

Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Juin 2024- #242

CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE

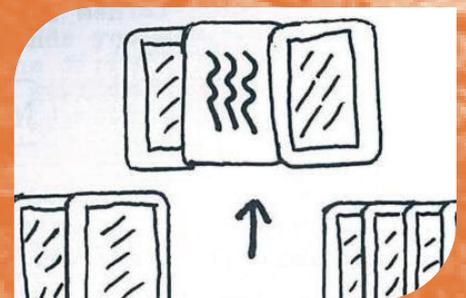
Dossier : les tours de cartes automatiques par François Ziegler



Un peu d'histoire : magie à la une



Technique : la passe telescopique



ASP : Card to Believe

Table des matières

Table des matières

Édito	3
Un peu d'histoire	4
Vintage	10
En images	11
Dossier du mois	12
Tours	13
Dossier du mois	19

Tours	20
Dossier du mois	23
Tours	24
Dossier du mois	27
Tours	28
Technique	30
Antoine Salembier Perception	31
Le monde de Tenyo	33
Curiosités magiques	34
Agenda 2024	35

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

Armand Porcell - François Ziegler

Photos

Tous les contributeurs des rubriques.

Relecture

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

Anciens numéros

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

www.planetmagie.com

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

Bureau du Cercle Magique

ROBERT-HOUDIN et Jules DHOTEL de Lorraine

Président : Frédéric Denis / 06 62 39 85 67
cerclomagiquedelorraine@gmail.com

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80
maxime.claudel54@gmail.com

Trésorier adjoint : Matthieu Breda :
matthieu.breda@gmail.com

Secrétaire : François Ziegler :
fziegler54@gmail.com

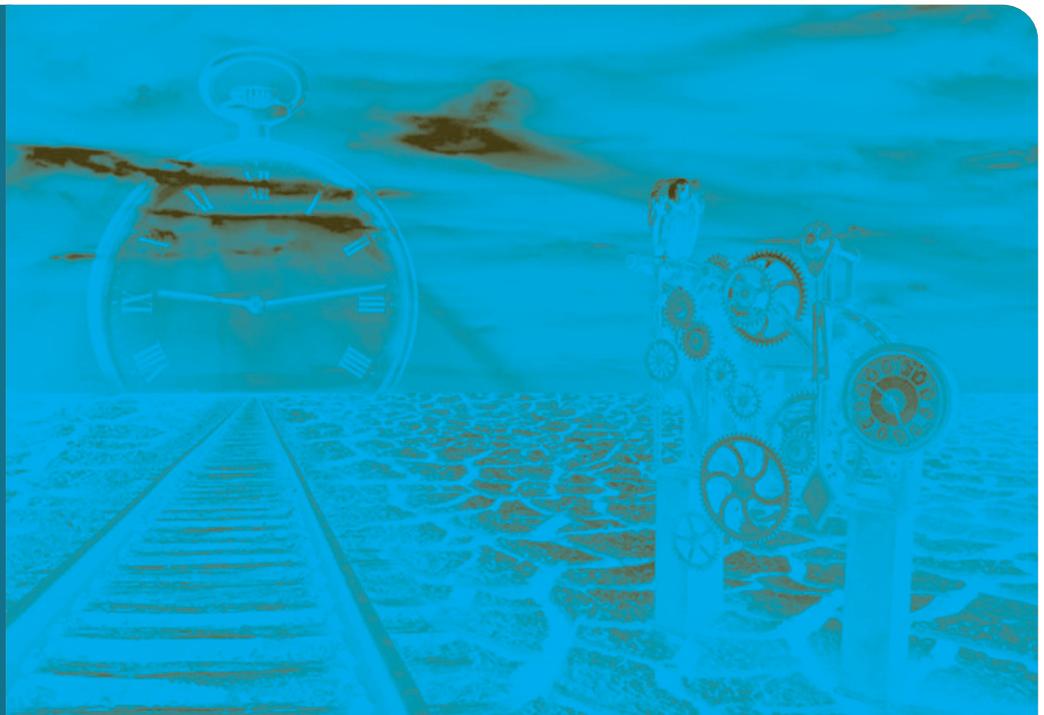
Membres du bureau :
Tony Barbaro :
barbaro.antonio@neuf.fr
Pascal Bouché :
pascalbouche54@gmail.com
Dominique Heissat :
domheissat@gmail.com

Responsables sections

Nancy :
Maxime Claudel
Pascal Bouché

Moselle :
?

Laxou :
Frédéric Denis



Édito

« *On n'existe pas sans faire.* »

Simone de Beauvoir

Dernier Chardon Magique avant la pause estivale. Et quel chardon ! Nous vous avons gâtés avec un dossier sur les tours de cartes automatiques, agrémenté de nombreux tours pour mettre en pratique les principes exposés.

Je n'oublie pas toutes les autres rubriques qui sont aussi passionnantes : un peu d'histoire, le vintage, 2 routines ESP, le monde de Tenyo et une technique de pièces sans oublier la curiosité magique du mois.

Nous espérons vous retrouver en pleine forme au mois de septembre et toute l'équipe vous souhaite de passer d'excellentes vacances d'été avec, je l'espère, de la magie.

La citation du mois nous pousse à l'action. Pour nous, magiciens, la magie ne se réalise pas dans l'abstrait mais dans l'action. Un tour de magie n'existe que lorsqu'il est exécuté. C'est en faisant des tours, en se produisant devant un public, que nous donnons vie à notre art. Cela signifie également que notre existence et notre reconnaissance,

en tant que magicien, passent par la présentation de tours et de spectacles. Sans action, sans spectacle, la magie n'a pas de réalité tangible et le magicien reste invisible.

Au niveau associatif, la citation suggère que pour qu'une association soit véritablement vivante et pertinente, elle doit être active. Sans action, une association reste théorique et n'a pas d'impact réel. C'est à travers les actions concrètes – qu'il s'agisse de projets, d'événements, de réunions, etc. – que l'association prouve son existence et sa pertinence.

L'action est également cruciale pour mobiliser les membres de l'association. Les projets et les activités créent des opportunités pour les membres de s'impliquer, de collaborer et de contribuer activement. Cela favorise un dynamisme interne, renforce la cohésion du groupe et maintient l'intérêt et l'engagement des membres.

Comme pour les magiciens, sans action, une association risque de devenir invisible et de perdre sa raison d'être.

Bonne Lecture
Frédéric DENIS



Un peu d'histoire

Magie à la Une!

Après les premières pages inaccessibles dont on rêve, présentées dans le dernier charbon magique, voici quelques couvertures de journaux que nous possédons et dont certaines sont actuellement présentées dans l'exposition « Magie à la Une » de la maison de la magie Robert-Houdin de Blois.

Louis-Napoléon Bonaparte, 3^e fils de Louis Bonaparte, roi de Hollande, et d'Hortense de Beauharnais, fille de l'Impératrice Joséphine est élu président de la République pour quatre ans au suffrage universel, le 10 décembre 1848. Le 20 décembre 1848, il prête serment à l'Assemblée constituante et s'installe le soir même à l'Élysée. Ses électeurs appartiennent aux nostalgiques de l'Empire (peu nombreux), aux défenseurs de l'ordre et de la propriété mais aussi aux laissés-pour-compte de la révolution industrielle, sensibles aux idées sociales du neveu de Napoléon le Grand.

Le dessinateur Bertall imagine que pour satisfaire tout le monde, il va devoir, à l'aide de son chapeau, opérer de la même façon que Robert-Houdin qui fait sortir de sa corne d'abondance de nombreux cadeaux destinés à ses spectateurs, lors de ses « Soirées Fantastiques » à la galerie de Valois au Palais Royal.

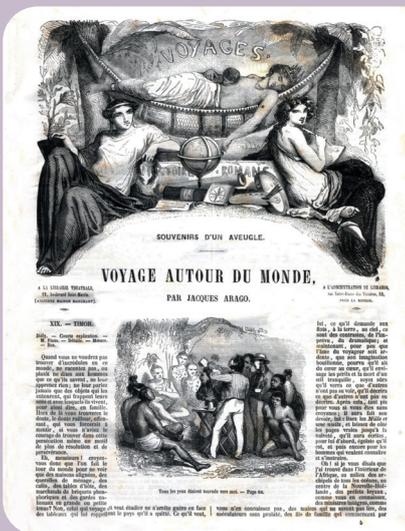


Par Didier Morax

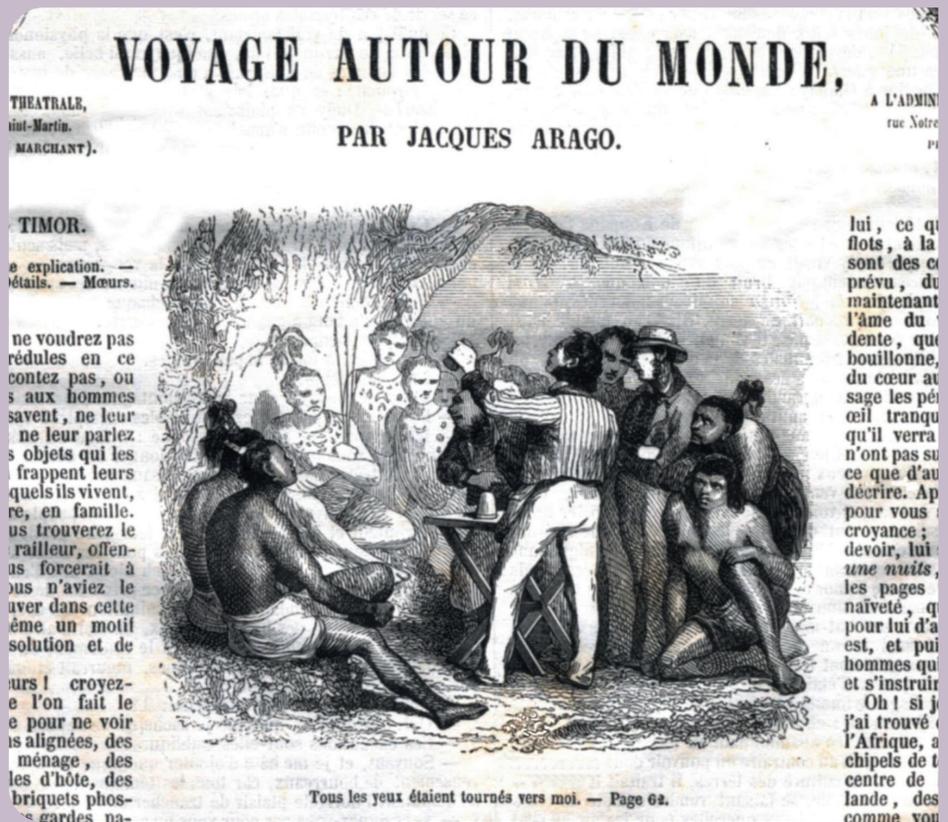


JOURNAL POUR RIRE - N° 48 30 décembre 1848
LES RECOMPENSES dessinées par BERTALL

LE TOUR DU CHAPEAU, A L'INSTAR de ROBERT-HOUDIN
(il sera bien malin s'il contente tout le monde)



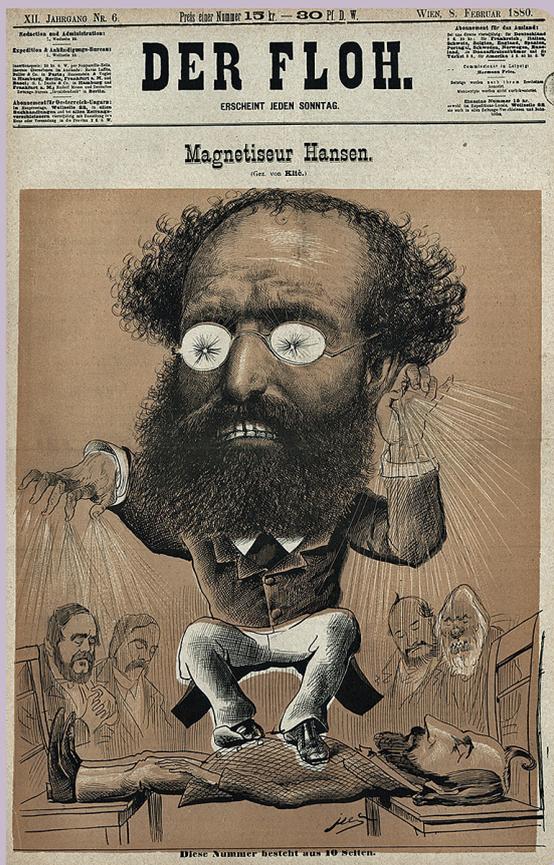
VOYAGE AUTOUR DU MONDE par Jacques Arago 1881
TOUS LES YEUX ETAIENT Tournés VERS MOI
Un homme fait le célèbre tours des gobelets devant un public d'indigènes très intéressés.
Collection Morax & Akyna



Tous les yeux étaient tournés vers moi. — Page 62.

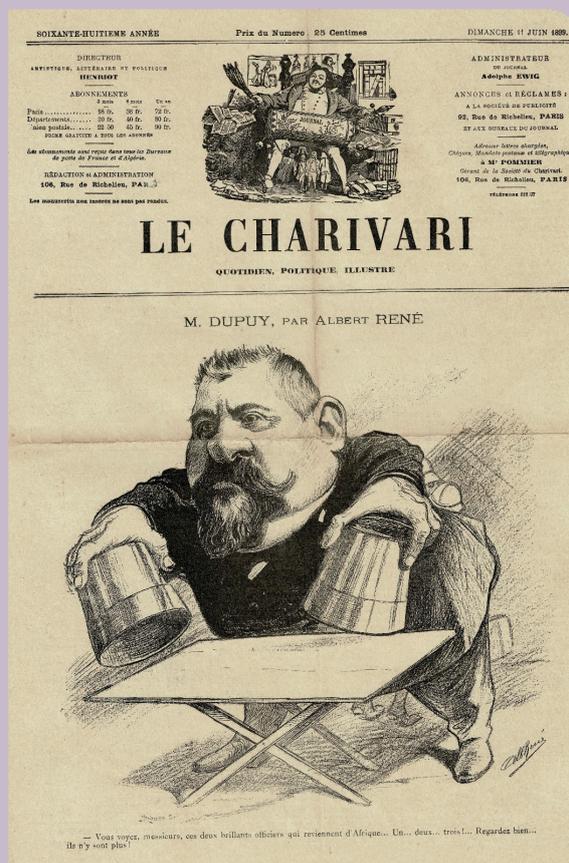
un peu d'histoire

En février 1880 à Vienne en Autriche, Carl Hansen, l'hypnotiseur de scène danois est en tournée européenne. Il vient de faire ses démonstrations sur la scène du Ringtheater. Ses idées sur l'hypnose déclenchent une « fièvre de Hansen ». Il est critiqué par les rares scientifiques impliqués dans l'hypnose. À cette date, Sigmund Freud alors jeune étudiant, assiste à l'une des représentations. Il évoquera plus tard le contexte de l'intérêt des médecins pour l'hypnose à partir des années 1880. Carl Hansen fut pour lui le déclencheur très important dans le développement de cet intérêt. Il le dira dans un ouvrage paru en 1925.



DER FLOH
N°6 du 8 Februar 1880
Magnétiseur Hansen par Klíč.

L'expédition des officiers Voulet-Chanoine ou, plus explicite, celui de « colonne sanglante ». Des mois durant, les deux officiers, Paul Voulet et Julien Chanoine, loin de Paris et de leur hiérarchie militaire, ont orchestré massacres, viols, incendies et pillages, allant jusqu'à faire feu sur les troupes françaises lancées à leur poursuite. Marquée par de nombreux massacres et par la perte totale de contrôle des autorités françaises sur les deux officiers, cette sanglante expédition constitue un exemple paroxysmique des violences liées aux conquêtes coloniales.



LE CHARIVARI
Dimanche 11 juin 1899
M. Dupuy, par Albert René
- Vous voyez, messieurs, ces deux brillants officiers qui reviennent d'Afrique... Un, deux trois... Regardez bien... Il n'y sont plus!

un peu d'histoire



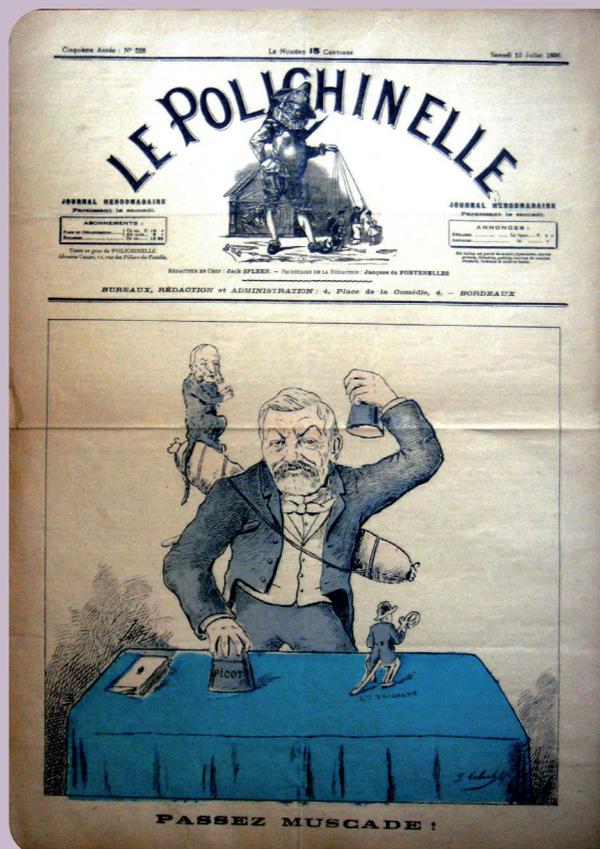
LE CHARIVARI
N° 405 7 AVRIL 1934
LE BONY..MENTEUR

L'inspecteur de police Bony est mêlé à plusieurs affaires louches. Présenté au conseil de discipline et blanchi, il est dans la situation de « gracié en suspicion ». Il mène l'enquête dans les affaires criminelles et politico-financières telles les affaires Stavisky et Prince. Ce policier répugnant sera révoqué de la police un an plus tard en 1935 et condamné pour corruption. Il réapparaît en 1942 sous l'Occupation où il est l'un des responsables de la Gestapo française de la rue Lauriston. Outre le souvenir accablant d'un traître et collaborateur sans scrupule, il incarne couramment la figure d'un homme corrompu, exécuter supposé des basses œuvres du régime. Il a été condamné à mort et fusillé en 1944.

Installé sur le couchage du « mobile » Ministre de l'intérieur Ernest Constans, Jules Ferry applaudit le général Tricoche qui vient de sortir de l'un des gobelets. Sous l'autre gobelet à disparu le commandant Picot. L'élection législative récente qui avait vu la victoire de l'officier boulangiste Picot contre Jules Ferry a été invalidée. Au lieu de se représenter, Ferry désigne Tricoche comme candidat et ce dernier bat Picot. Passe passe électoral !

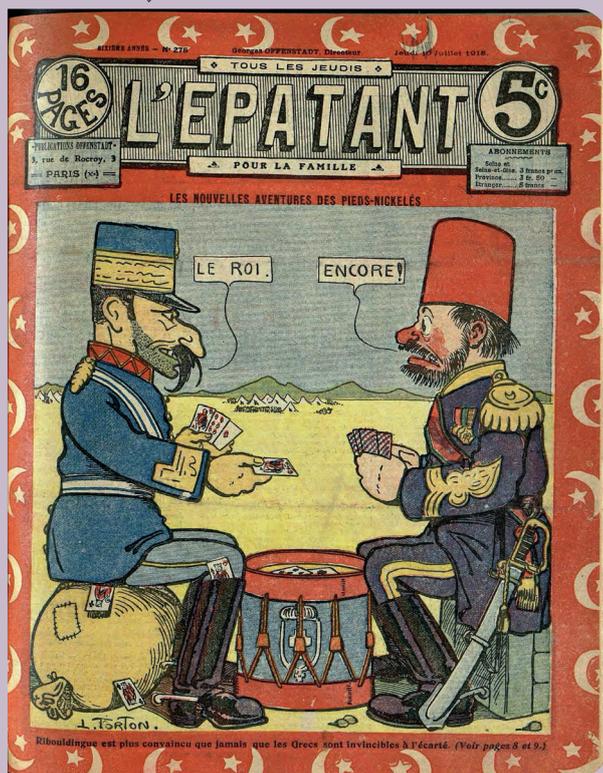


GIL BLAS - N° 23 du 5 juin 1893
PAYSAGE DE BARRIERE par ZO D'AXA
Un bonneteur opère à une entrée de Paris...
La position du parapluie est inadaptée....



LE POLICHINELLE - N° 228 Samedi 12 juillet 1890
PASSEZ MUSCADE !

un peu d'histoire

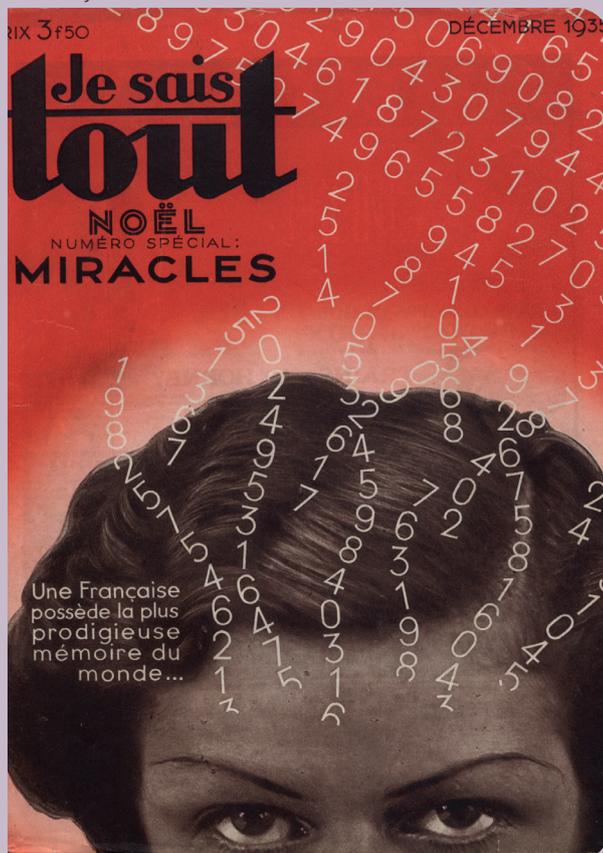


L'EPATANT - N° 275 du jeudi 10 juillet 1918

LES NOUVELLES AVENTURES DES PIEDS-NICKELÉS par FORTON

Ribouldingue est plus convaincu que jamais que les Grecs sont invincibles à l'écarté. Rare Scène de tricheries illustrées. Les rois sont en main, dans la botte, sous le général grec et au bout de son éperon.

Populairement un tricheur est appelé Grec. Robert-Houdin a même écrit un ouvrage dénommé : "Les tricheries des Grecs dévoilées : l'art de gagner à tous les jeux."



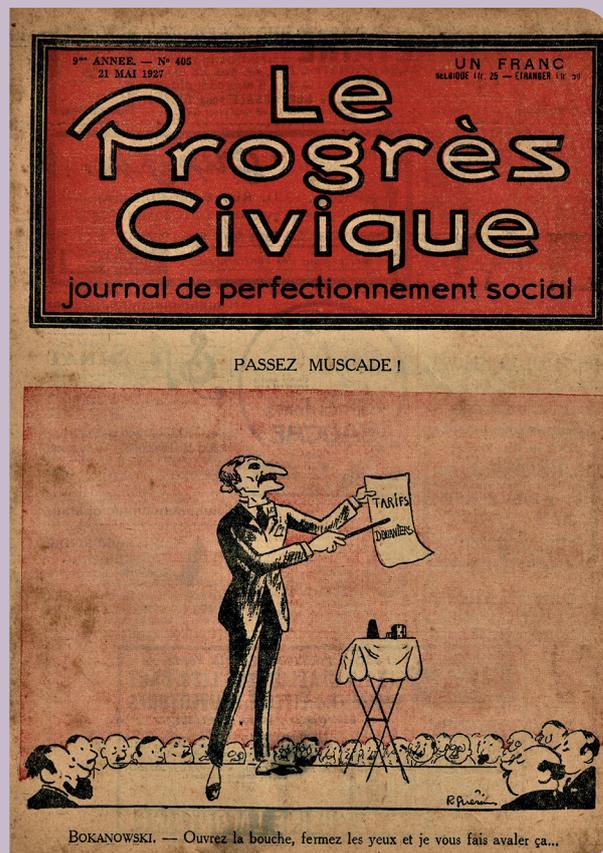
Un article complet est consacré à Osaka, une ancienne élève et partenaire de Delphin de Mazaubert



LIFE - N° 1506 SEPTEMBER 7, 1911

THE SAME OLD GAME - (le même vieux jeu)

Sur une foire foraine, un couple observe un petit personnage juché sur un podium. Il propose le jeu des coques de noix, ancêtre du bonneteau. Le parieur doit désigner la coque qui cache la robignole (petite boule de liège). Collection Morax & Akyna



Le Progrès civique n°405 du 21 mai 1927.

Passez muscade!

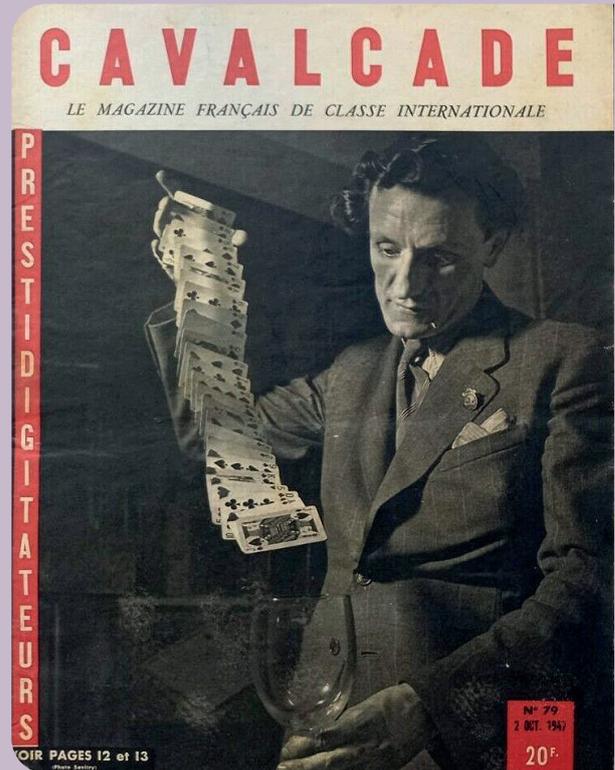
Bokanowski – Ouvrez la bouche, fermez les yeux, je vous fais avaler ça.

un peu d'histoire



TRAVASO - N° 46 du 8 novembre 1953.

Ora cercherò, signor e signori, di far sparire quest'ordigno pericoloso facendo apparire in sua vece una vera colomba della pace... Ragazzino, lasciami lavorare!
 Le territoire libre de Trieste (TLT) est une véritable bombe. Début novembre, Trieste est le théâtre de sanglantes manifestations, violemment réprimées par la police anglo-américaine. Tito est devenu président de la République fédérale populaire de Yougoslavie depuis quelques mois.
 Sur le dessin, Tito observe de loin un Livio Tito ressuscité qui menace l'oncle Sam avec son lance pierre.



CAVALCADE - N° 79 2 OCTOBRE 1947

PRESTIDIGITATEURS (voir pages 12 et 13)
 En 1947 à lieu à Paris le Congrès international de Magie. Henri Guibert alias Guy Bert 1910 - 1996 président de l'IBM France en est une des chevilles ouvrières. Cet artiste travaille beaucoup avec les anglais, il est devenu marchand de trucs en prenant la succession de Vinson avec qui il travaillait. Son épouse en seconde noces était la partenaire de Marbrus-Carrère. Elle sera la première femme primée à la FISM sous le nom de Lady Masking.



L'EPATANT - N° 1110 du 7 novembre 1929 - LE FAKIR

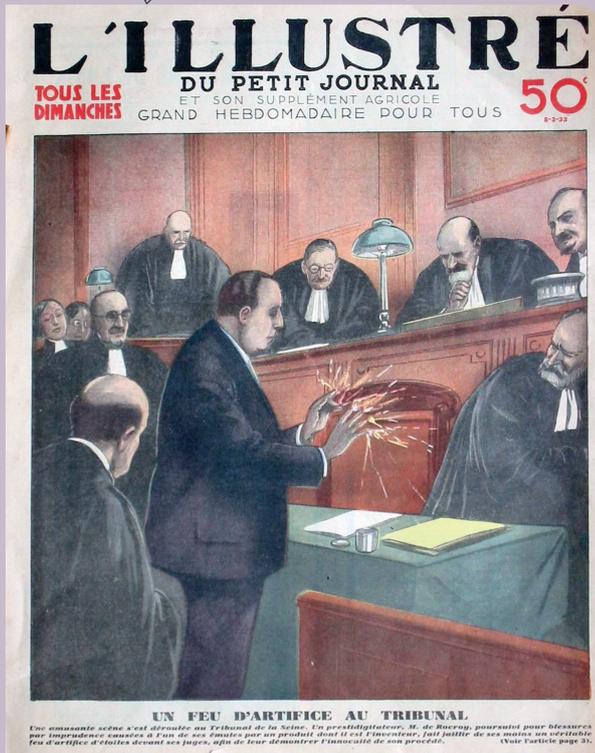
J'aime mieux la chaussette à clous que la planche idem ! avoue le fakir.



TINTIN - N° 22 du 27 mai 1948

À partir de la semaine prochaine... Robert-Houdin

un peu d'histoire



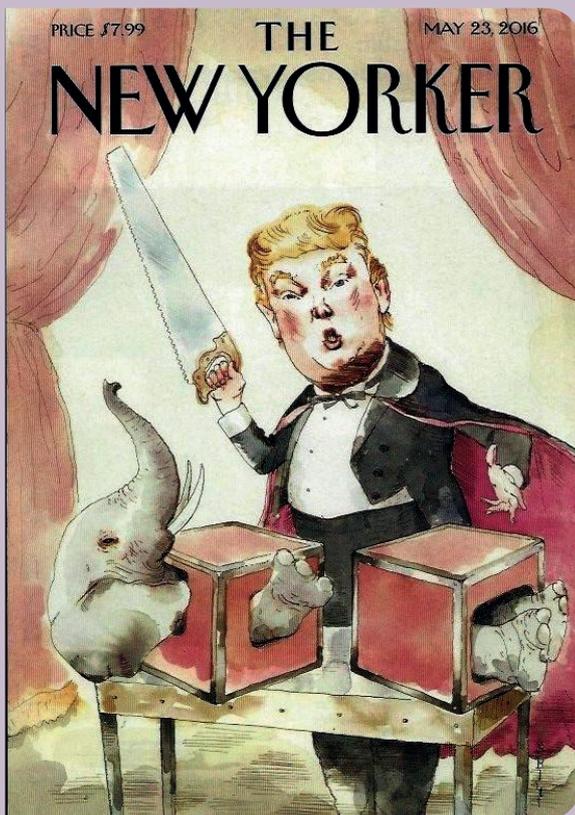
L'ILLUSTRÉ DU PETIT JOURNAL - Dimanche 5 mars 1933
UN FEU D'ARTIFICES AU TRIBUNAL

Pour trente francs, l'illusionniste de Rocroy - Pierre Dessertine si vous préférez la prosaïque rigueur de l'état - avait vendu son secret à M. de Hansy. Il a été poursuivi pour blessures par imprudence : son émule a été brûlé par la poudre de son invention. Devant le tribunal de la Seine, il a tenté de prouver que son produit n'était pas dangereux quand il était normalement utilisé. Le tribunal partagea les responsabilités et Dessertine (de Rocroy) fut condamné à payer une amende.



LA LUNE - N° 78 du 1er septembre 1867
LE ZOUAVE GUÉRISSEUR, par GILL

Il est question de Henry Jacob, dit le Zouave Jacob. Alors que Jean Sempé et l'abbé Julio sont plus ou moins des fidèles de l'Église Catholique, le Zouave Jacob ouvre la série des Guérisseurs opérant par le spiritisme. Le Zouave, non seulement tombe en "Vision Extatique" pendant qu'il guérit, mais encore voit le "Fluide des Esprits Blancs" qui produit ses Cures. Henry Jacob est né à Saint-Martin-des-Champs (Saône-et-Loire) le 6 mars 1828. Il s'engage d'abord au 7e Hussards en Afrique, puis devient musicien aux Zouaves de la Garde Impériale à Paris. Ses débuts comme Guérisseur ont eu lieu vers 1866. En 1911, il exerçait toujours.



THE NEW YORKER - MAY 23, 2016 - GRAND ILLUSION

Intitulée « Grande illusion » cette caricature est dirigée contre Donald Trump et le parti républicain. Trump coupe l'éléphant du GOP (Grand Old Party est l'acronyme du parti républicain américain) en deux.



La presse d'armor n°1623 du 5 février 2020. Hum. Annonce du premier festival magique du Goëlo à Plouha 22580. Le 5^e festival aura lieu du 21 au 23 février 2025

Vintage

Moitié, moitié !

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



Voici un classique de chez classique vendu et survendu par les boutiques en tout genre. Un petit effet déroutant qui laisse perplexe les plus avisés des spectateurs. Une routine à avoir toujours sur soi !

Effet

Deux cartes (format jumbo de préférence) sont coupées en deux pour former quatre moitiés de cartes. Deux morceaux sont positionnés afin de représenter une carte entière. Il en est de même pour les deux autres morceaux.

Les deux parties inférieures des deux cartes sont alors échangées et les moitiés ne correspondent plus. Les moitiés de cartes sont retournées faces en bas un instant, puis retournées à nouveau faces en l'air. Les cartes correspondent à nouveau. On peut alors reproduire indéfiniment cette curieuse expérience.

Mise en place

Vous avez besoin de deux cartes doubles-faces identiques. Nous choisirons par exemple deux doubles-cartes dame de pique/neuf de cœur et de deux cartes normales, dame de pique et neuf de cœur. Coupez les quatre cartes exactement au milieu de chacune d'elles (Fig. 1).

Pour préparer votre set de cartes, gardez deux moitiés de cartes, doubles-faces identiques (Fig. 2). Faites attention à bien prendre les deux parties identiques avec le même symbole central !

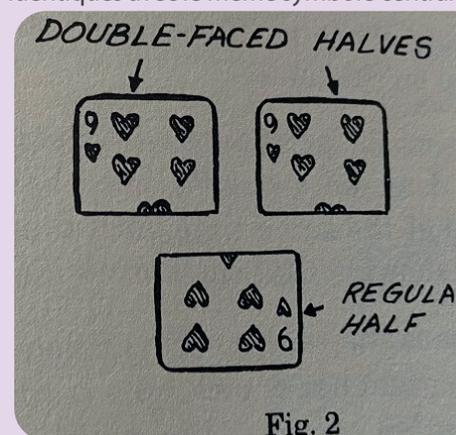


Fig. 2

Gardez une moitié de carte qui peut être associée indifféremment avec les moitiés de cartes doubles-faces afin de compléter la carte. Faites attention surtout au symbole central (Fig. 2) !

Faites de même avec l'autre moitié de carte normale. Ces quatre moitiés de cartes constituent un set, les autres cartes en constituent un autre.

Présentation

Il existe une méthode rapide pour préparer votre set. Prenez les moitiés normales et déposez-les faces en bas sur la table. Maintenant déposez les deux autres moitiés (cartes doubles-faces), afin de voir deux cartes différentes. Positionnez les cartes comme le montre la figure 3 et égalisez le petit paquet.

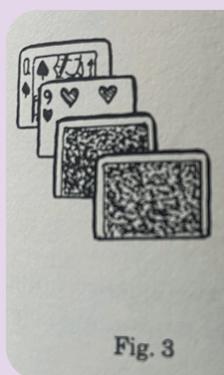


Fig. 3

Tenez le petit paquet avec le dos des cartes visible afin de montrer des cartes normales. Retournez ce petit paquet et laissez les deux moitiés doubles-faces pour former la partie supérieure de chaque carte. Espacez ces deux cartes d'une dizaine de centimètres. Sous ces moitiés, positionnez les deux restantes afin de former les deux cartes en question. (Fig. 4)

Attirez l'attention des spectateurs sur le fait que les deux cartes ont été coupées. Echangez les deux parties du bas. Les deux cartes ne correspondent plus.

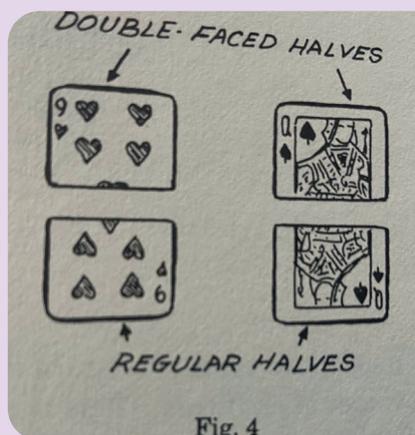


Fig. 4

Avec votre main droite, prenez une des parties inférieures et glissez-la sous celle supérieure (doubles-faces) par le dessus. Dans le même mouvement, retournez ces deux cartes vers vous et placez-les égalisées sur la table. Faites la même chose pour les deux autres moitiés. Chaque moitié normale se trouve, face en bas sur le dessus.

Glissez maintenant ces moitiés de cartes vers le haut avec vos index, simultanément. Retournez les cartes supérieures pour montrer que les cartes se sont reconstituées ! Les moitiés de cartes correspondent exactement !

Vous allez répéter l'effet de cette manière : Échangez les deux moitiés de cartes supérieures (moitiés normales). Avec votre main droite prenez une moitié normale. Tout en maintenant la moitié inférieure avec votre main gauche, glissez la moitié normale sous elle par le dessus. Retournez ces deux moitiés de cartes vers vous comme précédemment, mais cette fois-ci, tenez la double carte entre le pouce et les doigts de la main droite laissant ainsi la moitié double-face passer sous la moitié normale (Fig. 5).

Immédiatement, placez la moitié double-face au-dessus de la moitié normale. Nommez le nom de la moitié qui est censée être au-dessus de l'autre.

Faites les mêmes actions pour les deux autres moitiés de cartes. Tout semble honnête et normal. Révélez alors la correspondance des cartes à nouveau réunies.

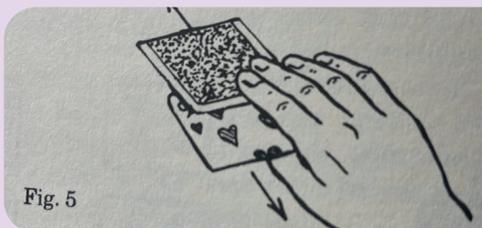


Fig. 5

Quelques réflexions complémentaires

J'aime beaucoup ce petit effet que vous pouvez retrouver avec une petite curiosité supplémentaire dans la capsule numéro 1 de la collection « Voyage ».

En images

Réunion du mois de mai
thème : sans table ni support



Dossier du mois

Les tours de cartes automatiques

Par François Ziegler



Les tours de cartes automatiques sont légion. Ils représentent à la fois ce qui peut se faire de mieux et ce qui peut se faire de pire en cartomagie.

Ce qui peut se faire de mieux car, en l'absence de technique, toute l'attention du magicien sera portée sur la présentation, et si le principe à la base du tour est bien dissimulé, il est possible d'obtenir un miracle. Par exemple Viet-Nam de Larry Jennings (ou Dai Vernon ou Bruce Cervon).

Hélas, souvent les tours automatiques que l'on peut lire ou voir en vidéo focalisent plusieurs défauts : ils sont fastidieux, n'ont pas beaucoup de sens, le principe utilisé saute aux yeux, la présentation est inexistante.

Cela est accentué par le fait que, pour nombre de magiciens, faire un tour automatique est le moyen de faire quelque chose vite fait, appris en 5 minutes, quand on a quelque chose à présenter et que l'on n'a rien préparé. Cela renforce l'idée fausse que le tour automatique est le tour de carte du pauvre, et trouve plus sa place dans les livres de magie destinés aux enfants que dans un répertoire de magicien moderne, car la « vraie » cartomagie ne peut se concevoir qu'avec des manipulations.

Et bien non, un tour automatique peut être bien plus fort, attractif et déstabilisant qu'une routine très technique.

Pour ma part, si je ne me fais plus guère avoir maintenant sur des routines classiques, j'adore me faire avoir par certains tours automatiques, car ils utilisent une approche non technique, et donc beaucoup moins visible et plus « vicieuse ». Et quand on voit ce que fait Dani DaOrtiz, effectivement, les tours automatiques prennent à la fois un sérieux coup de jeune et sont très bluffants mais aussi très divertissants pour les spectateurs comme pour les magiciens. Ça vaut donc la peine de se pencher sur le sujet.

Il faut dire aussi que s'il y a tant de compilations de tours automatiques, que ce soit en livres ou en vidéos, c'est parce que ces tours sont faciles à créer ; à partir d'un principe il est souvent possible de faire une multitude de variantes. Hélas, trop souvent,

les magiciens qui publient ces tours ne les rendent pas intéressants, parfois pour la simple raison qu'ils ne les considèrent pas intéressants eux-mêmes. Le but est de vendre, pas de faire de la qualité. Cela n'arrange pas nos affaires.

Et je dois dire, au risque de vous surprendre, que ce n'est pas parce qu'un magicien est très connu pour ce genre de tours que c'est forcément un gage de qualité. Il y a des bonnes choses dans ce que ces personnes publient, incontestablement, mais il y a aussi des tours qui sont plutôt faibles, et des présentations d'un autre âge. Comme il est souvent dit, la quantité se fait parfois au détriment de la qualité.

Prenons aussi le cas d'Aldo Colombini, qui était par ailleurs un excellent magicien. Il a publié de très nombreux livres et vidéos de tours automatiques, mais précisait bien chaque fois qu'il ne donnait pas la présentation, que c'était à celui qui voulait faire le tour de la trouver. Hélas, la plupart du temps, les routines qu'il a décrites sont faites... telles qu'il les a décrites, et donc sans présentation. Du coup ces tours perdent quand même pas mal de leur impact.

Les « mauvais » tours automatiques sont d'un autre côté un excellent moyen de faire travailler ses méninges : comment justifier la procédure, comment cacher au mieux le principe, comment donner un sens au tour, comment le présenter ? Souvent tout cela manque. Il faut donc se creuser la cervelle pour apporter des réponses. Mais avant, naturellement, il faut déjà se rendre compte des faiblesses du tour en question ! Et avoir ensuite envie de l'améliorer !

Cela me rappelle une anecdote, un tour que j'avais vu sur Youtube, pas automatique d'ailleurs, où le magicien laissait voir en cours de routine une carte à l'envers, ce qui n'aurait pas dû être. Cela sautait aux yeux qu'il y avait un problème. Du coup je regarde la version d'origine, faite par le créateur, et naturellement ce problème n'y était pas. J'envoie donc un message au magicien en lui demandant pourquoi il fait de cette façon. Et il me répond « Ben oui, je sais que ce n'est

pas normal, mais je l'ai appris comme ça... ! » Et ce magicien n'était pas un de ces gamins dont les chaînes Youtube envahissent internet, mais un adulte qui semble avoir pas mal d'années de magie derrière lui et publie régulièrement sur un groupe Facebook de cartomagie. Surprenant, non ? D'autant plus que s'il avait regardé la version originale, il se serait corrigé. Mais non, il a vu comme ça, il a appris comme ça, et fait comme ça. Même si c'est mal.

Tout cela pour dire que quand on est magicien il faut travailler avec ses mains mais aussi avec sa tête.

Ne vous contentez pas du « petit tour vite fait », ayez pour ambition d'en faire un miracle, et même si vous n'y arrivez pas vous n'aurez pas perdu votre temps.

Les principes

Les tours automatiques sont charpentés par des principes, mathématiques ou non.

Il y a, à mon sens, deux grandes catégories de principes :

- Les principes cachés.

- Les principes visibles.

Les principes cachés sont, par définition, insoupçonnables du public. Utilisation d'un chapelet, d'une carte clé, principe de Gilbreath... Quand vous les utilisez, tout paraît normal. Ce sont les plus faciles à mettre en œuvre.

Les principes visibles, eux... se voient le plus souvent. Même si le spectateur ne comprend pas comment ça marche, il va sentir que quelque chose n'est pas habituel, car la procédure n'est pas habituelle. Down-Under deal (mélange australien), reverse faro, Klondike Shuffle, Free-Cut principe... De plus, ces principes impliquent souvent des choix restrictifs : des paquets d'un nombre de cartes spécifiques par exemple.

Et du coup, il vous faudra être attentif à ce que ces procédures paraissent justifiées et innocentes.

Car, comme il est dit souvent, que le spectateur ne comprenne pas n'est pas suffisant. Si vous vous arrêtez là, vous aurez offert un puzzle, pas réalisé un tour avec ce que cela doit impliquer.

Mémoire Auditive sans Peine (I)

Ou comment retenir une série de vingt cartes (ou plus) sans aucun effort de mémoire



par Armand Porcell

Plus je rentre dans l'âge et plus je dois me rendre à l'évidence qu'Henri Salvador avait totalement raison « le travail c'est la santé, ne rien faire c'est la conserver », et je dois humblement avouer que depuis ma naissance j'ai tout fait pour rester en bonne santé (un mélange de Corse et d'Espagnol ça donne des prédispositions)!

J'ai toujours été un grand admirateur des artistes pratiquants cette discipline merveilleuse et terriblement exigeante qu'est « la mémoire prodigieuse ». Il suffit d'assister à un spectacle, puis à une conférence, de Benoit Rosemont (le spécialiste français de cette discipline) pour se rendre compte du travail qu'il faut fournir pour arriver à un tel niveau de fluidité.

Tout comme il est bon d'avoir à son répertoire une ou deux démonstrations de tricheries aux cartes, sans maîtriser pour autant toutes ces techniques pointues qui sont l'apanage de quelques vrais experts, afin de pouvoir répondre à la question implicite « je n'aimerais pas jouer au poker avec vous », il n'est pas mauvais de connaître quelques expériences de mémoire prodigieuse pour enrichir son répertoire de mentaliste, sans avoir pour autant à maîtriser un savoir-faire complexe de mémorisation.

Dans un premier temps, nous allons commencer par étudier et assimiler le principe de base qui va vous permettre de retenir une série de vingt cartes (ou plus) sans AUCUN effort de mémoire en moins d'une minute. Dans un second temps (donc dans le prochain numéro) nous verrons sa mise en application dans la démonstration à proprement dite.

Regardez la photo numéro 1, il y a juste vingt cartes. Fixez-la une minute puis fermez les yeux et vérifiez combien de cartes vous avez réussi à retenir. N'y cherchez pas un quelconque chapelet ou arrangement, il n'y en a pas.

Maintenant, regardez la photo numéro 2, où les cartes ont été classées par familles.



Ce n'est pas mieux pour vous, mais pour moi tout est limpide.

Prenons les Piques, je suis né le 27/06/1958. Il suffit de poser comme règle que le 0 correspond au Roi (vous pouvez aussi choisir la dame ou le valet) et tout devient clair, non ?

Pour les cœurs, je suis né dans le département de l'Hérault (34), vous commencez à comprendre ?

Pour les Trèfles, mon numéro de téléphone commence par 06 75... et se termine pour les Carreaux par 42 35 91.

Comme vous pouvez le constater, il m'est IMPOSSIBLE d'oublier ces vingt cartes, même après plusieurs mois de siestes intensives.

L'idée est donc très simple, comme toutes les bonnes idées. Elle consiste à transformer des informations chiffrées, que vous avez déjà en mémoire, en cartes à jouer. En ce qui me concerne, j'ai décidé, une bonne fois pour toutes, d'associer les Piques à ma date de naissance, les Cœurs à mon département de naissance, les Trèfles aux quatre premiers chiffres de mon numéro de portable et les carreaux aux six derniers



Mémoire Auditive sans Peine (I)

chiffres du même numéro. Appliquez maintenant ces correspondances à vos données personnelles... ça y est ? Voilà, vous venez d'apprendre par cœur une série de vingt cartes sans aucun effort de mémoire et en moins d'une minute, CQFD. Vous pouvez bien évidemment, en fonction de vos besoins, augmenter le nombre de cartes mémorisées. Il vous suffit pour cela d'un minimum d'imagination, maintenant que vous avez appréhendé le principe. Utilisez d'autres données numériques qui sont déjà dans votre mémoire, votre numéro de sécurité sociale à treize chiffres, le numéro de la rue où vous habitez et l'étage (pour ceux qui sont en immeuble). Soyons fous, mais personne ne le saura jamais, le code secret de votre carte bancaire... etc. Comme vous pouvez le constater, vous connaissez déjà des dizaines de combinaisons possibles. Soyez inventifs, ou reprenez tout simplement celles que

j'utilise depuis presque quarante ans et pour lesquelles je n'ai eu qu'à transformer mon numéro de fixe en numéro de portable. Maintenant que vous connaissez les vingt cartes de votre « profil », vous allez me dire que vous n'en connaissez pas pour autant l'ordre, ce qui est vrai. C'est là qu'intervient la petite idée supplémentaire qui va nous faciliter la vie. Sans rentrer dans les détails de l'explication du tour, qui viendra dans le prochain numéro, imaginez qu'au lieu de regarder la série de cartes (comme cela se fait le plus souvent) vous ne touchiez pas à ces dernières. Imaginez que vous alliez plus loin encore dans la démonstration et que vous demandiez à un spectateur de vous nommer les trente-deux autres et que vous releviez le défi de nommer les manquantes... imaginez pour aller plus vite, que ces 32 cartes vous soient nommées par deux spectateurs (16 chacun) sur un rythme soutenu (alors que vous avez

les yeux bandés) et que ce soit un troisième spectateur qui ait les 20 cartes éventailées et mélangées face à lui... À ce moment-là il va paraître logique à tout le monde que vous nommiez les cartes par familles « je pense avoir tout enregistré. Vous avez les cartes devant les yeux ? Il doit y en avoir exactement vingt. Je vais commencer par les piques... vous devez avoir dans votre éventail le Deux de Piques, le Sept de Pique... »

Il y aura même des gens qui penseront après coup que vous les avez nommées dans l'ordre de l'éventail... mais ça, c'est encore une autre histoire.

Notes : Que faire si votre numéro de téléphone ressemble à 07 66 35 24 14 ? Bien évidemment il n'y a pas deux Six de Trèfle ni deux Quatre de Carreau. Il vous suffit de les fusionner, cela donne Roi, 7 et 6 de Trèfle et 3, 5, 2, 4 et As de Carreau.

Mémoire Auditive... sans peine II

Si, comme je l'espère, vous avez réussi à mémoriser votre « profil » en moins d'une minute, grâce à la méthode indiquée précédemment, alors vous êtes prêts à démarrer la démonstration de mémoire auditive.

Cette dernière est basée sur une géniale idée (n'ayons pas peur du superlatif) de Bob Hummer (tiens encore lui) mise en œuvre dans un tour intitulé « Face-Up Prediction », tiré de son livre « Half A Dozen Hummer's » paru en 1940 (Photo 1).

Pour une fois nous ne passerons pas par les cases Effet, Préparation, Présentation, que j'affectionne depuis des années, car si vous avez déjà lu la première partie de cet effet, vous savez exactement ce qui va se passer.

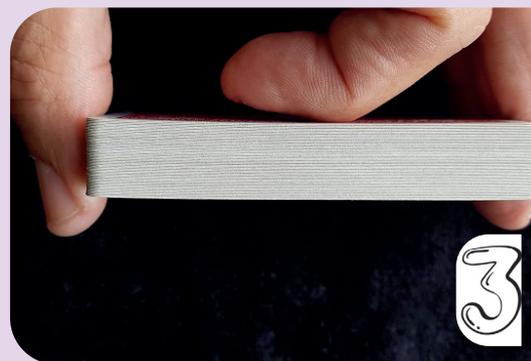
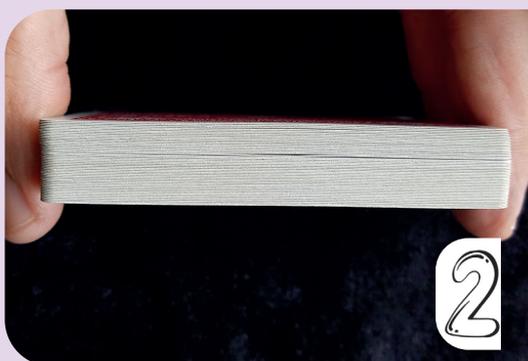
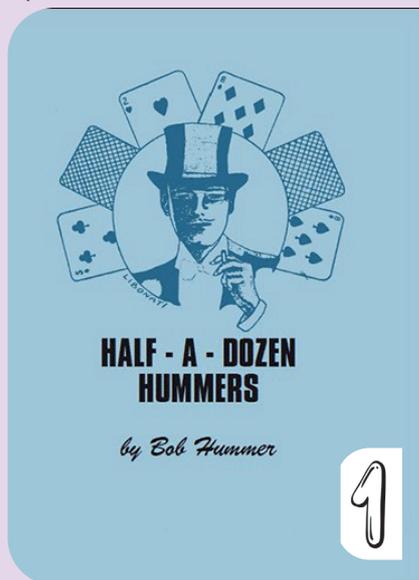
Sortez de votre jeu préféré les vingt cartes qui correspondent à vos données personnelles.

Pour les explications qui vont suivre, je vais bien évidemment utiliser les miennes, tout comme la dernière fois.

Mon paquet de vingt cartes sera donc composé des 2♠ - 7♠ - Roi♠ - 6♠ - As♠ - 9♠ - 5♠ - 8♠ - 3♥ - 4♥ - Roi♣ - 6♣ - 7♣ - 5♣ - 4♦ - 2♦ - 3♦ - 5♦ - 9♦ - As♦.

Ces vingt cartes ont été mélangées entre elles et j'en ai extrait le Roi de Trèfle que j'ai transformé en carte clef grâce à la Snake Grimp du Father Cyprian (Photo 2). Corne effectuée sur la grande tranche du paquet et qui a l'avantage (entre autres) de disparaître, si besoin est, dès que lorsqu'on repose l'index droit sur le dos du jeu (Photo 3). Il suffit vraiment de poser l'index, nul besoin d'appuyer. La petite vidéo suivante vous montrera le maniement de cette carte clef.

<https://youtu.be/x1R5ecdMIsM>



Mémoire Auditive... sans peine II

J'ai placé le Roi de Trèfle sous les dix-neuf autres cartes et le tout sur le talon (photo 4, faces en l'air). Replacez le jeu dans son étui et vous êtes prêt à commencer la démonstration.

Sortez le jeu de son étui et faites-lui subir une fausse coupe (double ou triple) qui permette d'achever la trajectoire des paquets en les posant sur la table, légèrement de biais, grandes tranches gauches vers vous.

« La mémoire visuelle joue un grand rôle dans notre vie de tous les jours. Par exemple, si je coupe un petit paquet de ce jeu de cartes, je peux par exemple en donner le nombre exact qui le compose. Il a suffi pour cela que j'entraîne ma mémoire à reconnaître l'épaisseur des paquets que j'ai coupés des milliers de fois ».

Votre main droite coupe à la Snake Grimp et dépose son paquet le plus loin possible de vous (photo 5). Ce qui permet, tant que vous n'êtes pas bien familiarisé avec cette corne, un rapide coup d'œil à la dernière carte du paquet coupé, qui doit être le Roi de Trèfle.

« Vous voulez essayer ? Vous verrez, ce n'est pas si difficile que ça ».

Demandez au spectateur de couper un paquet du talon (paquet qui est le plus près de vous) et de vous le donner directement en main gauche. Une fois les cartes en votre possession, demandez-lui s'il a une idée de combien il en a coupé. Quelle que soit sa réponse, comptez-les en les passant de la main gauche en main droite, sans inverser leur ordre ce qui est plus rapide et plus naturel pour les profanes. Vous serez surpris du nombre de fois où le spectateur tombera juste ou à une carte près.

Faites un petit commentaire sur son estimation et posez son paquet faces en l'air, à côté du vôtre. Puis mélangez les deux paquets l'un dans l'autre (photo 6).

« Dans le mien il y en a vingt-deux ».

Affirmation qui devient difficilement vérifiable, mais qui a envie de vérifier ?



(*1) Dans le cas bien évidemment où le spectateur aurait coupé à seize cartes. Si non, vous annoncez le nombre de cartes idoine.

« Je viens de reconstituer un gros paquet avec des cartes faces en bas et d'autres faces en l'air. Si je l'étale rapidement comme ceci, seriez-vous capable de retenir les valeurs de vos seize cartes (*1) que vous avez placées faces en l'air, et ce en quelques secondes ? ». Vous étalez le paquet et rassemblez les cartes presque aussitôt.

« Pas facile ! Là où les choses se compliquent c'est si je coupe à mon tour ce paquet, que je renverse celui que je viens de prendre (photo 7) et que je le mélange avec l'autre (photo 8) ». Vous coupez le paquet le plus gros (celui qui est le plus loin de vous) vers le milieu, retournez le paquet que vous venez de prendre, le placez à côté de celui resté le plus près de vous et les mélangez l'un dans l'autre. « Car les cartes faces en l'air viennent de changer et leur nombre aussi ».

Vous étalez le paquet pour corroborer vos dires.

« On pourrait bien évidemment continuer ainsi très longtemps et accroître le mélange des cartes faces en haut et faces en bas tout en faisant varier indéfiniment leur nombre. Mais je pense que l'on va s'arrêter là ».

Vous prenez le gros paquet (le plus loin de vous) le retournez et le mélangez avec le plus petit (photo 9).

Si vous étalez maintenant le jeu, même si vous avez du mal à le croire, vous verrez que les vingt cartes de notre arrangement sont toutes faces en bas (photo 10).



Mémoire Auditive... sans peine II

Regardez la vidéo pour vous familiariser avec le principe.

<https://youtu.be/tijSe5A6WPg>

Tout le travail est terminé. Les spectateurs sont convaincus que les cartes sont réparties de manière plus qu'aléatoire, faces en haut et faces en bas, et que personne ne peut en connaître ni le nombre ni la valeur.

Vous pouvez bien évidemment faire varier le nombre de mélanges. Il suffit de respecter deux règles des plus simples. Vous prélevez un paquet du GROS paquet, le retournez et le mélangez avec le PETIT paquet. Et pour être sûr de finir avec nos vingt cartes préparées faces en bas, il suffit que vous effectuiez un nombre impair de mélanges.

Vous étalez le jeu en ruban et le laissez à la vue deux ou trois secondes avant de l'égaliser.

« Je pourrais essayer de mémoriser toutes les cartes qui sont actuellement faces en l'air, mais j'aimerais vous montrer que la vue n'est pas le seul vecteur de la mémorisation. Il y a aussi l'ouïe ».

Vous tendez le jeu de cartes à un spectateur. *« Monsieur, vous allez distribuer les cartes une par une, en une pile sur la table, et me nommer toutes celles qui apparaissent faces en l'air. Pour faciliter ma concentration, je vais fermer les yeux (*2). Ne trichez pas ! Ne vous trompez pas ! Le succès de l'expérience repose maintenant sur vous ! ».*

Le spectateur passe les cinquante-deux cartes en vous nommant les cartes qu'il voit. Cette manière de procéder évite les mauvaises manipulations. Lorsqu'il a fini (*3), ouvrez les yeux.

« Je pense les avoir toutes. Les avez-vous comptées ? »

Bien évidemment il ne peut répondre que par la négative puisqu'à aucun moment vous le lui avez demandé.

« Il y en a trente-deux. Voulez-vous le vérifier en plaçant les cartes faces en l'air en un tas, tout en les comptant s'il vous plaît »?

Le spectateur s'exécute et corrobore vos allégations (photo 10).

« Rien de bien extraordinaire, me direz-vous. Il suffisait de les compter au moment où vous me les avez nommées (sourire). Par contre mémoriser leurs valeurs vous paraîtra quand même plus improbable ? Et si nous allions plus loin ? Si nous nous intéressions aux cartes qui sont faces en bas ? Si je soustrayais les trente-deux cartes que j'ai en mémoire des cinquante-deux qui composent le jeu complet ? Cela vous paraîtrait-il impossible ? Prenez les vingt cartes qui sont actuellement faces en bas, éventaillez-les faces vers vous que je ne puisse en aucun cas les apercevoir. Je vais m'intéresser pour commencer aux Piques. Sortez de l'éventail le 2♠, le 7♠, le Roi♠, le 6♠ l'As♠, le 9♠, le 5♠ et le 8♠ ».

Vous annoncez les cartes sur un rythme soutenu, de manière à créer une petite confusion chez le spectateur qui est obligé de chercher dans son éventail les cartes que vous nommez, tout en surveillant (puisque vous avez maintenant les yeux ouverts) qu'il n'en rate pas une.

Ce petit jeu entre lui et vous sert à montrer qu'il vous est plus facile de retrouver les cartes dans votre mémoire, qu'au spectateur de les sortir de son étalement alors que lui les voit.

« Un peu rapide peut-être ? Je vais aller plus doucement. Pour les Cœurs vous aurez moins de mal car il n'y a que le 3♥ et le 4♥ ! Passons aux Trèfles. Vous sortez le Roi♣, le 6♣, le 7♣ et le 5♣. Tient ! Il vous reste six cartes, toutes des Carreaux, si je ne me suis pas trompé. Vous allez me donner le 4♦, le 2♦, le 3♦, le 5♦, le 9♦ et la dernière l'As♦ ! »... et vous faites un triomphe !

Dernière note : À n'importe quelle phase du tour vous pouvez mélanger le gros paquet (ou le petit) à la française. Mais attention toutefois aux accidents, aux cartes qui peuvent vous échapper...

(*2) Suivant les cas, je me fais bander les yeux, ce qui semble rendre la prouesse encore plus impressionnante pour les profanes.

(*3) Comment savoir quand il a terminé ? Tout simplement en comptant les cartes qu'il nomme. Lorsque vous arrivez à trente-deux, vous attendez deux secondes et ouvrez les yeux.

Tours

application du principe visible
du dossier du mois

Sandwich DUD

Ce tour est parti d'une idée de Karl Fulves, modifiée par Michael de Marco. La version de Michael, bien qu'automatique, comportait pour moi trop de séquences purement arithmétiques et quelques incohérences. Certes, ma version, que vous allez découvrir, n'est plus automatique à 100%, mais reste quand même à la portée de n'importe quel magicien.

Effet

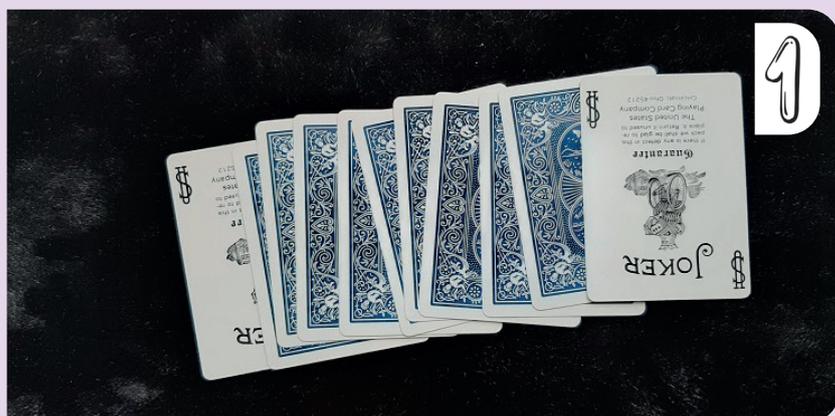
Une carte est choisie librement dans un petit paquet. Les Rois (ou mieux les deux Jokers si vous les avez) sont placés faces en l'air aux extrémités du paquet (Fig. 1) pour être sûr de bien prendre en sandwich la carte choisie (Gag). Après une première DUD, l'écart se réduit à trois cartes (Fig. 2). Le Magicien montre les trois cartes sandwichées par les Rois (Fig. 3) et explique que les Rois vont encore réduire la taille du sandwich (en fait la carte choisie ne se trouve pas parmi les trois). Il effectue une deuxième DUD et cette fois-ci, les Rois ont emprisonné une seule carte (Fig. 4). Le magicien demande le nom de la carte choisie... stupeur... ce n'est pas l'une des trois précédentes... mais lorsqu'il retourne le sandwich, il s'agit bien de la carte choisie.

Présentation

De votre jeu de cartes, ou de celui que l'on vous a prêté (puisque ce tour peut se faire avec un paquet de cartes de comptoirs) vous extrayez neuf cartes sans les compter. Le plus simple est de le faire par paquets de trois. Vous donnez les cartes à mélanger et lorsque le spectateur vous les rend, vous les éventaillez faces en bas en lui demandant d'en toucher une. Vous décalez la carte choisie vers l'avant et levez l'éventail pour permettre à tout le monde de prendre connaissance de la sélection (Fig. 5). Il vous faut maintenant placer cette carte en troisième position en partant du dessus. Vous avez plusieurs solutions pour cela, mélange au pelage, coupes multiples... J'ai opté pour la simplicité et la facilité. Quarante-neuf fois sur cent le spectateur va toucher une carte vers le milieu de l'éventail, rarement vers la fin et presque jamais les deux premières (surtout sur vous y placez votre pouce droit dessus). Une fois l'éventail soulevé pour montrer la carte, la main droite emporte les cartes en trop pour n'en laisser que deux au-dessus de la carte



par Armand Porcell



Tours

application du principe visible du dossier du mois

Sandwich DUD

choisie (Fig. 6). Puis elle pivote légèrement paume vers le bas pour venir taper la carte qui dépasse avec les cartes qu'elle tient (Fig. 7). La carte choisie étant maintenant alignée avec les autres, la main droite pivote paume vers vous, ce qui place les cartes qu'elle tient tout naturellement devant les cartes éventailées. Il ne vous reste plus qu'à égaliser le paquet et le tour est joué.

<https://youtu.be/iYelv1lui6M>

Vous sortez maintenant du reste du paquet deux Rois (je vous laisse le choix des couleurs et des familles). Le mieux, si c'est votre paquet, c'est de sortir deux Jokers. Avec un paquet de comptoirs, il faudra la plupart du temps vous contenter des Rois. Expliquez que les Rois vont prendre en sandwich la carte choisie. Faites le gag d'en placer un sur le paquet et un dessous, faces en l'air (Fig. 1). Puis par double coupe, vous faites passer le roi de dessus, sous le paquet. Vous avez maintenant la carte choisie en troisième position à partir du dessus du paquet tenu faces en bas et les deux rois faces en l'air en dixième et onzième places.

Faites une première DUD et placez les cartes défaussées en ruban sur la table. À la fin de la DUD (Fig. 2) les spectateurs verront les deux rois faces en l'air et trois cartes entre eux. Prenez les cartes en mains, emportez avec la main droite les premières (Fig. 3) et faites pivoter votre main paume vers le bas pour montrer et nommer les trois cartes qui sont entre les deux rois. Ne vous appesantissez pas dessus, mais nommez-les bien clairement. Puis reposez ces six cartes sur celles de la main gauche et expliquez que les rois vont encore affiner leur recherche.

Pour les spectateurs, bien que cela soit implicite, les rois vont faire un choix parmi les trois cartes déjà sélectionnées.

Refaites une DUD, et placez les cartes en ruban sur la table comme précédemment. Cette fois-ci, effectivement il n'y a plus qu'une carte entre les rois (Fig. 4). Prenez le sandwich (ce qui est facile puisqu'il s'agit des trois premières cartes de l'étalement) en main droite et demandez le nom de la carte choisie. Lorsque le spectateur vous l'annonce, ayez l'air contrarié, car il ne s'agit pas d'une des trois cartes sandwichées précédemment... et retournez triomphalement les trois cartes pour montrer que les rois ont bien pris en sandwich la bonne carte !

Vous voilà en possession d'un sympathique effet de sandwich progressif, avec une surprise finale sur fond d'erreur.



DUD = Down Under Deal ou en français comptage (ou donne) Australienne.

Cette donne consiste à prendre les cartes une à une d'un paquet, et en alternance en poser une sur la table, mettre la suivante sous le paquet, la suivante sur la table, la suivante sous le paquet, etc... jusqu'à la fin du paquet. D'où le nom Down pour "poser" et Under pour "dessous".

Dans certains cas, il peut arriver que l'on commence par mettre sous le paquet, puis poser, etc.

Dossier du mois

Les tours de cartes automatiques

par François Ziegler

Les motivations

Là où le bas blesse le plus souvent c'est dans la justification de ce que l'on fait.

Si je demande à un spectateur de prendre 7 cartes du jeu, je dois lui expliquer pourquoi 7 et pas 8 ou 10, ou le nombre qu'il veut, lui. Et naturellement je ne peux pas lui dire « Parce qu'avec un autre nombre ça ne marcherait pas ! » Et très souvent, les créateurs du tour ne vous le disent pas. Ils se contentent de vous expliquer comment ça marche, c'est à vous de trouver les justifications nécessaires. Il vous faudra donc essayer de rattacher cette limitation à quelque chose qui a du sens : un nombre mystique, le nombre de lettres d'un mot très spécial...

La présentation

Il est impératif de se poser la question de ce qu'on veut montrer au spectateur, quel est le but de ce tour. Votre tour doit avoir un fil conducteur et se tenir, chaque étape participant à ce que vous voulez montrer, et juste ce que vous voulez montrer.

Il y a une méthode que j'utilise souvent, et que j'ai pratiquée avec pas mal de magiciens avec qui j'ai travaillé par le passé : posez votre jeu de cartes et racontez-vous, à haute voix, ce que vous allez faire, avec les mots que vous allez dire. Vous allez voir, c'est souvent révélateur ! Sans le support visuel, votre routine est à nu. Vous allez vous rendre compte de pas mal de choses, tant sur ce que vous voulez dire que sur la façon de le dire. En clair, si vous pensez que votre routine tient la route, en la « disant » simplement vous verrez si c'est le cas ou pas. Et nombre d'incohérences peuvent vous apparaître, que vous n'auriez pas vues si vous aviez fait la routine cartes en mains. En clair, cette méthode vous permet de prendre de la hauteur. Et c'est nécessaire. Et de plus, ça va vous obliger à travailler votre texte ! Naturellement, cela s'applique à des tours non automatiques, et à des tours autres que des cartes !

Le truc est au service du tour et pas l'inverse. Ce qui rend souvent les tours automatiques peu cohérents c'est que, dans nombre de cas, le magicien est parti du principe de la mécanique du tour, et a construit un tour autour, juste pour l'utiliser en fait. Naturellement, ce n'est pas une bonne idée. Il faut d'abord se demander ce que l'on

veut faire, et ensuite quels sont les moyens pour y parvenir. La solution retenue sera automatique ou technique, peu importe, mais le tour se tiendra forcément beaucoup mieux.

Améliorer n'est pas complexifier

Dai Vernon disait qu'un bon tour est un tour qui peut se résumer en une phrase.

Il disait aussi que la confusion n'est pas magique.

On peut avoir tendance à rajouter des choses parce que l'on a l'impression que le tour tel quel est un peu « léger ». Ce n'est pas forcément un bon calcul et pas toujours la voie à privilégier.

Encore une fois, si le tour est bluffant et bien vendu, il peut être très court et très simple dans sa finalité.

L'améliorer va porter sur les effets existants et la façon de les faire, pas forcément ajouter des effets en plus, juste pour des effets en plus, histoire de meubler.

Choisir la bonne version

Il y a certains effets qui donnent lieu à de nombreuses versions. Je pense par exemple au détecteur de mensonge, qui utilise le « Principe du placement automatique » de Jim Steinmeyer.

Choisissez de préférence celle qui est la plus logique à mettre en œuvre, et la plus amusante pour un spectateur. La version de Sylvain Mirouf « Le bon fruit » est par exemple excellente, facile et amusante.

Un tour automatique n'est pas forcément mathématique

Souvent l'amalgame est fait entre tours automatiques et tours mathématiques. Si les tours mathématiques sont automatiques, la réciproque n'est pas toujours vraie. Une carte clé ou un chapelet peuvent être la mécanique du tour, et n'ont rien de mathématique.

À noter quand même que les tours mathématiques sont en général plus soporifiques que les autres, à cause de procédures parfois laborieuses et plus difficiles à justifier.

Comprenez comment ça marche

Certaines méthodes mises en œuvre sont très bluffantes, y compris pour celui qui fait le tour !

Il est cependant, à mon avis, indispensable

de toujours comprendre comment et pourquoi ça marche.

Déjà cela vous permettra de savoir ce qu'il est possible de changer (ou pas) dans le tour sans perturber le principe mis en œuvre.

D'autre part cela vous permettra de faire face à des imprévus, de rattraper le coup s'il y a un problème. Si vous vous contentez de faire ce qui est écrit sans savoir pourquoi ça fonctionne, vous risquez d'avoir des soucis. Et si vous maîtrisez la méthode, vous pourrez créer votre propre version !

N'y a-t'il pas moyen de faire plus simple pour finalement un même effet ?

Comme je l'ai dit déjà, il existe de nombreux tours où le magicien utilise une procédure très compliquée et qui sent les mathématiques à l'autre bout de la galaxie, pour finalement retrouver une carte choisie ou deviner le nombre de cartes d'un paquet. Il est quand même bon, je pense, d'évaluer si le jeu en vaut la chandelle ! Il est peut-être vrai que les spectateurs à qui vous ferez ce genre de tours ne comprendront pas comment ça marche, mais est-ce magique ? S'il s'agit simplement, in fine, de retrouver une carte choisie, il existe une infinité de méthodes, techniques ou non d'ailleurs, qui seront plus convaincantes et plus attractives !

N'existe-t'il pas une façon de faire le même effet avec moins de contraintes ?

Cela rejoint un peu le point précédent. Prenons un exemple, le tour « 4 5 6 » d'Al Thatcher, publié dans « Cartomagie Impromptue » d'Aldo Colombini. Un spectateur regarde une carte au hasard, le magicien fait plusieurs piles sur la table, faces en l'air, le spectateur regarde dans quelle pile se trouve sa carte et élimine les autres piles. Jusqu'ici, rien de magique. Le magicien demande ensuite au spectateur de retourner une à une les cartes de son paquet faces en haut et à un moment donné, le magicien va l'arrêter sur la bonne carte. Cela c'est l'effet magique. Seulement, cet effet revient à avoir trouvé une carte parmi une dizaine et non parmi 52... Si vous faites une carte à l'œil ou un forçage et ensuite donnez le jeu à mélanger au spectateur, vous obtiendrez le même genre d'effet (dans la tête du spectateur), mais beaucoup plus fort !



par Armand Porcell

Les Rois Topologique

En travaillant sur le principe de parité conjugué au Puzzle topologique de Dudeney, dont vous venez d'avoir une étude approfondie dans les précédents numéros de la Revue de la Prestidigitation, je me suis rendu compte qu'appliqués à un jeu de cartes, nous avons des résultats pour le moins surprenants. Je m'intéresse à la magie des cartes (sans avoir la prétention d'en être un expert, loin de là) depuis bientôt cinquante ans, et aux mathématiques depuis mon entrée en sixième. J'ai toujours, par pur plaisir intellectuel, essayé de conjuguer mes deux passions et trouvé des versions mathématiques de tous nos classiques cartomagiques.

Toutefois, le fameux Triumph, dont nous devons certainement la paternité au Professeur, restait pour moi dans la catégorie des problèmes auxquels aucune des solutions que j'ai pu trouver ne me satisfaisait. À mes yeux, un tour de cartes mathématique n'a d'intérêt que s'il est présentable devant un vrai public, sans représenter un puzzle où la magie cède sa place, dès le début, à un casse-tête défiant l'intelligence de vos spectateurs. (*)

C'est donc en essayant de conjuguer le Puzzle de Dudeney, le principe de parité et ce que certains cartomanes anglo-saxons appellent Origami, que je suis arrivé, accidentellement, à cette version purement topologique du célèbre Triumph. Je pense qu'elle n'aurait pas été reniée par David Frederik Wingfried Verner... mais sait-on jamais ?

À mon goût, elle a l'avantage, outre celui d'avoir satisfait mon ego, de pouvoir se réaliser avec n'importe quel paquet de cartes (quel que soit son état de décomposition), sur une surface lisse et dure (exempte de tapis, que nous n'avons pas toujours avec nous), en faisant participer deux spectateurs dans la version de base (jusqu'à six dans une variante), tout en gardant un côté agréable à regarder. Visionnez la vidéo de démonstration, et si le résultat vous plaît, alors prenez un paquet et suivez-moi cartes en mains.

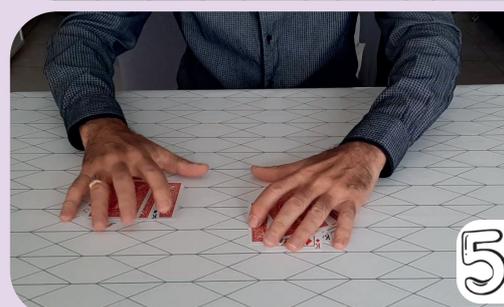
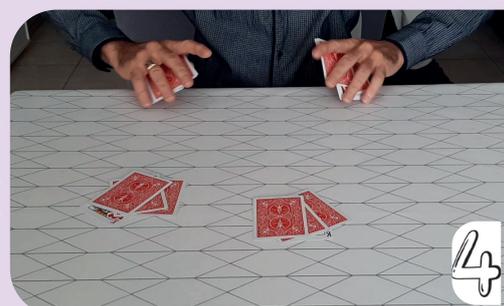
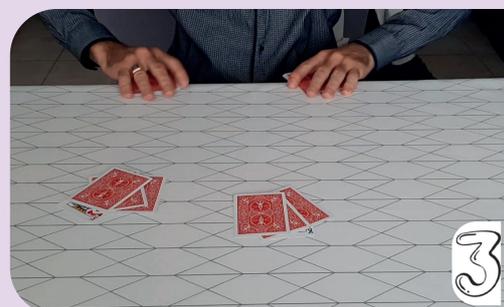
Effet

Le magicien place quatre Rois (ou n'importe quel autre carré), faces en l'air sur la table et trois cartes faces en bas sur ces derniers. Les paquets sont rassemblés, deux par deux, et mélangés par deux spectateurs. Puis, rassemblés et à nouveau mélangés. Le paquet de seize cartes est alors coupé plusieurs fois, et on peut constater qu'il est formé de cartes faces en haut et de cartes faces en bas. Il est alors distribué en quatre paquets pour bien montrer que les cartes sont vraiment dans tous les sens. Les paquets sont rassemblés, sens dessus dessous. Le magicien sans la moindre manipulation suspecte, le Magicien étale les cartes en un large ruban pour faire constater que toutes les cartes sont à nouveau faces en bas, à l'exception des quatre Rois qui eux sont faces en l'air.

Présentation

Vous prenez un paquet de cartes, pas forcément en bon état, vous vous trouvez au-dessus d'une surface dure (table de bar, de cuisine, de salle à manger... sauf au-dessus d'un de nos moelleux tapis de close-up), et vous allez quand même présenter une belle version du classique Triumph de Dai Vernon. Vous placez les quatre Rois faces en l'air en arc de cercle devant vous (photo 1) et sur chaque Roi trois cartes faces en bas (photo 2). Vous laissez le reste du paquet de côté, car nous n'allons travailler qu'avec ces seize cartes. Vous pouvez placer sur les Rois autant de cartes que vous le désirez, suffit que vous en placiez le même nombre sur chacun. Mais alors, pourquoi me suis-je arrêté à trois ? Juste parce que j'ai trouvé cet effet par hasard, en cherchant une version topologique de « l'As leader », que je n'ai pas plus trouvé que David Vincent.

Une fois le talon mis de côté, vos deux mains se placent simultanément sur les paquets situés aux extrêmes de l'arc de cercle et les font glisser vers vous (photo 3) et vers le bord de la table. Vos pouces se placent sous les paquets et vous les saisissez « en pince », doigts dessus et pouces dessous (photo 4), et les placez, sans les retourner, sur les deux paquets restés sur la table (photo 5).



(*) Le Docteur Jacob Daley disait que si dans un tour qui comporte trois techniques manipulatives nous arrivions à en remplacer une par une subtilité, nous améliorerions le tour. Si nous arrivions à en remplacer deux, alors nous ne serions pas loin d'un miracle. Mais si nous remplaçons les trois, nous n'arriverions qu'à une atrocité mathématique.

Tours Les Rois Topologique

application du principe :
Un tour automatique n'est
pas forcément mathématique

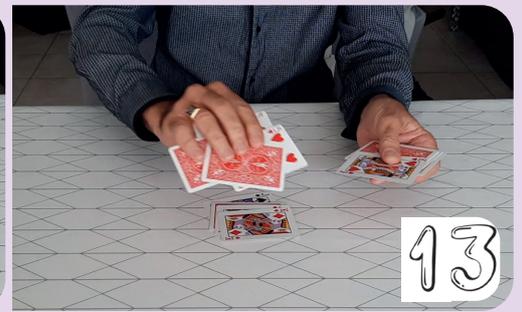
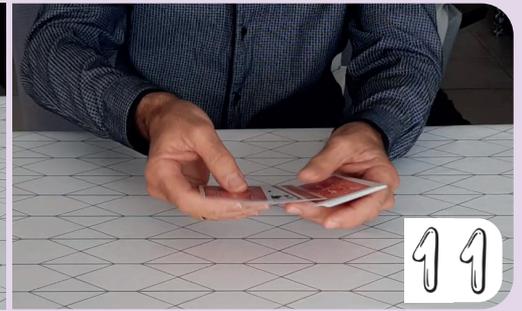
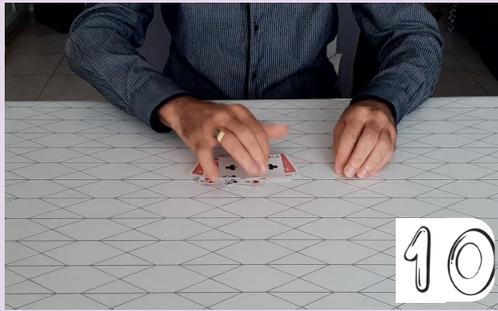
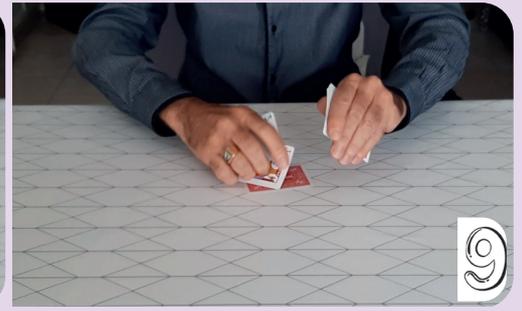
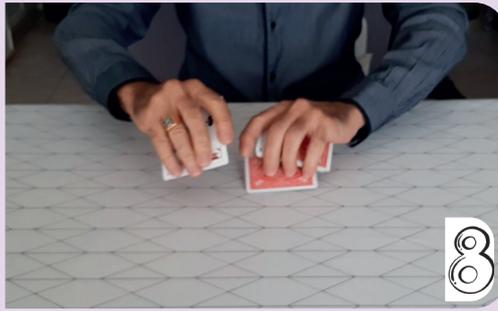
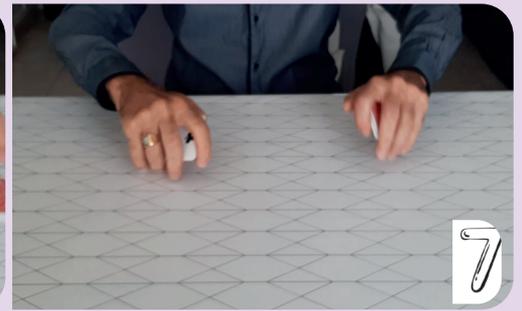
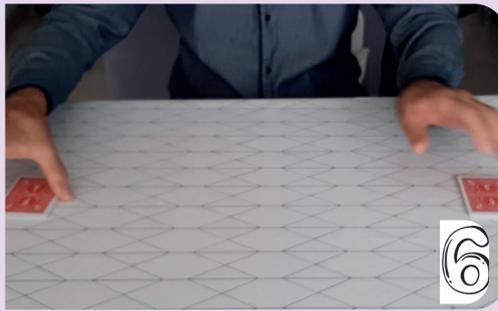
Chaque paquet est maintenant composé de deux Rois faces en l'air et de six cartes faces en bas. Lorsque je présente actuellement cet effet, je mets cinq cartes sur chaque Roi, ce qui rend la sensation de mélange sens dessus dessous, beaucoup plus importante par la suite. La vidéo datant de mars 2020, résultat, entre autres, du premier confinement, elle, a été faite avec trois cartes.

<https://youtu.be/rvcAC-awi-g>

Vous décalez les paquets vers les spectateurs qui sont à votre droite et à votre gauche pour qu'ils mélangent les paquets et les reposent devant eux. Une fois ceci fait, vous allez les récupérer simultanément avec la main droite et la main gauche, mais pas de la même manière. La main gauche va se plaquer sur le paquet de gauche et le faire glisser vers vous. Elle le saisit au bord de la table pouce dessous et doigts dessus, comme précédemment. La main droite place son pouce contre la grande tranche gauche du paquet de gauche (photo 6) et l'allonge sur tout le tarot dans le mouvement d'amener son paquet vers le bord droit de la table. Cette fois-ci, ce sont les quatre doigts et la paume qui se placent dessous, ce qui fait que lorsque vous ramenez vos deux mains au centre de la table, elles sont toutes les deux dans la même position, mais vous avez retourné le paquet tenu en main droite (photo 7).

À ce stade du tour, un mélange pharaon serait le bienvenu, mais souvenez-vous que nous sommes dans une version « topologique » (je préfère les termes de topologique, mathématique, arithmétique à automatique. Un tour n'est jamais automatique, sinon il n'aurait pas besoin d'intervenants extérieurs pour exister). Il faut donc alterner les cartes des deux paquets. Pour rester sur un côté esthétique, tout en étant brouillon, j'ai opté pour la solution suivante.

Le pouce de la main droite (ou de la main gauche, dans le cas présent cela n'a aucune espèce d'importance) décale la dernière carte de son paquet vers l'avant et la place au milieu de la table (photo 8). Puis c'est au tour de la main gauche de faire la même chose (photo 9) tout en plaçant sa carte (la dernière du paquet) sur celle qui est déjà sur la table. S'en suit un va-et-vient des deux mains qui déposent alternativement leurs cartes les unes sur les autres, jusqu'au moment où la main gauche laisse tomber



sa carte en dernier (photo 10) dans une jolie pagaille visuellement planifiée.

Vous égalisez les cartes, les ramassez et coupez le paquet réellement plusieurs fois, en le retournant tantôt d'un côté, tantôt de l'autre tout en l'éventillant pour montrer qu'il y a des cartes dans tous les sens. Viennent maintenant une série de coupes qui vont donner l'illusion que vous mélangez encore plus les cartes, alors qu'en fait il ne s'agit que d'une fausse coupe multiple. Le paquet est tenu en main gauche, dans la position de la donne. Le pouce gauche décale les quatre ou cinq premières cartes pour les passer à la main droite (photo 11). Cette dernière les récupère, pouce dessus et doigts dessous, pivote paume vers le bas et les laisse tomber sur la table (photo 12), ce qui a pour résultat d'avoir retourné le petit

paquet. Le pouce gauche redécale les cinq ou six premières cartes du paquet tenu en main gauche (de manière désordonnée), la main droite les récupère, montre son paquet des deux côtés pour illustrer les dires du magicien sur le fait qu'il y a des cartes dans tous les sens, et finalement les laisse tomber sur celles qui sont déjà sur le tapis, après avoir pris soin de pivoter paume vers le bas (photo 13).

Vous faites cela encore une ou deux fois, en fonction du nombre de cartes que vous emportez en main droite à chaque fois. Lorsque vous avez terminé cette phase d'exposition, les cartes sont sur la table, une fois de plus, sens dessus dessous, toujours en désordre (photo 14) et les spectateurs ont l'impression que vous les avez encore mélangées.

Tours

Vous ramassez les cartes, non sans les avoir égalisées au préalable, et les prenez en main gauche dans la position de la donne. « Bien évidemment, si je distribue maintenant les cartes en quatre tas, comme au début, cela ne va plus ressembler à rien ». Et c'est ce que vous faites, après avoir coupé le paquet une ou deux fois (photo 15). Au cours de cette distribution, les spectateurs peuvent constater que les cartes sont dans tous les sens et sans ordre apparent.

C'est lors de ce dernier ramassage que tout va se finaliser. Comme au début, la main droite et la main gauche se placent sur les paquets extérieurs, les font glisser vers vous pour les récupérer au bord de la table, doigts dessus et pouces dessous (photo 16). Mais cette fois-ci, contrairement à la première fois, vous retournez les paquets avant de les déposer sur ceux qui sont restés sur la table (photo 17). Même si la gestuelle peut paraître identique aux yeux des spectateurs, la finalité est loin de l'être. Dans le même mouvement, sans marquer de pause, vos deux mains ramènent simultanément les deux paquets vers le bord de la table (photo 18). Vous les récupérez encore une fois doigts dessus et pouces dessous.

Toujours dans le même mouvement, la main droite pivote paume vers le haut (photo 19) et la main gauche lui lâche ses cartes dessus, tout en avançant les deux mains vers le centre de la table (photo 20).

Il ne vous reste plus qu'à égaliser les cartes, couper le paquet une ou deux fois, question de vous assurer que les Rois sont bien faces en l'air, et étaler les cartes en arc de cercle pour montrer que malgré tous ces mélanges, toutes les cartes sont faces en bas à l'exception des quatre Rois qui sont faces en l'air (photo 21).

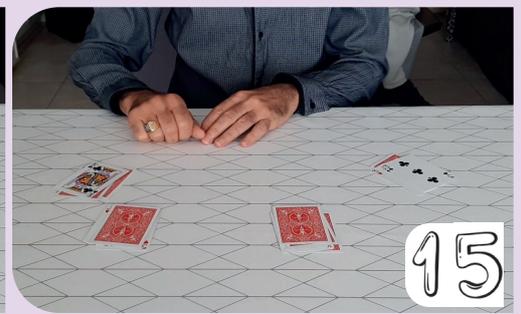
Il est bien évident que vous justifiez tous vos gestes par un boniment qui colle à vos actions. Pour une fois je ne vous donnerai pas le mien, pour vous permettre d'en trouver un qui vous soit personnel et ne pas trop alourdir une description qui est déjà très longue.

Notes

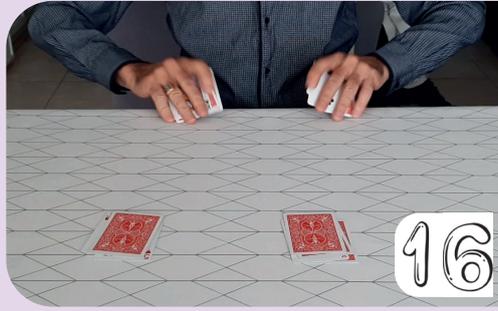
Vous pourriez aussi faire choisir quatre cartes, les mettre en lieu et place des Rois, mais cette fois-ci en les plaçant faces en bas. Placer dessus X cartes faces en haut et suivre la même chorégraphie, pour à la fin terminer avec les quatre cartes choisies faces en haut et toutes les autres faces en bas. Lorsque je décide de présenter cette version, je donne un groupe de six cartes à quatre spectateurs. Je leur demande de bien mélanger leur paquet, de choisir une carte,



14



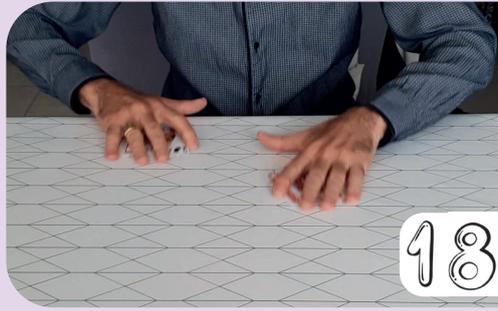
15



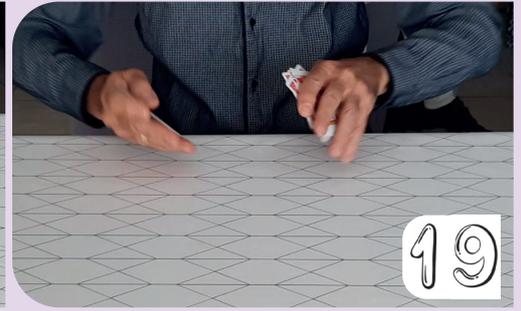
16



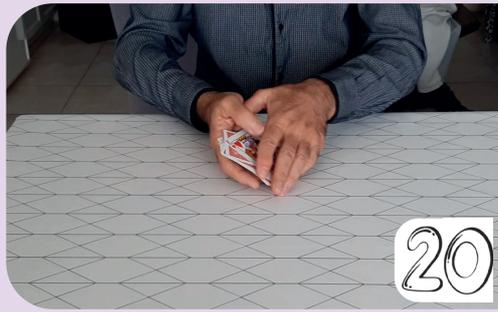
17



18



19



20



21

de la garder face en bas et de retourner les cinq autres faces en l'air et de remélanger leur paquet, puis de bien vouloir déposer leurs cartes devant eux. Il ne me reste plus qu'à embrayer sur la suite de la routine pour avoir, à la fin, toutes les cartes faces en bas, à l'exception des quatre cartes choisies qui sont faces en haut

Notes complémentaires

Lorsqu'il m'arrive d'avoir un coup de blues, je repense à un grand monsieur avec qui j'ai eu le plaisir d'entretenir une relation épistolaire pendant plus de trente ans (photo 22, où il n'y a qu'une petite partie de nos échanges). Il est dommage qu'au tout début je n'aie pas eu le réflexe de conserver ses lettres... « Si jeunesse savait ! ». Il m'a donné, peut-être sans en être conscient, bien des leçons de courage, de persévérance, d'optimisme, d'humilité et de sagesse. Pourquoi parler de ce monsieur à la fin de ce tour ? Simplement parce qu'il fait partie de ces gens exceptionnels que ma passion de la magie, alliée à celle des mathématiques m'ont permis de rencontrer,

fut-ce qu'épistolièrement (les jeunes diraient virtuellement, ou pire en distanciel) dans son cas. Ces deux passions ont été présentes et m'ont soutenu tout au long de ma vie. Et pour terminer l'adage populaire qui se termine par « ... si vieillesse pouvait ! », je repense à Monsieur Barbier qui à quarante-vingt-dix ans faisait toujours du char à voile et pestait lorsque, voyant que je m'échinai à trouver une solution qui pouvait simplifier, à mes yeux, un problème en me disant « mais Armand, je ne comprends pas pourquoi tu veux te compliquer la vie alors qu'il suffit de tout apprendre par cœur ? » Venant d'un monsieur qui a fini plus que centenaire, quelle belle leçon !



22

Dossier du mois

Les tours de cartes automatiques

par François Ziegler

La méthode est sympa, mais seulement pour vous, car le spectateur, lui, ne la connaît pas.

Cela découle du point précédent. La méthode, utiliser une estimation par exemple, peut être jubilatoire pour le magicien, et il peut éprouver du plaisir à faire un tour qui l'utilise. Mais n'oubliez pas que le spectateur, lui, ne voit que l'effet. Il faut voir le tour avec les yeux d'un spectateur et non avec les yeux d'un magicien. Dani DaOrtiz dit des choses très intéressantes à ce sujet, et ne crée ses tours que dans cette optique. Et si la méthode est sympa mais le tour pas bon, il vaut mieux éviter de faire le tour.

Privilégiez de travailler « en aveugle » plutôt qu'en regardant les cartes

Il est plus fort de retrouver une carte sans regarder le jeu qu'en le regardant.

Exemple du tour « Fantastic » de JP Vallarino : à la fin du tour il retourne les cartes une à une, faces en haut, et à partir d'un certain moment va chercher une carte dont la valeur donnera la position de la carte choisie à partir de là. Il y a peu de chances de trouver une telle carte. Il me semble préférable de faire l'impasse sur cette éventualité pour retrouver la carte sans voir les faces.

Customisez vos tours pour sortir du tour de carte lambda

Quand c'est possible, utilisez des versions du tour avec des cartes spécialement dessinées ou imprimées. Par exemple, la routine « le Bon Fruit » de Sylvain Mirouf, qui n'est autre qu'une application du Placement Automatique de Jim Steinmeyer, sera plus attractive pour un spectateur qu'une routine identique avec des cartes ordinaires, surtout que le spectateur se sentira personnellement impliqué dans le tour parce que le fruit qu'il choisira sera celui qu'il aime le plus.

Si vous utilisez un thème de présentation, allez jusqu'au bout

Par exemple, si vous faites un tour utilisant la numérologie, déjà ayez quelques notions de cette pratique, pour être crédible, et ensuite terminez le tour en l'appliquant au spectateur. Idem si vous utilisez un tour basé sur le jour et le mois de naissance, ou sur le signe du zodiaque associé, et que votre effet sera supposé dépendre de cette date, faites un mini thème astrologique en accord avec elle.

Faites plutôt des prédictions « aléatoires » que des prédictions figées

Si quelque chose doit être prédit dans un tour, laissez penser que cette prédiction est unique, juste pour cette fois-ci, qu'un autre jour vous auriez pu prédire autre chose. Si votre prédiction est fixe, par exemple une carte collée dans un bloc note pour le tour du Shuffle Board d'Aronson ou ses variantes, le spectateur pourra penser (à juste titre), que quelque soit le mélange fait par le spectateur il arrivera au bon résultat, et du coup que vous avez fait en sorte que ça marche. Il vaut mieux faire les 3 prédictions + le post-scriptum sur des morceaux de papier. De même, privilégiez un post-it au dos d'une carte à une carte avec une inscription écrite au feutre dessus. Par définition, le post-it est temporaire !

Évitez les prédictions double emploi

Il n'est pas rare de voir des routines où un même fait aléatoire est prédit ou révélé doublement ou triplement.

Si cela se justifie dans quelques cas, Tempête sous un crane par exemple car la prédiction ne porte que sur 1 carte sur 4, dans beaucoup d'autres cas, montrer par plusieurs prédictions que l'on avait deviné ou anticipé le fait ne sert pas à grand-chose, sinon alourdir la routine. À moins que cela soit justifié.

Voir par exemple la routine « Crazy Cube Poker » de R. Paul Wilson dans la vidéo Penguin Live 2.

Évitez les évidences

Supposons que dans votre tour vous utilisiez 10 cartes rouges et 10 cartes noires. Si à la fin du tour vous avez deux paquets, montrer de quoi est composé le premier impliquera automatiquement de quoi est composé l'autre. Il est donc inutile de prédire par exemple le contenu des deux paquets, et même de montrer les deux. Ça alourdit la procédure, et les spectateurs ne sont pas idiots. Il est préférable de faire choisir un des deux paquets, éliminer l'autre, et faire le reste du tour avec celui choisi.

Essayez de mettre du suspens dans les procédures les plus fastidieuses

Dans certains tours, il y a des procédures très longues, répétitives et qui vont donc très vite lasser le spectateur. Il est impératif de les rendre plus intéressantes en amenant par exemple du suspens, ou un enjeu, bref de quoi maintenir l'attention du spectateur. Par exemple, le célèbre tour « The Tantaliser » décrit par Hugard et Braue dans « The Royal Road to Card Magic ». Transformer par exemple cette découverte de carte en pari en augmentant les gains à chaque distribution.

Justifiez les choix restreints

Il arrive souvent que l'on demande au spectateur de poser sur la table, par exemple, un nombre de cartes entre 1 et 10. Si vous ne le justifiez pas, ça devient une contrainte arbitraire, et donc suspecte.

Dans son tour « Impossible », Larry Jennings, qui doit utiliser cette contrainte, dit « Je vais vous demander de penser à un nombre. Ce nombre pourrait être n'importe lequel, mais pour gagner du temps, choisissez un nombre entre 1 et 10 ». Au cours du tour, vous rappellerez que le nombre était quelconque et inconnu de vous.

Idem pour faire choisir par exemple un nom d'acteur dans une liste (en disant que c'est pour élargir son choix).

Faire un tour à un spectateur n'est pas la même chose que faire un tour devant un public nombreux

Le spectateur à qui vous faites le tour sera impliqué dans sa réalisation et vous portera, en général, toute son attention, même si la procédure est assez fastidieuse. Par contre, les autres spectateurs qui n'ont d'autre occupation que regarder ce qui se passe risquent de s'ennuyer ferme si le tour traîne en longueur et que, du point de vue de l'effet, il tarde à se passer quelque chose.

Si vous avez un public devant vous, essayez d'utiliser plutôt des tours qui vont impliquer plusieurs personnes, et/ou des tours où les spectateurs à qui vous ne faites pas le tour se sentiront néanmoins concernés, soit par le thème, soit par l'histoire, et pourront s'identifier à votre spectateur.

Tours

application du principe :
Customisez vos tours pour
sortir du tour de carte lambda
du dossier du mois

VILLES & GIATURES

par Armand Porcell



Depuis quelques mois nous subissons une nouvelle mode qui consiste à reprendre les bons vieux principes mathématiques appliqués aux cartes à jouer et ré-habiller ces dernières avec de vieilles affiches de destinations de rêves (Dubai, Cuba, Paris...), le tout avec un « packaging » anglo-saxon, certes vendeur, mais toutefois légèrement onéreux. Comme j'ai tendance à préférer investir dans des achats utiles, je ne saurais trop vous conseiller de réviser vos fondamentaux. Pour ce qui est de l'idée, elle me semble prometteuse et permet de revisiter certains effets de forçages ou de contrôles basiques en leur conférant un aspect ludique indéniable. Il est plus agréable de révéler une destination de voyage comme Font-Romeu, de parler de l'hôtel Luxor à Vegas, que de dire « vous avez choisi le sept de carreau ». Comme quoi, le vieux vin dans de nouvelles bouteilles n'a pas fini de couler.

Effet

Vous montrez toute une série de cartes représentant des affiches anciennes de villes connues dans l'hexagone (Fig. 1).

« Avec toutes ces histoires de Covid, autant rester dans notre belle France aux prochaines vacances. Mais où aller ? »

Peut-être allez-vous aider vos spectateurs à trouver la réponse à cette question existentielle ?

Après avoir montré et commenté les différentes affiches, vous les mélangez et les donnez à un spectateur en lui demandant de couper le paquet autant de fois qu'il le désire et de s'arrêter quand bon lui semble. À ce moment-là, il regarde la première carte du paquet. Si la ville lui plaît, il la met dans la poche de poitrine de sa chemise, si ce n'est pas le cas, ou s'il ne la connaît pas un minimum, il recoupe et recommence jusqu'à tomber sur la bonne destination. Vous pouvez avoir le dos tourné pendant toutes ces opérations. Une fois la ville choisie, il vous rend le paquet que vous rangez. Personne d'autre que lui ne connaît la destination de son prochain voyage, et pourtant, vous commencez à avoir des impressions...

« ... de l'eau, des remparts, une vieille ville et une plus récente ? Je dirais même une très ancienne ville. Nice ? Marseille ?... Peut-être la plus vieille ville de France... Marseille ? Non ! Depuis peu, elle a été détrônée par Béziers ! Vous avez décidé de vous rendre à Béziers ! Est-ce exact ? » Bien évidemment, la réponse ne pourra être que oui.

Préparation

Il va vous falloir faire quelques petites recherches sur le Net. Recherches qui occuperont vos longues soirées d'hiver... Il vous faudra trouver vingt-six reproductions d'affiches anciennes de nos belles villes de France. Une fois trouvées, vous les imprimez et vous les plastifiez. Vous pouvez aussi apporter les PDF au magasin de reprographie le plus proche de chez vous, pour qu'il les imprime sur des plaques de PVC. Là encore, c'est au choix.

Pourquoi vingt-six, me direz-vous ? Parce que c'est la moitié de cinquante-deux ? Eh bien non ! Simplement parce qu'il y a vingt-six lettres dans notre alphabet. Vous sentez poindre le vieux principe ? Oui, oui... il s'agit bien du chapelet. Et dans le cas qui nous intéresse, avec des reproductions d'affiches anciennes, il va être dur à déceler.

Vous allez choisir, en travail préliminaire, vingt-six villes de France commençant chacune par une lettre de l'alphabet. Mais, allez-vous objecter, comment se souvenir des villes, plus dur qu'avec des cartes à jouer ? N'en soyez pas si sûr que ça.

Il y a, en mentalisme, le principe de l'objet prégnant. Alors, pourquoi ne pas créer et développer le principe du « souvenir prégnant » et ce qui en découle, « la ville prégnante » ?

Prenez une feuille vierge, écrivez-y, en colonne les vingt-six lettres de l'alphabet. Faites le vide dans votre esprit (cela prend plus ou moins de temps en fonction des personnes). Regardez la première lettre et nommez la ville, commençant par un A, qui vous vient à l'esprit (Amiens ? Avignon ?). Écrivez-la en face. Faites de même avec le B (Bordeaux ? Béziers ?) et écrivez-la en face.



Procédez de la même façon avec toutes les lettres. Pas de panique si vous séchez sur une lettre, passez à la suivante. L'idée de base étant que vous ne devez surtout pas chercher. La ville doit s'imposer à votre esprit comme une évidence. Donc si pour les Q, K, X, Y, Z ou autre vous n'avez aucune ville qui vous vienne spontanément à l'esprit, pas de soucis, nous utiliserons un autre vieux principe pour y remédier. Pourquoi n'allez-vous pas oublier votre liste de villes ? Tout simplement parce que vous n'avez rien eu à apprendre. Si je vous dis M, vous répondez Montpellier... et vous répondrez toujours Montpellier, car c'est un souvenir prégnant. Si vous jouez le jeu en amont, au moment de créer la liste des villes, vous ne pouvez pas l'oublier, car en fait vous la connaissez déjà. Donc vous n'avez rien à apprendre, juste à ramener en surface des informations que vous avez déjà enregistrées.

Tours

VILLES & GIATURES

application du principe :

Customisez vos tours pour sortir du tour de carte lambda

Pour vous donner un ordre d'idée, je vous ai mis, en figure 2, ma liste personnelle de villes et entre parenthèses les commentaires. Pour moi le A c'est Avignon, de par sa proximité géographique de mon lieu de résidence et surtout pour son festival. Pour le B la seule ville qui me vienne immédiatement à l'esprit c'est Béziers, ma ville natale où j'ai encore ma famille. C, c'est Ceillac, petit village du haut Queyras où je suis allé skier avec mes enfants et mon épouse de nombreuses années, etc. Plus vous aurez un vécu riche, plus les villes ou villages s'imposeront naturellement à vous. Une règle d'or à respecter... ne cherchez surtout pas... la ville doit venir spontanément à vous.

Donc, la question légitime est : « Que faire avec les lettres pour lesquelles c'est le vide absolu ? »

La réponse est simple, cherchez sur Internet des sites qui vous donnent l'intégralité de la liste des communes de France. Lorsque vous en avez trouvé un qui vous convienne, positionnez-vous sur les lettres qui vous posent problème et cherchez des noms hautement improbables. Si je vous dis Xambas, ou Zoza ou encore Kappelen, sont-ce des destinations qui vous parlent ? Bien évidemment que non. Le but est donc de compléter votre liste avec des noms de villes et villages que personne ne connaît... dans le cas qui nous intéresse, il n'est pas besoin d'en inventer, notre patrimoine rural est suffisamment riche.

Vous vous souvenez de la présentation et du texte qui va avec ? « Si la ville lui plaît, il la met dans la poche de poitrine de sa chemise, si ce n'est pas le cas, ou s'il ne la connaît pas un minimum, il recoupe et recommence jusqu'à tomber sur la bonne destination ». Tout le secret pour éliminer les villes des lettres qui vous ont causé problème est là ! Vous demandez au spectateur de prendre l'affiche de la ville, ou village, s'il la connaît un minimum. Comme il ne sait pas ce que vous allez lui demander par la suite, il ne va pas sélectionner Kergrist-Moëlou ou Yvrac et Malleyrand.

C'est le bon vieux principe de la photo de la tulipe (ou de la rose), placée parmi une dizaine de photos de fleurs dont seuls les détenteurs d'un bac + 20 en botanique peuvent vous donner le nom. Si vous donnez ces photos à un spectateur en lui demandant de se concentrer sur une fleur,

- A - AVIGNON (festival)
- B - BÉZIERES (ma ville natale)
- C - CEILLAC (on s'allas en famille faire du ski)
- D - D'AMIENS (je tiche)
- E - ÉVRY (festival de Street Art)
- F - FONT-ROMÉU (mes premières pas au ski)
- G - GAP (Manifestations commerciales)
- H - HÉMIN-BEAUMONT (on en parle beaucoup avec le RN)
- I - ISSY-LES-MOULINEAUX (première ville qui me vient en tête)
- J - JARNAC (me fait penser à l'Arnaque)
- K - KERGRIST-MOËLOU (vous connaissez ?)
- L - LYON (amis-spectacles)
- M - MARSEILLE (j'ai fait mes études supérieures)
- N - NICE (amis-spectacles)
- O - OBERNAI (ville de la choucroute)
- P - PARIS (capitale)
- Q - QUIMPER (vacances mémorables)
- R - RAMATUELLE (festival de Jazz)
- S - SAINT-EMILION (vins-village médiéval)
- T - TOULON (amis-spectacles-club de magie)
- U - UZÈS (j'ai fait championnats de France de mon fils Christophe)
- V - VERSAILLES (les jardins-Le château)
- W - WATTWILLER (eau minérale)
- X - XAMBES (vous savez où c'est ?)
- Y - YVRAC et MALLEYRAND (mondialement reconnu)
- Z - ZOZA (ou la la !)

il n'aura d'autre choix que de choisir la rose (ou la tulipe). Charge à vous, au moment de récapituler ce qui vient de se passer de lui induire des faux souvenirs avec la plus grande mauvaise foi : « Vous aviez le choix entre des Amaranthes, des Clématites, des Jacinthes et beaucoup d'autres. Vous en avez choisi une... ». Il ne va pas vendre la mèche, car vous allez le persuader, amicalement et tout en douceur, de son inculture en botanique et il se gardera bien de dire que la seule fleur qu'il a reconnue c'était la rose, trop content de pouvoir participer à votre spectacle. Vous pouvez appliquer ce principe à des tas d'autres domaines, par exemple des noms de films, de romans... Dans ces deux derniers cas, rien ne vous empêche d'inventer des titres qui bien évidemment n'existent pas. Mais nous pourrions consacrer tout un article à

ce principe (dont je ne connais pas le nom, tant soit-il qu'il en ait un), et nous n'avons pas assez de place aujourd'hui pour le faire. Mais si quelqu'un a des renseignements sur le nom de ce principe, je suis preneur (armand.porcell@gmail.com). Mais, à défaut de moutons, revenons donc à nos villes et villages de France.

Voilà donc deux bons vieux principes glissés dans de nouveaux habits. Une fois tout ce travail terminé, qui vous aura coûté plus cher en temps qu'en argent, vous classez vos affiches par ordre lexicographique croissant, le A dessus et le Z dessous votre paquet, et vous êtes prêt à présenter un effet divertissant, ludique avec lequel vous pouvez donner libre cours à vos talents de mentaliste.

Tours

VILLES & GIATURES

application du principe :

Customisez vos tours pour sortir du tour de carte lambda du dossier du mois

Présentation

Vous parlez de ce qui vous fait plaisir (Covid, vacances...etc.), le principal étant d'en arriver à faire voyager les spectateurs de ville en ville et de se poser la question :

« *Quelle destination pourrais-je bien choisir pour mes prochaines vacances, ou pour la St Valentin, ou pour mon prochain week-end...* ».

Vous sortez le paquet d'affiches anciennes (Fig. 3), le tenez faces en l'air et tout en commentant certaines villes, vous le coupez à chaque fois pour amener la ville dont vous parlez sur ce dernier. Ce qui est très facile si vous avez une accroche affective ou mémorielle avec, « *Uzès, qui possède une magnifique bambouseraie et où l'un de mes fils a fini second aux championnats de France de tir nature ; Font-Romeu, belle station de ski pyrénéenne où j'ai chaussé des skis pour la première fois de ma vie...* ».

Au fait, savez-vous comment s'appellent les habitants de cette station balnéaire ? Les Romeufontains... Comme je vous l'avais dit précédemment, il y a plus à dire sur Ramatuelle que sur le quatre de trèfle.

Une fois les présentations faites et le décor planté, vous retournez les affiches faces en bas et faites subir au paquet un faux mélange Charlier, le seul qui soit approprié à ce genre de tours, puis vous coupez complètement le paquet deux ou trois fois (Fig. 4) question d'habituer le spectateur à la gestuelle de la coupe complète.

Vous lui donnez alors le paquet d'affiches, lui demandez de le couper plusieurs fois et de regarder la première ville du paquet. Évitez de parler de cartes, préférez les mots affiches anciennes, villes ou destinations. Vous placez alors la phrase magique :

« *Si la ville vous plaît, vous la placez dans... à vous d'adapter en fonction de la tenue vestimentaire du spectateur et/ou de la topologie des lieux...*

Si ce n'est pas le cas, ou si vous ne la connaissez pas un minimum, recommencez jusqu'à en trouver une qui convienne ».

Une fois fait, le spectateur vous rend le paquet. Il vous suffit alors de prendre connaissance de la carte du dessous (par exemple Avignon), pour savoir que la ville choisie est la suivante par ordre alphabétique, à savoir Béziers. Le tour est joué. Il ne vous reste plus qu'à mettre en œuvre vos talents de thaumaturge et transformer une bonne vieille révélation de carte à jouer, en un miracle de lecture de pensée. Pendant le travail de révélation, surtout laissez libre cours à vos connaissances.

Note finales

Pour ceux qui se seraient posés la question, dans villégiature il y a ville qui veut dire urbain et giature qui ne veut rien dire du tout... vive la culture publicitaire !



Dossier du mois

Les tours de cartes automatiques

par François Ziegler

Rendez vos tours « inremontables »

Le principe qui rend possible un tour automatique doit être caché, ou du moins il faut faire en sorte que si le spectateur a mémorisé comment le tour s'est déroulé, il ne puisse arriver au même résultat s'il tente de reproduire le tour chez lui. Cela signifie qu'il faut introduire dans le tour des éléments pseudo aléatoires (fausse coupe, faux mélange...), de sorte que si le spectateur fait ces opérations « en vrai », le tour ne marchera plus. Voir le tour « Compte à rebours » de JP Vallarino, d'après Steve Beam (Automatiks Vol 1). La procédure telle que décrite est facilement mémorisable et donc le spectateur peut parfaitement refaire la même chose chez lui, tuant le mystère. Il suffit de repasser 3 cartes du dessus dessous par double coupe ou faux mélange Charlier pour que le tour devienne non reproductible.

N'hésitez pas à dire que vous en faites plus que vous n'en faites réellement

Cela fait partie de l'écran de fumée que vous allez répandre tout au long de votre routine. Par exemple, dans ma version du tour « Le groupe silencieux » de John Scarne, décrit par Richard Vollmer, j'annonce connaître la carte du spectateur (faux), la somme totale des dés (faux) et que pour le prouver je vais positionner cette carte précisément à cette position (en fait elle y est déjà). Quand le spectateur va vérifier, il trouvera bien sa carte à la position correspondant à la somme des deux dés. Cela vérifiera vos dires, et du coup que vous avez bien deviné la carte et le total des points des dés. C'est ce que j'appelle une « preuve déductive ».

Ancrez dans la tête du spectateur les parties « libres » de la routine

Dans votre routine, il y aura des moments où le spectateur peut mélanger, ou couper, ou faire quelque chose qui ne dépend que de lui. Ce sont ces moments qu'il faut mettre en avant, ancrer dans la tête du spectateur (les « Mélangez mélangez mélangez ! » de Tamariz) pour qu'il ne retienne que ça, et pas les moments où c'est vous qui avez contrôlé la situation. Quand vous résumez ce qui s'est passé, avant la fin du tour, vous refaites une lecture de l'histoire à votre avantage, et c'est ce que le spectateur retiendra.

Privilégiez les tours qui semblent impromptus et où vous ne faites rien

Il y a d'excellents tours qui utilisent un montage du jeu, plus ou moins important. Néanmoins, dès lors que vous donnez le jeu à mélanger au spectateur, un tour sera potentiellement plus fort pour lui car il aura l'impression que c'est lui qui a le contrôle du cours des choses, et non vous. Cela sera accentué si c'est le spectateur qui fait quasiment tout, ou du moins en a l'impression. Et du coup, c'est lui qui sera le maître d'œuvre de la magie qu'il vit, et le souvenir qu'il en gardera sera évidemment plus fort que si c'est vous qui faites.

Les petits plus qui peuvent ne pas marcher sans nuire à la routine

Il peut y avoir, au cours de la routine, des phases qui peuvent fonctionner, ou pas. Ce ne seront des effets que si ça marche, si ça ne marche pas le spectateur ne le saura pas. Par exemple, dans la routine Rolepayer de Benjamin Earl. C'est un peu l'équivalent de l'utilisation d'un hasard que l'on fait croire voulu. Cela rendra la routine d'autant plus incompréhensible. Si on pousse le concept jusqu'au bout, on arrive à la magie « Jazz », et à des tours comme « Le tour qui ne peut être expliqué » de Dai Vernon.

Les tsunamis

Il y a une catégorie de tours automatiques que l'on appelle « tsunamis », ou « Foolers », qui n'ont d'autre but que de tromper le magicien. Ils sont souvent dépourvus de présentation, ce sont juste des tours faits pour énerver les collègues lors de sessions privées. S'ils sont effectivement très vicieux, ils sont faits pour des magiciens, se servent de ce que connaît le magicien pour l'emmener sur de fausses pistes, et ne sont pas du tout destinés à un public de profanes qui n'y verra rien de divertissant. De plus, souvent, ils utilisent ce que sait faire un magicien, un beau mélange en queue d'aronde par exemple, ou couper un jeu vers le milieu... Un profane risquera de vous faire rater car il n'a pas la même technique, et, je le répète, même si le tour fonctionne il ne va pas impressionner le spectateur plus que ça car, après tout, ce ne sera qu'une carte choisie retrouvée par exemple, et ça

le spectateur sait que vous en êtes capable. Que les conditions soient plus ou moins compliquées ne changera, à ses yeux, rien à l'effet.

Conclusion

Si certains tours ont des faiblesses, les identifier et y réfléchir permettra certainement de les améliorer et de leur donner un meilleur impact pour votre public. Si je prends deux auteurs de tours automatiques, par exemple John Carey et Ben Blau, le premier décrit ses tours en une demi-page alors que l'autre, pour un effet du même calibre, va mettre 15 pages. Sans juger si le tour de l'un est meilleur que le tour de l'autre, il faut juste constater que l'un a été plus au fond des choses que l'autre, en décortiquant tout ce qui est dit et fait au cours de la routine, pour que tout soit pensé et la bonne action faite au bon moment. Comme je l'ai dit en préambule, les tours automatiques ne sont pas des tours « faciles » au sens méprisant du terme. Ils peuvent être de vrais bijoux. Encore faut-il les concevoir et les habiller d'une façon convaincante et crédible. Et, un conseil si vous aimez les tours (semi) automatiques, regardez les nombreux tours de Dani DaOrtiz et régalez-vous des explications. Sa psychologie est prodigieuse. Ben Blau est aussi un expert en construction de ce genre de tours, tout est pensé dans les moindres détails. Ses deux ouvrages sont un must.

Tours

application du principe : Privilégiez les tours qui semblent impromptus et où vous ne faites rien

ACAA(N-1)



par Armand Porcell

Il y a quelques années, j'ai publié deux effets qui s'appuient sur un principe dont j'ai avoué, à l'époque, ne pas connaître le nom, et ce à ma plus grande honte. Depuis, j'ai fait quelques recherches et je n'ai pas trouvé grand-chose sur le sujet, si ce n'est un Espagnol, professeur de mathématiques et amateur de Magie, Sergio Belmonte, qui parle d'un principe dont il n'a pas non plus trouvé le nom et qu'il a décidé de baptiser « Principe N-1 ». J'ai été content de constater que ses explications rejoignaient les miennes (sans les formules mathématiques). Aujourd'hui, je vous propose un ACAAN, basé sur ce principe, dont le titre s'est imposé à moi tout naturellement.

Effet

Une carte est pensée, par un ou plusieurs spectateurs, de la manière la plus aléatoire qui soit. Le magicien n'en connaît ni sa place, ni encore moins sa valeur. Un autre spectateur annonce un nombre, celui qui lui passe par la tête. Le magicien place le paquet de cartes sous la table, pendant quelques secondes, et le ramène à la vue de tous en annonçant que ça y est... la carte pensée par le premier spectateur est au rang annoncé par le deuxième. Les cartes sont comptées lentement par un troisième spectateur, et... la carte pensée se trouve bien au rang voulu !

Préparation

Prenez simplement un paquet de cinquante-deux cartes (complet) et suivez-moi dans les explications.

Présentation

Ce qui fait la force (entre autres) de cet effet, c'est que la carte ne va pas être touchée par le spectateur, mais juste vue par l'ensemble de l'assemblée. Ce qui va nous permettre de dire tout au long du déroulement du tour « la carte que vous avez pensée ».

Vous prenez donc un paquet complet et le donnez à un premier spectateur en lui demandant de bien le mélanger.

« Lorsque vous demandez à quelqu'un de vous nommer une carte, neuf fois sur dix il vous annoncera la Dame de Cœur ou l'As de

Pique... pas très original. Aussi, dans quelques instants, vous allez penser à une carte, de la manière la plus aléatoire qui soit ».

Vous demandez au spectateur n°1, qui vient de bien mélanger le paquet de le passer au spectateur n°2 qui lui va en prélever quelques cartes, lorsque vous aurez le dos tourné. En fait, toutes les actions pourraient n'être faites que par un seul spectateur, mais j'aime bien impliquer, dans mes tours, un maximum de personnes.

« Un vrai choix entre les cinquante-deux cartes qui composent ce paquet. Lorsque je me serai retourné, vous allez prélever du jeu quelques cartes, moins de la moitié. Puis vous les compterez sur la table sans faire de bruit, pour que tout le monde garde ce nombre en tête, et que moi je n'entende strictement rien ».

Imaginons qu'une fois que vous vous êtes retourné, le spectateur n°2 prenne onze cartes. Il donne le talon (quarante et une cartes) au spectateur n°3 et compte lentement, et sans bruit, les cartes sur la table. Puis il les cache où il veut, de manière à ce que vous ne puissiez pas les voir au moment où vous allez vous retourner. Le plus simple étant de lui demander de les placer dans l'étui.

Vous vous adressez au spectateur n°3 : « Vous avez bien mélangé les cartes restantes ? Je ne peux donc connaître ni la valeur ni la place d'aucune d'entre elles. Je vais les faire défiler sous vos yeux en les comptant lentement, et vous retiendrez la carte qui occupe le rang du nombre que vous avez tous en tête et que je ne connais pas. Vous m'arrêterez lorsque vous aurez vu la carte et que vous m'aurez laissé passer quelques cartes de plus. »

Vous récupérez le talon mélangé par le spectateur N°3 et le tenez en main gauche, faces en bas, dans la position de la donne. Vous allez montrer les cartes en les faisant défiler lentement de la main gauche en main droite, après avoir verticalisé le paquet et tout en les comptant (Photo 1). Vous poussez les cartes du dessus du paquet de la main gauche, avec le pouce gauche, et elles sont récupérées par la main droite, sans en changer l'ordre.

Une fois qu'on vous aura dit stop, « Avouez que je ne peux connaître la carte à laquelle vous pensez, ni la place qu'elle occupe dans ce paquet, qui doit contenir entre trente et quarante cartes. Je n'en connais pas non plus le nombre exact... en fait je n'ai strictement aucune information »

Vous placez le paquet sous la table et vous vous adressez au spectateur n°4.

« J'aimerais que vous me donniez un nombre compris entre un et trente-cinq ».

La borne supérieure dépend bien sûr de votre estimation quant au nombre de cartes qui vous restent en mains. Imaginons qu'il vous dise trente.

« Je vais essayer de placer la carte à laquelle vous pensez en trentième position ».

À peine la phrase achevée, vous ramenez le paquet, à la vue de tous, et le laissez face en bas sur la table. Vous demandez au spectateur n°5 de retourner les cartes du paquet, une par une, en partant du dessus, tout en les comptant. Lorsqu'il a retourné la vingt-neuvième carte, vous l'arrêtez, vous demandez le nom de la carte pensée... vous faites retourner la trentième carte, face en l'air et... c'est la bonne !



1

Tours

ACAA(N-1)

application du principe : Privilégiez les tours qui semblent impromptus et où vous ne faites rien

Mais comment diable avez-vous fait pour placer une carte que vous ne connaissez pas, et dont vous ignorez jusqu'à sa place, en bonne position ? Et aussi rapidement ?

Ceux qui ont lu mes tours précédents ont une petite idée. Vous allez faire exactement la même chose que les fois précédentes, mais juste avec plus de cartes.

Pour les autres : à peine les mains mises sous la table, vous faites passer dix cartes de la main gauche à la main droite, en les prenant du dessus du paquet et sans en inverser l'ordre (photos 2 & 3)*. Puis vous attendez que l'on vous donne le nombre choisi. Quatre-vingt-dix-neuf fois sur cent, il sera supérieur à dix. Lorsque vous avez le nombre, dans notre cas trente, vous y ajoutez dix ($30 + 10 = 40$) et vous continuez à passer les cartes de la main gauche en main droite, toujours sans en inverser l'ordre et en comptant 41 sur la première, 42 sur la suivante, ainsi de suite, et en vous arrêtant à cinquante-deux.

À ce moment-là, vous placez les cartes de la main droite sous celles de la main gauche (photos 2 & 3) et ramenez vos mains à la vue de tous et placez le paquet face en bas au centre de la table. Aussi incroyable que cela puisse vous paraître, la carte vue est alors en trentième position. Essayez et vous allez vous illusionner tout seul.

Elle n'est pas belle la vie ?



Notes sur le fonctionnement du principe N-1

Si d'un nombre de cartes N on retire X cartes, que $X < N/2$ et que l'on regarde (en partant du dessus) la carte qui est en X ième position...

1) Si vous passez $(N-1)$ cartes du dessus du paquet, dessous, la première carte de ce dernier sera la carte vue.

2) Si vous passez K cartes du dessus du paquet, dessous, la carte vue sera en $(N-K)$ à partir du dessus.

Le fait de demander au spectateur de retirer moins de la moitié des cartes composant le paquet initial est motivé par le fait que par la suite il devra regarder la carte se trouvant à cette position. Donc il faut impérativement que le paquet restant contienne plus de cartes que le paquet enlevé.

Ce qui est intéressant dans ce principe, c'est qu'il est indépendant du nombre de cartes coupées par le spectateur, que le magicien n'a pas la moindre idée de ce nombre ni de la valeur de la carte vue et qu'il ne dépend que du nombre initial (N) de cartes.

Quelques idées supplémentaires

Maintenant que vous avez compris, assimilé et maîtrisé le principe $(N-1)$ un champ d'investigations infini s'ouvre à vous :

- Imaginez que vous utilisiez un paquet de cartes s'épelant toutes avec le même nombre de lettres.
- Imaginez que vous vous fabriquiez un jeu de cartes avec des personnages célèbres ou people dont les noms plus le prénom aient le même nombre de lettres.
- Imaginez qu'au lieu de personnages vous utilisiez des métiers ayant tous le même nombre de lettres.
- Imaginez qu'au lieu de métiers vous preniez des villes... des fleurs...
- Imaginez...

Vous commencez à entrebâiller la porte... osez la pousser en grand et vous vous surprendrez vous-même !

* Cela fait quelque temps que je procède différemment, toujours dans l'optique de gagner du temps lorsque j'amène mes mains sous la table ou dans mon dos. En fait, une fois la carte vue par le spectateur et le paquet la contenant remis sur le talon, tout en parlant, je compte dix cartes du dessus du paquet, je prends un break dessous et je les fais passer sous le jeu par double ou triple coupe. Ainsi, lorsque je dissimule mes mains, je n'ai plus qu'à m'occuper de faire passer, en bloc, le complément à 52. Je gagne ainsi de précieuses secondes. Vous pourriez être tentés de le faire également à la vue de tous, par double coupe. Je ne pense pas que cela soit forcément une bonne idée, mais à chacun de voir en son âme et conscience.

Technique

La passe télescopique (The pop up move)

par Daniel Rhod



Cette technique est extraite de Techno Pièces 2 ; c'est un faux dépôt au poing très convainquant qui peut être effectué debout ou assis à table. Cette description doit beaucoup à l'exécution de mon ami Justin Higham qui l'exécute à merveille.

Au préalable, 2 pièces sont sur la table à votre gauche.

1) Ramassez une des deux pièces situées à votre gauche avec la main droite et montrez-la en évidence sur les doigts (photo 1).

2) Abaissez le pouce droit sur la pièce et dirigez la main droite vers la main gauche qui repose poing fermé sur la table.

3) Tournez la main droite paume en bas et simultanément tournez le poing gauche en position verticale. Déposez la pièce sur le poing gauche de manière qu'elle repose en grande partie sur les deux dernières phalanges de l'index (photo 2).

4) Ecartez la main droite vers la droite après avoir déposé la pièce sur le poing.

5) Ecartez légèrement les deux dernières phalanges de l'index et laissez basculer la pièce de manière à ce que sa tranche soit en équilibre sur le majeur comme indiqué sur la photo 3. À l'aide de l'index, faites pivoter la pièce sur le majeur (photo 4). Ce

basculement vise à renforcer l'idée que la pièce tombe à l'intérieur du poing.

6) Laissez glisser apparemment la pièce à l'intérieur du poing. En réalité, gardez-la au passage, coincée contre le pouce à l'italienne et placez la dernière phalange de l'index gauche contre sa tranche.

7) Ramassez la seconde pièce en main droite et montrez-la en évidence sur les doigts droits comme précédemment (photo 5). Abaissez le pouce droit sur la pièce, commencez à tourner la main droite paume en bas en la dirigeant vers la main gauche (photo 6).

8) Sous le couvert de la main droite, tournez le poing en position verticale.

Durant cette action, écartez le pouce gauche pour préparer la montée de la pièce sur le poing. Appuyez la tranche du pouce droit contre le bord de la pièce ce qui la fera monter sur le poing (photo 7).

9) Faites semblant de déposer la pièce en main droite sur le poing gauche mais en réalité, gardez la pincée entre pouce et doigts droits.

10) Dégagez la main droite vers la droite en laissant retomber la pièce au repos sur les doigts droits et en faisant apparaître la pièce sur le poing gauche comme celle venant d'y être déposée. Effectuez les mêmes manœuvres que précédemment pour laisser glisser la pièce à l'intérieur du poing. Pour les spectateurs, vous avez deux pièces dans le poing gauche. En réalité, vous en avez une dissimulée en main droite, ce qui vous donne un temps d'avance qu'il vous reste à exploiter comme il se doit dans la routine de votre choix.

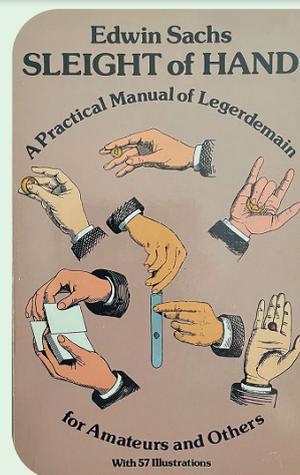
Commentaires

Veillez à la bonne synchronisation des mouvements lors de la montée de la pièce.

Tips

Le vol 1 du DVD AI Schneider technique présente une des dernières versions du pop up move d'AI Schneider.

Historique.— Cette technique a ses origines dans la routine Chinese Marble Trick parue en 1877 dans Sleight of hand d'Edwin Sachs (photo) où elle s'effectuait avec des billes. Son adaptation aux pièces a été publiée par Edward Marlo dans le numéro de juin de 1957 du magazine The Linking Ring. AI Schneider popularisa la technique en publiant sa version dans AI Schneider on Coins en 1975.



Antoine Salembier Perception

Card to believe 1



Voici la rubrique l'ASP (pour Antoine Salembier Perception).

Par Antoine Salembier

Chaque mois nous détérons 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 et bon voyage dans le monde des cartes ESP !

Lorsque l'on évoque les grands noms des cartes ESP, le nom de Nick Trost apparaît.

Effet

Le magicien découvre la carte choisie par un spectateur et place cette carte entre deux symboles identiques.

Mise en place

Vous avez besoin d'un jeu de 25 cartes ESP classé en ordre cyclique : cercle, croix, vagues, carré, étoile, cercle, croix, vagues, carré, étoile...

Présentation

Effectuez un faux mélange ou un mélange Charlier du jeu et placez-le, faces en bas, devant le spectateur. Le spectateur coupe le jeu et complète la coupe. Il reprend le jeu, faces en bas, et distribue les cinq cartes supérieures du jeu en une rangée, faces en bas sur la table. Les cartes sont distribuées de gauche à droite (Fig. 30). Détournez le regard un instant.

Expliquez au spectateur qu'il a choisi ces cinq cartes ayant coupé librement le jeu, au préalable.

Demandez-lui de retirer la carte qui se trouve au centre de la rangée (Fig. 31) et de la placer face en l'air sur le paquet qu'il tient en main. Cette carte sera la carte sélectionnée.

Demandez maintenant au spectateur de couper le jeu pour que la carte face en l'air se retrouve au milieu du paquet. Le spectateur va maintenant distribuer les cartes, une à une,

à partir du dessus du jeu, en trois piles faces en bas de gauche à droite sur la table (Fig. 32). La première carte est distribuée sur la position A, la deuxième en B, et la troisième en C, la quatrième en A... Le spectateur doit effectuer ces actions lentement afin que vous puissiez imaginer mentalement toutes les cartes distribuées.

Après cette distribution, le spectateur rassemble les trois piles en une seule en posant les piles les unes sur les autres. Attention ! Si la carte sélectionnée se trouve au-dessus ou sous l'une des trois piles, demandez-lui de couper cette pile une dernière fois afin de bien perdre davantage la carte sélectionnée.

Lorsque les trois piles sont rassemblées, demandez au spectateur de déposer les quatre cartes restantes sur la table, faces en bas sur le jeu.

Retournez-vous et faites face au spectateur. Dites au spectateur que vous allez prendre le jeu derrière votre dos et que vous allez retirer la carte sélectionnée afin de la positionner entre deux symboles identiques.

Placez le jeu derrière votre dos et faites semblant de mélanger les cartes. En réalité, vous ne faites rien. Grâce à cette procédure, la carte sélectionnée se trouve déjà entre deux cartes du même symbole.

Amenez le jeu devant vous et étalez les cartes, faces en bas, sur la table. La carte sélectionnée apparaîtra face en l'air. Glissez-la hors de l'étalement ainsi que les deux cartes de chaque côté d'elle (Fig. 33).

Retournez maintenant les cartes faces en bas. Elles correspondent exactement à la carte choisie ! Vous avez réussi à placer la carte choisie entre deux symboles identiques (Fig. 34).

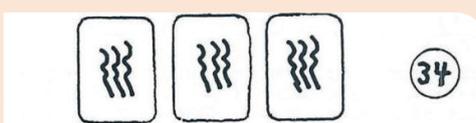
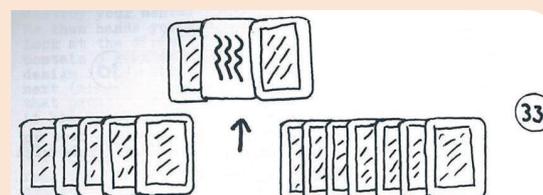
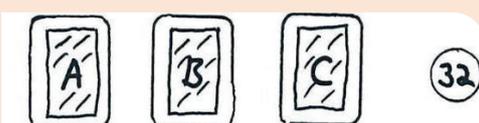
Quelques réflexions complémentaires

Je vous livre cette routine telle qu'elle a été décrite par Howard Adams lui-même. Personnellement, je ne suis pas persuadé que mettre le jeu derrière le dos soit judicieux et que le « pitch » de l'effet à savoir retrouver une carte et la placer au milieu de deux symboles identiques soit plausible.

Lorsque le spectateur a distribué les cinq cartes en une rangée sur la table, reprenez le jeu de ses mains et prenez discrètement connaissance de la carte du dessous. C'est votre carte clef. Avancez de trois symboles dans l'ordre naturel des symboles pour découvrir le symbole choisi par le spectateur. Exemple : si votre carte clef est le carré, le symbole sélectionné sera la croix. Retournez-vous et suivez scrupuleusement les instructions.

Lorsque vous refaites face au public, révélez le nom de la carte choisie et malgré les mélanges et autres choix du spectateur, la carte se trouvera au centre de deux symboles identiques.

C'est une autre interprétation de la même technique. Je vous propose une autre façon d'utiliser la même technique pour donner une impression encore bien différente.



Card to believe 2

Effet

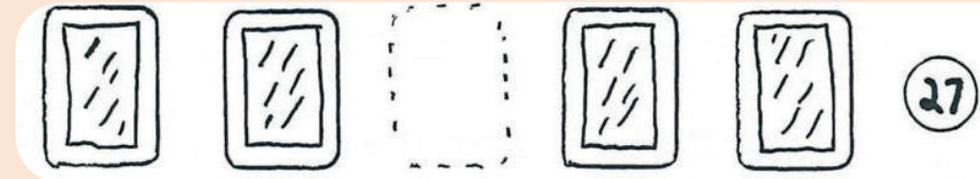
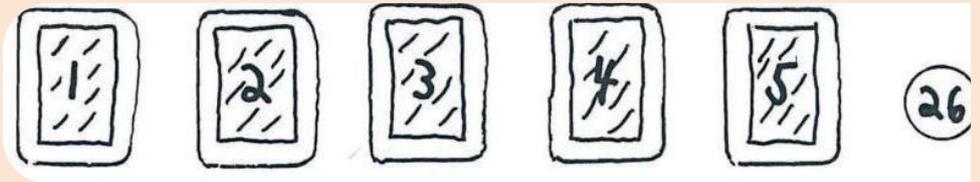
Le magicien découvre la carte choisie avec l'aide du spectateur.

Mise en place

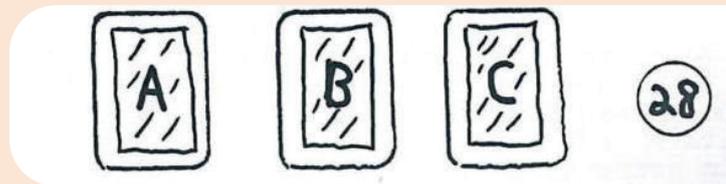
Comme précédemment, vous avez besoin d'un jeu de 25 cartes ESP classé en ordre cyclique : cercle, croix, vagues, carré, étoile, cercle, croix, vagues, carré, étoile...

Présentation

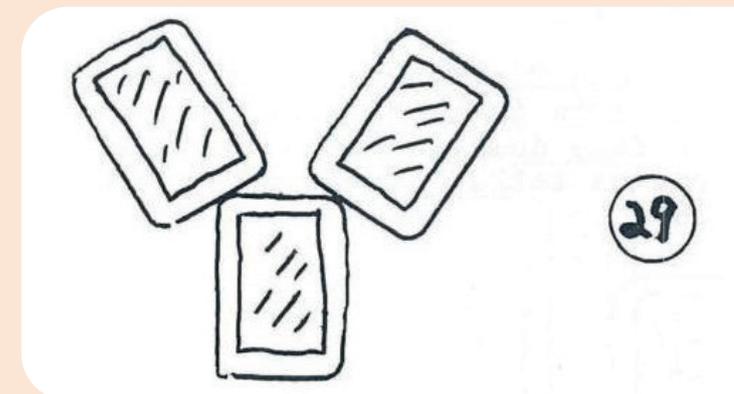
Effectuez un faux mélange ou un mélange Charlier et déposez le jeu en face du spectateur. Le spectateur coupe le jeu et complète la coupe. Il reprend le jeu, faces en bas, et distribue les cinq cartes supérieures du jeu en une rangée, faces en bas sur la table. Les cartes sont distribuées de gauche à droite (Fig. 26).



Demandez-lui de retirer la carte qui se trouve au centre de la rangée (Fig. 27), de la regarder et de la placer face en bas sur le paquet qu'il tient en main. Il place les quatre cartes restantes dans votre poche.



Demandez maintenant au spectateur de couper le jeu pour que la carte face en l'air se retrouve au milieu du paquet. Le spectateur va maintenant distribuer les cartes, une à une, à partir du dessus du jeu, en trois piles faces en bas de gauche à droite sur la table (Fig. 28). La première carte est distribuée sur la position A, la deuxième en B, et la troisième en C, la quatrième en A, etc... Le spectateur doit effectuer ces actions lentement afin que vous puissiez imaginer mentalement toutes les cartes distribuées.



Le spectateur mélange chacun des paquets séparément pour détruire toute image mentale possible. Et de les regrouper en un seul paquet. Il vous rend le jeu ainsi mélangé. Faites un éventail face à vous et regardez les sept premières cartes à gauche de l'éventail. Regardez si ces sept cartes contiennent trois symboles identiques (trois étoiles par exemple). Si c'est le cas, cela signifie que le spectateur a choisi l'étoile. Si ça n'est pas le cas, regardez les sept cartes suivantes, celles du milieu, et regardez à nouveau si trois symboles sont identiques dans ce groupe. Si c'est le cas, c'est le symbole choisi par le spectateur. Sinon regardez les sept derniers symboles du dernier groupe. Il y en aura trois identiques, correspondant au symbole choisi.

Dans tous les cas, quel que soit le symbole choisi, retirez les trois symboles similaires (sans les montrer) en disant que vous allez sortir trois symboles différents. Expliquez que l'un de ces trois symboles est très certainement celui choisi par le spectateur. Laissez les trois symboles en forme de Y sur la table (Fig. 29).

Demandez au spectateur de se concentrer sur son symbole et de toucher l'une des trois cartes. Montrez du doigt les trois cartes sur la table.

Le spectateur pose son doigt sur une carte. Retirez les deux autres et remplacez-les dans le jeu. Le spectateur retourne la carte, c'est exactement le symbole qu'il a choisi !

Quelques réflexions complémentaires

Voilà une interprétation différente de la précédente qui utilise la même technique de base. Elle laisse une impression différente mais me semble plus justifiée et ressemble davantage à du mentalisme qu'à de la magie mentale.

Cette technique fait partie du principe cyclique. Vous pouvez retrouver une analyse de principe dans l'ESP Système qui sortira très bientôt aux éditions « La Petite Boutique Des Merveilles, LPBDM éditions ».

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

Histoire d'un Tour

Pour ce dernier numéro avant les vacances, nous allons initier une toute nouvelle rubrique, qui reviendra souvent, et où vous découvrirez un tour Tenyo et son histoire.

Dans ce premier chapitre, nous allons découvrir comment la complémentarité et le génie de la division créative de Tenyo peuvent transcender de simples tours en les rendant encore plus magiques et incompréhensibles. En 1997, Tenyo sort le T-180 Enchanted Strings crédité au magicien Jeff Sheridan. Jeff Sheridan est un magicien New-Yorkais connu pour être le premier magicien des temps modernes à faire revivre l'art du spectacle de rue. Il est aussi l'un des plus grands manipulateurs de cartes qui n'ait jamais vécu. Ce que l'on sait moins de lui, c'est qu'il aime créer des effets de micro magie, qui ont été notamment commercialisés dans la série Magic Works de Milton Bradley. Jeff Sheridan a ainsi créé un effet de cordes en reprenant un principe utilisé dans les spectacles de marionnettes. Shigeru Sugawara, spécialiste des prototypes et mécanismes a modifié le design du tour pour le rendre plus ergonomique et spectaculaire et Toru Suzuki a, lui, modifié la routine afin que le tour ait une vraie logique et un climax surprenant. On voit ainsi la force de l'équipe Tenyo à s'approprier un tour pour significativement l'améliorer.

Enchanted Strings est un petit carré au design oriental, joliment découpé, avec, en son centre, un trou par lequel on peut voir les cordes passer.

Au début du tour, une corde rouge traverse le carré et une corde blanche est très visiblement coupée en deux morceaux. En tirant la corde blanche, elle se restaure à vue, et c'est maintenant la corde rouge qui est rompue. En tirant la corde rouge, elle se restaure et c'est la blanche qui se retrouve en deux morceaux. L'effet peut être reproduit indéfiniment et est à lui tout seul un effet flash et incompréhensible. Mais, il ne s'agit pourtant que de la première partie du tour puisque vient ensuite le climax ajouté par Toru Suzuki. Le magicien tire la ficelle rouge et s'arrête au « stop » du spectateur. La corde rouge va alors sauter à vue à l'endroit où le spectateur a dit « stop » pour venir compléter le trou entre les deux cordes blanches, et ainsi devenir une corde bicolore. À noter que certains magiciens choisissent de faire directement la seconde partie du tour, pour que le saut de corde soit le seul effet magique visible.

Cet effet sera beaucoup plus clair en vidéo : https://www.youtube.com/watch?v=tFF_F2J0Cr0

L'équipe créative de Tenyo a amélioré de très nombreux tours mais a aussi créé des centaines de tours originaux et complètement bluffants.

En septembre nous verrons comment est née la division créative de Tenyo et comment le visionnaire Akira Yamada a su l'organiser en lui insufflant toute sa créativité et son énergie. Nous parcourrons ensuite les plus grands créateurs de Tenyo et leurs inventions phares.

Mais, d'ici là, bonnes vacances à tous !



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.

Une petite boîte est présentée. Elle peut renfermer six dés à jouer. Un couvercle permet de recouvrir l'ensemble.

On demande le chiffre préféré à un spectateur, et on place aléatoirement les dés dans la boîte. On referme le tout avec le couvercle.



On demande au spectateur d'agiter la boîte. En l'ouvrant de nouveau, rien n'a changé.

Le magicien agite la boîte une fois, et lors de l'ouverture, une rangée de dés s'est positionnée sur le chiffre choisi.

On referme la boîte, on lui fait faire un tour à 360 degrés et à l'ouverture la seconde rangée a changé également.



Le secret réside dans le couvercle. Deux cotés intérieurs sont plus larges que les autres.

Si ces cotés sont placés perpendiculairement aux dés, rien ne se passe en agitant la boîte.

Si ceux-ci sont alignés avec les dés, les dés tournent d'un quart de tour, ou d'un demi tour lors de la rotation de la boîte.

Lorsqu'on place les dés dans la boîte, il faut mettre les faces que l'on veut voir apparaître face à soi.



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 -
salle 7 - 14h/14h30
Michel Huot

GALA PUBLIC DU CLUB

Samedi 06 avril

CILM De Laxou
salle de spectacles
20h30



Thème
Libre

Laxou

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

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28 – Lieu à définir



Thème
Le Paranormal

Laxou

Samedi 17 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 27 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 – Lieu à définir



Thème
les Gobelets

Laxou

Samedi 23 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 28 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 31 – Lieu à définir



Thème
Le magicien rate son
tour

Laxou

Samedi 06- Gala

Nancy

Jeudi 25 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 28 – Lieu à définir



Thème
Sans table ni aucun
support

Laxou

Samedi 11 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 29 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 26- Lieu à définir



Thème
peek en ttout
genre

Laxou

Vendredi 14 – IMEL

Samedi 15 – IMEL

Nancy

Jeudi 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

Jeudi 26 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 – Lieu à définir



Thème
Tenyo et autres
ingéniosités.

Laxou

Samedi 12 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 31 – Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 – Lieu à définir



Thème
contrôles et
forçages

Laxou

Samedi 16 – Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 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.

SEPTIEME ANNÉE. — N° 51.

Un numéro : 10 Centimes

DIMANCHE 19 DECEMBRE 1886.

ADMINISTRATION
ET RÉDACTION
467, rue Montmartre
—
DIRECTEUR
S. HEYMANN
—
ABONNEMENTS
Paris
Un an 9 fr. . .
Six mois 5 . . .
Trois mois 3 50
—
Les annonces commerciales
sont reçues aux Bureaux
de Journal.

LA NOUVELLE LUNE

ADMINISTRATION
ET RÉDACTION
467, rue Montmartre
—
DIRECTEUR
S. HEYMANN
—
ABONNEMENTS
Départements
Un an 9 fr. . .
Six mois 5 . . .
Trois mois 3 . . .
—
Les annonces commerciales
sont reçues aux Bureaux
de Journal.

LE TOUR DE GOBLET, par Coll-Toc



M. le Président pour de bon... et l'autre.

LA NOUVELLE LUNE n°51 du 19 décembre 1886
Caricature de René Goblet, président du conseil et
ministre de l'Intérieur du 11 décembre 1886 au 17 mai 1887

Collection Akyna & Morax