

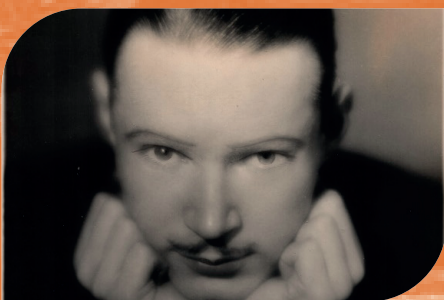
# Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Janvier 2024- #237

## CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

### Interview François Montmirel



Histoire : Keith Clark



Tour : L'application calculette



Les Tenys 2024

# Table des matières

Édito .....	3	Antoine Salembier Perception .....	18
L'art magique : Toute une histoire .....	4	Portes d'Or Magiques .....	19
Tours .....	9	Curiosités magiques .....	20
Revue d'antan .....	10	Le monde de Tenyo .....	21
La magie des allumettes .....	10	Tours .....	26
Vintage .....	11	Agenda 2024 .....	31
Interview .....	14		



# 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 – François Montmirel – Armand Porcell – Pascal Bouché

## 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](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)

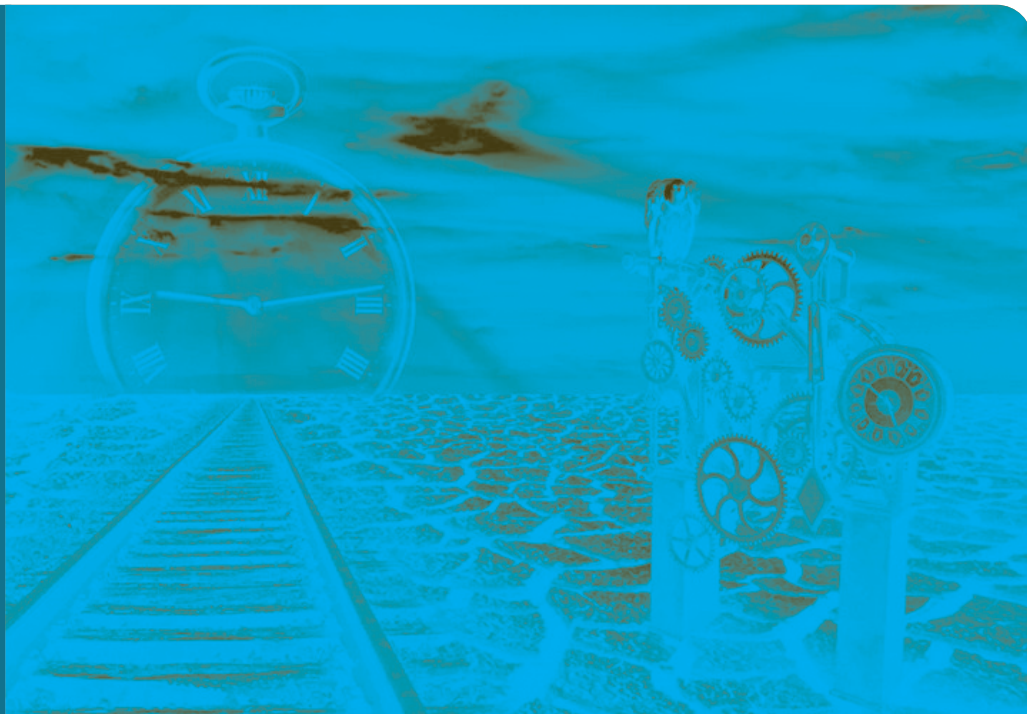
Secrétaire : Julien Balthazard / 06 12 81 33 72  
[julienb4321@live.fr](mailto:julienb4321@live.fr)

## 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

*« La volonté permet de grimper sur les cimes ; sans volonté on reste au pied de la montagne... »*

*Proverbe Chinois*

Nous sommes à la fin de la période des vœux. J'aimerais que tous les souhaits de belle et heureuse année prononcés depuis le 1<sup>er</sup> janvier soient suivis d'effets, qu'aucun ne soit oublié aussitôt formulé.

Je profite de cette occasion privilégiée pour vous exprimer ma gratitude la plus profonde. Votre fidélité envers Le Chardon Magique est pour moi et pour toute l'équipe une source inestimable de motivation et de fierté.

Chaque lecture, chaque commentaire, chaque discussion a été un encouragement à poursuivre cette aventure qui nous lie depuis de nombreuses années et qui, certes, me demande un travail de fou dans la recherche d'articles, de tours et de personnes qui souhaitent faire partager leur passion ; mais surtout un travail de fou dans la conception de chaque numéro.

Votre temps, consacré à la lecture de nos publications, est le plus beau des cadeaux que vous pouvez nous offrir. Dans un monde où le temps est une ressource précieuse, savoir que vous choisissez de le passer avec Le Chardon Magique est un honneur.

En cette année nouvelle, je vous promets de continuer à réaliser Le Chardon Magique avec le même enthousiasme et la même passion.

Je souhaite également que 2024 soit une année d'engagement et non de passivité ; que chacun d'entre nous puisse s'investir à sa mesure dans les activités de son association magique préférée.

Dans le chardon de ce mois de janvier, vous allez pouvoir trouver des articles captivants et inédits comme celui de notre ami Hjalmar qui nous parle de Keith Clark et qui, grâce à ses recherches, rétablit un certain nombre de vérités agrémentées d'illustrations jamais diffusées. Notre invité pour l'interview de ce mois de janvier est François Montmirel. Une nouvelle rubrique nous est proposée par Antoine Salembier sur les cartes ESP, un tour de Pascal Bouché extrêmement détaillé, les nouveaux Tenyo 2024 décortiqués pour vous par Romain Brilli. N'oublions pas l'ensemble des autres contributeurs de ce numéro : Armand Porcell, Joël Hennessy, Mann Peter.

Je profite également de cet éditto pour vous indiquer qu'il reste une place pour le concours qualifiant FFAP des Portes d'Or Magiques de Lorraine qui a lieu le 9 mars à Nancy, n'hésitez pas à me contacter.

Bonne Lecture  
Frédéric DENIS



# L'art magique : Coute une histoire

**Keith Clark** (27 avril 1908 - 12 avril 1979),

par Hjalmar



## pseudo de Pierre-Jacques Fays partie 1

Toutes les différentes biographies qui ont été écrites, que ce soit aux États-Unis ou en France, sont toutes pleines d'erreurs et c'est sur l'insistance de Frédéric Denis que j'ai accepté de faire la lumière sur ce très grand artiste que fut Keith Clark. Les toutes premières erreurs commencent avec un article publié par Georges Gaillard<sup>1</sup>, dans le n°53 de mai-juin 1930, du *Journal de la Prestidigitation* où l'on trouve le texte suivant très intéressant, qui décrit son numéro :

Nous avons eu ces derniers temps l'occasion de voir sur différentes scènes parisiennes de music-hall et de cinémas le manipulateur Keith Clark. Fils du célèbre illusionniste anglais How Clark, décédé il y a quatre ans, et descendant... de toute une lignée de magiciens, Keith Clark, bien que tout jeune encore, perpétue avec honneur la renommée paternelle. Manipulateur des plus habiles, son père avait été un des créateurs des expériences présentées les mains gantées...

La valeur n'attend pas le nombre des années, dit-on ; cette appréciation se trouve une fois de plus justifiée par la personnalité de cet artiste, dans toute l'acception du terme, car son numéro en tous points remarquable ne peut que plaire aux connaisseurs. On a l'impression, à le voir, que tout ce qu'il fait est très simple et qu'il s'en amuse lui-même. Sa présentation est sobre, élégante et distinguée. Sa physionomie reflète une intelligence rusée qui sait lui conquérir bien vite la sympathie du public qui ne lui ménage pas ses applaudissements. Nul n'est prophète en son pays, dit un proverbe, et pourtant Keith Clark, bien que Français, obtient un succès que beaucoup de ses compatriotes lui envieraient. La souplesse de ses gestes, sa maîtrise de la scène

surprennent les spectateurs en raison de sa jeunesse et s'allient à lui valoir une part de son succès.

Son numéro débute par des manipulations de cigarettes avalées et réapparaissant tout allumées à sa bouche. Les nombreuses passes et feintes qu'il exécute avec brio pour cette expérience devant le rideau mettent en valeur cette introduction, qui dispose déjà fort en sa faveur le public étonné. Le rideau étant ensuite ouvert et laissant voir sur le côté de la scène un petit guéridon, très artistique, Keith Clark revêt ses mains de gants tout en soulignant les difficultés d'exécution d'expériences présentées dans ces conditions. On assiste alors à une suite de manipulations de cartes de pure dextérité, comme par exemple les cartes étalées verticalement sur un bras et rattrapées au vol d'une main, des éventails impeccables, des passes de double empalme vraiment des plus habiles.

Puis, après une disparition extraordinaire du jeu de cartes entier et seulement due à sa dextérité, Keith Clark exécute des manipulations de boules de billard avec multiplication, dans les deux mains et triples changements de couleurs qui sont d'une rare adresse et dénotent un travail opiniâtre pour arriver à cette perfection. Il nous a été donné d'apprécier d'ailleurs, en particulier, quelques passes qui lui sont personnelles, dont l'audace et l'effet bien que déconcertants, lui sont facilités par la désarticulation complète de ses mains et de ses doigts qui lui est bien spéciale. Ceux-ci peuvent, en effet, sans effort, prendre les positions les plus invraisemblables, ce qui suppose malgré son jeune âge bien des années de travail. Pour terminer son numéro, Keith Clark présente d'une façon

très humoristique qui contribue beaucoup à la faire valoir, l'expérience des foulards attachés dont les nœuds se font et se défont mystérieusement pour passer à la place des uns des autres, tout cela sans avoir l'air d'y toucher. En résumé, excellent numéro que nous conseillons à nos lecteurs de ne pas manquer d'aller voir quand l'occasion s'en présentera et qui établira vite à ce jeune artiste et charmant camarade une grande renommée.

Il est incontestable que Georges Gaillard n'est absolument pas responsable lorsqu'il écrit que : *Keith Clark est le fils du célèbre illusionniste anglais How Clark, décédé il y a quatre ans, et descendant... de toute une lignée de magiciens, Keith Clark, bien que tout jeune encore (il a 22 ans), perpétue avec honneur la renommée paternelle. Manipulateur des plus habiles, son père avait été un des créateurs des expériences présentées les mains gantées...*

Bien entendu, cette pseudo lignée dont aurait fait partie Keith Clark n'était autre qu'un affreux mensonge. Mais la réalité en est tout autre. En effet, Keith Clark, pseudonyme de Pierre Jacques Fays est né le 26 avril 1908 à Nancy, Meurthe-et-Moselle, dans le Grand Est, en France. Dans le *Chardon Magique* n° 115 de mai 2010, selon Daniel Lejeaille, il serait né le 26 avril 1908 et décédé le 26 avril 1978. Il se serait marié le 30 juin 1958 avec Laura Viola Kjellin avec laquelle il divorça le 26 septembre 1967. Pour rectifier la vérité, voici en premier lieu son extrait de naissance avec la date de son mariage et de son divorce.

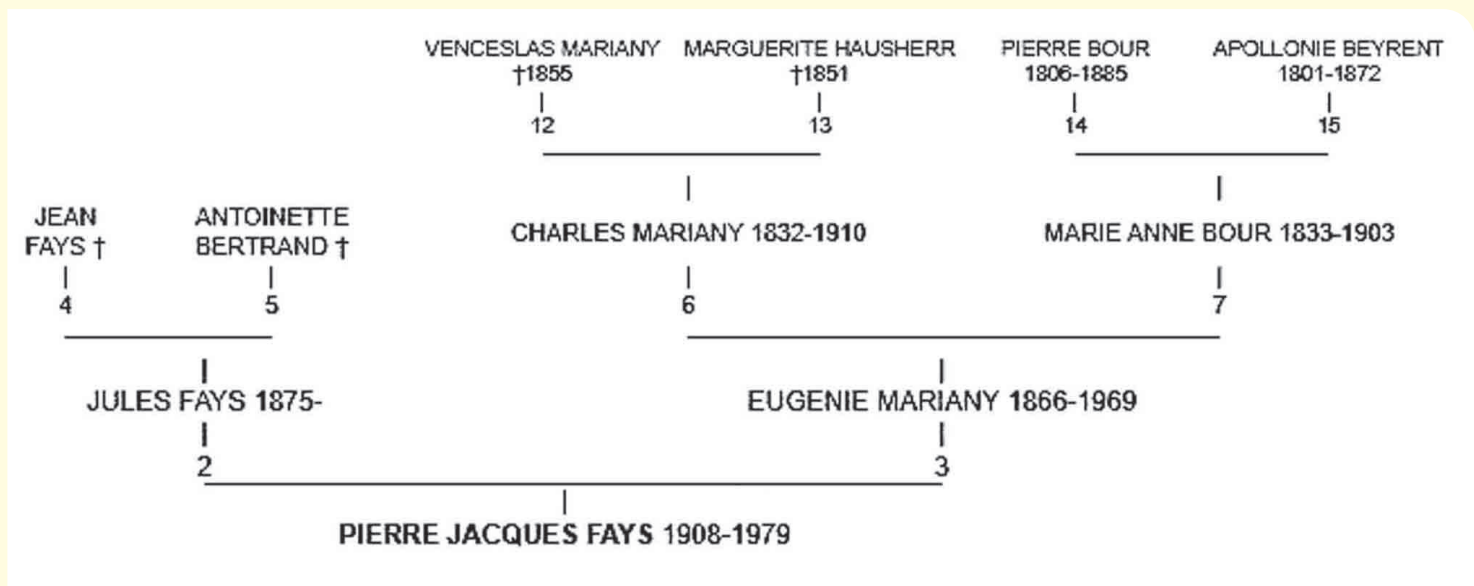
<sup>1</sup> Georges Gaillard, pseud. Robert Gill (1897-1972) était un grand collectionneur français d'entre les deux guerres.

**Keith Clark** (27 avril 1908 - 12 avril 1979),

**pseudo de Pierre-Jacques Fays** partie 1

h<sup>o</sup> 991.  
 L'AN MIL NEUF CENT HUIT, le Vingt-sept avril \_\_\_\_\_, à trois heures  
 Marié à Paris 18<sup>e</sup> le dix-neuf du seiz \_\_\_\_\_, par devant nous, Adjoint au Maire, délégué faisant fonctions d'officier de l'état civil  
 avec Laura Viola KJELLIN, âgée de cinquante-six ans, employée, veuve de Ferdinand Berta, \_\_\_\_\_  
 domiciliée à Nancy, \_\_\_\_\_  
 Le trente juin mil neuf cent cinquante huit  
 Le mariage a été célébré par \_\_\_\_\_  
 jugement de divorce du tribunal de grande instance de Nancy, département de Meurthe-et-Moselle, a comparu M<sup>me</sup> Marie Filippi,  
 âgée de cinquante-six ans, employée, veuve de Ferdinand Berta, \_\_\_\_\_  
 domiciliée à Nancy, \_\_\_\_\_  
 à quel le nous a présenté un enfant du sexe masculin, né le vingt-six avril \_\_\_\_\_  
 mil neuf cent huit, à cinq heures du matin, en la maison de secours \_\_\_\_\_  
 et nommé Pierre Jacques, fils légitime de Jules FAYS, âgé de trente-trois ans,  
 garçon de bureau et de Eugénie Mariany, son épouse, âgée de vingt-neuf ans,  
 domiciliés à Nancy, Rue du faubourg Sainte-Catherine, n<sup>o</sup> 6 bis  
 Lesquelles déclaration et présentation ont été faites en présence de M. Albert Gerard, âgé  
 de quarante-trois ans, garçon de bureau et de M. Alfred Carrière, âgé de \_\_\_\_\_  
 quarante-huit ans, concierge, \_\_\_\_\_  
 domiciliés à Nancy \_\_\_\_\_  
 après lecture, ont signé le présent acte avec nous et la déclarante.  
 L'OFFICIER DE L'ÉTAT CIVIL,

De plus voici son arbre généalogique :



Comme on peut le voir sur son extrait de naissance, Pierre Jacques Fays est le fils de Jules Fays, (1875- ????) et d'Eugénie Mariany (1866-1969), domicilié à Nancy, 6 bis rue du

faubourg Sainte Catherine. Il se maria le 19 juin 1958 avec Viola Laura Kjellin à Paris 18ème et divorça le 27 septembre 1967.

**Keith Clark** (27 avril 1908 - 12 avril 1979),

## pseudo de Pierre-Jacques Fays partie 1

Voici quelques photos exclusives de Keith Clark, alors qu'il était encore adolescent, qui font partie de ma collection, et qui ont été tirées d'après un négatif sur plaque de verre au gélatino-bromure d'argent. Ces plaques de verre étaient fabriquées dans les usines Lumière à Lyon.

Avec la première photo, celle de gauche, il fit faire ses premières cartes de visite qui ont une certaine similitude avec celles de Talamas.

Très peu, même parmi ses intimes, connaissaient son origine et sa véritable identité. La plupart pensait qu'il était américain. Tout le monde ignorait également, comment Pierre Jacques Fays, avait appris la magie. Je dois l'avouer, j'ai mis beaucoup d'années avant de découvrir celui qui l'avait initié. Son Maître n'était autre que l'excellent manipulateur Talamas, pseudonyme de Charles Léger né le 25 novembre 1889 à Saint-Étienne.

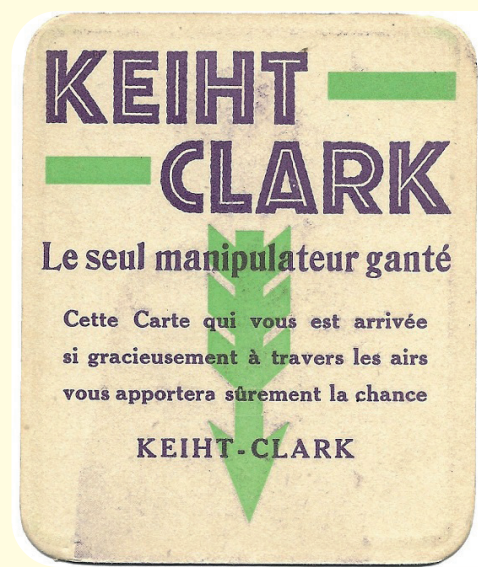
C'est grâce à un article rédigé par Keith Clark dans *The Sphinx*<sup>2</sup> en juin 1941, que nous en avons appris un peu plus sur Talamas. Il quitta l'école très tôt pour travailler à la manufacture d'armes et cycles de St Étienne. Très jeune, Talamas s'enfuit de chez lui pour suivre le Chevalier Ernest Thorn (1853-1928) avec lequel il voyagea quelque temps jusqu'à ce que son père le fasse ramener chez lui par la police. Cela ne dura pas très longtemps avant qu'il ne quitte à nouveau la maison familiale pour reprendre la vie d'un saltimbanque en tant que prestidigitateur, voyageant de ville en ville. Il parcourut la France, la Belgique et l'Italie.

C'était l'époque de T. Nelson Downs (1867-1938), Welsh Miller (1864-1936), Clément de Lion (1875-1965), L'Homme Masqué, Houdini (1874-1926) et d'autres magiciens qui alimentèrent l'intérêt croissant de Talamas.

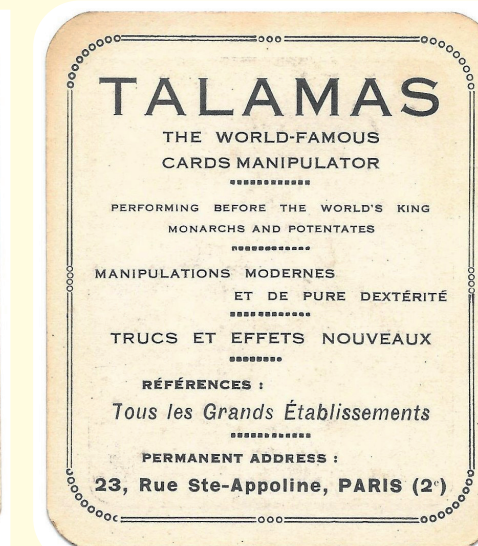
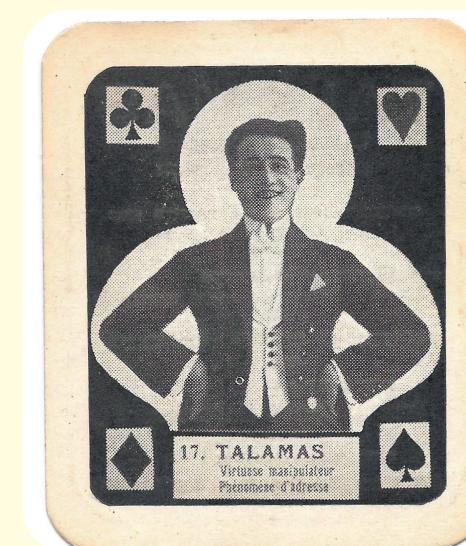
Selon Keith Clark, il a toujours eu une préférence pour la manipulation des cartes. Le 15 septembre 1922, au Théâtre de l'Alhambra, alors que Camille Gaultier assistait à la première de Talamas, dès que le numéro fut terminé, il se précipita dans les coulisses pour le féliciter. Il le qualifia



Keith Clark adolescent. Coll. Hjalmar



Carte de visite de Keith Clark. Coll. Hjalmar



Carte de visite de Talamas. Coll. Hjalmar

<sup>2</sup>The Sphinx, Juin 1941, Vol. LX, n°4, p. 164 : Talamas by Keith Clark,

**Keith Clark** (27 avril 1908 - 12 avril 1979),

## pseudo de Pierre-Jacques Fays partie 1

ensuite du « représentant le plus parfait » de la manipulation de cartes et des fioritures qu'il ait jamais vu jusque là.

Les magiciens préférés de Talamas étaient Alan Shaw (1875 - 1953), Chung Ling Soo (1861 - 1918) et Horace Goldin (1873 - 1939).

Entre les deux guerres, il jouait dans des cinémas, des théâtres, des cirques, des music-halls et d'autres lieux, mais ne s'était jamais produit en Angleterre, limitant ses performances au continent. Il dédaignait de se promouvoir et préférait laisser son talent artistique parler de lui-même.

La première mention de Talamas se trouve dans le numéro 123 de *l'Illusionniste* de mai 1912, dans la rubrique *La magie à travers le monde*, dans un tout petit entrefilet qui indique qu'il se produisit à l'Etoile-Théâtre à Saint-Étienne, sa ville natale.

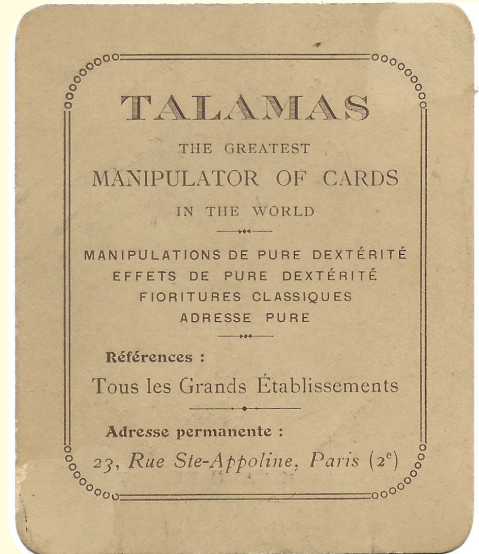
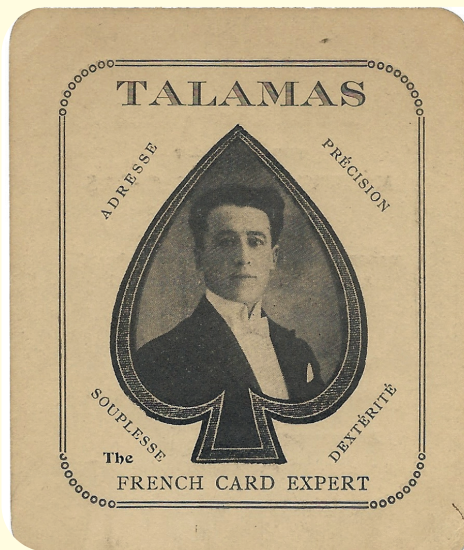
Les revues professionnelles du spectacle comme *Billboard* et *World's Fair* ont suivi sa carrière tout au long des années 1930.

D'autres revues comme *Linking Ring* et *The Sphinx* ont également noté ses apparitions.

En septembre 1934, il est au Casino des Fleurs de Vichy. En mai 1935, il se produit au Casino Municipal de Nice. En décembre, il se trouve à l'Eden Music-Hall de Saint-Étienne, sa ville natale. En Août 1936 on le retrouve au Casino des Fleurs. En 1937, Talamas présente son numéro au Nouveau Cirque d'Amar à Paris.

Expert dans une jonglerie avec des cartes appelée *Dart Forward* qui a été décrite dans le livre de Victor Farelli : *Farelli's Card Magic. Part one*. L'effet était le suivant : les cartes d'un jeu étaient étalées le long du bras et, les lançant en l'air, il les rattrapait sans en laisser tomber une seule. Il l'exécutait également avec les cartes étalées sur les deux bras et les lançait simultanément. Keith Clark a également inclus certaines de ses manipulations dans son livre de cigarettes.

Les deux affiches ci-contre nous apprennent qu'il avait l'habitude, dans les années 1920, de travailler avec le magicien Carito<sup>3</sup> qui n'était autre que le premier pseudonyme de Pierre Jacques Fays, qui allait devenir le célèbre magicien Keith Clark.



Carte de visite de Talamas. Coll. Hjalmar



Affichettes de Talamas & Carito. Coll. Hjalmar

D'après la première affiche, celle de droite, ci-contre, on peut lire : L'Alhambra de Paris fut le plus grand music-hall du monde. En octobre 1922, en pleine apogée, M. Talamas y donna 30 représentations. L'Olympia de Paris est le premier music-hall de France. En février 1923, mars 1924, mars 1925, août 1926, M. Talamas y donna plus de 100 représentations. À l'étranger, en France, le succès de M. Talamas ne s'est jamais démenti. Talamas aurait été également le directeur du *British Circus - Music-hall*.



<sup>3</sup> Cent ans d'Histoire. Cent ans de Magie, Paris, FFAP, 2003. Voir, p. 41 : 1929 : Keith Clark (Pierre Fays, Carito,

Pier ou Pierre Cartier). Pour fêter le centenaire de notre association Guy Lamelot a proposé l'histoire de l'AFAP raconté au travers de 100 ans de magie. Un ouvrage exceptionnel, réalisé grâce à la participation des plus grands collectionneurs français et des passionnés de l'histoire de la prestidigitation.

# Keith Clark partie 1



Affiche du British Circus Music-hall Imperator. Coll. Hjalmar

Le décès de Talamas est survenu le 12 décembre 1962 à Paris 4<sup>e</sup>. C'est dans le Journal de la Prestidigitation n° 230 de janvier-février 1962, dans un tout petit entrefilet que le décès est annoncé par Pier Cartier :

*Au moment de mettre sous presse, nous apprenons par notre ami Pier Cartier la mort à l'Hôtel-Dieu, après deux opérations, de Talamas, Prestidigitateur de la vieille école, mais très adroit et plein de talent, il avait eu son heure de juste célébrité dans ses spécialités : la manipulation et le mentalisme ; ses fameuses « enveloppes » qu'il exécutait, d'ailleurs, magistralement, ont été depuis de longues années reprises par presque tous les opérateurs.*

C'est en 1926 que Pierre Jacques Fays débuta en France, sa carrière de magicien. Nous le retrouvons en 1932, au Théâtre de l'Empire, sous le nom de Keith Clark. Excellent manipulateur, il fut parmi les premiers avec Cardini à présenter des productions de cigarettes allumées<sup>4</sup>, dans lesquelles il excellait. Lors de ses premières exhibitions sur les scènes françaises de son numéro de cigarettes allumées, ce fut une véritable révolution parmi les manipulateurs de l'époque qui, jusqu'alors, n'utilisaient que des cartes, boules, pièces et quelquefois des dés à coudre.

Il s'ingénia à trouver des techniques personnelles pour manipuler les cigarettes

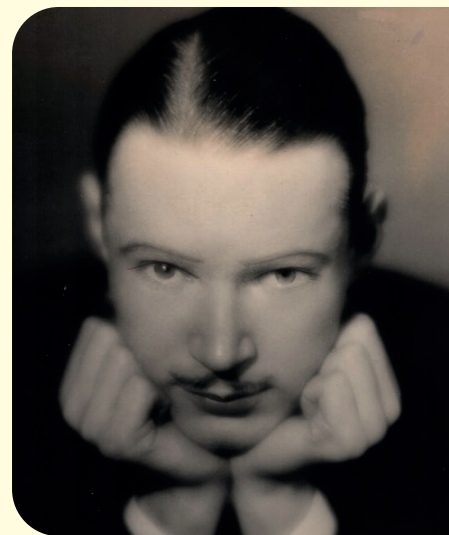


Photo publicitaire de son numéro de cigarettes. Coll. Hjalmar

allumées sans risquer de se brûler et passa beaucoup de temps pour mettre au point un système pratique qui lui permettait d'allumer secrètement les cigarettes au cours de son numéro pour effectuer une production au final. Il utilisait le procédé du retournement à la bouche.

Lors de son entrée en scène il avait 6 à 7 cigarettes allumées tenues à l'italienne et tenait secrètement en bouche 4 cigarettes — raccourcies d'un tiers — et allumées !

Sa présentation des six foulards noués et dénoués, qui changeaient mystérieusement de place, intriguaient au plus haut point les spectateurs et de plus surprenaient toujours



Keith Clark à l'âge de 20 ans. Coll. Hjalmar



Photo publicitaire des six foulards noués et dénoués. Coll. Hjalmar

les magiciens. Il avait un procédé de nœuds qui lui était personnel et qu'il n'avait pas encore dévoilé. Il arrivait en effet à nouer les foulards bout à bout et, tenant alors l'extrémité de la chaîne de trois foulards, il la déposait doucement sur une chaise sans toucher aux nœuds. En temps voulu, il les reprenait doucement du bout des doigts, un à un, les trois foulards étaient mystérieusement dénoués.

Son numéro du début à la fin était d'une perfection invraisemblable, aussi bien dans sa présentation que dans l'exécution de ses manipulations.

© Hjalmar, janvier 2024

<sup>4</sup> Tout désigne Florences du numéro de Florences pseudonyme de José Florences-Gili (1872-1944) & Selika, pseud. de Carmen Rodriguez (????- 1956), comme le véritable inventeur et présentateur d'un numéro complet de cigarettes utilisant à la fois la bascule sur la langue et la production de fumée et d'étincelles. Cet Espagnol peut, en toute sincérité, être reconnu comme le créateur du numéro moderne des cigarettes. Il devait paradoxalement entrer dans la postérité comme manipulateur de boules. C'est dans cette attitude que le représente, en effet, le monument commémoratif inauguré le 9 septembre 1967 dans sa ville natale, à Tamarite de Litera, province de Huesca (Espagne), à l'initiative de la Société Espagnole d'Illusionnisme (S.E.I.), dont il fut le président d'honneur, en collaboration avec les diverses associations magiques espagnoles. Il fit de nombreuses tournées à travers le monde. A la Nouvelle-Orléans, bien avant le début du siècle, puis à New York de 1914 à 1918. Il a opéré en Suisse et en Espagne entre 1930 et 1939, à Paris juste avant le début de la guerre de 1939 et a continué de se produire dans des spectacles de variétés jusqu'à l'âge de soixante-dix-sept ans. Nombre de ses compatriotes devaient s'illustrer dans cette spécialité, tels que Fran-Klint, peud. de Francisco di Paula-Lucas Aranaz-Bergado (1887-1950) et de Frackson pseud. de José Rimenez Séville (1891-1981).



# Tours

## Autistic Rosary

par Armand Porcell



Ceux qui ont déjà présenté le tour « The Schizoid Rosary » de Max Maven, publié en français dans ses notes de conférence du 18 mars 1995 (Mayette Days), et par la suite dans l'excellent ouvrage TH series Max Maven, savent que l'idée de base est géniale, mais nécessite un arrangement complet du jeu et surtout l'intervention de comptages de cartes, qui à mon avis, attirent trop l'attention des spectateurs sur le côté arithmétique du tour. Ce qui est vraiment dommage, car l'effet est bluffant.

Sans avoir la prétention de me hisser à la hauteur du génie de monsieur Phil Goldstein, en appliquant mon « Comptage Introspectif » à cet effet, j'ai créé ma propre version du tour qui, du coup, devient beaucoup plus fluide et cache complètement les bases mathématiques sur lesquelles il repose. L'arrangement est moins lourd également, car il ne représente que la moitié du paquet.

Pour une fois je ne vais pas découper la description en séquences habituelles (effet, préparation, présentation). Donc, prenez un paquet de cartes en mains et suivez-moi.

Arrangez les vingt-cinq premières cartes de la manière suivante :

R . R . N . FR . R . N . R . FR . N . R . R . R . FN . R .  
R . N . FR . R . N . R . FR . N . R . R . FR . N

R = carte à points rouge, N = carte à points noire, FR = figure rouge, FN = figure noire.

Vous placez ces vingt-cinq cartes sur la carte clef tactile (je pars du principe que vous avez lu la description de mon Mélange Introspectif dans le Chardon Magique n°228 de janvier 2023) et le tout sur les vingt-sept cartes restantes, que vous aurez au préalable, bien mélangées.

Vous rangez le jeu dans l'étui et vous êtes prêt.

Pour démarrer le tour, sortez le jeu de son étui et pendant que vous effectuez le faux mélange partiel gardant intact l'ordre des vingt-six premières cartes (vingt-cinq + la carte clef) vous dites « *Je vais avoir besoin de deux spectateurs, l'un à ma droite et l'autre à ma gauche* ». À la fin de votre phrase, le mélange est terminé, le jeu a été coupé et se retrouve posé faces en bas sur le tapis.

Vous coupez le jeu sur la carte clef et mélangez les vingt-cinq cartes que vous posez en tas devant vous (comme décrit dans mon Mélange Introspectif).

« *Je vais faire deux prédictions* ».

Vous écrivez au dos de l'une de vos cartes de visite (ou sur une feuille de carnet que vous plierez ultérieurement en quatre) VOUS AUREZ HUIT CARTES ROUGES et sur une autre carte de visite VOUS AUREZ TROIS FIGURES.

Vous retournez les cartes de visite faces en bas et les mélangez rapidement. Puis vous demandez à vos deux spectateurs de jouer à « qui prend quoi ? »

Une fois les prédictions placées devant les spectateurs, dites qu'il vous faut deux paquets identiques.

« *Voyons combien nous avons de cartes ici ?* ».

À ce moment-là, vous comptez rapidement les cartes qui composent le paquet que vous avez au préalable coupé et mélangé (vous les comptez sur le tapis en inversant leur ordre)

« *...22, 23, 24 et 25. Mince, ça ne fait pas un compte rond ça. Bon tant pis, l'un de vous deux en aura 12 et l'autre 13... pas grave* ».

Vous prenez les treize premières cartes et les placez en un premier paquet faces en bas sur le tapis. Les douze suivantes constituent le deuxième paquet.

À nouveau vous laissez vos deux spectateurs jouer au « qui prend quoi ? ».

À tout moment ils peuvent décider de s'échanger les paquets de cartes et/ou les prédictions. À vous d'en tirer le meilleur parti car c'est là que réside l'idée de génie du tour, grâce au montage et au deuxième principe de Gilbreath, il y a en fait dans chaque paquet trois figures et huit cartes rouges.

Une fois que les choix des spectateurs sont faits, vous faites lire la première prédiction. Vous prenez le paquet du spectateur et vérifiez qu'elle est bien exacte, en mettant l'accent sur la spécificité de son contenu. Si le spectateur lit VOUS AUREZ TROIS FIGURES, vous ne comptez que les figures et placez les autres cartes faces en bas, au fur et à mesure que vous constatez que c'est une carte à points. Idem pour la deuxième prédiction où vous ne comptez que les cartes rouges, plaçant toutes les noires faces en bas. Cela pour éviter qu'un spectateur un peu trop observateur ne se rende compte du subterfuge.

Le fait d'avoir deux paquets inégaux casse inconsciemment l'idée de symétrie dans l'esprit des spectateurs... amusez-vous bien !



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

## UN AMUSANT TOUR DE CARTES

Cartes qui voyagent dans des chapeaux.

Prenez, pour cela, quatre vieilles cartes: sept de carreau et as de pique, qui sont très différentes. Vous les collez dos à dos (fig. 1 et 2), de façon à avoir deux cartes doubles semblables. Placez deux chapeaux aux extrémités de votre table. Montrez que dans l'un (fig. 3), vous déposez l'as de pique, et dans l'autre le sept de carreau. Auparavant, vous avez fait contrôler l'intérieur des cha-

peaux et montré vos mains vides. Vous annoncez alors que vos cartes vont changer de place mystérieusement. Faites des passes magiques, retournez les cartes doubles dans les chapeaux et, figure 4, vous montrez que les cartes ont bien changé de place!... Par le même moyen, aussi simple, vous pouvez les ramener à leurs places primitives.

# La magie des allumettes

## Dématérialisation avec deux allumettes

### Effet

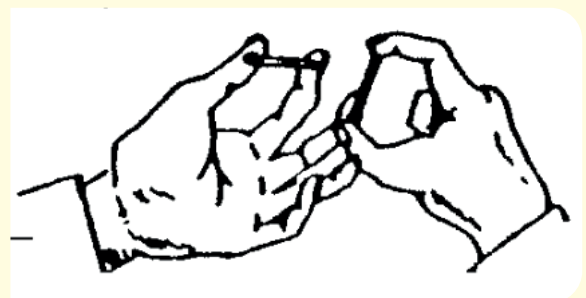
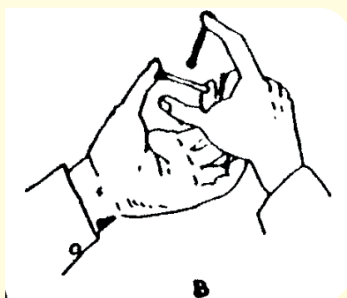
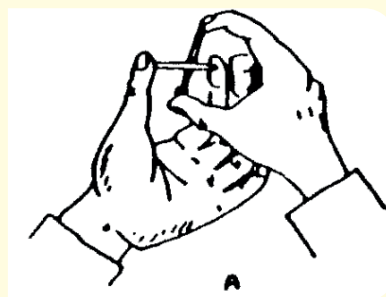
Deux allumettes sont tenues ostensiblement entre le pouce et l'index de chaque main. De plus, elle sont enclavées suivant la figure A. Vous séparez les mains sans lâcher les allumettes (Figure C)

par Mann Peter



### Explication

Lorsque vous soulevez l'index de la main droite l'allumette y restera pendue, si vous avez pris soin de presser fortement l'allumette entre le pouce et l'index auparavant. En allant vite, vous arriverez à faire croire que vous êtes capable d'aller de la position A à la position B sans lâcher l'allumette.



# Vintage

## De Buoyancy à Chiamato

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.

par Antoine Salembier



### Oups !

C'est le cri du cœur lorsque l'on a fait une boulette ou qu'un oubli surgit, on lâche ce petit mot anglais salubre : « Oups ! » qui tente de nous sauver des situations embarrassantes et inconfortables ! Alors oups ! Ça m'arrive aussi de passer à côté de l'essentiel et d'oublier de rendre à César ce qui est à César !

Il m'arrive souvent de déterrer de vieux vintages ou des routines que je considère comme tels. Parfois, il me reste seulement les cartes ou les objets, parfois juste les explications, de temps en temps les deux mais très rarement. Lors du dernier chardon, celui du mois de novembre, nous avons pu redécouvrir une routine que j'avais intitulée « *Prohibition* ». Ne retrouvant, dans ce cas précis, que les cartes à jouer spécialement conçues pour cette routine, j'avais affublé cet effet de ce titre sans me préoccuper de connaître les origines de ce tour.

Quelques jours après la parution, j'ai reçu un mail de *Werner Miller*, un magicien autrichien qui s'étonnait du titre que j'avais donné à cet effet.

Werner pouvait s'en étonner car la routine était de lui et s'appelait en réalité « *Cheers* ». Je fais donc ici mon *Mea Culpa* et prie monsieur Miller de me pardonner cette bévue !

Très gentiment, il m'expliqua dans ce mail la genèse de cette routine. « *Cheers* » a été publiée pour la première fois en 2005 dans le magazine britannique « *The Magician* ». Puis en 2011, Aldo Colombini reprit cette routine dans son DVD « *Trick to go / Part 1* ». Cette routine est une adaptation de l'effet « *The last Drink* », Version 2, de Stewart James que vous pouvez retrouver dans son livre « *James in print – The First Fifty Years* », p 808. Je m'excuse encore auprès de Werner Miller pour cette mégarde et je suis très heureux d'avoir fait sa connaissance suite à ce petit malentendu. J'ai souvent entendu parler de lui et il fait partie des tous grands comme Nick Trost, Howard Adams, ou Aldo Colombini.

### Petite biographie de Werner Miller

Werner Miller est né en 1948 et vit à Vienne en Autriche. Werner est un ancien professeur de mathématiques à la retraite. Il s'est très vite passionné pour les récréations et autres curiosités mathématiques. Il aime les tours de magie basés sur les mathématiques et la logique.

Depuis les années 80, il a créé des centaines de tours de cartes semi-automatiques et des effets de mentalisme. On peut les retrouver dans d'innombrables livres et autres magazines, essentiellement dans le magazine allemand « *Magische Welt* » dont il est coéditeur et dans le magazine anglais « *Club 71 : The magician* » dont il anime une chronique régulière intitulée « *Miller's Mysteries* ». Il a écrit de nombreux livres et ebooks tel que « *the E-Z Square* » ou « *The Sub Rosa series* ». On retrouve une partie de son travail dans les DVD d'Aldo Colombini notamment dans « *Trick to Go* », Vols. 1-4.

N'hésitez surtout pas à y jeter un petit coup d'œil et appréciez le travail monumental de Werner.

Après quelques échanges, Werner Miller nous a offert quelques routines de son cru que je serai très heureux de vous partager dans les « *Chardon* » à venir.

Avant toute chose, je voudrais remercier Werner pour ce cadeau qui ravira tous nos lecteurs.

Je vous présente aujourd'hui deux routines qui, j'en suis certain, feront partie intégrante de votre répertoire. Il s'agit de *Buoyancy* et de *Chiamato*. J'aime particulièrement la technique utilisée dans la première routine et la digression qui se trouve dans la deuxième. On observera les prémices d'un petit storytelling qui se met en place dans la deuxième routine.



### Buoyancy

Cette première routine met en évidence une technique particulière de petit paquet. C'est dans sa forme la plus simple que Werner vous explique et vous expose son fonctionnement.

### Effet

Le spectateur sélectionne seize cartes, quatre cartes de chaque suite (quatre cœurs, quatre trèfles, quatre piques et quatre carreaux). Il mélange copieusement les cartes et en retient une. Après différents comptages divers et variés et malgré l'impossibilité de savoir où se situe cette carte, le magicien découvre l'identité et l'emplacement de la carte !

### Présentation

Prenez un jeu de cartes et sortez seize cartes, quatre cartes de chaque suite et placez le reste du jeu sur le côté.

Mélangez ces seize cartes et distribuez les cartes une à une, faces en bas, en trois piles en respectant le sens de rotation. Il vous restera une seule carte en main. Prenez connaissance de cette carte et placez-la face en bas sur l'une des trois piles. Placez les deux autres piles sur cette carte dans l'ordre que vous désirez.

# Vintage

# De Buoyancy à Chiamato

Prenez ce petit paquet faces en bas en main. La onzième carte à partir du dessus est la carte choisie. Retenez le symbole de votre carte (pique, cœur, trèfle ou carreau).

Pour chaque lettre de ce mot, distribuez une carte du dessus du jeu sur la table, posant les cartes l'une sur l'autre, inversant ainsi leur ordre. En fonction du nom du symbole épilé, vous disposerez donc d'une pile de 5, 6 ou 7 cartes.

Placez le reste des cartes au-dessus de cette pile en un seul bloc.

Ensuite, défaussez la carte supérieure du jeu (mettez à l'écart la carte supérieure du paquet). Il vous reste quinze cartes en main. Épelez à nouveau le nom de votre symbole et pour chaque lettre, distribuez les cartes une à une en une pile sur la table comme précédemment.

Posez le reste des cartes en un bloc sur la pile. Défaussez les deux cartes supérieures de la pile.

Il vous reste treize cartes en main. Une fois de plus, épelez le nom de votre symbole et pour chaque lettre épilée, distribuez une carte sur la table.

Posez le reste des cartes en un bloc sur la pile.

Défaussez les trois cartes supérieures de la pile.

Il vous reste dix cartes en main. Retournez la carte supérieure du paquet ; il s'agit de la carte choisie !

## Effet

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser quatre cartes de chaque symbole, vous pouvez tout simplement faire choisir seize cartes différentes.

À la fin de la routine, lorsqu'il vous reste dix cartes en main, je distribue les cartes une à une en une pile faces en bas sur la table et je demande au spectateur de m'arrêter lorsqu'il le désire.

Lorsqu'il me dit « Stop », je dépose le reste des cartes en un bloc sur la pile distribuée. Je prends ce paquet et l'incline légèrement vers moi pour regarder la dernière carte (peek) et je prends discrètement connaissance de la carte choisie.

Je dépose cette pile sur la pile de défausse mise de côté au court de la routine. Je peux alors annoncer le nom de la carte choisie !

C'est une technique très efficace. En revanche, il est difficile de motiver l'utilisation des noms des symboles pour les différentes manœuvres. Il est toujours intéressant d'ajouter du sens pour motiver les actions à réaliser. Werner nous offre une autre routine basée sur le même principe mais en utilisant des personnages et des prénoms à épeler.

## Chiamato

### Effet

L'effet est le même que précédemment mais on va utiliser seize cartes représentant des personnages dont les prénoms sont composés de 5, 6, 7, 8, ou 9 lettres. Tous les prénoms fonctionnent lors des trois distributions.

### Préparation

Vous aurez besoin de ces cartes à jouer spéciales ou vous pouvez uniquement utiliser les prénoms inscrits sur des cartes blanches.

### Présentation

Suivez exactement les mêmes instructions que précédemment mais au lieu d'épeler le nom du symbole, vous utiliserez le prénom choisi.

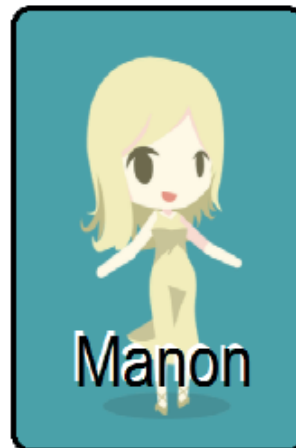
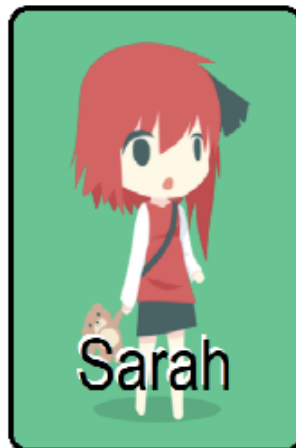
### Quelques réflexions complémentaires

Dès que nous ajoutons du sens aux objets alors tout devient plus lisible pour le spectateur. Épeler le prénom choisi se justifie davantage que d'épeler le nom du symbole d'une carte.

Faut-il encore trouver une motivation ou une justification au fait de retirer les cartes du dessus du jeu.

Vous pouvez pour ce faire affirmer que la première carte n'est certainement pas celle du spectateur, ni les deux suivantes, ni les trois suivantes. Ensuite avec un peu plus de concentration et d'acuité, vous pouvez deviner le prénom sans même regarder les cartes.

Croyez-moi, c'est une très jolie routine qui déstabilise les spectateurs. Et si vous donniez davantage de sens aux prénoms, des noms d'hommes célèbres par exemple, vous passeriez un cap supplémentaire, un petit pas vers le storytelling...



# Interview

## François MONTMIREL



Par Frédéric Denis

### 1- Si vous deviez résumer en 10 secondes votre vie et votre œuvre ?

Toutes les questions seront comme celle-là ? Alors voici ma réponse : une vie bien remplie, avec un mélange d'artistique et d'économique. J'ai écrit plusieurs ouvrages dans les jeux et dans la magie, j'en ai publié d'autres, c'est-à-dire que j'ai servi de trait d'union entre des auteurs et des lecteurs. Pour moi, c'est aussi important que d'avoir été auteur.

### 2- Pouvez-vous vous décrire en 3 mots ?

Non. Ou alors : innover tout le temps (ça fait 4 mots, vous me pardonnez ?)

### 3- Quel est votre parcours de magicien et quel est votre style de magie ?

Je ne prétends pas être un vrai magicien, même si le fait d'avoir côtoyé les magiciens pendant 30 ans me permet d'en parler à l'aise. À titre personnel, je m'intéresse à la magie depuis que je suis enfant, mais je n'ai jamais été un ultra-passionné. Je n'ai jamais été au-delà des cartes, des tours automatiques car ils permettent de se concentrer sur une histoire et non sur la réussite d'une technique complexe. Les histoires, les contes m'intéressent. Les marier à de la magie a du sens.

### 4- Pourquoi la magie et pas un autre art ?

On croise dans la magie des gens très divers et souvent étonnants. Beaucoup de créateurs, beaucoup de passionnés, beaucoup de marginaux aussi, et c'est tant mieux car ils nous forcent à nous remettre en question. Maintenant je suis aussi très ouvert aux autres arts : la musique, la danse, la peinture, la sculpture, la littérature... Je suis très touche-à-tout.

### 5- Vous êtes un spécialiste du poker, est-ce que le fait d'être magicien est un atout ou un frein dans ce milieu ?

Un frein ! Si vous faites un tour de cartes à une table de poker, aussitôt vous serez suspecté de préparer un mauvais coup. Donc mon seul conseil, si vous êtes magicien et que vous voulez tâter du poker : ayez deux mains gauches ! Mais l'inverse n'est pas vrai. Comme spécialiste du poker, j'ai toujours été bien accueilli par les magiciens. Généralement, ils connaissent le monde du jeu et de la tricherie à travers des routines souvent éloignées de la réalité. Je ne compte plus les magiciens qui m'ont demandé conseil pour les aider à rendre plus réalistes leurs démonstrations de tricherie.

### 6- On dit de vous que vous êtes un spécialiste du comptage de cartes. En quoi cela consiste-t-il ? Est-ce légal ?

J'ai publié mon premier livre sur le comptage des cartes au blackjack en 1992, juste avant de créer Imagik avec Daniel Rhod. Compter les cartes au blackjack ne consiste pas à compter toutes les cartes au fil de l'eau, mais à constituer des compensations entre catégories de cartes. Cela permet de savoir si certaines catégories sont en avance sur d'autres à un moment donné, ce qui dégage (ou pas) un avantage pour le joueur face au croupier. Cela exige un certain entraînement. Dans mes meilleurs jours je peux compter un jeu complet en 18 secondes. L'avantage n'est pas de battre un record, mais de compter plus vite que le croupier quand il donne les cartes, et c'est le cas à cette cadence. Compter les cartes n'est pas illégal en ce qu'il n'est écrit dans aucun casino ni dans aucune loi que le comptage des cartes est interdit. Mais dans la mesure où un bon compteur de cartes inverse l'avantage du jeu en le basculant du côté du joueur, le casino n'a plus intérêt à vous garder comme client et vous fait vite comprendre que vous êtes devenu indésirable. De nos jours, très peu de casinos ont gardé la donne au sabot, où le comptage peut être exploité. Les autres utilisent des mélangeurs automatiques de cartes, où le comptage n'a plus d'intérêt.



Victoire à Paris en 2000

# Interview

## 7- On vous connaît aussi pour vos manuels sur le poker et le casino en général. Qu'est-ce qui vous motive à écrire sur le sujet ?

J'ai toujours été très joueur, dès mon plus jeune âge. C'est ce qui m'a familiarisé avec les cartes, et logiquement à faire des tours de cartes. À l'origine, si j'ai écrit un manuel de poker quand j'étais étudiant, c'est parce qu'aucun des manuels existants ne me satisfaisait. Je l'ai fait comme une sorte de défi... jusqu'à ce qu'une grosse maison d'édition l'accepte (Hatier, en 1987). Et comme le livre a bien marché, ils m'ont demandé si je pouvais en écrire un autre sur les jeux de casino. Ma stratégie générale de l'époque était d'accepter d'abord, de réfléchir ensuite. J'ai donc accepté, puis j'ai entamé des recherches et j'ai écumé les casinos de Normandie pour produire le manuel, qui est sorti et a été lui aussi un succès. Ma vie a souvent été gouvernée par la sérendipité, qui consiste à trouver quelque chose d'important par accident, alors qu'on cherchait autre chose.

## 8- Revenons à la magie. Parlez-nous de l'aventure Joker Deluxe et de la revue Imagik qui a marqué son époque.

Cela nous ramène au début de 1993, où je venais de créer Joker Deluxe après une période de chômage. Je faisais de l'import-export de cartes et de jeux divers. J'ai constitué un petit fichier de magiciens à partir du Minitel et je leur ai envoyé mes offres commerciales. Un magicien n'a pas tardé à me contacter, Daniel Rhod, pour me donner des conseils sur les produits les plus porteurs. Il m'a aussi présenté un projet : un magazine pour magiciens. Après quelques rencontres, le concept d'Imagik est né, et il a été très bien reçu au congrès AFAP d'Issy-les-Moulineaux, en octobre 1993.

Nous avons dès le départ séparé clairement les rôles avec Daniel : il s'occupait du contenu, et moi du reste (les investissements, le commercial, la fabrication, etc.). Je ne crains pas de dire avec le recul que ce duo était formidable. Daniel et moi avons des caractères assez proches, et les mêmes idées à propos du magazine. Le rythme a été pris, chose délicate car sortir un numéro tous les deux mois n'est pas chose facile a priori, sauf si on est bien organisé, ce que nous avons appris à faire.

En parallèle, je développais Joker Deluxe à Cergy-Pontoise, avec une ouverture au public le vendredi et le samedi sous la pression des clients. Là encore, les choses se

sont faites assez naturellement. Mon catalogue s'est enrichi de plus de 2.000 références à une époque où il y avait beaucoup moins de nouveautés qu'aujourd'hui. De fil en aiguille, j'ai embauché, jusqu'à avoir une équipe de 5 salariés, répartis entre Cergy-Pontoise et Paris, dans notre boutique près de la gare du Nord.

Parmi mes meilleurs souvenirs, il y a le Week-End Magik, que j'ai organisé quatre années de suite (de 1997 à 2000), qui était un salon de la magie ouvert au grand public. C'était éreintant à organiser, mais beaucoup de magiciens l'attendaient avec impatience.

## 9- Comment est né ta boutique Fantaisium ?

Après l'aventure Joker Deluxe, j'ai cherché à me salarier, ce qui a fonctionné pendant deux ans. Puis j'ai senti le vent du poker tourner. On était en 2005, internet se développait à toute vitesse et des milliers de joueurs de par le monde se qualifiaient en ligne pour participer aux Championnats du monde WSOP de Las Vegas. À tel point, d'ailleurs, que c'est un qualifié qui a gagné l'édition 2003. J'ai commencé par sortir un premier livre consacré aux tournois de poker, et j'en ai vendu 2.000 exemplaires en 6 mois. J'ai



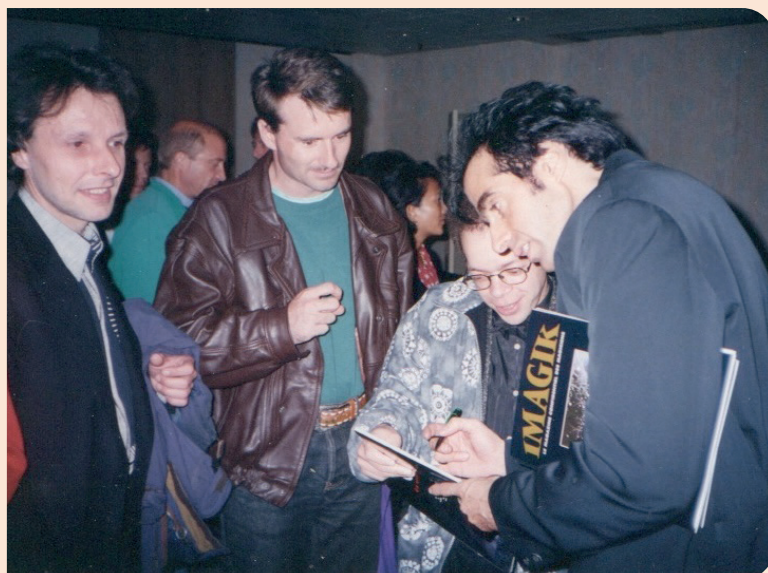
Stand congrès Issy les Moulineaux 1993



Joker Deluxe à Cergy



Joker Deluxe à Paris



Daniel Rhod, François Montmirel, Bebel et David Copperfield en 1995

# Interview

alors compris qu'il fallait que je reparte à la charge, cette fois dans le poker. Je voulais une marque qui commence par F et se termine par M, mes initiales... d'où Fantasisium.

Ce fut la ruée. Mon livre « Poker Cadillac » est sorti au printemps 2006 et a dépassé 25.000 exemplaires en deux ans (il est aujourd'hui à 32.000 exemplaires). Des maisons d'édition m'appelaient d'un peu partout pour que je traduise ou que j'écrive des manuels de poker. J'étais dans le poker du matin au soir, au point de n'avoir plus le temps d'y jouer !

J'ai développé ma collection Poker Expert, puis Poker 17x17, j'ai travaillé avec des traducteurs spécialisés, j'ai signé des exclusivités avec des éditeurs américains...

En l'espace de 6 ans, j'ai sorti 25 livres consacrés au poker. J'ai aussi participé à la création de l'École Française de Poker, une école en ligne qui a culminé à 38.000 inscrits. J'en étais le directeur pédagogique, je travaillais tous les jours à des cours, des ateliers, des formations pour permettre aux élèves de s'améliorer.

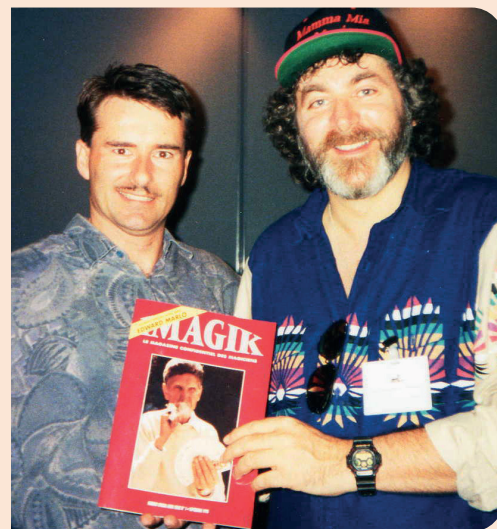
La mode du poker retombant progressivement, en 2010 je suis revenu à la magie un peu par hasard... avec Henry Mayol, en fait. Sa boutique parisienne abritait des cours de poker de mon école, puis il m'a parlé du Kaplan (« Les Merveilles de la Prestidigitation »), qui était épuisé depuis des années et qu'il serait bon de rééditer. Je l'ai donc réédité, et, dans la foulée, j'ai édité les deux tomes de « Martin Gardner Présente », puis « Légendes Urbaines » de Chelman (en réédition), et le moteur était lancé. Ensuite « Encyclopédie des Fioritures aux Cartes », et aussi un certain nombre de livres de magie grand public comme des tours automatiques sous le titre « Tours de Cartes Bluffants ».

Aujourd'hui, ma collection de magie compte une soixantaine de titres, en incluant des livres de jeu et des livres ésotériques, comme « La Trilogie Spirite » d'Arthur Conan Doyle, que je suis fier d'avoir publié car ce texte était inédit en français. Idem avec les livres d'Harry Houdini et ceux de Theo Annemann, dont le monumental « Mentalisme Pratique », traduit par Chelman.

Dans cette nouvelle structure, j'ai décidé de rester éditeur et rien de plus, ne pas devenir marchand de trucs car je savais à quel point ce métier est fatigant. Me concentrer sur le livre, cela a toujours été mon cœur de métier.

## 10- Parlez-nous des Cahiers du Mentalisme. Pourquoi créer une nouvelle revue ?

Cette idée m'est venue quand Didier Puech m'a annoncé qu'il allait arrêter Magicus. Je me suis dit alors qu'il ne resterait qu'une seule revue papier, celle de la FFAP, et j'ai réfléchi d'abord à reprendre le flambeau. Idée vite oubliée car Magicus a un profil trop particulier pour moi. La vague grandissante du mentalisme m'a donné l'idée, début 2023, de me pencher sur le sujet. J'ai conçu quelque chose de simple : une revue format roman (16 x 24 cm), un peu comme Science & Vie, 100 pages, dont la moitié sont des routines et l'autre moitié du magazine : interview, dossier du mois, théorie, histoire, shopping, etc. Il me fallait un rédacteur en chef qui soit plongé dans le mentalisme. Je connaissais indirectement Erick Fearson à travers ses écrits dans Magicus, érudits et documentés. Nous nous sommes rencontrés à Pâques dans son fief de Normandie, et très vite nous nous sommes



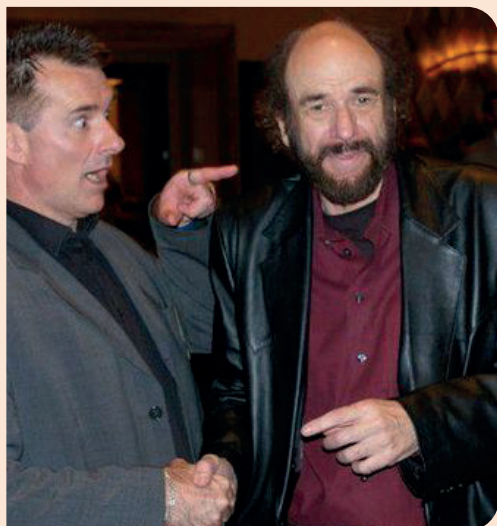
Avec Aldo Colombini en 1995

trouvés des points communs.

30 ans après Imagik, j'ai donc inversé les rôles : cette fois c'est moi qui proposais un concept de revue ! Résultat : le numéro 1 présenté au congrès FFAP de La Grande Motte, qui a été très bien accueilli puisqu'en trois jours nous avons eu plus de 50 abonnés, plus les ventes au numéro. J'étais très heureux d'avoir gagné un coup de poker de plus.

## 11- Avec quelle célébrité voudriez-vous partager un repas et pourquoi ? (Pas forcément magicien)

Vous ne le connaissez probablement pas. C'est Mike Caro. Mike est mon maître à penser en matière de poker. Il a été le premier à faire des conférences sur le sujet, à rationaliser autour de ce jeu comme d'autres l'avaient fait avec les échecs ou le bridge. Je l'ai rencontré deux fois, et j'ai même participé à sa conférence d'ouverture des Championnats du Monde WSOP 2009... un des plus beaux jours de ma vie. En matière de mentalisme, Theodore Annemann aurait été un must pour moi. Mais je n'ai pas à me plaindre, car j'ai dîné avec des artistes formidables, comme Juan Tamariz, Max Maven au



Mike Caro (2009)



Tour de cartes (1999)



Avec James Hodges en 1994



# Interview

Puy-en-Velay en 1994, Dan Garrett, Aldo Colombini, Christian Chelman, Daniel Rhod bien sûr... tous très enrichissants.

## 12- Avec quel magicien auriez-vous aimé passer un moment et malheureusement ça n'a jamais pu se faire

Ascanio. Je l'ai pourtant rencontré chez Daniel Rhod et chez Guy Lore pour le tournage du séminaire, en 1994, mais il est décédé peu après. C'était un puits de connaissances, un poète et un technicien hors pair.

## 13- Quel est votre plus beau souvenir de magicien ?

Un tour fait vers 1998 à la fin d'un repas de chefs d'entreprise à Cergy-Pontoise. C'était une carte signée retrouvée dans ma propre poche, suivie de la disparition totale du jeu grâce à un gimmick. J'ai eu mon petit succès...

## 14- Quel a été le pire moment de votre carrière ?

La disparition de Joker Deluxe, mais elle était inéluctable, car j'accumulais trop de problèmes... jusqu'aux jus de fruits Joker qui m'ont intenté un procès en 2001 pour avoir utilisé leur marque !

## 15- Je vous propose un petit ping-pong de questions pour lesquelles vous devez répondre rapidement

### Scène ou close-up ?

Close-up. J'ai l'impression de me noyer sur une scène.

### Sucré ou salé ?

Sucré. C'est plus agréable.

### Introverti ou extraverti ?

Introverti. Et j'aime bien la solitude.

### Blanc ou noir ?

Noir. Parce qu'on peut écrire en blanc dessus !

### Quel est votre film préféré ?

« Blade Runner », de Ridley Scott. Je suis un amateur de science-fiction, pour moi c'est le film de SF idéal, une œuvre d'art intelligente, avec une histoire poignante. Et il contient pas mal d'effets magiques. À voir sur grand écran, bien sûr.

### Quelle est votre musique préférée ?

Keith Jarrett seul au piano. Chacune de ses improvisations est divine.

### Avez-vous une idole ?

Franchement non. Je n'ai pas l'âme d'un fanatique.

### Un personnage historique que vous aimez bien ?

Jeanne d'Arc, car je ne comprends toujours pas comment une gamine de 18 ans a pu devenir général, sans la moindre formation militaire. Elle devait avoir une aura exceptionnelle.

### Si vous aviez un super pouvoir, ce serait lequel ?

Aucun. Car un pouvoir appelle souvent l'excès de pouvoir.

### Que pensez-vous du monde associatif ?

Que du bien ! J'ai les meilleurs contacts avec les associations, qu'elles soient de magie ou autres. Elles réunissent le plus souvent beaucoup de gens passionnés et sincères.

### Transmettre son savoir : oui ou non ?

Mille fois oui. Je le fais aussi au poker et au blackjack. Dans le respect du secret, bien sûr, donc toujours avec des personnes motivées et sincères. Quand on fait une découverte, on ne doit pas la garder pour soi, on doit la partager.

### Débinage : oui ou non ?

Créer un programme de débinage est un non-sens pour moi, que ce soit en livre ou en télé, ou sur internet. D'autant plus que nous savons tous que ce qui fait la vraie magie, ce n'est pas le secret en lui-même mais la manière dont on l'habille : l'histoire, le personnage, les décors, etc. Le talent ne s'enseigne pas.

### Avez-vous une anecdote magique en tête ?

En 2006, la Columbia m'avait contacté pour traduire en langage pokérien les dialogues des trois scènes de poker du film James Bond Casino Royale. Mais la production avait tellement la phobie que des images sortent avant la sortie officielle du film que j'ai travaillé avec un descriptif écrit de l'action, sans la moindre idée des visuels. J'aurais dû refuser, mais j'ai accepté, et j'y suis quand même arrivé...

### 16- Quelle est votre actualité à venir ?

En plus des Cahiers, j'ai constamment 4 projets en cours : un livre qui va sortir, un autre en cours de conception, et deux autres au stade de projets. 2024 sera une grande année pour Fantaisium.

### Merci d'avoir répondu à nos questions.



# Antoine Salembier Perception Triplersons



Par Antoine Salembier

Nous lançons ce mois-ci une nouvelle rubrique qui me tient particulièrement à cœur : l'ASP. (pour Antoine Salembier Perception).

Nous allons déterrer chaque mois une petite routine de cartes ESP méconnue, qui sort de l'ordinaire.

Grâce à ces petites idées, nous allons déverrouiller notre esprit pour affiner nos idées techniques et méthodiques.

Ces petites routines vont déclencher des mécanismes structurels pour mieux appréhender nos futurs effets de cartes ESP. Elles sont autant de portes ouvertes sur la rêverie et l'imagination.

Bienvenue dans le monde des perceptions sensorielles. C'est une nouvelle aventure qui commence et qui nous tiendra en haleine pour les mois à venir. Belle lecture et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

Lorsque l'on parle des cartes ESP, on cite toujours les mêmes noms : *Nick Trost*, *Aldo Colombini*, *Roy Walton* ou encore *Armand Porcell*. Ils nous proposent un travail remarquable souvent source de belles idées. Il existe des artistes moins connus mais qui ont contribué à faire évoluer les techniques extrasensorielles. Aujourd'hui, c'est *Howard Adams* que je veux mettre à l'honneur. Il a été précurseur dans le monde des cartes ESP et il a souvent été à la genèse d'idées maitresses et révolutionnaires.

Cette première routine donne le ton et illustre bien son mode de pensée.

## Effet

Lors d'un test de perception extrasensorielle conduit sur trois spectateurs, d'étranges coïncidences interviennent pour révéler le nom de symboles choisis.

## Explication et présentation

Pour cette routine, vous aurez besoin d'un jeu de 25 cartes ESP classique préparé en système cyclique : cercle, croix, vagues, carré et étoile...

Invitez trois spectateurs à prendre part à un petit test extrasensoriel. Faites un faux mélange du jeu et quelques coupes toujours complétées et déposez le jeu faces en bas sur table. Le premier spectateur coupe le jeu et complète la coupe. Il prend la carte supérieure du paquet et la garde cachée dans sa main. Le deuxième spectateur prend la carte supérieure suivante et la cache dans sa main, et le troisième prend, lui-aussi, la carte supérieure du paquet. Les trois spectateurs ont choisi une carte et n'en connaissent pas l'identité.

Prenez le jeu faces en bas et distribuez les cartes alternativement en deux piles, une à gauche et l'autre à droite. Les cartes de la pile de gauche sont distribuées faces en bas tandis que les cartes de la pile de droite sont distribuées faces en l'air. Vous montrez ainsi l'ensemble des symboles dans un ordre complètement aléatoire. Lorsque vous avez fini les distributions, retournez la pile de droite face en bas.

Maintenant, retournez les deux cartes supérieures des deux piles à l'unisson au-dessus de leurs piles respectives. Seules deux paires de symboles coïncideront et le symbole de ces deux paires correspondra exactement à la carte choisie par le **deuxième** spectateur. Continuez à retourner les cartes à l'unisson jusqu'à épuisement des cartes. Retournez les deux piles faces en bas sur la table.

Prenez la pile de droite, et faites semblant de couper le jeu. En réalité vous transférerez la carte supérieure du jeu sous celui-ci grâce à une double coupe. Replacez la pile face en bas à sa position d'origine, c'est-à-dire à droite de la pile de gauche.

Retournez les cartes supérieures des deux piles à l'unisson formant deux piles faces en l'air au-dessus de leurs piles respectives. Seules deux paires de symboles coïncideront et le symbole de ces deux paires correspondra exactement à la carte choisie par le **troisième** spectateur.

Après avoir terminé les distributions, retournez les deux piles faces en bas. Maintenant prenez le paquet de gauche et sous couvert d'une coupe, transférez deux cartes du dessus de la pile sous celle-ci à

l'aide d'une double coupe. Replacez cette pile à sa place face en bas à gauche de la pile de droite. Une fois encore, distribuez les cartes supérieures des deux piles à l'unisson. Seules deux paires de symboles coïncideront et correspondront au symbole choisi par le **premier** spectateur !

Trois coïncidences très étranges aux révélations surprenantes !

## Quelques réflexions complémentaires

Essayez de décortiquer cette méthodologie pour en comprendre le fonctionnement.

La version originale de l'effet, qui n'impliquait qu'une seule révélation plutôt que trois, a été publiée dans l'un des GENII de 1971. D'autres variations sont apparues bien plus tard dans le livre « *Magic Dungeon Mentalism* » de Howard Adams et coécrit par Bob Wagner. Il est très intéressant de constater que ce principe datant de 1971 a été réinventé bien plus tard par Sam Dalal dans son livre « *Magic with an ESP card* » en 1977 et par Nick Trost dans son livre « *ESP Card Magic* » en 1979 !

C'est un peu l'histoire d'*Howard Adams*, précurseur et grand créateur de principes, souvent récupéré par d'autres magiciens !

LE CERCLE MAGIQUE ROBERT HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE  
PRÉSENTE



# GALA DE MAGIE

## Samedi 6 avril 2024 - 20h30

8€ plein tarif  
5€ jusqu'à 10 ans  
Placement libre



Pour vous inscrire  
Flashez moi



CILM de Laxou  
Ouverture des portes à 20h

Pour payer par chèque  
contactez nous :  
0662398567  
cerclemagiquedelorraine@gmail.com

# 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.

Un joli présentoir sur lequel est posé un collier au bout duquel est accroché un pendentif en forme de cœur. Vous empruntez une bague et la faites disparaître. Sans mouvement suspect vous tirez la chaînette vers le haut pour emmener le pendentif. Dans celui-ci se trouve l'objet emprunté.



Très bel objet difficile à décrire. Le pendentif réel est accroché à la chaînette et se trouve ouvert à l'arrière.

Ce qui permet d'y placer l'objet emprunté secrètement (après sa « disparition »).



Le pendentif apparent est maintenu à la chaînette, mais se libère en étant caché dans le haut du présentoir lorsqu'on tire sur ce collier. Il est maintenu par un aimant.

Le mouvement est très fluide et l'illusion est parfaite.

# 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

## Les nouveaux Tenyo 2024

Chaque année, Tenyo sort 4 à 5 nouveautés très attendues par la communauté magique. La plupart de ces nouveautés font partie de la série T.

2024 est un très bon cru pour Tenyo avec des tours tous très différents et, comme à l'accoutumée chez Tenyo, très astucieux et simples à réaliser.

On retrouvera ainsi un tour en plastique au mécanisme redoutable, la transformation flash d'un porte-cartes, une production de cartes originale et bluffante et un tour de mentalisme utilisant un beau livre et un tout nouveau principe.

Déballons-les ensemble et décortiquons ce que les équipes de Tenyo nous ont préparés pour cette année !



# Le monde de Tenyo

## T-307 « MYSTERY SHOWCASE »

Une production de pièce dans des conditions impossibles !

Ce Tenyo se présente comme un mini cabinet d'illusion.

Au début du tour, la mini illusion est démontée. Le magicien va la construire devant le spectateur et lui montrer qu'il n'y a rien dedans. Il peut ensuite faire apparaître ou disparaître une pièce juste en cachant le cabinet d'illusion dans un tube en plastique et sans aucun mouvement suspect. Différentes pièces marchent. Une pièce de 2€ fonctionne parfaitement.

Créé par Hiroki Tanaka, ce tour renoue avec la tradition des Tenyo en plastique aux mécanismes ingénieux. L'ingéniosité et la simplicité du mécanisme proposé vous émerveillera tout autant que le tour en lui-même.

La partie intéressante de ce tour est la construction du mini cabinet d'illusion.

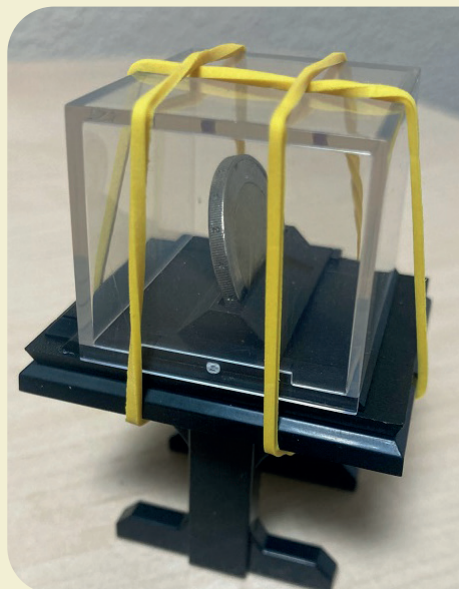
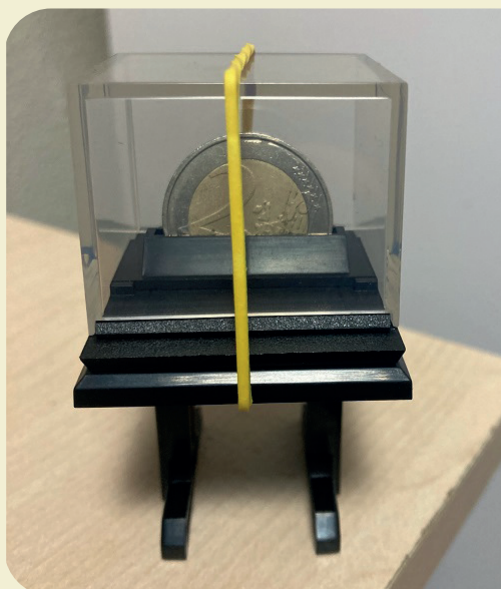
On dispose une fente sur la petite table lisse qui ne possède aucun orifice, et pourtant, une pièce apparaît bien dans la vitrine qui est scrupuleusement scellée.

La routine d'origine utilise un élastique pour sécuriser la vitrine. Vu que trois élastiques sont fournis dans la boîte, Gabriel Werlen a eu l'idée de verrouiller encore mieux la boîte à l'aide de ces trois élastiques. Il est alors possible de les faire passer sous la table ou sous les pieds de la table, comme vous pourrez le voir sur les photos ci-jointes.

Un très joli tour de micro-magie, que vous prendrez plaisir à manipuler !

Vidéo de présentation :

[https://youtu.be/ZUR-t19eLo?si=MPUAXu4UqnH\\_r9gi](https://youtu.be/ZUR-t19eLo?si=MPUAXu4UqnH_r9gi)



# Le monde de Tengu

## T-308 « THE SHARAKU »

Produisez la peinture d'un Kabuki menaçant qui révélera la carte choisie librement par un spectateur !

Un spectateur est invité à nommer une carte au hasard. Le magicien présente un jeu de cartes et montre que c'est un jeu dont les cartes sont blanches des deux côtés. Le magicien glisse alors lentement le jeu sur le tapis. Les cartes s'impriment et s'agencent comme par magie en une grande mosaïque représentant une célèbre peinture japonaise de style ukiyo-e. La carte à jouer choisie par le spectateur est révélée avec précision dans le portrait de l'acteur de Kabuki !

Ce tour comprend le jeu de cartes et un tapis en néoprène qui va faciliter la production de cartes.

Le tour est très facile à réaliser grâce à un montage très simple, à un marquage astucieux des dos blancs et au tapis de néoprène qui étalera parfaitement les cartes pour vous.

L'idée originale de ce genre de production de cartes qui glissent pour former une peinture a été inventé par Michael Weber, il y a plusieurs décennies, pour être utilisé dans une version du « 21 Card Trick. » Ici, la production de cartes est rendue beaucoup plus facile grâce au tapis en néoprène.

Inspiré d'un tour de Justin Flom, Kenichi Komiya a créé cette version pour Tengu qui ne nécessite pas de forcer une carte, pas de mélange faro et aucune autre manipulation.

L'estampe ainsi formée, de style ukiyo-e, est l'œuvre de l'artiste Toshusai Sharaku (d'où le nom de ce tour). Elle date de 1764 et est très connue dans le monde entier.

Un tour à un impact fort qui mettra un peu de culture japonaise dans votre magie !

Vidéo de présentation :

<https://youtu.be/aQKVhVLezTQ?si=y1UfBqICFi7Z9TM>



# Le monde de Tengen

## T-309 « SHOCKING PASSCASE »

Une transformation instantanée !

Il s'agit d'un porte-carte qui permet d'effectuer un changement à vue de deux éléments relativement plats. On peut, par exemple, changer un papier blanc en billet, une carte de crédit en pièce de monnaie, un dessin en photographie...

Ce porte-carte peut aussi être utilisé pour faire un changement discret alors que l'élément à switcher reste tout le temps bien à la vue du spectateur. On peut, par exemple, en mentalisme, faire un changement de billet ou remplacer une prédiction par une autre.

Ce porte-carte est de très bonne facture et possède une poche à l'autre extrémité où l'on peut placer d'autres cartes ou documents, afin de renforcer l'illusion d'un vrai porte-carte.

Un autre produit sur le marché est identique aussi bien par son effet que par son design. Il s'agit de « Flick ! Wallet Plus » de Tejinaya et Lumos Magic.

La version de Tengen possède une vraie amélioration par rapport à ce produit, puisqu'il n'est plus nécessaire de faire une pichenette pour faire le change (ce qui peut donner une indication sur la méthode utilisée), juste le fait de secouer légèrement le porte carte permet le change instantané. D'autre part, la version de Tengen, mise au point par Yuji Enei et Syouma, est beaucoup moins chère, environ 30€ contre 160€ pour la version d'origine.

Ce Tengen est donc un véritable outil qui pourra avoir diverses utilités, au gré de votre imagination.

Vidéo de présentation :

<https://youtu.be/kDSnRL3c2wo?si=cvl0WR2KWC5CLrtG>





# Le monde de Tenyo

T-310 « WILDLIFE WIZARD »

Le nec plus ultra en matière de lecture mentale !

Shigeru Sugawara qui est le créateur le plus ingénieux et prolifique de Tenyo avec 41 créations à son actif (sans compter ses productions hors Tenyo), aurait dit, après avoir vu la démonstration de ce tour : « Oh, si je pouvais renaître, je voudrais renaître avec le cerveau de So Sato ! »

Il s'agit encore d'une invention géniale et novatrice de So Sato qui apporte un vent frais avec un tout nouveau principe de mentalisme.

Le magicien donne un livre d'images d'animaux à un spectateur, lui demande de l'ouvrir à n'importe quelle page et de se concentrer sur les photographies. Le magicien tente de lire dans les pensées du spectateur et finit par deviner tous les animaux représentés sur la page choisie.

Le livre est très bien conçu et de très bonne qualité avec une couverture rigide. Il possède 31 pages et 38 animaux qui sont tous différents. Le magicien devine les animaux sans avoir besoin de poser aucune question.

Ce livre est écrit en japonais et seuls les noms des animaux sont en anglais. Ceci ne gênera en rien votre routine mais il vous faudra l'inclure dans votre boniment, en disant, par exemple, qu'un de vos amis vous a ramené un livre du japon et que vous allez essayer de deviner les animaux auxquels le spectateur pense.

Un tour facile à présenter, qui ne vous demandera pas de mémorisation et pourra même bluffer des magiciens professionnels.

Vidéo de présentation :

<https://youtu.be/IOFYuyP00i4?si=kmsz3JSDjNoh6cv>



# Tours

## L'application « Calculette »

À la fin des années 70, tout jeune magicien, j'étais en vacances à Nice et je suis allé faire la connaissance de Bernard Andréi et de son épouse Hélène, qui m'ont fait visiter le fameux « Antre magique ». J'y ai rencontré Pol (alias Paul Aznar), un magicien de quelques années de plus que moi, qui m'a montré plusieurs tours, dont un que je présente encore régulièrement aujourd'hui. C'est L'addition Magique, une routine très maline et surtout très bien construite, une des rares où vous avez à un moment deux temps d'avance sur le spectateur (et qui, pour cela, trompe aussi les magiciens). Elle a été publiée dans le Journal de la Prestidigitation dans les années 70, mais je n'ai pas pu retrouver dans quel numéro. Même si cette routine dans sa forme originale se suffit parfaitement à elle-même, j'ai pu y ajouter au fil des années deux phases supplémentaires que j'ai inventées avec deux effets assez forts. Je la publie ici avec la bénédiction de Pol que j'ai retrouvé miraculeusement plusieurs décennies plus tard, et à qui j'ai téléphoné. Comme vous le verrez, si la version originale est techniquement assez simple, la nouvelle version est un peu plus exigeante, mais très amusante à présenter.

### Effet

Il est difficile à expliquer par écrit, mais facile à comprendre en « live ». Le magicien explique que, lorsqu'il a besoin de faire un calcul mais n'a pas son téléphone portable sous la main, il peut utiliser l'application « calculette »... de son jeu de cartes. Il montre qu'en posant sur la table les termes d'une addition, le jeu fournit automatiquement la réponse. Il explique que cela fonctionne aussi à l'envers : en posant le résultat de l'addition, les termes se corrigent d'eux-mêmes pour que l'opération soit juste. Puis il dispose l'addition d'une autre façon, et un nouveau résultat surprise apparaît. Le magicien propose alors de poursuivre avec une multiplication, dont le résultat apparaît un peu faux au départ, mais se corrige aussitôt d'une façon acrobatique et surprenante.

### Préparation

Posez sur la table, une par une, la séquence « As de trèfle – 6 – 4 – 2 – dame – 8 – 10 noir – 3 rouge – 10 noir », puis tout le jeu, puis les deux As rouges. Lorsque la couleur n'est pas mentionnée, c'est qu'elle n'est pas importante (fig.1).

### Présentation

#### Première phase

Pour plus de clarté dans l'explication nous imaginerons qu'il y a quatre emplacements virtuels sur la table : A B C et D de gauche à droite (fig.2). Pour une raison que nous verrons plus tard, je laisse toujours l'étui vide des cartes traîner à droite de D.

Expliquez, tout en faisant un faux mélange (J'utilise généralement le *faux mélange optique*), que les jeux de cartes d'aujourd'hui ont un utilitaire « Calculette » tout comme un téléphone portable, et que l'on peut l'utiliser pour faire des calculs. Faites une levée double pour montrer un 6, que vous posez face en bas en A (en réalité c'est un as), en disant « Six... ». Posez sans les montrer les deux cartes suivantes face en bas en croix sur la table en B, pour faire le signe + en disant « ...plus... », puis faites une levée simple pour montrer un 2 que vous posez face en bas en C.

Attendez un moment puis montrez que la première carte est une dame : la calculette n'a pas encore donné le résultat. Glissez la dame au milieu du jeu, puis appuyez de l'index droit sur un endroit du tarot de



par Pascal Bouche



Fig 1

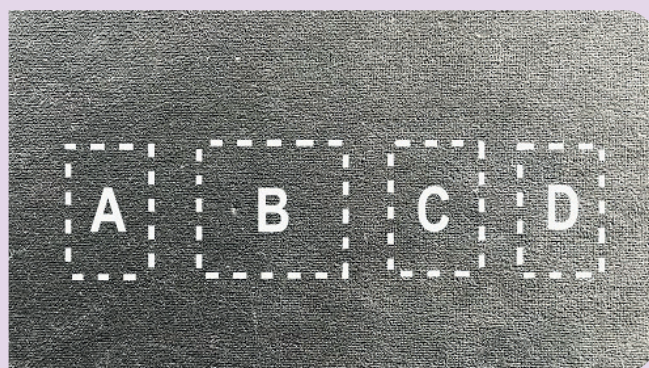


Fig 2



Fig 3

la carte du dessus qui peut ressembler à un bouton (un des anges à vélo sur une Bicycle, ou le rond central sur une Tally-Ho, etc.), tout en disant « égale... ». Retournez la carte du dessus pour montrer un 8 que vous posez sur la table en D tout en disant « Huit... l'addition est juste ! » (fig. 3).

# Tours

## Deuxième phase

Laissez les spectateurs absorber l'effet précédent, puis prenez le huit en position D et enterrez-le face en bas au milieu du jeu. Expliquez que cela marche aussi à l'envers, et que si l'on décide d'un résultat donné, les termes de l'addition se modifient pour que l'opération reste juste. Faites une levée double pour montrer un 3 que vous posez face en bas en D (en fait c'est un 10), en disant « Par exemple si je décide que le résultat doit être trois ». Ramassez sans les retourner les cartes en A (en main gauche) et C (en main droite) et frottez-les l'une sur l'autre.

Reposez-les mais en les intervertissant (en effet les spectateurs se souviennent peut-être qu'il y avait un 2 en position C, mais cette inversion le place désormais en A, ce qui donnera l'illusion que les deux cartes se sont transformées). Appuyez sur le bouton central du signe + qui est en B. Retournez les deux cartes, ce sont un 2 et un as, et vous dites : « Deux et un, cela fait bien trois ! », en pointant du doigt tour à tour vers les trois cartes désignées, ce qui renforce l'idée qu'il y a bien un 3 en position D (fig.4).

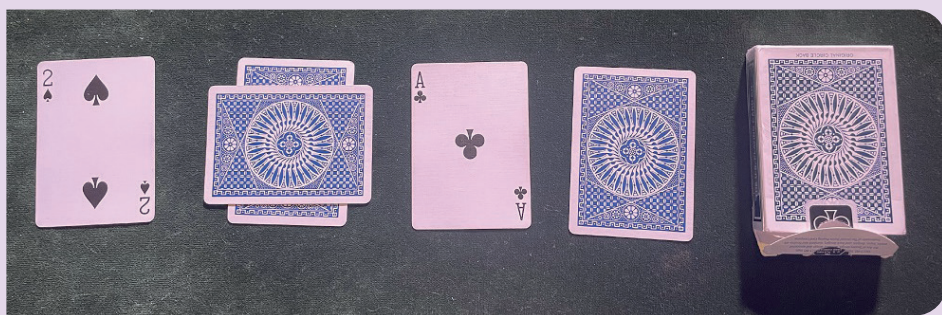


Fig 4

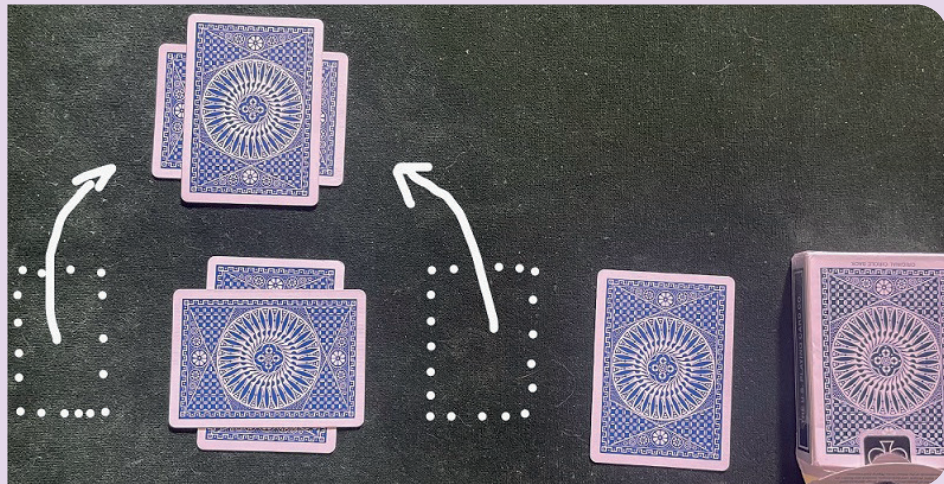


Fig 5

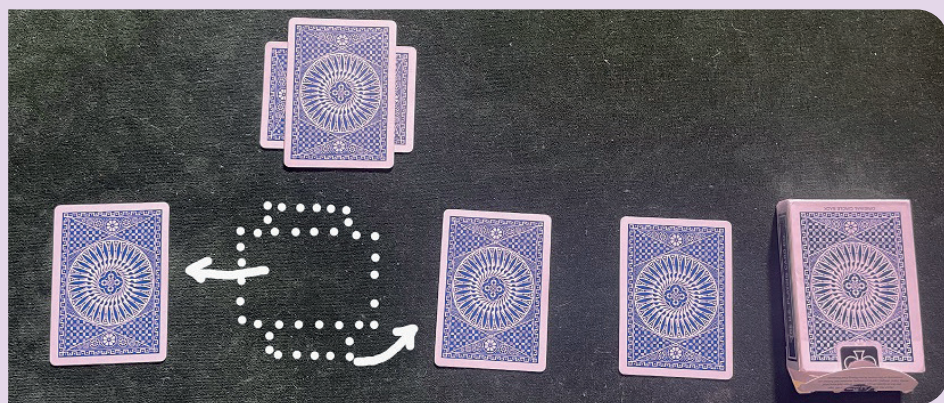


Fig 6

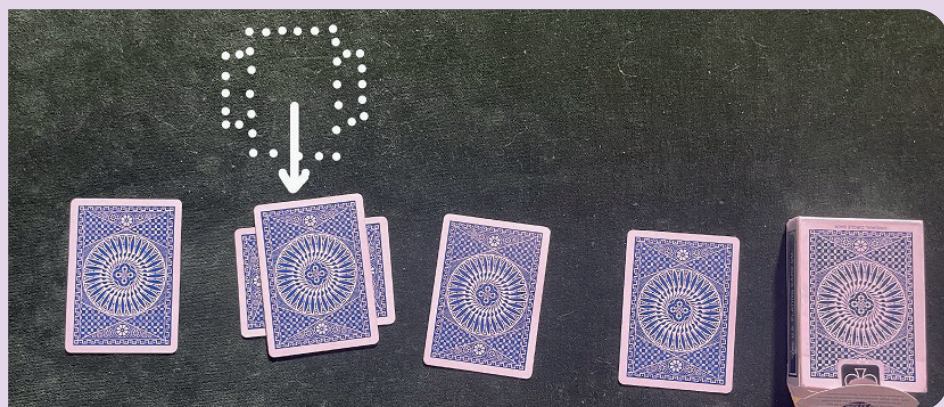


Fig 7

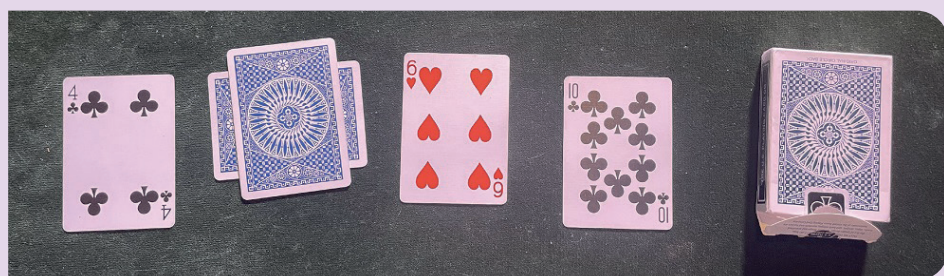


Fig 8

## Troisième phase

Laissez les spectateurs absorber l'effet précédent, et laissez le 2 et l'as faces en haut pour l'instant. Pointez du doigt les deux cartes croisées en forme de + en position B. « Mais nous avons ici deux cartes qui n'ont servi à rien. On peut décider de les échanger avec les deux autres pour faire une nouvelle addition. ». Prenez l'as et le 2 et disposez-les faces en bas en croix devant le signe + original (fig.5).

Séparez, sans les montrer, les deux cartes qui faisaient l'ancien signe + et glissez-les en A et en C (fig.6). Veillez à ce que la carte du dessous aille en C, car c'est le 6 que vous aviez montré au début et prétendument posé en A, il est donc plus malin qu'il ne retourne pas dans cette position.

Aussitôt, glissez le nouveau signe + en position B à l'alignement (fig 7). C'est la façon la plus claire de faire l'échange des deux signes + en étant sûr que les spectateurs suivent bien ce qui se passe.

Attendez un petit moment, puis retournez faces en haut les deux cartes en A et en C en disant « La nouvelle addition c'est quatre plus six... », attendez à nouveau un instant pour ménager le suspense, puis retournez le carte en D en disant « ...et quatre plus six cela fait dix ». Cette transformation du trois en dix est une vraie surprise, même pour les magiciens (fig. 8).

# Tours

Le tour de Pol s'arrêtait là, et en lui-même il est déjà excellent. Vous pouvez tout à fait vous arrêter à cet endroit, ce que j'ai fait avec succès pendant des années. Mais je vous propose d'y ajouter deux phases supplémentaires, techniquement plus exigeantes, mais plus spectaculaires.

## Quatrième phase

Pendant que les spectateurs sont occupés à digérer la dernière transformation et croient que la routine est finie, retournez le jeu face en l'air. Vous avez un as visible mais personne n'y fera attention. Prenez une brisure (oui, je sais, un break, mais j'aime bien dire « brisure » en hommage à l'ami Richard Vollmer) au-dessus des deux cartes du dessous du jeu (un 10 et un 3), de votre façon préférée (vous pouvez les compter au petit doigt ou faire une double boucle, pour ma part je me contente de transférer le jeu en main droite en position biddle, de décaler de 5 mm avec les doigts de la main gauche la carte du dessous vers la gauche, de contacter avec le bout des doigts gauches l'avant dernière carte, et de décaler le bloc des deux cartes vers la droite dans un mouvement d'égalisation : l'avant-dernière carte fait alors saillie vers la droite et le petit doigt gauche peut la tirer vers le bas et prendre une brisure dessus).

Mais aussitôt la brisure assurée, les deux cartes vont être placées de biais, en position pour un Vernon Transfer, de la façon suivante : le jeu est toujours en main droite en position biddle. L'auriculaire et l'annulaire de la main gauche contactent l'angle inférieur droit des deux cartes sous le break, et les pivotent un peu vers la droite, où elles sont maintenues en diagonale sous le jeu, entre pouce et auriculaire de la main droite. Le reste du jeu est posé dessus, tenu normalement au biddle. Voici (fig. 9) une vue de dessous, les deux flèches indiquent l'endroit où les deux cartes sont tenues.



Fig 9

Dites « Mais je me suis aperçu que l'on pouvait aussi faire des multiplications, simplement en faisant ceci ». La main gauche pivote les deux cartes en B de 45° pour transformer le signe + en signe x (fig. 10).

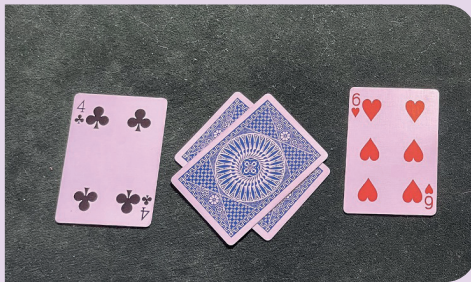


Fig 10

Appuyez sur le rond central de la carte du dessus du x comme si c'était la touche =, et dites « Donc ça devient 4 multiplié par 6, ce qui fait ? ». Tout en posant cette question et en regardant les spectateurs dans les yeux, ce qui réalise une double misdirection, vous réalisez le Vernon Transfer des deux cartes (le 10 et le 3) sur le 10 déjà présent en D. Voici de quoi il s'agit : pour le spectateur, la main droite abandonne à la main gauche tout le jeu pour se libérer, et va étaler le 10 comme si c'était désormais un petit paquet de 3 cartes.

En réalité, la main droite abandonne à la fourche du pouce gauche tout le paquet sauf les deux cartes, et se dirige en direction du 10 de la table, en emportant secrètement le 3 et le 10, tenus entre pouce et auriculaire, sans chercher à les empalmer : elles ne sont qu'à demi-masquées par le dos de la main, mais pas de panique : le Vernon Transfer est une manipulation incroyablement efficace. Le déplacement de la main droite est si motivé et si naturel que les deux cartes ne seront pas vues avant d'arriver à destination (fig. 11). De plus, comme dit plus haut, vous posez une question et regardez les gens dans les yeux au moment où vous faites cette technique : croyez-moi elle passe inaperçue. Soyez juste naturel. Attention en particulier à ne pas déplacer votre main trop vite par peur de flasher, cela semblerait suspect.

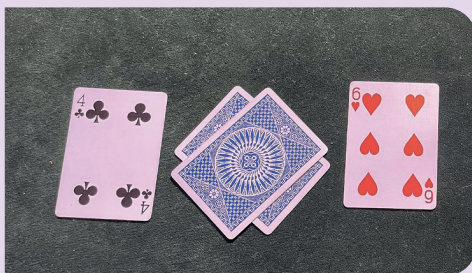


Fig 11

Pour les spectateurs, vous venez seulement de révéler que sous le dix noir il y avait deux autres cartes, qui viennent de se matérialiser. La similarité de couleur entre 10 de pique et 10 de trèfle aide à cette

illusion, ainsi que le 3 rouge bien visible entre les deux 10 noirs.

À ce moment les spectateurs ont répondu « vingt-quatre ! » à votre question, mais après un moment d'étonnement dû à l'apparition de deux cartes, tout le monde constate que le total fait seulement 23 ! Il va falloir corriger le tir...

## Cinquième phase

Dites alors, l'air gêné : « Ah oui, ça arrive qu'il y ait une petite erreur, mais il y a une touche correction... ». L'index droit appuie sur le centre de la carte du dessus du x, et au même moment votre main gauche fait une carte boomerang d'une main qui propulse l'as qui était sur la face du jeu sur le paquet de trois cartes en D.

Le boomerang s'effectue ainsi : le pouce gauche pousse la carte de face du jeu, donc l'as rouge, vers la droite pour l'individualiser en s'aidant des doigts gauches. Puis il la décale en saillie interne (si le pouce tentait de mettre directement l'as en saillie interne, les cartes sous l'as s'étaleraient en même temps). Le petit doigt gauche se replie et vient appuyer, derrière le jeu, sur le coin inférieur droit de l'as, de façon à le faire se bomber (fig. 12).



Fig 12

Puis l'auriculaire se recourbe vers le bas jusqu'à libérer brutalement la pression accumulée dans la carte, laquelle claque et s'envole en tournoyant (fig. 13).



Fig 13

# Tours

Un peu d'entraînement permettra de viser juste et dans la majorité des cas vous arriverez à faire atterrir la carte où vous voulez (fig. 14). C'est pour cela que je vous ai conseillé au début de l'explication de laisser nonchalamment traîner l'étui vide du jeu un peu plus loin à droite de la position D : pour que la carte boomerang vienne buter contre lui et retombe grossièrement sur les trois cartes (fig 15) au lieu de continuer sa course sur la table (voire par terre).

Dites « Vingt-trois plus un, ça fait bien vingt-quatre ! ». L'effet est renforcé par le fait que les spectateurs sont en train de regarder ce que fait votre main droite, et ne surveillent pas la main gauche : ils entendent le « Clac ! » et voient atterrir la carte, sans pouvoir dire précisément d'où elle vient. De plus, sur la face du jeu, il y avait un as rouge avant le boomerang, et il y en a toujours un après (même si ce n'est pas le même). Cela minimise le risque qu'un spectateur déduise que la carte boomerang vient de là. De toutes façons la main gauche se retourne paume en bas et pose le jeu face en bas sur la table.

## Brainstorming

1) Si la carte boomerang<sup>1</sup> est trop difficile pour vous, ou ne vous convient pas, vous pouvez tout simplement supprimer la dernière phase en modifiant légèrement l'arrangement de départ qui devient alors : As-six-quatre deux-dame-huit-dix-trois-quatre-dix. Après avoir révélé le 10 à la fin de la troisième phase, faites une slip-cut de la première carte dans le milieu du jeu pour vous débarrasser du 3. De cette manière, le Vernon Transfer donnera  $10 + 4 + 10$ , soit 24 sans erreur, le bon résultat de multiplication du premier coup. Mais vous perdez l'effet de la carte boomerang...

2) Vous avez donc ainsi une routine modulaire que vous pouvez mener jusqu'à l'apparition du 10 (routine originale de Pol), jusqu'à l'apparition des cartes qui donnent du premier coup le résultat de 24, ou jusqu'à la carte boomerang qui vient corriger le faux résultat de 23.

3) Pour renforcer l'effet, au lieu de faire un faux mélange, on peut donner le jeu à mélanger aux spectateurs en débutant avec les deux as rouges au-dessus de l'arrangement (et non pas sur la face du jeu). Le magicien coupe alors un petit



Fig 14

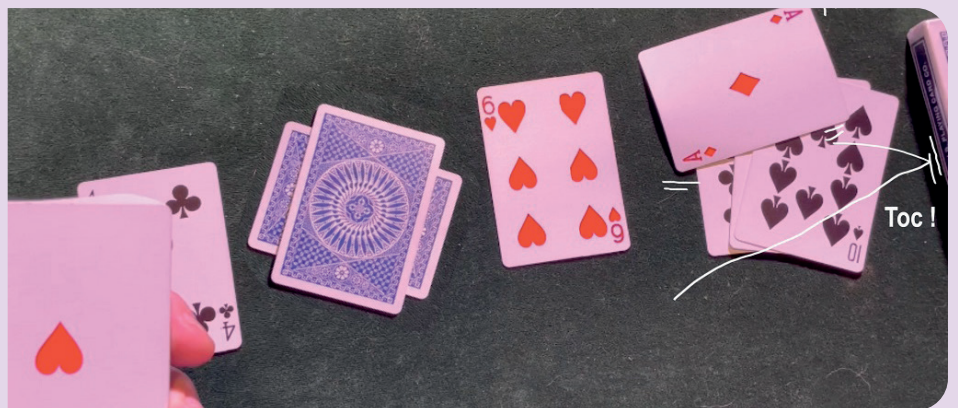


Fig 15

paquet de onze cartes devant lui, puis des paquets équivalents devant les spectateurs. Chacun mélange son paquet, et c'est bien sûr le magicien qui fait un faux mélange des onze cartes préparées. Le jeu est ensuite réassemblé, et les deux premiers as sont double-coupés du dessus vers le dessous du jeu : on retombe ainsi sur l'arrangement nécessaire. Cela permet de dire à plusieurs moments de la routine : « Le jeu a pourtant été mélangé au début, mais l'application marche quand même... »

4) Il peut arriver que votre carte boomerang soit mal orientée et atterrisse franchement à distance de l'étalement des cartes (fig. 16).

Je m'en tire avec un gag : je lève les yeux au ciel puis regarde la carte sur la table, et ceci plusieurs fois en aller-retour. Puis je joins les mains en signe de prière comme si je venais de comprendre que la carte était tombée du firmament, et je chuchote un « merci » adressé à des dieux invisibles. Puis je ramasse triomphalement cet as tombé du ciel et le pose sur le sandwich 10-3-10 en disant : « En ajoutant un, ça fait bien vingt-quatre ! ». Le tout est de se comporter comme si le tour était prévu comme cela dès le départ.



Fig 16

<sup>1</sup>Ce n'est pas une carte boomerang stricto sensu, puisqu'elle ne revient pas dans la main qui l'a lancée, mais on se comprend. Mon ami Cyril Lamy propose de l'appeler une carte cintre...

5) Un petit détail technique pour les cartomanes avertis : Pol m'a appris qu'il vaut mieux utiliser, pour cette routine, des levées doubles sans « get-ready », c'est à dire sans préparation de brisure. Il utilisait à l'époque la levée double de type « Strike », et je continue à faire de même. C'est à dire que le jeu est mis en biseau par la main gauche, et que l'index droit vient heurter le côté des grandes tranches, alignant légèrement les deux premières cartes qui sont levées comme une seule (fig. 17), avec la courbure de la double carte très exagérée) et retournées face en haut en pivotant sur leur grand axe, ce qui termine de les égaliser.

Là encore il vous faudra de l'entraînement, car il y a un « coup » à attraper, mais c'est du temps bien investi car il supprimera beaucoup de grenouillages inutiles pour prendre des brisures dans vos routines.



Fig 17

6) Je poursuis généralement mes levées doubles par une manœuvre appelée Altman Trap<sup>2</sup> : au lieu de laisser la double carte qui vient d'être retournée retomber sur le dessus du jeu, une petite portion du thénar vient s'insérer entre le jeu et le bord gauche de la carte : c'est une sorte de brisure maintenue avec la base du pouce (fig. 18).

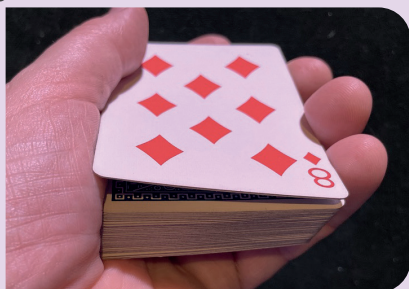


Fig 18

Une fois que les spectateurs ont bien vu la face de la carte, la base du pouce décale un peu la double carte vers la droite d'un ou deux millimètres, ce qui permet à l'index gauche de retourner la double de la même façon qu'auparavant, sans brisure préparatoire. Bien sûr les levées simples doivent être réalisées d'une manière aussi similaire que possible pour que le spectateur ne distingue pas les unes des autres.

7) Si vous avez peur que les deux as sur la face du jeu soient deux cartes trop repérables, vous pouvez les remplacer par deux 2, en modifiant l'arrangement de départ pour que le résultat faux soit 22 et non 23, de telle sorte que la correction par l'apparition d'un 2 donne toujours 24. Pour ma part je trouve que la correction d'une unité, avec un as, est plus satisfaisante, sans pouvoir trop dire pourquoi.

8) Si vous voulez tirer cette routine vers une tonalité plus comique, et que vous disposez des deux cartes-gags classiques que sont le 14 de pique et le 3 1/2 de trèfle, vous pouvez les inclure dans la routine en ajoutant dans votre arrangement les cartes nécessaires pour faire l'effet  $7 + 7 = 14$  (avec le 14 de pique) ou  $7 \div 2 = 3 \frac{1}{2}$ . Je n'ai jamais pris la peine de reconstruire toute la routine dans cette direction, mais vous avez ma bénédiction si vous voulez vous y atteler. Une remarque cependant : si le signe + et le signe x ne posent pas de problème, vous n'avez pas de façon simple de faire le signe de la division  $\div$  avec des cartes, alors je vous propose trois solutions, que je n'ai pas essayées en public :

- vous pouvez le faire avec un canif (par exemple celui qui a servi à couper le sceau de l'étui dans une autre routine et resté sur la table) utilisé comme barre de fraction (fig. 19) mais cela change la disposition horizontale qui devient verticale...



Fig 19

- ou même en ajoutant deux pièces de monnaie, une dessus et une dessous, pour faire un véritable signe  $\div$  (fig 20), c'est un peu mieux.



Fig 20

- ou encore, et ce serait ma solution préférée, en dessinant au sharpie le signe

$\div$  sur la carte publicitaire toujours présente dans un jeu neuf et mise nonchalamment de côté au début du tour. (fig 21). Ce gag de « débrouille » impromptue, s'il est précédé d'un petit jeu d'acteur embarrassé, devrait faire rire.



Fig 21

9) L'idée d'avoir des « app » dans le jeu de cartes comme sur un téléphone portable est en elle-même assez intéressante sur le plan de la présentation. L'idée qu'un objet aussi low-tech qu'un jeu de 52 morceaux de carton imprimés, puisse avoir des propriétés comparables à un téléphone portable, est amusante par elle-même. Je présente souvent les cartes en les éventailant sous le nez des spectateurs, en disant : « Pourtant vous pouvez regarder, il n'y a pas de microprocesseurs ni de câblage : parce que ne sont pas des app électroniques, mais des app magiques ! » ce qui déclenche un rire, car c'est une idée à la fois amusante et presque poétique.

On pourrait par exemple expliquer qu'on a une app « arme à feu » et faire la routine du pistolet de Franck Garcia, une app « téléportation de documents » et faire une routine de cartes voyageuses, une app « retrait d'argent à la banque » et produire des pièces de monnaie sous les cartes, une app « Itinéraire » et faire la jolie routine « Buried Treasure » d'Alan Kronzek en changeant le boniment, etc.

La marque de cartes qui s'y prêterait le mieux serait alors Tally-Ho Zodiac (également appelée Tally-Ho fan back) dont le dessin sur les tarots représente plusieurs cercles pouvant être présentés comme des boutons tactiles, analogues à ceux d'un écran de smartphone (fig. 22).

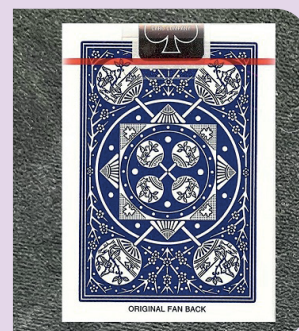


Fig 22

Bref, il y a de quoi phosphorer et travailler. Amusez-vous bien !

<sup>2</sup>Son créateur, Art Altmann, était un élève de Marlo, lequel a publié cette astuce dans « Advance fingertip Control » en 1970

# Agenda 2024

## PORTES D'OR MAGIQUES 2024 DE LORRAINE

**Samedi 9 mars**

Dîner Spectacle

**Dimanche 10 mars**

Conférence - 14h30

Myrial & Réginald

domaine de l'Asnéee

### CONFÉRENCE SUPPLÉMENTAIRE

**Samedi 30 mars**

CILM De Laxou - 14h

Michel Huot

### GALA PUBLIC DU CLUB

**Samedi 06 avril**

CILM De Laxou



**Thème**

Libre

**Laxou**

Samedi 13- AG – Foire aux trucs et galette - Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 25 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 28 – Lieu à définir



**Thème**

Le Paranormal

**Laxou**

Samedi 17 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 25 – Lieu à définir



**Thème**

les Gobelets

**Laxou**

Samedi 23 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 28 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 31 – Lieu à définir



**Thème**

Le magicien rate son tour

**Laxou**

Samedi 06- Gala

**Nancy**

Jeu. 25 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 28 – Lieu à définir



**Thème**

Sans table ni aucun support

**Laxou**

Samedi 11 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 29 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 26- Lieu à définir



**Thème**

peek en tout genre

**Laxou**

Vendredi 14 – IMEL

Samedi 15 – IMEL

**Nancy**

Jeu. 27 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 30 – Lieu à définir



**Laxou**

Pas de réunion

**Nancy**

Pas de réunion

**Metz**

Pas de réunion



**Thème**

Les foulards

**Laxou**

Samedi 07 – Forum des Assos

**Nancy**

Jeu. 26 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 29 – Lieu à définir



**Thème**

Tenyo et autres ingéniosités.

**Laxou**

Samedi 12 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 31 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 27 – Lieu à définir



**Thème**

contrôles et forçages

**Laxou**

Samedi 16 – Cilm Laxou

**Nancy**

Jeu. 28 – Lieu à définir

**Metz**

Dimanche 24 – 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.

# EXPOSED!!!!

THE SENSATION OF SENSATIONS



SAWING

A  
LADY  
IN  
HALF

HOW  
IS IT  
DONE?

BEFORE YOUR EYES A GIANT SAW DIVIDES A LADY IN HALF  
A MYSTERY WHICH HAS PUZZLED SCIENTISTS  
AND BAFFLED MILLIONS OF PEOPLE

MILLIONS HAVE SEEN JOHN E. COUTTS SAW A LADY IN HALF  
ON THE LEADING VAUDEVILLE STAGES OF THE WORLD

EXPOSED IN THE MOST STARTLING FILM EVER PRODUCED

DISTRIBUTED BY  
WEISS BROTHERS CLARION PHOTOPLAYS  
INC.



Femme coupée en deux  
Collection Morax et Akyna