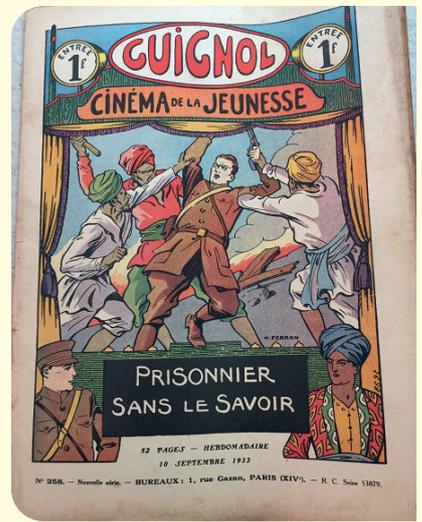
Le sens artistique, l'émotion, sont souvent oubliés au profit du divertissement plus commercial, le fameux *entertainment* anglo-saxon. Ascanio, lors de son entretien pour le numéro spécial Imagik qui lui était consacré, déclara :

*Lorsque je fais quelque chose, on me dit parfois : « Ce n'est pas commercial. » Je réponds : « Je ne poursuis pas une finalité commerciale, je ne suis pas un commerçant. Je le fais parce que ça me plaît et que je suis un artiste. Les écrivains, les peintres savent qu'ils sont des artistes ; le magicien, lui, ne le sait pas. Nous avons un devoir intérieur ; personne ne peut nous dire si nos efforts auront un aboutissement. Un artiste peut ne rien gagner avec ses œuvres, peut-être n'a-t-il pas la faculté de communiquer avec le public, mais son œuvre sort de lui-même. »*



# Revue d'antan

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



Septembre 1933

## QUELQUES TOURS D'ADRESSE

**Démonstration de l'escamotage d'une grosse pièce de 10 francs ou 20 francs sans accessoires.**

1 G D 2 3 G D 4 G D 5 D

La main gauche **G** se présente ouverte, dos au public, tandis que la droite **D** se présente pour placer la pièce (fig. 1). Mais, figure 2, la main gauche **G** se referme sur le vide, tandis que la pièce est empalée par la droite **D**. Alors, figure 3, après des pressions de doigts, vous pouvez ouvrir vos deux mains, la pièce étant retenue dans la main droite **D** présentée à faux, ou avec les deux mains **G** et **D** montrées raides (fig. 4). La pièce disparue doit être ramenée d'un geste sec (fig. 5), comme si elle avait traversé votre manche, ou comme si vous la capturiez dans l'air, telle une mouche qui passe...

**Truquage du chapeau moderne.**

1 2 3 4 5

Autrefois, le prestidigitateur se servait pour ses tours, d'un gibus ou chapeau haut de forme, muni au fond (fig. 1) d'une soupape souple **T** qui dissimulait cartes, rubans, foulards, etc. Avec le chapeau mou moderne (fig. 2), ayant au fond **P** (fig. 3) une pince qui maintient la fente, on opère autrement. En dessous de la pince **P**, qui l'immobilise, on fixe une double soupapée **AA**, d'une seule pièce, qui garnit le fond du chapeau (fig. 4). En dessous, de chaque côté, placez les accessoires légers que vous désirez cacher: foulard rouge **R** d'un côté, puis un autre vert **V**, pour pouvoir les tirer (fig. 5) au nez des spectateurs, après avoir secoué le feutre truqué.

**Les allumettes qui s'évadent.**

1 2 3 4 5

Sous le tiroir vide d'une boîte de suédoises, vous avez collé un rang d'allumettes **A** (fig. 1). Vous en avez même ajouté une libre **L** (fig. 4) pour montrer que ce sont de vraies allumettes qui flambent!... Mais, si vous retournez la boîte, comme figure 2, le dessous **D** est vide **V**, tandis que le rang d'allumettes collées **A** passe en dessous et disparaît. Vous pouvez donc, en retournant simplement la boîte, provoquer l'apparition ou la disparition des allumettes. Nous montrons, figure 3, le dispositif du tiroir; puis, figure 5, la boîte ouverte, tiroir **T** tiré, vide en dessus, avec la rangée d'allumettes **A** collées en dessous. Ingéniez-vous à manoeuvrer adroitement cette boîte truquée.

**La boîte aux muscades.**

1 2 3 4 5

Les muscades sont de petites boules de sureau ou de liège, colorées l'une en rouge **B**, l'autre en noir **N** (fig. 2), mais pouvant tenir dans le tiroir d'une boîte de suédoises **NB** (fig. 4) divisé obliquement par un papier **FF**, présenté aussi figure 3. En ouvrant la boîte avec le dessus marqué d'un point **P** (fig. 1), nous montrons et sortons la boule rouge **B**; mais, si nous retournons la boîte de l'autre côté signalé par le trait **T**, nous trouvons la boule noire **N** (fig. 5), ce qui permet, suivant notre volonté, de sortir de la boîte soit une muscade noire, soit une rouge, même les yeux fermés, après avoir pris connaissance des remarques **P** et **T**.

# Tours

## Des As pour Ascanio

J'ai publié ce tour pour la première fois en janvier 1984 dans le numéro un de ma revue, disparue depuis, l'APOTECARI MAGIC MAGAZINE. J'ai eu le plaisir de le présenter à Arturo de ASCANIO en 1990, l'ayant fait venir pour une unique conférence événement à Marseille à cette date-là. Il m'a fait le commentaire suivant, après avoir vu l'effet : « C'est la version la plus intelligente qu'il m'a été donnée de voir. » Ouf ! Le tour n'a guère évolué depuis, mais je pense que la nouvelle génération de magiciens ne doit pas le connaître et je suis heureux de pouvoir répondre ainsi à la demande de Frédéric Denis.

### Effet

Vous faites choisir une carte par un spectateur, la lui faites signer et la perdez dans le paquet. Puis vous mélangez ce dernier et prenez les quatre premières cartes du dessus. Vous les montrez de dos : quatre tarots rouges. Vous dites que, malgré les mélanges, vous avez réussi à prendre les quatre As.

« Au fait, quelle était la famille de la carte que vous avez choisie ? », demandez-vous au spectateur, qui vous répond « Pique ».

Vous retournez alors les quatre cartes pour montrer qu'à la place de l'As de Pique... se trouve un Joker. Vous le retournez face en bas parmi les trois autres As faces en l'air. Un geste magique et, en remontrant les cartes, les spectateurs peuvent constater que le Joker s'est transformé en la carte choisie signée. Puis cette carte signée, au début du tour, par le spectateur va changer de tarot : en effet, ce dernier devient bleu et d'un dessin différent. Sans rien modifier à l'ordre des cartes, vous rendez à tous les tarots leur couleur d'origine. Puis parmi ces quatre tarots rouges, le Joker refait son apparition face en l'air, mais comme il avait pris la place de la carte signée, il en a gardé un souvenir : vous le retournez et... son tarot est bleu.

En frottant légèrement les cartes sur le paquet, vous faites disparaître le tarot bleu du Joker et n'avez plus en main que trois As (Cœur, Trèfle et Carreau) et un Joker à tarots

rouges comme au début du tour. Vous laissez le Joker de côté et perdez les trois As faces en l'air dans le jeu en des endroits différents. Lorsque vous étalez le paquet en ruban sur la table, les As se sont regroupés (toujours faces en l'air) et ils ont pris en sandwich une carte face en bas : celle qui a été choisie et signée au début du tour !

### Préparation

Ne rêvons pas ! Il nous faut tout de même une petite préparation.

En partant du dessus du jeu face en bas, vous avez l'As de Trèfle, le Joker, l'As de Cœur, l'As de Carreau, une carte quelconque et l'As de Pique face en l'air.

Et il me faut quand même vous avouer que le Joker est à tarot bleu (si tout le reste du paquet est à tarot rouge bien sûr) et si possible avec des motifs différents de ceux du restant du jeu.

### Présentation

Il vous faut impérativement forcer un Pique, peu importe sa valeur.

Pour cela, vous avez de nombreuses solutions : mettre un Pique sur toute la préparation et le forcer à l'effeuillage par la suite, corner un Pique et le forcer à l'éventail, ...

Personnellement, j'ai opté pour un forçage à l'éventail d'un type un peu particulier. Comme de toutes façons il faut préparer le jeu avant de faire le tour, je réunis tous les Piques et les place à peu près au milieu du jeu. Après avoir sorti le jeu de l'étui, je fais une ou deux fausses coupes (type RODEN par exemple) et j'éventaille les cartes à deux mains de manière à avoir entre les deux mains tous les Piques (Fig. 1, les cartes sont photographiées faces en l'air).

Ainsi le spectateur choisit **librement** la carte qu'il **vous faut**. J'aurai presque pu faire de la politique !

par Armand Porcell



Vous allez faire signer cette carte par le spectateur qui l'a choisie et la perdre dans le paquet. Pour cela, vous utilisez le Tilt Break de Marlo, ce qui permet d'avoir la carte signée en deuxième position, juste au-dessus du Joker à dos bleu. Il ne vous reste plus qu'à effectuer une levée quintuple pour continuer le tour.

Il est inutile de vous affoler pour cette levée quintuple qui n'est pas si difficile que ça. De multiples techniques vous permettent d'y arriver, comme le Pinky count par exemple. Si vous n'en maîtrisez aucune en particulier, je me permets de vous conseiller la suivante. Lorsque vous remplacez la carte signée, vous la plaquez contre la carte supérieure. Puis vous expliquez aux spectateurs que vous allez prendre les quatre premières cartes. Il ne vous reste plus qu'à prendre les trois cartes suivantes une par une, avec le pouce droit, et lever le tout en bloc, exactement comme si vous aviez compté quatre cartes à l'effeuillage du pouce.



# Tours

Vos cinq cartes en mains, vous exécutez un comptage Ascanio, ce qui permet au public de voir quatre dos rouges, puis vous rassemblez les cartes en plaçant les deux cartes de la main droite entre celles de la main gauche (Fig. 2).

Vous expliquez que malgré les mélanges et les coupes, vous n'avez pas pris quatre cartes au hasard. Vous demandez quelle est la famille de la carte choisie par le spectateur. Une fois cette dernière révélée (Pique bien évidemment), vous retournez les quatre cartes faces en l'air et exécutez un autre comptage Ascanio. Les spectateurs auront la surprise de voir un Joker à la place de l'As de la famille de la carte signée (Premier effet).

Retournez les trois As et insérez le Joker en troisième position en partant du dessus de l'étalement (Fig. 3).

Pour montrer un dos rouge parmi les As (Fig. 4) et la face d'un Joker parmi les tarots rouges (Fig. 3).

Pour cela vous faites pivoter votre main autour du poignet, tantôt paume en l'air, tantôt paume en bas (supination et pronation). Vous rassemblez les cartes et expliquez qu'un Joker n'est qu'une carte « intérimaire » et qu'elle n'a pas de valeur propre. Tout en disant cela, refaites un comptage Ascanio en posant les deux cartes de votre main gauche sur celles de la main droite et... oh, merveille ! La carte choisie est face en l'air à la place du Joker (deuxième effet).

Déposez cette carte face en l'air sur la table, de la manière suivante : la main droite s'empare du paquet par les petites tranches, et le pouce gauche retient la carte du dessus, en main gauche. Comme si vous exécutiez un Slip Cut (Fig. 5).

Vous montrez cette carte du côté tarot, en la flashant suffisamment pour que tous les spectateurs puissent la voir, et la posez sur la table. Le paquet en main droite, le pouce gauche pèle les cartes du dessus du paquet par deux fois. La troisième carte (double) étant posée sur les deux autres. Vous pouvez accompagner vos actions d'un commentaire simple : « *Et ici nos trois As restants...* »

Vous retournez ce paquet faces en l'air et montrez la face des trois As, mais sans y accorder trop d'importance.

Vous faites cela soit à l'aide d'un Ascanio première manière (Fig. 6) soit avec un Elmsley quatre comme trois. C'est d'ailleurs à cette dernière méthode que va ma préférence.

Vous glissez très visiblement la carte signée, toujours face en l'air, sous le paquet des trois As que vous venez de montrer. Exécutez un nouvel Ascanio et en vous aidant des cartes tenues en main droite, vous retournez l'As qui est sur la carte signée, face en bas, et ensuite vous retournez le tout en vous aidant du pouce gauche qui fait pivoter les deux cartes. Vous placez ces deux cartes sous celles de la main droite.

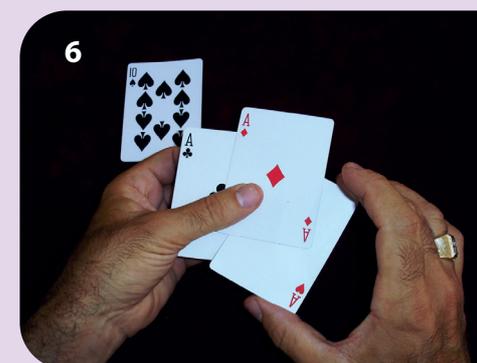
Vous êtes donc dans la position suivante : la carte signée est la troisième, face en bas, en partant du dessus.

Après avoir refermé l'étalement, prenez le premier As visible pour en montrer le tarot et rappeler que la carte choisie est noire et qu'elle devrait se distinguer des autres. Tout en disant cela, remplacez l'As face en l'air sous le paquet. Exécutez un nouvel Ascanio, et le tarot de la carte signée change, il devient bleu et différent des autres (troisième effet).

Pour montrer cela clairement, retournez la main droite paume en l'air pour bien montrer la face d'un côté et le tarot de l'autre. Remplacez les deux cartes de la main droite sur celles de la main gauche et refermez l'étalement.

« *Mais il faut quand même que le mirage disparaisse, puisque votre carte est dans le milieu du jeu qui est resté sur la table.* » Retournez le paquet faces en bas et exécutez un comptage Elmsley, ce qui vous permet de montrer que la carte signée a disparu, puisqu'il n'y a plus que quatre tarots rouges (quatrième effet).

« *Il nous faudrait, pour retourner à la normale, retrouver notre Joker du début.* » Sur cette phrase, vous faites un nouvel Elmsley, et le Joker réapparaît face en l'air (Cinquième effet).



# Tours

Déposez-le, face en l'air, sur la table en faisant très attention à ne pas montrer son tarot.

Vous recomptez comme précédemment les « trois » As qui restent en main droite et les montrez faces en l'air à l'aide d'un Elmsley quatre comme trois. Retournez le paquet faces en bas et expliquez que « *Si le Joker a repris sa place, il l'a fait tellement vite que le tarot n'a pas suivi.* »

Vous retournez ce dernier, face en bas sur les As, pour montrer son tarot bleu (Sixième effet).

Un avant-dernier Ascanio, faces en bas, pour montrer une carte bleue parmi trois rouges, puis vous retournez le paquet faces en l'air et exécutez le dernier comptage Ascanio.

« *Tout est revenu comme au début, sauf en ce qui concerne la couleur du tarot du Joker.* » Vous le montrez en faisant pivoter la main gauche paume vers le bas. Déposez les cartes de la main gauche sur celles de la main droite.

Bouclez la dernière carte et tenez un break sur cette dernière avec le petit doigt gauche, puis transférez le break au pouce droit tandis que votre main gauche va prendre le paquet qui est resté sur la table.

Frottez légèrement le paquet tenu en main droite, sur le jeu « *Pour voir si par mimétisme il peut se produire quelque chose.* »

En fait, lorsque les deux paquets sont superposés pendant une fraction de seconde, le pouce droit lâche le break et la carte signée est récupérée par l'annulaire et l'auriculaire, sur le jeu.

Tout en tenant le jeu en main gauche, retournez le paquet de quatre cartes faces en bas et effectuez un comptage Elmsley. Toutes les cartes ont récupéré leur tarot rouge (septième effet).

Vous déposez les cartes faces en l'air sur la table et retirez le Joker.

« *Nous allons utiliser uniquement les As.* » Vous placez le Joker dans votre poche, ou dans n'importe quel endroit où vous pouvez avoir dissimulé un autre Joker à tarot rouge, si vous voulez le ressortir à la fin du tour pour exécuter un autre effet et être parfaitement clean.

Le paquet étant toujours en main gauche, exécutez une coupe glissée puis un faro-in (du paquet gauche) en commençant le mélange par le dessus. Ce type de mélange faro n'est pas plus compliqué que le faro classique, mais permet de ne pas avoir à couper à vingt-six tout en exécutant un Slip-Cut. Puis, à l'aide d'une triple coupe, vous faites passer la carte du dessus du paquet sous celui-ci. Vous prenez l'As de Trèfle et le perdez dans le jeu, face en l'air. En fait, quand votre main droite se saisit de l'As, la main gauche prépare un Tilt Break. Vous avez ainsi et en partant du dessus du paquet : la carte choisie, l'As de Trèfle et l'As de Pique. L'As de Cœur est posé face en l'air sur le jeu, et passe dessous par double coupe. Quant au dernier (As de Carreau), vous le placez, toujours face en l'air, sur le paquet et vous coupez le plus exactement possible, le paquet, au milieu.

Il ne vous reste plus qu'à étaler le jeu faces en l'air pour montrer que les quatre As se sont réunis (huitième effet) et qu'entre eux se trouve une carte face en bas qui n'est autre que la carte choisie et signée par le spectateur (neuvième et dernier effet).

Si la description vous a paru longue, ne vous inquiétez pas, le tour est très rapide et chaque fois que je le présente je remporte un très vif succès auprès du public. C'est un de mes tours d'ouverture favoris, d'autant qu'après ces neuf effets, vous avez un jeu parfaitement normal, et que les quatre As faces en l'air ne demandent qu'à servir pour de multiples autres tours. En plus ils sont déjà séparés en rouges (à droite) et noirs (à gauche).

Au fait, si vous vous demandez le pourquoi du titre de ce tour, comptez le nombre de comptages Ascanio et je pense que la lumière jaillira toute seule !



# 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.

Il ne s'agit pas d'un tour, mais plutôt d'un petit casse tête.  
On présente un petit coffret et on demande à un spectateur de l'ouvrir.  
Il ne peut évidemment pas y arriver.



Pour réussir, il faut, contrairement à l'habitude, basculer le coffre vers soi.  
Le fait d'avoir une inscription sur le devant du coffre n'incite pas le spectateur à faire cette action.



Ainsi le système de blocage qui consiste à avoir une goupille coulissante dans un piton se débloque.



# Manip

Extrait du MANIP 21 (journal de l'amicale d'Angers) que vous retrouvez en téléchargement sur notre site [planetmagie.com](http://planetmagie.com).

À partir du numéro 20, il y avait dans chaque manip le matériel nécessaire pour faire un tour. Dans le numéro 21 c'étaient des planches autocollantes pour fabriquer des cartes truquées pour faire une carte folle.

## Zig Zag d'après Fred Kaps

Voici une superbe routine d'ouverture inspirée à Fred Kaps par le Zig-Zag d'Ascanio. Il est évident que vous devez maîtriser la technique expliquée précédemment (Manip n° 20), sinon cette belle routine devrait vous motiver pour vous y mettre.

(NDRL : le Zig Zag est en fait l'étalement Ascanio. La description a été mise dans ce chardon magique. Dans le descriptif du tour, à chaque fois qu'il y a le mot Zig zag il faut comprendre étalement Ascanio).

### Effet

Le magicien prend l'as, le deux, le trois et le quatre de pique dans un jeu à tarot bleu. Ces cartes sont étalées entre ses mains et se retournent faces en bas les unes après les autres, après chaque étalement. À la fin, le magicien montre que les tarots des quatre cartes sont devenus rouges. Les cartes à dos bleus sont retournées dans l'étui.

### Préparation

Sortir les quatre cartes nécessaires du jeu bleu et les mettre de côté. Introduire n'importe où dans le jeu, les mêmes cartes correspondantes mais à tarots rouges. Mettre le jeu ainsi préparé dans son étui et fermer ce dernier. Introduire les quatre cartes à tarots bleus dans l'étui entre la languette et le bord de l'étui.

### Présentation

Prendre l'étui de cartes en main droite, le pouce gauche appuie sur les quatre cartes qui sont à l'extérieur de la languette, pendant que le pouce droit lève cette languette pour ouvrir l'étui. Les doigts droits sortent le jeu (sauf les quatre cartes retenues par le pouce gauche).

Le jeu est posé face en l'air sur la table et les deux mains referment l'étui sans

montrer les quatre cartes restées à l'intérieur. L'étui est mis de côté sur la table à votre droite. Le jeu est étalé en ruban, face en l'air sur la table et l'as, le deux, le trois et le quatre de pique sont sortis du jeu en les glissant sur le tapis. Le ruban de cartes est élégamment retourné tarots en l'air montrant sans le dire que les tarots sont bleus. Le ruban est rassemblé et le jeu est pris en main gauche, position de la donne.

Pendant que la main droite, du bout des doigts, bouge les quatre cartes qui sont sur la table, le petit doigt de la main gauche tient un break de la carte du dessus du jeu. La main pose l'as puis le deux et le trois et enfin le quatre sur le jeu. Ces cartes sont égalisées sur le jeu avec la carte du dessus du break. La main droite emporte ces cinq cartes pendant que la main gauche pose le jeu à votre gauche sur la table, tarots en l'air. Les cartes sont étalées entre les mains sans en changer l'ordre, la cinquième carte, tarot bleu en l'air, restant cachée sous l'as. Les cartes étant tenues position Biddle en main droite, le quatre puis le trois, sont passés un par un sous le paquet ; à ce moment, les cartes sont dans l'ordre suivant à compter du dessus du paquet : le deux face en l'air suivi de l'as lui aussi face en l'air, puis la carte quelconque tarot bleu en l'air, enfin le trois puis le quatre, tous les deux faces en l'air.

Faire le mouvement Zig-Zag pour montrer quatre cartes faces en l'air, la carte double (l'as et la carte supplémentaire) étant tenue en main droite, est introduite entre le trois et le quatre. Egaliser les cartes, Zig-Zag, l'as s'est retourné face en bas. La nouvelle carte double (le trois) est posée sur le deux, les cartes sont rassemblées et nouveau Zig-Zag, le deux semble s'être retourné et l'as revenu face en l'air. La carte double (l'as) est posée sur le trois,



les cartes sont rassemblées à nouveau et aussitôt Zig-Zag, le deux est de nouveau face en l'air mais le trois s'est retourné face en bas. La double est posée sur le paquet qui est égalisé, Zig-Zag, le quatre s'est retourné. Mettre la double entre le deux et le trois, égaliser, Zig-Zag et les quatre cartes sont à nouveau faces en l'air.

La main droite sort la carte double (le deux) et, grâce à l'index qui est posé dessus, emmène aussi l'as. Puis la main gauche pose sur les cartes de la main droite, le quatre puis le trois. Les cartes sont égalisées et posées sur le jeu qui est aussitôt étalé en ruban. Il ne reste plus au bout du ruban que quatre cartes faces en l'air.

Faire désigner une carte par le public et montrer que son dos est devenu rouge, passer cette carte sur les trois autres et montrer qu'elles aussi ont changé de couleur. Secouer l'étui et montrer que les cartes bleues sont retournées à l'intérieur. Vous êtes maintenant prêts pour faire une routine de cartes ascensionnelles avec vos quatre cartes de Pique.

# Découverte

## La fondation magique du Münsterland

par Théo Gambon



Située au Nord-Ouest de l'Allemagne, la Stiftung Zauberkunst (littéralement : fondation de la magie) est un lieu de rencontre pour tous les passionnés de magie. Découvrons ensemble cette fondation érigée Outre-Rhin.

Inauguré en novembre 2018, ce centre met l'art de l'illusion à l'honneur. De multiples affiches et accessoires magiques sont exposés dans les couloirs, et conduisent vers le théâtre de la fondation. Avec une capacité de cinquante spectateurs, le théâtre accueille des spectacles de scène comme de close-up.

De plus, la fondation dispose d'une bibliothèque magique contenant pas moins de 11 000 ouvrages et 20 000 revues. Bien que la grande majorité des livres soient en allemand et en anglais, la fondation possède un choix de livres en langues étrangères, dont quelques-uns en français. Chacun est invité à se rendre sur place pour les consulter ! Ce centre dédié à la magie est perpétuellement à la recherche de nouvelles acquisitions, dans le but d'étoffer son choix.

Outre sa bibliothèque, la fondation se veut être un véritable centre de documentation. Elle met à disposition une collection d'archives, utile à toute personne s'intéressant à l'histoire de la magie : elle comprend des publicités, des explications de tours, des articles de presse, des programmes de congrès (et bien d'autres documents encore).

En complément de ses archives, la fondation élabore depuis plusieurs années une encyclopédie digitale dédiée à la magie. L'objectif de ce projet n'est pas de remplacer les livres, mais plutôt de compiler un grand nombre d'articles sur une même plateforme. Ceux-ci sont rédigés par des passionnés et portent sur de multiples sujets : des biographies de magiciens, des tours, des objets, des idées...

Son accès est gratuit et est accessible à tous ceux qui en font la demande. Au risque de faire des déçus, je me dois de préciser

que la plateforme n'est disponible qu'en allemand. Pour en bénéficier, il faudra donc se familiariser avec la langue de Goethe (ou s'armer d'un bon traducteur !). Voici l'adresse : [www.zauber-lexikon.de](http://www.zauber-lexikon.de)

La fondation intéressera tout magicien collectionneur ou à l'affût de bonnes affaires. Disposant d'un lieu réservé à la vente de matériel d'occasion, vous pouvez consulter ces produits de seconde main sur place ou sur le site suivant : <https://www.sic-verlag.de>

En résumé, l'ambition de la Stiftung Zauberkunst est de créer un lieu dédié à la magie. Elle a à cœur d'assurer la bonne transmission des savoirs, tant des techniques que de la culture magique. Bien que la fondation n'ait pas encore son propre musée, des visites des locaux sont assurées, tant pour les magiciens que pour les profanes. Elle est malheureusement fermée depuis mars 2020 en raison de la pandémie, et espère rouvrir ses portes prochainement !

Enfin, la fondation est soutenue principalement par l'Édition Sic!-Verlag. Elle compte d'autres partenaires, comme les fédérations magiques allemande et autrichienne. Malgré tout, elle cherche des soutiens financiers pour pouvoir porter ses projets. Vous pouvez aider la fondation en faisant un don sur son site, et/ou rejoindre l'association : Verein zur

Förderung der Stiftung Zauberkunst e.V. (Association pour la promotion de la fondation de la magie). Bon à savoir : vous avez la possibilité de spécifier l'usage de votre don, pour l'achat de livres par exemple.

Adresse du site : <http://stiftung-zauberkunst.de>



Vue sur une partie de la bibliothèque



Théâtre magique



Couloir de la fondation

# La magie des allumettes

## Équilibre du 3<sup>e</sup> type

par Mann Peter

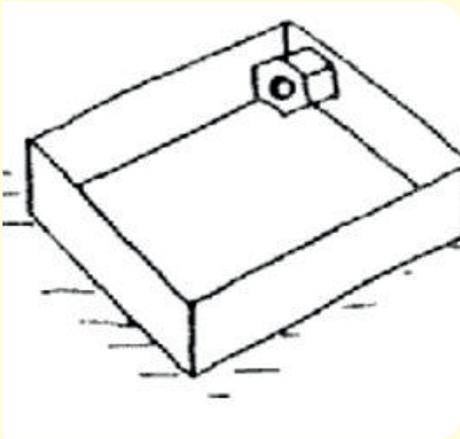


### Effet

Vous déposez une boîte d'allumettes à ras bord de la table comme indiqué sur le dessin. Votre boîte défilera les lois de l'équilibre.

### Explication

Vous avez tout bonnement placé un écrou dans le tiroir de la boîte d'allumettes (vous pouvez le coller dans un coin). Tant que l'écrou se situera au-dessus de la table, la boîte restera en équilibre.



# 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.

J'ai arrêté de faire ma routine avec des cartes géantes, depuis qu'un ivrogne au fond de la salle a crié : « Eh, qui c'est le nain avec le jeu de cartes ? »

# Agenda 2021



Thème  
Le Blanc

Laxou

Samed 16 – AG – Zoom

Nancy

Jeu di 28 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 31 – Zoom



Thème  
Objets de  
collection

Laxou

Samedi 06 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28 – Zoom



Thème  
Les yeux  
fermés.

Laxou

Samedi 13 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28 – Lieu à définir

PORTES D'OR  
MAGIQUES DE  
LORRAINE

Samedi 10 avril

Dîner Spectacle  
En attente de confirmation  
en fonction de la crise  
sanitaire.

~~Dimanche 11 avril~~

Conf – En attente de  
confirmation en fonction de  
la crise sanitaire.



Thème  
Dans la  
poche

Laxou

Samedi 10 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 29 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 – Lieu à définir



Thème  
À faire soi-  
même.

Laxou

Samedi 29 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 – Lieu à définir



Thème  
Le soleil

Laxou

Vendredi 18 – IMEL  
Samedi 19 – IMEL

Nancy

Jeu di 24 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème  
Invisible

Laxou

Date non définie – Forum des  
Assos

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – Lieu à définir



Thème  
Le rouge et  
le noir.

Laxou

Date non définie

Nancy

Jeu di 28 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 31 – Lieu à définir



Thème  
Enfermés  
ou libérés

Laxou

Date non définie

Nancy

Jeu di 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28 – 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.

Nous ne savons pas encore quand nous pourrons nous réunir physiquement.



**COURSE DE TAUREAUX ESPAGNOLS**

*(Grandeur Naturelle)*

**THÉÂTRE ROBERT-HOUDIN**

**8. BOUL. DES ITALIENS**

**Tous les Jours de 9<sup>h</sup> du Matin à minuit  
ENTRÉE: 1 Franc.**

Printemps Impressionistes **CH. LEVY** 10, Rue Martel, Paris (Café de la Cléau d'Or)

Affiche COURSE DE TAUREAUX ESPAGNOLS au THÉÂTRE ROBERT-HOUDIN  
Anonyme 1888 - (61.3 cm x 81.5 cm)  
Musée Carnavalet - Paris