

Le Chardon Magique

La revue des magiciens

Mars 2025- #248

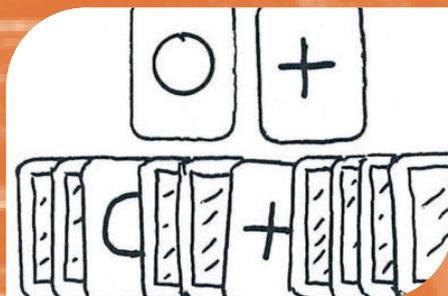
CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



Tenyo Like – Gilles Devillars



Théorie : Quel magicien ? Quel numéro ?



ASP : Quartest



Tour : Acaan par élimination

Table des matières

Édito	3	Le monde de Tenyo	14
Un peu d'histoire	4	Antoine Salembier Perception	16
La magie des allumettes	7	En théorie	18
En images	8	Curiosités magiques	20
Vintage	9	Tours	21
Tours	11	Agenda 2025	22



LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

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

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Armand Porcell – Thierry Schanen

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 d'honneur :

Frédéric Denis / 06 62 39 85 67

cerclomagiquedelorraine@gmail.com

Président :

Tony Barbaro : barbaro.antonio@neuf.fr

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 :

Pascal Bouché :

pascalbouche54@gmail.com

Dominique Heissat :

domheissat@gmail.com

Responsables sections

Nancy :

Maxime Claudel

Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



« La vérité, ce n'est point ce qui se démontre, c'est ce qui simplifie. »

Antoine de Saint-Exupéry

La citation du mois, en apparence simple, recèle une profondeur qui s'applique magnifiquement à notre art.

En tant que magiciens, nous connaissons le paradoxe : nous créons des illusions complexes pour évoquer des émotions simples et universelles : l'émerveillement, la surprise, la joie. Nos heures de préparation, nos techniques minutieuses, nos répétitions acharnées ne sont jamais l'objectif final. La véritable magie émerge lorsque cette complexité s'efface pour laisser place à un moment d'étonnement pur, où le spectateur oublie tout et s'émerveille.

Face à la complexité des techniques, des effets sophistiqués, n'oublions jamais que le véritable impact réside souvent dans la simplicité apparente. Un tour de magie réussi n'est pas seulement une démonstration de technique ou de dextérité, mais une expérience qui captive et émerveille par sa simplicité apparente.

Pour le monde associatif, cette quête de simplicité est tout aussi essentielle. Gérer une association, c'est souvent faire face à des défis complexes : organiser des événements, gérer des équipes, motiver des bénévoles, etc. Pourtant, la clé du succès réside souvent dans notre capacité à simplifier.

Il est facile de se laisser submerger par la complexité administrative, les règlements, les détails logistiques. Pourtant, n'est-ce pas

en simplifiant nos

processus, en allant à l'essentiel, que nous rendrons nos associations plus dynamiques, plus accessibles, plus attrayantes pour nos membres ?

En cherchant à simplifier nos processus, à clarifier nos objectifs et à rendre nos actions plus transparentes, nous gagnons en efficacité et en cohésion.

Simplifier ne signifie pas réduire ou négliger, mais concentrer nos efforts sur ce qui compte vraiment.

Quand les réunions s'éternisent, quand les processus s'alourdissent, rappelons-nous que notre mission est de simplifier nos pratiques, de faciliter les rencontres et les échanges, d'améliorer le vécu de nos membres dans nos associations.

Chaque jour, je vois à quel point cette quête de simplicité peut transformer nos projets. Elle nous aide à fédérer nos membres autour d'objectifs communs, à alléger nos processus et à libérer notre créativité pour offrir des expériences inoubliables.

La vérité de Saint Exupéry est donc cette simplicité qui nous permet de mieux comprendre, de mieux agir et de mieux partager. En simplifiant, nous ne perdons pas en profondeur, bien au contraire. Nous gagnons en clarté et en impact. Que ce soit dans la pratique de la magie ou dans la gestion de notre association, cherchons toujours à simplifier pour mieux atteindre nos objectifs.

Dans tout ce que nous faisons nous pouvons nous interroger : nos tours, nos événements, nos décisions servent-ils à démontrer ou à simplifier ? Cherchons-nous à impressionner par la complexité ou à toucher par l'authenticité ?

Frédéric DENIS



Un peu d'histoire

Alyett créateur du « Grand Palais des Illusions » de Luna-Park Paris, Directeur propriétaire de la « Revue Roulette Française »

Par Didier Morax



Peu de magiciens, ont entendu parler de Alyett. Comme cet artiste fascinant Christian Fechner, je pense qu'il est important de lui donner un coup de projecteur. Pour ce faire, je vais vous inviter à lire ce que Max Dif écrit sur lui dans son ouvrage « L'histoire de la prestidigitation ». Je vous partagerai de nombreux documents qui, pour la plupart, sont dus à la correspondance amicale entre André Mai « Atolys », de St Etienne et Alyett. Max Dif avait certainement des photos, prospectus, lettres, etc. Mis à part une photo et trois malheureux documents, il n'avait pas pu faire plus.



Alyett (Alfred Auzet, né à Marseille le 22 mars 1885), auteur dramatique, publia de nombreux ouvrages sur le jeu et les phénomènes du hasard et monta vers 1910 un numéro de magie avec son frère et « Miss Nelly Smith ».

Un peu avant la guerre de 1914, il voyageait, particulièrement à travers l'empire ottoman, en compagnie de la magicienne Irisah. Un journal du Caire (La bourse égyptienne) disait d'elle :

« Mlle Irisah est éblouissante sous ses bijoux qui ruissent dans l'ombre de son temple égyptien, du style le plus pur. Elle séduit autant par sa grâce que par l'auréole du mystère qui l'entoure. » Irisah, aux yeux fulgurants sous des paupières bleues de khôl et dans un Costume des plus légers, excellait dans le jeu des papillons japonais, par une élégance d'attitude héritée de son ancienne profession de danseuse.

Le programme des deux magiciens comportait encore : le café et le lait produits de récipients amplis d'ouate enflammée ; les bols de riz transformés en eau qui prenait des teintes différentes lorsqu'elle était versée dans des verres ; confettis transformés en foulard, balle, drapeau, gros œuf de Pâques contenant une colombe... Quelques grands trucs corsaient le numéro qui se terminait par le « Paravent mystérieux » : Irisah se revêtit d'un manteau sombre, et se coiffait d'un fez auquel il était attaché un pan d'étoffe noire, masquant entièrement son visage, avec deux ouvertures à l'emplacement des yeux. Se plaçant à côté d'un paravent tendu de papier blanc, celui-ci était éclairé par transparence à l'aide de projecteurs et on y voyait s'y profiler l'ombre d'Alyett. Cependant, crevant le papier, Irisah sortait du cadre, alors que le personnage masqué debout à côté se débarrassait de son accoutrement pour montrer Alyett dans son costume de velours rouge brodé d'or.



André Mai « Atolys »



Irisah

un peu d'histoire



Alyett créa en 1928, au Luna-park de Paris, le Grand Palais des illusions. La salle était en forme de fer à cheval dont le public occupait le centre. Tout autour de l'arc de cercle étaient disposées des scènes de grandeurs différentes dont les rideaux s'ouvraient les uns après les autres pour montrer différentes illusions dans des décors spéciaux : « La légende de Galatée » (Métamorphose d'un buste de marbre en femme vivante), « L'araignée de l'Apocalypse » (Araignée à tête de femme), « L'étrange expérience du docteur Sinistrat » (Transformation d'une tête de femme en tête de mort), « Le miroir de Cagliostro » (évaporation d'une femme placée devant un grand miroir), « La fenêtre hantée » (apparition de personnages sur une fenêtre isolée. Ces 2 dernières illusions sont inspirées de David Devant), « Le sarcophage de Tarze » (lévitation d'une momie), « la fée des eaux » (femmes sirènes évoluant dans un aquarium), « Le bûcher de la sacrifiée » (crémation d'une femme crucifiée dans un décor de cirque Romain).

« Rêve d'opium » (dans un décor chinois très luxueux, une femme entrait dans une guérite ronde puis réapparaissait dédoublée). Les titres de ces illusions subirent quelques modifications, la présentation demeurant sensiblement la même.

Dans le même temps, Alyett se spécialisant dans les grands trucages de théâtre montait pour une revue du casino de Paris un sketch intitulé « Les femmes que nous aimons » :

de 2 tableaux très minces et vus par le public presque de champ sortaient successivement 16 jeunes femmes qui y rentraient ensuite et disparaissaient aussi mystérieusement qu'elles étaient arrivées.

En 1931, Le Grand Palais des illusions du Luna-park de Paris se transportait au Luna-park Allen C de Berlin qui en avait fait l'acquisition, Alyett en assumant la direction avec succès pendant plusieurs années.

À l'âge de 87 ans, de sa belle et nette écriture Monsieur Alfred Auzet-Alyett retiré à Marseille voulait bien nous adresser cette courte autobiographie :

Né en 1885 dans une famille de la bourgeoisie Marseillaise, je fais mes études au lycée de Marseille puis à l'école de commerce. J'entre ensuite dans une maison de mon père ; une fabrique de parfum. J'ai le malheur de le perdre ; j'ai alors 22 ans et devient le chef de l'exploitation. Une personne habile dans notre art m'initie à la prestidigitation. Je présentais des tours chez des amis. J'ai appris l'existence de De Vère à Paris fabricant de trucs et je fus un bon client de ce peu aimable individu. Je trouvais à vendre ma fabrique et je conçus le projet de devenir artiste illusionniste. Après quelques débuts faciles à Marseille, je me rendis avec mon amie d'alors à Paris. Je montais un numéro important, une gaffe car personne ne voulait engager un numéro qui était inconnu. Il



Le bûcher de la sacrifiée

un peu d'histoire

fallut faire des pas et des démarches en masse, donner des auditions, en convoquant les agents du spectacle... qui ne se dérangeaient pas. La panne quoi ? Enfin nous arrivons à trouver des engagements dans les cinémas en intermède, puis aux music-halls d'abord en province puis à Paris.

1914, c'est la guerre. Je ne suis pas mobilisable. On nous offre un engagement pour le Caire. Nous sommes restés 6 ans en Égypte. Le numéro ayant donné tout ce qu'il pouvait, j'acceptais un rôle dans une comédie et je devins un comédien très recherché. J'écrivis plusieurs pièces en un acte et fus joué plus de 150 fois dans les théâtres de quartier à Paris. La guerre terminée, je repartis avec comme premier sujet une très jolie femme qui s'appela la belle Irisah, et nous voilà de nouveau en balade à travers le monde : Grèce, Roumanie, Turquie, Syrie, Ceylan, etc. Puis retour à Paris, Belgique, Suisse.



Alyett et Irisah

Et un jour par hasard sur le boulevard je rencontre Monsieur Akoum directeur du Luna-park de Paris qui me connaissait bien. Après lui avoir expliqué où j'étais passé, il me dit « Luna-Park appartient à Voltera qui avait aussi le casino de Paris. Je me souviens qu'il y a déjà longtemps vous m'aviez proposé de monter un beau spectacle au parc. Voudriez-vous me rafraîchir un peu la mémoire ? »

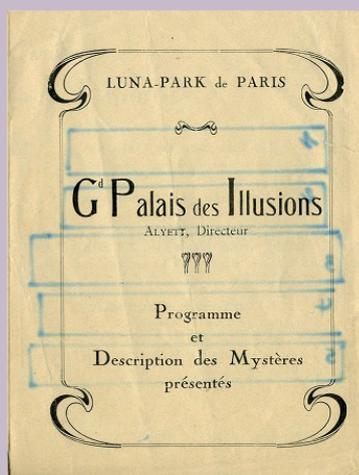
Je lui répondis que les plans étaient toujours là. Quelques jours après j'avais rendez-vous. Monsieur Voltera était présent. L'affaire se fit : « le Grand Palais des illusions » de luna-park prit naissance.



Le Luna-park de Paris

Il fut exploité deux saisons. Il y fut remarqué par monsieur Hubner directeur du Luna-park de Berlin. Il contacta Voltera qui lui céda tout le matériel et moi j'allais monter l'affaire à Berlin sous le nom de Wunder Show Palast « Palais merveilleux » Il y fut encore plus soigné qu'à Paris.

Lorsque l'engagement fut terminé, je me rendis en Scandinavie où j'avais eu des pourparlers pour le Luna-park de Stockholm. La direction me reçut avec beaucoup de courtoisie mais me tint le raisonnement suivant : nous sommes à une époque mauvaise pour les spectacles, Berlin a perdu de l'argent cette année, nous aussi, je ne puis entreprendre de monter une affaire comme je l'avais pensé lorsque je vous ai vu à Berlin. Il ajouta : si vous avez des capitaux, ne vous engagez pas dans une affaire de Music-Hall ou autre de ce genre, une crise terrible a débuté dans tout le pays.



Il ne s'est pas trompé. De retour à Paris, je retrouvais le casino de Paris avec des fauteuils à 30 francs alors que quand j'avais quitté la France ils étaient à 100 francs. Le cinéma avec le parlant qui débutait ne prenait plus d'attraction en intermède. La crise et je pensais : ce n'est pas toi Alyett qui fera changer les choses et je me retirais dans ma propriété de Courville sur Eure « La closerie des Lilas » telle est mon existence vécue d'illusionniste, je redevins Monsieur Auzet.

La baguette magique n°9 de 1946 lui a fait une brève biographie. Petite erreur quand Rex a écrit :

Auzet s'est ensuite retiré paisiblement dans la principauté de Monaco où il a dirigé le principal journal des Jeux « La roulette française ». Sa dernière adresse était Courville sur Eure .

Il a été un collaborateur régulier du journal de la Prestidigitation.

Ceci est le programme avec lequel j'ai parcouru le 3/4 du monde.

MAGIE D'ORIENT
PAR
ALYETT

RICHES COSTUMES - GRANDE MISE EN SCÈNE
SUPERBE DÉCOR
Temple antique avec effet de clair de lune

APERÇU DU PROGRAMME

- I. La Nuit sur le Désert et les Pyramides (Tableau).
Apparition d'Alyett.
- II. Expériences de Haute Prestidigitation.
Illusions.
- III. LE MYSTÈRE du CAVEAU de TOUTAKAMON-RA !
Surprenante évolution dans l'espace d'une minute.
- IV. La Crystallisation de la Pensée.
Curieuse expérience INÉDITE.
- V. Au Pays de la Quatrième Dimension.
Le 4^e des 4^es ! INÉDIT.
- VI. L'Empreinte à Distance.
Étonnant effet médiumnique INÉDIT.
- VII. L'ÉNIGME D'UNE OMBRE !!
Extraordinaire Illusion Inédite
dans laquelle ALYETT, invisible au public, est vu se matérialiser derrière un écran transparent placé loin de lui où il se trouve réellement quand la manifestation est terminée!
SUPER-EFFET THÉÂTRAL

LE PROGRAMME CI-DESSUS DURE 25 MINUTES

ALYETT présente de l'INÉDIT
de sa propre conception
IL NE COPIE PERSONNE

ALYETT, 50, Rue Fontaine-au-Roi
PARIS (XI^e)

MAGIE D'ORIENT
Décor Egyptiens! Costumes superbes!
Grands effets scéniques!
Belle mise en scène!
Important Matériel!

? ALYETT ?
Assisté de sa Sultane voilée IRISAH

IRISAH-ALYETT, 50, R. Fontaine-au-Roi, PARIS (XI^e)

OU VIENNENT-ILS ? OU VONT-ILS ?
QUI SONT-ILS ?
IRISAH-ALYETT, 50, R. Fontaine-au-Roi, PARIS (XI^e)
ALLEZ VOIR
ALYETT
QUI DANS SON TEMPLE MAGIQUE
VOUS TRANSPORTERA
AU PAYS des CONTES
ALYETT, OMBRE TRAIT AVEC MIEUX !
C'EST COMME DANS LE PAYS DES FÉES
QU'IL VOUS ENLEVERA
ET QU'IL VOUS FERA VIVRE
DANS LE PAYS DES MERVEILLES ANTIQUES
DANS UN LIEU OÙ IL Y A PAS DE TEMPS
C'EST COMME SI L'ON ÉTAIT DANS UN ANCIEN
TEMPLE ÉGYPTIEN

Il Peut Voir
ALYETT

ÉTRANGE EXPÉRIENCE !
L'EMPREINTE À DISTANCE
ALYETT
ET SA SULTANE VOILÉE IRISAH

Reproduction des affiches qui accompagnent l'attraction.

Splendide Intermède pour grands Cinés.

Flarville, Imp. Bougeon, 201, AV de la République

La magie des allumettes

Allumette changée en foulard

Effet

Sortez une boîte d'allumettes. Ouvrez-la : elle est pleine. Refermez-la : les allumettes se sont transformées en foulards.

Explication

La boîte est truquée de la façon suivante : collez une deuxième étiquette identique à la première, à l'envers de la boîte qui aura, de ce fait, deux « endroits ».

Découpez le fond du tiroir qui contient les allumettes et collez-le exactement au milieu de façon à obtenir un tiroir réversible.

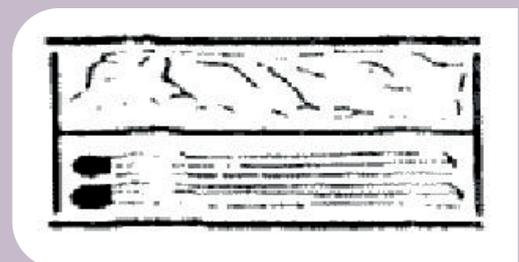
Mettez des allumettes d'un côté du tiroir et disposez le petit foulard de l'autre côté.

Faites une marque discrète sur l'étiquette « côté allumettes » pour ne pas risquer d'ouvrir la boîte du mauvais côté.

Pour effectuer la transformation, il vous suffit de retourner discrètement la boîte.



par Mann Peter



En images

Réunion février 2025



Vintage

Hummer Deck

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.

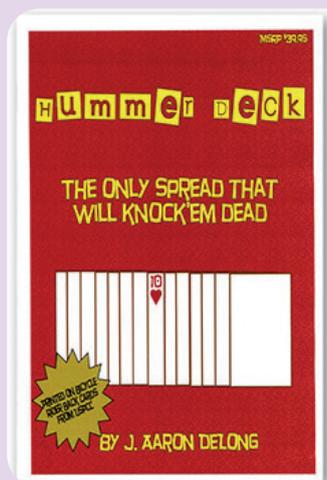
par Antoine Salembier



Après le « Brainwave deck », l'« Invisible pack », le « Pop eye popper deck », le « Mirage deck », encore le « Split Deck », ou le « Mastermind Deck » et le « Mental photography Deck » attaquons-nous à une petite pépite méconnue du registre des jeux de cartes truqués.

Dans le dernier chardon, nous avons redécouvert l'excellent jeu nudiste encore appelé « Mental Photography Deck ». Il n'est pas sans me faire penser à un autre jeu vendu chez les marchands mais bien moins connu que le précédent.

Il s'agit de « Hummer deck », un jeu de cartes qui permet quelques effets saisissants.



Effet

Effet de base : Un spectateur est invité à penser à une carte. Il choisit le 10 de cœur par exemple. Le magicien affirme qu'il le savait car c'est la seule carte à être imprimée dans le jeu. Le magicien étale le jeu et aussi incroyable que cela puisse paraître, toutes les cartes sont blanches à l'exception du 10 de cœur, la carte choisie par le spectateur !

Effet : la disparition des cartes rouges : Le magicien demande à un spectateur de choisir entre les cartes rouges ou les cartes noires. Le spectateur choisit par exemple les cartes noires.

Le magicien étale le jeu faces en l'air sur la table, toutes les cartes rouges ont disparu ! Les cartes noires sont bien visibles alors que les cartes rouges sont toutes devenues blanches.

Points forts

- Les effets sont très nets.
- Facile à faire.
- Automatique.
- Pas de roughing fluid.
- Pas de carte coupée.

Explications

Le jeu de cartes fait tout le travail pour vous ! Le dos de chaque carte est normal. En revanche, les faces des cartes sont un peu particulières. Chaque face est coupée en deux sur sa verticale. La moitié de gauche est une carte blanche, l'autre moitié est une carte à jouer.

Les cinquante-deux cartes sont donc toutes coupées dans le sens de la hauteur et se composent de la moitié d'une carte blanche et de l'autre d'une carte quelconque.

Deux cartes blanches supplémentaires se trouvent sur la face des cartes et vous aurez besoin selon la routine choisie d'utiliser des cartes normales supplémentaires.

Après cette description succincte, vous imaginez déjà les explications des différentes routines.

Présentation

Effet de base : L'effet de base est très simple mais il faudra effectuer une petite préparation au préalable.

Classez toutes les cartes du même symbole (pique, cœur, trèfle, carreau) de l'as au roi, l'as se situant sur le dessus du jeu de chaque partie.

Réunissez le jeu en posant les piques sur les cœurs, les cœurs sur les trèfles et les trèfles sur les carreaux.

Votre jeu est donc composé des quatre séries dans l'ordre à partir du dessus du jeu. Posez les deux cartes blanches à dos normal sur la face du jeu. Vous êtes prêt !

Personnellement je marque d'un petit point de crayon les angles des dos de chacun des as pour les repérer plus facilement.

Présentation : Sortez le jeu de son étui sans en montrer la carte blanche qui se trouve sur la face du jeu.

Faites un ruban faces en bas sur la table. Demandez au spectateur de vous nommer



une carte au hasard. Le spectateur nomme le huit de trèfle par exemple.

Grâce au petit coup de crayon sur le dos des as, vous repérez très facilement le troisième, l'as de trèfle. Comptez sept cartes sous l'as de trèfle et arrêtez-vous sur cette carte.

- Il me semble que c'est votre carte, le huit de trèfle, la carte que vous avez choisie.

Sortez-la du ruban vers l'avant et faites-la pivoter de 180°. Vous venez de la retourner sous couvert de la sortir de l'étalement.

- Vous savez pourquoi je sais que c'est la carte que vous venez de choisir ?

Prenez la carte et insérez-la, toujours face en bas, au milieu du ruban. Attention à ne pas la retourner à nouveau !

- Parce que c'est la seule du jeu à être imprimée !

Regroupez le ruban sur la table et retournez le jeu faces en l'air. Faites à nouveau un ruban mais cette fois-ci faces en l'air. Toutes les cartes sont blanches à l'exception du huit de trèfle ! Un petit miracle s'est produit !



Vintage

Hummer Deck

Deuxième méthode : Ajoutez une carte normale à votre jeu de base. Insérez-le au milieu du jeu. Prenons comme exemple le quatre de cœur.

Sortez le jeu de son étui et faites un éventail de cartes dans vos mains, les faces vers vous. Retirez le quatre de cœur du jeu et déposez-le face en bas sur la table.

- Ma carte préférée, celle que je viens de retirer du jeu, est le quatre de cœur. Quelle est la carte que vous préférez ?

Le spectateur nomme le huit de trèfle par exemple.

Cherchez le huit de trèfle en faisant un ruban en face de vous comme précédemment et sortez le huit de trèfle du jeu. Déposez-le face en bas sur le quatre de cœur.

- Votre carte préférée est le huit de trèfle, tandis que la mienne, c'est le quatre de cœur.

Retournez les deux cartes en veillant à ce que ce soit le huit de trèfle que l'on voit sous le quatre de cœur.

- Voilà nos deux cartes. C'est peut-être une coïncidence mais ce sont les deux seules cartes imprimées dans le jeu !

Faites un ruban faces en l'air sur la table pour montrer toutes des cartes blanches ! Les deux seules cartes du jeu sont la vôtre et celle du spectateur !

Effet : la disparition des cartes rouges

Si vous changez les cartes truquées noires avec des cartes normales, vous pouvez faire disparaître les cartes rouges du jeu. Étalez d'abord le jeu normalement sur la table.

À l'aide d'un forçage équivoque, faites choisir la couleur noire. Dites que vous allez faire disparaître les cartes rouges.

Faites pivoter votre jeu et étalez les cartes en un ruban sur la table.

Toutes les cartes rouges ont disparu !

Je vous invite à aller voir l'effet Rembrandt du « Hummer Deck », une très belle application de ce jeu.



Tours

ACAAN par Élimination

Voici le lien du tour : <https://youtu.be/juXB3D4HByM>

Armand Porcell



Ceux qui me connaissent, mes amis, ceux qui me suivent depuis des années, savent mon goût pour les mathématiques et ma passion pour la magie en général et celle des cartes en particulier. Je ne sais pas si les ACAAN ont un impact sur les profanes qui est proportionnel aux torrents d'ingéniosité que les magiciens déploient pour créer toujours de nouvelles versions, mais en tous cas, je vous livre ici le dernier de mon cru qui a l'avantage d'être ludique (pour le public) et de ne demander strictement aucun effort de mémoire (pour le magicien).

Effet

Le magicien montre une boîte (transparente ou pas) contenant deux paquets de cartes (Fig. 1). L'un est faces en l'air et l'autre, faces en bas. Le magicien l'ouvre, prend le paquet faces en l'air, le coupe (éventuellement le mélange) plusieurs fois et l'étale en ruban sur la table (Fig. 2). « Vous êtes vous déjà demandé si vous aviez une carte préférée ? Si oui, vous allez me la nommer à voix haute. Sinon, vous allez en trouver une dans votre tête et également me la nommer à voix haute ».

Imaginons que le spectateur nous nomme le 10♥. Vous prenez le paquet qui est sur la table, l'étalez entre vos mains et cherchez la carte nommée que vous posez bien en évidence sur le tapis (Fig. 3). Vous retournez alors le paquet pour montrer que toutes les cartes sont numérotées de 1 à 52 (Fig. 4). Le paquet est à nouveau mélangé. « Autant demander à une personne si elle a une carte favorite est chose aisée, autant lui demander si elle a un nombre favori est compliqué. Aussi nous allons nous simplifier la tâche ».

Le magicien distribue les cartes en deux paquets, le spectateur en choisit un. Le paquet choisi est à nouveau distribué en deux tas, etc. À la fin il ne reste qu'une seule carte sur le tapis qui porte le numéro 11 (Fig. 5). « Vous m'avez nommé la carte que vous vouliez et vous avez choisi le nombre que vous vouliez. Avouez que si dans le paquet bleu, qui n'a pas encore quitté la boîte, le 10♥ était en onzième position nous aurions un vrai miracle ! ».

Le magicien sort le paquet à tarots bleus, le pose sur la table, faces en bas et compte lentement et sans faux mouvement jusqu'à la onzième carte... il s'agit bien du 10♥ !

Préparation

Pour ceux qui ne veulent pas essayer de pénétrer les arcanes mathématiques du tour, il vous suffit d'appliquer les instructions à la lettre. Je donne rendez-vous aux autres à la fin du tour, à la partie « Explications Mathématiques ».

Il va vous falloir travailler un petit peu. Prenez un paquet de cinquante-deux cartes à tarots rouges et classez-le dans l'ordre tout en le numérotant sur les tarots comme indiqué ci-dessous :

9♣/40 - 5♥/34 - 3♦/39 - 8♣/33 - 7♠/1 - 8♦/2 - 8♣/38 - 6♠/12 - 6♣/20 - 2♥/22 - 5♦/48 - 9♥/5 - 4♣/47 - K♥/9 - 6♦/27 - 7♦/28 - 4♥/30 - 10♣/3 - 8♥/7 - A♥/31 - Q♥/14 - 10♠/15 - Q♦/36 - 7♥/51 - 6♥/52 - 5♠/8 - J♠/35 - 4♠/41 - 4♦/46 - J♦/50 - 5♣/17 - 10♥/19 - 3♣/16 - J♥/29 - 9♦/10 - 10♦/18 - J♠/32 - 2♠/42 - K♠/49 - 3♣/44 - K♦/26 - Q♣/6 - A♠/24 - 9♠/45 - 2♦/25 - Q♠/13 - K♣/43 - A♠/37 - A♦/11 - 3♥/23 - 2♠/4 - 7♣/21

Cela représente un petit peu de travail, mais rassurez-vous, une fois la tâche terminée le paquet vous servira toute votre vie... ou tout au moins toute la vie de ce dernier. Le paquet est en ordre cyclique, donc il peut être coupé plusieurs fois, par des coupes complètes.

Le paquet bleu doit simplement être classé dans l'ordre ci-dessous :

3♣ - K♦ - 9♣ - J♥ - K♣ - 6♥ - 5♥ - 6♣ - A♦ - 10♣ - 10♥ - A♣ - 4♦ - 8♣ - 7♠ - 7♦ - K♥ - 8♥ - 6♦ - 9♠ - 9♦ - 2♦ - 3♠ - 5♠ - 4♠ - 7♥ - 3♥ - 2♠ - 4♥ - 7♠ - 3♦ - A♥ - K♠ - J♠ - 2♥ - 8♦ - 5♠ - Q♣ - 2♣ - 10♦ - 5♦ - Q♥ - J♦ - Q♦ - J♠ - 9♥ - A♠ - Q♠ - 10♠ - 4♠ - 8♠ - 6♠

Le paquet bleu ne peut absolument pas être coupé.

Une fois ce travail achevé, vous rangez les deux jeux dans la boîte, le bleu, faces en bas et le rouge, faces en l'air. Vous êtes prêt à commencer.



Tours

ACAAN par Élimination

Présentation

Les deux paquets sont dans la boîte (Fig. 1). Vous en sortez le paquet qui est faces en l'air (dos rouges) en prenant soin de ne pas en montrer les tarots. Vous pouvez le couper plusieurs fois si le cœur vous en dit. Le mélanger ne servirait à rien puisque vous allez demander au spectateur de vous nommer une carte et non de la choisir dans le jeu. Donc pour les profanes le choix est plus que libre. Une fois que le spectateur vous a nommé sa carte, vous faites défiler les cartes, faces en l'air, entre vos mains jusqu'à la localiser. Pour l'exemple nous resterons sur le 10♥ (Fig. 6). Votre main droite emporte le 10♥ ainsi que toutes les cartes qui sont au-dessus et se déplace vers l'avant (Fig. 7). En même temps votre main gauche pivote paume vers le bas et dépose son paquet sur le tapis (Fig. 7). La main droite place le 10♥ face en l'air sur la table et repose son paquet, faces en bas, sur celui qui est déjà sur le tapis (Fig. 8). Cette manière de pratiquer revient à couper le jeu à l'endroit où la carte a été choisie et à compléter la coupe. Mais elle est beaucoup moins visible que si vous le faisiez directement. Vous pouvez aussi pratiquer comme sur la vidéo... je vous laisse découvrir un autre moyen de compléter la coupe sans que cela ne se perçoive trop.

Quelle que soit la manière de pratiquer pour laquelle vous comptez, le spectateur va voir pour la première fois le dos des cartes et les nombres qui y sont inscrits. C'est à ce moment que vous enchaînez sur « *Autant demander à une personne si elle a une carte favorite...* »

Pour mettre en pratique vos allégations, vous distribuez le paquet en deux tas. Vous repérez bien le paquet sur lequel est tombée la dernière carte du jeu (Fig. 9). Pour notre exemple, la carte 17, et vous demandez au spectateur quel tas il préfère.

- S'il répond celui de la carte 50 : « *Très bien, donc nous éliminerons à chaque fois le tas sur lequel ne sera pas posée la dernière carte* ».

- S'il répond celui de la carte 17 : « *Très bien, donc nous garderons à chaque fois le tas sur lequel sera posée la dernière carte* ».

Vous prenez le paquet de la carte 17 et le redistribuez en deux tas. Cette fois-ci, vous conserverez celui de la carte 16 (Fig. 10). Vous recommencez encore une fois et c'est le tas de la carte 52 qui est éliminé. Il ne vous

reste plus que sept cartes en mains. Vous distribuez pour la quatrième fois les cartes et éliminez le tas de la carte 26. À la cinquième distribution (quatre cartes) vous éliminez le tas de la carte 47. À la dernière distribution (carte 46 et 11) vous éliminez la carte 46 puisque la 11 est la dernière posée.

Vous pourriez utiliser le choix équivoque, mais je n'en vois pas l'utilité. Autant rester fidèle jusqu'au bout, à ce que vous avez annoncé dès le départ.

Vous placez donc la carte 11, face en bas, à côté du 10♥ face en haut. Vous enchaînez : « *Vous m'avez nommé la carte que vous vouliez...* »

À ce moment-là, vous sortez le jeu à tarots bleus de la boîte, en faisant bien attention à montrer (sans le dire) que vous ne vous prêtez à aucune manipulation suspecte. Il ne vous reste plus qu'à compter lentement jusqu'à la onzième carte et la retourner, face en l'air, le plus théâtralement possible, pour montrer qu'il s'agit bien du 10♥ !

Explications mathématiques

Tout d'abord, sachez que si vous voulez éliminer le paquet sur lequel tombe la dernière carte, c'est aussi faisable, mais que la carte qui restera la dernière occupait au préalable la vingt-huitième position (du paquet de cinquante et une carte bien évidemment). Et voilà, tout le secret est là ! Connaître la place initiale de la dernière carte. Dans le cas qui nous concerne, comme nous gardons le paquet sur lequel tombe la dernière carte, celle-ci occupait au départ la dix-septième place (toujours d'un paquet de cinquante et une cartes).

Vous allez me dire, mais pourquoi opter pour ce cas de figure et pas l'autre ? Tout simplement parce que la carte est en dix-septième position à partir du dessus du paquet (face en bas) et que du coup vous disposez de trente-quatre cartes en dessous que vous pouvez mélanger !

Je sais, je ne vous ai pas parlé de mélange dans la description écrite du tour. Mais si vous allez visionner la vidéo, vous verrez que mélanger les cartes à ce stade de l'effet est des plus trompeur.

Revenons à la « fabrication » des cartes numérotées. Soit vous adoptez mon jeu numéroté, soit vous élaborez le vôtre. Pour ce faire, voilà comment procéder.



Tours

ACAAN par Élimination

Prenez un jeu à tarots rouges (les chiffres noirs écrits au dos se voient de plus loin), mélangez copieusement ce dernier et numérotez les cartes de 1 à 52 dans l'ordre où elles se présentent. Une fois ceci fait, et que l'encre a eu le temps de sécher, passez à la deuxième étape.

Mélangez le jeu rouge de manière à ce que, cette fois-ci, ce soient les valeurs écrites au dos de ces dernières qui soient bien mélangées. Vous savez que la dernière carte qui va rester sur la table après les éliminations successives est celle qui occupe la dix-septième position, après la première carte du paquet.

Donc, si vous le voulez bien, partons de mon jeu comme exemple. La première carte du paquet est le 9 de trèfle.

Quelle sera à la fin des éliminations sa place ? Comptez dix-sept cartes après et vous tombez sur le 3 (10♣/3).

Donc, dans le tableau du jeu bleu, en face de la position 3, vous écrivez 9 de trèfle. La deuxième carte du jeu rouge est le 5♥.

Quelle sera sa place dans le jeu bleu ? Comptez dix-sept cartes après et vous arrivez au 7 (8♥/7). Donc dans le tableau du jeu bleu, en face la position 7 vous écrivez 5♥ et ainsi de suite.

Lorsque vous serez arrivé au 7♣ vous aurez rempli le tableau et ainsi trouvé l'ordre dans lequel doit être rangé le jeu bleu (Fig. 11).

Comme vous pouvez le constater, rien de plus simple ! Attention ! Autant le jeu rouge peut être coupé plusieurs fois, autant le bleu ne doit jamais l'être.

Si vous voulez vous amuser un peu, sachez qu'à la première distribution, la carte cible (celle qui indiquera la place de la carte choisie dans le jeu bleu) sera en dix-huitième place du paquet que l'on va garder et redistribuer.

À la deuxième distribution, elle sera en cinquième position.

À la troisième distribution, encore en cinquième position.

À la quatrième, elle occupera la deuxième position.

À la cinquième encore la deuxième position. À la sixième et dernière distribution, il ne restera que deux cartes et sera donc première (et unique) du paquet que l'on garde.

La connaissance de ces positions devrait vous permettre de jouer avec les spectateurs en vous donnant la possibilité de mélanger le paquet que l'on garde tout en maintenant la carte cible en bonne position. À vous de voir...

Dernier détail pour les matheux, comme nous avons créé une bijection entre le jeu bleu et le jeu rouge, on peut aussi imaginer partir du jeu bleu, qui serait classé dans un ordre particulier (chapelet par exemple) qui vous permettrait d'enchaîner sur un autre tour et d'utiliser ce dernier pour la suite de vos tours, et que cette fois-ci ce soit le jeu rouge qui soit « construit » en fonction du bleu. C'est très facile aussi... je vous laisse vous amuser à en comprendre le mécanisme.

Si cela vous paraît trop compliqué, deux solutions... la première vous me contactez et la seconde est encore plus simple. Vous prenez le tableau de la figure 12 et remplacez le 3♣ par la première carte de votre chapelet, le K♦ par la seconde et ainsi de suite jusqu'à la fin de votre classement. Puis vous faites la même chose dans le jeu rouge et vous n'avez pas besoin, du coup, d'avoir l'esprit matheux.

Amusez-vous bien !

1-3T	11-10C	21-9K	31-3K	41-5K
2-KK	12-AT	22-2K	32-AC	42-QC
3-9T	13-4K	23-3P	33-KP	43-3K
4-3C	14-8T	24-5P	34-3T	44-QK
5-KT	15-7P	25-4P	35-2C	45-3P
6-6C	16-7K	26-7C	36-8K	46-9C
7-5C	17-11C	27-3C	36-5T	47-AP
8-6T	18-8C	28-2P	38-QT	48-QP
9-AK	19-6K	29-4C	39-2T	49-10P
10-10T	20-9P	30-7T	40-10K	50-4T
				51-8P
				52-6P

TABLEAU PAQUET BLEU

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.



Tenyo Like – Gilles Devillars

par Romain Brilli

Tenyo invente, depuis de nombreuses années des tours tellement astucieux, faciles à présenter et bien souvent examinables, qu'un mot a été inventé et est couramment utilisé pour définir ce genre de petits tours. On parle de TENYO-LIKE.

On va commencer fort cette nouvelle rubrique en parlant d'un inventeur français, très créatif, qui vient tout juste de recevoir un prix au Congrès International des Inventeurs d'Illusions qui a eu lieu le Samedi 1er et Dimanche 2 mars 2025 aux Sables-d'Olonne. Il s'agit de Gilles Devillars qui a créé la « collection un petit tour » et qui a été récompensé pour sa créativité et son univers.



Serge Arhial, Gilles Devillars, Céline Noulin, Gaëtan Bloom, Gérard Bakner
au Congrès International des Inventeurs d'Illusions 2025



Gilles Devillars et son diplôme fraîchement acquis.

ressemblent à des tours existants mais avec un mécanisme différent qui bluffent souvent les magiciens connaissant le tour d'origine.

Comme pour les Tenyos, un soin tout particulier est porté aux packagings qui ont tous la même dimension et présentent ainsi une collection homogène et très agréable à organiser.

Mais ce sont bien sûr les tours qui sont le plus importants et là, on n'est pas en reste car ils sont tous très astucieux, savamment pensés, simples à présenter et, pour la plupart, examinables. Ce qui en font de vrais Tenyo-Like.



Gilles au FabLab de Lalapisse

Passionné de magie et créateur de tours depuis sa plus tendre enfance, c'est en 2019 que Gilles découvre le FabLab de Lalapisse qui va lui permettre de créer ses premiers tours de magie en bois et en composite de fibre de bois. La découpe laser lui permet d'atteindre une précision incroyable dans la création de ses tours.

Sa « collection un petits tour » évolue sans cesse et comporte aujourd'hui 18 tours plus astucieux les uns que les autres. Certains



Le monde de Tenyo Tenyo Like – Gilles Devillars

Voici trois exemples de tours de cette collection qui ressemblent à des Tenyo existants mais avec des mécanismes différents et de très ingénieuses améliorations

La pièce traversée

Le principe est le même que T-169 Zone Infinity. Une clef traverse une pièce empruntée. Sauf que dans la version de Gilles on peut ouvrir la boîte et tout est entièrement examinable.

Intuition Box

L'effet est le même que T-153 Diabolicus ou T-4 Dice Vision.

L'inventeur original de ce concept est Martin Sunshine. Un dé est mis dans une boîte par le spectateur, fermée par ses soins. Le magicien découvre la face choisie.

Ici, Gilles renouvelle entièrement le tour. Pas besoin de mettre la boîte derrière le dos ou de faire une manipulation particulière. Le magicien est capable de dire directement quelle face du dé a été choisie par le spectateur comme s'il arrivait à voir à travers la boîte fermée.

Le truc utilisé est très ingénieux et assez unique en son genre.

Passage

L'inspiration de ce tour vient de DicEscape de Shigeru Sugawara qui est l'inventeur le plus prolifique de Tenyo avec 41 créations.

<https://www.youtube.com/watch?v=2E5C0tWcKi4>

Là aussi l'effet est assez similaire mais le mécanisme totalement différent. Pour fabriquer ce tour, Gilles doit assembler pas moins de 44 éléments. Une vraie pièce d'orfèvrerie !

L'effet : Un crayon passe au travers d'un dé enfermé dans un tube. Tout est examinable.

<https://www.cupt-magie.fr/product-page/passage>

Enfin, je ne pouvais pas ne pas vous parler du tour « DésOrdre » qui a permis à Gilles de gagner un prix au Congrès International des Inventeurs d'Illusions et dont personne n'est jamais arrivé à trouver le truc tellement il est astucieux et différent des principes utilisés en magie.

L'effet : les dés changent 3 fois d'ordre sans qu'on ait à ouvrir la boîte.

Vous pourrez trouver ces tours et ceux que je n'ai pas présentés, mais qui sont tout aussi astucieux, sur le site internet de Gilles : <https://www.cupt-magie.fr/>

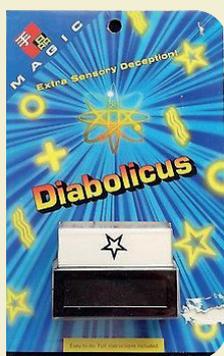
À noter qu'il y a, sur ce site, une partie réservée aux magiciens professionnels à laquelle on peut accéder grâce au mot de passe 1805



Zone Infinity



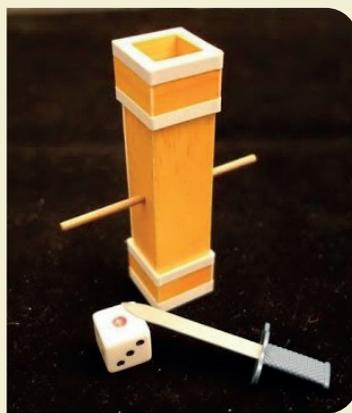
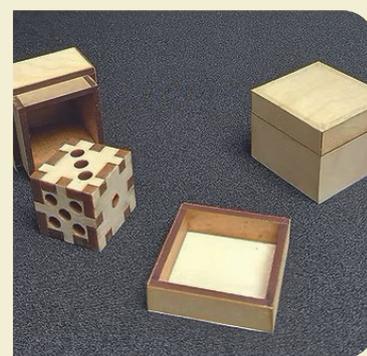
La pièce traversée



Diabolicus



Dice Vision



DicEscape



(année de naissance de Robert Houdin). Sur cette section, le coffre à balle possède un mécanisme vraiment impressionnant, la mallette à aquarium qui permet la production d'un bocal rempli d'eau est le second tour qui a permis à Gilles de gagner un prix au concours des inventeurs, le tour « Box production » est le même effet que le Tenyo T-228 4-Dimensional Trunk mais en version plus professionnelle et examinable.

J'arrête cet article déjà beaucoup trop long et vous laisse découvrir, par vous-même le reste. N'hésitez pas à contacter Gilles, car j'ai oublié de vous donner un détail, et pas des moindres, il est adorable et adore l'échange et le partage magique. Belle découverte !



Antoine Salembier Perception

Quartest



Par Antoine Salembier

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

Chaque mois nous déterrons 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 !

Cette routine du professeur Howard Adams met en évidence le principe cyclique sous bien des aspects.

Effet

Le mentaliste effectue quatre prédictions dans un jeu de cartes ESP. Quatre cartes sont choisies par deux spectateurs et correspondent exactement à ses prédictions. Le mentaliste révèle un dernier symbole choisi par un troisième spectateur.

Mise en place

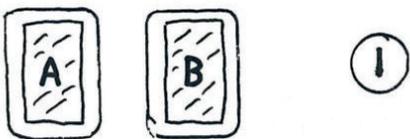
Vous n'avez besoin que d'un jeu de cartes ESP ordonné en principe cyclique.

Présentation

Effectuez le *protocole d'usage* (Mélanges Charlier et coupes) et invitez trois spectateurs à vous assister.

Retournez-vous et demandez au troisième spectateur de couper une dernière fois le jeu et de compléter la coupe. Il choisit ensuite la carte du dessus du jeu ou celle du dessous et la met dans sa poche sans la regarder.

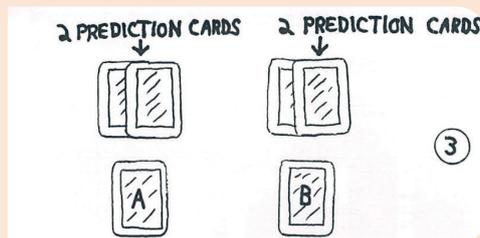
Il distribue ensuite douze cartes (la moitié du jeu) une à une, en une pile faces en bas sur la table. Il dépose le reste du jeu, en un bloc, à droite de la pile distribuée (fig. 1).



Refaites face au public et étalez la première pile de cartes sur la table. Concentrez-vous un instant et retirez les deux cartes qui se trouvent au centre du ruban (fig. 2). Elles vous serviront comme cartes de prédiction. Refermez le ruban et remettez cette pile à sa place. Déposez les deux prédictions faces en bas, devant celle-ci.



Effectuez la même procédure pour la seconde pile. Étalez-la en un ruban sur la table et retirez les deux cartes centrales comme prédictions. Refermez ce ruban et déposez devant cette pile les deux prédictions faces en bas (fig. 3).



Invitez le premier spectateur à prendre la première pile. Demandez-lui de choisir la carte supérieure ou inférieure de la pile, de la retourner et de l'insérer face en l'air dans la pile.

Une fois de plus demandez-lui de choisir à nouveau la carte supérieure du jeu ou celle inférieure, de la retourner et de l'insérer face en l'air au centre de la pile. Deux cartes sont maintenant faces en l'air au centre de la première pile.

Demandez au deuxième spectateur de faire de même. Il prendra en main la deuxième pile. Par deux fois, il choisira la carte supérieure ou la carte inférieure de cette pile, la retournera et l'insérera face en l'air dans celle-ci. Deux cartes sont maintenant retournées dans la pile du deuxième spectateur.

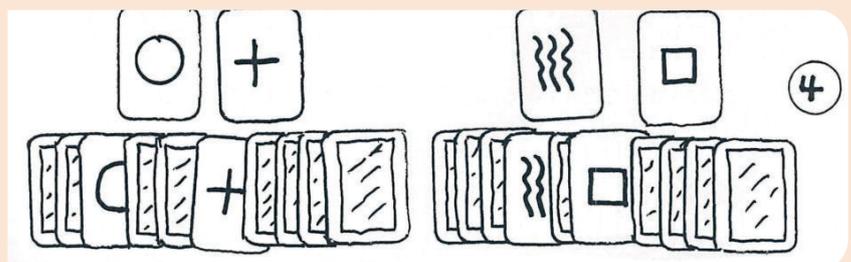
Demandez au premier spectateur d'étaler ses cartes sur la table sous les deux premières cartes de prédiction, révélant ainsi les deux symboles choisis. Le deuxième spectateur fait la même chose sous les deux autres cartes de prédiction.

Retournez vos quatre cartes de prédiction, elles correspondent exactement aux cartes choisies (fig. 4) !

En regardant les quatre cartes choisies, déduisez-en le symbole qui complète la série de cinq. Ce symbole manquant est celui choisi par le troisième spectateur (fig. 5).

Faites-lui retirer la carte de sa poche. Concentrez-vous un instant et révélez le symbole !

N'hésitez pas à vous procurer ce livre sur le site de la petite boutique des Merveilles : LPBDM.COM



LE CERCLE MAGIQUE ROBERT HOUDIN & JULES D'HOTEL DE LORRAINE



PRESENTE

GALA de MAGIE

SAMEDI 5 AVRIL - 20h30

Un spectacle interactif et familial



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

Pour vous inscrire
Flashez moi



CILM de Laxou
Ouverture des
portes à 20h

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

En théorie

Chapitre 1 : Quel magicien ? Et quel numéro ?

Par Thierry Schanen



Question existentielle que je pose régulièrement aux artistes que je rencontre et qui souhaitent faire évoluer leur numéro.

Quel magicien sont-ils ?

Quelle est leur relation à la magie qui va se dérouler pendant le numéro ?

Sont-ils les témoins de phénomènes extraordinaires ?

ou bien en sont-ils les responsables ?

Cherchent-ils à épater la galerie ou à théâtraliser un numéro en embarquant les spectateurs dans un univers personnel ?

Toute démarche est intéressante dès lors qu'elle correspond à un réel désir de partage, d'échange avec le public.

En fait la question peut être : qui êtes-vous sur scène ?

Voilà quelques pistes, quelques questions pour aider à construire un numéro, un personnage... ce n'est pas la seule démarche possible, c'en est une adaptée aux numéros théâtralisés.

En effet, trop souvent, on voit des numéros « construits » à partir de ce que le magicien sait ou aime faire, sans qu'il y ait la moindre construction d'un scénario ou la moindre tentative d'harmoniser les effets, le matériel et la présentation... Il s'agit là de ce que j'appelle de « numéros Tupperware », assemblages hétéroclites de tout et n'importe quoi.

En fait, quand on décide de monter un nouveau numéro, un peu de méthode permet de ne pas tomber dans certains écueils. Bien entendu, c'est beaucoup plus compliqué, cela demande beaucoup plus de temps... mais en analysant les numéros qui fonctionnent actuellement, on se rend compte qu'ils sont tous basés sur des éléments très forts (charisme de l'artiste, technicité, intelligence de la construction...)

Sommes-nous tous capables de faire de même ?

La technicité, ça s'apprend et s'entretient, mais ce n'est pas une fin en soi. Le charisme, le talent d'acteur... là, c'est plus compliqué

mais, là encore, avec du travail, l'aide d'un metteur en scène, des cours de théâtre, de danse... on peut progresser.

Et la construction ?

Je vous propose ci-après quelques pistes et questions que j'utilise moi-même quand je travaille sur les numéros de ceux qui veulent bien me demander de les accompagner.

1- Plusieurs points de départ

◆ numéro construit autour d'un effet (grande illusion, corde de Pavel, numéro de mentalisme...)



Pavel

◆ numéro construit autour d'une technique (colombes, manipulations de cartes ou de boules de billard, sculptures sur ballons, chapeau de Tabarin...)

Dans un numéro de ce style, la technique, la virtuosité, la nouveauté sont primordiales.



Kristof et son chapeau de Tabarin

◆ numéro basé sur un personnage (et son histoire), d'un thème (les instruments de musique, les souvenirs d'enfance, les fantômes, les échecs, grand/petit...) ou encore une situation qui servira de prétexte à de nombreux effets utilisant différents accessoires.



Topas dans sa chambre d'enfant

Remarque : ces différents points de départ ne sont pas incompatibles et l'on peut bien entendu construire un numéro de manipulation autour d'un personnage (Norbert Ferré), une routine de close-up autour d'une histoire (Boris Wild – Kiss Act, Robin Deville)...

Le mélange des points de départ enrichira certainement le numéro en offrant aux spectateurs différents centres d'intérêt (l'amateur de manipulation trouvera son compte autant que l'amateur d'histoires ou d'émotions).



Kiss Act de Boris Wild



Robin Deville

En théorie

Chapitre 1 : Quel magicien ? Et quel numéro ?

2- Quelques questions à se poser

♦ Qui suis-je sur scène ? un magicien ? un autre personnage ? (et dans ce cas, quel personnage ?).

Le personnage peut être de la vie de tous les jours (commerçant, couple qui se déchire, écolier, homme d'affaire, chanteur, jardinier...), un personnage de livre, BD ou film (James Bond, Tintin, Mandrake...), un personnage célèbre (Napoléon, Marilyn Monroe...)

♦ Qu'est-ce que les spectateurs doivent retenir de moi, de mon personnage ?

♦ Dans quel état d'esprit suis-je quand j'entre en scène, qu'est-ce que j'ai vécu juste avant ? Cette question permet de définir un style pour l'entrée, la dynamique qui permettra au public de comprendre très vite ce qui peut arriver. Attention au danger d'une émotion ou d'un sentiment négatif qui s'éterniserait : le public n'adhérera pas nécessairement, même s'il apprécie la performance. Il ne peut se réjouir d'assister aux souffrances de l'artiste (mais il peut s'y intéresser – cf Patrick Droude).

♦ Quels sont : mon émotion, mon sentiment, mon caractère à ce moment (colère, joie, peur, interrogation, curiosité, poésie, énervement, plaisir...)

♦ Ce sentiment va-t-il évoluer pendant le numéro ?

Attention, dans un numéro classique d'une durée de 6 à 8 minutes, il n'est pas envisageable d'avoir une évolution trop sophistiquée à travers plusieurs sentiments, mais il peut être intéressant de faire évoluer le personnage d'un sentiment à un autre, surtout si le sentiment d'entrée n'est pas un sentiment positif (de la peur au soulagement, de la tristesse à la joie, de la surprise à la compréhension...)

♦ Les spectateurs peuvent-ils être en accord avec mon sentiment ? ou en opposition ? Si les spectateurs risquent d'être en désaccord, suis-je en mesure de faire évoluer cette perception ?

♦ Quelle action va se dérouler pendant l'acte ? (D'où je pars, vers quoi je vais). Suis-je en mesure de décrire le numéro en une phrase :

- un peintre en manque d'inspiration est en opposition avec ses accessoires mais finit par les dépasser pour créer une œuvre.

- Un tagueur est poursuivi par la police, il profite d'une trêve pour jouer de son art et finit par faire apparaître son vélo pour s'enfuir.

- Un chanteur d'opéra est trahi par sa musique, ses partenaires et son environnement, il devient malgré tout le maître.

- Un magicien fait son intéressant devant un spectateur qui se révèle être plus magicien que son « modèle »...

Cette phrase descriptive est essentielle. Elle permet de se recentrer régulièrement dans la phase de création du numéro. Elle pourra également servir d'accroche publicitaire.

♦ Quelle est ma relation à la magie ?

En suis-je l'acteur, le responsable ?

Suis-je observateur ?

Suis-je victime ? (amusé, surpris, inquiet ?)

3- Contenu du numéro

Pour cette partie, il faut s'ouvrir à l'extérieur, consulter des magazines, interroger son entourage, visiter des expositions, des médiathèques, surfer sur internet (Google est notre ami, les IA génératives également)... remplir des cahiers, des dossiers, des répertoires... rassembler des photos des gravures, des articles, des listes de mots, d'adjectifs...

À quoi ressemble la tenue du personnage pour qu'il soit facilement reconnu ? Y a-t-il des accessoires indispensables pour le représenter (un chapeau, des lunettes, un détail de costume, une coiffure, une canne...).

Ne pas oublier cependant que c'est une évocation sur scène : le personnage dans sa tenue doit être reconnu et crédible, mais ne pas s'encombrer de détails superflus qui vont gêner l'évolution et le jeu d'acteur.

♦ Quels sont tous les accessoires, tous les éléments qui vont logiquement avec ce personnage, avec l'action ?

♦ Quels sont tous les éléments d'environnement qui vont logiquement avec ce personnage, l'action, l'époque, l'histoire... ?

♦ Quels sont les effets magiques qui peuvent se produire sur et avec le matériel, sur le personnage, sur son environnement ? (Création d'effets nouveaux, recyclage de classiques... bonne séance de brainstorming en perspective)

♦ Quelle ambiance sonore ?

Il faut se méfier des bandes sons et bandes originales de films trop connues ou qui paraphrasent le numéro (it's magic !), ou encore qui disent le contraire (je me souviens d'un numéro de grandes illusions avec en bande son une chanson où l'on entendait régulièrement « he's hidden », « il est caché » !)

Bref, voilà de quoi s'occuper...

Si vous décidez de travailler avec cette grille de réflexion, je vous propose de la recopier dans un traitement de texte et de répondre à chaque question.

Si vous travaillez à plusieurs, chacun y répond de son côté ou bien la grille tourne et chacun complète les réponses avec une couleur personnelle en posant de nouvelles questions ou en répondant ou réagissant aux réponses précédentes.

On ne raye rien, on ne refuse aucune idée, on ajoute, on complète. Viendra ensuite le temps du tri mais donnons-nous d'abord le temps de rêver au numéro idéal...

Curiosités magiques

Boite aux dés Roi de trèfle

par Joël Hennessy

Depuis de nombreuses années, dans les congrès ou réunions magiques, je recherche des objets de collections. Ce ne sont pas des objets rares ou anciens, mais plutôt des accessoires magiques basés au minimum sur le même thème : il faut que ce soit en bois naturel, avec une fonction magique. Frédéric m'a demandé de vous en présenter quelques-uns.



Il s'agit du tour bien connu du dé vagabond, mais avec plusieurs possibilités différentes.

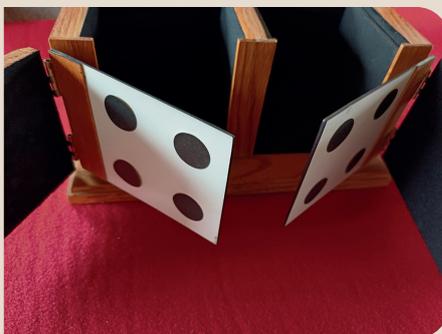
Il n'y a pas de portes opposées, mais deux devant et deux sur le dessus.

En plus du dé normal et de la coquille, on peut montrer le dé dans l'un ou l'autre des compartiments.



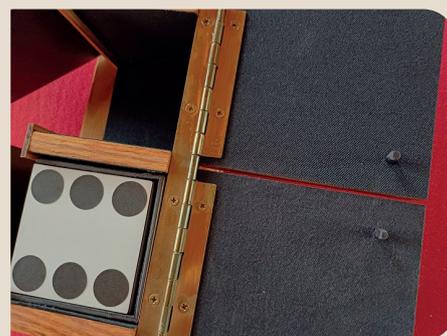
Il y a une face de dé numéro 4 devant chaque ouverture.

Ces faces sont aimantées et sont collées à la porte lors de son ouverture à condition que la porte du haut soit levée...



... car dans la porte du haut, un petit loquet permet de retenir la face gimmick. Ainsi on peut montrer le dé présent ou non.

Et bien entendu, dans le socle il y a la navette qui permet le bruit du « déplacement » du dé.



Tours

Voyage, voyage



Thierry Schanen

Il n'y a rien de révolutionnaire dans la routine de foulard que voici, mais deux ou trois gestes techniques intéressants.

Matériel nécessaire

- Un petit foulard
- Un faux pouce
- Des fausses phalanges.



Préparation

Charger les fausses phalanges avec le foulard soigneusement plié en accordéon. Mettre le faux pouce dans la poche droite de la veste.

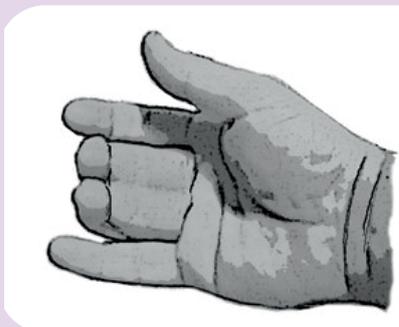
Présentation et déroulement

La spectatrice sélectionnée est assise sur une chaise, le magicien est derrière elle et place ses deux mains devant ses yeux en faisant mine d'étirer un foulard. À l'aide du pouce droit, décaler les fausses phalanges en même temps que la main recule d'un mouvement sec : le foulard comprimé jaillit de lui-même et se trouve pincé entre les deux mains.

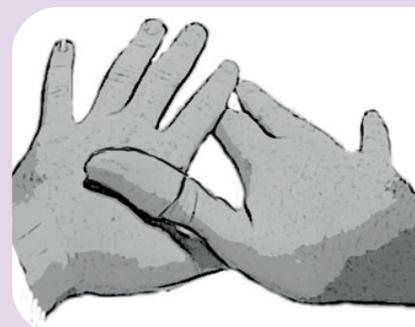
Laisser le foulard à la spectatrice et abandonner le gimmick dans la poche en même temps que le pouce se charge du faux pouce.

La disparition du foulard se fait sous les yeux de la spectatrice. Je conseille d'utiliser la technique de Salvano : enfoncer le foulard avec l'index et non pas le pouce. Lors du dernier mouvement, basculer le faux pouce vers l'arrière pour le charger en maintenant l'index dans le creux de la main.

Tout en maintenant l'index dans la main, pivoter les deux mains pour en présenter les paumes à la spectatrice. Dans ce mouvement, le pouce chargé du faux pouce se place de lui-même derrière la main gauche. Il est par conséquent totalement caché (pour le public, le foulard est encore dans la main, coincé par l'index). Alors, doucement, écarter les doigts et révéler la disparition du foulard.



Toutes les illustrations sont vues du magicien.



Agenda 2025

PORTES D'OR MAGIQUES 2025 DE LORRAINE

Samedi 15 mars
Dîner Spectacle

Dimanche 16 mars
Conférence - 14h30
Antoine Salembier
domaine de l'Asnéee

GALA PUBLIC DU CLUB

Samedi 05 avril 2025

CILM De Laxou
salle de spectacles 20h30

CONFÉRENCE SUPPLÉMENTAIRE

Samedi 17 mai 2025

CILM De Laxou -
salle 7 - 14h/14h30
David Stone



Thème
Libre

Laxou

Samed 11- AG - Foire aux
trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 - Lieu à définir



Thème
Magie pour les
amoureux

Laxou

Samedi 01 - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 23 - Lieu à définir



Thème
les bagues

Laxou

Samedi 08 - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 - Lieu à définir



Thème
Les gimmick

Laxou

Samedi 05- Gala

Nancy

Jeu di 24 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 - Lieu à définir



Thème
Objets de collection

Laxou

Samedi 10 - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 29 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 25- Lieu à définir



Thème
Toujours sur moi

Laxou

Vendredi 13 - IMEL
Samedi 14 - IMEL

Nancy

Jeu di 26 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 - Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème
Tout sauf cartes

Laxou

Samedi 06 - Forum des Assos

Nancy

Jeu di 18 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 21 - Lieu à définir



Thème
Tenyo et autres
ingéniosités.

Laxou

Samedi 11 - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 30 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 - Lieu à définir



Thème
la magie des pièces

Laxou

Samedi 15 - Cilm Laxou

Nancy

Jeu di 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 30 - 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.

**SALON ANNEXE DU
THEATRE ROBERT HOUDIN**

8, Boulevard des Italiens, 8

PARIS.—Typ. MORRIS DUBOIS & C^{ie}
rue Amalot, 64.

**LELLIA
BUSTE VIVANT**

D'une charmante jeune femme, parlant, chantant et répondant à toutes les questions
OU

**TOUS LES JOURS
DE 2 A 5 HEURES**



**TOUS LES SOIRS
DE 8 A 10 HEURES**

MERVEILLE SCIENTIFIQUE

Visible tous les jours, de 2 à 5 heures.
Et tous les soirs, de 8 à 10 heures.

PRIX D'ENTRÉE

1 franc par personne. — Places réservées, 2 francs par personne.

Toutes lettres ou demandes relatives au Buste vivant doivent être adressées à M. LEWIS, au Salon du théâtre

LELLIA BUSTE VIVANT - SALON ANNEXE DU THEATRE ROBERT HOUDIN

Buste vivant d'une charmante jeune femme, parlant, chantant et répondant à toutes les questions

Lithographie: 62.7cm x 43 cm - Anonyme - Musée Carnavalet - Paris