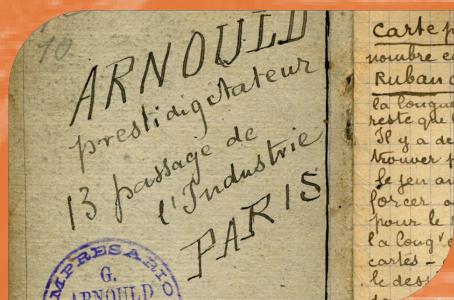


CERCLE MAGIQUE ROBERT-HOUDIN ET JULES DHOTEL DE LORRAINE



Tenyo et Nintendo partie 2



Un peu d'histoire : Arnould



Et si on lisait:
YLS : Variations magiques autour de 4 objets



Tour: Lettre d'un ami

Table des matières

Table des matières	2	Tours	25
Édito	3	La magie des allumettes	26
Un peu d'histoire	4	Curiosités magiques	26
En images	11	Vintage plus	27
Vintage	12	Et si on lisait	28
Le monde de Tenyo	15	Tours	29
Antoine Salembier Perception	20	Agenda 2026	32
Dossier Kruskal partie 2	22		



Fédération Française
de Magie

LE CHARDON MAGIQUE

Directeur de la publication

Frédéric Denis

Chroniqueurs

Joël Hennessy – Didier Morax – Antoine Salembier – Daniel Rhod – Romain Brilli - Gill Frantzi

Contributeurs de ce numéro

Gilles Petermann – Armand Porcell - François Ziegler - Alain Gesbert

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

cerclemagiquedelorraine@gmail.com

Président :

Tony Barbaro : barbaro.antonio@neuf.fr

Trésorier : Maxime Claudel / 06 52 89 33 80

maxime.claudel54@gmail.com

responsable communication : Claire Denis :

denisclairedenis@gmail.com

Membres du bureau :

Pascal Bouché :

pascalbouche54@gmail.com

Dominique Heissat :

domheissat@gmail.com

Responsables sections

Nancy :

Maxime Claudel

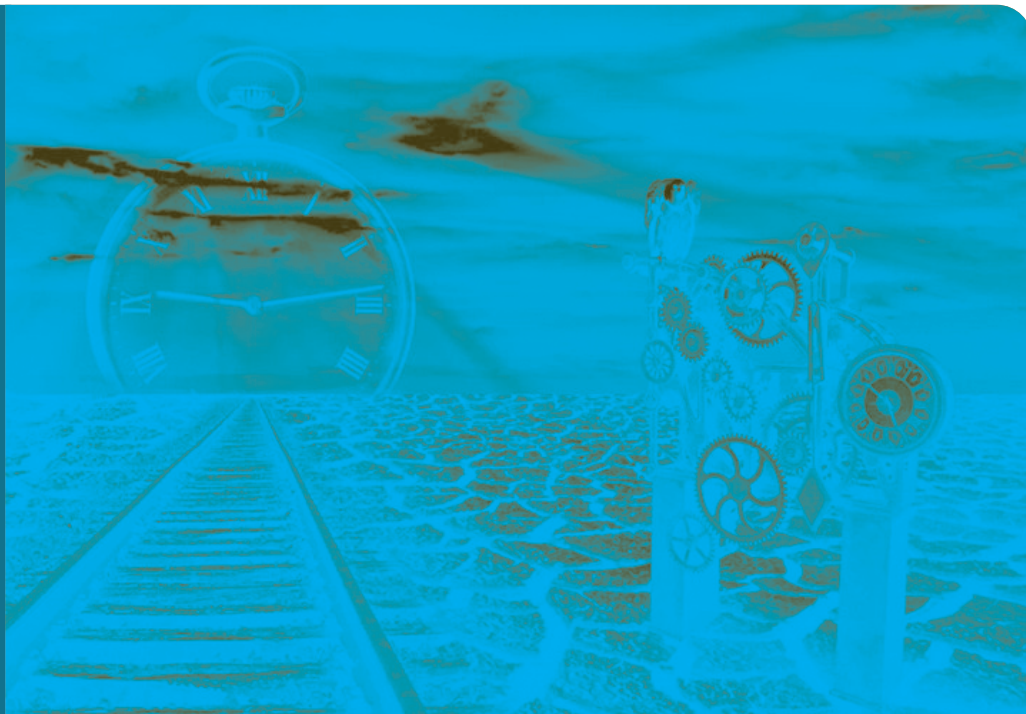
Pascal Bouché

Moselle :

?

Laxou :

Frédéric Denis



« Quand on ose, on se trompe souvent. Quand on n'ose pas, on se trompe toujours. »

Romain Rolland, écrivain français

Chères lectrices, chers lecteurs,

Les années s'ouvrent mois par mois, tel un livre dont nous tournons les pages, et chaque page a son évènement. Chaque amicale a sa propre activité : une conférence, un gala, une réunion entre amis magiciens, ou encore son propre festival, où parfois, un concours qualifiant pour les championnats de France FFM en septembre prochain à Troyes.

C'est ce concours qui aura lieu à Nancy le 7 Mars prochain au cours des 29^e Portes d'Or Magiques de Lorraine, en partenariat avec le Cercle Magique Robert Houdin de Lorraine, et comme tous les ans, notre chardon vous fera partager ce moment exceptionnel lors d'un prochain numéro, en images, en articles.

Encore un bel évènement magique avec son concours, son diner spectacle et sa conférence le lendemain dans le prestigieux grand salon de l'hôtel de ville de Nancy !

Mais il y a, comme vous le savez, un autre moment très important pour la Fédération Française de Magie et ses membres : le Congrès annuel à Troyes, du 24 au 27 septembre prochain.

É
D
I
T
O

La Structure Congrès est en train de mitonner une programmation aux petits oignons afin de vous surprendre, mais aussi vous faire plaisir. On a eu les noms en avant première mais chut ! la comm va arriver très vite sur les canaux habituels de la Fédération.

D'ailleurs une newsletter de la Fédération a dû vous parvenir, vous indiquant des tarifs préférentiels qui ont été négociés avec des hôtels de la ville de Troyes pour les congressistes. (ça serait dommage de payer plein tarif...)

La structure Congrès va essayer de faire perdurer cette initiative tous les ans comme à la belle époque de nos congrès. Alors oui parfois cela peut être compliqué en fonction des lieux et des organisations, ce qui nous ramène à notre citation en haut de cet édit.

D'autres infos vont vous arriver avec des scoops au niveau du concours... Je ne vous en dis pas plus.

Je vous laisse découvrir le chardon du mois, encore une fois, plein de pépites vous y attendent.

Bonne lecture à toutes et tous !

Fabienne DENIS



An peu d'histoire

Arnould ancien artiste du Théâtre Robert-Houdin

Par Didier Morax



Dans le dernier Chardon, nous avons publié la description de la « Stroubaika » rédigée par Arnould. Qui était-il ?

Gustave Adrien Zaleski Alias Arnould est né à Vierzon dans le Cher le 23 juillet 1850. Il est décédé à Ris-Orangis (91) le 13 février 1920 à la Fondation Dranem où il fut le premier pensionnaire à l'instar de Georges Méliès qui fut le premier pensionnaire de la Maison de retraite du cinéma à Orly.

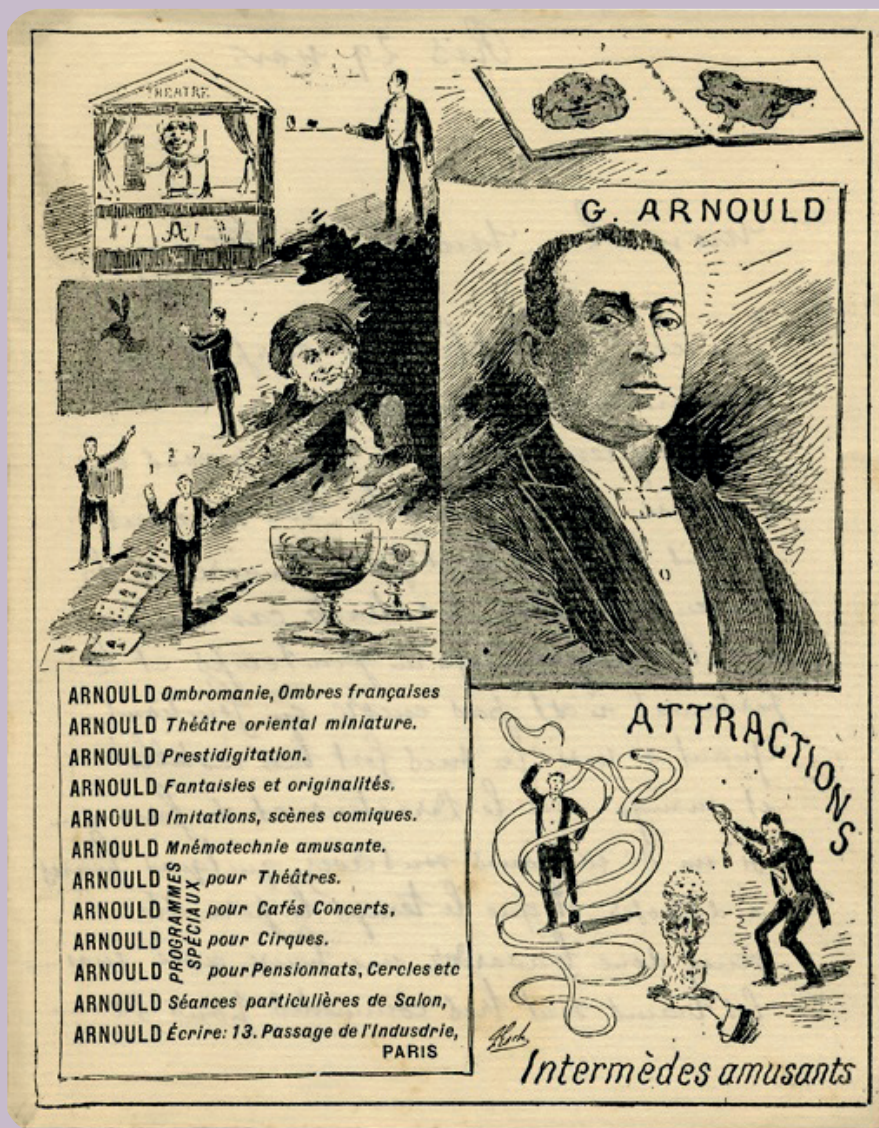


Globe-trotter, chanteur, comédien, prestidigitateur.

La revue « l'illusionniste » dirigée par Jean Caroly a publié, sur plusieurs numéros, les mémoires d'Arnould et ce sera une bonne lecture pour ceux qui disposent de ces numéros.

En attendant, voici un petit résumé de ses exploits magiques.

Arnould débuta en 1873 en donnant, dans les cafés, des représentations de ses talents divers. À Carcassonne, en 1875, il rencontra Lespinasse (alias Baugie), un autre spécialiste des spectacles de cafés, qui venait d'acquérir un théâtre forain dont il devait prendre livraison à Clermont-Ferrand. Une association fut conclue, mais le répertoire habituel des deux nouveaux partenaires était insuffisant pour la scène du théâtre ambulant.



Baugie d'Esplanasse

Arnould mit au point quelques tours mieux adaptés au public de la foire, entre autres la « Véritable malle des Indes » confectionnée avec la première malle venue, et la « lecture des bottins » qu'il faisait les yeux modestement baissés, vers le trou du souffleur. « Bref », ainsi qu'il le dit lui-même, tout un répertoire pris, non dans le domaine de la prestidigitation, mais bien dans celui de la « fumisterie ».

Cette même année, Arnould s'embarqua pour Saigon où il devait chanter l'opérette. Mais c'était le démon de la magie qui le possédait. Tout en honorant son contrat de chanteur, il organisa quelques séances

An peu d'histoire

de prestidigitation dont le succès l'incita à effectuer une tournée en Cochinchine. Le rapport fut médiocre et Arnould s'embarqua pour la Chine. Ayant loué à Hong-Kong une salle de théâtre, il y présenta la malle des Indes et le « décapité parlant » qui lui valurent une réputation de véritable sorcier. En réalité, notre « Sorcier » cherchait constamment à se documenter sur la magie orientale pour apporter à son répertoire des trucs originaux. Malgré ses recherches, il ne put rencontrer aucun prestidigitateur indigène, d'où il déduisit peut-être un peu arbitrairement que l'art de faire des tours était tout à fait inconnu en Chine à cette époque : « À cette date, la prestidigitation était, contrairement à l'opinion générale, complètement inconnue des Chinois qui ignoraient tout à fait l'existence d'un art des illusions. On rencontrait parmi eux des acrobates, des jongleurs, des équilibristes surtout, mais aucun magicien ou faiseur de tours de passe-passe. »

Un séjour chez le vice-roi de Canton lui valut comme rétribution... tous les sauf-conduits nécessaires pour voyager à l'intérieur du pays. Cette autorisation se révélant peu fructueuse, Arnould ne tarda guère à s'embarquer à nouveau, en 1876, pour des rives espérées plus propices. Naufragé sur les côtes du Tonkin, il parvint, après deux mois de marche, à gagner Hai-Phong. Exténué, malade, sans ressources, sans vêtements, il fut soigné et réconforté à l'ambulance du poste d'infanterie de marine. Remis sur pied, il fit construire par des indigènes réquisitionnés une paillote immense sur laquelle il fixa l'enseigne : « Grand Théâtre Français ». Le fondateur-directeur et unique artiste du nouvel établissement ne dissimulait pas les difficultés de l'entreprise :

« On conviendra que dans ces conditions, donner une séance était assez audacieux ; d'autant plus que je ne pouvais rien me procurer. J'avais bien la ressource des cartes et des pièces ; mais il fallait au moins quelques tours avec appareils, pour les Annamites. Deux boîtes à cirage fournirent les boîtes jumelles — avec sonnerie — même ; un tube de chaudière d'une canonnière de l'explorateur Dupuis, tube courbé sur mesure par le mécanicien du bord, me fournit la ceinture pour l'homme percé, et un rotin flexible devint l'aiguille. Joignez à cela la guirlande de fleurs, tout ça n'était pas très compliqué. Puis, comme

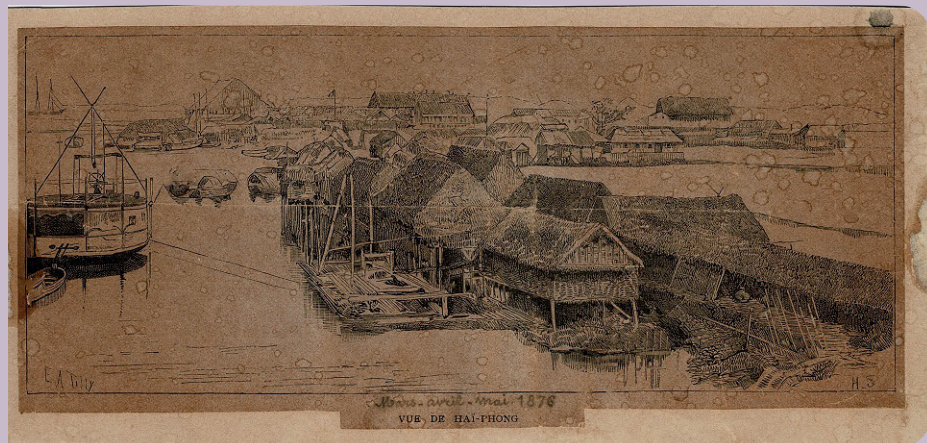


illustration de Hai-phong fournie par Arnould à Caroly

remplissage : la houlette, la pièce sonnante, la pelote de laine, le mouchoir brûlé, le sac aux œufs, l'omelette, la chasse aux pièces et quelques autres trucs pas bien méchants à établir ; il y avait de quoi remplir la soirée... ce qui, en somme, n'était rien : l'essentiel était d'avoir des spectateurs...

Le grand soir venu, le Tout-Haiphong était là, c'est-à-dire une demi-douzaine d'Européens, une trentaine de soldats et une centaine d'indigènes ; on ne pouvait compter sur un plus nombreux auditoire.

Enfin, tout réussit à merveille et, si j'étais heureux d'être le premier artiste ayant donné une représentation au Tonkin, j'étais encore plus fier d'y avoir débuté avec de la prestidigitation. »

De retour à Saïgon, Arnould s'embarqua pour les Indes quelques semaines plus tard. Toujours à la recherche de la magie orientale, il note, désabusé : « Fakirs, magiciens, ne sont que de vulgaires farceurs ; et les prestidigitateurs offriraient de l'intérêt s'ils ne faisaient pas tous les mêmes trucs, ceux que tout le monde a pu voir aux Expositions. Je n'avais donc rien de mieux à faire que de regagner la porte Saint-Denis. »

Ce qu'il fit sans plus tarder, mais pour reprendre aussitôt sa vie errante à travers la France. En 1887, l'ombromanie étant revenue à la mode, c'est dans ce genre qu'il parcourt l'Europe pour l'abandonner en 1888, en Espagne, au moment de son embarquement pour l'Argentine comme prestidigitateur.

Alm. : VAL-DEJAUX **CASINO DE DIJON** (à d'arch. COLOMBIN
18, rue de la Gare, 18. — Direction E. SIMARD. — 18, rue de la Gare, 18

Aujourd'hui Dimanche 16 Septembre 1888

GRAND CONCERT

Grand Succès !!

ROYAUME DE LA FANTAISIE

par le professeur ARNOULD

LES OMBROMANIES

silhouettes françaises et fantastiques

M. SAINT-DIE. M^{me} OLIVIA. M. VAL-DEJAUX
M^{lle} LYDIA SOLEIL M. ROUSSEAU

PROGRAMME

PREMIÈRE PARTIE

Orchestre.	Les Sociétés de Gym-	ORCHESTRE
Rentrions chez Papa. M ^{me} LYDIA SOLEIL	nastique.	M. VAL-DEJAUX
Tiens, voilà Pitou! . . M. ROUSSEAU	Bibi-Torpille	M ^{me} LYDIA SOLEIL
La Chanson napolé-	La reine du chic.	M. ROUSSEAU
taine. M ^{me} OLIVIA	Béatrice.	M ^{me} OLIVIA
	Ne dis plus non.	

dans ses créations **SAINT-DIE** dans ses créations

LE PROFESSEUR ARNOULD

Entr'acte : DIX minutes

DEUXIÈME PARTIE

Elle est tordante! . . M ^{me} LYDIA SOLEIL	Passe-Partout (scène à
Sans devant derrière M. ROUSSEAU	transformations et danses). . . M. VAL-DEJAUX
La folle d'amour. . . M ^{me} OLIVIA	

dans ses créations **SAINT-DIE** dans ses créations

LES OMBROMANIES

Retraite : A DEMAIN !

11578. — Impression Régionale, Dijon

SALON DE "L'OPERAIO ITALIANO"
1356 - CUYO - 1356

JUEVES 2 de ENERO de 1890 à las 8 1/2 en punto.

SEGUNDA SESION
DE
HIPNOTISMO, MAGNETISMO
Por el Dr.

G. DE TORCY

Con el concurso de
Mme LUCIA DE TORCY
su maravilloso sujet, y de
M. ARNOULD
El Incomparable Sombromano.

PRIMERA PARTE
MNEMONICA TRASCENDENTE

SEGUNDA PARTE
NUEVOS EXPERIMENTOS
SOBRE LOS

ESPECTADORES

TERCERA PARTE
FENOMENOS CIENTIFICOS
Segun los D^{os}. Charcot, Vaisin, Dumontpallier, Luys, Bernheim.

CUARTA PARTE
FASCINACION
SOBRE TODOS LOS JOVENES
de 15 a 25 años que quieran prestarse a los experimentos.

QUINTA PARTE
El Profesor ARNOULD en sus creaciones.

PRECIOS DE LAS LOCALIDADES:
Sillas reservadas, con entrada. . . 5 Ps.
id. 3 id.

N. B. — Se encuentran BOLETOS en las principales CASAS de MUSICA y LIBRERIA de Buenos Aires.

Para sesiones particulares, dirijirse a M. DE TORCY
CHACAN 545

Affiche spectacle en Argentine avec de Thorcey

Un peu d'histoire

Gran Sección de Magnetismo

la Plata

3 - Leones Africanos - 3

POLITEAMA 25 DE MAYO
Gran Compañía Exotérica

PODESTA - SCOTTI

EL FANATISMO DEL PÚBLICO
SIGUE EL GRAN SUCESO DEL DÍA
Las Novedades de la Exposición de París de 1889

EL DOMINGO 9 DE FEBRERO 1890
Gran Sección de Magnetismo
Apertura la jaula de los

3 LEONES AFRICANOS 3

En donde el célebre domador Sr. **RODÉN** les hará "pasar" el
tercer ejercicio, y por último tendrá en jaula al Búfalo de **TORÉ**
cuyo espectáculo en **Wm. R. A. C. H. S.** ha despertado el mayor
interés y después de servir de

UMBREMANIA
Por donde se obtiene los 1.000.000

Las compañías de Politeamorfos de los **Buenos Aires**, en el
alcázar **Florida**, y en el Salón de la Sociedad **Argentino**, en el
Río la justificación más recomendable

En la voluntad de los

SUCESO INDESCRITIBLE



La novedad notabilísima

EL UMBREMANIA
El teatro en su género

Mr. Arnould

El que exhibe con los animales una variedad de actos, representando
varios ejercicios a la vez

ES ADMIRABLE LA RUEROCION
Habiendo conseguido el Sr. Arnould, el primer premio en la Exposición de
París de 1889, por su obra

Los principales artistas presentarán sus me-
jores ejercicios y más aceptados.

LA ÚLTIMA PALABRA DEL ARTE EXOTÉRICO

ROSITA de la PLATA
El favorito del público

88 EL CÉLEBRE PEPINO 88

AYER se dio a conocer el **Umbremanía** im-
pulsado en la segunda parte después del intervalo, dando fin la función
con los 1.000.000 de Aboliciones.

PRECIOS DE COSTUMBRE
4 has 50 y 75 cts.

Suceso indescrptible

Novedad

Exotérica

75
10

ARNOULD
prestidigitateur
13 passage de
l'Industrie
PARIS

haut

dimension des 2 grands
cartes lancées par Thornton

IMPRESARIO
G.
ARNOULD
13 PASSAGE DE
L'INDUSTRIE
PARIS.

ETUDE.

Carte pensée - se trouve au
nombre écrit sur un décalque -
Ruban coupe - pour trouver
la longueur on fait le change du
reste que l'on envoie dans la boîte.
Il y a des points de repère pour
trouver plus vite - on fait attacher
le jeu avec - on pourrait même
par cer - on faire choisir une couleur
pour le ruban qui sera tiré de
la long^e égale et enveloppant les
cartes - on pourrait comme pour
le desseinement retrouver le tout
dans les Boîtes on présenterait un
petit paquet dont on ferait le
change -
on suspendre au début dans la
salle une boîte mystérieuse ou un gram-
mair est dessiné - on pourrait faire
l'électricité faire passer quelques
coups -

Innovations artistiques -

Carnet Arnould - coll Fechner

[illegible]

GRAND THÉÂTRE INAUDI
 Propriétaire : J. INAUDI — Directeur-Administrateur : G. de THORCEY

CE SOIR à 8 heures 1/2

LES

TROIS CHAPEAUX

Comédie-Vaudeville en 3 Actes, de M. Alfred HENNEQUIN

Alfred Deyrillon Eugène Adolphe Trémarat Eugène Sylvestre	MM. CLAUDIS TRÉVILLE MARTIN R. VERRAUF	Isabelle Lucie Annette Paul d'Hervy	Mlle S. RIBELL MARTINI DUBVAL M. HARMANT
--	---	--	---

POUR LA PREMIÈRE FOIS

Le Fantaisiste
ARNOULD



Le Fantaisiste
ARNOULD

AVEC RIEN ! Création instantanée de 100 SUJETS différents
CENT TÊTES SOUS UN BONNET
Promenade Ecceptrique sous le Costume des différents Peuples

A 9 h. 3/4 : **LE CALCULATEUR**

JACQUES INAUDI

PRIX DES PLACES : Fantaisie numérotée, 2 fr.; Stalles et Premières numérotées, 1 fr. 50; Secondes, 1 fr.;
 Troisièmes, 0 fr. 50
 On peut retirer ses places moyennant 0 fr. 10 d'augmentation, de 2 heures à 6 heures

En Vente au Grand Théâtre Inaudi Le Calendrier INAUDI, valable pour 300 années : 1 fr. et la Méthode et Biographie d'INAUDI par l'ingénieur Astronome M. GUILLE FLAMMARION

noisy le Sec ?

SOCIÉTÉ DES AMIS DU PROGRÈS
Siège social : 1, Avenue de la Gare

Salon BONNEVALLE, 93, rue de la Forge

MATINÉE-CONCERT

du 25 Décembre 1892, à 2 heures précises

AVEC LE CONCOURS
D'ARTISTES DES PRINCIPAUX CONCERTS DE PARIS

M. LÉO de l'Eden-Théâtre

M. ARNOULT (Great attraction)

PROGRAMME

PREMIÈRE PARTIE

1. Le Retraite aux lampions (Spencer)	M. Martin
2. Quand l'oiseau chante (Englita fio)	Mme Martin
3. En passant rue de Charenton (Max Chantagrel)	M. Vernay
4. La princesse des Canaries (Varny)	Mme Debrauze
5. La Fleur des Haricots (Pott)	M. Janiot
6. Mon Corniste (Petit)	Mlle G. Heuré

INTERMÈDE

M. LÉO de l'Eden-Théâtre

Laryngite dans ses Scènes enfantes

DEUXIÈME PARTIE

1. Le Péché de Madame Grégoire (Raynal)	Mme Debrauze
2. Ces veinards d'hommes (Miche)	M. Vernay
3. La Retraite aux flambeaux (Villetschot)	Mme Martin
4. La femme du major (A. Petit)	Mlle G. Heuré
5. Les Amoureux de la Forêt noire, duo (Chassaigne)	M. et Mme Martin

M. ARNOULT

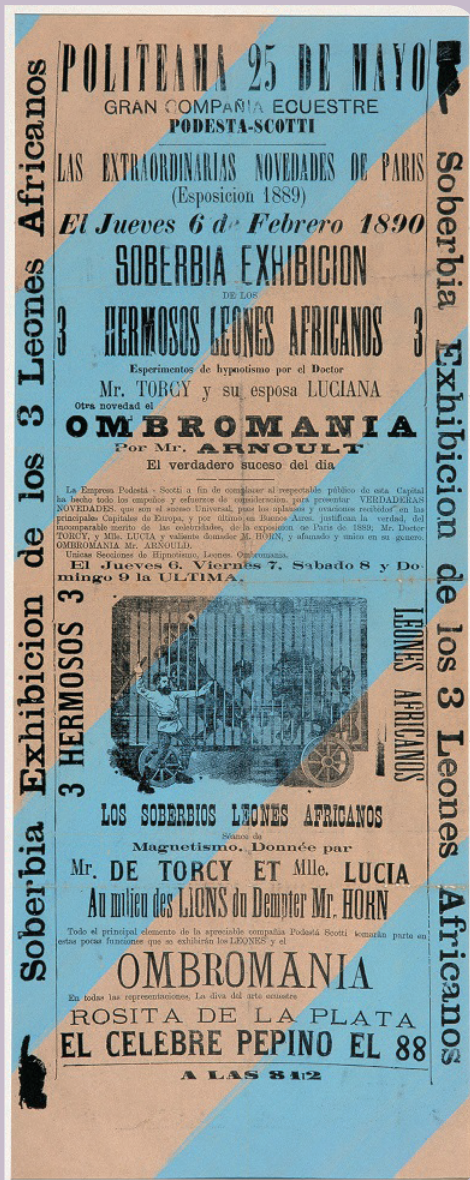
Physique amusante, Scènes, Imitations, Excentricités

OMBRES ET THÉÂTRE DES FANTÔCHES

Le piano de la Maison CAPDEVILLE sera tenu par M. JACQUINOT

Noisy-le-Sec. — Imp. DEBRÈRE

An peu d'histoire



Affiche spectacle en Argentine avec Torcy (de Thorcey)

Mais là, il lui fallait parler... : « Mettant en pratique la théorie de son vieux cabot de camarade Victor : « Avec du toupet, on parle toutes les langues », je me mis à hâbler l'espagnol tant bien que mal — mais plutôt mal — jusqu'au jour où, présentant au Jardin Florida, à Buenos-Aires, le tour de l'œuf sur la canne, je m'adressai au chef d'orchestre, pour lui demander de me jouer La danse de l'œuf sur la canne. À peine avais-je terminé mon petit discours que tous les spectateurs furent debout les uns pour m'ovationner ironiquement, les autres pour me conspuer. J'avais tout ingénument proféré une énormité plus qu'énorme « shocking » hurlait-on en espagnol et j'ai dû disparaître sous les poings menaçants du chef d'orchestre d'abord et ensuite des 3 directeurs car ils s'étaient mis à 3 pour finalement ne pas me payer».

En 1890, sa tournée en Amérique lui fournit l'occasion de donner des séances avec Bosco, retiré à Mercedes (République Argentine). (1)

En 1891, Arnould était en Égypte où il fonda à Helouan un théâtre d'illusions, agrémentées de scènes humoristiques, d'imitations, de projections, de fantoches lilliputiens et aussi d'expériences de mnémotechnie qui furent très goûtées par l'élite du Caire.

Le Khédivé ne dédaignait pas d'y assister et convia plusieurs fois l'artiste dans ses palais de la capitale, de Koubé, etc...

Lors d'un second séjour en Égypte, l'année suivante, Arnould, toujours en quête de magie indigène, voit sa curiosité enfin satisfaite :

« À Helouan-Hôtel, on pouvait voir de temps en temps quelques artistes indigènes de passage, et on me signalait leur présence. Je ne vis rien de particulier, à part un seul qui m'intrigua.

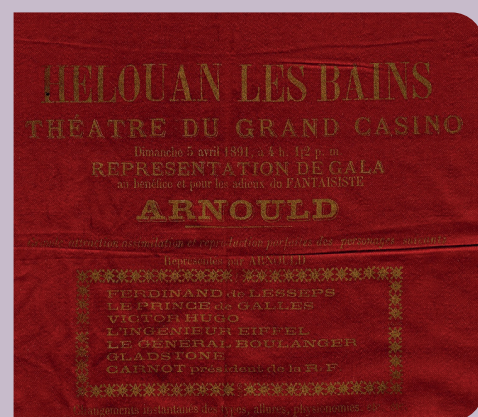
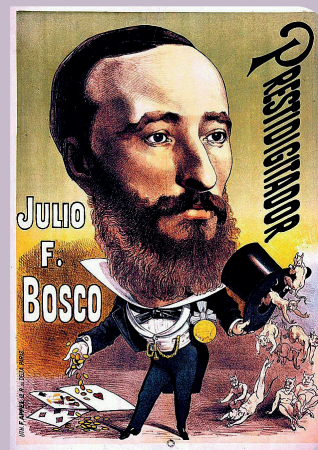
C'était un Hindou qui opérait à même le sol. Dans une petite écuille en bois montée sur trois petits pieds, il versait de l'eau négligemment, puis il présentait aux spectateurs un petit canard en verre creux qu'il mettait ensuite sur l'eau.

Ce canard, à la volonté du public et sur l'ordre de l'artiste, descendait au fond de l'eau, séjournait au milieu et remontait à la surface, toujours au commandement. Je regardais et ne voyais rien de suspect. Intrigué, je me disais : il y a un moyen, certes, seulement il faut le trouver. Je pensais bien qu'il ne pouvait être question que d'un fil ou d'un cheveu, mais comment ?

Ce ne fut qu'à la suite de plusieurs visites que je pus me rendre compte, et encore grâce à un mouvement faux de l'opérateur.

En effet, en versant de l'eau, il en laissait toujours échapper par terre ; or, une fois qu'il n'en avait pas laissé tomber, il reprit sa cruche, et bien visiblement (pour moi) répandit un peu d'eau — il avait donc une raison — et c'était là ce qu'il me fallait chercher.

J'y étais. Le fond de l'écuelle était percé d'un petit trou qui laissait filtrer un peu d'eau qui se mélangeait à celle jetée exprès, et c'est par ce trou que le long

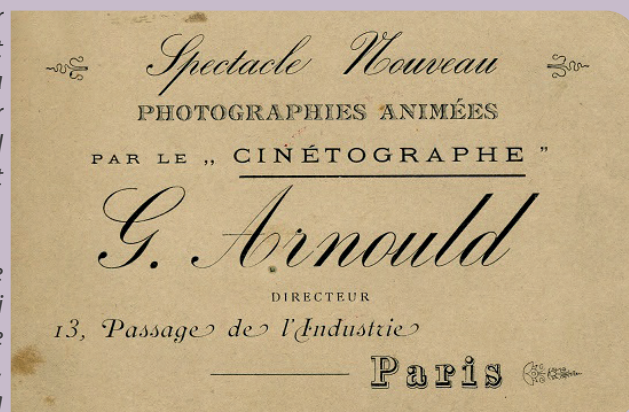


Programme d'Helouan imprimé sur soie

cheveu passait ; avec une boulette de cire, tout s'expliquait. Je dois dire que, si l'homme ne faisait que ce truc-là, c'était bien présenté.»

Les images animées apparaissent en France en 1896 et Arnould se lance dans l'aventure (voir carte).

Il en fait une attraction et voyage avec cette nouvelle attraction qu'il présente dans les Salons destinés aux spectacles. Il parle de cinétographe, mais cet appareil est certainement un kinétoscope.



(1) Ce Bosco, c'est Julio Bosco.

An peu d'histoire

Son ami, De Thorcey s'est aussi engouffré dans cette nouveauté. Il exploite le théâtre forain appartenant à Inaudi, associé à Georges Méliès. L'établissement est détruit par un incendie en juin à Orléans. Au dernier trimestre de l'année, Arnould est engagé par Georges Méliès pour remplacer Duperrey, au Théâtre Robert-Houdin.

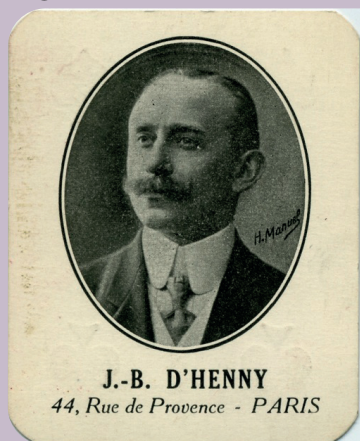
Mardi soir ont eu lieu au Théâtre Robert-Houdin les débuts de M. Arnould. La façon de faire toute personnelle et l'habileté de l'excellent prestidigitateur lui ont valu un vif succès. La gaieté communicative dont il a fait preuve, et qui est nécessaire dans ce théâtre où l'artiste est constamment en contact avec le public, lui a valu les suffrages des nombreux spectateurs qui assistaient à cette première.

Début d'Arnould au théâtre Robert-Houdin
décembre 1896

Il sera présent jusqu'en 1898, époque où Méliès céda pour un temps sa direction, à Tolrom, pour mieux se consacrer à la cinématographie. Arnould était un passionné de cette invention. Il fut le premier artiste dont les tours de cartes furent filmés (2).

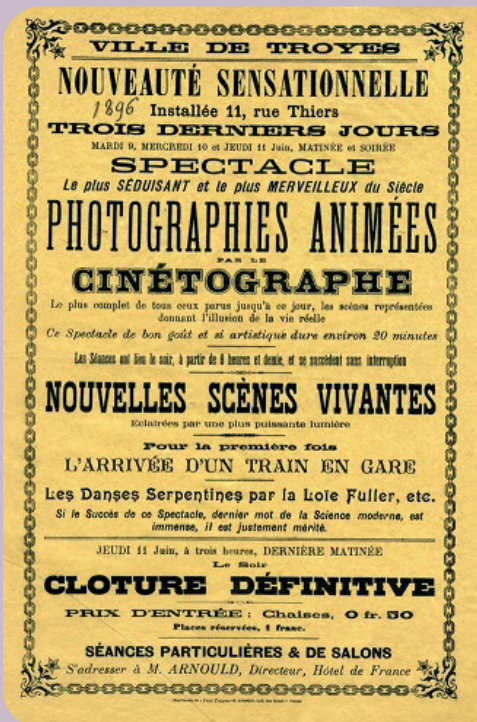
Après avoir quitté Le théâtre du boulevard des Italiens, Arnould monta en 1899 un curieux numéro de Music-Hall « Moch et Toch » au cours duquel un explorateur fantaisiste au milieu du désert trouve le moyen de tirer des vêtements de son domestique. Un campement complet fait sa cuisine procède à sa toilette et ce sera enfin en 1905 qu'il créa un type très réussi de garçon de café escamoteur.

Vers 1908, Arnould éprouve quelques difficultés à se déplacer. Il est contacté sur le devenir de son matériel d'illusionniste par divers confrères dont D'Henry qui était le secrétaire de la Chambre Syndicale de la Prestidigitation.



J.-B. D'HENRY
44, Rue de Provence - PARIS

D'Henry secrétaire de la chambre syndicale
de la prestidigitation

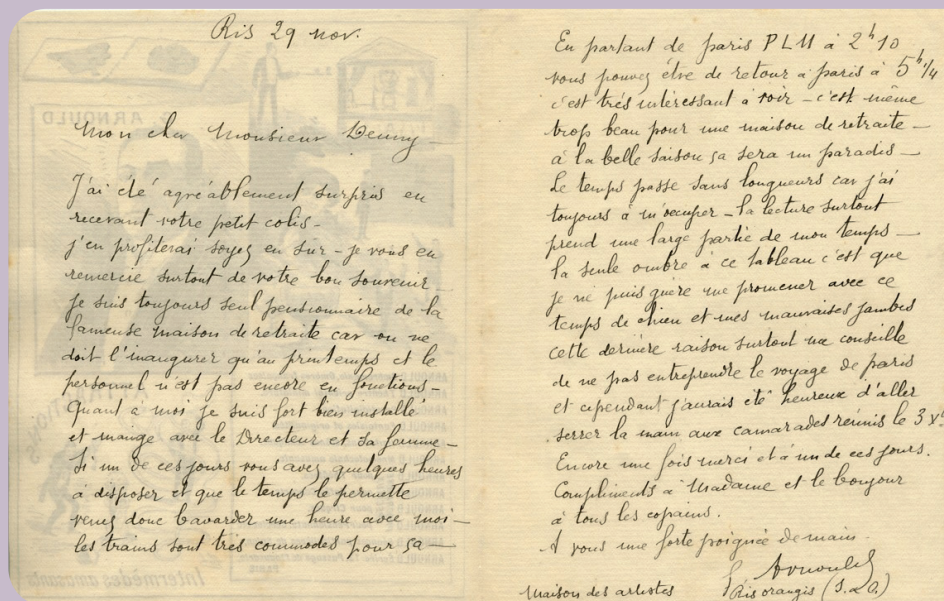


Juin 1896 Publicité d'Arnould

En 1911, il entre le premier, avant même son inauguration, à la maison de retraite de la fondation Dranem. Dans un courrier adressé à D'Henry il en parle.



Maison des Artistes. Fondation « Dranem »



1911 - Lettre d'Arnould adressée à D'Henry. Avant inauguration Maison des Artistes

(2) Un ensemble de ces photographies figure au laboratoire de psychologie de la sorbonne. Arnould consacra à « l'avenir du cinéma » un article prophétique (illusionniste, n° 125, mai 1912). Les savants de son époque firent souvent appel à lui au cours de leurs travaux. Son nom figure dans un grand nombre de livres de sciences ; on le retrouve dans une édition de « l'encyclopédie Larousse », dans la sérieuse « revue des deux mondes », et le « journal des voyages », a publié le récit de ses aventures.

Un peu d'histoire

Une lettre d'août 1920 envoyée par De Thorcey à D'Henny l'informe que, par testament, Arnould l'a désigné comme légataire de la collection d'ouvrages sur la mnémotechnie, comprenant qu'une méprise dans l'acheminement d'un précédent courrier a certainement perturbé les informations.

TOURNÉE CONTINENTALE DU CALCULATEUR
Jacques INAUDI
 Direction : **M^e H. BOUILLETTE** Administrateur : **G. DE THORCEY**
 Villa "Inaudi" PLANT-CHAMPIGNY (Seine)
 Adresse télégraphique : CHAMPIGNY-SUR-MARNE

IMPORTANT NOTICE
 M. INAUDI et son manager présentent les expériences dans les langues : FRANÇAISE, ANGLAISE, ITALIENNE et ESPAGNOLE

UNE NOUVEAUTÉ
 sensationnelle

LE ROMAN
 d'un
PRODIGE

Sketch filmé en 2 Parties
 de G. LORDIER
 ADAPTATION de M. Roger LION

Ce film INÉDIT est réservé exclusivement à la **TOURNÉE INAUDI** pour l'Europe et les deux Amériques pendant trois années.

Dans ce film, où l'on voit défiler des hommes politiques, des souverains et des savants, Jacques INAUDI surgit de l'écran et vient

en "**CHAIR et en OS**" présenter ses nouvelles et déconcertantes expériences de la

DICTÉE de CÉSAR



DURÉE du NUMÉRO :
 de **55 minutes à 1 heure**

N-B - Le numéro peut se présenter également dans les Cinémas où il n'y a PAS de SCÈNE.

Le Plant Champigny, 23/8/20

*Monsieur Denny,
 44, Rue de Provence, 44
 Paris*

Monsieur et Cher Collègue,

Ma lettre aura-t-elle la même force que celle à vous adressée par l'Adm. en de la "Maison des Artistes", de Rio-Orangis ? A cette période de végétation, je me s'en serais pas autrement surpris. A tout hasard, je n'y l'adresse quand même. Je suis allé, il y a 4 jours de cela, rendre visite à la tombe de mon père et de mon ami Arnould - une amitié de 50 années qui ne s'était jamais démentie - visite que je n'avais pu faire encore, puisque j'étais pour ainsi dire alité depuis 6 mois - et je suis loin d'être remis complètement. Or, comme Arnould m'avait très souvent parlé de vous et dans des termes excellents, et que, de plus, par testament, il a laissé une collection d'ouvrages dont 9 ou 10 sont rares sur la Mnémotechnie - tels que, par exemple, celui d'Almeida Paris, presque introuvable, aujourd'hui, j'ai été surpris que vous n'ayez pas pris possession de legs, ce qui me fait croire que n'y n'avez pas reçu la lettre en question et ce qui explique l'envoi de la mienne.

De plus, je profite de cette occasion pour vous informer également qu'il a laissé une Collection d'instruments presque tous à l'état de neuf. Je cite au hasard :
*Une cage pliante métallique noire (genre de Kolbe)
 Un jeu complet d'anneaux enroulés (un seul à faire nickel)
 Un jeu de gobelets avec grosses muscades.
 " " de dés truqués
 L'aiguille dans le ventre avec la ceinture
 Les boîtes jumelles avec foulard, longue rue etc;
 2 ou 3 Papiers à transformer.
 1 Sac à distribution
 Des tirages pour les foulards à la bouteille
 Un tabarin,
 Matériel de "discourages" pour les ombres.
 Etc, etc;*

Or, pour l'entretien de la tombe, l'Adm. estime que si l'on pouvait seulement tirer 40 ou 50 frs de tout - la cage seule vaut plus que cela - cette somme suffirait largement. Donc, pour un professionnel ou un amateur, il y aurait une sorte de bonne œuvre et une bonne affaire à traiter en même temps et je me suis permis de n'y signaler la chose.
Veuillez croire, Cher Monsieur et Cher Collègue à l'assurance de mes sentiments les meilleurs

G. de Thorcey

An peu d'histoire

Pour mémoire, DeThorcey, Torcy, manager d'Inaudi, imprésario et artiste, a été un fidèle ami et partenaire d'Arnould pendant des décennies et sur différents pays et continents.

Il propose les objets magiques restant, afin de payer les frais relatifs à l'entretien de la sépulture d'Arnould.

Doué d'une vive intelligence et d'une très grande curiosité pour tout ce qui touchait à la prestidigitation, Arnould avait l'habitude, quand il voyait un tour intéressant, d'en prendre note en détail tout de suite, puis le lendemain d'aller vérifier si sa narration était bien exacte, et, au besoin, d'y revenir encore. « C'est ainsi, nous dit-il, que je fus forcé d'assister à une douzaine de représentations de Buatier de Kolta et que, par la suite, je l'étonnai bien en lui décrivant ses moindres gestes et pour tous ses trucs, excepté un. Bien qu'il ne nous le nomme pas, on devine qu'il s'agit du fameux « Dé grossissant ». Mais là ce ne fut pas seulement la perspicacité d'Arnould, pourtant vive, qui fut prise en défaut...

Dans de prochains articles je souhaite vous faire partager les « Souvenirs ». Une série d'articles qui retracent des anecdotes de sa vie et de ses rencontres magiques.



Photo de Torcey et Inaudi



Dessin de Jean Boulet sur le dé de Buatier de Kolta

En images

Assemblée générale / galette / foire aux trucs



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



Effet

Le magicien présente quatre enveloppes sur chacune desquelles se trouve une pastille de couleur différentes. Trois enveloppes sont choisies. Il se trouve que celle qui n'a pas été sélectionnée contient un billet de banque de 100 euros tandis que les trois autres enveloppes contiennent un billet blanc.

Matériel

Procurez-vous quatre petites enveloppes noires sur lesquelles vous collez, côté adresse, une petite pastille bleue pour la première, une pastille rouge pour la deuxième, une pastille jaune pour la troisième et une pastille verte pour la quatrième.

Il vous faudra aussi quatre petites enveloppes blanches qui peuvent être du même format ainsi que 16 petits morceaux de cartons adaptés à ces enveloppes.

Mise en place

Mettez dans l'enveloppe à la pastille verte un billet de 100 euros et fermez cette dernière. Mettez un billet blanc (vous pouvez marquer la phrase : « avec toute ma considération » dessus si vous le désirez), dans chacune des trois autres enveloppes (jaune, bleue, rouge). Posez ces quatre enveloppes dans n'importe quel ordre sur la table.

Inscrivez sur quatre morceaux de carton les nombres de 1 à 4. Faites la même chose pour les 12 cartons restants. Vous obtenez ainsi quatre séries de quatre cartons numérotés de 1 à 4.

Prenez une des séries et derrière le carton qui porte le chiffre 1, collez une petite gommette adhésive verte.

Derrière le carton N°2, collez une petite gommette rouge.

Derrière le carton qui porte le chiffre 3, collez une gommette jaune.

Finalement collez une gommette bleue derrière le carton qui porte le chiffre 4.

Mettez ces quatre cartons dans une enveloppe blanche. Cette enveloppe sera l'enveloppe N° 1.

Prenez une autre série de quatre cartons et derrière le carton qui porte le chiffre 1, collez une petite gommette adhésive rouge.

Derrière le carton N°2, collez une petite gommette verte.

Derrière le carton qui porte le chiffre 3, collez une gommette jaune.

Finalement collez une gommette bleue derrière le carton qui porte le chiffre 4.

Mettez ces quatre cartons dans une enveloppe blanche. Cette enveloppe sera l'enveloppe N° 2.

Prenez la troisième série de quatre cartons et derrière le carton qui porte le chiffre 1, collez une petite gommette adhésive rouge.

Derrière le carton N°2, collez une petite gommette jaune.

Derrière le carton qui porte le chiffre 3, collez une gommette verte.

Finalement collez une gommette bleue derrière le carton qui porte le chiffre 4.

Mettez ces quatre cartons dans une enveloppe blanche. Cette enveloppe sera l'enveloppe N° 3.

Prenez la quatrième et dernière série de quatre cartons et derrière le carton qui porte le chiffre 1, collez une petite gommette adhésive rouge.

Derrière le carton N°2, collez une petite gommette jaune.

Derrière le carton qui porte le chiffre 3, collez une gommette bleue.

Finalement collez une gommette verte derrière le carton qui porte le chiffre 4.

Mettez ces quatre cartons dans une enveloppe blanche. Cette enveloppe sera l'enveloppe N° 4.

Vous devrez vous souvenir de l'emplacement de la gommette verte dans chaque enveloppe blanche. Ceci est rendu facile par le fait que :

Dans l'enveloppe blanche N° 1 le carton à la gommette verte porte sur son autre face le chiffre N° 1.

Le carton à la gommette verte dans la deuxième enveloppe porte sur son autre face le chiffre N° 2.

Le carton à la gommette verte dans la troisième enveloppe porte sur son autre face le chiffre N° 3.

Le carton à la gommette verte dans la quatrième enveloppe porte sur son autre face le chiffre N° 4.

Ces quatre enveloppes fermées sont mises dans la poche intérieure gauche de votre veste. L'enveloppe N°1 à l'extérieur et l'enveloppe N° 4 vers votre corps de manière à vous souvenir de l'ordre, ce qui est primordial dans la présentation de la routine.

Présentation

Montrez simplement les quatre enveloppes qui se trouvent sur le tapis en faisant remarquer que chacune d'elles possède une couleur différente. Redéposez ces enveloppes à l'écart.

Dites que comme il y a exactement quatre enveloppes, vous allez demander à trois spectateurs de choisir un nombre de 1 à 4. Imaginons que les chiffres indiqués soient 2, 3, 1. Le chiffre 4 n'a pas été indiqué. Il ne vous reste plus qu'à sortir l'enveloppe N° 4, celle plus proche de votre corps de votre poche intérieure gauche.

Tout en sortant cette enveloppe, dites :

- J'ai une autre enveloppe dans ma poche qui contient quatre bouts de cartons numérotés de 1 à 4.

Vintage

Loterie colorée

Ouvrez l'enveloppe et sortez les quatre bouts de carton, les numéros inscrits vers le haut. Mettez l'enveloppe de côté, vous n'en aurez plus besoin.

Annoncez que vous avez derrière chaque petit bout de carton une gommette de couleur différente. Comme les nombres qui ont été indiqués sont le 2, le 3 et le 1, tenez à l'écart le carton N° 4.

Retournez le carton N° 2 et faites remarquer que derrière se trouve une pastille de couleur jaune et tendez au premier spectateur l'enveloppe jaune.

Retournez le carton N° 3 et faites remarquer que derrière se trouve une pastille de couleur bleue et tendez au deuxième spectateur l'enveloppe bleue.

Retournez le carton N° 1 et faites remarquer que derrière se trouve une pastille de couleur rouge et tendez au troisième spectateur l'enveloppe rouge.

- étant donné que personne n'a choisi l'enveloppe N° 4, derrière laquelle se trouve une étiquette verte, je conserve pour moi l'enveloppe à l'adhésif vert.

- Veuillez ouvrir chacune de vos enveloppes respectives.

Chaque enveloppe ne contient qu'un papier blanc.

Ouvrez votre enveloppe pour montrer qu'elle contient un billet de 100 euros ! Montrez le billet du bout des doigts excitant ainsi la convoitise et la déception de vos assistants bénévoles !

Dernière réflexion

Voilà une belle idée sur le principe des sorties à choix multiples, chère à Max Maven ! Une idée pour réaliser un « chair test » simple et efficace !



5 raisons pour venir au congrès

1. **Une immersion totale** dans l'univers magique : trois jours dédiés entièrement à la magie, dans un cadre dynamique et chaleureux. L'occasion parfaite pour se ressourcer et repartir avec une dose d'inspiration
2. **Assister aux championnats de France de magie FFM** pour découvrir les meilleurs magiciens du moment et leurs incroyables performances.
3. Participer au **rendez-vous incontournable** de la magie en France : des centaines de magiciens réunis, des shows époustouffants, des conférences animées par des experts et surtout des échanges passionnants.
4. Déambuler dans les stands du **plus grand rassemblement d'exposants** et de marchands de France.
5. C'est une célébration de l'art magique : ce congrès est **LA fête annuelle des magiciens**, un moment où chacun prend plaisir à se retrouver, à échanger et à créer des souvenirs uniques.

Pour vous inscrire, allez sur la boutique du site de la FFM

www.magie-ffm.fr

29° Nuit de la Magie - Grands Salons de l'hôtel de ville de Nancy

**Alexandra
DUVIVIER**

**Amaury
GONZAGUE**

Les Portes d'Or Magiques

Diner spectacle



Au cours de cette soirée, vous aurez :

- ♦ Un dîner (apéritif et boissons compris)
- ♦ De la magie à votre table
- ♦ Un spectacle de scène (2h environ) avec :
 - Les magiciens du Cercle Magique de Lorraine
 - Alexandra Duvivier : magicienne
 - Amaury Gonzague : humoriste
 - Un concours qualifiant pour les championnats de France de magie FFM.

7 mars 2026

Grand Salon de l'Hôtel de ville de Nancy. à partir de 18h45.
(repas, apéritif et boissons compris, spectacle)

Je réserve : place(s) adulte(s) à 71 € place(s) enfant(s) jusqu'à 10 ans à 61 € Soit un montant total de €

Nom Prénom Tél.

Adresse Code postal Ville

E-mail

Si possible être à la même table que

(Dans la limite des places disponibles - tables de 10 pers ou 11 si enfants - le placement se fera en fonction de la date du paiement. Il faut donc que les personnes avec lesquelles vous souhaitez être s'inscrivent à la même période que vous). La présence d'enfants de moins de 7 ans est déconseillée. Nous prévenir en cas d'allergies. Ce coupon et le règlement sont à envoyer de préférence par mail avant le 15 février 2026 (dans la limite des places disponibles) à :

Fabienne DENIS - 6 Rue de Fontenoy - 54200 - Villey Saint Etienne - E-mail : portesdor@gmail.com

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 et Nintendo partie 2 Tenyo précurseur de la magie numérique

par Romain Brilli



Le Japon a toujours été à la pointe de la technologie et très investi dans le domaine des jeux vidéo et, plus généralement, dans celui de l'informatique.

Il semblait donc évident que naissant dans ce terroir, Tenyo devienne précurseur de la magie numérique.

À la fin des années 1990, Tenyo missionne son directeur de la division créative depuis 1987, Hiroshi Kondo, de commencer à développer des tours de magie numérique.

Premiers résultats de ce travail « Cyber Conjurer 1 : Digital Magic » qui sortira en 1998 dans le monde entier et « Cyber Conjurer 2 : Digital Mystery » qui ne sortira qu'au Japon. Dans ces logiciels, Hitoshi Kondo s'inspire du logiciel « Mouse Magic » créé par Alex Elmsley (basé sur la position du curseur de la souris qui permet au magicien de donner de précieuses indications à la machine) et le porte à un tout autre niveau. Mark Setteducati dit « Hitoshi Kondo a innové autant que Elmsley, en rendant le tout tellement plus charmant. »



Pour se défaire de la nécessité d'avoir des ordinateurs lourds et contraignants, surtout à cette époque, seulement 3 ans après les CD-ROM Cyber-Conjuror, Tenyo s'est associé à l'opérateur de téléphonie mobile japonais NIT DoCoMo pour utiliser sa technologie i-mode dans l'enseignement et la pratique de la magie sur téléphone portable. Ils ont ainsi lancé en 2001 un service de magie en ligne pour téléphones portables : « i-Love-Magic ». Dans leur publicité, Tenyo précise qu'il s'agit d'une première mondiale ! De plus, cette initiative a précédé le développement par Apple d'applications et de contenus téléchargeables pour ses smartphones en 2007, soit 6 ans plus tard.



Le service « i-Love-Magic » propose de nouveaux tours ajoutés chaque semaine pour 150 Yen (0,80€) par mois.

Un tour permet même de deviner avec précision ce que porte votre interlocuteur.

L'application a été réalisée en collaboration avec Martin Gardner en proposant son « Encyclopédie de la magie impromptue. »

À partir de 2005, l'application est renommée « Magictainment » et propose plus de 1500 tours réalisés par de nombreux magiciens dont Angelo Carbone fait partie.

Ce service a cessé d'accepter de nouveaux utilisateurs en 2019 et le site officiel pour les utilisateurs existants a fermé en novembre 2021. Tous les services (y compris la messagerie électronique) prendront fin en mars 2026.

Pour rester à la pointe de l'évolution, Tenyo choisi d'embaucher des personnes expertes dans le monde numérique. Initialement démonstrateur chez Tenyo, Kenichi Komiya a rejoint cette division créative en 2004 après avoir acquis une expérience dans une entreprise informatique. Le projet « Master of Illusion » de Nintendo est alors lancé cette année-là. Hiroshi Sato and Kenta Tanaka pour Nintendo et Kenichi Komiya, Tomoyuki Shimomura et Hiroshi Kondo pour Tenyo forment l'équipe de développement.



Le monde de Tenyo

Le 16 novembre 2006, « Magic Taizen » est lancé au Japon avec des spots TV commerciaux. Il sortira le 26 novembre 2006 aux États Unis sous le nom de Master of Illusion.

Il faut attendre le 14 mars 2008 pour que le jeu sorte en Europe sous le nom de « Magic Made Fun. »

Le titre en Français est « Faites de la magie. »

On apprend dans ce jeu à faire de la magie avec « Great Barbara ».

Vidéo Publicitaire :

<https://youtu.be/CmfU8tEqW1U?si=I5GjxeQGTIBBDgPx>



Le jeu a été traduit dans plusieurs langues et, pour coller à la langue et à la culture de chaque pays, Tenyo et Nintendo ont fait appel à des magiciens : Mark Setteducati (États-Unis), Angelo Carbone (Royaume-Uni), Mathieu Bich, Sébastien Clergue et Anne Cousseau Bich (France), Pit Hartling (Allemagne), Enrico Pezzoli (son nom de scène est Brinum-X et il est originaire de Lettonie, bien qu'il parle italien), et Rafael Benatar (Espagne).

La Nintendo DS possède de nombreux atouts en fonctionnalités qui vont être mis à profit et utilisés pour les effets magiques. Elle possède ainsi un double écran, dont l'écran inférieur est tactile, permettant de dessiner dessus et d'interagir avec un stylet. Dans ce jeu, il animera les éléments que vous dessinez. Grâce à son microphone intégré, il intègre la reconnaissance vocale et sonore ; vous pouvez donc lui parler, ou même souffler dessus (cela peut paraître étrange, mais ça permettra de réaliser des prouesses !). La Nintendo DS est également équipée de deux haut-parleurs et produit un son surround virtuel.

Un jeu de cartes marquées, au format bridge et au marquage style Al Baker/Ted Lesley, est également inclus à l'achat du logiciel.

Différents modes sont proposés comme « Magie Solo », « Magie en scène » et « Pratique de la magie ».

Master Illusion est le seul jeu, à ma connaissance, qui apprend à être magicien. Le jeu est vraiment bien fait, riche, intelligent et didactique. Le jeu est évolutif, dispense de nombreux conseils qui sont dispensés au cours du jeu et une évolution du grade de Magicien tout au long du jeu.



Tenyo et Nintendo partie 2



Tous les tours ne sont pas disponibles dès le départ et seront à débloquent petit à petit.

Les instructions des tours sont expliquées de manière très ludique, sous forme de manga, spécialité du soleil levant.

Mark Setteducati loue : « La diversité des concepts utilisés est remarquable. Les tours ne sont pas redondants, ils ne sont pas similaires. Il existe de nombreux principes différents, avec de nombreux thèmes et effets différents. »

L'écran d'accueil possède 5 rubriques :

- Magie Solo
- En scène
- Pratique de la magie
- Rang de magicien
- Options



Magie solo

Le jeu réalise pour vous ou pour un autre spectateur 8 effets de magie. Au début seul 3 tours sont disponibles puis les autres se débloquent à force d'entraînement.

Liste et effets des tours :

Carte Fugitive : Le magicien fait disparaître la carte choisies du paquet. Il s'agit du tour « Les Cartes du Prince » d'Henry Hardin créé en 1905, et encore plus impressionnant en numérique car il n'y a pas de change à faire.

Du bout du doigt : Il s'agit d'un tour mathématique utilisant 5 cartes bien réelles.

Brise de saison : Un tour mathématique utilisant les mois de l'année et, pour son secret, le calendrier interne de la Nintendo DS.

Toc-toc : Tour mathématique utilisant 14 cartes bien réelles. Le tour est vraiment marrant car on doit toquer avec les cartes aux portes d'un immeuble pour trouver la bonne carte.

Surprise à la carte : Jeu mathématique culinaire utilisant, pour son secret, le calendrier interne de la Nintendo DS.

Yoga des doigts : Très belle idée que ce yoga des doigts ! L'horloge interne de la Nintendo DS mesure le temps nécessaire pour prendre une décision.

Gemmes Magiques : Très joli tour mathématique avec des gemmes montrant que l'huile et l'eau sont non miscibles.

Astre Renversant : Tour mathématique utilisant votre date de naissance.

Le monde de Tenny



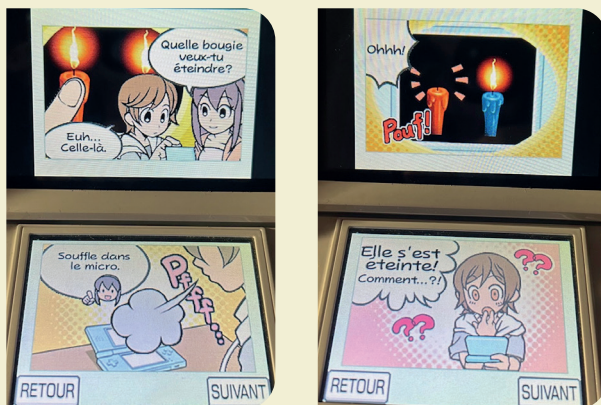
En scène

Il s'agit de 13 effets de magie qu'on peut réaliser à ses amis. Deux modes sont disponibles, un mode « entraînement » et un mode « spectacle ». Au début seuls 3 tours sont disponibles, puis les autres se débloquent à force d'entraînement.

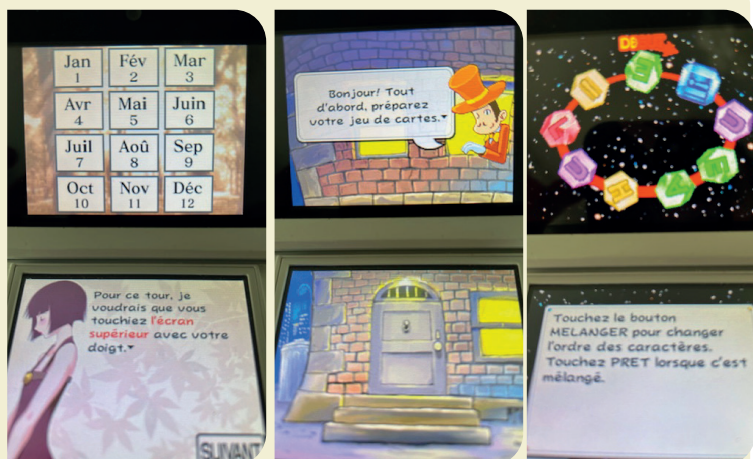
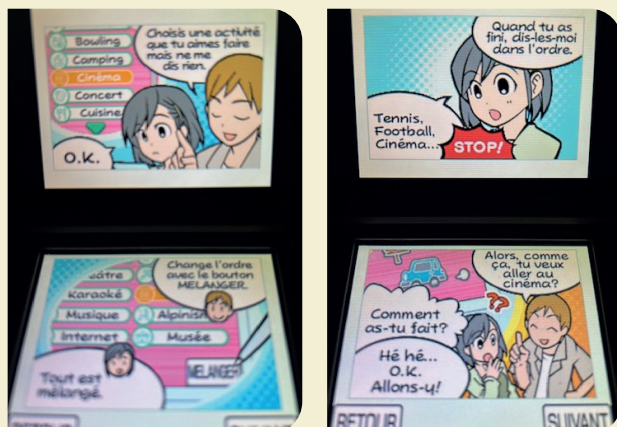
Ces tours sont incroyables par leur simplicité, leur originalité et leur efficacité ! Tout l'intérêt de ce jeu réside dans cette partie.

Liste et effets des tours :

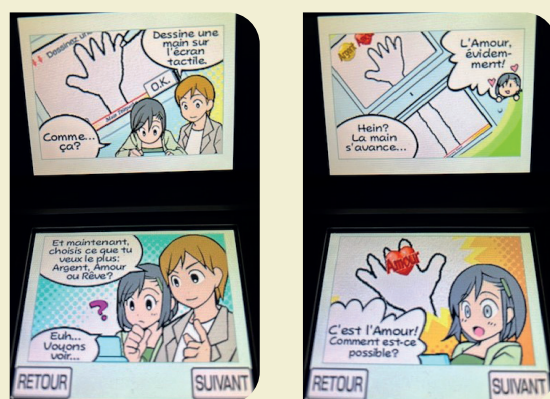
Deux bougies : Ce tour est vraiment génial ! Le spectateur va vraiment pouvoir souffler autant de fois qu'il souhaite sur une des deux bougies qu'il a choisies. Le tour est complètement incompréhensible ! Petite indication, c'est le micro qui détecte le souffle du spectateur et une autre subtilité permet au magicien d'indiquer, avec un temps d'avance au logiciel, quelle bougie le spectateur va souffler. Un tour vraiment original, ludique et incompréhensible !



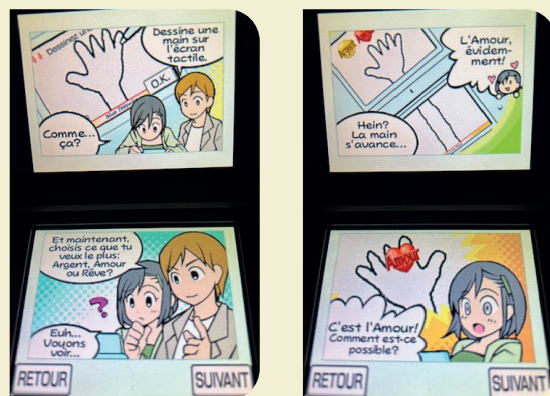
Bon choix : Tour très malin utilisant au choix, un mois de l'année, un pays ou un loisir parmi une liste prédéfinie, pouvant aller jusqu'à 32 noms ! Le choix du spectateur est libre. Le logiciel vous indiquera le choix du spectateur de manière imperceptible, très simple et maline.



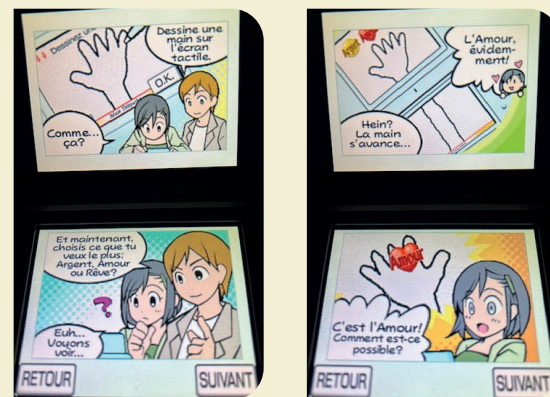
Main Télépathe : Le spectateur fait tout. Il dessine une main qui va aller saisir magiquement la gemme à laquelle il pense : Amour, Argent ou Rêve. C'est dans les indications données au spectateur que vous allez donner implicitement l'information au logiciel pour qu'il se saisisse de la bonne femme. Un tour très ludique et original.



Aux Ordres du magicien : Dans ce tour très amusant, seul le magicien sera capable de transformer sa ravissante assistante en animaux plus loufoques les uns que les autres juste en tapant des mains ! Le spectateur n'y arrivera pas ! À moins que le magicien lui donne un peu de son pouvoir.



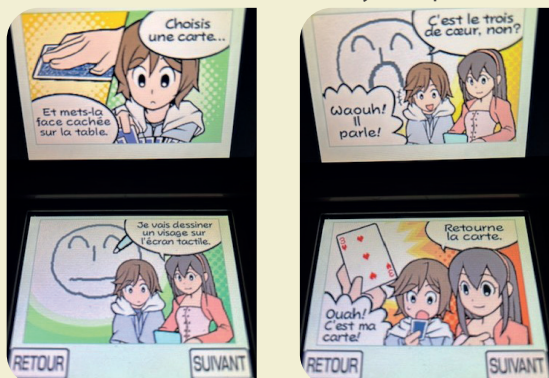
Carte du destin : La voyante trouvera la carte librement choisie parmi 52 cartes par le spectateur, sans que le magicien ne la voie (carte marquée) et en répondant seulement à deux questions de la voyante.



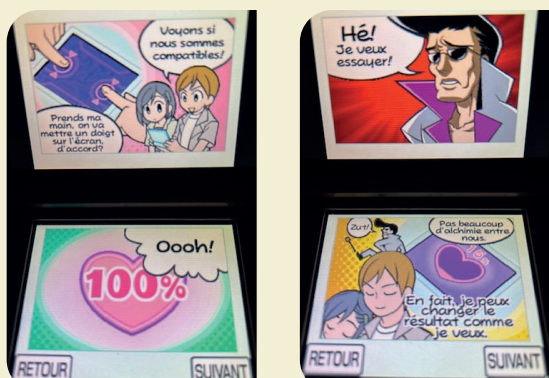
Génie Canin : Le spectateur sort trois objets de sa poche. Sans que le magicien ne touche à rien, le chien les renifle et trouve l'objet que le spectateur a choisi et juste montré du doigt. Tout tient dans l'ordre vocal que vous donnez au chien. « Trouve ! », « Va chercher ! » ou « Rapporte ! » Un code caché dans le décor est présent pour vous aider à vous rappeler des commandes.



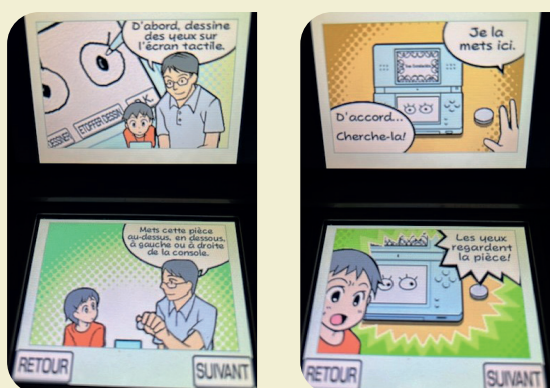
Drôle de Tête : Il s'agit du tour préféré de Richard Kauffman. Le magicien dessine uniquement une tête, il ne parle jamais. La tête s'anime et dit à haute voix et en français la carte choisie librement parmi 52 cartes par le spectateur et que lui seul a vue ! Un tour très surprenant et dont le secret restera un mystère pour tous !



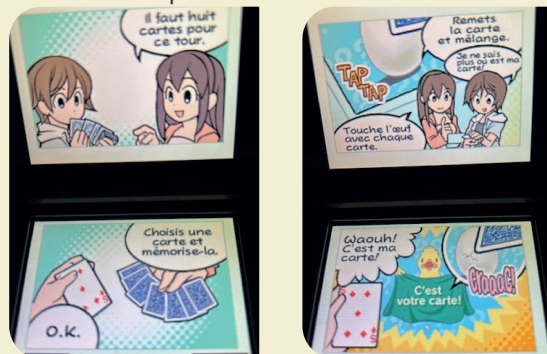
Test d'Affinités : Le seul effet qui n'est pas un tour de magie. Il s'agit d'un testeur de compatibilités tactile ou vocal pour lequel le magicien peut influencer le résultat.



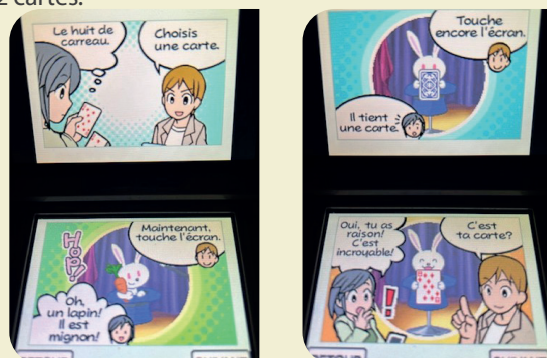
Yeux Extralucides : Le spectateur dessine des yeux et dispose 4 objets autour de la console. Les yeux s'animeront, comme par magie, et regarderont l'objet choisi par le spectateur. Le magicien ne touche à rien et ne dit rien, c'est le spectateur qui fait tout.



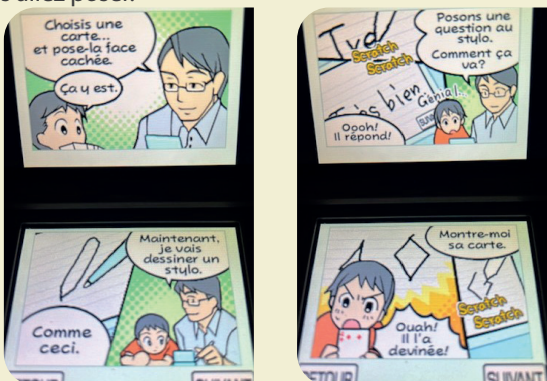
Œuf Mystère : Ce tour est vraiment très fun et restera incompréhensible même de magiciens expérimentés. Le spectateur choisit 1 carte parmi 8. Il les mélange et les aligne. C'est encore lui qui va taper sur l'œuf avec chacune des cartes. L'œuf ne se brisera et un poussin n'en sortira que quand ce sera la bonne carte qui toquera. Le spectateur fait tout et ni le magicien, ni le spectateur ne parlent. Incompréhensible et impressionnant !



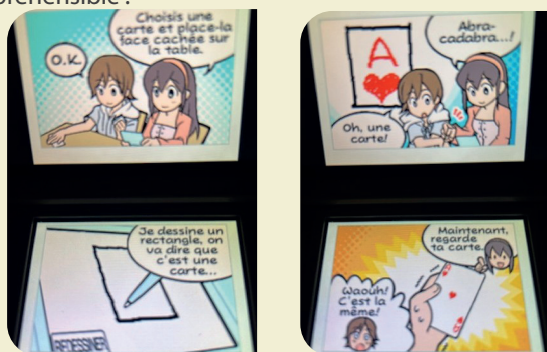
Duo Épatant : C'est encore le spectateur qui va tout faire et sans avoir besoin de parler, le lapin révélera la carte librement choisie parmi 52 cartes.



Écriture Automatique : Le spectateur choisit une carte librement parmi 52 cartes. Le magicien dessine un stylo qui s'anime et répond à ses questions en écrivant. Aucun choix n'est fait, aucune indication perceptible n'est donnée, pourtant le stylo dessine la carte choisie par le spectateur et que lui seul connaît ! Ce tour est paramétrable et vous écrivez, à l'avance et en secret, les réponses aux questions que vous allez poser.



Carte Enchantée : Dernier tour et pas des moindres. Le magicien, sans parler, dessine uniquement les 4 côtés d'une carte qui s'anime et se transforme en la carte choisie librement par le spectateur parmi 52 cartes et que seul le spectateur connaît. Encore un tour incompréhensible !



Le monde de Tenyo

Tenyo et Nintendo partie 2 : Tenyo précurseur de la magie numérique

Beaucoup de ces tours consistent à découvrir la carte choisie secrètement par le magicien. C'est le cas de : « Carte du destin », « Drôle de tête », « Duo épatant », « Écriture automatique » et « Carte Enchantée. »

Les cartes savamment marquées et le principe de « Mouse Magic » d'Alex ELMSLEY avec un temps d'avance rend les tours complètement incompréhensibles. De judicieux aides mémoires cachés sur l'écran du haut et communs à tous ces tours rendent la présentation beaucoup plus facile.

Pratique de la magie

Cette rubrique regroupe 20 petits jeux qui seront débloqués petit à petit pour tester votre rapidité et votre dextérité de magicien.

C'est, pour moi, la rubrique la moins utile mais qui permettra sûrement d'amuser et de détendre les plus jeunes.

Liste des tours :

Quatre Coins

Les Jumeaux

Horoscope du Jour

Carte Enchantée : leçon

Symboles Inversés : niv. 1

Symboles Inversés : niv. 2

Symboles Inversés : niv. 3

Horloge Interne : 10 s.

Horloge Interne : 30 s

Horloge Interne : 60 s.

Rang de magicien

Il s'agit tout simplement du rang de magicien qui évolue en fonction du nombre de spectacles effectués. On peut aussi y retrouver toutes les statistiques par spectacles (nombre de répétitions, de spectacles et médailles obtenues). Un bon moyen de fidéliser le joueur.

Niv 0 : Nouveau Magicien 1 - 9

Niv 1 : Apprenti Magicien 10 - 19

Niv 2 : Magicien Débutant 20 - 29

Niv 3 : Magicien Novice 30 - 39

Niv 4 : Magicien Prometteur 40 - 49

Niv 5 : Magicien Expérimenté 50 - 59

Niv 6 : Magicien Célèbre 60 - 69

Niv 7 : Grand Magicien 70 - 79

Niv 8 : Magicien Vedette 80 - 89

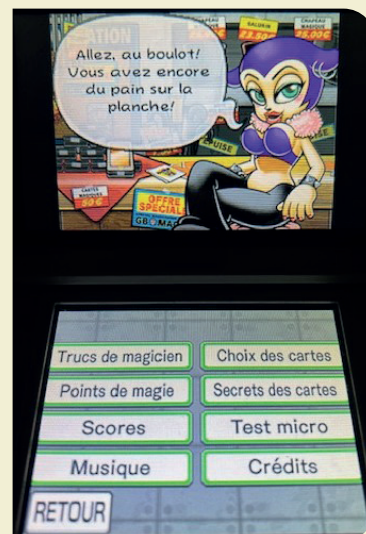
Niv 9 : Maître Magicien 90 - 99

Niv 10 : Magicien Légendaire 100

Options

Cette rubrique contient les conseils aux magiciens dispensés tout au long du jeu pour apprendre et exécuter les effets, et suggère des routines de trois tours pour un spectacle complet et réussi. Ces conseils sont, généralement, bien pensés et très judicieux. On voit qu'ils ont été pensés et écrits par des magiciens.

On peut aussi retrouver ici les scores obtenus aux différents jeux, la gestion de la musique, des micros, le choix du visuel des versos des cartes virtuelles, le secret du marquage des cartes et, enfin, les crédits du jeu qui, comme pour tout bon jeu, seront le dernier élément à se débloquent.



Conclusion

On pourrait croire qu'à l'heure de l'IA, des tours numériques aussi datés pourraient être obsolètes ou trop suspects mais, comme disait Mark Setteducati, le principal c'est l'esprit et le tour en lui-même et ce matériel daté aide même, car on oublie vite que la technologie de cette console pouvait être si avancée.

Master of illusion réussi le pari de contenter à la fois les magiciens novices et de susciter l'intérêt de magiciens plus avancés.

Derniers news pour ce mois-ci, une assemblée Tenyo est organisée dans le cadre du salon des créateurs de magie, « International Create Illusion » le Samedi 7 Mars à 21h30. L'occasion d'échanger entre passionnés ou de découvrir l'univers Tenyo.



Sources : Tenyoism - Tenyo Blogspot - Facebook Tenyo Magic Collectors - Takashi Uchida - Autres sites internet.

Triple psychométrie

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 Nick Trost combine habilement les principes cyclique, palindromique et gemini.

Nous décrivons deux méthodes différentes pour la première phase de la routine, l'une utilisant la technique du Reverse Gilbreath (encore appelée Interruptus), l'autre le principe de Gilbreath directement.

Effet

Un jeu de cartes ESP est mélangé puis distribué en trois piles attribuées à trois spectateurs.

Chaque spectateur prend connaissance de la carte supérieure de sa pile et la mélange soigneusement. Le spectateur inspecte les paquets un à un et révèle le symbole choisi par chaque spectateur sans même poser de question.

Après cette brillante démonstration, le professeur invite chaque spectateur à tester ses capacités sensorielles.

Chaque spectateur dépose sa carte face en l'air dans sa pile. Le jeu est reconstitué et le mentaliste extrait les trois paires formées de deux cartes face à face. Les deux symboles de chaque paire correspondent exactement !

Mise en place

Nous décrivons deux méthodes différentes pour la première phase de la routine, l'une utilisant la technique du Reverse Gilbreath (encore appelée Interruptus), l'autre le principe de Gilbreath directement. Le jeu est classé en principe cyclique.

Présentation

Effectuez le protocole d'usage pour donner l'illusion que le jeu est bien mélangé.

Phase une : première méthode

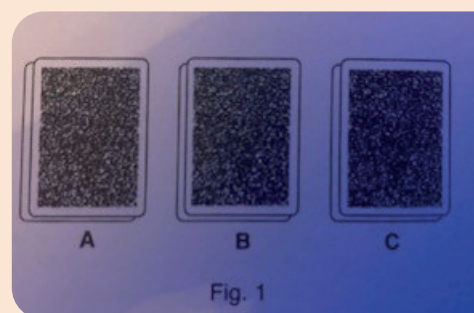
Cette méthode s'inspire de la routine « Aradia » de Peter Duffie, dans son livre Method in Effect (1996). Le principe est très intrigant.

Distribuez douze cartes une à une, en une pile faces en bas sur la table. À l'aide d'une double coupe, transférez la carte supérieure du paquet qui vous reste en main sous celui-ci. Posez ce paquet de treize cartes en un bloc à côté de celui distribué sur la table.

Le premier spectateur choisit cinq cartes en piochant indifféremment sur l'une ou l'autre des deux piles. Il place les cartes une à une, faces en bas dans sa main gauche. Il doit piocher les cartes dans les deux piles obligatoirement. Il ne peut pas toutes les prendre dans la même pile.

Procédant de la même façon, le deuxième puis le troisième spectateur choisissent cinq cartes piochant indifféremment dans les deux piles. Ils doivent, eux aussi, piocher dans les deux piles. Posez les dix cartes restantes sur le côté. Nous y reviendrons dans un instant.

Demandez à chaque spectateur de mémoriser la carte supérieure de leur paquet de cinq cartes et ensuite de le mélanger. Voici une autre méthode pour arriver sensiblement au même résultat.



Phase une : deuxième méthode

Cette méthode s'inspire de la routine « E.S.P + Math » de Karl Fulves que vous pouvez retrouver dans son livre More Self-Working Cards Tricks (1984).

Prenez le jeu pour effectuer un mélange à la française. Pelez les dix premières cartes une à une en main gauche en mettant la dixième carte en saillie interne. Jetez le reste des cartes en un bloc sur les cartes de la main gauche. Appuyez l'extrémité du pouce droit sur la carte en saillie et coupez le jeu à cet endroit. Posez les deux paquets obtenus l'un à côté de l'autre sur la table, faces en bas et effectuez un mélange américain le plus régulièrement possible.

Égalisez le jeu et tenez-le en position de donne de la main gauche. À l'aide d'une double coupe, transférez la carte supérieure du jeu sous celui-ci.

Distribuez une à une les cinq premières cartes en une pile faces en bas devant le premier spectateur. Distribuez une à une les cinq cartes suivantes en une pile faces en bas devant le deuxième spectateur et les cinq suivantes toujours une à une devant le troisième spectateur (Fig. 1).

Rappel du protocole d'usage : Avant chaque expérience, il est nécessaire de bien battre les cartes en utilisant un mélange Charlier et de couper plusieurs fois le jeu en veillant à bien compléter la coupe entre chacune d'elles. L'illusion du mélange sera d'autant plus parfaite que vous exécuterez ces actions avec nonchalance. Avant le début de chaque expérience, le spectateur peut couper le jeu lui-même en veillant à bien compléter la coupe.

Triple psychométrie

Demandez à chaque spectateur de mémoriser la carte supérieure de leur paquet de cinq cartes et ensuite de le mélanger. Placez les cartes restantes provisoirement sur le côté. Détournez le regard pendant toutes ces actions.

Révélation

Prenez les cartes du premier spectateur et étalez-les faces vers vous entre vos mains. Un seul symbole sera présent en double, celui mémorisé par le spectateur !

Retirez l'un des deux symboles et posez-le en face du premier spectateur.

Positionnez le deuxième symbole sur la face du paquet et posez cette pile devant la carte du spectateur.

Effectuez la même procédure pour le paquet du deuxième puis du troisième spectateur (Fig. 2).

Demandez à chaque spectateur à tour de rôle de révéler son symbole puis de retourner la carte que vous avez placée devant lui. Vos prédictions correspondent aux symboles mémorisés.

Phase deux

Ramassez les cartes laissées sur le côté et posez trois cartes sur la première pile, trois cartes sur la deuxième et les quatre dernières sur la troisième obtenant ainsi des piles de sept à huit cartes.

Prenez le paquet du premier spectateur et effectuez un mélange français tout en conservant la dernière carte sous le paquet (Milk Shuffle).

- Dans un instant, je vais distribuer les cartes une à une en une pile faces en bas sur la table et vous déposerez votre carte face en l'air sur cette pile lorsque vous le souhaitez.

Commencez à distribuer les cartes une à une en une pile faces en bas. Lorsque le spectateur dépose sa carte face en l'air, posez le reste de vos cartes en un bloc sur la pile plaçant ainsi le symbole en face de

son double.

Recommencez la même procédure pour les deux autres spectateurs.

Assemblez les paquets en les posant les uns sur les autres puis étalez le jeu sur la table de gauche à droite. Retirez les trois paires composées de deux cartes face à face (Fig. 3).

Montrez que chaque paire est composée de symboles identiques. Toutes les paires correspondent exactement !

Note : La grande force de cette routine réside dans le fait que les spectateurs réalisent eux-mêmes la prouesse exécutée par le professeur.

Quelques réflexions supplémentaires

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.

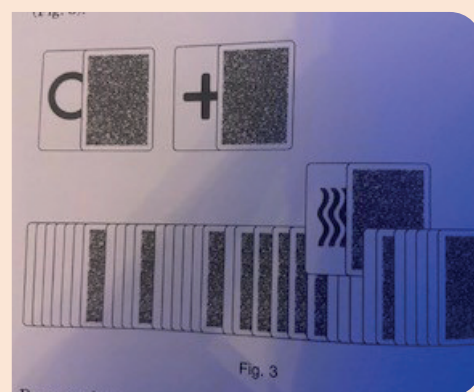
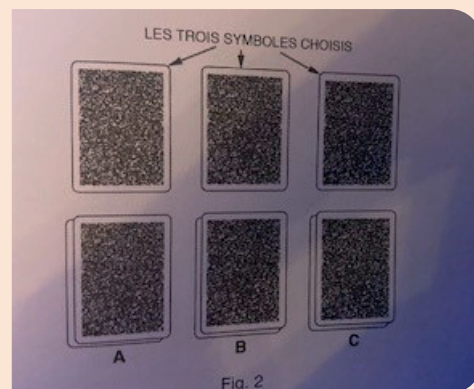
Lorsque le spectateur a distribué les cinq cartes en une rangée sur la table, reprenez le jeu de ses mains et prenez discrètement connaissance de la carte du dessous. C'est votre carte clef.

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 mêmes symboles.

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



Dossier

Le principe de Kruskal, et ses dérivés

partie 2

par François ZIEGLER



3. Le « faux » Kruskal

Le principal défaut du principe de Kruskal étant qu'il n'est pas fiable à 100%, des magiciens ont entrepris de « tricher » pour que, si la procédure ressemble à la procédure classique, la méthode permette d'arriver toujours à la bonne carte cible.

Deux grands types de montages sont alors utilisés :

• La séquence descendante

Mettez sous le jeu une séquence du Roi à l'as, suivie par votre carte cible de prédiction (ici la dame de carreau), et suivie par un nombre de cartes inférieur à la valeur de votre carte cible.

Par exemple, XXX...XXX, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, A, DK, XXXXXX

Voir la photo 11 du montage, avec dans l'exemple sept cartes quelconques sous la DK.

En utilisant la méthode du Principe de Kruskal, forcément à un moment donné une des cartes cibles tombera dans la séquence descendante. En comptant à partir de là on arrivera sur la DK qui sera la dernière cible

puisqu'après il n'y aura plus assez de cartes. Les familles de la séquence descendante sont quelconques, seules comptent les valeurs.

Il faut évidemment poser les cartes faces en bas, seules les cartes cibles sont retournées faces en haut, pour ne pas dévoiler le montage.

Les valeurs des cartes sont conservées (le Valet vaut 11, la Dame vaut 12, le Roi vaut 13).

À noter deux manières d'amener de l'aléatoire dans la procédure selon les désirs du spectateur :

o Vous pouvez dire au spectateur qu'il peut changer une valeur pour une autre s'il en a envie (Peter Nardi - The butterfly effect). Par exemple s'il arrive sur un Roi, il peut soit garder la valeur 13, soit changer pour une autre valeur. Cela amène un élément aléatoire à la procédure. Ce changement ne peut évidemment se faire que pour les cartes qui sont avant la séquence descendante.

o Le spectateur peut aussi changer sa carte de comptage contre une carte face en bas donnée précédemment (Michael Breggar - 52!).

• La séquence pseudo aléatoire

Cette méthode permettra de montrer rapidement le jeu face en haut car le montage est moins évident.

Le principe est d'avoir, avant la carte cible (correspondant à la prédiction), des cartes dont la valeur est chaque fois inférieure ou égale au nombre de cartes pour aller de cette carte jusqu'à la cible. Cette séquence doit comporter 13 cartes.

Par exemple, XXX...XXX, 7, 10, V, 9, 5, 2, 4, 6, 3, 2, 3, A, A, DK, XXXXXX (photo 12)

Chaque valeur de la séquence est inférieure ou égale à la distance pour arriver à la DK (le 7 est à 13 cartes de la DK, le 10 est à 12 cartes, le V à 11 cartes, le 9 à 10 cartes, le 5 à 9 cartes, etc).

Obligatoirement, au cours de la procédure, le spectateur arrivera dans la séquence du montage et la carte de comptage en question amènera à la DK.

Pour mieux comprendre comment constituer la séquence, il est aussi possible de dire que l'on part d'une séquence R,D,V,10,9,8,7,6,5,4,3,2,A

et que l'on remplace chaque carte par une carte de valeur inférieure ou égale à celle d'origine.

À noter que plusieurs séquences différentes peuvent donner le même résultat. Par exemple V,D,10,4,6,5,7,3,2,4,A,2,A

Michel Cayrol et Jean-Marie Beckers ont amené une idée intéressante dans leur livre « A bumblebee's flight ». Si vous mélangez deux séquences en queue d'aronde, vous obtiendrez une nouvelle séquence, et les 13 dernières cartes (celles juste avant la cible) formeront à leur tour une séquence qui aboutira à la bonne carte cible.

Le montage sera alors le suivant, en utilisant mes exemples :

XXX...XXX, 7, 10, V, 9, 5, 2, 4, 6, 3, 2, 3, A, A, DK, XXX...XXX, V, D, 10, 4, 6, 5, 7, 3, 2, 4, A, 2, A.

La photo 13 montre les deux séquences. Coupez le jeu à la DK, mélangez en queue d'aronde en commençant par la DK, égalisez, et passez sous le jeu 7 cartes (toujours dans l'exemple) au prétexte d'expliquer la procédure. Vous êtes prêt, les 13 dernières cartes avant la carte à forcer y amèneront forcément (voir photo 14).

4. Le principe de Kraus

Cette fois, l'effet ne portera pas sur la carte cible, mais il portera sur la somme des valeurs des cartes utilisées pour le comptage, carte cible incluse, ce qui est plus intéressant.

Le principe est le suivant : avec un jeu de 52 cartes vous retournez une carte face en haut, utilisez sa valeur pour compter le même nombre de cartes faces en bas, retournez face en haut la dernière, utilisez cette valeur pour compter à nouveau le même nombre de cartes faces en bas... jusqu'à ce qu'il n'y ait plus assez de cartes pour continuer (similaire à la procédure du principe de Kruskal, à part la première carte). Le Principe de Kraus dit que la somme des valeurs des cartes faces en haut est « potentiellement » égale à 52, avec cependant une probabilité plutôt faible !

Dans la revue Ibidem d'Howard Lyons, en 1957, Alexander Kraus demanda aux magiciens s'ils avaient une solution pour que la procédure fonctionne tout le temps, et soit donc exploitable pour un tour.



Dossier

Diverses solutions furent proposées (jeu classé totalement ou partiellement en particulier), mais la méthode finalement la plus simple est celle de Tom Ranson, publiée en 1957, et qui propose de mettre une suite descendante du Roi à l'As sous le jeu (As sur la face). Dans ce cas, la somme sera toujours égale à 52.

D'une manière plus générale, si vous disposez une suite du Roi à l'As sous un paquet de cartes d'un nombre quelconque, à la fin de la procédure la somme des cartes faces en haut donnera le nombre total de cartes du paquet.

Dans l'exemple de la photo 15, où il n'y a que 7 cartes au-dessus de la séquence descendante, en commençant au 8P on arrive bien à un total des cartes cibles de 20 (photo 16).

Par contre si on inverse le 8 et le 3 du début du paquet, et commençant donc après par le 3P, on arrive aussi à 20 (photo 17).

C'est amusant mais cela reste quand même assez faible comme effet.

Un développement plus intéressant est que la somme des cartes faces en haut donne un résultat autre que le nombre total de cartes. Par exemple un total obtenu au hasard, comme dans le tour « Sum Talk of Alexander » d'Alex Elmsley, publié dans « The Collected Works of Alex Elmsley Vol 2 ». Cette méthode combine le « Faux Kruskal » et le principe de Kraus pour obtenir un nombre forcé compris entre 51 et 59. En gros, mettez sous le jeu une suite descendante du Roi à l'As, suivie d'un 9, puis d'un nombre de cartes spécifique qui dépend du nombre à forcer : si 51, avoir 9 cartes, si 52, 8 cartes, si 53, 7 cartes, etc.

Mark Elsdon dans sa vidéo « Simplimental » présente le tour « Ye olde prediction » qui est une application directe du Principe de Kraus, avec une prédiction qui donnera et le nom de la carte cible et la valeur des cartes faces en haut, combinée à un ambigramme hélas difficilement utilisable en Français.

Une bonne combinaison du principe de Kruskal et du principe de Kraus est donnée par Charles Hudson (Linking Ring Décembre 1976) : si vous avez forcé la carte de départ du comptage Kruskal comme décrit plus haut (la 9e carte), ce qui amènera obligatoirement à la carte cible que vous connaissez, vous pouvez prédire à la fois la carte cible et le total des cartes faces en haut (cible + cartes de comptage). Pour cela, si n est le nombre de cartes après la carte cible et si V est la valeur de la carte cible, le total sera $43-n+V$.

Le principe de Kruskal, et ses dérivés partie 2

5. Le « Lazy Man's card Trick »

C'est certainement la méthode la plus magique en terme d'effet.

Il s'agit ici de ne compter les cartes qu'une fois, pour retrouver le plus souvent une carte choisie.

Ce tour est associé à Harry Lorayne qui l'a décrit dans son livre « Close-up Card Magic » en 1962, mais l'idée de ce tour est plus ancienne (Al Koran, Jack Miller).

L'effet de base est le suivant : une carte est choisie et remise sur le jeu, celui-ci est coupé par le spectateur plusieurs fois, faces en bas et faces en l'air, et le magicien prétend pouvoir suivre l'évolution de la position de la carte durant tous ces mélanges. À la fin, il annonce que la carte est, par exemple, 23e à partir du dessus du jeu. Il demande alors au spectateur de poser son doigt sur le jeu, et cela fait remonter la carte, 17e, 12e, 8e, 5e et le spectateur peut vérifier que la carte est bien à cette position maintenant (évidemment ici les positions que je donne sont à titre d'exemple !)

La méthode de base consiste à avoir une séquence de 13 cartes du Roi à l'as de Pique, sous le jeu, l'as étant sur la face du jeu (photo 18). Une carte est choisie (hors séquence des piques) et contrôlée pour être sous l'as de Pique. Le jeu est coupé plusieurs fois faces en bas, mais surtout aussi faces en l'air, et cela jusqu'à ce qu'un pique finisse sur la face du jeu. La valeur de ce pique donnera la position de la carte à partir du dessus du jeu (s'il y a un 8 sur la face du jeu la carte sera 8e à partir du dessus du jeu).

La séquence peut être réduite ou allongée, plus elle sera courte plus les chances de couper sur une carte de la séquence seront faibles (avec une séquence de 13 cartes vous avez 1 chance sur 4, avec 10 cartes 1 chance sur 5...)

Dans quasiment toutes les présentations « classiques », le magicien annonce d'abord la position « après les coupes », grâce à son observation, puis fait remonter la carte jusqu'à sa position finale.

Cela crée une parenthèse d'oubli entre le moment où le jeu a été mis faces en haut et le moment où la position finale de la carte est annoncée, et déconnecte ainsi la méthode de l'effet final.

L'idéal est aussi que le magicien touche le moins possible au jeu, dans l'esprit du spectateur c'est lui qui a tout fait.

Le fait d'avoir une carte à la position correspondant à la valeur du Pique vu peut être gênant si le spectateur est observateur et fait le lien (quoi qu'à mon avis ce soit surtout une réflexion de magicien).

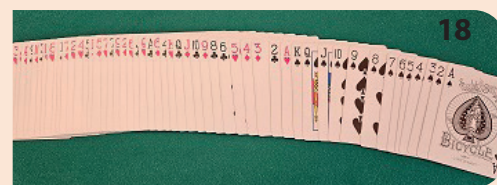
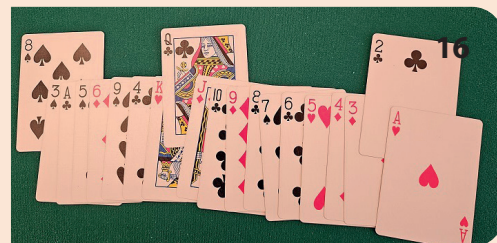
Ed Marlo a proposé différentes solutions dans la revue Apocalypse Vol 13 N°1 :

- Alterné une carte quelconque entre chaque pique, par exemple en ayant la séquence du Roi à l'as sous le jeu, et en faisant un Straddle Faro et remise de la séquence sous le jeu. À la fin, à partir de la face du jeu, il y aura la séquence de Piques, commençant par l'AP, avec une carte quelconque entre chaque Pique.

- Quand vous verrez un pique face en haut, de valeur N , la position de la carte dans le jeu faces en bas sera $2N-1$ (si vous voyez un 6, elle sera 11e).

- En principe, si vous avez alterné une carte quelconque entre chaque pique, si le spectateur coupe un nombre pair de fois il y a de grandes chances qu'un pique soit sur la face du jeu. Vous pouvez alors jeter un œil discrètement à cette carte, sans retourner ouvertement le jeu faces en haut, et annoncer la position de la carte choisie. Si la carte de face du jeu n'est pas un pique, décalez légèrement cette carte pour voir l'index de la carte seconde à partir de la face. Si c'est un pique, de valeur N , la carte choisie sera en position $2N-2$. Si ce n'est pas un pique, refaites couper un nombre pair de fois et recommencez.

- Si vous mettez 3 cartes quelconques entre chaque pique (via 2 faros par exemple), avec toujours l'AP sous le jeu et la carte choisie sur le jeu, le spectateur peut couper autant de fois qu'il veut. Reprenez le jeu et jetez un œil à la carte du dessous. Si c'est un



pique de valeur N, la carte choisie sera en position $(N-1) \times 4 + 1$. Si ce n'est pas un pique, retournez le jeu faces en haut pour montrer que la carte n'est pas dessous, étalez au plus les 3 premières cartes de face pour repérer quel est le pique qui arrive en premier, et calculez la position de la carte choisie comme avant, en enlevant simplement en plus le nombre de cartes avant le pique. (Si le 7P est 3e à partir de la face, la carte choisie sera en $6 \times 4 + 1 - 2 = 23$ e position.)

Anneman a une présentation simple mais efficace avec son tour « Count your card !... » publié dans son livre « The book without a name ». Il a comme montage, de haut en bas et jeu faces en bas, une séquence du 10 à l'As (familles mélangées) suivies d'un 10. Une carte est choisie et remise en 21e position. Le spectateur est invité à retrouver lui-même sa carte. Il distribue une à une faces en bas les cartes à partir du dessus du jeu et s'arrête quand il veut (moins de 10 cartes), retourne la dernière carte posée, ce n'est pas la bonne. Il utilise la valeur de cette carte pour compter autant de cartes faces en bas et retourne face en haut la dernière : ce n'est toujours pas la bonne (c'est le 10). Le magicien dit alors que c'est la dernière tentative sinon il devra retrouver la carte lui-même. Le spectateur compte 10 cartes et trouve bien sa carte.

Simon Aronson, dans son tour « Doubly Lazy » publié dans « Simply Simon », utilise deux séquences qui lui permettront de deviner les positions de deux cartes choisies sans toucher au jeu !

Aronson, Eric Mead, Darwin Ortiz, et d'autres, ont aussi développé des effets où ils utilisent un chapelet mémorisé à la place d'une ou plusieurs séquences. Je préfère parler ici des effets sans chapelet et, de préférence, avec un montage facile à mettre en place. De plus, la beauté du Lazy Man's Card Trick est sa simplicité tant du point de vue effet que du point de vue moyens, et les routines avec un jeu en chapelet sont souvent des usines à gaz qui nous éloignent de la pureté d'origine.

Dans « The Royal Road to Card Magic » Hugard et Braue ont décrit le tour « Think Stop » qui a une présentation intéressante : une fois la position de la carte choisie déterminée par une carte à l'œil de la carte du dessous du paquet (appartenant à la séquence descendante), vous annoncez que vous avez pu suivre les différents déplacements de la carte et qu'elle se trouve maintenant 21e. Ce n'est pas de la magie, ajoutez-vous, juste de l'observation. Par contre, vous allez compter mentalement de 21 jusque 1 et la carte remontera au fur et à mesure vers le dessus du jeu. Demandez au spectateur de vous dire stop quand il le

souhaite et débutez votre comptage mental. En fait, quand le spectateur vous dit « Stop » vous annoncez que vous en êtes à, par exemple 7, si la carte du dessous du jeu était un 7. Donnez le jeu au spectateur pour qu'il vérifie que la carte est bien à cette position maintenant.

Dans son livre « Classic Sampler », Michael Skinner décrit un tour (« A deeper Mystery ») où la séquence décroissante n'est pas dessous mais aux positions 14 à 26 à compter du dessus du jeu. Une carte est choisie parmi les 13 premières, remise sur le jeu, et le jeu est coupé faces en bas puis faces en haut jusqu'à une carte de la séquence. Pour trouver la position de la carte dans le jeu faces en bas, il faudra ajouter 26 à la valeur de la carte de face.

6. Conclusion :

Le Principe de Kruskal et le principe de Kraus ne sont pas parmi les principes mathématiques les plus intéressants dans la trousse à outil des tours automatiques. C'est bien de connaître leur existence, et de pouvoir les utiliser un jour si ça en vaut la peine, c'est-à-dire si ces principes apportent la solution la meilleure pour un effet voulu. Dès lors que l'on veut juste trouver un truc pour utiliser un principe, il y a de fortes chances que l'effet ne soit pas terrible, car on a mis l'outil en avant et non la magie qu'il est censé produire. Il est donc impératif de soigner la présentation si l'on souhaite que le tour soit autre chose qu'une simple curiosité mathématique.

Le Lazy Man's Card Trick utilise un vieux principe, mais est efficace, surtout à mon avis dans des effets plus ou moins impromptus (même s'il faut faire un montage de 13 cartes), où le spectateur est mis en avant. Il existe des tours qui, sous prétexte d'aller plus loin dans l'utilisation de la méthode, deviennent des usines à gaz, trop compliqués, trop de procédures longues et non justifiées, le tort de beaucoup de tours automatiques à vrai dire. Donc encore une fois l'utiliser quand il faut mais juste quand il faut (enfin, c'est mon point de vue, mais vous êtes libres de faire comme vous voulez !)

7. Bibliographie :

Pour cet exposé j'ai lu et travaillé les articles et effets suivants. Bien que certains soient référencés comme apparentés à l'un des principes qui nous intéressent, ils en sont en fait assez éloignés, mais je les mets quand même.

- Porcell Armand - Étude sur le principe de Kruskal (Article paru dans le Journal de la Prestidigitation)
- Annemann Theodore - Count your card (Theodore Anneman - The book without a name - 1931)
- Aronson Simon - Doubly Lazy - Everybody's

Lazy - Lazy Memory (Simon Aronson - Simply Simon - 1995)

- Breggar Michael - 52! (Michael Breggar - Dancing with the cards - 2018)
- Cayrol Michel and Beckers Jean-Marie - A bumblebee's flight (2016)
- Elmsley Alex - Sum Talk of Alexander (Stephen Minch - The Collected Works of Alex Elmsley - Vol. 2 - 1994)
- Elsdon Mark - Ye olde prediction (Mark Elsdon - Simplimental - 2017)
- Forrest David - The Butterfly Effect (2013)
- Fulves Karl - Kruskal principle (Karl Fulves - The Pallbearers Review Vol 10 No 8 - 1975)
- Gardner Martin - Le principe de Kruskal (Imagick 34 - 2002)
- Grim James - Kruskal count
- Hivaldo - Le principe Kruskal (Arcane 129 - 2008)
- Hudson Charles - The Kraus principle (Linking Ring Décembre 1977)
- Hudson Charles - The Kruskal principle (Linking Ring Décembre 1976)
- Hugard Jean, Braue Fred - Think Stop (Hugard & Braue - The Royal Road to Card Magic - 1961)
- Kraus Alexander - Sum Total (Howard Lyons - Ibidem No 12 - 1957)
- Kraus Alexander - Sum Total-solution (Howard Lyons - Ibidem No 13 - 1957)
- Kruskal Martin - The Kruskal Principle (Karl Fulves - The Pallbearers R Maxwell Mike - Lazy Magician's Assistant (Apocalypse Vol 16-20 Review Vol 10 No 8 - 1975)
- Lorayne Harry - Le tours de cartes du paresseux (Richard Vollmer - The Very Best of Harry Lorayne - 1977. Publié à l'origine dans Harry Lorayne - Close-up Card Magic - 1962)
- MacTier Arthur - Kraus Principle - Kruskal Principle (A. MacTier - Card Concepts - 2000)
- Marlo Edward - Not-so-lazy-man's card trick (Harry Lorayne - Apocalypse Vol 13 no 1 - 1990)
- Maxwell Mike - Lazy Magician's Assistant (Harry Lorayne - Apocalypse Vol 17 no 8 - 1994)
- Mead Eric - Lazy restoration (Eric Mead - Tangled Web - 2006)
- Nardi Peter - The butterfly effect (2016)
- Ortiz Darwin - The zen master (Darwin Ortiz - Scams and Fantasies With Cards - 2002)
- Regal David - Crazy & Lazy (David Regal - Constant Fooling vol.2 - 2002)
- Skinner Michael - A deeper Mystery (Michael Skinner - Classic Sampler - 1996)
- Steinmeyer Jim - The King Mystery - The One O'Clock Mystery - The Three Mystery (Jim Steinmeyer - Impuzzibilities - 2002)
- Thompson Johnny - Lazy Man's Card Trick (Johnny Thompson & Jamy Ian Swiss - The Magic of Johnny Thompson - Volume 2 - 2018)
- Tieneblas - The Mazatlan Mystery (Bascom Jones - Imagick 55 - 1972)

Le principe de Kruskal ?

(application du principe de Kruksal)

par Alin Gesbert



Suite à la lecture de la première partie du Principe de Kruskal, je me suis dit que l'effet ci-après pourrait vous intéresser.

Il a été publié pour la première fois dans le Tome 3 de mon livre Méli Mélo (auto-édité chez Lulu).

Ci-après vous trouverez ce que j'ai écrit.

L'algorithme de Kruskal a été conçu en 1956 par Joseph Kruskal qui était, entre autres, un mathématicien et un chercheur en informatique...

Il y a bien longtemps, j'ai écrit un effet basé sur le principe de Kruskal dans la revue de Mindon Mania. Il y a peu d'effets en magie qui reposent sur ce principe. Il n'est pas sûr à 100% ; en fait, le degré de réussite est d'environ 85 %. Dans le tour d'origine de Kruskal, les figures sont comptées indifféremment comme ayant la valeur cinq. On peut trouver une variante utilisant la valeur zéro pour coder les figures. Quoi qu'il en soit, mon objectif était de rendre cet effet avec un taux de réussite de 100 % et de le rendre un peu plus visuel. La version que je vous propose reprend le principe d'élimination propre à Kruskal mais... sans utiliser la méthodologie mathématique...

Sans plus attendre, voici l'effet. Un jeu de cartes est mélangé. Un spectateur pense à un nombre entre un et dix. Les cartes sont distribuées, faces en bas, en une pile sur la table et détermine alors une carte dont la valeur est utilisée pour continuer la distribution jusqu'à une nouvelle carte. Et ainsi de suite pour finalement aboutir à une carte ayant une valeur trop élevée par rapport au nombre de cartes restant à distribuer. Cette carte correspond à une prévision écrite. De plus, le nombre total des cartes distribuées correspond à quarante neuf qui a également été prévu à l'avance. Afin de rendre le tour plus visuel et plus facile à suivre, sur le dos des cartes vous avez inscrit la valeur de la carte. Par exemple au dos d'un cinq (quelle que soit sa famille) nous avons la valeur cinq. Sur le dos des figures, nous avons la valeur zéro (photo n°1). Afin de distinguer le six du neuf, faites un trait sous le chiffre concerné.

Chaque nombre est entouré d'une sorte de parchemin (photo n°2). Il vous faut également dix cartes spéciales avec une marque dans un coin qui permet de les identifier (photo n°3).

Il y a un pré-arrangement très simple sous le jeu qui ne vous empêche pas de mélanger réellement le reste du jeu. Sous le jeu, nous avons le montage suivant : une carte quelconque, une autre carte quelconque, le sept de cœur (carte forcée), les cartes spéciales (marquées) dans l'ordre un, deux, trois, quatre, cinq, six, sept, huit, neuf et dix, le reste du jeu. Vous pouvez mélanger le jeu mais en conservant intact le montage. On peut montrer les cartes avec la valeur et sa correspondance au dos de la carte. On peut également faire un « jeu psychique ».

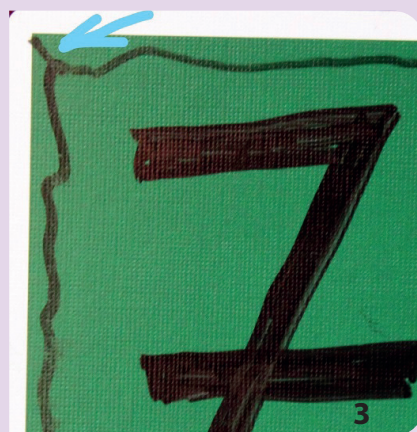
Faites choisir librement une carte. On connaît sa valeur (par suite du chiffre sur le dos) mais le spectateur doit deviner sa couleur, puis sa famille. Avec une carte de la famille du chiffre zéro, le public essaie de deviner si c'est une carte féminine ou masculine. Ceci, bien sûr, permet juste au public de se familiariser avec les cartes.

Mélangez les cartes tout en disant : « c'est un jeu de cartes un peu spécial, qu'un oncle m'a montré quand j'avais neuf, dix ans. À cette époque, j'adorais et j'adore toujours, tout ce qui est curieux. Je me rappelle qu'une personne a pensé à un nombre entre un et dix. Ce peut être n'importe quel nombre. À quel nombre pensez-vous ? »

Les cartes sont distribuées, faces en bas, en une pile sur la table et détermine alors une carte dont la valeur sur le dos est utilisée pour continuer la distribution jusqu'à une nouvelle carte.

Si vous tombez sur une carte zéro, vous l'éliminez et vous continuez avec la carte qui suit. Quand vous arrivez sur une carte avec une marque (dans un angle du parchemin), dites : « Si le nombre est trop grand et qu'il n'y a pas assez de cartes, alors cela va déterminer une carte par le plus grand des hasards. Rappelez-vous qu'avant de distribuer les cartes dans ce jeu mélangé, vous avez choisi un nombre, un nombre que vous avez librement déterminé... » Posez le nombre de cartes et vous arrivez sur le sept de cœur. Il n'y a pas assez de cartes pour en poser plus, alors il nous faut garder le sept de cœur. Montrez votre prévision : « Votre carte de chance est le sept de cœur (écrit en grand) ». Puis montrez la deuxième prévision, visible depuis le début du tour : « Quoi qu'il arrive, vous avez éliminé quarante-neuf cartes ! »

Curieux, non ?



Curiosités magiques

Bambous

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.



Ce mois ci je vous présente un autre grand classique de la magie : les bambous d'Ali Bongo.

Ici, ils sont bien sûr en version bois mais aussi en taille réduite (20 cm).

Ils fonctionnent comme la version traditionnelle.



La magie des allumettes

Production d'allumettes enflammées

par Mann Peter



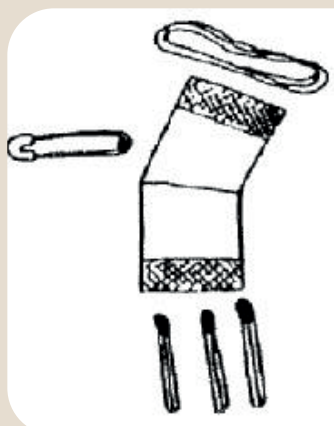
Effet

Vous plongez votre main dans votre poche ou sous le revers de votre veste... et vous en sortez une allumette enflammée.

Explication

Pour réaliser ce tour, il vous faut fabriquer un petit appareil très simple constitué de deux frottoirs fixés sur une épingle à nourrice. Entre ces deux frottoirs, vous placez des allumettes et vous serrez l'ensemble avec un élastique.

Attachez ce petit appareil à l'endroit voulu. Il vous suffit de tirer sur une allumette et elle s'enflamme automatiquement.



Vintage plus

Magic Balthazar

Vintage + est une rubrique dédiée à la redécouverte des accessoires magiques anciens, souvent oubliés ou mal expliqués. La magie d'antan n'a rien perdu de sa puissance... il suffit juste de dépoussiérer un peu !

Grâce à Gill, nous allons pouvoir redécouvrir en dessins et en illustrations les vintages qui ont fait la joie et le bonheur et des magiciens et des spectateurs ravis.

par Antoine Salembier
& Gill Frantzi

Silk Tube

Effet

Ce vintage est un petit bijou d'ingéniosité ! C'est le genre de « truc » qu'on achète pour son principe plus que pour l'effet proposé. Le tour est très simple, un tube en plexiglass transparent, bouchonné à ses deux extrémités est emprisonné dans un tube opaque lui-même bouchonné.

Un foulard rouge disparaît de la main du magicien et réapparaît dans le tube en plexiglass scellé. L'effet de réapparition est très mystérieux. J'aime tout particulièrement cette petite usine à gaz qui nous invite à ne pas avoir peur de concevoir les appareillages farfelus !

Matériel

Le tube **A** opaque muni de son bouchon supérieur enferme le tube transparent **D**. Le bouchon **B** muni de sa tige vient fermer la base du tube opaque.

Le tube transparent **D** est fermé hermétiquement avec les bouchons **E** et **F**. Un autre bouchon **C** du même diamètre est muni d'un petit trou pouvant laisser passer la tige du bouchon **B**.

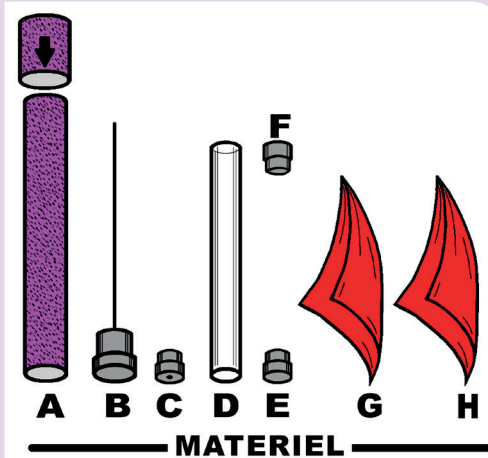
Vous avez besoin de deux foulards identiques de couleur rouge.

Préparation

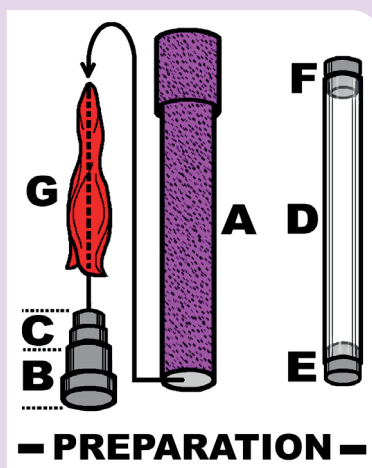
- 1- Insérez le bouchon **C** dans la tige métallique du bouchon **B**. Placez par-dessus le foulard rouge.
- 2- Placez l'ensemble de ce dispositif à l'intérieur du tube opaque **A** qui, lui, est fermé par le capuchon du dessus. Le tube principal est prêt à l'emploi.
- 3- Bouchonnez le tube transparent **D** à l'aide des deux bouchons **F** et **E**.
- 4- Mettez le deuxième foulard dans votre pochette de veste. Vous êtes prêt !

Présentation

Faites vérifier le tube transparent par les spectateurs qui peuvent vérifier que le tube est bien fermé hermétiquement. Ouvrez le



capuchon supérieur du tube **A** et déposez-le dans votre poche droite. Ne montrez surtout pas l'intérieur de ce tube au risque de montrer prématurément le foulard qu'il contient.



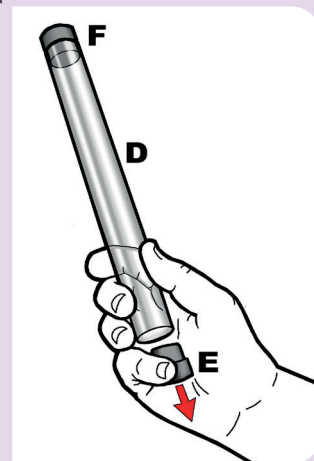
Prenez le tube transparent **D** en main droite à la base du bouchon inférieur comme sur l'illustration. Grâce à l'annulaire et à l'auriculaire droit, retirez doucement le bouchon **E** et gardez-le caché dans votre main sous couvert de maintenir le tube.

Tout en gardant le bouchon **E** en main droite, introduisez le tube transparent par son extrémité inférieure dans le tube **A**. Faites attention de ne pas flasher le bouchon **E** ou l'orifice inférieur vide du tube transparent.

Poussez-le à fond dans le tube **A**, pour qu'il vienne se rebouchonner sur le bouchon **C**.

Sous couvert de récupérer le capuchon du tube **A** avec votre main droite, déposez le bouchon **E** à l'empalme dans votre poche droite. Remettez le capuchon sur le tube **A**. Le tour est joué !

Faites disparaître le foulard rouge de votre pochette au faux pounce ou juste avec un faux dépôt. Retirez le capuchon du tube **A** et retirez le tube transparent. Le foulard est réapparu.



Et si on lisait

Variations magiques autour de 4 objets

par Frédéric Denis

Variations magiques autour de 4 objets de Jean-Luc ThieFin : Une exploration créative pour magiciens

Le livre YLS Variations magiques autour de 4 objets de Jean-Luc ThieFin, présente des routines de close-up basées sur quatre objets quotidiens (A, B, C, D). Ce livre est destiné à tous les magiciens qu'ils soient débutants ou confirmés. C'est un ouvrage de mentalisme avancé consacré aux effets avec 4 objets librement permutés par les spectateurs.

Contexte et auteur

Jean-Luc ThieFin est un magicien français actif dans la communauté magique, passionné de probabilités, d'algorithmes magiques et de routines innovantes. Il partage des idées sur l'ACAN ou les mélanges de cartes, reliant magie et sciences comme la physique einsteinienne. Il a aussi créé le tour Le Sourire de Mona Lisa, dont nous parlerons dans un prochain numéro. Ce livre est né de cette passion pour les séquences mathématiques en magie.

Contenu détaillé

Le cœur du livre réside dans les schémas de variations autour de quatre objets. Ce qui frappe à la lecture du livre est une approche pédagogique qui permet au lecteur d'avancer pas à pas avec l'auteur.

Le sous-titre « Variations magiques autour de 4 objets » annonce des routines exploitant des changements d'ordre impossibles.

C'est en fait une véritable encyclopédie que vous avez entre vos mains. Il compile des idées personnelles et foisonne d'exemples et de conseils.

Le livre développe une série de méthodes permettant de connaître la position ou l'identité d'objets après des permutations libres.

Le livre présente des « révélations simples » à partir de 3 méthodes de base, puis une vingtaine de routines plus élaborées.

L'accent est mis sur des effets à base de 4

objets, mais le principe se généralise à des routines avec davantage d'objets et à des révélations de type naming (le mentaliste nomme l'objet et sa position).

Analyse technique

Jean Luc déconstruit les 24 permutations possibles de 4 objets ($4! = 24$), mais surtout il se concentre sur des chemins narratifs magiques : restaurations, transpositions chaotiques, matrices évolutives. Les schémas montrent des progressions, utilisant des classiques comme tremplins pour élever les routines au-delà du puzzle, vers une illusion "inéluclable" renforçant l'impact des effets.

Points positifs

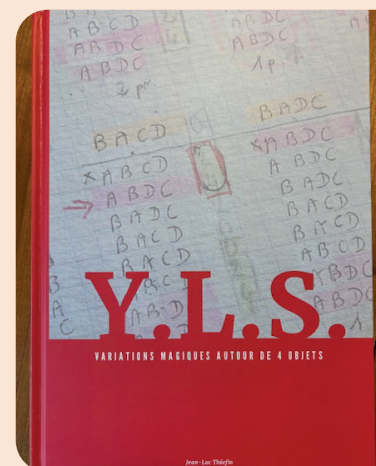
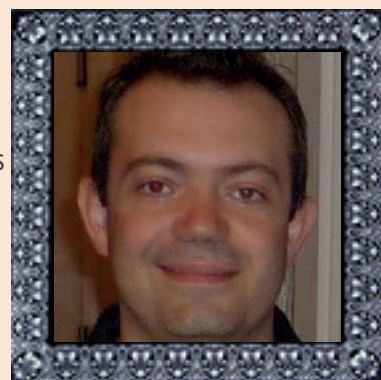
- Exploration d'un thème intéressant (4 objets) avec exhaustivité, offrant des dizaines de variations inédites pour agrémenter son répertoire.
- Pédagogie visuelle : des schémas et explications détaillées aident le lecteur dans la bonne compréhension.
- Une véritable encyclopédie sur le sujet.

Points négatifs

- Il n'y en a pas beaucoup, si ce n'est que comme il n'est pas ou peu distribué par les marchands, très peu de gens le connaissent.
- La richesse des explications pourrait faire apparaître un ressenti d'avoir lu plusieurs fois les mêmes explications dans le livre.

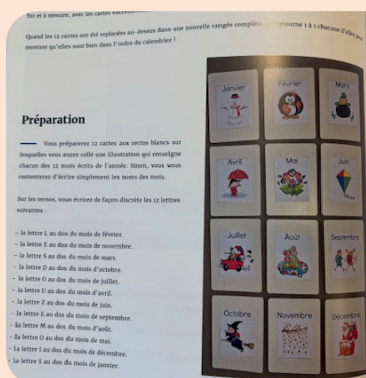
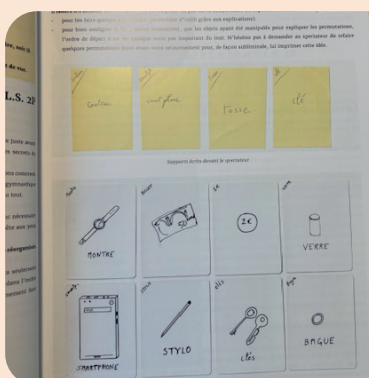
Je me suis laissé entendre qu'il y aurait d'ici peu une suite avec encore 5/6 ou même plus d'objets.

Je finirai avec les mots de Gabriel Werlen :
« J'espère que ce livre vous offrira autant de plaisir, de surprises et d'étincelles qu'il m'en a donné. Et surtout, qu'il vous donnera envie, vous aussi, de pousser une idée un peu trop loin. Parce que parfois, c'est à partir de là que la magie commence vraiment ».



GÉNÉRALITÉS	23
UNE MÉTHODOLOGIE GÉNÉRALE	33
Y.L.S. 4P : LA MÉTHODE DE BASE	43
Y.L.S. 3P : LA MÉTHODE DE BASE	49
Y.L.S. 2P : LA MÉTHODE DE BASE	55
LES SOLUTIONS INFORMATIQUES	67
ORDI 8 P ET ORDI 4P, AUTRES MÉTHODES DIRECTES	73
COMPARATIF DES MÉTHODES DIRECTES	73
AVANTAGES ET INCONVÉNIENTS DES 4 SÉRIES SÉLECTIONNÉES	73
TABLEAU SYNOPSIS DES MÉTHODES	79
PRINCIPALES CARACTÉRISTIQUES DES 4 MÉTHODES RETENUES	79
LA PROCÉDURE SANS SUPPORTS	81
UNE VOIE IDÉALE, MAIS NON OBLIGÉE	87
MISE EN ŒUVRE GÉNÉRALE	91
Y.L.S. 4P SANS SUPPORTS	95
Y.L.S. 3P SANS SUPPORTS	97
Y.L.S. 2P ET ORDI 4P SANS SUPPORT ET SANS AIDE-MÉMOIRE	101
LA MÉTHODE DIRECTE SANS SUPPORT, DÉMARCHE GÉNÉRALE	105
TABLEAUX COMPARATIFS AVEC OU SANS MÉMORISATION	109
COMMENT FORCER UNE RANGÉE	115
UN PARI PARTICULIER	115

LE SPECTATEUR CHOISIT UN OBJET	115
PRÉSENTATION GÉNÉRALE AVEC TABLEAUX RÉCAPITULATIFS	115
IMPENSABLE DÉCOUVERTE	115
DE L'ESSENCE DES OBJETS	115
IMPENSABLE DÉCOUVERTE IMPROMPTUE	115
LA MAIN CHAUDE	115
LA MAIN CHAUDE IMPROMPTUE	115
LA MAIN CHAUDE AVEC DES OBJETS	115
Merci Jack !	115
PRÉSENTATION GÉNÉRALE	115
DIVINATION DÉFINITIVE AVEC DES CARTES, Y.L.S. 8P / ORDI 8P	115
DIVINATION DÉFINITIVE AVEC DES CARTES, Y.L.S. 4P	115
DIVINATION DÉFINITIVE AVEC DES CARTES, Y.L.S. 3P	115
DIVINATION DÉFINITIVE AVEC DES CARTES, Y.L.S. 2P	115
CORCOUR AUGUSTIN AVEC DES CARTES	115
CORCOUR AUGUSTIN AVEC DES OBJETS	115
LE SPECTATEUR NE CHOISIT PAS UN OBJET EN PARTICULIER	115
PRÉSENTATION GÉNÉRALE DES 11 ROUTINES	115
LE COUP DE PÈRE JOSEPH	115
MASTERMIND INSPIRATION	115
MASTERMIND REVERSE	115
DOUBLE MASTERMIND	115
DOUBLE MASTERMIND AVEC 8 SPECTATEURS	115
MASTERMIND PRÉDICTION	115
COLUMBINI MASTERMIND	115
DEVISE ET DRAPÉAU	115
UNE CHANCE SUR 64	115
QUI FAIT LE RESTO ?	115



Vous pouvez vous procurer ce livre directement auprès de Jean Luc THIEFFIN : thieffin.jean_luc@club-internet.fr

Pour les lecteurs du chardon vous pourrez acquérir le livre pour 105€ au lieu de 120€. Le tour de Mona Lisa (présentation dans un prochain chardon) vous est aussi proposé à 105€ euros au lieu de 120 € et le lot vous est proposé à 180 €

Tours

Lettre d'un Ami

Le principe de base du tour que vous allez lire date du début des années 40. À la base, Bob Hummer prenait quatre cartons blancs des deux côtés et demandait qu'on lui donne quatre nombres de deux chiffres qu'il écrivait sur chaque bristol. Puis il écrivait sur l'autre face de ces derniers quatre autres nombres choisis par lui. Il rédigeait ensuite une prédiction sur une feuille mise à part. Il demandait à un spectateur de retourner deux cartons et de faire l'addition des nombres visibles. Le total correspondait alors à sa prédiction. Avec tout le respect que je dois à ce génial créateur, présenté de la sorte, nous ne sommes en présence que d'un casse-tête mathématique.

Il y a fort longtemps, avec mon ami François Azzarelli, nous avons décidé de travailler sur ce principe pour essayer de rendre l'effet un peu plus magique, plus ludique et dissimuler le plus possible sa base arithmétique. Le résultat de ces premières cogitations avait été publié dans ma revue « L'Apotecari Magic Magazine » sous sa plume. De nombreuses années ont passé et je vous livre aujourd'hui ma version définitive... à ce jour.

Effet

Vous montrez une enveloppe à fenêtre, à votre adresse, que vous venez de recevoir dernièrement (Photo 1). Vous en sortez le contenu : une lettre manuscrite, une petite enveloppe fermée et quatre jetons avec

430 St. (Paris)
433016 60 M. Armand PORCELL
33, Allée d'Auvergne
43300 Salon de Provence

Salut Armand,

Comme je sais que tu es fan de mathématiques, je me permets de t'envoyer ces quatre jetons numérotés qui vont te permettre de réaliser une très belle expérience.

Demande à un ami de te tirer sur la table et, suivant ce que tu vois de retourner un ou deux jetons, mais cela te sera plus facile à faire !

Demande à ton ami d'additionner les faces visibles des jetons, après lui avoir donné le droit de prendre celle qui sont face contre la table, s'il le désire.

Une fois le total fait, prend la petite enveloppe scellée à ce moment pour la lui donner et lui demander d'en lire le contenu.

Tu seras très étonné, mais bien que je ne sache pas comment cela fonctionne, c'est le même nombre.

Au plaisir de te revoir un de ces quatre.

Armand

5

P.S. Je me suis amusé à calculer le nombre de résultats possibles, il y en a 384.

par Armand Porcell

des nombres écrits dessus (Photo 2). Vous lisez la lettre, les jetons sont jetés sur le tapis par un spectateur, le total des nombres qui sont sur les faces visibles est effectué (après plusieurs options qui ont donné au spectateur l'occasion de changer ce dernier), la petite enveloppe est ouverte par un autre spectateur, son contenu est lu à haute voix et il correspond au résultat de l'addition (photo 3).

Ne sachant pas pourquoi cela fonctionne, vous vous proposez de recommencer l'expérience en écrivant rapidement une nouvelle prédiction sur une de vos cartes de visite. Les jetons sont à nouveau jetés sur le tapis par un nouveau spectateur, et... là encore, l'addition des faces visibles correspond à la prédiction (photo 4).

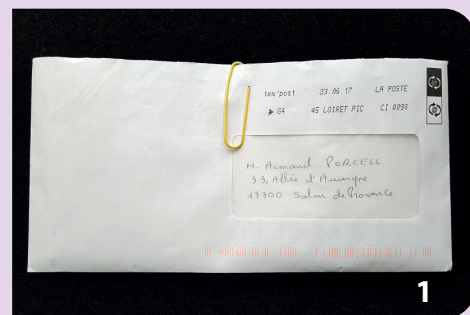
Matériel

- Une enveloppe à fenêtre que vous avez réellement reçue récemment (photo 1). Les différents tampons y figurant crédibilisent le début de votre histoire. Inutile de vous envoyer vous-même une lettre, vous en recevez suffisamment émanant de divers organismes.

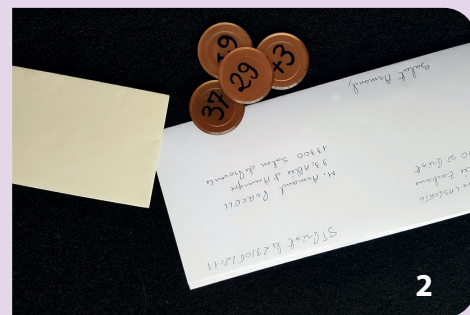
- Une lettre manuscrite que vous aurez écrite vous-même suivant le modèle de la photo 5. Bien évidemment, vous pouvez la faire écrire par un ami, mais bon, soyons réalistes, combien de spectateurs connaissent votre écriture ? Au fait, pourquoi manuscrite ? Tout simplement pour vous permettre de la montrer au public, quelques secondes, sans pour autant leur permettre de la lire. Avec un courrier dactylographié, vous courez le risque que certains puissent en lire des passages, ce qui bien évidemment serait nuisible au bon déroulement de l'effet, le texte lu ne correspondant pas à certains moments à celui écrit.

- Une petite enveloppe dans laquelle vous aurez placé un carton plié en deux sur lequel vous aurez écrit « Le résultat d'aujourd'hui sera... 144 ». Total que vous pourrez faire varier à souhait, une fois que vous aurez assimilé la mécanique interne du tour.

- Pour finir, cinq jetons sur lesquels vous aurez écrit, recto/verso, les nombres figurants sur la photo 6. Tout au long de la routine, seuls quatre seront visibles.



1



2



3



4



6

Préparation

Placez la lettre, la petite enveloppe et les quatre jetons correspondants au total inscrits sur le bristol dans l'enveloppe à fenêtre. Le cinquième jeton est pincé à l'arrière de l'enveloppe à l'aide d'un gros trombone qui ferme cette dernière (photo 7). Vous êtes prêt à officier à n'importe quel moment.

Présentation

Vous expliquez à vos spectateurs que dernièrement, vous avez reçu une bien curieuse enveloppe «*émanant d'un vieil ami que vous n'aviez plus vu depuis pas mal d'années*» (photo 1). Vous enlevez le trombone pour ne le remettre que sur le pan arrière de l'enveloppe, tout en rebloquant par la même occasion le jeton supplémentaire, vous permettant ainsi de vider le contenu de cette dernière sur le tapis (photo 8). Le temps que vous enleviez le trombone pour ne le clipser qu'à l'arrière de l'enveloppe, cette dernière est tenue verticalement, fenêtre vers le public et le pouce gauche plaque le jeton libéré contre l'enveloppe. Les spectateurs voient alors apparaître, tombant de l'intérieur de l'enveloppe, les quatre jetons, la petite enveloppe et la lettre. L'enveloppe à fenêtre est placée de côté, le jeton supplémentaire bien évidemment contre le tapis, caché par l'enveloppe vide et bloqué par le trombone. «*Curieux comme contenu non ? Une enveloppe dans une enveloppe* (montrez la petite enveloppe fermée que vous placez bien en évidence sur le bord extérieur du tapis, photo 9), *des jetons avec des nombres* (que vous manipulez et jetez deux ou trois fois sur le tapis, comme vous le feriez avec des dés) *et une lettre manuscrite* (que vous dépliez et montrez quelques secondes, écriture vers le public) *qui émane d'un vieil ami*».

Là, vous commencez à la lire «*Salut Armand*» (vous mettez bien évidemment votre prénom, sauf si vous avez le même que le mien)... Lorsque vous arrivez à «*... demande à un ami de les jeter sur la table*», vous désignez de la main un spectateur qui comprendra rapidement que c'est lui qui doit le faire. Il prend donc les quatre jetons et les jette sur le tapis, après les avoir secoués dans ses mains comme pour un lancer de Craps. Vous ne pouvez bien évidemment pas lire «*pour de vrai*» la suite de la phrase. Vous allez donc la transformer en fonction du résultat du jet.

Comme vous avez pu le constater sur la photo 6, vos jetons ont une face avec un nombre pair et une avec un impair. Vous ne vous occupez pas de la valeur des nombres, mais juste de leur parité. Dans la configuration optimale, il nous faut deux faces paires et deux faces impaires, à ce moment-là, le total des faces visibles (et même de celles cachées) sera 144. Essayez et vous verrez...

Surprenant non ?

Nous verrons pourquoi plus loin.

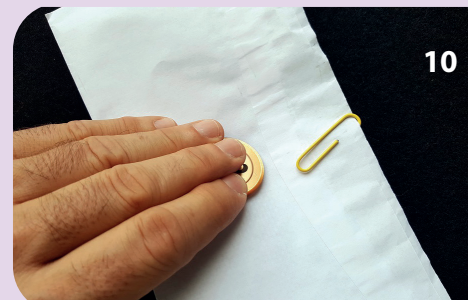
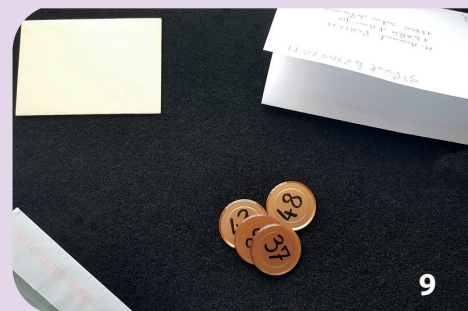
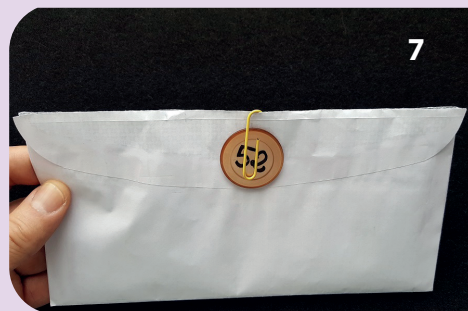
Donc vous n'aurez que trois cas de figure possibles après le lancer :

N°1 – Le jet du spectateur donne deux nombres pairs et deux nombres impairs. Nous sommes dans la configuration idéale. Vous lisez «*Demande à un ami de les jeter sur la table. Demande à ton ami d'additionner les faces visibles après lui avoir donné le choix...*» Lorsque le spectateur vous donne le total de 144, faites-lui constater que si un seul jeton était tombé sur son autre face (vous en retournez un au hasard) le total aurait été complètement différent (faites lui faire l'addition). Mais nous sommes arrivés sur 144. Vous continuez à lire la lettre «*Une fois le total obtenu...*» Fin du premier effet.

N°2 – Le jet du spectateur fait apparaître quatre nombres pairs (ou impairs). La configuration est très bonne aussi, car la suite très simple et sans équivoque. Vous continuez à lire «*Demande à un ami de les jeter sur la table et d'en retourner deux. Qu'il réfléchisse bien, car tout va dépendre de son choix*». Le spectateur s'exécute et vous continuez à lire la lettre «*Demande à ton ami...*». Fin du premier effet.

N°3 – Le jet donne trois nombres impairs et un nombre pair (ou trois pairs et un impair). Pas de panique, dans le pire des cas nous aurons deux manipulations de jetons et dans le meilleur une seule. Vous lisez donc la lettre «*...de les jeter sur la table et d'en retourner un...*». Si le spectateur retourne l'un des trois jetons impairs (ou pairs dans l'autre cas) nous retombons sur le cas N°1 et vous terminez de lire «*Demande à ton ami d'additionner...*».

S'il retourne le seul jeton pair (ou impair) nous sommes dans le cas de figure N°2 et vous continuez la lecture «*... puis d'en prendre un en main droite et un en main gauche et de les retourner à leur tour*». Le spectateur s'exécute et vous finissez de lire «*Demande à ton ami d'additionner...*».



Quel que soit le cas de figure, les choix du spectateur sont libres et vous ne manquez pas de commenter le fait à chaque phrase. Une fois le total obtenu, le spectateur ouvre la petite enveloppe et lit la prédiction. Fin de la première partie.

Vous reprenez l'enveloppe à fenêtre et en profitez pour détacher le cinquième jeton du trombone tout en le plaquant contre cette dernière avec les doigts de la main gauche (photo 10). Vous ramassez les jetons avec la main droite, tout en identifiant celui qui porte le nombre 46/30 que vous placez sur la pile (photo 11).

Puis vous les jetez dans l'enveloppe en ayant soin de décaler le 43/30 vers vous par rapport aux autres. Vous replacez à l'intérieur la lettre et la petite enveloppe avec sa prédiction. Pour tout le monde, le tour est terminé.

« Étonnant n'est-ce pas ? Je me suis posé la question, certainement comme vous, de ce qui se passerait si nous recommençons l'expérience ? »

À ce moment-là, vous vous ravisez et vous reversez les jetons sur le tapis. « On pourrait essayer, non ? » En fait, le pouce gauche va bloquer le jeton 43/30 dans l'enveloppe (photo 12) et les doigts vont lâcher le 52/65. Les spectateurs vont donc revoir quatre jetons.

Vous allez écrire sur l'une de vos cartes de visite 166, sans pour autant le laisser voir au public. Puis vous rangez l'enveloppe à fenêtre, ne laissant sur le tapis que les quatre jetons et votre carte de visite, prédiction contre la table.

Vous demandez à un autre spectateur de jeter les jetons sur le tapis (comme pour un lancer de dés). Si son jet les fait tomber sur le même cas de figure que la première fois (quel que soit le cas n°1, n°2 ou n°3) vous répétez la même procédure. Si ce n'est pas le cas (deux possibilités sur trois), vous embrayez sur « Essayons de varier la procédure pour voir ce qui se passe... » et vous enchaînez sur la suite en fonction de l'option qui se présente.

Dans tous les cas, le total est fait et votre prédiction correspond encore une fois ! Fin de la deuxième phase. Cette répétition, apparemment impromptue, va ôter l'idée du résultat unique et renforcer l'effet magique.

Réflexions

L'utilisation des jetons et de la lettre va enlever une partie du côté mathématique au tour et bloquer certaines questions que pourraient se poser les spectateurs du genre « pourquoi ces nombres et pas d'autres ? » ou « Fait-il toucher les jetons en fonction des jets ? ». La réponse est donnée en amont. Les nombres sont là, mais vous-même ne savez pas pourquoi puisque c'est un ami qui vous a envoyé tout ça, et la procédure est écrite, donc immuable. « Le résultat pourrait-il être différent de ce qui est écrit dans la petite enveloppe ? » là encore la réponse arrive avant que la question ne soit formulée dans l'esprit des spectateurs, sous la forme de la répétition « impromptue ».

Mécanique interne

Si vous voulez construire votre propre jeu de jetons avec les nombres qui vous plaisent et le total que vous voulez, voilà comment faire :

Vous prenez cinq nombres inférieurs à 100 et pairs, par exemple 48, 16, 24, 30 et 52. Puis vous choisissez un delta impair, par exemple 13. Vous allez additionner 13 à chaque nombre pair et écrire le résultat sur l'autre face du jeton : $48 + 13 = 61$, $16 + 13 = 29$, $30 + 13 = 43$, $24 + 13 = 37$ et $52 + 13 = 65$. Prenez les jetons de la première partie du tour, 16/29, 30/43, 48/61 et 24/37. Si vous n'additionnez que les nombres pairs, vous allez obtenir un total de 118. En faisant apparaître, faces visibles, deux nombres pairs et deux nombres impairs, cela revient à ajouter 26 (2×13) au total initial, soit $118 + 26 = 144$. Ce n'est pas plus compliqué que cela. Fort de ce constat, vous pouvez maintenant créer votre propre jeu de jetons avec le total que vous voulez... cela ouvre d'autres perspectives, non ?

Note finale

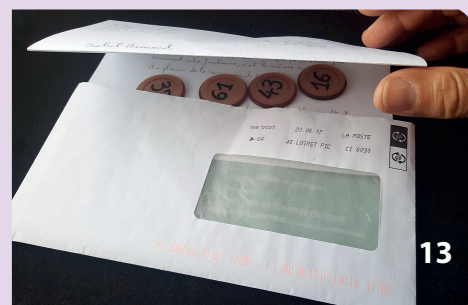
Pour ceux qui, comme moi, ont érigé la paresse en art de vivre, j'ai créé sous l'adresse de l'expéditeur un numéro de téléphone 07 43 30 16 60. Ça doit vous rappeler quelque chose non ? Vous avez les nombres du jeton à subtiliser 43/30 et le nouveau total à écrire sur la carte de visite 166.

Remarque finale

Pour ceux qui n'aiment pas bricoler, l'OEDM a fait imprimer professionnellement de très jolis jetons, avec une face blanche et une face noire, et qui permettent également de réaliser un très bel effet de calcul prodige. N'hésitez pas à les contacter.

Re-Remarque finale

Je viens de me rendre compte que je ne vous ai pas expliqué comment placer les jetons dans l'enveloppe, au moment de la préparation, pour éviter que ceux-ci n'en tombent inopinément. Il suffit de faire comme le montre la photo 13.



Agenda 2026

**PORTES D'OR MAGIQUES
2026 DE LORRAINE**

Samedi 7 mars

Dîner Spectacle

Dimanche 8 mars

Conférence - 14h30

Alexandra Duvivier

domaine de l'Asnéee

GALA PUBLIC DU CLUB

Automne 2026



Thème

Libre

Laxou

Samed 10- AG - Foire aux trucs et galette - Cilm Laxou

Nancy

Jeudi 29 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 - Lieu à définir



Thème

Effets
de révélations

Laxou

Samedi 14 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 22 - Lieu à définir



Thème

Les pièces

Laxou

Pas de réunion

Nancy

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 - Lieu à définir



Thème

Cardistry
en tout genre

Laxou

Samedi 11- Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 24 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 26 - Lieu à définir



Thème

Pas de cartes

Laxou

Samedi 16 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 26 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 31- Lieu à définir



Thème

à la plage

Laxou

Vendredi 12 - IMEL

Samedi 13 - IMEL

Nancy

Vendredi 26- Lieu à définir

Metz

Dimanche 28- Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

Pas de réunion

Metz

Pas de réunion



Thème

avec des objets
d'écoliers.

Laxou

Samedi 12 - Forum des Assos

Nancy

Vendredi 25 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 27 - Lieu à définir



Thème

Forçages

Laxou

Samedi 10 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 30 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 25 - Lieu à définir



Thème

Tours sur le thème
de Noël

Laxou

Samedi 14 - Cilm Laxou

Nancy

Vendredi 27 - Lieu à définir

Metz

Dimanche 29 - Lieu à définir



Laxou

Pas de réunion

Nancy

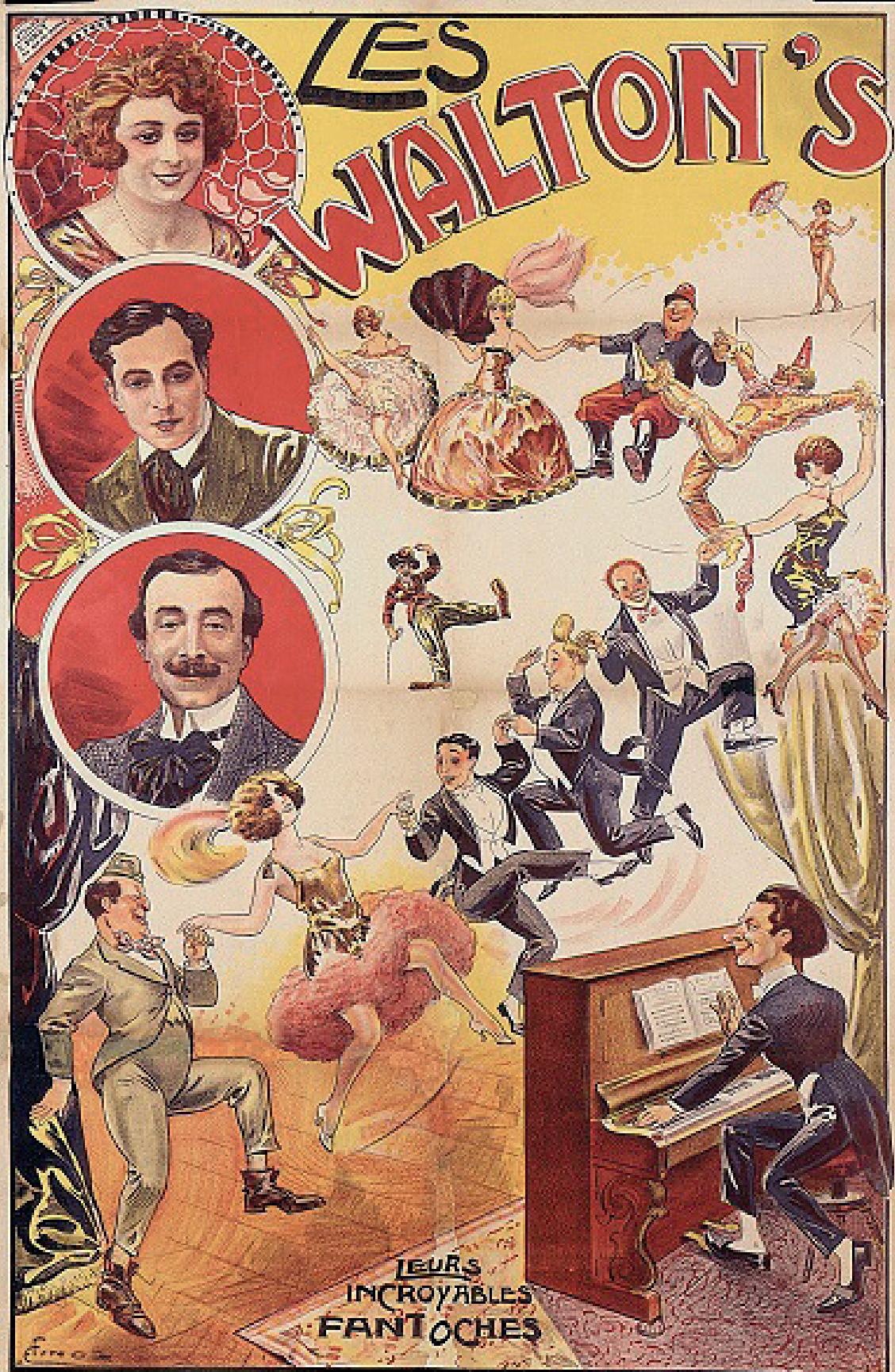
Pas de réunion

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.



WALTON'S . "Les Walton's, leurs incroyables fantoches"

Très belle lithographie en couleurs des débuts de la célèbre troupe de marionnettistes français.
Entoilée. 115 x 74 cm. Dessinée par Finot. Ateliers E. Finot 40 rue des Marais.

(Arnould est le personnage du milieu sur les 3 vignettes de gauche.)

VENTE Christian Fechner - Lot 448