

Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Octobre 2023- #235

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

**Caroly II, marchand,
artiste, collectionneur
et pilier de l'Afap**



Les cartes à jouer du XIVe au XXe siècle Partie 2



Technique : l'empalmage Cop



Tour : si cartes, destin

Table des matières

Édito	3
Courrier des lecteurs	4
Un peu d'histoire	5
En images	10
Tours	11
Revue d'antan	12

Vintage	13
Un peu d'histoire	15
Curiosités magiques	18
Le monde de Tenyo	20
Technique	24
La magie des allumettes	25
Tours	26
Agenda 2023	27



LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Hjalmar – Romain Brilli

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Thierry Schanen – François Ziegler

Photos

Tous les contributeurs des rubriques.

Relecture

Isabelle Gouyon – Thierry Schanen – Fabienne Denis – Bernadette Denis et les membres du Cercle Magique de Lorraine.

Anciens numéros

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

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

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

Trésorier adjoint : Dominique Heissat
domheissat@gmail.com

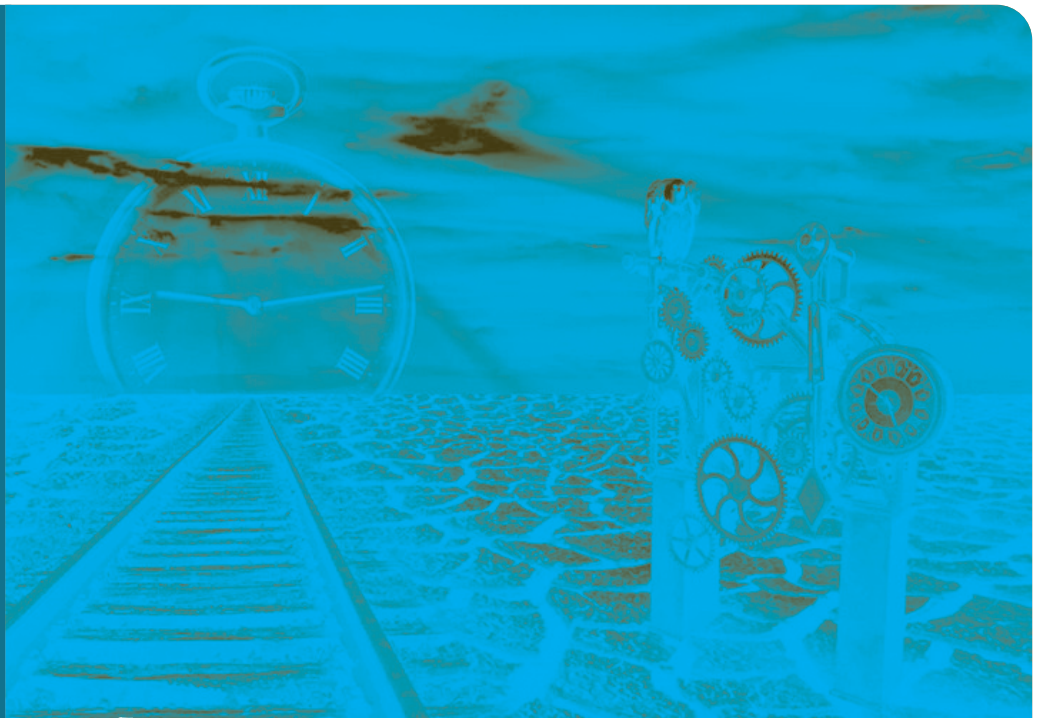
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72
julienb4321@live.fr

Membres du bureau :

Tony Barbaro
barbaro.antonio@neuf.fr
Pascal Bouché
pascal.bouche2@libertysurf.fr
Mathieu Cima
cima.mathieu@gmail.com

Responsables sections

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



Édito

« Lorsque tu fais quelque chose, sache que tu auras contre toi ceux qui voudraient faire la même chose, ceux qui voulaient le contraire, et l'immense majorité de ceux qui ne voulaient rien faire... »

Confucius

Je vous l'accorde, la citation du mois n'est pas la plus positive que nous ayons choisie pour illustrer le Chardon Magique. Mais à quelques heures du congrès national de la FFAP et pour en avoir organisé quelques uns, je trouve qu'elle reflète assez bien la réalité.

Il est toujours difficile d'organiser un tel évènement. Il y a le risque financier bien sûr, mais aussi les choix artistiques qui sont le reflet d'une équipe et qui peuvent soit plaire soit décevoir. Sans oublier les équipes techniques et les bénévoles qui vont vous accueillir pendant 4 jours et donner le meilleur d'eux-mêmes pour votre confort et pour que vous passiez un excellent congrès inoubliable.

Alors, pour ceux qui viennent au congrès essayer de voir toute l'énergie qui a été mise à votre service, ne râlez pas, laissez vous guider et surtout essayez de remercier à chaque fois que cela est possible par un sourire, un encouragement car les organisateurs en ont vraiment besoin.

Les remerciements, justement, c'est par cela que nous commencerons le chardon de ce mois d'octobre. Nous ne le faisons pas souvent mais nous apprécions énormément les messages que vous nous envoyez à chaque parution. C'est notre seul salaire et notre principale motivation, alors n'hésitez pas.

Encore une fois, c'est un Chardon Magique très riche de découvertes, de pépites et d'histoires qui est devant vous.

Pour ma part, je vous donne rendez-vous au congrès de la Grande Motte, n'hésitez pas à venir me saluer (je ne sais pas si nous aurons beaucoup de temps pour discuter car mon rôle de directeur des concours est très chronophage) car cela fait plaisir de rencontrer nos lecteurs.

Bonne lecture

Frédéric DENIS



Courrier des lecteurs

Un grand merci à toi cher Frédéric !
Quel travail dans cette Revue...
Bravo de réussir à tenir le rythme
et la qualité de contenu :)
Amitiés

Guilhem

Bravo pour la belle et très
intéressante revue ainsi que
pour la régularité de la parution.
Un exploit.

Antoine

Frédéric bonjour,
Merci pour l'envoi, j'apprécie
toujours ta revue et je sais, par
expérience, le travail que cela
demande.
Bravo à toi et bon courage
Magicalement

J-M

Un grand merci Frédéric.
Il y a des articles que j'apprécie
particulièrement : Hjalmar et
Duraty notamment.
Amitiés

Pierre

Bonsoir Frédéric
Je viens de découvrir plus en détail
ta revue "le chardon magique".
Vraiment top, j'aime beaucoup les
différentes rubriques

Pascal

Un grand merci !
Amitié aux membres du Cercle
Magique de Lorraine,

Norbert

Bien reçu, merci !
A quand une version papier,
annuelle, à la vente ?
Amitiés.

Armand

Merci pour cet envoi, très belle
réalisation bravo!

Guy

Cher Frédéric,

Je suis très heureux de recevoir le Chardon Magique de Septembre. Chaque édition m'assiste en apprenant plus d'histoire de la magie en France. Il m'aide aussi à élargir mon français. C'est Didier Morax qui l'a recommandé à moi.

En août, J'étais à Paris pour faire des recherches sur les vies de Charles de Vere, Okita, et Ionia. Pendant trois jours, j'ai passé beaucoup d'heures à la BnF Richelieu où j'ai trouvé des choses intéressantes.

Merci pour votre travail avec le magazine. Je l'ai grandement apprécié.

Charles Greene III

Bonjour à vous,

Je tiens à exprimer mes sincères félicitations à Frédéric, au Cercle Magique de Lorraine, ainsi qu'à l'ensemble de l'équipe rédactionnelle du journal 'Le Chardon Magique' pour votre contribution exceptionnelle à l'Art Magique.

Vos articles, d'une grande pertinence, et la richesse inégalée de leur contenu, sont bien plus qu'une simple source d'inspiration pour notre communauté. Ils sont des piliers essentiels dans la transmission de notre art, aidant ainsi à perpétuer sa magie à travers les générations.

Chaque numéro que vous publiez nous émerveille, nous captivant par vos connaissances, vos réflexions et votre passion pour la magie. Votre dévouement à l'art est une bénédiction pour tous les amateurs de magie.

Un grand merci à vous tous pour votre travail exceptionnel et votre engagement continu envers la magie.

Magiquement vôtre,

Stanislas

Merci pour votre intéressante revue
Cordialement

Claude

Bonjour,
Juste un petit mot pour vous féliciter.
Cette revue est vraiment magnifique et
très bien documentée.
Encore félicitations et un grand merci.

Christian

Bonjour,
Belle réalisation et tres intéressant
comme d'habitude.
Un sacré boulot !!
Félicitations

Teddy

Merci mon amour ! Ca me fait de la
lecture ! Bises

Otto

Bonjour,

Merci à toutes l'équipe pour le
Chardon magique que je reçois
avec plaisir tout au long de
l'année !

Félicitations pour la qualité, tant
pour le contenu que pour la mise
en page.
Cordialement

Roland

Bonjour amis magiciens,
Je ne le dis pas à chaque fois, mais
c'est pourtant à chaque fois un
grand plaisir de recevoir et de lire
le Chardon magique.
Alors BRAVO et MERCI.
MagicAmicalement

Jean

Un peu d'histoire

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 2

Lorsque Frédéric Denis m'a demandé de lui rédiger un article sur les cartes à jouer, c'est avec plaisir que j'acceptais, ne serait-ce qu'au nom de cette vieille amitié qui nous relie, tant avec sa famille qu'avec Frédéric et son épouse. Les cartes à jouer n'ont jamais cessé de susciter autant de passion dans le milieu de la magie et c'est sans doute pour cette raison que cette branche de notre Art a pris le nom de Cartomagie. Or, ce qui est très étonnant, c'est que très peu de magiciens, pour ne pas dire aucun, n'en connaissent l'histoire.

L'historique qui va suivre est issu en partie d'une conférence que j'ai donnée au Musée Crozatier du Puy-en-Velay, le 20 avril 2009.

Lyonnais tient une place prépondérante dans l'histoire des cartes à jouer françaises et de leur fabrication, où l'existence des maîtres-cartiers lyonnais est attestée depuis l'année 1439. Ils étaient désignés sur les rôles de l'impôt et sur ceux des pennonages¹, comme « tailleurs de molles, faiseurs de molles, graveurs en tailles de bois ». Le mot graveur qui est employé à cette époque faisait déjà partie de la langue courante depuis un siècle.

Les cartes du XVe et du XVIe siècle, dont on possède quelques échantillons, ne peuvent rien nous apprendre à cet égard, parce que, ayant été trouvées dans des cartons de couvertures de livres, le lissage, si elles l'ont reçu, a été détruit par la colle et par l'eau. Le dos des cartes françaises était blanc autrefois, et celui des tarots et des cartes

espagnoles portait des dessins, d'où est venu le nom de tarotées aux cartes auxquelles on a ajouté cet ornement, qui contribue à rendre la carte moins transparente. Ce dessin est appliqué ordinairement aussi par le procédé des imprimures ou patrons découpés².

Ce mode primitif nous est, il est vrai, resté inconnu ; et nous n'en avons pas de monument bien constaté. Toutefois, il est assez vraisemblable que ce procédé était celui qu'on emploie encore aujourd'hui pour le coloriage de ces cartes : le patron découpé³.

Il suffit de jeter un coup d'œil sur les cartes actuelles pour reconnaître que presque toute la figure, la face de la tête exceptée, est couverte de couleur. Il était donc facile de se passer d'un trait aussi fini, aussi complet

par Hjalmar



qu'on l'a obtenu plus tard par la gravure en bois ; du reste, il n'était pas difficile de rendre le dessin sans gravure, en en découpant une partie sur le patron d'une couleur, une autre sur un autre patron ; enfin, on pouvait l'obtenir tout entier, sans lacune, en employant deux patrons de dessin dont l'un aurait fourni le trait des réserves conservées dans l'autre patron ; réserves sans lesquelles des portions entières de dessin se seraient trouvées détachées par le découpage. Ce procédé du patron pour dessiner le trait avait des précédents ; on s'en était servi plusieurs fois pour les grandes lettres ornées des manuscrits, et on s'en sert encore aujourd'hui pour des adresses, des attributs³, etc.

Deux circonstances viennent à l'appui de cette opinion, déjà émise par des juges incompetents⁴ : l'une, c'est le nom que les

¹ À Lyon, les habitants étaient organisés en Pennonages (le « pennon » désigne le drapeau qui représente le quartier). Les Pennonages étaient alors des groupes d'habitants issus d'un quartier, chargés de protéger la ville en assurant à tour de rôle la garde des remparts, des ports et des portes et la lutte contre l'incendie.

² Sur une feuille de papier enduite en dessus et en dessous de plusieurs couches de peinture à l'huile, on découpe toutes les places qui doivent être rouges ; sur une autre, toutes celles qui doivent recevoir le jaune, et ainsi pour les cinq couleurs dont sont peintes les cartes. On pose les découpures (imprimures en terme de métier) sur la feuille de carte où sont imprimés les traits du dessin, et avec une brosse chargée de couleur on passe légèrement sur les découpures, dont les vides laissent la couleur se déposer sur le papier aux points où elle doit être reçue, les autres points en étant préservés par les parties non enlevées au découpage.

³ Supposons un cercle à tracer. Si on le découpe sans lacune sur le patron, toute la circonférence intérieure du cercle se détachera du patron, et, au lieu d'un trait de circonférence on aura un vide circulaire. Si au contraire, on en découpe moitié sur un patron, moitié sur un autre, les deux demi-cercles resteront fixés aux patrons, et, après le tirage, le cercle sera complet sur le papier.

⁴ M. Chatto pense que les cartes du Musée britannique, dont il a donné un fac-similé, à la page 88 de son ouvrage, sont imprimées au patron, et M. De la Rüe partage cette opinion dans son rapport sur les cartes de l'Exposition de 1851.

Nous ne nous permettrons pas d'émettre une opinion sur un monument que nous ne voyons que par un fac-similé, mais nous avons vu à la bibliothèque de Rouen, dans la collection Leber, une feuille comprenant seize figures de cartes aux insignes allemands, cœur, grelots, glands, feuilles, que nous croyons exécutée au patron, à l'épatement des traits et surtout des petits détails, comme les yeux, etc. M. Leber (n°XIII de la page 240 du tome 1er de son catalogue) les regarde comme du commencement du XVIe siècle. En admettant qu'elles ne soient pas plus anciennes, ce serait une preuve de plus de l'existence ancienne du moulage par le patron, puisqu'il aurait encore subsisté dans quelques localités longtemps après l'introduction de la gravure sur bois.

Ces figures, où, dans des drapeaux, nous avons cru reconnaître deux fois l'as de cœur, un as de feuille et un dont le signe a été coupé par le ciseau du relieur, comprennent en outre les quatre rois et offrent cette particularité remarquable que nous avons rencontrée dans notre jeu Wurtembergeois cité plus haut, que les huit valets, presque tous soldats, sont distingués en deux séries par la place qu'occupent les signes cœur, glands, grelots et feuilles, qui sont posés à ceux de la troisième ligne au bas de la figure et à ceux de la quatrième en haut.

Dans les appréciations archéologiques, il est de toute nécessité de voir les monuments mêmes sur lesquels on a à se décider ; aussi demanderons-nous au savant auteur du traité : *Facts and speculations on the origin and history of playing cards*, si la figure citée à la page 250 de son ouvrage, où il lit valet de HEDI, qu'il traduit par valet d'été, ne doit pas être lue : valet de PIED. C'est l'impression que nous a laissée la vue de cette carte de Vincent Goyraud dans la collection de la Bibliothèque impériale.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 1

cartiers donnent encore aujourd'hui à la planche en relief sur laquelle est gravé le trait de leurs figures ; ils l'appellent moule, et nomment moulage l'action d'imprimer, au lieu que la gravure en bois emploie les expressions planche et imprimer. De plus, tandis que la gravure sur bois s'imprime avec une encre grasse, les cartiers ont conservé en France, jusqu'à l'époque où le moulage fut confié à la presse typographique, l'usage d'encre à la colle pour leur moulage ou impression de la gravure en relief, comme pour le coloriage des figures (l'habillage en terme de métier). Ne sont-ce pas là des vestiges d'un procédé primitif tout différent de celui de la gravure en bois et de son impression ?

Si l'on objectait que les plus anciennes cartes que l'on connaisse sont gravées sur bois, la réponse serait facile : on n'en a pas encore produit d'antérieures au Saint Christophe de 1423.

Il n'est donc nullement prouvé que les premières gravures sur bois aient été des cartes.

Après l'introduction de la gravure sur bois dans la fabrication des cartes, celle-ci est restée stationnaire, si ce n'est que, vers le milieu du XVIIIe siècle, le cuivre gravé en relief remplaça le bois.

Alors qu'il n'était pas encore question d'imposer un portrait déterminé au XVe siècle, les maîtres-cartiers lyonnais, entre autre, donnent libre cour à leur talent et à leur imagination en utilisant toute les ressources littéraires que peuvent leur inspirer les livres d'heures⁵ et les romans⁶ de chevalerie. Ils créent des cartes, remarquables à la fois par la beauté de leur dessin mis en exergue par la finesse de leur gravure. Leur renommée est telle, qu'elle s'étendra aussi bien en France qu'à l'étranger. Si l'on se réfère à la table alphabétique des maîtres-cartiers

français publiée par Henri d'Allemagne⁷, les villes comme : Paris et Thiers ne possèdent aucun cartier au XVe siècle. Limoges entre 1427 et 1489, en comptera 10 ; Avignon entre 1431 et 1499 en comptera 14 ; Lyon, entre 1439 et 1499, 74 ; Toulouse, entre 1465 et 1499 en comptera 31 ; Troyes, en 1473, un seul ; Rouen en 1491, un seul ; le Puy en 1499, un seul (Vital Mouran, selon Charles Jacotin de Rosière).

Dés le XVIe siècle, les maîtres-cartiers sont encore plus nombreux à Lyon, non seulement ils taillent des moules et fabriquent des cartes à jouer, mais ils relient des registres, impriment des images saintes et vendent du papier blanc de différentes qualités. On a recensé 315 maîtres-cartiers à Lyon entre 1499 et 1599, alors qu'ils existent : 8 à Troyes, entre 1548 et 1599 ; 10 à Limoges entre 1503 et 1588 ; 11 à Thiers, entre 1564 et 1588 ; 12 au Puy en Velay entre 1499 et 1597 (selon Charles Jacotin de Rosière) ; 14 à Paris entre 1528 et 1594 ; 18 à Avignon entre 1499 et 1577 ; 56 à Toulouse, entre 1502 et 1582 ; 63 à Rouen, entre 1508 et 1599. Ce qui démontre que les maîtres-cartiers lyonnais sont toujours aussi nombreux au XVIe siècle et qu'ils bénéficient d'un savoir faire qui n'est pas encore égalé dans les autres villes de France comme à l'étranger. Il est important de souligner que si contrairement à Lyon, les maîtres-cartiers parisiens ne sont pas très nombreux au XVIe siècle, très tôt le portrait de Paris s'affirme.

La fabrication des cartes à cette époque, n'est pas encore imposée, mais cette omission est rapidement réparée le 21 février 1581, par Henri III⁸ qui établit un impôt sur les jeux vendus à l'étranger : imposition d'un écu sol par chaque caisse de Cartes & Tarots sortant du royaume. Le 22 mai 1583, une autre Déclaration du Roi Henri III remplace la précédente et supprime le droit de sortie du royaume des Cartes et des

Tarots et impose toutes les cartes ainsi que les Tarots fabriqués en France. Un contrôle des marques imprimées sur les enveloppes des jeux sera exercé par les receveurs. Cette dernière directive oblige les cartiers à remettre leurs moules servant à graver leurs enveloppes dans lequel le jeu était vendu et sur lequel, chaque maître avait sa marque respective et ses armes, le privant ainsi du renom qu'il avait gagné par son seul talent. On ignore quel succès eut l'établissement de ce droit ; les troubles de la Ligue, et le peu d'autorité que conserva Henri III dans son royaume, les guerres continuelles avec les Huguenots ou les Ligueurs, empêchèrent vraisemblablement la levée régulière de cette imposition et de bien d'autres. Cette déclaration marquera le déclin d'un art florissant qui se réduira à un simple métier. Les maîtres-cartiers lyonnais protestent contre l'impôt qui les frappe, mais, lorsqu'ils obtiennent, en 1586, une surséance en leur faveur de cet impôt, les meilleurs graveurs lyonnais ont déjà émigré en Savoie, en Espagne, en Suisse et en Lorraine. La levée de ces droits ayant été empêchée par les guerres, Henri IV confirmera l'obligation de l'impôt le 14 janvier 1605, puis le 30 juin 1607.

Le 14 janvier 1605, la confection des cartes n'est autorisée que dans sept villes du royaume de France : Paris, Rouen, Lyon, Toulouse, Troyes, Limoges et Thiers. Quatre autres villes viendront s'ajouter à cette liste le 31 mai 1631 : Orléans, Angers, Romans et Marseille⁹. En 1613¹⁰, Louis XIII décrète que les maîtres-cartiers doivent indiquer leurs noms, sur le valet de trèfle. Les maîtres-cartiers lyonnais fournissent des cartes dans toute la vallée du Rhône, mais aussi dans un certain nombre de pays étrangers. Pour celles qui étaient éditées pour la France, elles étaient destinées à la fois pour la Provence, le Dauphiné, la Bourgogne, la Lorraine et la Flandre.

⁵ Les livres d'heures enluminés, constituent une importante documentation sur la vie aux XVe et XVIe siècles et génère une source iconographique sur la chrétienté médiévale. Vers la fin du XVe siècle, des tirages imprimés sont réalisés selon le principe de la xylographie.

⁶ Nom donné aux œuvres narratives en prose qui reprenaient les aventures des chansons de geste et des romans courtois des XIe-XIIIe siècles.

⁷ D'Allemagne, op. cit., t. II, p. 605-624.

⁸ Henri III (né le 19 septembre 1551 - mort à Saint-Cloud le 1er août 1589), est roi de France de 1575 à 1589.

⁹ D'Allemagne 1906, op. cit. t. I, p. 54.

¹⁰ Ordonnance de 1613, portant que les cartiers « seront tenus dorénavant... de mettre leurs noms et surnoms, enseignes et devises qu'ils auront optées, au valet de trèfle de chaque jeu de cartes tant larges que étroites. » Cette ordonnance a été omise dans le Recueil des actes sur la régie du droit des Cartes. Imprimerie royale, 1771, in-4. On y avait annexé une épreuve des figures des cartes, lesquelles ne pouvaient être changées, et dont les jurés conservaient les étalons (anciens statuts des Cartiers). Avant ce règlement, le nom du cartier était laissé en blanc sur l'enveloppe que les receveurs ou les fermiers faisaient imprimer, et c'était un commis de la régie qui le remplissait de sa main avec paraphe (Arrêt du Conseil, du 30 juin 1607).

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 2

Le 4 avril 1636, une déclaration du roi prescrit aux cartiers de porter dans un lieu « propre et commode pour travailler » leurs moules, patrons, figures, marques, couleurs et imprimures, que le fermier désigne et fournit gratuitement. En septembre 1661, le roi adressa pour la première fois au Parlement, des Lettres patentes en forme d'Edit et un règlement concernant le droit sur les cartes. Dans cet Edit le roi cède à l'Hôpital général

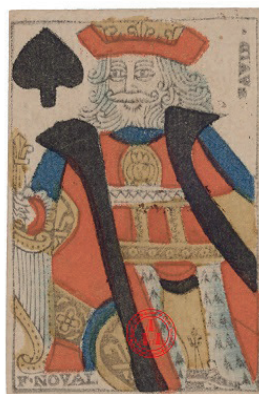
de Paris le bénéfice du droit sur les cartes. C'est le 19 octobre 1701 que les autorités françaises, en prenant un décret pour assurer une perception de l'impôt, influèrent sur le Portrait des cartes, car les cartiers perdent le droit de tailler leurs propres moules. En effet, on décida que les anciens moules seraient détruits et obligatoirement remplacés par d'autres gravés par les soins d'un fonctionnaire : le fermier qui fixera

un même modèle de figures propre à chacune des neuf régions administratives : celles de Paris, de Bourgogne, du Lyonnais, d'Auvergne, du Dauphiné, de Provence, du Languedoc, de Guyenne et du Limousin. Ainsi naquit au XVIIIe siècle, les Portraits régionaux. À partir de 1746, le valet de pique portera toujours le nom de la ville où les jeux sont édités.

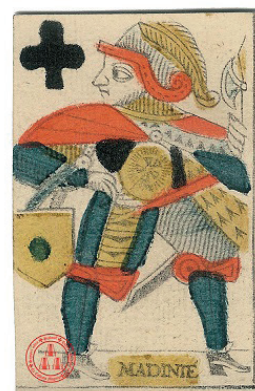
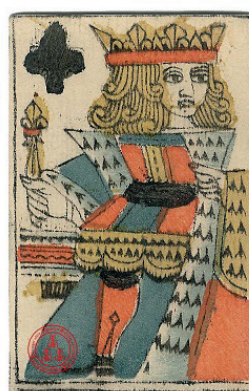
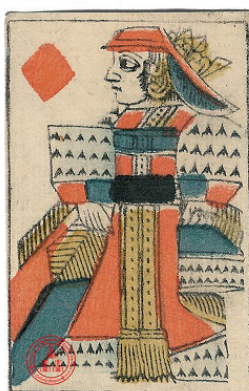
1° Le portrait de Paris.

Le portrait de Paris qui fut l'un des plus répandus, se constitua dès le début du seizième siècle comme en témoigne la feuille de moulage éditée par Guyon Guymier à Paris. Il était édité sur des moules de vingt cartes à la feuille, et était reproduit par tous les maîtres-cartiers de l'Ouest, du Nord, de l'Est¹¹ et dans la région de la Loire. Les principales villes étaient : Rennes, Nantes, Lorient, Brest, Morlaix, Saint-Malo, Rouen, Caen, Lille, Arras, Saint-Omer, le Mans, Angers, Tours, Blois, Orléans, Chartres, Troyes, Chalons, Valenciennes, Cambrai, Reims, Laon, etc...

L'une de ses premières caractéristiques réside dans l'attribution des noms¹² qui furent mis en usage dès le début du XVIe siècle, et qui sont pour les piques, David (roi), Pallas (reine) et Hogier (valet) ; pour les cœurs, Charlemagne (roi), Judith (reine) et Lahire (valet) ; pour les trèfles, Alexandre (roi), Argine (reine), le valet de cette série ne portait aucun nom à l'exception de celui du maître cartier ; pour les carreaux, César (roi), Rachel (reine) et Hector (valet). Voici des cartes au Portrait de Paris éditées par le maître-cartier François Noyal vers 1749.



Cartes au Portrait de Paris éditées par le maître-cartier parisien François Noyal, 1749. Coll. Hjalmar



Cartes au Portrait de Bourgogne éditées par le maître-cartier Madinié à Angers (1766-1780). Coll. Hjalmar

2° Le portrait de Bourgogne.

Le portrait de Bourgogne, que les maîtres-cartiers de Dijon, de Besançon et de Salins, adoptèrent, n'est qu'une reproduction du jeu dit « la Plume à Chapeau », que les Lyonnais exportèrent, en Bourgogne, en Lorraine¹³ et en Flandre au dix-septième

siècle. À Besançon et à Salins, on éditait sur des moules de vingt cartes à la feuille, alors que dans la généralité de Dijon, on tirait sur des moules à vingt-quatre cartes à la feuille, ce qui donnait un aspect plus

trapu aux habillés. Leurs largeurs étaient la même, mais elles étaient 4 millimètres moins hautes. Voici des cartes au Portrait de Bourgogne éditées par le maître-cartier Madinié exerçant à Angers (1766-1780).

¹¹ À partir de 1751, lorsque Stanislas, duc de Lorraine, donna l'autorisation au roi de France de percevoir des droits sur les cartes fabriquées dans son duché, le régisseur imposa à tous les cartiers de Nancy, Metz, Strasbourg et Épinal, le portrait de Paris.

¹² Ces noms sont toujours utilisés aujourd'hui.

¹³ En Lorraine ce portrait fut utilisé jusqu'en 1751 avant d'être remplacé par le portrait de Paris.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 2

3° Le portrait de Lyon.

Le portrait de Lyon employé au dix-huitième siècle, diffère peu dans sa forme générale, de celui utilisé au seizième¹⁴ et au dix-septième siècle pour la ville de Lyon et de sa région. Il se rencontrait dans toute la vallée du Rhône, en Bourgogne, en Lorraine et dans les Flandres et s'exportait en Italie, en Suisse, en Allemagne et en Espagne. Dans la seconde moitié du XVIIIe siècle vers 1760, le portrait évolua quelque peu. Voici des cartes au Portrait de Lyon éditées par le maître-cartier lyonnais Sève qui exerça à Lyon (1775-1827).



Cartes au Portrait de Lyon éditées par le maître-cartier lyonnais Sève qui exerça à Lyon (1775-1827). Coll. Hjalmar

4° Le portrait d'Auvergne.

Le portrait d'Auvergne, édité sur des moules de vingt cartes à la feuille, était utilisé dans les villes de Thiers, Clermont-Ferrand et Le Puy. Nous reproduisons des cartes d'un maître-cartier anonyme de Clermont-Ferrand.



Cartes au Portrait d'Auvergne éditées par un maître-cartier anonyme qui exerça à Clermont. Coll. Hjalmar

5° Le portrait du Dauphiné

Ce portrait du Dauphiné édité à Grenoble, Valence et Romans est l'ancien portrait fabriqué à Lyon pour cette province aux XVIe et XVIIe siècles. Les cartes sont plus petites que celles de Lyon et la caractéristique principale de ce portrait est le Valet de Cœur qui lève son index gauche. Voici des cartes au Portrait d'Auvergne éditées par un maître-cartier Claude Truc qui exerça à Grenoble (1685-1720).



Cartes au Portrait du Dauphiné éditées par le maître-cartier Claude Truc qui exerça à Grenoble (1685-1720). Coll. Hjalmar

6° Le portrait de Provence

Les cartes au portrait de Provence qui sont fabriquées à Avignon, Aix, Marseille, Toulon, Nîmes et Montpellier sont apparentées à celles qui furent fabriquées à Lyon au XVIIIe siècle pour la Provence. Voici des cartes au Portrait de Provence éditées par Jean-Pierre Payen qui exerça à Avignon (1710-1757).



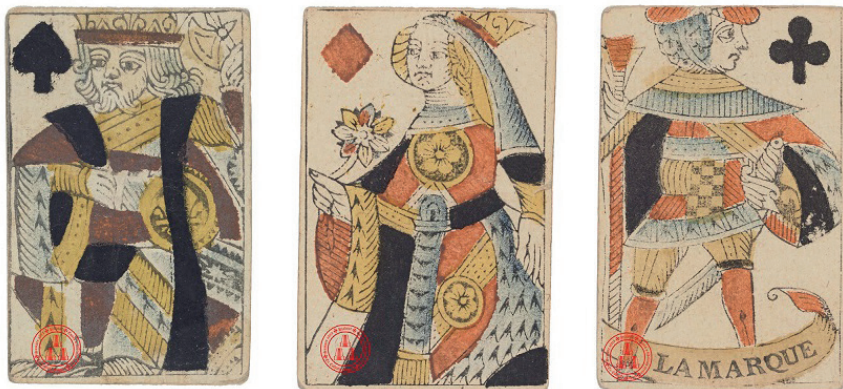
Cartes au Portrait de Provence éditées par le maître-cartier Jean-Pierre Payen qui exerça à Avignon (1710-1757). Coll. Hjalmar

¹⁴Nous faisons allusion ici à André Perrocet établi Maître Cartier à Lyon entre les années 1491 et 1524.

Les Cartes à jouer du XIVe au XXe siècle partie 2

7° Le portrait du Languedoc.

Les cartes au portrait du Languedoc qui sont employées à Toulouse, Carcassonne, Albi et Béziers ne sont qu'une adaptation du portrait d'Auvergne utilisée pour l'exportation. Les cartes de Toulouse¹⁵ étaient tirées sur des moules de trente cartes à la feuille. Voici des cartes au Portrait du Languedoc éditées par le maître-cartier Lamarque qui exerça à Toulouse (1702-1720).



Cartes au Portrait du Languedoc éditées par le maître-cartier Lamarque qui exerça à Toulouse (1702-1720).
Coll. Hjalmar

8° Le portrait de Guyenne.

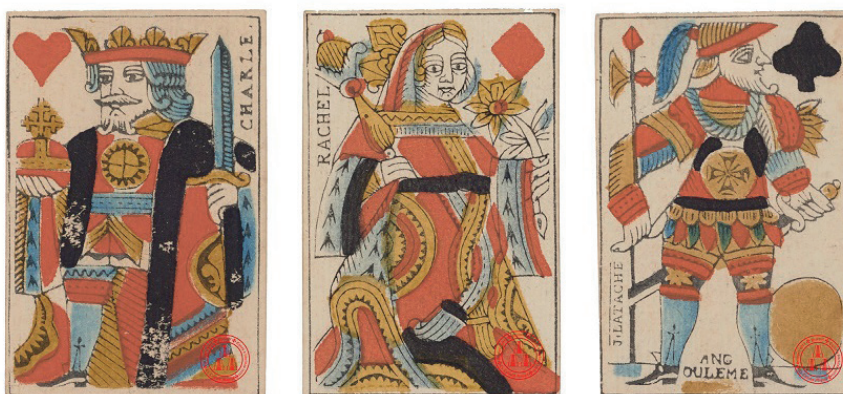
Le portrait d'Auvergne, édité sur des moules de vingt cartes à la feuille, était utilisé dans les villes de Thiers, Clermont-Ferrand et Le Puy. Nous reproduisons des cartes d'un maître-cartier anonyme de Clermont-Ferrand.



Cartes au Portrait de Guyenne éditées par le maître-cartier Jean Nègre qui exerça à Agen (1745-1747).
Coll. Hjalmar

9° Le portrait du Limousin.

Les cartes au portrait du Limousin qui sont éditées à Limoges, Angoulême et Poitiers, ne sont qu'une grossière imitation du portrait d'Auvergne. Voici des cartes au Portrait du Limousin éditées par le maître-cartier Jean Latasche à Angoulême, 1770.



Cartes au Portrait du Limousin éditées par le maître-cartier Jean Latasche à Angoulême, 1770.
Coll. Hjalmar

C'est par un édit du mois de janvier 1751, que le roi Louis XV créa l'école royale militaire. Pour faire face aux dépenses de l'école qu'il venait de fonder, le roi rétablit un droit sur les cartes au portrait français ainsi que sur celles au portrait étranger. Un arrêt du 23 janvier ordonna que des inventaires soient faits chez les fabricants et marchands de cartes pour leur exiger le versement de l'augmentation du droit sur toutes les marchandises qu'ils auraient en leur

possession. Le 9 novembre 1751, le Conseil d'Etat rendit un arrêt de règlement pour la perception du droit sur les cartes aux termes duquel les cartiers ne pouvaient employer d'autre papier que celui qui leur était fourni par la régie pour imprimer les figures et les points. Alors que le régisseur des droits obtint ce monopole, on imprima dans la pâte du papier, un filigrane officiel. En date du 28 juillet 1769, on apporta une nouvelle modification dans la fabrication du papier

filigrané, le papier devait contenir autant de filigranes que la feuille de moulage pouvait contenir de cartes.

Le 26 novembre 1778, le privilège de l'École militaire est supprimé par un nouvel édit, un régisseur général est chargé de percevoir les droits. Vers 1780 environ, le Portrait de Paris s'impose partout en France et désormais ne va plus changer jusqu'à la révolution.

¹⁵ La ville du Puy, qui éditait en plus du portrait d'Auvergne ce portrait, tirait ses cartes sur un moulage de vingt-quatre cartes à la feuille.



**21 OCTOBRE 2023
LAXOU / NANCY
14H30**

SALLE MONTA

14 PLACE DE LA LIBERTÉ 54520 LAXOU

JOHN BANNON

CONFÉRENCE EXCEPTIONNELLE

Créateur de close-up, la plupart des magiciens utilisent régulièrement ses routines. Une magie efficace, commerciale, et percutante. John Bannon fait partie des légendes de la magie. Rarement venu en France, cette conférence sera unique.

ATTENTION PLACES LIMITÉES, RÉSERVATION OBLIGATOIRE

Reservation et renseignement à cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Tarif : 25€ (gratuit pour les membres du cercle magique de lorraine)

Si cartes, destin

par François Ziegler



Un ami m'avait montré un tour utilisant le Klondike Shuffle. L'effet était sympathique mais la méthode laborieuse.

J'ai retravaillé ce tour en changeant la méthode, remplaçant le Klondike Shuffle par un mélange Faro, et ajoutant quelques subtilités.

Voici donc ma version.

Effet

Un spectateur coupe un paquet de cartes qu'il met de côté.

Une carte est regardée dans le jeu et laissée à sa place. Le jeu est mélangé et coupé.

Le spectateur compte le nombre de cartes du paquet mis de côté. Il compte ensuite jusqu'à ce nombre dans le reste du jeu : c'est sa carte !

Montage

Il vous faudra placer une carte avec une Breather Crimp en 27e position. La Breather Crimp est faite côté dos. Dans mon exemple, ce sera la Dame de Trèfle.

Présentation

Commencez par faire un Ireland Shuffle pour faire passer la carte clé en 26e position. Pour ceux qui ne connaissent pas ce mélange, voilà brièvement en quoi il consiste : vous mélangez le jeu côté dos en faisant un mélange à la française (mélange en abattant), commençant par des petits paquets de cartes. Quand vous arrivez vers le milieu du jeu (disons vers la 20e carte), pelez les cartes une à une, et cela autant qu'il faut pour être sûr que vous avez inclus la carte clé. Reprenez ensuite le pelage par petits paquets jusqu'à la fin du jeu.

Posez le jeu faces en bas sur table et demandez au spectateur de couper un petit paquet du dessus du jeu et de le poser sous le tapis pour que vous ne puissiez pas savoir combien il y a de cartes. Vous tournez le dos pendant ce temps là.

Refaites face au spectateur, et prenez le jeu. Vous allez maintenant demander au spectateur de vous désigner une carte pendant que vous passez les cartes de main gauche en main droite. Il faut que la carte désignée soit parmi les 26 cartes inférieures du paquet, c'est-à-dire après la carte clé. En fait, vous commencez à passer les cartes de main gauche en main droite, sans rien dire,

et ce n'est que quand vous êtes sûr que la carte clé est passée que vous demandez au spectateur de désigner une carte. Pas de panique, c'est facile.

Une fois la carte désignée, vous coupez à cet endroit-là pour que la carte choisie soit la première du paquet de la main gauche. Amenez ce paquet faces vers le spectateur, laissez le spectateur voir sa carte (photo 1), puis ramenez le paquet à l'horizontale, posez le paquet de la main droite par-dessus et faites un Cull (photo 2) pour amener la carte du spectateur sous le jeu. Egalisez le jeu. Pour le spectateur, vous avez laissé sa carte là où elle était.

Coupez maintenant à la clé Breather Crimp, posez ce paquet sur table et le reste par-dessus. La clé est maintenant sous le jeu.

Vous allez maintenant procéder à un mélange Faro comme suit : Il vous faut déterminer si le nombre de cartes du paquet est pair ou impair. Vous allez le voir en coupant au milieu. Si pair, vous coupez le jeu à la moitié et faites un mélange Faro OUT, de sorte que la carte initialement sur le dessus du jeu le soit encore après le mélange, et la carte clé reste dessous (photo 3). Si impair, le paquet issu du dessus doit être le plus petit (le même nombre de cartes que l'autre - 1 carte), et le Faro sera IN, c'est-à-dire que la carte initialement sur le jeu va passer deuxième, et la carte clé reste dessous (photo 4).

Dans les deux cas, la carte du spectateur est maintenant à la position correspondant au nombre de cartes du paquet sous le tapis.

Vous allez maintenant couper le jeu plusieurs fois, terminant en coupant à la carte clé pour la remettre dessous.

Mettez le jeu sur le tapis, vous n'y toucherez plus.

Demandez au spectateur de sortir le petit paquet de sous le tapis et de compter le nombre de cartes qui le compose. Demandez ensuite au spectateur de prendre le reste du jeu et de compter les cartes une à une jusqu'à ce nombre. La dernière carte comptée sera la sienne.

Je vous laisse trouver le texte pour présenter ce tour. Il faut néanmoins insister sur le fait que le petit paquet du spectateur vous était inconnu, que la carte choisie n'a pas été prise par le spectateur, juste visualisée, que le jeu a été mélangé et coupé plusieurs fois, et que vous ne l'avez plus touché quand le



Photo 1



Photo 2



Photo 3



Photo 4

spectateur a compté les cartes du petit paquet.

Ce tour est quand même destiné plutôt à des magiciens, je pense que pour un spectateur, n'importe quelle levée double fera plus d'effet !

Revue d'antan

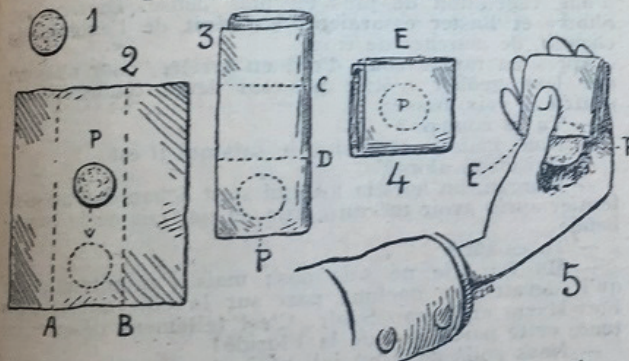
Au fil de nos lectures, nous retrouvons quelques merveilles parues dans des revues anciennes.

Janvier 1933

DEUX JOLIS TOURS D'ADRESSE

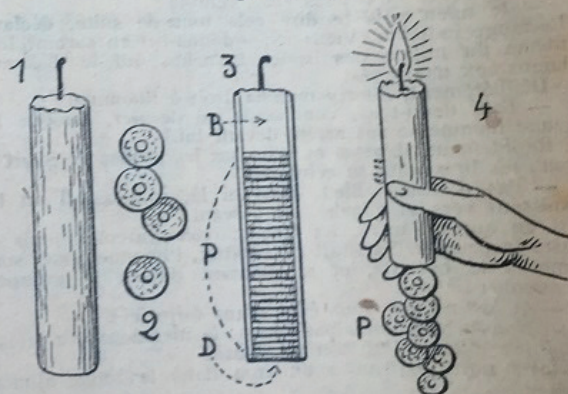


La pièce qui disparaît d'un papier.



Prenez ou demandez une pièce de cinquante centimes, que vous faites marquer. D'autre part, coupez, dans du papier assez fort, un carré de 0 m. 10 de large. Placez la pièce P au milieu du papier. En pliant ce dernier sur les pointillés A et B, faites glisser la pièce vers le bas. Il obtiendrez alors la figure 3, la pièce P glissée en bas. Il s'agira ensuite de plier encore le papier suivant les pointillés C et D, pour obtenir la figure 4. La pièce, qu'on croit parfaitement immobilisée au milieu du papier, peut donc sortir par le côté E. Le papier étant posé sur la table, prenez, en faisant tâter par un spectateur, que la pièce est toujours dans le papier. Prenez ensuite le petit paquet, avec le côté E tourné vers la paume de votre main. Faites dant que vous ferez des passes pour faire disparaître la pièce, celle-ci P (fig. 5) tombera dans votre main. Faites constater que le papier est vide et allez chercher vos cinquante centimes dans la poche d'un de vos amis, ce qui sera facile, puisque vous les avez dans votre main.

La bougie coffre-fort.



Elle a l'air d'une bougie ordinaire, mais elle est truquée comme figure 3. Une partie, peu longue, B, est en vraie bougie. On l'a entourée et prolongée avec du papier blanc, collé, formant un étui destiné à recevoir des pièces de dix ou vingt-cinq centimes (fig. 2) qu'on place en P, dans le cylindre vide. On ferme le bas en D, avec une petite rondelle de papier mince. Après avoir montré vos mains vides, prenez la bougie et annoncez : « J'ai là une bien précieuse bougie !... Quand j'ai besoin d'argent, j'allume et mon désir est satisfait ! » Prenez la bougie par le bas, faites-la allumer. Quand elle éclaire, crevez le papier du dessous, avec votre petit doigt. Immédiatement (fig. 4), les pièces P, à la grande surprise des spectateurs, tombent en quantité de la bougie !

Vintage

Birth et Birth memory

Principe Modulo



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.

Effet

Le spectateur pense à un nombre entre 1 et 12. Il retire du jeu, préalablement mélangé, un nombre de cartes correspondant à ce nombre. Il les tient cachées dans sa main. Le magicien reprend le reste du jeu et le mélange à nouveau. Il montre alors les douze premières cartes du jeu et demande au spectateur de penser à la carte qui correspond à son nombre. Le jeu est de nouveau mélangé. Le magicien étale le jeu de cartes en ruban sur la table. Une seule carte est retournée face en bas : le spectateur annonce le nom de sa carte, c'est bien la carte retournée !

Cette petite routine explique à merveille le principe Modulo de l'horloge.

Préparation

Aucune préparation n'est nécessaire.

Présentation

Faites mélanger le jeu de cartes par le spectateur et demandez-lui de penser à un nombre entre 1 et 12.

Demandez-lui de retirer un nombre de cartes égal au nombre qu'il a en tête. S'il pense à 10, il retirera dix cartes ; s'il pense à 5, il en retirera cinq.

Le spectateur gardera ses cartes cachées dans sa main ou dans sa poche. Le jeu est à nouveau mélangé.

Dites au spectateur que vous allez lui montrer les cartes une à une et qu'il devra retenir la carte qui correspond au nombre qu'il a en tête.

Prenez le jeu en main gauche dans la tenue de la donne, cartes faces en bas. Avec le pouce, décalez la première carte vers la droite et retournez votre main pour montrer cette carte. Comptez « un ».

Dites au spectateur de retenir cette carte si le nombre qu'il a en tête est 1.

Transférez cette carte face en bas dans votre main droite.

Avec votre pouce gauche, décalez la carte suivante vers la droite et retournez votre main pour montrer cette carte, comme précédemment. Comptez « deux ».

Dites au spectateur de retenir cette carte si le nombre qu'il a en tête est 2.

Transférez cette carte face en bas dans votre main droite au-dessus de la première. Répétez cette même séquence pour les douze cartes.

« Vous avez donc maintenant le nom d'une carte en tête ».

Posez ce paquet de douze cartes (tenu en main droite) sur le talon du jeu tenu en main gauche.

Exécutez un faux mélange total.

Faites remettre les cartes du spectateur (qu'il cachait entre ses mains) sur le talon du jeu. Éventuellement, exécutez à nouveau un faux mélange.

Grâce au principe modulo, la carte du spectateur se retrouvera automatiquement en 13e position !

Retournez les douze cartes supérieures sur le jeu pour montrer que la carte du spectateur ne s'y trouve pas. En étalant les cartes, prenez une brisure sous la 13e carte (la première carte face en bas). Fermez le jeu en maintenant cette brisure.

Retournez faces en l'air toutes les cartes sous la brisure et remettez-les sous les treize premières cartes.

Déposez le jeu face en l'air sur la table et demandez au spectateur de nommer sa carte. Étalez le jeu pour révéler la carte face en bas : c'est bien la carte choisie !

Ce principe de base est très efficace et très difficile à comprendre. Vous trouverez votre propre adaptation ou votre propre final; vous pouvez bien sûr changer le nombre de cartes, en gardant le principe des $n+1$ cartes.

Quelques réflexions complémentaires : Birth Memory

Utilisant le même principe dans son exécution, j'utilise cette routine pour deviner le mois de naissance du spectateur.

Pour ce faire, le spectateur retire un nombre de cartes équivalent à son mois de naissance. Lorsqu'il regarde la carte qui correspond à son mois, j'en profite pour regarder discrètement et retenir la 12e (celle qui correspond au mois de décembre). C'est ma carte clef.

À la fin de la routine, lorsque je retourne les douze cartes du dessus du jeu, je repère ma carte clef et je compte le nombre de cartes faces en l'air qui la suivent. Le nombre me donne automatiquement le mois de naissance du spectateur !

Si je ne vois pas ma carte clef dans les douze cartes, c'est que le spectateur est né au mois de décembre !

Je révèle enfin la carte retournée dans le jeu. Vous trouverez, j'en suis sûr, une sortie qui conviendra à votre personnalité.

Si vous utilisez une petite carte pense-bête, avec les correspondances entre les signes du zodiaque et les maisons astrologiques, vous pouvez réaliser Zodiac, de Christian, de manière impromptue.

À bon entendeur...

Un peu d'histoire

Caroly II, marchand, artiste, collectionneur et pilier de l'Afap

Par Didier Morax



Nous avons récemment fait la connaissance de Jean Caroly et, à l'instar des Robert-Houdin, il y a deux Caroly. Celui qui nous intéresse aujourd'hui est le neveu du précédent que nous vous avons présenté dans le Chardon magique de juin 2023. Charles Paul Augustin Faugeras est né à Paris (20e) le 22 décembre 1896 et est décédé à Vermanton (Yonne) le 25 mars 1950. Il est décédé 5 ans avant son oncle qui lui avait laissé sa boutique du 20 boulevard St Germain en 1930.



L'homme est artiste illusionniste mais un peu malgré lui, il devient collectionneur. Avoir pignon sur rue permet de se voir proposer des pièces qu'on n'imagine même pas. Pris au jeu, il crée, dans l'arrière-boutique, un petit musée qui devient même, en 1937, un théâtricule inauguré en grandes pompes. Le notoire dessinateur de presse suisse Géa Augsbourg présent fait un croquis qui immortalise le moment.

Dans ce lieu de 50 places trône le célèbre automate truqué de Robert-Houdin « Le petit pâtissier des Italiens ».

Il a fait des affaires avec la famille de Jules Legris, sociétaire du Théâtre Robert-Houdin à une dure époque de la direction Georges Méliès. Suite à cette période sans cachet, une partie de ses émoluments fut compensée

par des appareils du maître. Les gobelets utilisés par Robert-Houdin, en provenance de Bosco et une corne d'abondance ont rejoint le petit musée après 1926, date du décès de Legris. Dans la continuité de Caroly II, le collectionneur Georges Gaillard, initiateur du Club des collectionneurs, longtemps animé par Jacques et François Voignier, veillera à la sauvegarde de ce patrimoine. Un article paru dans « La petite Gironde » du 17 octobre 1937 nous met dans l'ambiance de l'époque.

Au Musée de la magie

Chez « Caroly II », son conservateur-fondateur, on voit la plus belle collection de souvenirs des plus grands illusionnistes de tous les temps. Connaissez-vous Caroly II ? Et d'abord, qui est-il ? Qu'on se rassure, il ne s'agit ni d'un chef d'une tribu sauvage lointaine, ni d'un terrible gangster. Caroly est tout simplement le second d'une dynastie de ce domaine surnaturel que hantent les Illusionnistes et les prestidigitateurs. Ce roi de « l'Illusion » vient d'ouvrir un Musée de la Magie qui contient une riche collection d'objets ayant appartenus aux plus illustres illusionnistes des temps modernes. Les murs sont revêtus

Depuis hier soir, Paris compte un théâtre de plus

Il a cinquante places et est consacré à la prestidigitation

« L'Académie de Magie, fondée en 1896, vient de joindre à son magasin une salle de spectacles qui se trouve être en même temps un musée de l'illusionnisme. Son directeur se propose à cette occasion de faire une rétrospective de la prestidigitation avec l'histoire et la date de création de chacun des tours qu'il présentera... » Caroly II, neveu de Caroly I^{er}, annonçait ainsi l'inauguration de son théâtricule en joignant à sa lettre une carte d'invitation qui ressemblait naturellement à une carte à jouer.

Nul n'était mieux qualifié que lui pour organiser un pareil spectacle : si la prestidigitation est l'art de produire des illusions à l'aide de l'adresse des mains et des subtilités de l'esprit, Caroly II figure parmi les maîtres en cet art. Il connaît tous les tours, depuis le premier escamotage, celui pour lequel Adam et Eve se servirent d'une pomme qu'ils ne surent pas faire réapparaître car ils manquaient un peu de métier.

S'il n'emploie pas la baguette divinatoire qui devait être de la poussée de l'année et qu'il fallait couper le premier mercredi de la lune à l'heure de minuit, le directeur de l'Académie de Magie rose n'ignore pourtant ni les secrets des brahmanes qui lancent leur corde en plein ciel pour permettre aux enfants de monter dans les nuages ni les trouvailles de Buatier de Kolta qui gravissait lentement une échelle et disparaissait sans laisser d'explication aux curieux.

Mais Caroly II ne se contenta pas de prouver, hier soir, son érudition en évoquant le temps de la Foire Saint-Germain où les illusionnistes travaillaient, parmi les cris des limonadiers ou des oublieux, comme Le Maltois qui buvait

à même un seau d'eau et rejetait le liquide en forme de girandoles de couleur.

Dans son théâtricule de cinquante places dont les murs sont pavoisés d'affiches évoquant aussi bien les divettes qui chantaient dans le premier studio d'Edison que Zirka, femme de l'« Homme masqué » et créatrice du numéro des cent cigarettes, Caroly démontra qu'il pouvait exécuter tous les exercices de prestidigitation dans le style de leurs inventeurs, qu'il s'agisse de Bosco ou du Paysan de Nort-Hollande.

Soirée d'enchantement où le tour de l'omelette dans un melon — l'« Hamlet dans un chapeau », disait par erreur Deville — suivit la manipulation des anneaux qui formaient sans peine des figures de fleurs ! Mme Caroly termina cette séance que semblaient présider les automates de Robert Houdin par la présentation du « Cerf Blanc » : « Ce phénomène stomacal, annonça-t-elle, fera remonter à volonté dans sa bouche les objets qu'il absorbera devant vous... »

C'était exact. Le « Cerf Blanc » — Géa Augsbourg comparait justement l'estomac du phénomène à un bureau de change — avala sans difficulté des ampoules dont l'éclat traversait ses chairs comme des rayons X et se transforma finalement en lampe de chevet après avoir allumé, entre les dents, la mèche qui trempait dans sa panse remplie de pétrole. Mais les invités de Caroly II ne suivirent pas cet exemple. Pour fêter l'inauguration du Théâtre de l'Académie de Magie, ils se contentèrent de boire simplement une coupe de champagne.

PAUL GILSON.

un peu d'histoire

d'affiches, toutes en images horribles et pleines de fantasmagorie, de photos et de gravures anciennes, qui évoquent les noms célèbres d'artistes disparus.

En souvenir de Robert Houdin

Se souvient-on de ce petit théâtre Robert-Houdin disparu avec la percée du boulevard Haussmann, où les enfants, émerveillés, voyaient « le sorcier », en habit, cueillir dans leur chevelure les grosses pièces de cinq francs, qui semblaient en couler comme une source. Et comme je rappelle ce souvenir, Caroly m'arrête : « Nombreux sont ceux qui s'imaginent avoir vu Robert-Houdin, mais ces derniers doivent être assez rares. Songez, en effet, que Robert-Houdin disparut en 1852. Sans doute, son théâtre existait, mais ce fut pendant longtemps son beau-frère qui avait pris la suite.

Voici « le Petit Pâtissier », le « Mercure », automates ayant appartenus au maître célèbre.

Et voilà la tête qui s'agite, dit « oui », répond négativement, frappe un timbre placé sur le plan intérieur et qui était destiné à faire connaître le nombre de points existants sur la carte choisie par un spectateur. Sur une petite tablette, on trouve les gobelets de métal dont se servait Robert-Houdin pour présenter « l'Acétabulum » des Romains. (1) « Longtemps, ajoute Caroly, l'on a dit à tort que Robert-Houdin avait le premier présenté le tour des gobelets de métal. C'est inexact, en voici la preuve : ces gobelets appartenaient à Bosco qui s'en servit le premier. »



Mercure l'automate de Robert-Houdin

(1) je pense qu'il s'agit du bol de punch



23 - LE PETIT JOURNAL - VENDREDI 11-6-37 V

CHANGEMENTS A VUE

Des escamotages de Caroly aux exercices de l'homme-brique

CAROLY continue la tradition riche en prodiges des illusionnistes de la Foire Saint-Laurent ou de la Foire Saint-Germain qui faisaient passer la musique entre les baraquas des ouïseurs et les cabarets miroitants de glaces. Il connaît par leurs noms les escamoteurs d'autrefois dont les chapeaux de magiciens émerveillaient de la foule des marchands de jouets, des vendeurs de dragées de Verdun ou des dresseurs de petites caniches de Bohême. Il sait par cœur les boniments des prestidigitateurs qui s'époumonaient parmi les aboyeurs de jokers, les montreurs de fleurs de citre et les forains chargés de phénomènes. Lorsque l'ennui vient gratter à ma porte avec ses ongles en dent, j'aime à lui rendre visite en son Académie de Magie. Et le me demande en poussant la porte, dans un bruit de sonnettes, si je veis le voir, une gibecière pendue à la ceinture suivant l'exemple de Bossu le Bergamasque ou, coiffé d'un chapeau chinois, comme Chuang Ling Soo, qui termina sa carrière à Londres sur la scène du Coliseum ; l'homme inimitable qui mourut mystérieusement d'une balle en plein cœur.

Deux amateurs : Adam et Eve

L'Académie de Magie rose est un palais des prestiges où Caroly pourrait renouveler les tours du Paysan de Nord-Hollande qui faisait croître un rozier au creux de ses paumes ou les exercices de Ledru-Canus qui jetait huit montres en l'air pour les accrocher au plafond d'un coup de pistolet. Combien de fois j'ai-je vu sortir des guirlandes de fleurs de sa corne d'abondance et servir une onnette baveuse dans la coiffe de son chapeau melon ? Aussi je pense souvent que les cages, les gobelets qu'il garde derrière ses vitrines sont peut-être des ennemis transformés soudain en objets



Une scène du « Décapité parlant ? » Non, Caroly domine simplement de la tête un faux automate de Robert-Houdin dont se servit aussi Georges Méliès : « Le Petit Pâtissier du Palais-Royal »

L'histoire de la magie

Véritable rétrospective de la magie. « Sur cette affiche, vous voyez Bargeon de Viverols, un prestidigitateur qui le premier présenta au public l'enregistrement d'un rouleau et l'audition du phonographe. Nous étions loin des superhétérodynes; on payait pour entendre une machine parlante »

« Regardez ce guignol, il appartient à Louis-Philippe. Admirez ces têtes de bois sculptées; ces pièces authentiques proviennent de la collection « Maury » « Vous avez déjà vu, sans doute, le tour des anneaux, ici Philippe le promoteur. Son histoire est curieuse - c'était un marchand de bonbons qui connaissait quelques tours de prestidigitation. Un petit théâtre de Londres faisait de mauvaises

affaires; il proposa de paraître en scène, d'exécuter ses tours tout en vendant ses bonbons et offrit au directeur de partager la recette avec lui. Le marché fut conclu; le succès remporté lui assura la carrière la plus brillante puisqu'il fut ensuite le maître des « anneaux » sur toutes les scènes du monde ».

Celui-là, c'est Latapie, l'agent de police, qui devint et reste encore le roi du tour de cartes. De service au théâtre Robert-Houdin, le spectacle le passionna au point de travailler chaque jour à acquérir la dextérité nécessaire pour accomplir ces expériences difficiles. Son travail fut récompensé, puisqu'il est incontestablement le plus habile à manipuler « le carton ».

un peu d'histoire

Vous avez maintenant devant vous la photo de Robin qui, en 1844 réalisa le premier l'évocation du spectre. Contrairement à ce qu'on pense généralement, ce n'est pas une invention étrangère, mais bien au contraire, une invention française ; le « truc » fut vendu à un Anglais qui, plus tard, le céda à des Français. C'est pourquoi on prétend qu'il s'agissait d'un procédé venant d'un autre pays.



Rien ne change, depuis cette époque, au cabaret du Néant comme sur la « scène du Châtelet, dans « le secret de miss Aurore », le même succès est toujours assuré à l'apparition du spectre. » Le tour des cigarettes qu'on escamote n'est pas nouveau non plus, le seul progrès, c'est qu'on le présente maintenant avec des cigarettes allumées, mais vous avez devant vous une femme « Zirka », que tous nous admirons dans notre métier. Elle fut la première à effectuer ce tour, et quoique aveugle, parut pendant des années en scène sans jamais commettre la moindre faute. Jamais les spectateurs ne s'aperçurent que ses grands yeux ouverts étaient privés de lumière ». Et Caroly ouvre encore des vitrines, ajoutant cet amusant détail « On parle beaucoup de l'Exposition, j'ai là un souvenir de celle de 1900. Ces têtes de marionnettes en bois sculpté et peint y furent exposées ; elles avaient été exécutées par un jeune dessinateur, devenu depuis un des maîtres du crayon. Il s'agit, comme vous le montre ce programme de l'époque, du célèbre dessinateur Guillaume.



BUREAUX à 7 heures et demie

SALLE DE L'INSTITUT
EN FACE LE THÉÂTRE
Mercredi 11 octobre 1882, à 8 heures un quart

RIDEAU à 8 heures un quart

REPRÉSENTATION EXTRAORDINAIRE
DONNÉE PAR
M. BARGEON

Le célèbre expérimentateur des appareils Edison, venant de faire le tour du monde ; admis dans toutes les cours d'Europe, aux Académies de Madrid, Lisbonne, d'Italie, des Etats-Unis d'Amérique, et récemment à l'Université, au Palais-Royal d'Athènes, devant S. A. le vice-roi d'Égypte, aux Ecoles militaires sous le patronage d'Arabi-Pacha, ministre de la guerre, au ministère de l'Instruction publique, officier d'Académie et de plusieurs ordres.

avec le concours d'un ORCHESTRE des mieux composé

Magie, Physique, Mécanique, Illusion, Thaumaturgie, Prestidigitation et Phonographie

LE PHONOGRAPHE PARLANT ET CHANTANT

De l'ingénieur américain Edison, le plus grand, le plus parfait et le mieux conditionné qui existe. Cet appareil, le plus étonnant du XIX^e siècle, reproduit automatiquement non seulement la parole humaine, mais encore chante, rit, pleure, siffle, sème, joue de la flûte, du piston et de tous les instruments de musique.

Tous ceux qui s'intéressent aux progrès de la science, tous ceux qui se refusent à croire qu'on puisse indéfiniment conserver la voix des personnes décédées depuis plusieurs années et la reproduire avec l'intonation exacte des personnes vivantes, pourront se convaincre, en assistant à la séance de phonographie donnée dans cette ville par M. BARGEON, de la réalité de ces étonnantes phénomènes.

PRESTIDIGITATION
Magie, Illusion
MNÉMOTÉCHNIE
APPARITION FANTASTIQUE
Les Japonais en France
THAUMATURGIE
Les Cierges Indiens
Dix minutes d'émotion
À LA TROISIÈME PARTIE
LE POMPIER
Enfermement,
Évocation, Manifestation, Spirite,
Disparition du Thaumaturge.
APPARITION EN POMPIER

LE PHONOGRAPHE
Explication de l'appareil ;
Reproduction de la parole humaine ;
Photographie des cordes vocales ;
Conversation avec le Phonographe ;
Voix humaine ;
Imitation des cris des animaux ;
Bruits divers ;
Commandements militaires ;
Répétition infnie des sons graves ;
Substitution, superposition des sons ;
Chanson comique ;
Solo de piston par le Phonographe ;
Expériences par le public, etc..

LA FEMME CRUCIFIÉE & FUSILLÉE
Par Miss OLYMPE
LE SQUELETTE RÉVÉLATEUR

PRIX DES PLACES
Réservées : 3 fr. — Premières : 2 fr. — Secondes : 1 fr.
Les militaires et les enfants, demi-place.
On peut se procurer des billets à l'avance chez le Concierge de l'Institut.

NOTA. — L'appareil phonographique de M. BARGEON a valu à son inventeur la Croix de la Légion d'Honneur, et 16 récompenses honorifiques à son expérimentateur, M. BARGEON.

Le prince de l'illusion conclut malicieusement. « Si vous désirez exécuter en public quelques tours, je reste à votre disposition pour vous initier aux secrets de notre métier. » Et Caroly me tend sa main qui tient une cigarette allumée, j'hésite à me brûler, mais déjà la cigarette a disparu. Elle a changé de main sans qu'un geste ait trahi sa fuite. « Comme Jupiter, je suis le maître du feu », sourit l'artiste. Illusion, divin mensonge !
André de WISSANT.

Caroly II est apprécié des physicos qui sont toujours sûrs de trouver dans sa boutique de quoi renouveler leur programme.

Son état de santé précaire, augmenté d'un problème de bail commercial, l'incite à partir dans l'Yonne. Avec son épouse, il tient un bazar. Un jeune magicien a été séduit par le spectacle d'Okati au cabinet fantastique du



Caroly II et un client

Musée Grévin en 1934. Il s'adresse à Caroly II pour prendre des cours et en 1939 il lui demande de l'aider à monter un numéro. Ce magicien c'est Pierre Edernac.

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.

Pour une fois, le tour n'est pas en bois, quoique. Vous proposez au spectateur de choisir une boisson parmi plusieurs écrites sur des cartes. Tout en ayant annoncé que vous aviez sous un gobelet en bois (ah quand même !) la prédiction du choix.

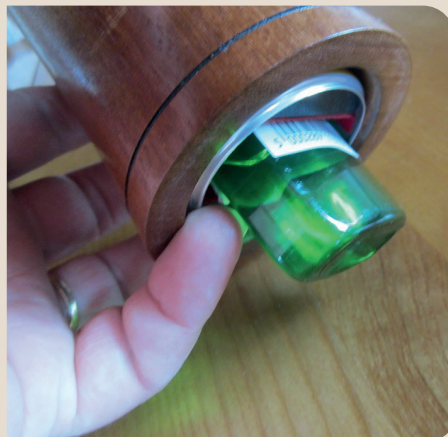
En soulevant le gobelet vous découvrez le choix, une flasque de Gin.



Vous reposez le gobelet sur la table, et vous annoncez que vous le préférez avec un peu de Tonic.
En soulevant de nouveau le gobelet, apparition d'une canette de Tonic.



La canette est creuse et contient la flasque de Gin.
Selon la méthode où vous soulevez le gobelet, vous maintenez ou non la canette.



Personnellement j'ajoute encore une apparition de citron que je charge dans un temps faible comme dans la routine de gobelet.

Le forçage du Gin est facile et au libre choix du magicien.

Le monde de Tenyo

Quelle est l'histoire de cette entreprise ? Comment est-elle devenue si créative ? Comment sont nés ses tours les plus bluffants ? Comment travaillaient ses inventeurs ? Comment est-elle arrivée à conquérir le Monde ?

Vous obtiendrez les réponses à ces questions dans cette rubrique.



par Romain Brilli

Sur la création d'un tour...

Ce qui est intéressant, quand on étudie Tenyo, c'est de se remettre dans le contexte de l'époque pour comprendre comment et dans quelles conditions a été créé un tour.

Utilisons notre magie et notre imagination pour remonter dans le temps et nous téléporter en 1977 au Japon. Akira Yamada, fils de Tenyo Shōkyokusai, alors grand patron de la firme s'est doté d'une cellule créative depuis 1972. Cette division est chargée de créer des tours répondant au maximum à ces critères : des tours faciles à présenter par tous, utilisant de petits objets simples que l'on peut emporter dans sa poche et autant que possible que l'on pourra laisser à examiner par le public.

Dès le début, Akira Yamada met le nom de l'inventeur sur le produit. En faisant cela, ça précise bien qu'il s'agit d'un article original et cela contribue également à motiver les créateurs de Tenyo.

En 1977, cette division créative en est encore à ses balbutiements et un jeune créateur, Shigeru Sugawara s'est fait remarquer, l'année précédente, en 1976, en sortant « See Through Card », un tour particulièrement simple et ingénieux.

Sugawara travaille alors sur son prochain tour et cherche déjà, depuis quelque temps, à réutiliser des disques de plastique qui sont des chutes d'usines destinées à être jetées d'un jeu que Tenyo avait conçu quelques années plus tôt, « Mental Game. »

Sugawara veut créer un effet de pénétration avec ces disques et un dé. Après maintes manipulations et essais infructueux, il dépose ce matériel sur son bureau et l'oublie.

Quelques temps plus tard, travaillant sur d'autres projets, Shigeru se lève de sa chaise en s'appuyant sur son bureau. Il pose, par hasard, sa main sur ce matériel, le dé, pris en sandwich entre les deux disques, est alors éjecté à une vitesse folle et atterrit au fond de la pièce. « Squeeze Play » était né.

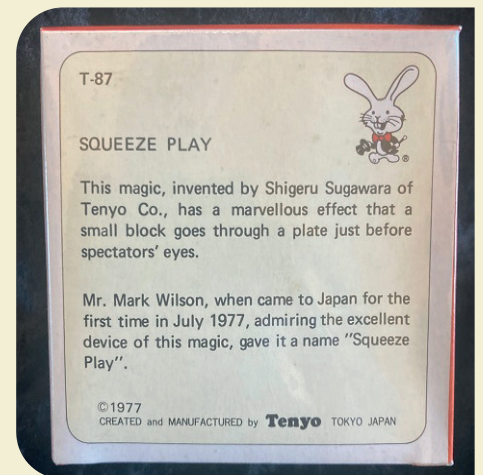


1977 Squeeze Play



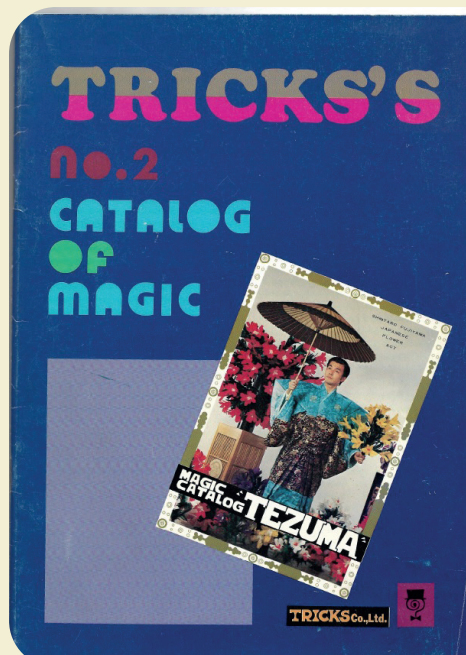
Le monde de Tenyo

Le tour « Squeeze Play » consiste en la pénétration d'un petit objet cylindrique pris en sandwich entre deux disques en plastique. C'est le magicien Mark Wilson, présent au Japon lors de la création de ce tour, qui va lui donner son nom anglais en référence à une expression venant du Baseball.



À la même période, la guerre fait rage entre Tenyo et une autre entreprise de magie Japonaise nommée Tricks Co. Ltd. Japan. De nombreux créateurs passent d'une entreprise à l'autre et, les copies et espionnages sont fréquents entre ces deux entreprises. Squeeze Play n'y fera pas exception, nous le verrons un peu plus tard...

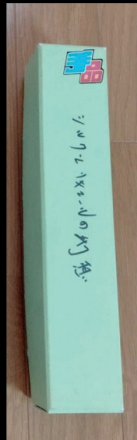
Tricks Co. Ltd Japan et Tenyo se copient même jusqu'à leurs propres logos. Les deux sont noir, blanc et rouge, sont entourés d'un cercle et possèdent chacun un point d'interrogation en leur centre.



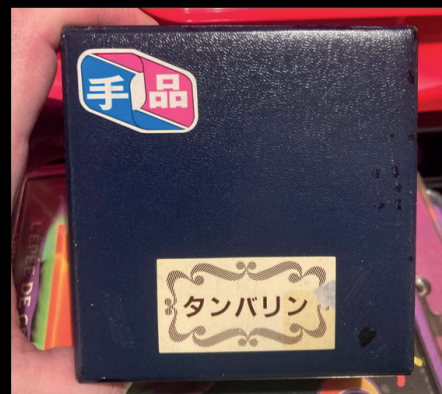
Le monde de Tenyo

Tricks

Le packaging n'y fait pas exception, présentant, comme seule marque distinctive, le mot « Magie » en Japonais, dans les mêmes couleurs, le rouge, bleu et blanc. Tout ceci rendant la tâche vraiment ardue pour les collectionneurs contemporains.



Tenyo



Revenons en 1977 où Tenyo sort « Squeeze Play. »

La même année, Tricks Co. Ltd. Japan sort un effet encore plus fort et très similaire dans son principe où un dé (comme par hasard...) va être pris en sandwich et pénétrer deux plaques de plastique qui sont, cette fois, transparentes.



Squeeze Play de Tenyo et Space Dice de Tricks Co. Ltd. Japan



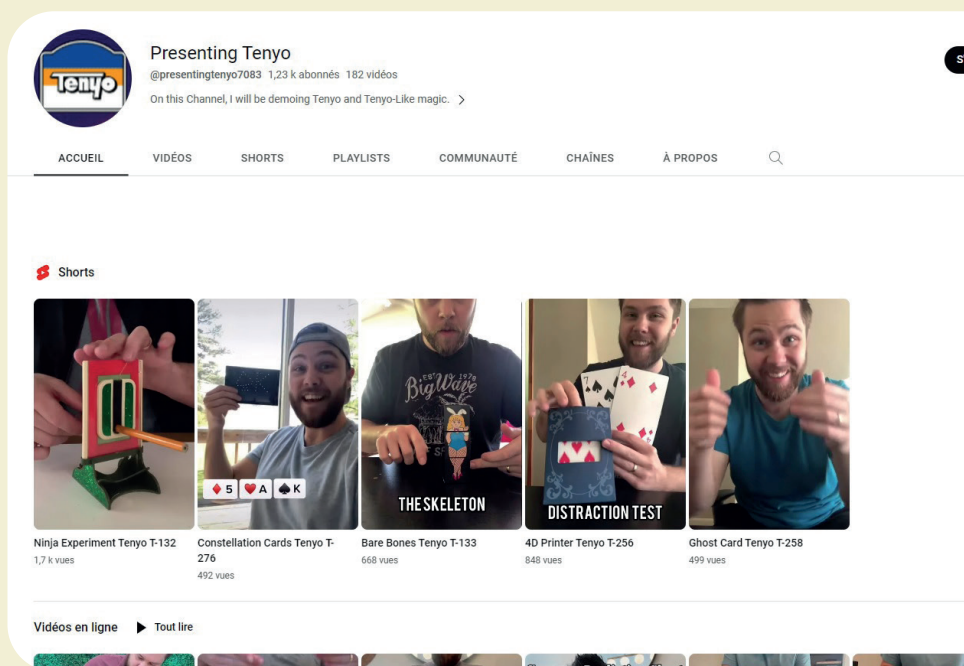
Le monde de Tenyo

Je sens que tout ceci est un peu confus dans vos têtes... alors, rien de tel qu'une bonne démonstration de « Presenting Tenyo. »

Presenting Tenyo est une chaîne Youtube créée en 2015 par Madison Adams Hagler. Sur cette chaîne on peut découvrir la présentation de 75 Tenyo, de nombreux autres tours de micro-magie et des tout derniers Magic Wagon.

En 2016, Madison s'est amusé à présenter les deux tours dont nous venons de parler, T-87 Squeeze play et Space Dice. Bonne projection.

https://youtu.be/Y_-QQDDJMXU?feature=shared



En images

Retour sur Le forum des associations et la réunion du jeudi



Technique

L'Empalmage cop

par Daniel Rhod



Cette technique est relativement peu employée par rapport à son potentiel. Elle convient parfaitement à des routines de cartes à la poche.

Mise à l'empalmage cop d'une main

1. Le jeu est en tenue Erdnase modifiée (Techno Cartes 1), le coin supérieur droit est au niveau de la dernière pliure du majeur, le coin supérieur gauche est au niveau de la première pliure de l'index, le pouce est replié sur le jeu (photo 1).

2. Si vous effectuez une légère crispation autour du jeu avec la main gauche et exercez une pression diagonale avec le plat de la phalange médiane du majeur, au niveau de la troisième jointure, la carte du dessous se détachera (photo 2).

3. Maintenez le pouce appuyé en travers du jeu pour assurer sa stabilité.

4. Placez le pouce droit contre les petites tranches arrière, au-dessus de la carte du dessous, et les doigts contre les petites tranches avant (photo 3).

5. Dès que vous sentez que la carte du dessous est bien crochetée par le majeur à son coin supérieur droit et la partie de la paume sous l'index à son coin supérieur gauche, emportez le jeu vers la droite et laissez la carte du dessous à l'empalmage cop. La main gauche doit rester immobile durant cette action.

6. Veillez à garder le poignet fixe comme s'il était plâtré afin d'éviter tout flash de la carte. Si vous opérez debout, laissez aller le bras gauche dans une position naturelle, contre vous ou le long du corps.

Défauts courants

• Réajustement du jeu, ou mouvement de trop en décalant le jeu vers l'arrière ou vers l'avant. Flash de la carte à l'empalmage. Le jeu peut être décalé vers l'avant à condition de justifier ce mouvement. Un bon exemple est celui de Glenn Morpew mentionné dans « l'empalmage d'une main ». Pour ce faire, dans son excellente routine de cartes à la poche à visionner sur son site, il décale vers l'avant le jeu pour effeuiller les petites tranches des cartes, produisant un bruit de craquement amorçant le passage des cartes en poche.

Tips

Évitez aussi tout mouvement de boucle avec le bout des doigts qui signifierait que quelque chose se passe. Préférez la boucle automatique ou la technique de la pression à plat au niveau de la seconde phalange du majeur décrites ci-dessus. Évitez toute inclinaison du poignet gauche qui laisserait voir la carte au cop.

« The Action Cop » de Thomas Baxter est un petit livre fort intéressant entièrement consacré à cette technique.



L'empalmage cop au bouclage au majeur droit

Cette technique est un autre concept et peut s'avérer très trompeuse même pour les initiés.

1. Au départ, un petit paquet ou le jeu entier est en tenue du tricheur en main gauche.

2. La main droite s'approche et, au moment précis où le majeur droit arrive vers le centre du bord droit des cartes, il boucle sans aucun temps d'arrêt la carte du dessous. Cela permet de saisir le reste des cartes avec le même majeur en opposition au pouce, tandis que la carte du dessous reste à l'empalmage cop (photo 4).

3. Simultanément à la boucle, la main gauche s'ouvre très brièvement avec les doigts écartés (photo 5), ce qui rend la technique particulièrement trompeuse.

4. La main gauche s'abaisse de façon naturelle, les doigts légèrement recourbés sur la carte empalmée.

5. Le jeu est face en bas en main gauche en tenue du tricheur.

6. Placez le bout du majeur sous le coin supérieur droit de la carte du dessous.

7. Approchez la main droite et saisissez le jeu en tenue Biddle modifiée, avec l'index recourbé sur le jeu.

8. Sous le couvert de la main droite, effectuez la technique de mise à l'empalmage cop décrite précédemment ou une légère boucle automatique de la carte du dessous.

Deux actions vont avoir lieu simultanément : la main droite va emporter le jeu vers la droite tandis que la main gauche va se tourner paume en bas sur la table.

Historique.— La technique du bouclage au majeur droit est de mon ami Alain Midan et est publiée ici pour la première fois. La dissimulation de l'empalmage cop sur table est de Charles Aste, elle fut publiée en juin 1956 sous l'intitulé « The Gambler's Palm » dans le magazine « Hugard's Magic Monthly » p. 447 avec des figures erronées, l'auteur y apporta une rectification sous le titre « Cop Cover » dans le magazine « Ibidem » de mars 1961, p. 514. La technique de mise à l'empalmage cop d'une main m'est personnelle.



La magie des allumettes

Au travers d'une plaque de métal

Effet

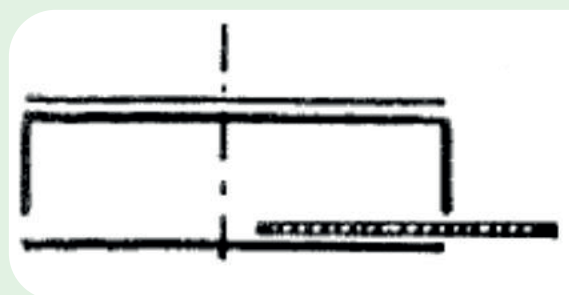
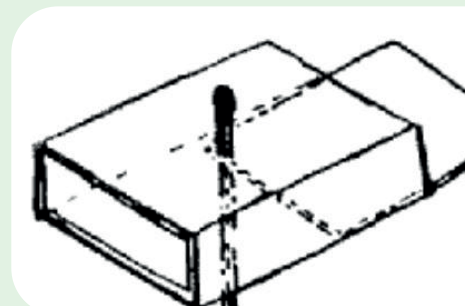
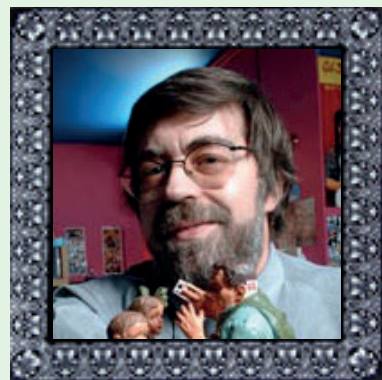
Vous présentez une boîte d'allumettes et une petite plaque de métal correspondant aux dimensions intérieures du tiroir. Puis vous videz le contenu de la boîte d'allumettes sur la table. Placez ensuite la plaque de métal à l'intérieur de la boîte que vous refermez. À ce moment, vous prenez une allumette et, malgré la présence de la plaque de métal, vous transpercez la boîte d'allumettes de part en part !

Explication

Rien n'est truqué au sens habituel du mot. La petite plaque de métal a simplement des dimensions légèrement inférieures au fond du tiroir et est assez fine pour glisser facilement entre le haut du tiroir et l'étui de la boîte d'allumettes. Avant d'introduire l'allumette, retournez la boîte, laissez glisser en arrière la plaque qui restera cachée par votre main (voir dessin).

Maintenant, vous pouvez transpercer la boîte sans aucun problème. Retirez l'allumette, remettez la plaque en place, retournez la boîte (la plaque tombera au fond du tiroir) et laissez le tout à l'examen.

par Mann Peter



ça déteint

par Thierry Schanen



Voici un tour idéal pour commencer une prestation de close-up : il est très rapide, visuel et très efficace. D'ailleurs, ce n'est quasiment pas un tour de cartes ! Il s'exécute tout aussi facilement avec des cartes géantes et peut donc être présenté sur scène.

Effet

La couleur du dos de quatre cartes présentées recto et verso change par trois fois. Les cartes peuvent être laissées à l'examen en fin de routine.

Matériel

Deux cartes noires à dos rouge
Deux cartes rouges à dos bleu

Préparation

Placer, faces en haut, l'un sur l'autre, le cœur, le carreau, le trèfle et enfin le pique : l'as de pique est donc visible. Il m'arrive très souvent de les placer à la fin d'un jeu de cartes à dos bleu que j'utiliserai par la suite.

Présentation & déroulement

Les 4 cartes sont tenues en main droite par les grandes tranches, le pique visible, prêtes pour un comptage Hamman au pelage (Flushtration count – voir plus loin la description de la technique). Effectuer le comptage mais conserver la dernière carte comptée (le cœur) en main droite. Montrer cette carte, insister sur la couleur de son dos : le bleu, comme toutes les cartes... Cette carte ayant une face rouge,

elle va déteindre si on la passe sous les trois autres. Avec la carte tenue en main droite, face en l'air, faire quelques cercles sous les cartes tenues en main gauche, à quelques centimètres de distance.

Abandonner le cœur sur la table et retourner la pile de cartes en main gauche : les dos sont rouges. Attention, dans ce retournement, il est possible de montrer les deux dernières cartes, mais surtout, ne pas flasher la troisième qui est bleue.

Transférer les trois cartes en une seule pile en main droite et faire un nouveau comptage Hamman pour montrer trois cartes à dos rouge. Comme précédemment, conserver la dernière carte en main droite (le pique). Montrer à nouveau son dos rouge. En passant les deux cartes restant en main gauche sur une surface bleue (l'étui de cartes par exemple), les dos redeviennent bleus. Abandonner le pique sur la table et transférer les deux cartes tenues en main gauche dans la main droite.

Recommencer un comptage Hamman pour montrer les deux dos bleus. A l'issue de ce dernier comptage, le magicien se retrouve avec le trèfle en main gauche (dos caché, supposé bleu) et le carreau en main droite (dos montré bleu). En passant le carreau sous le trèfle, le rouge déteint et le trèfle apparaît avec un dos rouge.

Toutes les cartes peuvent être remises à l'examen. Cependant, les spectateurs vont vite constater qu'il y a deux cartes bleues et deux cartes rouges et se mettre sur une piste de recherche d'explication.

Couleurs à la demande

Une soirée de close-up impromptu m'amena à improviser cette extension de la routine précédente. Les spectateurs, peut-être un peu grisés par l'alcool (?) me mirent au défi de leur montrer des couleurs à la demande :

« Est-ce que tu serais capable de montrer une bleue et trois rouges ? »

« Et une rouge et trois bleues ? »

« Et que des bleues ? »

« Et deux rouges et deux bleues ? » ...

Selon les demandes, Flushtration count ou comptage Elmsley et le tour est joué. Tout n'est ensuite que comédie. Le top du top, c'est lorsqu'il faut montrer deux rouges et deux bleues en simulant une extrême difficulté.

Pour trois rouges et une bleue, placer, faces en l'air, du bas vers le haut : les deux cartes noires puis les deux cartes rouges. Lors du comptage Elmsley, la carte bleue apparaît en troisième position.

Flushtration Count

Brother John Hamman - Dénomination française : Comptage Hamman au pelage. Cette manipulation très simple permet de présenter, une à une, toutes les cartes d'un paquet en donnant l'illusion de voir les faces et les dos. En réalité, on ne voit le dos que d'une carte.

Toutes les cartes doivent être tenues en main droite, faces visibles.

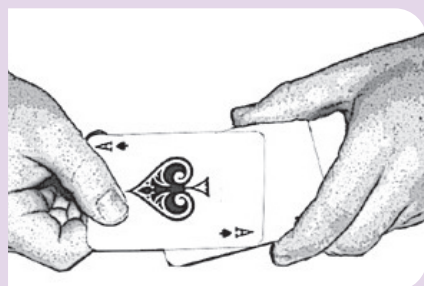
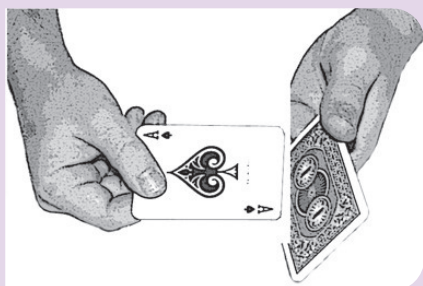
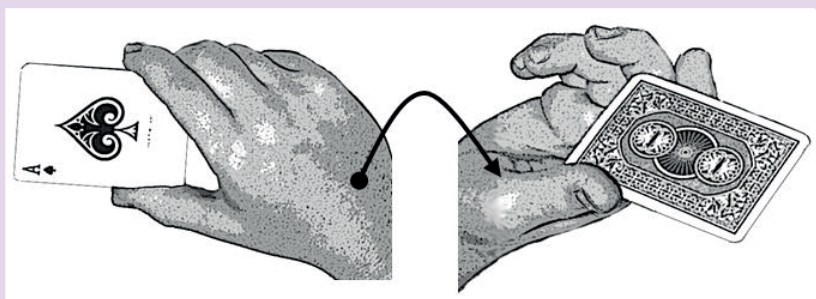
En basculant le poignet, on présente alternativement la face puis le dos du petit paquet.

(Les figures sont vues par-dessus, les mains doivent être inclinées vers les spectateurs). Lorsque les cartes sont faces visibles, la main gauche pèle la carte supérieure.

Dans le mouvement d'écartement des deux mains, basculer à nouveau la main droite pour montrer les dos : aux yeux des spectateurs, on voit la face de la carte pelée et un nouveau dos (!!!)

Lorsque la main droite présente à nouveau les faces, la main gauche pèle la carte supérieure. Et ainsi de suite.

Dans cette manipulation, le timing, la coordination des mouvements entre les deux mains sont essentiels. Elle fonctionne aussi bien avec des cartes de poker qu'avec des cartes géantes.



Agenda 2023

PORTES D'OR MAGIQUES 2024 DE LORRAINE

Samedi 9 mars
Dîner Spectacle

Dimanche 10 mars
Conférence - domaine de
l'Asnéee



**Thème
Les rois**

Laxou

Samed 07- AG – Foire aux
trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 26 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème
ESP**

Laxou

Samedi 11 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 23 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – Lieu à définir



**Thème
Ronds**

Laxou

Samedi 11 – portes d'or

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26- Lieu à définir

GALA PUBLIC DU CLUB

Samedi 15 avril
CILM De Laxou



**Thème
les élastiques**

Laxou

Samedi 08- Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 – Lieu à définir



**Thème
au cours
d'un repas**

Laxou

Samedi 20 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28- Lieu à définir



**Thème
Le soleil**

Laxou

Vendredi 16 – IMEL
Samedi 17 – IMEL

Nancy

Jeu di 29 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 – Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



**Thème
crayons**

Laxou

Samedi 09 – Forum des Assos

Nancy

Jeu di 28 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 24 – Lieu à définir



**Thème
les fantômes**

Laxou

Samedi 07 – Cilm Laxou

Nancy

Mardi 31 – Chez Frederic

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème
balles mousse**

Laxou

Samedi 18 – Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 – 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.



Au bazar de CIRIOUX 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.
BENJAMINE

Image de Benjamin Roubaud (dit Benjamine)
Musée Carnavalet - Paris